

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! A kártyások biztosan nagyon várták már az új kiegészítőt, a Rüvel hegyet. Ebben a számban teljes gyakorisági listát találotok hozzá, de az Ősök Városához hasonlóan a gyakoriság a lapon is fel van tüntetve. Ne feleddetek el a november 25-i bemutató versenyről sem!

Sajnos egy számunkra is kellemetlen hírt kell közölnöm. A levelezős játékaink árai 1999. január 1. óta változtatlanok. Az elmúlt két év alatt az infláció olyan mértékű általános drágulást idézett elő az alapköltségekben, hogy kénytelen vagyunk árat emelni. 2001. január 1-től az ŐV és TF fordulók ára 320 Ft lesz, az e-maileseké 250 Ft.

Az újságban két új rovatot szeretnénk beindítani, mindkettő az Ősök Városa levelezős játékhöz kapcsolódik. Az egyik a Szövetségi Tabló, ami az ŐV-s szövetségeket mutatja be. Bővebben a 38. oldalon olvashatsz róla. A másik az TF-es Elképesztőhöz hasonló rovat lenne, de csak akkor indul be, ha elég érdekes hírt, esetet kapunk tőletek. Tehát, akivel valami szokatlan, egyedi eset, rekord történik az ŐV fordulójában, az némi bizonyítékkal alátámasztva küldje el nekünk, és ha megfelelőnek ítéljük, akkor bekerül az újságba.

Címlapunkon ismét Vida László festménye, A birodalom leánya c. regény borítóképe látható.

Raymond E. Feist fenn említett könyvét, Kőműves Erika fordította. A könyvben sajnálatos tévedés miatt nem ő szerepelt fordítóként. Elnézést kérünk tőle ezért! Jó szórakozást az olvasáshoz!

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 11. (59.) szám (2000. november) – 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

**Színadnanikus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

**Lapzártá:** október 20. **A decemberi szám lapzártája:** november 17.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## RAJTAÜTÉS A DOKKNÁL

Shadowrun novella

2

## ÁLOMTOLVAJ

ŐV novella

8

## KOMBÓK

Szilmill pakli

18

## RÜVEL HEGY

Gyakorisági lista

21

## KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

22

## ÚJ VERSENYEK

Novemberben és decemberben

24

## VERSENYBESZÁMOLÓK

Tiltott mágia

26

## HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

## NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki levelei

30

## ŐSÖK VÁROSA

A változások kora

32

## ŐSÖK VÁROSA

Statisztika

34

## SZÖVETSÉGI TABLÓ

ŐV szövetségek

36

## GHALLA NEWS

A TF hírei

40

## KT-LISTA

40

## SÖTÉT FÖLD

41

## TF-VARÁZSLATOK

48

## TF-FEJLESZTÉSEK

50

## ELKÉPESZTŐ

51

## APRÓK

53

# HADOWRUN

## RAJTAÜTÉS A DOKKNÁL

Az autó kerekei alatt halkán csikordultak a kavicsok, ahogy furgonunk lassan megállt a dokkot körbevevő drótkerítés belső oldalánál. Kissé szűkösen voltunk odabent, de ezen sajnos nem tudtunk segíteni. A Bulldogot nem hét személyre tervezték, és különösen nem ennyi felszerelés szállítására. Szorosan egymáshoz préselődtünk a jármű hátuljában, a levegőt kellemetlenül forrónak és nyirkosnak éreztük. A helyzet a legutóbbi, Törzsi Földek feletti ejtőernyős ugrásomra emlékeztetett. Megpróbáltam úrrá lenni akaratlan reszketésemem. Gyorsan másfelé irányítottam gondolataimat, miközben lopva körbekémleltem, hogy megtudjam, társaim hogyan tűrik a feszültséget.

Az ork Kajena mozdulatlanul ült a vezetőülésben. Bár csak arcának egyik felét láttam, így is megbizonyosodhat-

tam róla, hogy jelen pillanatban nem a vezetés foglalkoztatja. Kétségtávol nem a metahumán szépséglakátokra kívánczó mintapéldánya volt, de nem is kellett annak lennie. Fizikai adeptsai képességei közelharcban hallatlan előnyökhöz juttatták ellenfeleivel szemben; saját szemmel láttam, ahogy egy alkalommal pusztá kézzel bánt el egy nekivadult motorosbanda tagjaival, és egy esetleges kocsmai verekedésben egészen biztosan rá tettem volna az összes nyuenemet. Még bandatag korában eltanult „járműszerzési” képessége tette lehetővé számunkra, hogy furgonnal érkezzünk a helyszínre, ahogy azt tettük előtte már több alkalommal is. Elég kínos lett volna ennyi cuccal végigmasírozni Seattle belvárosán.

Kajena jobbán egy viszonylag jóképű humán férfi ült. Tágra nyitott szemének tekintete megállás nélkül cikázott

Kajena és a furgon előtti út között, arckifejezése egyszerre ezernyi gondolatról és érzelméről árulkodott. Valamilyen bugyuta történettel próbálta traktálni az orkot, de Kajena szemlátomást semmilyen, vagy csak minimális érdeklődést tanúsított. Amikor nagy néha jobbra fordította a fejét, arcán olyan kifejezés ült, amelyet valahol a bosszús és fájdalmas között tudtam volna meghatározni. A „szófosó” idióta nem más volt, mint Q, a csapat mágusa. Amikor először találkoztunk, még csak a nevét találtam különösnek, de gyorsan rá kellett jönnöm, hogy a fickó minden porcikájáig méltó a furcsa névre. Nem mondhatnám, hogy kimondottan kedveltem Q-t, mégpedig több okból is. Nem csak idegesítő természetű, de az általa birtokolt különös tudás sem tette őt a kedvencemmé. Normális esetben nem szívesen közösködtem mágusokkal, de csak egy idióta vallhatja, hogy



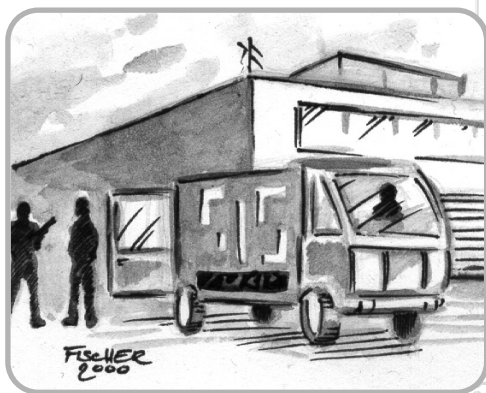
nem lehet hasznukat venni a vadászatok alkalmával... az ilyen idióta pedig rendszerint egy összecsapás első golyóváltásánál fűbe harap. Eldöntöttem magamban, hogy az akció időtartamára megkötöm a magam kis fegyverszünetét a mágia gyakorlóival. Tekintetem továbbsiklott a varázslórlól...

És megállapodott Selmán, kivételes képességű Aligátor számánkon. Nemcsak sámáni képességei tették őt számomra egyedülállóvá, hanem az a tény is, hogy nála gyönyörűbb nővel még soha nem hozott össze a sors. Minden egyes testrésze a megfelelő mértékben gömbölyödött, csodálatos szemébe pillantva pedig bármelyik férfi könnyedén elhitte, hogy a mennyország Seattle-ben található. A fizikai test héja nagyszerűen leplezte el az odabent lakó démon valós természetét. Miután néhány napig figyeltem Selmát, szent meggyőződésemmé vált, hogy előző életében azok közé az átkozott pszichopata harci sámánok közé tartozott, akiket oly nagy előszeretettel alkalmaztak a Sziú Nemzet területén. Való igaz, harc közben hozzájuk hasonló tombolásba kezdett, ha valakinek vagy valaminek sikerült sarokba szorítania. Őt is azon személyek csoportjába soroltam, akiknek nem szerettem volna keresztezni az útját.

Jobbomon, Selmával szemben egy másik nő mocorgott nyugtalanul. Rendszeres időközönként felkapta M22A2 rohampuskáját, játszavodorított vele néhány másodpercig, majd újra letette a lába elé. Az állandóan ismétlődő mozdulatossá elárulta Onyx nyugtalanságát. Számára megszokott terepet, hazai földet, a Mátrixot kellett ott hagynia, hogy csatlakozzon a vadászathoz. Mindig Onyx végezte a dekázást a csapatnak, de most ragaszkodott hozzá, hogy hozzuk magunkkal az esti találkozóra. Felturbóztam szaglóiégeimmel határozottan éreztem az irányából hőmpolygó félelmet, és feltettem magamnak a kérdést, hasznos segítség helyett nem inkább hátráltató tényezőnek fog-e bizonyulni, ha rosszra fordulnak a dolgok.

Hozzá kell tennem, minden okunk megvolt az idegeskedésre. Selma és Q úgy vélték, nem árt asztrálisan is felderíteni a találkozó helyszínét, és a látottaktól eléggé kiborulnak – mit mondjak, engem sem lelkesített a lelet. A helyszín felett egy meglehetősen erős levegőszellem, vagy valami ilyesmi lebegett. Eleget tudtam már a mágiáról ahhoz, hogy rájőjjenek: a mi Mr. Johnsonunk valószínűleg valami rosszban törő a fejét, ezért megkérdeztem a sámánt és a mágust, képesek-e megbirkózni a problémával. Mindketten kifejezetten tekintettel meredek rám, aztán egymásra, ismét rám, végül kellenlenül bólintottak. Rohadék, szenvtelen halandzsaművészek, kösz a kicsesztett biztatást...

A bal oldalam felől érzékelhető mocorgás visszarántott a jelenbe. Ez hihetetlen. Scorn már az induláskor elaludt, és éppen most tért vissza az álmok földjéről. Végig-



hordozta rajtunk tekintetét, majd egyetlen hang nélkül hozzáfogott, hogy még egyszer, utóljára leellenőrizze Enfield AS-7 puskáját. Minden mozdulata hűvös profizmust sugallt, de ha valaki ránézett, mindössze egy átlagon felüli izomzatú, erőteljes felépítésű férfit látott. Bár valóban rendkívüli erőfelfejtésre volt képes, az utcai szamuráj bionetikus és kibernetikus módosításai láthatatlanok maradtak az avatatlan szem számára. A higgadt magabiztosság aurája vette körül. Tudtam, hogy az előttünk álló eseményeket is csak a szokásos üzleti ügynek tekintti. Ha valami balul sülné el, szívesen tudtam magam mellett.

– Nos, Solace, megvan már a terv? – Pillantásom lassan a Scornnal szemben ülő társamra siklott. A CAS-ból származó, délies akcentussal megáldott fickó szélesen vigyorogva bámult rám, állkapcsa egyfolytában mozgott, ahogy valami számomra ismeretlen eredetű dolgot rágott. Teljes testpáncélzatot viselt – egyenlőre még a sisak nélkül –, valamint egy hatalmas Ingram könnyű géppuskát, amelyet a derekához kapcsolt girostabilizáló rendszerhez rögzített. A fegyver igencsak furcsa szögben ágaskodott az állványról, mert csak így tudtunk mindannyian elférni a szűk térben.

– Még nem, Slo-Mo. Egy perc... – Azzal benyúltam a zsebembe, kihalásztam belőle egy optikai chipet, és óvatosan behelyeztem a bal halántékomon lévő jackbe. Néhány, a feji kiberveremnek kiadott mentális utasítással üzembe helyeztem beépített taktikai számítógépet, és retinámra vetítettem a tájolórendszer által beállított képet. Kibernetikus parancsok gyors sorozatával kinagyítottam a seattle-i térképszoftver dokkokat ábrázoló részletét és jelenlegi parkolóhelyünket. A térkép három nagy rak-tárházat jelzett mostani pozícióink és a dokk között. Drótkerítés övezte az egész területet, és csak két, mintegy tíz méter széles úton lehetett eljutni a dokkhoz. Ha mindezt összevettem a varázslók által szerzett felderítési adatokkal, el kellett ismernem: a hely pont ideális arra, hogy csapdába csaljanak minket.



– Na emberek, a következő a helyzet. – Láttam, hogy minden fej érdeklődve fordul felém, már alig várták, hogy hallhassák a mondanivalómat. Még Q is megszakította egyoldalú beszélgetését Kajenával, és mindketten hátrafordultak üléseikben. – Három raktárház húzódik közöttünk és a dokkok között. Két úton közelíthetjük meg a találkozó helyszínét. Azt hiszem, csapda vár ránk, tehát semmiféle felesleges kockázatot nem vállalhatunk. – Néhány újabb kibernetikus utasítással előhívtam a taktikailag legoptimálisabb felállást.

– Ha valóban csapdával nézünk szembe, egyaránt szükségünk lehet mágikus és mesterlövész támogatásra a fejünk fölül. Onyx, mivel te egyébként sem remekelsz a közeli összecsapásokban, azt javaslom, te legyél a lövésznünk. Az egyik szélső raktár tetején kell elfoglalnod a pozíciódat. – A retinámon pislákoló térképre visszapillantva láttam, hogy Kajena az egyik szélső épület hátsó falánál állította meg a furgont, a másik két raktár így pontosan előtünk feküdt. – Talán a távolabbi lenne a jobb választás, így azt az oldalt maradéktalanul le tudnád fedezni. – Onyx rosszkedvű biccentésére kétszer is átgondoltam a dolgot, hogy tényleg rá bízam-e a biztosításunkat.

– Enyém a másik tető – Selma krárogó hangja ragadt ki gondolataimból.

– Pompás. – Mindössze ennyit szóltam. Nem szívesen szálltam vitába egy Aligátor sámánnal, és valóban szükségünk volt fedezetre a másik tetőről is, amely történetesen pont mellettünk volt.

Selma közbeszólása mintha a többieket is felbátorította volna.

– Viszem az egyik átjárót – mondta még mindig vigyorogva Slo-Mo, miközben Ingramjának lőszeres hevederét

igazgatta. Taktikai kijelzőm a gondolat sebességével váltott vissza harci üzemmódba, a térkép a kijelző alsó sarkába húzódott vissza.

– Q, szeretném, ha te is velünk tartanál. Ki tudja, mi vár ránk a földön.

– Oké, majd hozzád csatlakozom. – Nagyszerű! Már csak ez hiányzott!

– Én pedig Slo-Moval megyek – mondta Scorn.

– Nem, te hátul maradsz.

– Micsoda? De hát miért? Mi kifogásod van a kettő-kettes elosztás ellen?

– Scorn, mi történik, ha valaki a hátunkba kerül? Kajena egyedül lesz a furgonban, és elvághatnak minket az egyedüli menekülési útvonalunktól. Maradj csak hátul. – Reméltem, hogy érveimet ő is kielégítőnek találja. Taktikailag ez látszott a leghelyesebbnek.

Scorn mintha egy másodpercig mondani akart volna valamit, de végül csak rosszkedvűen elfintorodott. Elfordult, és valami mással kezdett szöszmötölni. Világosan látszott, hogy átverve érzi magát, amiért nem lehet az első vonalban, de nem hazudtam neki, amikor azt mondtam, szükségünk van valakire, aki fedezi a hátunkat. És ha már itt tartunk, sokkal jobb bízom Scornban, mint néhány seggfejből a csapatból.

Kajena egy szót sem szólt, csak hátat fordított, és tovább bámult kifelé a furgon szélvédőjén. Szemlátomást mélyen elmerült gondolataiban, de sejtettem, mi foglalkoztatja éppen. Tisztában volt vele, hogy ő a legképzettebb sofőr közöttünk, és hogy a kocsiban kell maradnia. A közelharc képzetségnek nehezen lehet sok hasznát venni, ha még azelőtt megfingatnak, hogy elérné az ellenfelet. Ez a felismerés volt az, amely jónéhány fizikai adeptsnál hosszabb életűvé tette Kajenát.

Szemügyre vettem CMDT/SM puskámat, hogy meggyőződjem róla, én is készen állok-e. A fegyver még az UCAS hadseregéből származott, és állandóan kitűnő állapotban tartottam. Nem is hasonlított a „szokványos” puskákhoz. A belső fegyverkapcsolat mellett egy ultrahangos célzót is szereltem rá a tetejére, valamint egy gránátvetőt a cső alá. Ezek a kiegészítők, no meg az extra gázvezető rendszer kivételes fegyvert varázsoltak a csüzlőből.

Slo-Mo megragadta a furgon oldalsó ajtajának kilincsét, és lassan félrehúzta az ajtót. Amikor puskám markolata a tenyerembe simult, rögtön megéreztem azt az ismerős, lüktető érzést a jobb kezemben, amely jelezte, hogy fegyverkapcsolatom bőr alá ültetett érintkezője összekapcsolódott a fegyverrel. Retinakijelzőmön apró pont jelent meg, vele együtt pedig a CMDT-re vonatkozó adatok, és az ultrahangos célzó információi. Ezeknek vajmi kevés hasznát vehettem a furgon belsejében, így hát kiléptem a szabadba.

A hűvös éjszakai levegő hirtelen csapott le rám az autó fülledt belsejében eltöltött hosszabb idő után. Most jöttem csak rá, mennyire meg vagyok izzadva. Lábam elzsibbadt, de néhány térdhajlítás után máris jobban éreztem magam.

Kiberszememet éjszakai érzékelésre állítottam, így máris sokkal jobban láttam a seattle-i éjszaka majdnemsötétjében. A három raktárpépület valóban ott feküdt előtünk, szerencsére mindegyik hátsó oldalánál keskeny létra vezetett fel a tetőre. Lábank alatt betonozott út húzódott, enyhe olajszag úszott a levegőben. A dokk környéke teljes mértékben kihaltnak tűnt. Megyártam, hogy társaim egymás után kiszálljanak a furgonból.

Amint mindannyian kint voltunk, rövid egyeztetés kezdődött. Innentől már csak kézjelekkel érintkeztünk. Slo-Mo intett Onyxnak, hogy kövess. Ez persze nem volt egyszerű dolog. Slo-Mo fejlett reflexhuzalozása lehetővé tette a számúráj számára, hogy emberfeletti sebességgel mozogjon, ezért néhány másodperc alatt elért a középső raktár sarkáig. A még mindig a rohamuskájával szerencsétlenkedő Onyx a tőle telhető legnagyobb sebességgel megpróbált a nyomában maradni.

Kelletlenül magam után intettem a sötétben hunyorgó Q-t, és elindultam a raktárpépületek között húzódó közelebbi átjáró felé. Selma már a mellettünk lévő épület létráján kapaszkodott felfelé, Scorn pedig éberem, esetleges veszélyforrások után kutatva őrködött az autó és a kerítés között.

A várakozó furgon motorjának brummogása egyre halkabbá vált, miközben a raktár falához osontam, és kikémleltem a sarok mögül. Orromat megcsapta a sós tengeri szél illata. A levegő természetesen használhatatlanná tette fejlesztett szaglásomat, ám jelen pillanatban ez foglalkoztatott a legkevésbé. A szellő megnyugtató érzést sugallt, de nem engedhettem meg magamnak, hogy akár csak egy pillanatra is átengedjem magam a mámorító hangulatnak. Halláserősítő rendszerem teljes gőzzel üzemelt, alacsony és magas frekvenciás tartományban is megpróbáltam azonosítani a ránk leselkedő veszélyeket. Néhány másodpercnyi eredménytelen hallgatkozás után Q is felzárkózott mögém, én pedig intettem a középső épület mögött várakozó Slo-Monak, hogy indulhat.

Átvágtam az utcán a másik épülethez, és a falhoz lapulva lassan elindultam előre. Taktikai számítógépem, ultrahangos érzékelőm, távolságmérőm és fegyverkapcsolatom folyamatosan

ásározta az információkat. Ha valaki vár ránk, én akarom előbb észrevenni.

Talán tíz métert haladhattam előre, amikor vállam felett hátraintettem Q-nak. Ő is elindult az átjáróban, de korántsem olyan óvatossággal, mint amilyent elvártam volna tőle. Halkan átkozódva újra előfordultam.

Felnéztem a tetőre, de nyomát sem láttam Selmának. Gyorsan beállítottam a zajsűrűmet, hogy csak a felülről érkező hangokat engedje át, és rögtön meghallottam a szinte velünk egy vonalban haladó, óvatos lépések neszt. Magamban reménykedtem, hogy időben észreveszi majd a valahol odafent várakozó szelleményt. Én is megpróbáltam már kiszűrni, de nem jártam szerencsével.

A dokk nyílt előteréig hátralevő méterek egyre fogyatkoztak. Jobb oldalamon, a falban nehéz tolóajtók vezettek a raktár belsejébe. Megpróbáltam széthúzni őket, de a másik oldalról be voltak reteszelve, vagy egyéb módon rögzítették őket. Úgy döntöttem, egy zajos behatolás nem igazán szolgálná a meglepetés erejét, ezért inkább újra magam elé összpontosítottam a figyelmem. Különösnek tűnt, hogy a másik raktáron nem látok bejáratot az ittenivel szemben.

Fegyverem csövét az épület sarkára szegeztem, minden erőfeszítéssel a köztem és a nyílt dokk özött lévő távolságra koncentráltam.

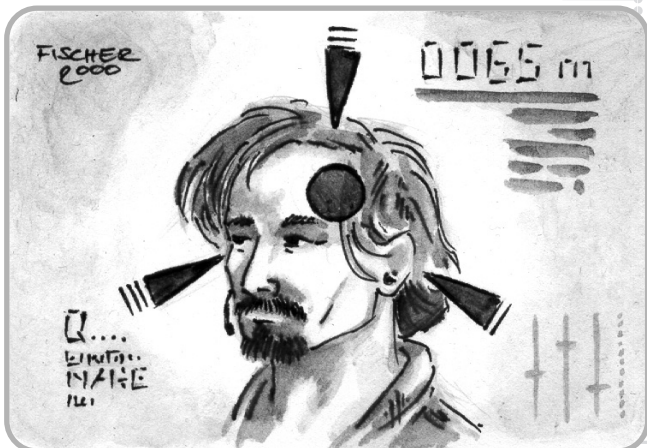
Még tizenöt méter.

Tizennégy.

Tizenhárom.

Tizenket...

Soha nem jutottam el tizenkettőig. Körülöttem a dokk környéke hirtelen életre kelt – mintha csak a Függetlenség napi ünnepély elevedett volna meg. Tompa gépfegyversorozatok és egyes lövések hasítottak a levegőbe, taktikai számítógépem teljes gőzzel pörgött. Különösen





sabb mesterlövészpuska. Akárki is akart eltakarítani minket az útból, a lehető legprofibb módon szervezte meg a rajtaütést. Csak reménykedni tudtam, hogy sikerül nekik családost okoznunk.

Taktikai komputerem a korlátozott adatok ismeretében azonnal kitérő manővereket javasolt, de mielőtt egyet moccanhattam volna, fémen elcsúszó fém, majd rögtön utána futó léptek zaját hallottam magam mögül. Az auditív információk alapján már kaptam is az elfogáshoz szükséges röppályák adatait.

Sarkon perdülve villámgyorsan célzásra emeltem fegyverem, de még ez sem bizonyult elegendőnek. Egy géppisztolyával egyenesen rám célzó férfit láttam magam előtt. A számítógép még pörgés közben rövid impulzusokat küldött a hozzákapcsolt képességhuzalozáshoz, ezáltal a mozdulat egyetlen folyamatos ugrássá alakult át. Keményen landoltam a jobb oldalamon. Eközben kissé távolabb az átjáróban észrevettem a mozdulatlanul fekvő Q-t, de jelen pillanatban nem sok mindent tehettem érte.

A géppisztoly felköhögött, egy sorozatnyi nagy sebességű lövedéket köpve felém. Kettő csak a hült helyemet lyukaszthatta át, a harmadikat pedig páncélozott kabátom állította meg. Bár a lövedék nem hatolt át a védelmen, így is éreztem a bal karomba hasító fájdalmat. Fegyverropogást hallottam a raktár másik oldaláról is. Valaki igencsak felkészülhetett ránk.

Fegyverem csöve még mindig emelkedőben volt, a komputer megpróbált ellátni a fickó semlegesítéséhez szükséges információkkal. Gyorsan átvizsgálta a lehetséges vizuális üzemmódokat, majd a retinámra vetített egy képet, amely abban a pillanatban bármilyen Picassónál gyönyörűbbnek tűnt. Az ultrahangos és hőképek világosan megmutatták testének legsebezhetőbb pontjait. A számítógép ezen kívül azt is valószínűsítette, hogy a támadóm következő lépése a fedezékbe húzódás lesz. Márpedig ezt nem hagyhattam. Fegyverkapcsolatom célkeresztje a nyakára siklott, és tüzet nyitottam.

Bár a CMDT puska az egyik leghatékonyabb fegyver, ami csak létezik, nagy hátránya, hogy a tárban csak nyolc löszer fér el. Hogy megszakítás nélkül harcolhassak, úgy ítélem meg, csak egyes lövéseket fogok leadni. Ez elméletileg ugyan rontotta a találati esélyeimet, de a számítógép szinte teljesen kompenzálta ezt a hátrányt. Ez alkalommal APDS löszert táraztam (ez is azok közül az emléktárgyak közül való volt, amelyeket még a seregből nyúltam le), ami olyan könnyedén hatol át a páncélon, mint az alkarpenge egy macskán. Minek erőlködjem a hagyományossal, nem igaz?

Fegyverem feldühögött, és egy töredékmásodperccel később forró színörvény homályosította el hőérzékelő-

idegessé tett a fegyverdörgések nyomán felhangzó két fájdalomüvöltés. Mögöttem balra hallottam, ahogy valaki a falnak csapódik, majd elfojtott nyögéssel a földre zuhan. Q állt arrafelé...

Nem kockáztattam meg, hogy hátrapillantsak. Bár nem rendelkezem reflexhuzalozással, idegpályáimat valamelyest felturbózták, így az átlagosnál én is valamivel gyorsabb reflexekkel és reakcióidővel rendelkezem. Kiberfülem és taktikai komputerem segítségével villámgyorsan megpróbáltam meghatározni a lövések forrását.

A fülem által eltárolt információt felhasználva utasítottam a számítógépet, hogy az idő- és fáziskülönbségek segítségével kalkulálja ki a lövész irányát és hozzávetőleges távolságát. Néhány tizedmásodperccel később retinakijelzőmön már meg is jelent az információ: a lövések előlről és balról, kábé hatvan méterről érkeztek. Hatvan méter...

Nem vagyok egy géniusz, de rögtön rájöttem, hogy ha a fickó hatvan méterre tanyázik, akkor a vízen kell lennie. Levitáció? Esetleg egy csónak? Nem láttam értelmét. Halálom kellett volna valamit előzőleg, kivéve, ha a mesterlövész valahol a magasban rejtőzik.

Kiberszememet maximális nagytársa állítottam, és a lövés körülbelüli irányába pillantva végre észrevettem a betonlapzaton álló rakodódaru víz fölé nyúló karját. Egyre feljebb és feljebb pásztáztam a tekintetemmel, és sikerült kiszűrnom a darukar tövében fekvő fickót, aki mintha éppen rám célzott volna a fegyverével. Megállt bennem az út, amikor felismertem, hogy a mesterlövész egy Walther MA 2100-es fegyvert tart a kezében. Még a hadseregből ismertem a fegyvert, nem egyszer láttam is működés közben, és tudtam, hogy ez az egyik leghaláló-

met. A géppisztolyos gyilkos egy elegáns hátraszaltó után a nyitott ajtó túlsó félfájának csapódott, majd a felismerhetetlen torzó lassan a földre csúszott. Engedélyeztem magamnak egy apró vigyort, miközben megfordultam, hogy kezelésbe vegyem a mesterlövészt.

Már éppen célzásra emeltem volna a fegyverem, amikor újra sietős lépteket hallottam hátulról. Megfordulva láttam, hogy egy géppisztolyából folyamatosan tüzelő, alacsony fickó rohan ki az ajtón. Ezúttal balra vetődtem, de így is sikerült néhány lövést begyűjtenem – szerencsére a lábamat fedő páncél megakadályozta a súlyosabb sérüléseket. A köszöntést viszonzozni azonban már nem maradt időm, mert az átjáró túlsó végén feltűnő Scorn is csatlakozott a bulihoz. Enfieldjének rövid sorozata lerobbantotta a rohamozó támadó koponyájának nagy részét. A fickó hangtalanul terült el a földön. Scorn jobbra penderült, úgy tűnt, neki is sürgős félrevetődni valója támadt. A felszattanó fegyverropogásból tudtam, hogy most saját dolgával kell törődnie.

Még javában töprengtem, vajon visszamenjek-e segíteni Scornnak, amikor éles fájdalom hasított jobb karomba. A Waltheres seggfej döntött helyettem. Felüvöltöttem fájdalomban, miközben a golyó ütötte sebből ömleni kezdett a vér. A fejembe ültetett traumacsökkentő pillanaton belül reagált, nagy mennyiségű enkefalont és endorfint juttatva a véráramba. A környező világ egyszerűen elmosódottá és tompává vált. Sérülésem egészen távolinak tűnt, de azt is tudtam, hogy az orvlövész sajnos legalább ekkora távolságra tanyázik.

Szinte már szédültem a sok forgolódástól, de erőt vettem magamon, és újból a darun fekvő mesterlövészre koncentráltam. Ráfókuszáltam, de még a számítógép is alig tudta befogni. A lövészt körbeelőlé célkereszt mellett tüzelési paraméterek és távolsági információk jelentek meg retinakijelzőmön. Egy igazán ravasz seggfejjel volt dolgom. Jó fedezéket talált magának, és hatvan méterről szinte lehetetlen feladatnak bizonyult volna leszedni egy puskával.

Ekkor döntöttem úgy, hogy félre a ravasz megoldásokkal, nem játszom tovább a civilizált gyilkos szerepét. Kibernetikus utasításomra a retinámra vetített kép megváltozott. A célkereszt körül újabb kör jelent meg, a minigránát-vető adataival, és a röppálya-információkkal együtt. Majdnem felvihogtam, amikor az adatok letöltődtek a puskagránátvetőjének rendszerébe, és a megfelelő szögbe állítottam a fegyvert. Bal hüvelykujjam enyhe nyomására a fegyver hangos puffanás kíséretében megrándult a kezemben.



A következő másodpercben a daru karja ragyogó tűzgolyó kíséretében megszűnt létezni. A robbanásban a mesterlövész is magába nyelte. Jöttem eggyel az areses cimboráimnak, akiktől beszereztem a távolságmérőt és a gránátvetőhöz tartozó fegyverkapcsolatot. Most már csak annyi hiányzott a boldogságomhoz, hogy engedjenek valamennyit a minigránátok árából...

Közelebb húzódtam a falhoz, és összekuporodva hallgatóztam. Ez egyedüli zajt egy könnyűgéppuska szaggatott sorozatai jelentették (azt hiszem, Slo-Mo lármázott arrólafél), majd nem sokkal később egy hatalmas csobbanás. Azután csend.

Néma csend.

Tíz másodperc is eltelt, mire beleszóltam a rádiómba.

– Solace tiszta. Jelentést.

– Slo-Mo tiszta.

– Scorn tiszta.

– Kajena tiszta.

Statikus zörej.

Néma csend.

– Onyx, Selma, Q, jelentést.

Csend.

– Q-t látom. Itt fekszik mögöttem. Mi van Onyx-szal és Selmával?

Slo-Mo volt az, aki végül válaszolt.

– Asszem, már az elején leszedték őket, de Selma még elbánt a szellemmel. Pont a mesterlövészeik előtt voltak. Megnézem, tehetünk-e még valamit értük.

Összegyűjtöttük halottainkat, és beszálltunk a furgonba. Elérkezett az ideje, hogy mi adjunk órát Mr. Johnsonnak üzleti etikettből.

# ÁLMOZOLVAJ

Vigyázz! Álmod élni  
Elveszett? Elvesztél!

Sikoltva ébredt. Teste verejtékben fürdött, a baldachinos ágy függőnye letépvén két karcsú karjára tekeredett. Az asszony döbbenet nézte, mit művelt álmában: festett körmeivel csíkokra hasította a takarót, bronz bőrét is véres karmolásokkal tarkítva, gyöngyházfényű fogai puha ajkába martak.

– Már megint, kedvesem? – férje remegve állt az ágy mellett, bal csápjával magasra tartva a fátylát, amit a folyosón ragadott ki az egyik fal tartóból, miközben felesége sikolyára ébredve átrohant a szomszéd barlangteremből. Néhány hete már nem tudtak együtt aludni, bármennyire is szerették egymást. A nő rémálmai előbb csak nyugtalanítóak voltak, később azonban már veszélyessé tették őt. Mikor férjét bódulatában majdnem megfojtotta, úgy döntöttek, egy időre külön hálóüregbe költöznek.

– Nem emlékszem – suttogetta az asszony iszonyodva. – Semmire nem emlékszem az álomból.

A férfi komoly ábrázattal leült az ágy szélére, és középső, leggyöngédebb végtagjával felesége szőke haját érintette féltve.

– Reggel segítséget kérünk – mondta, de asszonya könnyes szemmel, türelmetlenül elrántotta szép fejét.



– Tucatnyi orvos, kuruzsló és galetki vajákos mormogott már fölöttem. Elég volt! Ostobák, semmihez nem értenek, csak a pénzt húzzák ki a zsebedből.

– Most nem orvoshoz megyünk – a férfi hangja kemény, elszánt színt öltött.

A nő reszketve, védelemért könyörögve bujt férjéhez, s közben lopva nézte saját száradó vérét a felszabdalt takarón.

\* \* \*

Atvy Morodur életében még soha nem volt ennyire kiimerült. Barlangja csupán három üregből állt, s most a legbelsőben keresett menedéket, mert a két másikat halkan sirdogáló, remegő, hisztérikus nők töltötték meg. Kalafonia, az ifjú galetki tanítvány csöndes léptekkel erősítő főzetet hozott mesterének, s a zölden párolgó folyadékot letette elé.

– Igyon, mester! – súgta, mivel tudomása volt róla, hogy Atvy Morodur feje majd' szétrobban a fájdalomtól.

– Mi folyik itt, Kalafonia? – nyögött a Szellem szem Tisztogató Klán tagja. – Az orvosok tehetetlenek, a mágusok értetlenül tárják szét karjukat, a papok pedig...

Atvy legyintett. Harmadik hete érkeztek a nők a tisztogatóhoz, mind azonos panasszal. A mesternek azonban alig sikerült valamit kiderítenie a különös járványról, s amit mégis megtudott, az csak összezavarta.

– Rémálmaik vannak, de egyikük sem emlékszik azokra – morogta magának Atvy Morodur, nem törődve a mellette gubbasztó szolgálával. – Mind asszonyok, vagy fiatal lányok, a galetki társadalom legkülönbözőbb rétegeiből. Gazdagok, csúnyák, nyomorgók, vagy gyönyörűek. Hű feleségek, kofák, kalandot keresők, szűzek és prostituáltak.

– Az imént érkezett egy a HraT'ki Lányai Rendből, akik érintetlenségükkel vélik elérni a tökéletességet – jegyezte meg Kalafonia, de rögtön meg is bánta, mivel mestere finom arcán fájdalmas rángás futott át.

– Még egy! – sóhajtott elkeseredve. – Ő sem tud újat mondani: hetek óta nem alszik, s ha mégis, semmit nem pihen. Az álmokra, melyek gyötrik, nem emlékszik, de kitörve belőlük őrzöngve ébred, s az ágy körülötte romokban, sőt, önmagát is megsebesíti gyakran. Ereje egyre fogy, már nyitott szemmel sem képes mást látni, mint kavargó sötétséget. És a hang... Halk, lágy dallam rezdül folyton a koponyájában, egy versikét dalolva, ami nem megy ki a fejéből, bármit is tesz.



– Hogy is szól, Kalafonia?

A szolga lehunyt szemmel *igazitott* hangszálain, hiszen erről volt híres a galetkik között: bármilyen hanglejtést és színt tökéletesen tudott utánozni. A versikéhez, amit a megkínzott nők idéztek, sejtelmes, puha tónust választott, mintha szellő kelne a gombaerdő szálai között.

*Drága pillangókat sodort el a szél  
Világtalan szívre rászakadt a tél  
És a bús vergődik, és az elme fél  
Vigyázz! Álmod él  
Elveszett? Elvesztél*

– Igen ez az – bólintott Atvy Morodur, s mintha a vers-től erőre kapott volna, felállt, kihúzta magát, tekintete a szomszédos üreget takaró függőnyt kémlelte. – Tehát új nő érkezett? Véget kell vetni ennek, különben...

Nem folytatta, mert Kalafonia szemében gyermeki rémület csillant. Biztatón rámosolygott a szolgára, majd hátrazott léptekkel a függönyhöz ment, és karcsú kezével eltolta azt. A máskor oly békés dolgozóüregben most tucatnyi asszony, leány kucorgott a falak tövében. Legtöbbjükkal kísérő is volt – a férjük, testvérük, barátjuk, vagy tulajdonosuk. Amint Atvy végig nézett az arcukon, mind végtelen kimerültségről és bánatról árulkodott.

A tisztogató mosolyt varázsolt ajkára, és a frissen érkezett szerzetesnőhöz lépett...

\* \* \*

– Éhes vagyok! Éhes! – nyögte a galetki. Teste, mely csupán árnyéknak tűnt a barlangüreg mélyét bevilágító milgand derengésében, kintől csavarodott össze. Három erőtlenül remegő csápja a sziklák kaparta, légzése visszhangot vert, állán vércsöpp gördült le. Emszelős tekintettel nézett körül vackán, a csatornaszint eldugott üregében, szeme undorral tapogatta a mocskot, amiben már oly régóta élt.

– Ennem kell – nyögte, és a gondolatra könnyecseppek gyűltek a szemében. – De nem szabad! Nem etetek!

Hangja hirtelen elcsuklott az iszonytól. A szűk barlangnak csupán egy bejárata volt, s azt is eltorlaszolta a gördíthető kő, amit maga tolt oda. Most mégis felderengett az üreg ruhátó levegőjében három alak. Galetkik voltak, díszes ruhájuk aranyszálakkal hímezve, fejükön papi jelvények csillogtak.

– Ne! – sikoltotta a sarokba szorulva a barlang lakója, és a rettegéstől félőrülten pusztá csápjával próbálta elkaparni magát a sziklás talajban. – Nem akarom! Ne gyertek közelebb! Elég volt, ne nyúljatok az agyamhoz!

A három pap úgy szemlélte a kínban fetrengő, csontsovány galetkit, mintha valami furcsa, érdekes torzszülött volna. Arcukon tudományos kíváncsiság, és némi megvetés vibrált. Majd közelebb léptek a vinnyogva reszkető szörnyeteghez, felemelték imához fejlesztett karcsú karjukat, és monoton mormogásba fogtak.



– A lélek tánca éjjel, a szellem ereje, álmod kavargó világa, szíved vágyai. Mindezt add nekünk!

A földön kucorgó galetki fájdalmas sikollyal saját fejére tekerte mindhárom csápját, eltakarva szemét, de tátott szája az iszony hangján üvöltött.

Mérhetetlen idő telt el, mire a csatornaszinten bujkáló renegát kissé megnyugodott. Leengedte csápjait, és körbe pillantott. A papok természetesen nem voltak sehol, hiszen a régmúltból bukkantak fel, mint rémséges emlékképek. A valóságban még gyermek volt a galetki, mikor így körbevetett, és a mana harapófogóival kitépték fejéből az álmokat.

– Ennem kell – nyögte megtörtén a galetki. – Ennem, különben elpusztulok. Álmokra van szükségem.

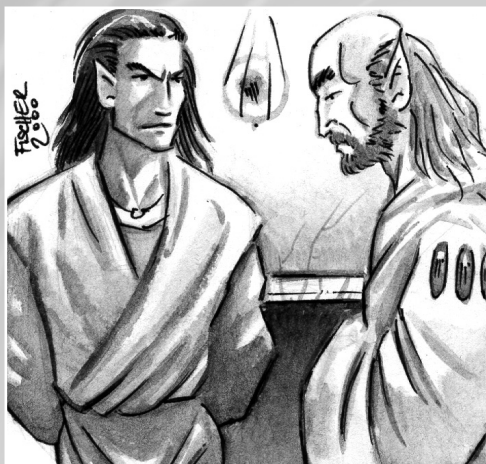
Ellökte magát a sziklától, félregördítette a bejáratot takaró követ, és halkan, gyakorlatlan suhant a csatornaszint járataiban. Ismerte az utat, ami a féregszintre vezet, s ott bukkan elő, ahol a behatoló észrevétlen maradhat.

Kifosztott, lázas kínban égő elméje immár csak arra a névtelen áldozatra bírt gondolni, aki valahol éppen most fekteti fejét párnájára, hogy átkeljen álmai világába...

\* \* \*

– Akarjon alakot váltani, de szoruljon meg a két test között örökre! – zengte legfrissebben kiöltött átkát Kalafonia. Ő maga is érezte, hogy nem sikerült túlzottan szellemesre, de dühe most képtelenné tette a gondolkodásra. – Tehát azt mondod, mester, hogy gonosz mágiával állunk szemben?

Atvy Morodur gondterhelten ücsörgött a féregszint „legcsöndesebb” területén, a Fratt zuhogó tövében. Hogy



csöndes, az persze csak bizonyos nézőpontból volt igaz: a lezúduló víz robaja minden más zajt elnyomott. Csak üvöltve lehetett beszélgetni, de a tisztogató éppen azért szerette, mert lehetetlen volt kihallgatni az itt elhangzó szavakat, s más fecsegése sem zavarta gondolatait.

– Talán egy asztrál pók garázdálkodik az alvó nők tudatában? – üvöltötte eltöprengve Kalafonia. – Vagy valami ismeretlen, ritka pszi entitás? Én azt hiszem...

– Nem kérdeztem semmit – intette csöndre szolgáját Atvy. – A locsogásod elzavarja a jó gondolatokat, úgyhogy hallgass.

– De mester, segíteni akarok – a szolgál határozottan megsértődött. – Nagyon bánt, hogy szegény nők lassan elpusztulnak a fáradságtól. Képtelenek álmodni, így a lelkük egyre halványodik.

– Valóban tenni akarsz valamit? – fordult Kalafoniához komoly arccal a tisztogató. – A dolog veszélyes, megzavarodhat az elméd.

A szolgál gondolkodás nélkül válaszolt, s bár gyermeken naivnak tűnt, a mester tudta: komolyan elszánta magát bármire.

– Mondd, mit tegyek, és én már indulok is!

– Elviszlek a Lélek Templomába – mondta Atvy Morodur. Kalafonia szeme elkerekedett, ajka remegni kezdett, és megfélemlítve a víz dörgéséről, csupán suttozott.

– A Lélek Templomába, Gargitro őszentségéhez? Azt a cseppkő épületet csak az örültek és öngyilkosok merik felkeresni. Én egyik sem vagyok, uram!

Atvy ugyan fülével nem hallotta Kalafonia hangját, de szavait leolvasta a szájáról. Válaszul csupán lemondóan felhúzta kissé a vállát, mint aki éppen erre számított. A szolgál máris elszégyellte magát, s bár az iszonyú gondlattól rázta a hideg, mégis bölintott.

– Rendben! Ha a Lélek Templomába kell mennem, hogy megmeneküljenek a nők, akkor legyen – hirtelen könny gyűlt a szemébe. – Olyan fiatal vagyok még, mes-

ter. Annyi szép dolog állt volna még előttem, és... Bevalom, még soha nem érintettem galetki lányt, pedig férfi volnék, ugyebár. És most így kell végeznom? Hát legyen, a szebbik nemért ez is vállalom, s talán az Ősök Szelleme a lelkem felé küld egy halovány mosolyt.

Halovány mosolyt Atvy Morodur küldött elkeseredett szolgája felé, mikor megszólalt:

– Nem kell ilyen tragikusan felfognod a dolgot, barátom. Magam is veled megyek, s ha lehet, vigyázok rád. Mindketten tudjuk, miért olyan rossz a híre ennek a papi rendnek. Évszázadok óta kizárólag az elmével, sőt, az álmokkal foglalkoznak, és sokan állítják róluk, hogy papjaik már régen nem is léteznek ebben a dimenzióban. Tudatuk átszűszott az álmok világába, ott érzik otthon magukat, lenézve minden fizikai megjelenést. Én azonban túlzónak tartom ezt a misztikus felfogást. Gargitro őszentsége, a templom feje nagy tudású galetki, aki rendje egészét az álmok kutatásának szentelte, de nem szörnyeteg.

– Akkor miért retteg mindenki a Lélek Templomának közelében? Miért hallható a belsejéből néha vérfagyasztó sikoly, máskor holt lelkek sóhaja? Miért leng a barlangtető felé néha olyan fekete füst a szentélyükből, mint amilyen csakis a krematóriumokból szokott eredni? És miért...

Atvy türelmesen leintette rettegő szolgáját.

– A Lélek Templomának papjai nem szeretik, ha zavarják őket. Lásd: a nők, akiknek álmát elrabolták, először szinte mind Gargitro őszentségéhez akartak segítségért folyamodni, hiszen az ő rendje ismeri leginkább az álmok világát, de egyikük sem jutott be a templomba.

– Akkor engem miért engednének be? – csóválta fejét Kalafonia.

– Mert te az én ajánlással jelentkezel szerzetesnek – ordította könnyed eleganciával Atvy Morodur.

Kalafonia életében még soha nem állt olyan közel ahhoz, hogy elájuljon a félelemtől, mint abban a pillanatban.

\* \* \*

Marjana kisasszony apró termetű, rendkívül csinos teremtés volt, aki csakis két módon szeretett aludni: meztelen testét vagy saját, hihetetlenül hosszú hajába, vagy egy erős galetki férfi izmos karjaiba csavarva tudta biztonságban. Mikor még gyermekként elszakították szüleitől, nagyon elveszettnek érezte magát. Néhány év múltával azonban rádőbent, hogy sokkal könnyebben megszerezheti a szép ruhákat, finom étkeket odaadó szépségével, mint azzal, ha a csatormaszinten vadászik.

Ma éjjel sem kellett gyönyörű hajával takaróznia. A galetki férfi, aki ugyan csöppet sem volt szép, viszont rátságtát „kiváltotta” csengő aranyakkal, immár elédgetten horkolt Marjana mellett. A lány is érezte, hogy kerülgeti az álmot, s örült, hogy vendége ily kevéssel beérte, s békén hagyja őt a pihenőidő hátralévő részében.

Marjana tudata lassan átsiklott azon a titokzatos határon, amin túl minden lehetséges. A lány álmában sem vi-

selt ruhát, hiszen büszke volt igazó szépségére, s most kíváncsian pillantott körbe, kinek mutathatja meg azt. Remélte, hogy szebb férfi lesz, mint akikkel ébren találkozik, de azt sem bánta volna különösebben, ha fantáziája egy hasonlóan kecses lánnyal hozza össze.

Már-már belépett a puha szőnyeggel, fényes milgandokkal, édes nektárral otthonosá *álmodott* szobába, mikor valami csattant, zörrent. Marjana bosszúsan nyitotta ki szemeit, és nézett körül saját szobájában. Vendége továbbra is mélyen aludt, még a nyála is rácsordult durva szakállára. A lány mély sóhajjal ismét be akarta csukni szemét, ekkor azonban valaki mozdult a félhomályban.

– Ki van ott?! – sikoltotta, majd hegyes körmeivel belemart vendége hátába, hogy felébresztve a férfit, védelmet kérjen tőle. A férfi azonban továbbra is hortyogott, mintha nem is serkent volna vér bőre alól Marjana körmei nyomán.

A sarokban újra mozdult az árny. A lány eltakarta magát hajával, és tétova keze egyre csak rázogatta a vendéget. A legkisebb fényerőre bővült milgand hirtelen megvilágította a behatolót: csontsovány, majdnem meztelen, mocskos galetki fiú volt. Három csápija mohón tekergett Marjana fehér dereka felé, hamarosan meg is szorítva azt. Marjana mélységes undort érzett, mikor a bűzlő férfi magához húzta, s eszelős tekintét szinte bele fúrta a lány koponyájába. A könnyű testű áldozat ekkor őrzőgő küzdelembe fogott, tépte, ütötte, marta a förtelmes galetki fiút, de nem tudott megszabadulni annak szorításából. Keze azonban hirtelen rátalált az ezüst nyelű törre, amit mindig párnája alá rejtve tartott. Markolatig dőfte fényes pengéjét a támadó hátába, s a következő pillanatban...

Felébredt. Marjana megkönnyebbülten nézett körül a szobában, ahol nyoma sem volt a borzalmas behatolónak, s a békés csönd szinte simogatta előbbi álmától felborzolt idegeit. A csönd... A csönd, mely valahogy túl békés, túl töretlen volt. Marjanának hiányzott *valami*, ami az előbb még volt, most azonban elveszett. Szép szemöldökeket bosszankodva vont össze, majd hirtelen rájött: a csönd valóban teljes volt – a vendég már nem horkolt.

A lány lassan a férfi felé fordult, miközben fényesebbre bővölte milgandját.

A sikoltozásra berontó szomszédok a sarokban kuporgó, meztelen Marjanát látták, s a vendéget, kinek torkából ezüst nyelű tör állt ki. A lány elcsendesedve egy dalocskát dúdolt halkán:

*És a bús vergődik, és az elme fél  
Vigyázz! Álmod él...*

\* \* \*

– Hunyd le a szemed! – szólt szigorú hangján Gargitro ösztönzése. Kalafonia a rémületől egész testében remegve engedelmessé vált, s megfogadta magának, hogy bármi történik is, elaludni nem fog.



A Lélek Templomának zegzugos mélyén, a kicsiny barlangszobát néhány pillanattal később betöltötte a galetki szolga egyenletes hortyogása. A pap száraz ajkán könnyű mosoly suhant át, miközben barátja, a faliképek alatt várakozó Atyv Morodur felé fordult.

– Miért hoztad el, s miért hazudtad, hogy szerzetesnek ajánlod? – kérdezte szikár alakjához sehogy sem illő, lágy hangon Gargitro. A tisztogató hasonlóan *könnyű* mosollyal kísérelte válaszát:

– Számos rendtársad jelenlétében juthattunk el ide, a templom cseppkövének legmélyére, hogy végre kettesben válthassunk szót.

– Nekem nincs titkolnivalóm a papjaim előtt.

– Nekem azonban van – Atyv Morodur a kőágyon horkoló Kalafonia mellé lépett, és úgy vizsgálta annak arcát, mintha keresne valamit. – Álmodik?

Gargitro bólintott.

– Olyan világban bolyong, ami egyszerre tökéletesebb, és rémitőbb, mint amit valóságnak hisztek – mondta, miközben tenyerét Kalafonia homlokára simította, és lehunyta szemét. – Ohó, ez a fiú nagy rajongója a női bájaknak!

A két férfi cinkosan összenevetett. Atyv hirtelen elfordult a kőágytól, és jövele lényegére tért.

– Nem akartam, hogy bárki más ismerje valódi céloamat. Egyedül benned bízom, mert egyszer már beengedtélt saját álomvilágodba, hogy megküzdjek az életedre törő asztrál zombival.

– Így aztán ismered minden titkomat. Azokat is, melyekről magamnak sincs tudomásom – Gargitro és Atyv között fényes ezüstszállként izzott fel a barátság.

– Biztos vagyok benne, hogy a Lélek Temploma rendjének köze van a *járványhoz*, ami a galetki nők között terjed – a tisztogató egyenesen a pap szemébe nézett. – És tudom, hogy te birtokában vagy a megoldásnak.



Gargitro öszentsége tétova mozdulatokkal leült a kőpadra, ami a fal mellett húzódtott. Atyv Morodur szemben állt vele, karjait egymásba fonva.

– Régen történt – fogott bele sutgó szavakkal a pap. – Fial és lelkes voltam, ahogyan mindenki a Lélek Templomában, hiszen nem sokkal korábban kaptunk engedélyt a síkutazók szintjéről, hogy megalapítsuk saját szerzetesrendünket. Az álom birodalmába akartunk behatolni, de nem olyan felszínesen, ahogy elődeink tették. Mi hittünk benne, hogy álmoképeink egy valós világ részleteit közvetítik, s nem csupán illúziók. Kifaragtuk a templomunkat, megválasztottuk rendünk prioritait, és munkához láttunk. Senki nem akadt közöttünk, aki arra gondolt volna, hogy másoknak árthatunk. Csakis a cél érdekelt, az oda vezető út mocskát észre sem vettük.

– Ma reggelre három nő pusztult bele abba, hogy képtelen álmodni, ketten pedig véglegesen megzavarodtak – szolt közbe Atyv Morodur sürgetően. Haragjától Gargitro megborzongott, s még halkabban beszélt tovább:

– Senkit nem kényszerítettünk arra, hogy részt vegyen a kísérleteinkben. Az alsóbb galetki szinteken azonban szép számmal akadnak olyan szerencsétlenek, akik bármire hajlandóak, csak hogy élelemhez, pénzhez jussanak, így dúskáltunk azokban, akik beengedtek minket az álmaikba. Én akkoriban azt hittem, csak felnőtt galetkik fekszenek az ilyen kőágyakra, mint ez itt. De néhány szerzetes-társam rájött, hogy a gyerekek álmába sokkal egyszerűbb behatolni, és nem tartotta vissza őket semmi. Később, mikor én lettem a rendünk feje, megtiltottam az ilyen kísérleteket, de a régi áldozatokkal nem lehetett mit tenni.

– Mit műveltek a gyerekekkel?

– Kimostuk a lelküket, miközben aludtak – Gargitro már-már könnyekben tört ki. – Arra voltunk kíváncsiak, el lehet-e venni valakitől az álmait, hogy nyoma sem maradjon. Ha ez sikerül, vajon mi marad a lélekből, a vágyakból, a... A galetkiből?

– Kirabolótok az álmaikat, s a gyerekekből *álmovám-pírokat* teremtetetek – bölintott elkeseredetten Atyv Morodur.

– Megértettük, hogy az álmok épp olyan fontos részei egy lénynek, mint a szíve, az agya. Aki nem álmodik, néhány hét alatt elpusztul, mert a lelke megfullad az éj sötétjében. Mikor ezt megértettük, vissza akartuk adni nekik az álmaikat, de nem sikerült. Százával haltak meg a templom kazamatáiban, iszonyú kínok között, ahogyan most azok a nők. De néhány álmovám-pírnak sikerült megszöknie. Évekig vadásztunk rájuk az asztrál síkon, s azt hittük, már egy sem maradt.

– Tévedtetek – Atyv Morodur úgy érezte, már minden lényeges dolgot hallott, majd mégis eszébe jutott valami: – Miért éppen nők álmából táplálkozik?

– A nők álmait majdnem olyan könnyű elrabolni, mint a gyerekéket – felelt Gargitro. – Az álmuk légies, szerteröppenő, lágy és érzékeny. A vámpír számára sokkal *ízletesebb* is.

Atyv Morodur aprót bölintott, majd a kijárat felé indult, de mielőtt félrehajította volna a nehéz függönyt, újra eszébe villant valami, s megfordult.

– A szolgám! Kérlek, ébreszd fel.

Gargitro fáradt mozdulattal a kőágyhoz lépett és megérintette Kalafonia homlokát...

\* \* \*

*Enni, enni, enni!* – lüktetett vörösen a galetki fiú vágya kínozta tudatában. Fizikai testét már elhelyezte a síkátor szeméttel borított sötétségében, büzlő bőrdarabok alá feküdt, lehunyt szemmel. Most asztrál lényege volt az, ami mozgott, átbegett a falakon, egyre halványuló vibrálással zsákmányt kutatott a pihenőidő középtáján. A féregszint, kereskedők lakta cseppkő negyedének széléig sikeresen ellopakodott, majd behatolt a legelső barlangba.

A fiatal lány békésen aludt puha vackán. A fiú asztrál teste óvatosan megbújt az aluvilág peremén, hogy előbb belessen, nehogy meglepetés érje. Borzongva gondolt egyik régebbi „utazására”, mikor a kiszemelt nő rém-álmát barlangi trollok töltötték ki, és a „belépő” fiú asztrál testét majdnem széttépték.

A lányka azonban hűvös, tiszta barlangi tőről álmodott, hol együtt fürdött meztelenül két barátságos, szelíd *delofinnal*, az ősidők legendáiból ismert vízi állattal. A fiú „belépett” az álomba, s megállt a tó partján. Bár *ébsége* tűrhetetlenül kínozta, néhány pillanattal mégis békésen gyönyörködött az álmodó síma, bronz színű bőrében, karsú alakjában, s a vizen szétterülő, szőke hajában.

A lányka kacagva lökte el magától az egyik szürke halat, s miközben a hátára fordult, megpillantotta a fiút. Szemérmesen eltakarta testének legszebb titkait, de talán tudatában volt, hogy „csak” álmodik, mivel a fiú hívására engedelmesen, s immár leengedett karokkal lépett ki a tóból.

– Mit akarsz tőlem? – kérdezte csengő hangon, élénk tekintetében vibráló fiatalossággal. A fiú asztrálteste megregett, amint közel érezte magához a lány álmát.

– Tanítok neked egy dalt – súgta, s csápjaiiban megjelent egy mives hárfá. A lány tetszéssel mosolygott, s már

az első felröppenő dallamok hallatán átadta magát az élvezetnek.

*Drága pillangókat sodort el a szél  
Világtalan szívre rászakadt a tél*

A fiú harmadik, szabad csápjá lassan a lányka nyakára tekeredett, s hirtelen megszorította azt. A sikoly halk volt, s szinte azonnal elhalt a tó tükre fölött. A táj megszürikült, amint a lányka álmában rádöbbsent, hogy meg fog halni.

– Add nekem az álmod, a vágyaid, a... – suttogetta a fiú asztrál szája, de arcát saját könnyei áztatták.

– Engedd el!

A színtelenné vált tóparton fekete csuklyás asztrál alak állt, izzó tekintetével az iszonyú jelenetet nézve. A lányka két karjával egyre erőtelenebbül próbálta eltaszítani magától gyilkosát, de az nem engedett. Ekkor az álomban váratlanul megjelenő alak, akiről a fiú azt gondolta, hogy a lány tudatának utolsó, kétségbeesett kísérlete a menekülésre, előre lépett, s jobb karját meglendítve tűzsugarat irányított az álomtolvaj homlokának.

– Ébredj! – kiáltott Atvy Morodur az álomban, s a valóságban egyszerre.

\* \* \*

A sikátor mélyére alig hatoltak el a közeli tér milgandjainak halovány sugarai. A bűzlő bőrhalmok lassan mozdultak, amint a fiú lelökte magáról azokat.

– Kelj fel, fiam – szóló nyugodt, mély hangon Atvy Morodur, immár a valóságban. – Érted jöttem.

A fiú elkínzott ábrázata, fájdalomtól és éhségtől csillogó szemei az eleven iszonyt hirdették. Csápjai az utolsó bőrdarabot is ellökték, a lábak remegve emelték a vékony testet, de ha nincs ott a barlangfal, a fiú visszazuhan a földre.

– Nem... Nem megyek vissza a templomba – suttogetta a csatornaszintek álomtolvaja. – Elrabolták az életem, az álmaim. Mások vágyait kell elrabolnom, hogy élhessek, és gyilkolnom muszáj, pedig semmit nem gyűlölök jobban.

– Bizz bennem – Atvy Morodur átértette a szenvedő fájdalmát, s beleborzongott. – Gargitro ösztentsége talál megoldást...

– A papok meg fognak ölni! – kiáltotta a fiú, s hátrálni kezdett, szemében botladozva, miközben rongyait tépkedte. – Nem azonnal, dehogyl! Előbb kísérleteznek majd velem, mint gyermekkoromban. Az elmémbe túznak, elveszik, ami csakis az anyém, s mocskos dolgokat gyömöszölnek a helyükbe. Aztán hagynak meghalni, igen.

A tisztogató torka elszorult, mert pontosan tudta, hogy a fiúnak igaza van. Ha ő most visszaviszi a cseppkő templom mélyébe, a Lélek Rendjének tudós, de érzelmektől mentes papjai valóban vizsgálni kezdik a fiút, hiszen képességei számos rejtélyt megoldhatnak az asztrál világnak. Pokolbéli szenvedések várnak még a kölyökre, pedig még egyetlen percet sem élt, mióta először a kőágyra fektették.



– Nem engedhetem, hogy tovább gyilkolj – mondta továbbra is halkan Atvy. – Akiknek elraboltad az álmat, sorra meghalnak, pedig nem ártottak neked.

A fiú kapkodó légzése jelezte, hogy zokog.

– Nem akartam – nyögte. – Senkit nem akartam bántani. Eleinte jó volt. Megszöktem, s elég volt ritkán, s keveset elvennem mások álmából. De mostanában már az egészre szükségem lett, ha élni akartam.

– Gargitro ösztentsége kénytelen lesz segíteni rajtad, mert én elvállalom a védelmedet – jelentette ki Atvy Morodur száraz hangon. A döntés iszonyú sülllyal nehezedett rá, hiszen tudta: nem csupán a Lélek Süllyomának rendjével, de az egész féregszínttel fel kell vennie a harcot, ha meg akarja menteni a fiú életét. De hogy meg akarja menteni, az nem volt számára kétséges. – Gyere velem!

Atvy Morodur karját nyújtotta a szenvedő felé. A fiú azonban váratlan fürgességgel és erővel kiegyenesedett, s magasra emelte csápjait. Rongyai úgy repkedtek vékony teste körül, mintha barlangi szél söpörne végig a sikátoron, s a tisztogató megpillantotta a felé lendülő tör csillanását. Atvy Morodur fürgén oldalra siklott, a fegyver mégis eltalálta volna, ha ezzel egy időben ajkai közül nem sístereg elő a forró savlehelet.

A fiú ugrása megtört, a sístergő permet csontjáig lemarta arcáról a húst. A bőrök közé zuhanva halkan nyöszörgött, amint végleg távozni készül a való világból. Atvy Morodur várt, míg a savgöz javát elviszi a sikátor hazata, majd áldozata fölé hajolt. Harag lüktetett mellében, mert akinek segítséget ajánlott, meg akarta ölni őt. Ekkor azonban meghallotta, hogy a fiú elhaló hangon ezt súgja:

– Köszönöm! – és roncsolt feje földre billent.

A fiú Morodur megzavarodva nézte a szerencsétlent, majd tekintete a kés után kutatott. A fiú jobb csápjá még mindig erősen szorította a fegyvert, mely csupán egy árthatatlan kristálykanál volt.

A tisztogató nem szégyellte, hogy arcán könnyek csordulnak...

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2000. DECEMBER 16-IG ÉRVÉNYES!

Ideai katalógusunkban több, mint 100 könyvből, hét kiadó által kiadott regényekből 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!

5+1 akció!

Vásárolj egyszerre 5 könyvet, és válassz magadnak egyet ajándékba. Az akció feltételei: az öt könyv közül legalább három a Beholder kiadó által kiadott könyv legyen. Ajándéknak bármelyik olyan Beholder regényt választhatod, amelynek bolti ára 1000 Ft alatt van.

| Könyv címe                       | Bolti ár | 1-2 könyv esetén | 3 vagy több könyv esetén |
|----------------------------------|----------|------------------|--------------------------|
| <b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b> |          |                  |                          |
| Vérbeli herceg                   | 898      | 760              | 670                      |
| A király kalóza I.               | 998      | 950              | 800                      |
| A király kalóza II.              | 998      | 950              | 800                      |
| A démonkirály dühe I.            | 998      | 950              | 800                      |
| A démonkirály dühe II.           | 998      | 950              | 800                      |
| Törött korona                    | 1498     | 1400             | 1200                     |
| <i>A Birodalom sorozat</i>       |          |                  |                          |
| Raymond E. Feist - Janny Wurts   |          |                  |                          |
| A birodalom leánya               | 1498     | 1400             | 1250                     |

|   |      |      |      |
|---|------|------|------|
| <b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b> |      |      |      |
| A világ szeme I.                            | 798  | 670  | 550  |
| A világ szeme II.                           | 998  | 840  | 700  |
| A nagy hajtóvadászat I.                     | 1198 | 1090 | 950  |
| A nagy hajtóvadászat II.                    | 1198 | 1090 | 950  |
| Az újjászületett Sárkány I.                 | 1198 | 1090 | 950  |
| Az újjászületett Sárkány II.                | 1198 | 1090 | 950  |
| Hódít az árnyék I.                          | 1498 | 1400 | 1250 |
| Hódít az Árnyék II.                         | 1698 | 1590 | 1390 |

|                                    |      |      |      |
|------------------------------------|------|------|------|
| <b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>         |      |      |      |
| Robert Thurston: A klán törvénye   | 698  | 620  | 520  |
| Robert Thurston: Vérnév            | 698  | 620  | 520  |
| Robert Thurston: Súlyomgárda       | 698  | 620  | 520  |
| M. A. Stackpole: Farkastörvény     | 798  | 760  | 600  |
| M. A. Stackpole: Veszélyes feladat | 898  | 850  | 670  |
| M. A. Stackpole: Szüetett harcosok | 948  | 900  | 710  |
| M. A. Stackpole: Sötét ármány      | 948  | 900  | 710  |
| M. A. Stackpole: Harcos: En Garde  | 1198 | 1140 | 1020 |

|                                 |     |     |     |
|---------------------------------|-----|-----|-----|
| <b>TÜLÉLŐK FÖLDJE</b>           |     |     |     |
| Brian McAllister: Ikercsillagok | 848 | 800 | 640 |

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 megírható a rendelésetet a beholder@mail.datanet.hu címrre.)

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

**3** 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                             | Bolti ár | 1-2 könyv esetén | 3 vagy több könyv esetén |
|--|----------|------------------|--------------------------|
| <b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>              |          |                  |                          |
| C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje         | 698      | 590              | 500                      |
| C. Kubasik: Anya meséje                | 698      | 590              | 500                      |
| C. Kubasik: Késérű emlékek             | 898      | 800              | 690                      |
| Talizmán (ED. Novellák)                | 698      | 590              | 500                      |
| Nigel D. Findley: Az elveszett kaer    | 798      | 700              | 600                      |
| C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér | 998      | 900              | 800                      |
| Greg Gorden: Próféciák                 | 998      | 950              | 800                      |

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

|                           |     |     |     |
|---------------------------|-----|-----|-----|
| <b>BEHOLDER AKCIÓ</b>     |     |     |     |
| Philip Kerr: Vakmerő terv | 998 | 950 | 750 |
| Chris Stewart: Légicsapás | 998 | 950 | 750 |

|  |      |     |     |
|--|------|-----|-----|
| <b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>                      |      |     |     |
| Jak Koke: Idegen lelkek                        | 689  | 660 | 660 |
| Jak Koke: Krómba Zárva                         | 848  | 810 | 720 |
| Jak Koke: Minden határon túl                   | 898  | 850 | 760 |
| Mel Odum: Fejvadászok                          | 898  | 850 | 760 |
| Robin Mash: Cyberkommandó                      | 898  | 850 | 760 |
| Tom Dowd: Vakító fény                          | 698  | 660 | 660 |
| Carl Sargent és Marc Gascoigne: Fekete madonna | 898  | 850 | 760 |
| <b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>       |      |     |     |
| Árnyékmagyarország                             | 1200 | 600 | 500 |
| Végzetes DNS (modul)                           | 438  | 400 | 350 |

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

| Könyv címe  | Bolli ár | 1-2 könyv<br>esetén | 3 vagy több<br>könyv esetén |
|---|----------|---------------------|-----------------------------|
| <b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>                     |          |                     |                             |
| Diane Carrey: Kísérthajó (Star Trek)              | 589      | 500                 | 470                         |
| Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)             |          |                     |                             |
|   | 619      | 520                 | 490                         |
| Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)       |          |                     |                             |
|   | 639      | 540                 | 510                         |
| Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)       |          |                     |                             |
|   | 639      | 540                 | 510                         |
| Fényévek (Sci-fi antológia)                       | 690      | 580                 | 550                         |
| Fényévek II. (Sci-fi antológia)                   | 699      | 630                 | 560                         |
| Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)             |          |                     |                             |
|   | 639      | 540                 | 510                         |
| Az idő hidján (SF novellák)                       | 1290 Ft  | 1220 Ft             | 1100 Ft                     |
| K.W. Jeter: Szárnyas fejdadász 2.                 | 659      | 560                 | 530                         |
| Joan D. Vinge: Lost in Space                      | 649      | 580                 | 520                         |
| Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II |          |                     |                             |
|   | 1399     | 1260                | 1120                        |
| William Gibson: Idoru                             | 699      | 630                 | 560                         |
| Arthur C. Clarke: 3001 Űrodüsszeia                | 799      | 760                 | 680                         |
| Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése                | 1198     | 1140                | 990                         |
| Terry Bisson: Johnny Mnemonic                     | 499      | 490                 | 450                         |
| Douglas Adams: Viszlát és kösz a halakat          |          |                     |                             |
|   | 850      | 820                 | 730                         |

| <b>A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI</b>      |      |      |     |
|-------------------------------------|------|------|-----|
| 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 ágyúí         | 990  | 940  | 840 |
| Richard A. Knaak: Huma legendája    | 1090 | 1040 | 930 |
| 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 |
| R.A. Salvatore: A démon visszatér   | 890  | 840  | 760 |
| R.A. Salvatore: A démon öröksége    | 990  | 940  | 840 |
| R. A. Salvatore: Menedék            | 990  | 940  | 840 |

#### **MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI**

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

#### **A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI**

|  |      |      |     |
|--|------|------|-----|
| Jeff Grubb: Testvérháború                  | 990  | 940  | 840 |
| Stewart Wilek: Torreador                   | 899  | 850  | 760 |
| Lynn Abbey: Sítok vándora (Magic)          | 990  | 940  | 840 |
| Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)           | 890  | 850  | 760 |
| Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)         | 990  | 940  | 840 |
| R. A. Salvatore: Kantáta (A pap ciklus I.) | 1090 | 1040 | 930 |

| Könyv címe                                      | Bolli ár | 1-2 könyv<br>esetén | 3 vagy több<br>könyv esetén |
|---|----------|---------------------|-----------------------------|
| <b>A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI</b>                 |          |                     |                             |
| 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                         |
| Átkozott esküvések                              | 699      | 660                 | 590                         |
| Hideg karok ölélese                             | 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                         |
| Gáspár András: Kiáltás Farkast                  | 639      | 610                 | 540                         |
| Gáspár András: Két életem egy halálom           | 1190     | 1130                | 1010                        |
| Ian Watson: Űrgárdista                          | 590      | 590                 | 500                         |
| Joe Haldeman: Örök háború                       | 599      | 590                 | 500                         |
| Wayne Chapman: Keleti szél I.                   | 890      | 850                 | 760                         |
| Ray O'Sullivan: A sötét térítő                  | 890      | 850                 | 760                         |
| Marion Z. Bradley: Kardok és boszorkányság I.   |          |                     |                             |
|   | 1190     | 1190                | 1010                        |
| Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei          | 699      | 660                 | 590                         |
| Philip K. Dick: A kozmosz bábjai                | 659      | 630                 | 560                         |
| Robert E. Howard: Hősök kora                    | 599      | 590                 | 500                         |
| William Gibson: Neurománc                       | 1590     | 1510                | 1350                        |
| William C. Dietz: Kárhozottak légiója           | 1190     | 1130                | 1010                        |
| Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.) |          |                     |                             |
|   | 890      | 840                 | 760                         |

#### **MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI**

|                   |     |     |     |
|-------------------|-----|-----|-----|
| Sárkányszárny I.  | 699 | 660 | 590 |
| Sárkányszárny II. | 699 | 660 | 590 |
| Elf csillag I.    | 749 | 710 | 640 |
| Elf csillag II.   | 749 | 710 | 640 |
| Tűztenger I.      | 890 | 850 | 760 |

#### **A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI**

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

#### **CHERUBION KIADÓ**

|  |      |      |      |
|--|------|------|------|
| Jeffrey Stone: Holtak galaxisa           | 1198 | 1140 | 1020 |
| Poul Anderson: Tomboló vihar             | 598  | 590  | 500  |
| Poul Anderson: A tengernép gyermekei     | 698  | 660  | 590  |
| Allen Newman: Interregnum                | 698  | 660  | 590  |
| Rekviem (Káosz novellák)                 | 1198 | 1140 | 1020 |
| William Blendown: Boszorkányszombat      | 1798 | 1700 | 1520 |
| Jack Vance: Suldrun kertje (Lyonesse I.) | 998  | 950  | 850  |
| Jack Vance: A zöld gyöngy (Lyonesse II)  | 1198 | 1140 | 1020 |
| Jack Vance: Madouc (Lyonesse III)        | 1198 | 1140 | 1020 |
| John Caldwell: Az éj káosza              | 1498 | 1420 | 1270 |
| Jeffrey Stone: Trollvadászok             | 898  | 850  | 760  |
| John Caldwell: A káosz fényei            | 1498 | 1420 | 1270 |
| John Caldwell: A káosz kincse            | 1498 | 1420 | 1270 |
| John Caldwell: A káosz sárkányai         | 1498 | 1420 | 1270 |
| Bán Mór: A vérszemű csillag              | 898  | 850  | 760  |
| Jeffrey Stone: Nincs kegyelem            | 598  | 500  | 500  |

## HATALOM KÁRTYAI

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

## HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK

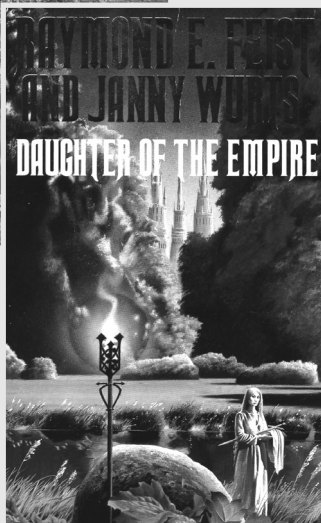
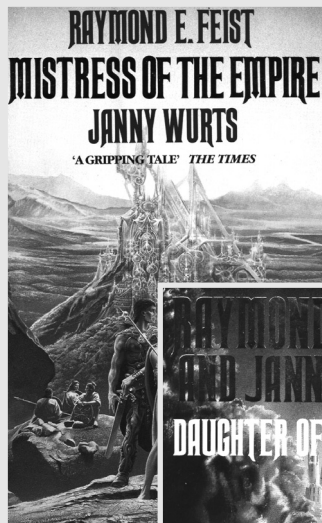
|                 |     |
|-----------------|-----|
| A víz síkja     | 200 |
| Pozitív létsík  | 200 |
| Quwargok földje | 200 |
| A föld síkja    | 200 |

## KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

|           |     |
|-----------|-----|
| Alappakli | 998 |
|-----------|-----|

Az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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



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

## DAVID EDDINGS

|                        |      |      |      |
|------------------------|------|------|------|
| Belgarath the Sorcerer | 2240 | 2080 | 1890 |
| Demon Lord of Karanda  | 2240 | 2080 | 1890 |
| Seeress of Kell        | 2240 | 2080 | 1890 |
| Polgara the Sorceress  | 2240 | 2080 | 1890 |
| Sorceress of Darshiva  | 2240 | 2080 | 1890 |
| Domes of Fire          | 2240 | 2080 | 1890 |
| Diamond Throne         | 2240 | 2080 | 1890 |
| Guardians of the West  | 2240 | 2080 | 1890 |
| Magician's Gambit      | 2240 | 2080 | 1890 |
| Castle of Wizardy      | 2240 | 2080 | 1890 |
| Queen of Sorcery       | 2240 | 2080 | 1890 |
| Pawin of Prpophecy     | 2240 | 2080 | 1890 |
| Enchanter's End Game   | 2240 | 2080 | 1890 |
| High Hunt              | 2240 | 2080 | 1890 |
| Shining Ones           | 2240 | 2080 | 1890 |
| King of the Murgos     | 2240 | 2080 | 1890 |

## TERRY BROOKS

|                             |      |      |      |
|-----------------------------|------|------|------|
| Druid of Shannara           | 2240 | 2080 | 1890 |
| Elf Queen of Shannara       | 2240 | 2080 | 1890 |
| Elfstones of Shannara       | 2240 | 2080 | 1890 |
| First King of Shannara      | 2240 | 2080 | 1890 |
| Scions of Shannara          | 2240 | 2080 | 1890 |
| Sword of Shannara           | 2240 | 2080 | 1890 |
| Talismans of Shannara       | 2240 | 2080 | 1890 |
| Wishsong of Shannara        | 2240 | 2080 | 1890 |
| Black Unicorn               | 2240 | 2080 | 1890 |
| Knight of the Word          | 2240 | 2080 | 1890 |
| Magic Kingdom for Sale-Sold | 2240 | 2080 | 1890 |
| Running With the Demon      | 2240 | 2080 | 1890 |
| Tangle Boks                 | 2240 | 2080 | 1890 |
| Witches' Brew               | 2240 | 2080 | 1890 |
| Wizard at Large             | 2240 | 2080 | 1890 |

## J. R. R. TOLKIEN

|                              |      |      |      |
|------------------------------|------|------|------|
| Book of Lost Tales Volume 1. | 2240 | 2080 | 1890 |
| Book of Lost Tales Volume 2. | 2240 | 2080 | 1890 |
| Fellowship of the Ring       | 2240 | 2080 | 1890 |
| Hobbit                       | 2240 | 2080 | 1890 |
| Lays of Belariand            | 1930 | 1830 | 1650 |
| Lord of the Rings Boxed Set  | 9100 | 7680 | 7260 |
| Lost Road & Other Writing    | 2240 | 2080 | 1890 |
| Return of the King           | 2240 | 2080 | 1890 |
| Shaping of Middle Earth      | 2240 | 2080 | 1890 |
| Silmarillion                 | 1930 | 1830 | 1650 |
| Sir Gawain&The Green Knight  | 1930 | 1830 | 1650 |
| Smith of Wootoon Major       | 1930 | 1830 | 1650 |
| Reader                       | 2240 | 2080 | 1890 |
| Two Towers                   | 2240 | 2080 | 1890 |
| Unfinished Tales             | 2240 | 2080 | 1890 |

## TERRY GOODKIND

|                     |      |      |      |
|---------------------|------|------|------|
| Blood of the Fold   | 2290 | 2130 | 1940 |
| Soul of the Fire    | 1990 | 1880 | 1690 |
| Stone of Tears      | 2290 | 2130 | 1940 |
| Temple of the Winds | 2290 | 2130 | 1940 |
| Wizard's First Rule | 2290 | 2130 | 1940 |



# ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

Minden angolul tudó lelkes olvasónkkal örömmel tudatjuk, hogy könyvesboltunk kínálatában ezentúl a legsikeresebb fantasy írók könyvei angolul is megtalálhatók. A rendelési feltételek megegyeznek a magyar nyelvű könyvekével, kivéve, hogy az angol nyelvű könyvek szállítási határideje 1-6 hét! A 3 könyves kedvezményes ár csak egyidejű postázás esetén érvényesek, tehát ha vegyesen rendelsz magyar és angol nyelvű könyveket, akkor az egész rendelés postázása az angol könyvektől függ. Ha a magyar könyveket előbb szeretnéd megkapni, akkor kérjük ezt jelezd a megrendelésedben! Ilyenkor természetesen a magyar és az angol könyvekből külön-külön kell legalább hármat rendelned, hogy a három könyves kedvezményt megkapd.

| Könyv címe                 | Bolti ár | 1-2 könyv esetén | 3 vagy több könyv esetén |
|----------------------------|----------|------------------|--------------------------|
| <b>TERRY PRATCHETT</b>     |          |                  |                          |
| Carpe Jugulum              | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Colour of Magic            | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Death Domain Discworld Map | 2240     | 2080             | 1890                     |
| Equal Rites                | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Feet of Clay               | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Guards! Guards!            | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Hogfather                  | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Interesting Times          | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Jingo                      | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Last Continent             | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Light Fantastic            | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Lords & Ladies             | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Masquerade                 | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Men At Arms                | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Mort                       | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Moving Pictures            | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Pyramids                   | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Reaper Man                 | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Small Gods                 | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Soul Music                 | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Sourcery                   | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Witches Abroad             | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Wyrd Sisters               | 1940     | 1840             | 1660                     |

|                      |      |      |      |
|----------------------|------|------|------|
| <b>RICARDO PINTO</b> |      |      |      |
| The Chosen           | 2710 | 2460 | 2260 |

|   |      |      |      |
|---|------|------|------|
| <b>DOUGLAS ADAMS</b>                    |      |      |      |
| Hitchhiker'S Guide To Galaxy            | 2240 | 2080 | 1890 |
| Life, Universe & Everything             | 2240 | 2080 | 1890 |
| Restaurant at the End of Time           | 2240 | 2080 | 1890 |
| So Long and Thanks for All ...          | 2240 | 2080 | 1890 |
| Mostly Harmless                         | 2160 | 2020 | 1830 |
| Long Dark Teatime of the Soul           | 2160 | 2020 | 1830 |
| Dirk Gently'S Holistic Detective Agency | 2160 | 2020 | 1830 |
| Starship Titanic                        | 2160 | 2020 | 1830 |

|                         |      |      |      |
|-------------------------|------|------|------|
| <b>DAVID WINGROVE</b>   |      |      |      |
| Middle Kingdom          | 2290 | 2130 | 1940 |
| Broken Wheel            | 2290 | 2130 | 1940 |
| White Mountain          | 2290 | 2130 | 1940 |
| Stone Within            | 2290 | 2130 | 1940 |
| Beneath Tree of Heaven  | 2290 | 2130 | 1940 |
| White Moon, Red Dragon  | 1990 | 1880 | 1690 |
| Days of Bitter Strength | 2630 | 2400 | 2200 |
| Marriage of the Livin   | 2290 | 2130 | 1940 |

| Könyv címe               | Bolti ár | 1-2 könyv esetén | 3 vagy több könyv esetén |
|--------------------------|----------|------------------|--------------------------|
| <b>DAVID GEMMEL</b>      |          |                  |                          |
| Dark Moon                | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Echoes of the Great Song | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Legend of Deathwalker    | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Midnight Falcon          | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Winter Warriors          | 1940     | 1840             | 1660                     |
| Sword In the Storm       | 1940     | 1840             | 1660                     |

|                         |      |      |      |
|-------------------------|------|------|------|
| <b>RAYMOND E. FEIST</b> |      |      |      |
| Darkness at Sethanon    | 2240 | 2080 | 1890 |
| Daughter of Empire      | 2240 | 2080 | 1890 |
| Faerie Tale             | 2240 | 2080 | 1890 |
| King's Buccaneer        | 2240 | 2080 | 1890 |
| Magician Apprentice     | 2240 | 2080 | 1890 |
| Magician Master         | 2240 | 2080 | 1890 |
| Mistress of the Empire  | 2240 | 2080 | 1890 |
| Prince of the Blood     | 2240 | 2080 | 1890 |
| Servant of the Empire   | 2240 | 2080 | 1890 |
| Silverthorn             | 2240 | 2080 | 1890 |

|                      |      |      |      |
|----------------------|------|------|------|
| <b>ROBERT JORDAN</b> |      |      |      |
| Eye of the World     | 2000 | 1890 | 1710 |
| Great Hunt           | 2280 | 2120 | 1920 |
| Dragon Reborn        | 2280 | 2120 | 1920 |
| Shadow Rising        | 2280 | 2120 | 1920 |
| Fires of Heaven      | 2280 | 2120 | 1920 |
| Lord of Chaos        | 2280 | 2120 | 1920 |
| A Crown of Swords    | 2280 | 2120 | 1920 |
| Path of Daggers      | 2280 | 2120 | 1920 |

|                         |      |      |      |
|-------------------------|------|------|------|
| <b>DAVID WINGROVE</b>   |      |      |      |
| Middle Kingdom          | 2290 | 2130 | 1940 |
| Broken Wheel            | 2290 | 2130 | 1940 |
| White Mountain          | 2290 | 2130 | 1940 |
| Stone Within            | 2290 | 2130 | 1940 |
| Beneath Tree of Heaven  | 2290 | 2130 | 1940 |
| White Moon, Red Dragon  | 1990 | 1880 | 1690 |
| Days of Bitter Strength | 2630 | 2400 | 2200 |
| Marriage of the Livin   | 2290 | 2130 | 1940 |

|                              |      |      |      |
|------------------------------|------|------|------|
| <b>FANTASY ALBUMOK</b>       |      |      |      |
| Art of Magic The Gathering   | 8070 | 6840 | 6460 |
| Boris Vallejo: Enchantment   | 6100 | 5240 | 4910 |
| Boris Vallejo: Ladies        | 6100 | 5240 | 4910 |
| Boris Vallejo: Portfolio     | 6100 | 5240 | 4910 |
| Boris Vallejo: Dreams        | 8070 | 6840 | 6460 |
| Frank Collection             |      |      |      |
| (World'S Finest Fantasy Art) | 6100 | 5240 | 4910 |

# KOMBÓK

## SZILMILL PAKLI

*Ezúttal is egy Ősök Városa pakli leírását olvashatjátok, hasonlóan az előző szám „Leantbil-paklijához”, azonban ez már az új kiegészítő, a Rúvel hegy lapjait is felhasználja. Egy olyan paklit írok most le, ami az Ősök Városa versenyformátumban megállja a helyét, és elég egyszerű összerakni. Így nem veszem el az új kombók, ötletek felfedezésének örömét a lelkes játékosoktól, mégis bemutatok egy új paklit, új koncepciót azoknak, akik nem szeretnek saját paklikat kitalálni. Ezzel a paklival indultam a tesztversenyen, csak három lapot változtattam benne, így ismerem már a paklit versenykörnyezetben is.*



Nos, az új szilmillekkel és az őket tápoló bübjájjal nagyon megerősödött ez az etnikum pakli, mivel ha kiépül a kombó, akkor folyamatos varázspont-termelést, állandó lapelőnyt, bármilyen lap előkeresését és ingyen lénypusztítást tud biztosítani. Már csak meg kell ölni az ellenfelet. Persze a szilmillek nagy hátránya, hogy csak egy életpontjuk van, ezért nagyon halékonyak. A hagyományos versenykörnyezetben túl sok olcsó irtás van, ezért ott szerintem versenyképtelen a pakli, de az Ősök Városa versenyeken, a korlátozott lapkészlet miatt jóval kevesebb a lénypusztítás. A pakli felépítése is arra törekszik, hogy a lényeinket és a tápos-mákos bübjájunkat megvédjük.

A paklink legfontosabb lapja, a Rúvel hegyben található *Afgori hatalma*. Ez biztosítja azt, hogy szilmilljeink tápos képességeit minden körben használhassuk. Szerencsére Bárd klánú lap, így nem foglal színt a pakliból. Ráadásul cantrip, vagyis lapot húzhatunk a sikeres kijátszása után. Szóval turbó táp lap, mindenképpen hármat használjunk belőle.

Ezután válogassuk ki azokat a szilmilleket, amiket használni akarunk! Az Ősök Városában minden színhez tartozott legalább egy szilmill, így az összeset be sem tudnánk rakni a pakliba, nézzük őket színek szerint. A pszionista *Király szilmill* négyet gyógyít rajtunk, ami a lassú paklinkba jól jöhet, de az elején nem jó, ha ezt húzzuk fel, ezért csak egyet használjunk belőle. A katona *Bölcs szilmill* az egyik legjobb, hiszen a varázspont-termelést biztosítja, mindenképpen három kell belőle. A tudósok közé tartozó *Köszemű szilmill* ugyan képes befagyasztani a hordákat, de ha eltömítjük kővé vált lényekkel az ellenfél őrszóját, akkor mi sem tudunk ütni, így a *Mérges szilmill* lesz a nekünk való választás. Ezzel, ha kinn van az *Afgori hatalma*, körönként egy 3 ÉP-s lényt ingyen megölünk. Kellemesen hangzik, hármat rakjunk be belőle. A tisztogatóknál a *Brutális szilmill* található, ez azonban szerintem nem igazán kell a pakliba. Sokkal fontosabbak azok, amik varázspont-, vagy lapelőnyt adnak, így segítik a kom-

bót. A mágusoktól az *Ósi szilmill* viszont nagyon jó, mivel a könnyen beszerezhető szilmilljeinket visszahozhatjuk vele. Én alából egyet használtam belőle. A halhatatlanok *Gonosz szilmillje* szintén nem fontos a pakliba, túl speciális esetekben lehet csak jól használni. A mutánsoknak nincs szilmilljük, tehát ők eleve kiesnek. A tolvajoknál található *Gyilkos szilmill* nem rossz, de sajnos ugyanazt tudja mint a mérges társa. Rádásul szerintem a *Mérges szilmill* még jobb is, mivel a 3 ÉP-nél nagyobb lényeket is megöli, bár igaz, hogy a repülő lények ellen jobb a *Gyilkos szilmill*. Én mindenestre a mérgest használtam, mivel az új kiegészítő legjobb szilmillje is a Tudós klánba tartozik. A Rúvel hegy szilmilljeit nézegetve azonnal a szemünkbe ötlük az *Afgori szilmill törzsfő*. Nagyon kellemes az, ha a szilmilljeink egyből repülve jönnek játékba, hiszen azonnal használhatják a képességüket. A *Tudós szilmill* is paklink egyik alapja lesz, hiszen az, hogy minden körben egy varázspontért előkereshetünk egy tetszőleges lapot, már fél győzelem. Mindenképpen három kell belőle. Maradt még az *Órzó szilmill* a Katonák klánjából. Ez két dologra jó, egyrészt védi a szilmilljeinket a lővéstől, másrészt a sok ÉP-s szilmill remekül tud védekezni. Alából viszont csak kettőt használtam, mert ebből sem jó a játék elején húzni, és egyzerre elég belőle egy.

A pakli alapja tehát készen is van. A célunk a *Tudós-Bölcs-Afgori szilmill törzsfő-Afgori hatalma* kombó kiépítése, hiszen ekkor már mindenre lesz varázspontunk, és azt keresünk elő, amit akarunk. Ehhez azonban nagyon fontos a bűbáj felhúzása. Persze a *Tudós szilmill* előkeresheti nekünk, de mi van akkor, ha egyiket sem húzunk? Erre az esetre rakjuk be Tonyókat. Ezzel nem csak előszedhetjük a *Tudós szilmillt*, ami a bűbájt keresi ki, hanem feltápolva képes megölni az ellenfelet is. A régi szilmillekben két komponens van, és az Ósi szilmill segítségével

pillanatok alatt hatalmasra hizlalhatjuk velük Tonyókat.

A következő feladat a szilmilljeink megvédése. Persze az *Órzó szilmill* már segít ebben, de nem árt neki némi támogatást adni. Az új kiegészítő egyik legjobb lapja erre a célra a *Bobócmolad*. Rengeteg dologtól védi meg a lényeinkeket. Néhány példa: *Febér tigris*, *Lobd Haven Sábkhánya*, *Anyagi robbanás*, *Agyvíhar*, *Örök pibenés* és minden olyan lap, ami céloz (pl. próbák). A kitalált pakliknak is általában csak egy lövés és egy nagyobb irtás szokott egyszerre a kezében lenni. Ha tehát a *Bobócmoladot* megtámogatjuk még egy-két *Védelem italával* is, akkor már elég jól védenek minden ellen.

A bűbájunkat is meg kellene védeni valamivel, ezért használjunk ellenvarázslatokat. Ha a kombóknak kiépül, akkor is jól jönnek, hiszen így mindig lesz valamink megakadályozni például egy *Mágusok átkát*. A *Megszakítás* nagy spoiler, életet menthet az, hogy néha nem kell rá varázspontot költeni, bár a paklink sokszínűsége miatt néha nehéz két eldobható egyforma színű lapot találni. Én még a *Nimlgalarío cselet* használtam, de érdemes elgondolkozni az *Orrfricskán* is, ha máshova nem, a kiegészítőbe megéri berakni. A játék elején nagyon jól jön, hogy egy varázsponttal olcsóbb, később már nem mindig lehet használni. Majdnem elfelejtettem az *Ősök Városa* egyik univerzális tápját, a *Majd legközelebbet*. Az ezzel nyert egy kör nagyon fontos lehet, hiszen így lesz idő legalább egyszer használni a szilmilljeink képességét.

Már csak egy dolog maradt ki a pakliból: a lényusztatás és lapleszedés. A lassú paklik ellen nagyon jó a *Mérges szilmill*, de a gyors hordák ellen már nem elég. Mindenképpen használjuk a Rúvel hegy egyik univerzális lapját, a *gyenge gyengéjét*. Egyrészt a játék elején véd a *Sárkány kincsébe* hasonló, „kellemes” meglepetésektől, másrészt olcsó sebzés lénybe. Hordák ellen kiváló. A

**Tudós szilmill**



**torzszülött** **Tudós**

**P:** A pakliból kikereshetsz egy lapot és kézbe veheted (a paklid ezután kevered meg!), a tudós szilmill pedig végelesen elveszi összes speciális képességét.

*„Könyörgök, Afgori! Próbáldoz a másik úttal!  
A galeták ellen semmi esélyünk,  
még összefogással sem!”*

© 2000 © Beholder Kft.

**Bobócmolad**



**torzszülött** **Katona**

Ha az ellenfél egy varázslata vagy hatása egy vagy több lényedet megegyti, gyűjtötte küldi, célozza vagy jelölt rá, akkor ez a varázslat ill. hatás csakis a bobócmoladra fog működni. A bobócmoladra nem rakható lapot.

*„Ez a kitalált, grommánszerű megegyti állomány helyett, a mágusoknál sokkal többet. A bobócmolad egy hulladékos váladék teremtés, általában máris eldőlhet csúszni, szinte minden lényre elfogadható lapot. Incommensurabilis megállít, hogy legyen létet azáltal, hogy kedve derítse.” – Engyolapka fantasztus*

© 2000 © Beholder Kft.

**Megszakítás**



**azonnali reakció** **Mágus**

Közvetlenül ezután játszhatod ki, hogy valaki megpróbált kijátszani egy varázslatot. A varázslat nem jön létre, csak a gyűjtőbe kerül. A Megszakítás idézési költségét helyettesítheted úgy, hogy két azonos színű lapot a kezedből a Semmibe dobsz.

© 2000 © Beholder Kft.

**Egokinzás**

3

azonnali Pszionicista

Célpont lény sebződik  
3 ÉP-t és te sebződés 1 ÉP-t.  
Minden, erre a varázslatra  
kijátszott reakció varázslat és hatás  
(pl. testrészes használata) plusz 2-be kerül.  
„A jónét csütjött az Elenségek féltében nem cse-  
n a sím, hanem az asztrálban fejeik megvirni.”  
– Atry Morálar  
2000 © Beholder Kft.

**Orrfricskázás**

3

7

azonnali reakció Tudós

Közvetlenül azután játszhatod ki,  
hogy valaki kijátszott egy varázslatot.  
A varázslat nem jön létre, csak a  
gyújtóbe kerül, kivéve, ha a varázslat  
kijátszója elköti 6-t.  
„Ilyet akkor se tegyél, ha tízsz állnak mögötted!”  
– Athlam  
2000 © Beholder Kft.

**Elveszett tudás**

1

azonnali Tudós

Vegyd vissza a gyújtódból vagy egy lapot,  
amely ebben a körben került az asztrálra a  
gyújtóbe az ellenfél varázslatának vagy hatásá-  
nak köszönhetően, vagy egy varázslatot, ame-  
lynek létrejöttét az ellenfél megakadályozta  
ebben a körben egy reakció varázslattal.  
„Egy igazán képzett rigész, ez a fogalmat nem ismeri.”  
– Zorgrilom professzor  
2000 © Beholder Kft.

másik új lénypusztítás, az *Egokinzás* is jól használható. Olcsó, minden lényre működik, és a testrészes galetkik ellen is hatásos lehet. Sajnos az általunk használt négy szín nem bővelkedik olcsó lappusztításban. Az *Isteni barag* szerintem drága ebbe a pakliba, az *Egészségpróba* sem túl jó, mivel lassú a paklink. Az egyetlen lehetőség a *Lohd Haven bikoltása* maradt. Ezzel készen is van a pakli.

Pár jó tanács a játékhoz. Főleg kontroll paklik ellen lehetőleg mindig egy védekező lappal kezdjünk, pl. *Bobócmolad*, vagy *Védelem itala*, és csak utána rakjunk le szilmillt. Kontroll paklik ellen a *Tudós szilmill-Afgori batalma*, lényes paklik ellen a *Mérges szilmill-Afgori batalma* kombót igyekezzünk mielőbb összehozni. A *Tudós szilmill*el, ha csak nem életbevágó mást keresni, akkor először mindig *Afgori batalmát* keressünk, mivel ha azt sikerül kijátszani, akkor utána minden körben kereshetünk vele, hiszen visszanyeri a képességét. Ezzel a paklival nem kell sietni. Ha nem fenyeget a vereség veszélye közvetlenül, akkor inkább lassan, de biztosan épüljünk ki. Ha ugyanis leszedik a félig kiépült kombókat, akkor gyakorlatilag veszítettünk.

Pár szó a kiegészítő paklikhoz. Mindenképpen rakjunk még be olcsó lénypusztításokat. Itt szerencsére dúskálhatunk lapokban: az *Ügyességpróba* a nagy lények ellen, az *Intelligenciapróba* a kicsik ellen, az *Annihiláció* a galetkik ellen jó. Engem játék közben legjobban az *Időrabló* zavart, hiszen minden lapomat leszedte, én pedig semmire sem mentem ellene az azonnali varázslataimmal. Az egyetlen ellenszer a *Lélekcsapda* maradt, esetleg valami általános varázslat. A bűbajok közül a *Sárgaláz* volt még nagyon szívatós, ellene raktam be a *bikoltást*. Persze azért akad még guszustalan lap, így a *Kleptománia* sem árt a kiegészítőbe. Ja, és rakjunk még be *Őrzo* és *Ősi szilmill*et is. A kontroll paklik ellen jobbakk, mint a *Mérges szilmill*. Az *Orrfricskát*, esetleg az *Elveszett*

*tudást* is érdemes használni a pusztító kontrollok ellen.

Ezzel paklival játszva az okozza a legnagyobb örömet játék közben, amikor az ellenfél felismeri, hogy úgy kiépültünk, hogy neki már nincs esélye, és egy lemondó sóhajjal feladja a játékot.

DANI ZOLTÁN

## PAKLILISTA:

- 3 Afgori hatalma
- 1 Király szilmill
- 3 Bölcs szilmill
- 3 Mérges szilmill
- 1 Ősi szilmill
- 3 Afgori szilmill törzsfő
- 3 Tudós szilmill
- 2 Őrzo szilmill
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 Bohócmolad
- 3 A védelem itala
- 3 Megszakítás
- 3 Nimgilario csele
- 3 Majd legközelebb
- 3 A gyenge gyengéje
- 3 Egokinzás
- 3 Lohd Haven hiktása

**Őrzo szilmill**

3

torzszilótt Katona

P: minden szilmillled kap egy jelzőt,  
ami +2 ÉP-t jelent, és az őrzo szilmill  
elvezeti összes speciális képességét.  
„Az őrzők köztük nem  
vagyunk többé gyengék és törékenyek.”  
– Afgori, szilmill törzsfő  
2000 © Beholder Kft.



# RÚVEL HEGY

## GYAKORISÁGI LISTA

B – Bárd Klán • Ka – Katona Klán • Ma – Mágus Klán • Mu – Mutáns klán  
 P – Pszionicista Klán • Ti – Tiszogató Klán • To – Tolvaj Klán • Tu – Tudós Klán  
 - - szintelen • g – gyakori • n – nem gyakori • r – ritka

|                              |      |                       |      |                      |      |
|------------------------------|------|-----------------------|------|----------------------|------|
| A berserker itala            | Ti g | Goblin vezér          | Ti r | Orgling szolgál      | Mu g |
| A csodák csarnoka            | Ka n | Gőrenyteknőc          | To g | Orgling törzsfőnök   | Mu r |
| A felnőtté válás ceremóniája | Ka n | Gránitbőr             | Tu r | Orrfricskázás        | Tu r |
| A Fenevad üvöltése           | Mu r | Gyógyító szellő       | Ka g | Ósgari vadász        | Tu n |
| A forrás érintése            | Ka g | Hájas Worpel          | Mu n | Órzó szilmill        | Ka g |
| A gyenge gyengéje            | Tu r | Halálhozó             | Mu g | Ósgólem              | Ti r |
| A halál szele                | Ha r | Halállista            | Ma r | Ósi dal              | - g  |
| A hegy kapuja                | Ti n | Halálmester           | Ha r | Óskó                 | P g  |
| A hősök lakomája             | Ka g | Haláltáncos           | Ti n | Parancs              | To g |
| A káosz halványlila aurája   | Mu r | Halhatatlan klántag   | Ha g | Pokoli erő           | To r |
| A lehelet itala              | To n | Hártyás szárnyak      | Ti g | Pszí fúzió           | P r  |
| A titánok szele              | Ti g | Hobgoblin             | Ti g | Puhányszint          | - g  |
| Afgori hatalma               | - r  | Hoellauwaupula        | Tu n | Pyrk vipera          | P r  |
| Afgori, szilmill törzsfő     | B n  | Ichinedar             | Ti r | Rabszolgaság         | Ti r |
| Agyvihar                     | Ma r | Időrabló              | P r  | Ren                  | Ma r |
| Álcázás szakértelem          | - n  | Isteni érzés          | Ka r | Rovarsámán           | Tu r |
| Álcázómester                 | To g | Iszonyatos goblin     | Ti r | Rúvel hegyi órgólem  | Ti r |
| Antimágikus goblin           | Ti n | Ka-Boom               | Ha r | Sahran rák           | P r  |
| Atvy Morodur                 | Tu n | Kamdemu               | P g  | Sárgaláz             | To r |
| Az ellenállás megtörése      | Ma g | Káoszpiramis          | Mu n | Savcsapás            | Ha n |
| Az ősök szelleme             | Ha g | Katonai gyakorlópálya | Ti g | Sötét elf nekromanta | Ha n |
| Az ősök csarnoka             | Ma n | Kátránygödör          | Ha r | Szakértő SzyI        | Tu r |
| Baltazár, a behemót          | Ka n | Kazimir               | Ka n | Szellemkalapács      | Ma r |
| Bohócmolad                   | Ka n | Khalea Wa Humped      | Ma r | Sziklazúzó Baroban   | Ti g |
| Boszorkánymester             | To n | Kineport              | To g | Szövetségi barlang   | P n  |
| Brutális mancs               | Ti n | Kővéltőztató csáp     | Tu n | Szusza               | B r  |
| Csápmester                   | Mu g | Különcség             | To n | Tehemót              | To g |
| Dermesztés                   | Ha r | Kutatólaboratórium    | P n  | Titkos manaforrás    | P n  |
| Duplacsavar                  | Ma g | Lárvaszint            | - g  | Tolvaj klántag       | To g |
| Egokínzás                    | P g  | Legendás Buntokapi    | P n  | Torq, az inkvizítor  | P r  |
| Elektromos kéz               | Ma g | Lélekrabló            | P g  | Toxikus Spóra        | Tu r |
| Élelmiszerraktár             | Ha n | Lidércfláng           | Ha n | Transzformációs mező | Tu r |
| Elementális fatty            | Ma g | Lord Goffry           | Ha g | Troglodita           | Mu g |
| Elemi Argon                  | Ma r | Lordok háza           | Ka n | Troglodita főzet     | Mu r |
| Eleven rettenet              | Mu r | Magas morál           | To g | Troglodita herceg    | Mu r |
| Elmemorzsolás                | P r  | Magnetó               | Mu r | Troglodita sátor     | Mu n |
| Elveszett tudás              | Tu g | Mágus klántag         | Ma g | Troglodita vajákos   | Mu n |
| Energiacsapolás              | Ha g | Mágustanonc           | Ma g | Tudati méreg         | P g  |
| Enor a ravasz                | To g | Manafókuszálás        | Ma r | Tudatroncsoló mancs  | Ma r |
| Érdekszövetséges             | To n | Manóisten közbeszól   | P n  | Tudatvihar           | P n  |
| Fehér Tigris                 | Ka r | Márvány drakón        | Ka r | Tudós szilmill       | Tu g |
| Fekete lovak                 | To n | Megszakítás           | Ma r | Tüske                | Tu g |
| Fenix                        | Ka r | Mentális vámpír       | Ha n | Tüskés Végzetúr      | Mu n |
| Féregszint                   | -    | Most vagy soha        | Ha r | Üsző, a kidobóember  | Ka g |
| Fúraktár                     | Tu n | Mutáns klántag        | Mu g | Vámpír őrszem        | Ha n |
| Galetki helytartó            | P n  | Napgyermek            | Ka n | Vámpír sámán         | Ha n |
| Galetki szájhős              | To g | Naplovg               | Ka g | Vámpírbébi           | Ha g |
| Galetki varázskő             | Ma g | Nedonkutya            | Ti g | Vámpírszobor         | Ha r |
| Gázturbina                   | Mu n | Nekrofun trón         | To n | Védtelem elme        | Mu n |
| Goblin horda                 | Ti n | Nekromancia           | Ha n | Vermon teknős        | Ka g |
| Goblin katona                | Ti g | Nyámnyila Nyara       | Ma n | Vételár              | Tu g |
| Goblin kürt                  | Ti n | Ördögűző pálcá        | Ka r | Viharkupola          | Tu r |
| Goblin mágus                 | Ti n | Orgling bányász       | Mu g | Zak Hazadar          | Ma r |
| Goblin orgyilkos             | Ti g | Orgling disznó        | Mu n | Zephyndar            | To r |
| Goblin                       | Ti g | Orgling kőlyök        | Mu g | Zöld ekinda          | Tu g |
| Goblin ügyeskedő             | Ti r | Orgling kutya         | Mu g | Zöld nyálka          | Tu g |
| Goblin várúr                 | Ti n | Orgling sámán         | Mu r |                      |      |

**Kijátszhatok-e egy Agyagelementált, ha csak egy aktív Kőtrollom van játékban?**

Nem. Igaz ugyan, hogy az Agyagelementált kijátszási feltételéhez passzíválni kellene a Kőtrollt, de ha a Kőtroll aktív, nem játszhat sz ki más lényt.

**Mi történik a kör végén a Kisebb zanommal, ami Fényfőnixet másolt?**

Nos, a Kisebb zan, a szövege szerint mindenképpen a gyűjtőbe kerül a kör végén, a Fényfőnix pedig visszajönne a kezembe. Miután az én köröm van, ezért az egyszerre történő hatások sorrendjét én határozom meg. Így mondhatom azt, hogy először a Fényfőnix hátránya jön létre, és a visszakerül a kezembe, majd utána jönne a Kisebb zané. Azonban a kézben már nem érvényesül a zan hátránya, így ott marad a kezemben.



**A Tiszta játék és őrző lény mellett lehetek-e Gömbvillámot az ellenfélbe?**

Bonyolult a kérdés. A Gömbvillámot kijátszhatom őrző mellett is, ha lénybe lövöm, hiszen az őrző képesség csak a játékos sebző azonnali vagy általános varázslatok kijátszását nem engedi meg. A Tiszta játék mellett viszont a lapok azon képességei, amik bizonyos lapok kijátszását tiltják, nem működnek, vagyis az őrző képesség egyáltalán nem érvényesül, ezért mindenképpen kijátszhatom a Gömbvillámot az ellenfélbe.

**Mi számít az összefogott lénycsoportok nevének (pl. Lobd Haven bikoltása szempontjából)?**

Összefogáskor a két lény neve együtt adja meg az összefogott lénycsoport nevét, ugyanúgy, ahogy az EP-k összege az EP-t, az idézési költségek összege az idézési költséget stb. Lobd Haven bikoltása tehát annyival lesz olcsóbb, ahány „r” betű összesen van a két lény nevében. Összefogott farkadarokat különösen jó érzés lesz szedni 1 vagy 2 varázspontért.

**Vehetek-e vissza lapot a gyűjtőből, ha Lélecsapdával megakadályozzák a Fényuram kijátszását?**

Nem. Bár a lapon csak a „kijátszása után,” szöveg szerepel, de minden lap képessége csak akkor jön létre, ha sikeresen kijátszottuk.



**Visszakerül-e a kezembe az *Ele-mi rin*, ha ellenvarázsolják a varázslatomat?**

Természetesen, hiszen a rin szövegében az szerepel, hogy még a varázslat létrejötte előtt visszakerül a kezembe. Ez független attól, hogy sikeres volt-e a varázslat kijátszása.

**Feláldozhatom-e *Fanatikus***

***Wartot* akkor, ha csak ő van játékban?**

Igen, mégpedig úgy, hogy saját magának adja a pluszokat. Először ugyanis kijelölöm a kijátszandó lap, vagy aktivizálni kívánt hatás célpontját, aztán megállapítom az idézési illetve aktivizálási költséget, majd kifizetem, végül létrejön a lap vagy képesség hatása. Wartnál tehát célpontként kijelölöm saját magat, majd passzivizálva feláldozom.

**Célpont lényekre hat-e az *Ősi rítus*?**

Igen. A lap szövege nem egyértelmű, ezért pontosítjuk: Célpont játékos X célpont lény passzivizálódik. Ez azt is egyértelműsíti, hogy nem az ellenfél, hanem te választod ki a passzivizálni kívánt lényeket.

**Kapok-e plusz varázspont akkor, ha a lényemen gyengülés jelző van, és a köröm elején, amikor elveszti a védekezési bónuszát, elpusztul?**

Igen kapsz. Egy korábbi Krónikában már leírtuk, hogy a védekezési bónuszt a varázspont kapás után, és minden más egyéb előtt veszít el a lényeim.

**Csökken-e a max. ÉP-m, ha egy *Kürtszó* után az ellenfelem *Negatív robbanást* lő rám?**

Nem. A *Negatív robbanás*on az „ugyanennyit csökken a max. ÉP-je”, szöveg a *Negatív robbanástól* elszenvedett sebzésre vonatkozik. Miután a *Kürtszó* miatt nem sebződök, a max. ÉP-m sem csökken.

**Mennyibe kerül a *Fényurat* lélekcsapadni, ha ingyen játszotam ki?**

A *Fényúr* idézési költsége nyolc, ezért ugyanúgy nyolcba kerül lélekcsapadni, mintha varázspontért rakták volna ki.

**A *sárkány kincse* sárkány altípusú lapnak számít-e?**

Nem, a sárkány altípus csak lényekre vonatkozik, a *Sárkánytojás* sem sárkány altípusú lap. Tehát sem az *Árnyéksárkány*, sem a *Sárkánytojás* kijátszásában nem segít a kincs.

**Gyűjtőbe kerül-e a *Lábadózás*, ha egy lap mellett még egy helyszínt is játékba hozok?**

Igen, a helyszínek kijátszása is lap-kijátszásnak minősül.

**Eldobhatom-e a *Földanya* amulettjével *Az elme fölényét*?**

Igen. Sajnos a régebbi kiadású lapokra még nem írtuk rá, hogy reakció varázslat, de a negyedik kiadásán már szerepel.

**A *Szimulákrum* kijátszása után lapként marad az asztalon, vagy jelzőként?**

A *Szimulákrum* a másolt lap tulajdonságaival megegyező jelzőt rak az asztalra, a *Szimulákrum* lap pedig a gyűjtőbe kerül.

Figyelem! A Hatalom Szövetsége igazolvány arra való, hogy mindenki azzal igazolja a szövetségi tagságát. Ez érvényes a beholderes versenyekre is. Aki nem mutatja fel a nevezéskor az érvényes igazolványát, azt nem illeti meg a nevezési kedvezmény.

Egy apró változtatás az amatőr-profi besorolásban: ezentúl profinak számít minden olyan játékos, aki legalább három egymást követő félévben volt, vagy lesz profi. Tehát ha egy sokszoros profi egy évig nem jár versenyre, az egy év múlva továbbra is profi marad.



## VERSENYHELSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ,  
36. terem, Derkovits sor 2.  
CEGLÉD – Kossuth Művelődési  
Központ, Kossuth tér 5/b 3-as  
terem

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

DEBRECEN – Kőszellelgvár,  
Vár u. 10.

DUNGEON MINIKLUB –  
Budapest, Erzsébet krt. 37. (az  
udvarban) tel. : 20-967-8936  
(10-18-ig kérd a Dungeon-t).

DOMBÓVÁR – 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  
Berszenyi Dániel u. 11.

MISKOLC – Bartók Béla  
Művelődési ház, Miskolc,  
Andrássy út 15.

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

NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály  
Művelődési Ház, Ifjúsági  
Centrum.

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

PÉCS – Esztérgár L. út 19.  
III. emelet 302.

SIÓFOK – Egyesületek Háza,  
Kálmán Imre sétány 3.

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

SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.  
VALHALLA PÁHOLY

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

VESZPRÉM – Klubkönyvtár,  
Március 15. u. 1/a  
ZALAEGERSZEG – Pázmány  
Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

# ÚJ VERSENYEK

## NOVEMBERBEN ÉS DECEMBERBEN



### SZÍNKORLÁT NÉLKÜL

**Időpont:** november 25.,  
szombat 10.30

(nevezés 10-től).

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Bármennyi szint  
lehet használni a pakliban.

**Nevezési díj:** 700 Ft (tartalmaz  
egy gyrost és egy kólát is).

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

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

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Hagyományos  
verseny.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

bcschk@egon.gyaloglo.hu

### SŐK VÁROSA

**Időpont:** december 30.,  
szombat 10 óra  
(nevezés 9-től).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Frissen bontott  
paklik versenye 1 csomag  
Ősök Városából és 2 csomag  
Rúvel hegyből.

**Nevezési díj:** 2200 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Tornay  
Tamás 37-314-447.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Helyszín:** Siófok.

**Időpont:** november 26.,  
vasárnap 11 óra  
(nevezés 10-től).

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, ÖV paklik.

**Érdeklődni lehet:** Illés Balint,

tel: 84-311-619,

e-mail: babbaboy@freemail.hu

### MESTEREK HARCA

**Időpont:** december 23.,  
vasárnap 11 óra  
(nevezés 10.15-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** A pakliban csak egy  
grafikus által illusztrált rajzok  
szerepelhetnek. Tiltott lapok:

Varkaudar sámán, Quwarg  
ellenállás és Óshangya boly.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** A Dungeon

szerepjáték- és kártyaboltban,  
valamint Torzsa Sándornál

70-316-8667 és Fábíán

Péternél 333-3413.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** december 3., 11 óra  
(nevezés 10-től).

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos  
verseny.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

**Díjak:** ultraritka, ÖV paklik.

**Érdeklődni lehet:** Eger Camelot  
Kártyavár (36-321-966).

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** december 9.,  
szombat 10.30

(nevezés 10-től).

**Helyszín:** Debrecen.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt

tel.: 30-243-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** december 9., szombat  
10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Hagyományos  
verseny.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

### DUNGEON VERSENYE

**Időpont:** december 9., szombat  
11 óra (nevezés 10.15-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos  
verseny, 25 lapos kiegészítővel.

**Nevezési díj:** 550 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** A Dungeon  
Miniklubban.

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** december 30.,  
szombat 10.30

(nevezés 10-től).

**Helyszín:** Nyíregyháza.

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

A Gépezet, A gyenge  
pusztulása, A mágia létsíkja,

A napkirály dala, A pénz

szentélye, A sárkány kincse,

A szürkeállomány aktivizálása,

Agybénítás, Aurafaló,

Az egyszerűség hatalma, Az

élet fája, Bikaviadal, Direkt

kontaktus, Dor,

Fantomársákok, Földharc,

Gömbvillám, Hajtógép,

Illúziósárkány, Isteni harag,

Káoszmeister, Kérges bőr,

Kovácsheh, Kódmgangó, Lohd

Haven hőköltása, Lohd Haven

sáhkánya, Majd legközelebb,

Manacsapda, Manaszívás,

Mágiafaló, Mély gyász, Mentális

robbanás, Molgan, Morgan

pálcája, Notermanthi, Ördögi

mentor, Örök pihenés,

Óshangya boly, Óshangya

sámán, Pirítóglem, Pszi

szakértelem, Rúcskös bőr,





Sir Lonil Zomar, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Spóra, Szörnybűvölés, Talbot szava, Taumaturgia, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Tudatrombolás, Védőangyalok és az ultraritkák.  
**Nevezési díj:** 700 Ft (tartalmaz egy gyrost és egy kólát is).  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt  
tel.: 30-243-9649.

### AZ ELYSIUM KGK VERSENYE

**Időpont:** december 10., vasárnap 11 óra (nevezés 10-től).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása, a ritka és ultraritka lapok nem használhatók.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ultraritka lap, KGK paklik.  
**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban, vagy a szervezőnél, Szegedi Gábornál (06-30-924-5850).

### ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

**november 18. szombat:** MAGUS  
**november 19. vasárnap:** Star Wars  
**november 25. szombat:** Star Trek  
**december 3. vasárnap:** Star Wars  
**december 9. szombat:** Dungeon HKK  
**december 10. vasárnap:** Babylon 5/KGK  
**december 16. szombat:** MAGUS  
**december 17. vasárnap:** Star Wars  
**december 23. szombat:** HKK  
**december 30. vasárnap:** Star Trek  
**január 6. szombat:** Dungeon HKK  
**január 7. vasárnap:** Star Wars  
**január 13. szombat:** Babylon 5/KGK  
**január 14. vasárnap:** HKK  
**január 20. szombat:** MAGUS  
**január 27. szombat:** Star Wars  
**január 28. vasárnap:** Elysium HKK

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

## SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

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

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

# HAGYOMÁNYOS VERSENY

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2000. december 16., 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

Továbbra is érvényes a kísérleti bevezetett 25 lapos kiegészítő.

**Amatőr és profi kategória:** Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 2000. január 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

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

**Díjak:** A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5000 Ft, IV. díj 3000 Ft.

Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Ősök városa.

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

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

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



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## TILTOTT VADÁSZAT

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét október 21-én rendeztük, a tiltott lapok listája, ha valakit érdekel, a szeptemberi Krónikában, a versenykiírásnál olvasható. 45 amatőr és 22 profi indult. A paklik között jó pár erős bűbájpaklit láthattunk, hiszen ez mostanában erősödött, és (ellentétben sok, ismert paklival) nem voltak kulcslapok kitiltva belőle. Emellett többféle kontroll, horda, quwargos, földharcos, galetkis és manó(!) pakli is szerepelt a profik között.

A profi kategóriában Gellért Ákos diadalmaskodott, bűbáj-kontroll paklijának leírását oldalt olvashatjátok. A második Szemerényi Tibor lett, rendkívül érdekes quwargos-kombós paklijával, amelyet kivételesen szintén leírok, böngésszék. A harmadik Nagy István lett, manó paklival, melynek gerincét természetesen a sok manó (Vidám, Rejtőző, Erdei, Alattomos, Átok-, Rőtmanó), a királynő, a sík és a Manók tánca adta, irtásokkal, ellenvarázslatokkal. Ősi szertartással, Sötét mágiával kiegészítve. A negyedik helyen Abbas Krisztián végzett, bűbájpaklival, amely az *Elemi védelem-Kristályfolyadék-Türelem rózsája-Bűbájosság rúnája-Bűbájmosolás-Bűvölet perce-Halbatatlanok pusztulása* lapok köré épült, de használt *Meditációt, Életfolyamot* és *Energiaspirált* is.

Az amatőrök között Holman Gábor lett a győztes, pici-lényes paklijával, mely hasonlít Szemerényi Tiboréhoz, de ő használt *Maigner Lopotomost, Félénk Yathmogot, Sötét Földet*, és nem játszott pl. *Lélekaranggal*. A második helyen Négyesi Dénes végzett, érdekes mesteres paklival, melyben sok kis sebzés, pl. *Kaktusztüske*,

*Lázadó, Tömegbisztéria, Átokmanó, Valamit valamiért, Véreső, Megújulás* is helyet kapott. A harmadik helyet Marofka Mátyas szerezte meg, tárgyas paklival, annak ellenére, hogy *A sárkány kincse, Pirit gólem, Hajtógép* tiltva voltak. *Elmanakh-kal, Földanya gyümölcseivel, Gemina porcelánkutyájával, Az ősök könyvével* játszott. A negyedik helyen Nagy Dánielt köszönthettük, kontrollpaklival, melyben *Kaoszkigyó, Torz Talbot, Zomar* és a *Mágusok átka-Tulajdonságlopás* kombó is szerepelt.

### SZEMERÉNYI TIBOR MÁSODIK HELYEZETT PAKLIJA:

**Szabálylap:**  
Kettős erledobás  
3 Tűzförgeteg  
2 Kisebb Zan  
3 Quwarg kincstáros  
3 Quwarg ellenállás  
2 Quwarg őrparancsnok  
2 A kockázat ára  
3 Quwarg parafenomén  
3 A szaporaság jutalma  
2 Lélekarhang  
3 Quwarg szabotőr  
2 Notermanthi bölcsesség  
2 Quwarg helytartó  
3 Koncentrált támadás  
3 Quwarg szamuráj  
3 A mágusok átka  
2 Quwarg bölcs  
2 Ősi rítus  
3 Sötét mágia  
2 Sheran küldetése

### GELLÉRT ÁKOS GYŐZTES PAKLIJA

- 3 Negatív robbanás
- 3 Energiaspirál
- 3 Múltidéző
- 3 Páros gyógyulás
- 3 A gyenge ereje
- 3 Elemi védelem
- 3 A türelem rózsája
- 3 A halhatatlanok pusztulása
- 3 A bűbájosság rúnája
- 3 Bűbájmosolás
- 3 Halvány reménysugár
- 3 Ellenvarázslat
- 3 Energiáitál
- 3 Nimgilario csele
- 3 Augur köpenye

### KIEGÉSZÍTŐ PAKLI (25 LAPOS):

- 3 Tiszta játék
- 3 Bűbájoldás
- 3 Mágiatörés
- 3 A xirnox lehelete
- 3 Az időrabló érintése
- 3 A gonosz árulása
- 2 Gyorsaságpróba
- 3 Varázslatlopás
- 2 Zarknod oszlopa

### ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Fenyvesi Máté a második körben győzött *Abarrun* segítségével, *Ónixpiramis*, *Sötét Mágia* és *Fordulat* segítségével.
- Minyó András 308 ÉP-ben volt a két *Lélekszívó* csapot növesztett *Kenbugjának* köszönhetően.
- Vaczó András *Quitmlen* átkás paklijával a harmadik körben nyert.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2000. december 11.



Szeptemberi feladványunkra sajnos nem létezett jó megoldás, bár többen küldtek be megfejtést. A rejtvénybe utolsó pillanatban berakott Haarkon dühével sajnos az ellenfelem le tud lőni, így döntetlenre mentve a meccset.

Két beküldőnk azonban volt olyan bátor, hogy beírja megoldásként a döntetlen eredményt, illetve azt, hogy nem lehet megnyerni a leírt szituációt. Mayer Szilveszter Cegléd-ről és Koncz Gergely Vácraól egy-egy csomag Ősök Városát nyertek a bártorságukkal. Gratulálók!

Új feladványunkban a Föld síkja invázió lapjait próbálgatod a barátod ellen. Ő még nem ismeri az új lapokat, ezért nyeregben érzi magát. Te azonban csak azért engedted, hogy

ilyen sokáig üssön, mert így sok komponenszt kaptál a *Hűtlen szolgától*. Itt az ideje, hogy megmutasd barátodnak az új lapjaidat! Neked 1 ÉP-d, 19 VP-d és 11 szörnykomponenszed van. Az ellenfelednek 16 ÉP-je, 3 VP-je és egy szörnykomponense van. A fő fázisod kezdeténél tartasz, nyerd a köröd végéig!

Beküldési határidő:  
2000. december 11.

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.

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAJD:

- Negatív energia (D)
- Léghajó (F)
- Animált ősföld (T)
- Sziklarepez (T)
- Ferwagor kincse (T)
- Udvari bolond (E)
- Nixorathi védőamulett (T)
- Őrült varázsló (F)

## KIJÁT SZOTT LAPJAJD:

- A föld síkja (-)
- Teremtő erő (T)
- Bazaltelementál (T)

## A PAKLID SORRENDJÉN:

- Kisebbségi gyógyító szentély (T)
- Ferwagor, elementál lord (T)

*Minden lapod aktív, a lényeid a tartalékodban vannak. A gyűjtődoboz üres.*

## ELLENFELED

### KIJÁT SZOTT LAPJAI:

- Nixorathi védőamulett (T)
- Büntetés (D)
- Ősi szilmill (F)
- Hűtlen szolgáló (F)
- Bölcs szilmill (R)
- Mély gyász (L)
- Végső visszazámlálás (D)

## ELLENFELED

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI

- A gyenge ereje (F)
- Pillanatnyi elmezavar (C)

*A gyűjtődoboz és a paklija lényegtelen a feladvány szempontjából. Minden lapja aktív, a lényei az őrszobákban vannak, a védőamulettel három jelző van.*

# RÚVEL HEGY

## A BEHOLDER KFT. VERSENYE

**Időpont:** 2000. november 25., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Kondor Béla Községi Ház  
(Budapest, Kondor Béla sétány 8.).

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

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenyén az új HKK kiegészítőkből, a Rúvel hegyből

**Nevezési díj:** 2000 Ft (tagoknak 1900).

**Díjak:** Rúvel hegy paklik

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

1680 Budapest, Pf. 134,

vagy e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen.

**A MEGJELENÉS ELŐTT KÉT HÉTTEL!**

**3 gyűjtődoboz Rúvel Hegy nyereségy •  
A 8. helyezettet is jutalmazzuk**





## Nyafogó Nefelejcs levelezése 12.



### Kedves Kózsai!

Hallom, végre felértél a harmadik szintre, éppen akkor, amikor én indulok a negyedikre. Igazán behúzóhatnál egy kicsit...

Na jó, lehet, hogy kissé barátságosabb hangnemben illik kezdeni egy levelet, de valóban rettenetes dolgok történnék velem sorozatban, nem csoda, hogy teljesen elkedvetlenedtem. Először is, tegnapelőtt elloptak tőlem két mátekel gombát – hát csoda, hogy ilyen demoralizált vagyok? Nyaff!

Aztán ott volt a titáni küzdelem a „Sötét Armadával”. Tudod, Rumbold Theofil ez a közveszéyles örült megbízott néhányunkat, akadályozzuk meg, hogy az elvetemült törzszülött-horda betörjön a szintünkre. A későbbiekben kiderült, hogy a szörnyetegeket is ő toborozta, pusztán a saját szórakoztatása végett, mert imádjá a vérengzést! Hát nem iszonyatos, hogy miféle alakok élnek errefelé? Nyaff!

A csata elején egy agglomerátorral kerültem szembe – jó párszor találkoztam már ilyen nyálkás döggel, nem is okozott különösebb problémát az eltakarításuk, igazából csak karcolásokat képesek okozni egy olyan okos és jól felkészült galetkinek, mint amilyen én vagyok, így csak ásitottam, amikor nagy vehemenciával rám rontott. Erre aztán majdnem leharapta a bal karomat! Ijedtemben szeme közé köptem néhány villámocskát, de akkor megint belém harapott... A fájdalomtól sikoltozva menekültem el, mert közben már rájöttem, hogy ezeket az iszonyatos fenevadakat mágikusan felerősítették, így esélyem sem lehet ellenük...

Gyógyítani persze nem tudtam magamon abban a förgetegben, csak visszatömködtem valahogy a beleimet, és ígykeztem kikerülni a csata sűrűjéből. Ahogy árnyékból árnyékba vonszoltam magam fájdalmasan szűkülve, egyszer csak megpillantottam két vörösen izzó szemet – egy szörnyűséges fekete arc tűnt fel előttem! Szerencsére – ha ugyan lehet szerencsét emlegetni ebben a reménytelen helyzetben – a másik legalább annyira megjedt tőlem, mint én tőle, s menekülni kezdett a sötétben lappangó gonosztevő! Ösztönösen hátra köptem egy villámmal – ekkor felüvöltött, és a többiek is észrevették. Hamarosan agyon lett dorongolva az alávaló.

Később kiderült, hogy ő volt az ellenséges had vezére, egy borzalmas sötét elf nekromanta, akit (csaknem) halálos seibeimmel küszködve is sikerült legyőzőm. Igazi hős vagyok, de erről senki sem vesz tudomást. Nyaff!

És nem remélhetek kellemesebb bánásmódot a következő szinteken sem. A kutyaszinten, az ötödiken például úgy hullanak a galetkik, mint egy mérlegehelő szája előtt a muslicák; eszeveszetten irtózatoss fenevadak élnek odafenn. Én, a törekeny felépítésű és érző szívű galetki csakis halálraírtelt lehetek ebben az alig-alig civilizált, és fenomenálisan brutális Teron-hegyben...

Meséljek a psziről? Na jó. Ezen a téren legalább vannak sikerélményeim, bár attól tartok, a negyedik szinten ezen a téren is egymást érik majd a szörnyűséges kudarcok... Szóval, itt a harmadikon a legjobb képesség a szűrkeállomány roncsolása, ez nem is lehet vitás. Ha van mellé megfelelő védelmed és támadásod (nem is kell túl magas), si-

mán el tudod pusztítani az errefelé előforduló összes pszi-bestiát. A negyedikken sokat fog bonyolódni a helyzet, ott – szerintem – jó lehet a pszi-csáp (meglehetősen nagy), a pszi-acéltorony vagy a mentális robbanás. Nekem még talán az utóbbi a legszimpatikusabb, csak az a baj, hogy ez természetéből adódóan hol működik, hol nem, így elég nagy könnyelműségnek tűnik megbízni benne...

Hallom, „kedvenc” klánom, a Tisztogatók már két küldetésében is pszi-szörnyek elpusztítását kéri... Szemétség, mi? De hát, ha ennek az antipatikuss klánnak rossz, az engem csak



heveny kacagásra készítheti! Hogy miért utálok a klánodat? (Valaki az üzenőfalon is nyafogott, hogy miért szidalmazom én mindig a Tisztogatókat). Mert egyik küldetésükben az a feladatuk, hogy öljenek meg engem! Na jó, állítólag jobb híján bármelyik Bárd megteszi, de valamiért mindegyik engem szemel ki magának, hogy gyakorolhassa alantás, bérgyilkosságot sugalló ösztöneit.

Ezenkívül a Tisztogatók nem tisztelik az életet, nem szeretik a virágokat és bűdösek. Azt hiszem, tömören összefoglaltam a szempontjaimat. (Na jó, tudom, vannak kivételek.)

Mit szólsz ahhoz, hogy mennyire megdrágultak a gyógynövények? Azt suttogják, hogy a Tudósok és a Tolvajok érték el ezt a Hegy vezetőinél, amiben lehet is valami, hiszen egyértelműen ők jártak ezzel jöl (ahogy egy ősi nyelven mondanák: fecit cui prodest). Én azonban azt hiszem, hogy sokkal inkább nekem akart keresztbe tenni valamelyik titokzatos rosszakaróm: épp most kaptam azt a küldetést a klántól, hogy hozzak öt darab sárkányvirágot – ezek után esélyem se lehet összevásárolni ezeket. Nyaff! A fűvekről jut eszembe, szoktál főzőcséknézni? Az óriásnövés általában három összetevő kell, ebből kettőt sikerült kilesnem, amikor meglátogattam a jó öreg lila Magikluxint: elonotichlan és mátekel gomba (azért meg nem esküdnek rá, úgyhogy ne engem szídj, ha mégsem így van...).

Nem értem én ezt, miért titkolják el előlünk a recepteket? Mennyivel hatalmasabb galetkik lehetnénk, ha mindenki nyakalhatná a hatalom hupizöld italát, a legözhetetlenség tejját és a borzalmasan rettenetes harcosok italát.

Szóval, csupa bánat az életem. A bárdoknál elvesztettem a vezető helyem, és esélyem sincs, hogy valaha is visszavegyem, mert hisz öt sárkányvirágot és tíz sötét elf nyilpuskát nyilvánvalóan sosem fogok találni. Nyaff! Az olimpián semmi esélyem sincs, hiszen sportszerűen a negyedik szinten indulok, ahol már ketten is bejelentették, hogy símni a kezdő tizenhatos létszám már betelt – alakítunk még egy szövetséget, és majd ha fölépül a tanácsterem, egyesülhet e kettő. Senki sem fog lemaradni tehát. Nem akarsz csatlakozni hozzánk? Van már Tisztogató közöttünk, egész elviselhetőnek tűnik, remélem, nem fog hátra szűrni. Köztünk mindenki megtalálja a helyét, hiszen a célunk nem valami elérhetetlen: egyszerűen szeretnénk jól érezni magunkat.

Aprópó múlt, úgy látszik, legalább a Békeidők Hírmondóiban nem kell csalatkoznom. Ma este lesz az első gyűlésünk a titkos barlangunkban, ha holnap összefutunk, majd mesélek. Tele vagyunk tervekkel, ha csak a felét sikerül megvalósítani ezeknek, már akkor is mi leszünk a legjobb szövetség a Hegyben! Egyébként úgy döntöttünk, hogy – mivel a kezdő tizenhatos létszám már betelt – alakítunk még egy szövetséget, és majd ha fölépül a tanácsterem, egyesülhet e kettő. Senki sem fog lemaradni tehát. Nem akarsz csatlakozni hozzánk? Van már Tisztogató közöttünk, egész elviselhetőnek tűnik, remélem, nem fog hátra szűrni. Köztünk mindenki megtalálja a helyét, hiszen a célunk nem valami elérhetetlen: egyszerűen szeretnénk jól érezni magunkat.

Na, lassan csomagolnom kell, mint említettem, ismét költözködöm... Még nincs egy éve, hogy ide költöztem, és immár harmadik alkalommal kell elhagynom ideiglenes otthonomat. Torokszorító pillanatok ezek. De muszáj koncentrálnom, hiszen alaposan át kell gondolnom, mit tegyek, hogy a következő szinten ne üssenek agyon a totálisan eltorzszülöttesedett galetkik. És vannak olyan dolgok, melyek a továbbjutáshoz taktikailag szükségesek lehetnek. Például azt rebesgetik, hogy az ötödik szinten egy maszkra lesz szükség. Hihetetlen, micsoda marhaságokat tudnak kitalálni egyesek! Ha van ilyen a birtokodban, el ne add annak a kapzsi kereskedőnek! Még szerencse, hogy ezen a szinten nem sok dolgom volt vele – összesen talán ha kétszer jártam nála. Sose bízz a torzszülöttekben (ld. gonosz banya) és a kereskedőkben! Bár a kettő között lényegében véve nincs is különbség...

Ezzel zárom soraimat, remélem, hamarabb sikerül végigjárnod a feregszíntet, mint nekem, és akkor hamarosan ismét találkozhatunk. Az istenek legyenek veled (de jó lenne tudni, hogy mifélék az istenek – a papok mindig gyanúsán hallgatnak erről...)

Szeretettel üdvözlő elkeseredett barátod:



**Nefelejcs**  
a negyedik szinten

## A VÁLTOZÁSOK KORA

*Most, hogy az ŐV már közel egy éve működik, és a Teron hegyet több ezer galetki népesíti be, képet kaptunk arról, hogy mennyire működnek azok a dolgok, amiket kitaláltunk, és mi az, amin esetleg változtatni kell. Szerencsére, a korábbi játéktervezési tapasztalataink és az alapos és hosszadalmas tesztelés alapján szinte minden úgy alakult, ahogy gondoltuk, de természetesen voltak dolgok, amelyekre még ez a tesztelés is kevés volt, és igazán csak ennyire sok játékosnál derültek ki.*

Erre persze számítottunk, nem véletlen, hogy a szabálykönyvben szerepel, a változtatás jogát fenntartjuk. Kellemes meglepetés volt, hogy aránylag kevés probléma adódott, egyik sem volt igazán komoly. Tekintünk át most ezeket.

### FELKOLTÓZÁS

Néhány játékos a vártnál gyorsabb ütemben költözött tovább. Véleményünk szerint a játék kereteibe belefér, hogy a játékosok előrehaladásuk ütemét maguk szabják meg.

Akik gyorsan mennek előre, kör végén több kno-t kapnak, de esetleg lemaradnak küldetésekről.

Azonban a túlzottan gyors továbbköltözés sem jó hosszútávon, ezért a negyedik szinttől a kiugróan alacsony fordulójárási karakterek a csarnokban a megvesztegetést nem alkalmazhatják. Magasabb szinteken sok néhez küldetés is várható, amelyeket nem lehet pillanatok alatt teljesíteni – vagy időt szánsz rájuk, vagy lemondasz a jutalomról. Néhány egyéb „kerékkötőt” is elhelyeztünk magasabb szinten, de ezek szolgáljanak meglepetéssel.

### HP ÉS TV

Az ŐV-n egy, a TF-énél sokkal összetettebb harcrendszert akartunk létrehozni, amelyben a tevékenységek meghatározásában a játékosoknak jóval több a lehetősége. Sajnos, egy levelezős játékban ezt csak úgy lehet megoldani, hogy előre meghatározott feltételek parancsokkal meghatározza a játékos, hogy milyen esetben mit tegyen. Ha azt akarjuk, hogy bármit megtehesen, eléggé összetett parancsokat kell készítenünk.

Mint ahogy számítottunk rá, a HP parancs igazán bizonyult lett, sokan félreértelmezték, a parancs nem úgy működött, ahogy számítottak rá. Továbbra is javasoljuk, hogy csak az kezdjen el varázsolni (ahhoz kell a HP), aki fel van készülve rá, hogy néhány forduló kísérletezéssel, esetleg kudarccal fog telni, amíg sikerül egy jól működő, hatékony HP-t összeállítani.

A HP parancshoz tervezünk egy csomó új hivatkozási

számot ismertetni, amelyek segítségével a feltételeket dinamikusabban lehet beállítani, ezek a következő Krónikák valamelyikében lesznek leírva.

### KLÁNOK

Akárcsak a TF isteneiről, itt is örökös vita lesz, hogy melyik klán a legjobb. Mi folyamatosan figyeljük, melyik klánnak mennyi híve van, ezek a klántagok mennyire fejlettek, és ebből elég jól látszik, melyik klán túl erős, melyik túl gyenge.

Apróbb erősítések már eddig is történtek klánoknál, illetve volt egy kisebb gyengítés a bárdoknál. Ehhez hasonló a jövőben is előfordulhatnak, várhatóan magas rangra újabb képességeket adunk bizonyos klánoknak. De még sok más módja van az egyensúlyozgatásnak, például lesznek olyan kalandok, amelyeket csak bizonyos klánok tagjai tudnak megoldani, képességeiknek köszönhetően.

### LEHELÉS, LŐFEGYVER, KÖZELHARC, MÁGIA

A vita minden ilyen játékban örök – melyik a leghatékonyabb stratégia, melyik támadási formát válasszam? Természetesen, a sajátjára mindenki állandóan panaszkodik, a többit meg szidja, hogy túl erős. Nem azt akarom mondani, hogy a támadási formák bármely fordulójárást nézve tökéletesen ki vannak egyensúlyozva – hiszen még a sakkban sincs egyensúly, a világos a kezdéssel hatalmas előnyhöz jut! Azonban ha a játékosok között nincs egyetértés abban, hogy mi a legerősebb, akkor már nem kell változtatni.

Hosszú ideig a lőfegyverek voltak messze a leghatékonyabbak a befektetett energiát és az okozott sebzést tekintve, ezért kellett meggyengíteni őket. Jelenlegi állapotokban még mindig versenyképesek, sőt, galetki-galetki harcban igen nyerők.

A mágiával lehet talán a legtöbbet, legkonzisztensebben sebezni, de ez igényli a legtöbb befektetést. (Ezt a befektetést akarta a felejtés és a varázskő együttesen egyensúlyozni, ez azonban így együtt túlzás volt, ezért



# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

gyengítettük le a felejtést úgy, ahogy az az 5. szintre való költözés után a kör végi enciklopédiában olvasható.)

A lehelet egyszerű, hatékony, de nagyon-nagyon hosszú távon megfeneklik, át kell állni valami másra, a lehelet csak kiegészítő támadás lesz. Az ütés a végtelenségig fejleszhető, folyamatosan erősödő, de kezdetben a többinél gyengébb támadási forma.

### PARANCSHELYEK

Engem talán az döbbsentett meg a legjobban, hogy a játékosok az ŐV-n is keveslik a parancshelyet. A 6 paraméter, a makrók, ismétlések, és számos más eszköz mind azt a célt szolgálta, hogy ilyen probléma ne adódjon. Az átlagos játékosok ki is jönnek a 20 parancsból, igazándiból azoknak nem elég, akik nagy mennyiségű A és VG parancsot használnak, sokszor öltöznek át KF és LE parancsokkal, illetve varázsolnak, tehát sok HP parancsuk van. A kereskedők és öltözködők problémájával nem tudok együtt érezni, az igazán tápos karakterek számára jelentse a 20 parancshely a szűk keresztmetszetet.

A varázslók szempontját megértem, hosszú távon lehet, hogy keresünk erre valamilyen megoldást, például azzal, hogy bármikor lehet beadni olyan, tvp nélküli fordulót, amelyben csak bizonyos fajta parancsok szerepelhetnek (pl. HP, HT, TV, HE, HO stb.)

Egy apró módosítás azért történt, a KNO és VAR parancsokkal 3-4. ill. 5-6. paraméterrel lehet egyszerre akár 2 vagy 3 féle képességet ill. varázslatot is növelni.

Azonban a többek által javasolt, az M és egyéb parancsokat még tovább bonyolító fejlesztéseket nem támogatjuk, a játékosok túl sokféleképp ronthatnák el a fordulójukat.

### RABSZOLGÁZÁS

Az ŐV-n megtettünk minden erőfeszítést a rabszolgázás kiküszöbölésére. Két dolog van, amit a játék többszemélyes voltának jelentős megnyirbálása nélkül nem lehetett teljesen kizárni.

Az egyik a tárgy átadás a bolton keresztül. Bár tapasztalataink alapján az egymással intenzíven cseréberélő, üzletelő karakterek sokkal jobb eredményt érnek el, mint aki megvásárolja egyik (régész) karakterétől a varázstárgyakat, a tárgyak értékét azért megnöveltük, hogy a tranzakciók többre kerüljenek. Ugyanezen okból nőtt a füvek eladási és vásárlási ára, hiszen a hősiesség itala komponenseinek átadásával effektíve HO pontot lehetett átadni. Most, hogy ily módon egy HO pont 80 aranyba kerül, már kétszer meggondolja az ember a dolgot.

A másik az aukciós házon keresztül egy tárgy érték felet-

ti eladásával arany átadás. Ezt a problémát egy heurisztikus kiértékelő program kezeli, amely véglegesen kizárja az aukcióból az azzal visszaelő játékosokat. Ha a program olyasvalakit talál, aki szerinte az aukcióval visszaél, akkor annak a játékosnak az összes karakterét letiltja az aukcióról.

### SZÖVETSÉGEK

Sok játékos véleménye szerint nem érdemes a szövetségi épületeket építeni, mert nem érik meg a befektetett energiát, más módon ugyanabból a TVP-ből több KNO-t lehet kihozni.

A játéknak nem minden része készült a táp-optimalizátorok számára. A szövetségi épületek nem feltétlenül a leghatékonyabb karakterfejlődést biztosítják rövid távon, de a célunk természetesen az, hogy hosszútávon lehessen ezekből az épületekből profitálni. A jelenlegi épületeket megváltoztatni nem szándékozom, de lesznek olyan épületek, amelyek miatt remélem még a tápolósok is szívesen felépítik őket.

Azonban az sem cél, hogy a játékban ne lehessen boldogulni épületek nélkül.

### VARÁZSTÁRGYAK

Szándékunk szerint a karakterek erősségének meghatározásában nem a tárgyaknak kell a domináns szerepet játszaniuk. Egy átlagos karakter nem találja őket zsákszámra.

A több ezer játékos azonban hihetetlen sok varázskincset is jelentett, beindult a kereskedelem, a legügyesebbek egy-egy képességre jónéhány varázstárgyat összegyűjtöt-



# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBE

tek, így akár megduplázva egy-egy harci szakértelem vagy tulajdonságot. Felmerült a kérdés, hogy jó ötlet volt-e az A és VG parancs bevezetése. Én erre csak azt mondom, hogy a bolton keresztül történő tárgyatadás már korábban is megvolt, a játékosok ugyanúgy használták, és ha nem jött össze valami, az csak frusztrációt okozott. Az A és VG bevezetésével a leveles játékosok nincsenek hátrányban az e-mailesekhez képest, ugyanúgy tudnak üzentelni.

Szeretném, ha egy karakter erősségét nem a tárgyai határoznák meg dominánsan, ezért hosszútávon is megesszünk mindent annak érdekében, hogy a tárgyak ne kapjanak akkora jelentőséget.

### VÉGÜL...

Néhány tájékoztató jellegű információ, bugjavítás.

- Ha üres LE vagy LEE paranccsal leveszel egy fegyvert, utána az üres KF most már vissza fogja venni a megfelelő vétagba.
- Ha egy játékos transzformációval az étkezését köővőre változtatja, NEM kapja meg visszamenőleg a bónusz! A köővők FELköltözéskor kapnak +1 méretet, a továbbiakban ezt fogod megkapni.
- Ha egy nem-játékos lényel vívott csatában elájulsz, mindenképp van méretvesztés, akkor is, ha az enciklopédia azt sugallja, az ellenfél galetki volt (pl. Maigner Lopotomos).
- Sokan kérdezték, mikor várható, hogy csapatverseny és pszi verseny lesz az olimpián. A csapatversenyt már jövő nyáron is tervezzük, reményeink szerint pszi verseny is lesz már akkor.
- A VD <pszi lény> néha hibásan működött, rendes csatát vívtál a pszi lényel. Ezt javítottuk.
- Az SZ parancsnak lehet több paramétere.
- A mentális robbanás most már működik pszi acéltorony ellen.
- A pszi mérég most már működik, ha az ellenfél mentális robbanást használt.
- Az idézés most már nem a mágiát növeli, hanem az idézés szakértelemet.
- A szintet lépett zombi szolgálja nem veszti el immunitását a búzra.
- Az energiagyűjtő most már nem csökkenti a keretet.
- A mérégfelhőt most már nem fogod magadra lőni.
- Az 5. szinten néhány kalandban a szükséges próbák küszöbét csökkentettük.

THOR MIKLÓS

### TÁPLÁLKOZÁS

|              | Össz. | 1.szint | 2.szint | 3.szint | 4.szint | 5.szint |
|--------------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| zöldvéru     | 11.9% | 10.9%   | 13.8%   | 12.6%   | 8.9%    | 0.0%    |
| rovarevő     | 16.6% | 16.3%   | 14.6%   | 16.6%   | 23.2%   | 12.5%   |
| micinista    | 15.4% | 14.7%   | 14.0%   | 14.7%   | 23.2%   | 25.0%   |
| mágiafaló    | 13.9% | 15.6%   | 14.2%   | 13.3%   | 8.1%    | 18.8%   |
| piromád      | 16.6% | 17.1%   | 17.1%   | 17.0%   | 11.6%   | 25.0%   |
| puhány       | 7.1%  | 6.6%    | 8.1%    | 7.4%    | 5.8%    | 12.5%   |
| kőővő        | 8.1%  | 8.1%    | 8.9%    | 7.5%    | 7.7%    | 0.0%    |
| tejvívó      | 1.7%  | 2.1%    | 1.0%    | 2.1%    | 1.2%    | 0.0%    |
| vegetáriánus | 8.8%  | 8.6%    | 8.5%    | 8.8%    | 10.4%   | 6.2%    |

### VÉTAG MÉRET

|          | Össz. | 1.szint | 2.szint | 3.szint | 4.szint | 5.szint |
|----------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1. vétag | 17    | 10      | 16      | 16      | 16      | 17      |
| 2. vétag | 15    | 0       | 11      | 12      | 15      | 14      |
| 3. vétag | 13    | 0       | 0       | 0       | 13      | 13      |

### VÉTAG SZAKÉRTELEM

|           | Össz. | 1.szint | 2.szint | 3.szint | 4.szint | 5.szint |
|-----------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1. vétag  | 17    | 8       | 11      | 14      | 17      | 15      |
| 2. vétag  | 12    | 0       | 10      | 12      | 12      | 9       |
| 3. vétag  | 10    | 0       | 0       | 0       | 10      | 7       |
| 4. vétag  | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 5. vétag  | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 6. vétag  | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 7. vétag  | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 8. vétag  | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 9. vétag  | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 10. vétag | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 11. vétag | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 12. vétag | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 13. vétag | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| 14. vétag | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |

### HARCI SZAKÉRTELMEK

|                   | Össz. | 1.szint | 2.szint | 3.szint | 4.szint | 5.szint |
|-------------------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| tűzlehelet        | 22    | 11      | 14      | 22      | 17      | 18      |
| jéglehelet        | 24    | 15      | 13      | 18      | 24      | 19      |
| savlehelet        | 16    | 9       | 15      | 16      | 16      | 14      |
| elektr.lehelet    | 22    | 12      | 15      | 17      | 22      | 20      |
| mérgező lehelet   | 16    | 14      | 13      | 15      | 16      | 0       |
| regeneráció       | 17    | 9       | 15      | 17      | 15      | 12      |
| tűskés bőr        | 18    | 10      | 13      | 13      | 18      | 6       |
| vastag bőr        | 12    | 8       | 12      | 12      | 11      | 8       |
| tűzimmunitás      | 9     | 6       | 9       | 7       | 5       | 4       |
| hidegimmunitás    | 9     | 6       | 9       | 6       | 6       | 3       |
| savimmunitás      | 6     | 5       | 5       | 4       | 6       | 3       |
| elkt. immunitás   | 7     | 4       | 4       | 7       | 5       | 6       |
| imm. mér.gázra    | 5     | 4       | 5       | 4       | 3       | 0       |
| imm. ktkt.mérereg | 5     | 3       | 4       | 3       | 5       | 0       |
| rezisztencia      | 13    | 2       | 5       | 13      | 6       | 0       |
| búz/illat         | 21    | 12      | 14      | 16      | 21      | 20      |
| lőfegyver         | 24    | 6       | 11      | 16      | 24      | 2       |

## STATISZTIKA

2000. OKTÓBER

### SZAKÉRTELMEK

|                  | Össz. | 1.szint | 2.szint | 3.szint | 4.szint | 5.szint |
|------------------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| csapdakészítés   | 12    | 5       | 8       | 12      | 12      | 6       |
| csapdaészlelés   | 11    | 4       | 8       | 11      | 9       | 6       |
| zárnyitás        | 9     | 4       | 6       | 9       | 8       | 7       |
| mászás           | 11    | 7       | 10      | 11      | 8       | 7       |
| rugalmasság      | 6     | 4       | 5       | 6       | 6       | 5       |
| meggyőzőképesség | 8     | 3       | 5       | 8       | 8       | 6       |
| transzformáció   | 9     | 1       | 9       | 7       | 5       | 3       |
| auraészlelés     | 8     | 3       | 7       | 8       | 8       | 6       |
| ékszerészet      | 9     | 3       | 8       | 8       | 9       | 8       |
| kereskedelem     | 13    | 6       | 12      | 12      | 13      | 6       |
| szívósság        | 14    | 14      | 10      | 10      | 11      | 10      |
| varázssítálfőzés | 5     | 3       | 5       | 5       | 5       | 5       |
| gyógynövények    | 12    | 8       | 8       | 12      | 11      | 5       |
| nyomkeresés      | 13    | 3       | 9       | 13      | 10      | 10      |
| vezetőképesség   | 8     | 3       | 6       | 8       | 7       | 8       |
| pszi támadás     | 10    | 0       | 0       | 10      | 8       | 4       |
| pszi energia     | 10    | 0       | 0       | 10      | 10      | 4       |
| lopás            | 14    | 7       | 12      | 12      | 14      | 9       |
| éberség          | 8     | 5       | 6       | 8       | 8       | 7       |
| átokszórás       | 16    | 15      | 16      | 16      | 12      | 11      |
| álcázás          | 11    | 9       | 11      | 11      | 10      | 7       |
| lopakodás        | 6     | 5       | 5       | 6       | 5       | 6       |
| régészet         | 17    | 8       | 16      | 17      | 16      | 15      |
| zene             | 16    | 5       | 13      | 16      | 16      | 6       |
| tanulás          | 10    | 4       | 8       | 10      | 10      | 6       |
| idézés           | 7     | 0       | 1       | 5       | 7       | 1       |
| javítás          | 7     | 0       | 0       | 7       | 5       | 5       |

### TULAJDONSÁGOK:

|           | Össz. | 1.szint | 2.szint | 3.szint | 4.szint | 5.szint |
|-----------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Erő       | 16    | 9       | 13      | 14      | 16      | 14      |
| IQ        | 17    | 9       | 12      | 17      | 16      | 15      |
| Ügyesség  | 15    | 9       | 11      | 15      | 15      | 10      |
| Egészség  | 13    | 8       | 10      | 13      | 11      | 9       |
| Mágia     | 18    | 8       | 12      | 16      | 16      | 18      |
| Gyorsaság | 24    | 10      | 12      | 16      | 24      | 17      |

### STATISZTIKÁK

|                       | Össz. | 1.szint | 2.szint | 3.szint | 4.szint | 5.szint |
|-----------------------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Galetki csaták        | 212   | 92      | 153     | 212     | 158     | 71      |
| Galetki győzelmek     | 135   | 63      | 120     | 92      | 135     | 67      |
| Torzszülött csaták    | 351   | 127     | 299     | 351     | 334     | 317     |
| Torzszülött győzelmek | 313   | 108     | 255     | 313     | 307     | 266     |
| Leölt torzszülött     | 434   | 137     | 309     | 398     | 426     | 434     |
| Pszí csaták           | 76    | 0       | 0       | 34      | 76      | 36      |
| Pszí győzelmek        | 53    | 0       | 0       | 31      | 53      | 12      |
| Ájúlások száma        | 68    | 26      | 60      | 68      | 52      | 66      |

### VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

|               | Össz. | 1.szint | 2.szint | 3.szint | 4.szint | 5.szint |
|---------------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| kontaktmérég  | 17    | 5       | 11      | 16      | 17      | 0       |
| bénító mérég  | 6     | 4       | 6       | 5       | 4       | 0       |
| paraliz.mérég | 13    | 5       | 13      | 13      | 11      | 4       |
| vámpirizáció  | 10    | 8       | 10      | 10      | 6       | 0       |
| manaszívás    | 3     | 0       | 3       | 1       | 0       | 0       |
| rothasztás    | 15    | 6       | 10      | 10      | 15      | 4       |
| tárgyirtás    | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |
| energiaszívás | 16    | 6       | 10      | 16      | 10      | 0       |
| sebző mérég   | 16    | 8       | 16      | 14      | 16      | 2       |
| roncsolás     | 14    | 3       | 10      | 14      | 10      | 6       |
| öregítés      | 0     | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       |

### ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Galetki csaták        | 39764  |
| Galetki győzelmek     | 15965  |
| Torzszülött csaták    | 289098 |
| Torzszülött győzelmek | 239170 |
| Leölt torzszülött     | 308484 |
| Pszí csaták           | 2504   |
| Pszí győzelmek        | 1265   |
| Ájúlások száma        | 14376  |
| Férfi                 | 82.7%  |
| Nő                    | 17.3%  |

|                | Össz. | 1.szint | 2.szint | 3.szint | 4.szint | 5.szint |
|----------------|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Max HP         | 125   | 51      | 75      | 100     | 112     | 125     |
| Hősiességpont  | 82    | 82      | 61      | 75      | 73      | 39      |
| Hírnév         | 1571  | 1455    | 988     | 1571    | 1081    | 1145    |
| Galetki erő    | 349   | 196     | 259     | 291     | 340     | 349     |
| Szintmegoszlás | 100.0 | 37.2    | 27.9    | 24.2    | 10.0    | 0.6     |

### KLÁNOK

|               |       |          |
|---------------|-------|----------|
| semmi         | 52.5% | Rang: 0  |
| Halhatatlanok | 4.6%  | Rang: 19 |
| Tudósok       | 10.5% | Rang: 23 |
| Mágusok       | 9.2%  | Rang: 22 |
| Pszionicisták | 1.5%  | Rang: 17 |
| Tisztogatók   | 4.3%  | Rang: 24 |
| Katonák       | 3.9%  | Rang: 21 |
| Mutánsok      | 4.4%  | Rang: 20 |
| Tolvajok      | 4.3%  | Rang: 29 |
| Bárdok        | 4.8%  | Rang: 24 |

# VOHARA ÖRÖKÉBEN

Az ifjú galetki csendben lapult a járat falához simulva. Minden csontjában érezte a közelgő alakokat, de nem tudta hogy kik azok, sem azt, hogy merről jönnek. Tudta, hogy ha ismét nem azok, akiket keres, akkor minden elveszett. Még egy csatát nem bír már megnyerni. Szakadt ruháján lógott még a Tisztogató klán jelvénye, ezt most gyorsan elrejtette. Az alakok ekkor már körülvették. Kezdeti félelmét most felváltotta valami furcsa, várakozással teli öröm. Hát itt vannak! Vége a keresésnek.

– Ki vagy és mit akarsz itt? – kérdezte a csapat vezetője, egy magas, hosszúkás fülű lény.

– A galetkik népéből származom, ő dicső ő. A vezetőtöknek hoztam üzenetet, mely nagy fontossággal bírhat néped számára.

Az elf még egy kicsit gondolkozott, majd megszólalt.

– Rendben. Kövess!

A barlangcsarnok építése a befejezéséhez közeledett. A törpe munkavezető idegesen szorongatta szakállát a nagy nyüzsgést látva. Saját népéből is sokan eljöttek, de voltak más, régen látott fajok képviselői is. Itt voltak az izgága gnómok, az apró, szurtos képu árnymanók, hatalmas termetű trollok, és még sokan azok közül, akikre népének csak pár legendája, pár kőbe vésett üzenete utalt.

– Szakállad érjen térdig, kövek fia. Hogy halad a munka?

A törpe morogva fordult hátra. Magas, a Tudósok szürke tunikáját viselő alak állt mögötte.

– Hogy haladna? Ez nem építkezés, csak kontármunka. Adnál csak több időt, olyan barlangrendszert építenénk nektek, hogy még a voharai munkáinkat is felülmúlnák. ...– a törpe szakállával egy könnyecseppet dörgölt ki a szeméből.

– Vohara? Mesélj róla, kérlek!

Ekkor a vén törpe krákvogya, el-elcsukló hangon mesélni kezdett...

A barlangcsarnok építése a befejezéséhez közeledett. A fiatal galetki vadász boldogan markolta fegyvereit a nagy nyüzsgést látva. Mindenki itt volt. Az elfek is hamarosan megérkeznek, ő is csak azért sietett előre, hogy előkészítse a fogadtatásukat. Közeledtére nagy nyüzsgés támadt, ezt meghallva a fiatal tudós felugrott a földről, és a törpét otthagva izgatottan a Tisztogató elé rohant.

– Mi történt? Megtaláltad őket?

Az újonnan érkező bölintott, majd beszélni kezdett.

– Szövetségünk tagjai végrehajtották a legnagyobb tettet a galetki faj történetében. Megtették azt, ami az isteneknek is csak egyszer sikerült. Megszervezték az Ősi Fajok találkozóját.

A befejezett és feldíszített nagyterem vakító fényben égett. Milgandok százaai ragyogtak a falakon, és színes kristályok szórták szét a fényt. A terem nagy részét elfoglalta asztal körül kilencen ültek. Az egyetlen galetki, aki az asztalnál ült, emelkedett szólásra.

– Barátaim. Nagy nap ez népünk történetében, hiszen először fordul elő, hogy őseink, igazi őseink, visszatértek közénk. Tehát szeretettel köszöntöm körünkben a megjelenteket. Lord Broxen az emberek képviselője, Lantos Kevin az elfek uralkodója, Bronztörő Rugdath a törpék királya, Álnok Jimmy az árnymanók törzsfőnöke, Bölcs Theofil, a trollok hadura, Kruppelhieth a gnómok főmágusa, Sólýom Regen az alakváltók paptanácsának tagja, és végül, de nem utolsó-



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

sorban Tan Wi Ho, a kobuderák shogunátusából. Gyeneken üdvözölve köztünk. Kérem önöket, hogy amíg itt vannak, tegyék félre kicsinyes nézeteléréseiket, és működjenek együtt azért, hogy népeik, népünk visszatérhessen a felszíni világba. Tudjuk, a Hegy mélyében az első évek nehezen teltek, és csak a legerősebbek maradhattak életben. De ma már mindenki berendezkedett a felszín alatti életre, megteremtették saját városaikat, és saját kultúrájuk van. De kérek mindenkit, ma együtt, közösen emlékezzünk azokra, akik hősiesen, életüket feláldozva megadták nekünk azt, hogy ma itt lehessünk.

Egy percre néma csend borult a hatalmas barlangcsarnokra. Mikor az ülést vezető galetki halkán elköhintette magát, sokak szemében könny csillogott, talán csak a legnagyobb önfegyelmi kobudera harcművész ült továbbra is rezzenéstelen tekintettel.

– Tudom, nehéz egy ilyen pillanat után megszólalni, de pár dologban meg kell egyeznünk. A Hegy mélyében szükség van az összefogásra, ezért szövetségünk szeretné, ha minél gyakrabban megismétlődne ez a találkozó. Várom a javaslatokat.

– Az emberek nevében kijelenthetem, hogy nekünk nincs szükségünk erre a bohóckodásra. A teremben nem látok semmi olyat, ami az emberek célját szolgálná, ezért nem támogatom semmilyen újabb találkozókat, ezekkel a ... – Lord Broxen a mondat befejezése helyett idegesen babraja a nyakában lógó szimbólumot.

– Mondd ki, te nyavalyás féreg, és torkodra forrasztom a szót. Tudjuk ki vagy, és mit akarsz itt. Takarodj! – az alakváltó az utolsó szavakat már üvöltötte, és fegyveréhez, egy díszesen megmunkált, túlvilági fényben égő bothoz kapott. Az összejövetelt vezető galetki úgy érezte, hogy kezd kicsúszni a kezéből az irányítás. Lord Broxen, látva a fenyegető tekinteteket, a félig kivont kardokat, a csatabárdokat szorító törpekezeket, elbizonytalanodott. Lassan felállt, majd testőreit maga köré gyűjtve, kezdeti büszkeségét visszanyerve, kivonult a teremből. Az alakváltó ekkor az ülést vezető galetki felé fordult.

– Lord Broxen, és népének minden tagja a sötét urat imádják, azt, aki miatt mindannyian a föld alá kényszerültünk. De van az embereknek egy másik városa is. Ők nem a Káosz Urát imádják, inkább poros laboratóriumjaik mélyén dolgoznak, tanulnak, és mikor előbújnak, csodálatosabbnál csodálatosabb gépek segítik munkájukat. Azt mondják, hadigépezeteik még az Ellenséget is képesek lennének visszaverni. Városuk pontos helyét az én népből is csak páran ismerik, de megmutatjuk az utat. A káoszfattyak ellen minden segítségre szükségünk lesz.

A teremben néma csend honolt. Sokan még csak most találkoztak újra régen látott felszíni testvéreikkel, és máris nagyobb veszéllyel kellett szembenéznük, mint a föld alatti életük során bármikor, leszámítva persze az Ellenséget. Végül a kobudera törte meg a csendet.

– Népünket nem jellemzi a harc feltétlen imádata, de ahol tudunk, harcolunk a gonosz ellen. Azt hiszem, a közös ügy érdekében, hogy legyőzzük azokat, akik miatt ide kényszerültünk, fel kell ajánlanom népem feltétlen támogatását. És kérem azokat, akik ma

itt megjelentek, tegyék ugyanezt. Tan Wi Ho beszédét befejezte ült. Senki sem tapsolta meg, még néhány pillanattig mindenki gondolataiba merülve ült.

– Én, Bronztörő Rugath, az egyesült törpe és elf csapatok szövetségének főparancsnoka, Hegymélye városának főtrónoka, népem első számú uralkodója, ugyanezt teszem.

Ekkor már nem lehetett leállítani a lavinát. Mindenki egyszerre kezdett el beszélni, és ajánlotta fel segítségét, részvételét a szövetségben. Még az árnymanók vezére is, akik pedig nem jószívűségükről és áldozatkészségéről ismertek, felajánlott egy csapat „felderítőt”, akik, mint mondta, „képesek behatolni az ellenség sorai közé, és ott zavart okozni”. Már mindenki a háborúra készült, mikor ismét Tan Wi Ho emelkedett szólásra.

– Egyelőre nincs szükség rá, hogy harcot indítsunk ellenük. Ha megtennénk, mi sem lennénk jobbak, mint ők. Azt javaslom, várjunk, és fél év múlva, mikor újra találkozunk, döntünk a további ...

– Torzszülöttek! – a galetki őrszem szavai jeges nyílveszőként csapódtak bele a jelenlevők szívébe. Mindenki felugrált, teljes lett a kavarodás. Többen elindultak a barlang szája felé, ahol már láthatóvá vált az az aprócska lény, mely szüricsölvé nyelte magába a csarnok bejáratát láthatatlanná tevő védőmágia szálait. És láthatóvá váltak mögötte azok a szörnyek, melyek egy sötét elf varázsló vezetésével üvöltve indultak rohamra. A csata rövid volt, de véres. A sziklák közül, egy láthatatlan sarokból villám csapódott ki, azonnal szénné égetve a varázstudót, majd az Ősi Népek és galetkik egyesített csapata teljes, megsemmisítő csapást mért a torzszülöttekre. Vesztéseik nem voltak ...

A megbeszélés ezután teljes nyugalomban folytatódott. A szövetség főmágusa, a gnómok jelentős segítségével újrászította a rejtőmágiát, majd, miután megígértette vele, hogy megtanít neki néhány trükköt, visszaült őrhelyére, a galetki őrszemek is ismét elfoglalták leshelyeiket.

Az Ősi Népek első Tanácsa jelentős eredményeket hozott. Megfogadták, hogy fél év múlva újra találkoznak, és akkor majd döntenek az emberek elleni lépésekről. A szövetség tagjai elhatározták, hogy miután ennek a barlangnak a helyét ismeri az ellenség, újat építenek. Az építkezéshez a törpék rögtön segítségüket és szaktudásukat ajánlottak fel. Miután a népek vezetői eltávoztak, a galetki vadászok még sokáig a nyomukban maradtak, míg el nem hagyták a szint csatornarendszerét, és ahol már biztonságban voltak. Majd mindannyian visszatértek a szövetségi barlangba, mely immár az övék volt. Ők voltak, azok, akik rengeteg munkával megalkották mindezt, ők voltak azok, akik megszervezték Őseik találkozóját, talán ezer év óta az elsőt. Ők voltak Vohara Keresői.

*TÜSKÉS GERINC és a Vohara Keresői (#15012) szövetség*

„A terrorizmus a nép atombombája” – Jean-Paul Satre

## A FÖLDALATTI MOZGALOM (15039) POLITIKAI KIÁLTVÁNYA

Az ünneplés hangulata a tetőfokára hágott. Ez nem csoda, hiszen a rengeteg galetkivel együtt, akik közül annak idején többel együtt indultál, mind a legfelsőbb szinten vagytok. Végre elértétek azt, amiért annyit szenvedtetek, fejlődtek. Hamarosan megküzdhetek az Ellenséggel. A palota erkélyén megpillantod a szint vezetőit, köztük klánod első emberét is. Egy rövid de annál lelkesítőbb szónoklat után elvonulnak, hogy elfogyasszák többfogásos ebédjüket.

Miközben ők az első fogással bajlódnak, benneteket kiterelnek a szabadba. Most végre megismerheted sok év munkájának gyümölcsét, hatalmadat megmutathatod a világnak...

Miközben sebesülten tántorogsz vissza, hogy a papok meggyógyítsanak ők józúien hozzálátnak a desszerthez...

Íme ez életed folyamának egy cseppje. Életedé mely nem lesz unalmas, hisz sok mindenben meg lesz adva a választás lehetősége. Választhatsz, hogy minek tanulj, mely klán tagja légy. A döntés a tiéd.

### DE MI VÉGRE?

Tanulsz és fejlődsz az előljárók szerint a népedért. Harcolnod kell, hogy fejlődhess, fejlődniöd kell, hogy majd harcolhass.

### MI ÉRTELME?

Életek gyávaságra épül, ítéleteitek illúziókból fakadnak. A lényeg az egyén, vagyis TE. Az, hogy úgy élj, ahogy Te akarsz, mások bebeszólása nélkül. Hogy a léted több legyen holmi tápos-csápos dicsekvésnél. A Rúvel hegy álnok bürokratikus rendszerénél hatalmasabb erő, neked pedig nagyobb segítség a mi szövetségünk és hatalmasabb bármelyik kitenyészett láncon vicsorgó galetkinél is. Neked ránk van szükséged, hogy megszabadulj láncaidtól. A rendszernek pedig azért van szüksége ránk, hogy figyelmeztessük

ha végképp rossz útra téved. Ha kell kíméletlen eszközökkel is. Van-e erősebb a fa gyökerénél, amely mindent behálózz láthatatlanul, a föld alatt és elroppant követ, vasat? A felszín felett felszínes szövetségeket találsz, mi a mélység útjait járjuk.

MI A CÉL?  
A TE jóléted.

MI AZ ESZKÖZ?  
A rendszer.

MI SZENTESÍTI?  
Az, hogy kihasználható.

### MI AKARSZ LENNI?

Egy az ismeretlenség árcajában megbúvó tolvaj, egy az univerzum erőinek parancsoló elemi mágus, egy mindenki által elismert brutális erejű katona?

Kihasználni a rendszert, de nem függni tőle!  
Ez a fejlődés igazi útja.

A végsőig való harcra hívjuk valamennyi ifjú galetki szellemét azokkal szemben, akik az előljárókkal, boltosokkal alkudoznak, és tőlük várják a boldogulásukat.

Ha a csatornák közt jársz, keressd ezt a sávot: FM 15039  
Arton Delenis Raquiorua, Brutus, Draken-Korin,  
Kökemény Emődke, Magitor, Zafir

### HOL ÉRDEKLŐDHETSZ?

Kökemény Emődke – Albel Tamás  
5540 Szarvas, Szabadság út 6-10.  
yat@egon.gyaloglo.hu

Arton Delenis Raquiorua – Hlbocsányi János  
Szarvas, 5540 Hársfa u. 17. tel.: 30-203-3974  
hlbocsanyi@freemail.hu

## SZÖVETSÉGEK TABLÓJA

A Szövetségek Tablójában bemutatkozhat minden játékos szövetség az Ősök Városából. A bemutatkozó anyag számítógépes szövegszerkesztővel legyen készítve, lehetőleg Winwordben, vagy az által beolvasható formátumban. Érkezhet e-mailben, vagy lemezen, de a lemez visszaküldését nem vállaljuk. Az írás hossza a szóközökkel együtt ne haladja meg a 4000 gépelt karaktert. Novellát is lehet mellékelni, vagy novella formájában küldeni a bemutatkozást, viszont a novellát csak akkor jelentetjük meg, ha úgy látjuk, hogy önálló, a szövetségtől független írásként is olvasható, és élvezhető.

# XIV.

## TF-, KG- ÉS ÓV-TALÁLKOZÓ

### TF ÉS ÓV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ÓV Olimpiával egybekötött XIV. TF-, KG- és ÓV-találkozót rendez 2000. december 2-án a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

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

### XIV. 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 XIV. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkerestek és tájékoztattak a pontos részletekről.

### II. TERON HEGYI OLIMPIA

Minden csápokkal, karmokkal, fogakkal és farkakkal rendelkező bátor galetki számára ismét lehetőség nyílik a megméretetésre. Mágusok, tudósok, íjászok, katonák, lehelők mind bizonyíthatják, hogy ők a legjobbak. A részleteket a helytartói hivatal aulájában kirakott plakátokról, és a helytartói küldöncöktől lehet megtudni.

Az egész napos belépődíj ára: 200 Ft.

XIV. Alanori Olimpia

II. Teron hegyi Olimpia

Csataszimulátor

Beholder Shop

Kedvezményes befizetés

Találkozók

Tombola

Árverés

Vetélkedők

# Ghalla News

83

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. november

AZ EDDIG MEGALKULT KÖZÖS TUDATOK

|      |                               |           |             |      |                     |  |
|------|-------------------------------|-----------|-------------|------|---------------------|--|
| 9101 | Álomörzök                     | Jó        | 1993.11.23. | 1531 | Pelegrin            | Egy Főnix  |
| 9102 | Vasalt Bunkók                 | Semleges  | 1993.12.23. | 1506 | Kőfejű Beldor       | Egy eltasposzt quward                              |
| 9103 | Serény Múmiák                 | Gonosz    | 1994.01.07. | 4709 | Ithril              | Egy mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban           |
| 9104 | Viharlégió                    | Semleges  | 1994.01.27. | 4827 | Lightning Fist      | Egy tornádó árnyvölgy tölcésére                    |
| 9105 | Lélekfeszítő Irgalmas Nővérek | Raia      | 1994.02.13. | 2351 | White Nor Wakac     | Egy halványan vibráló nyunyónyúvó vikócjamom       |
| 9106 | Arany Magisztrátus            | Fairlight | 1994.03.27. | 4116 | Tour Wen            | Varázskönyvből ömlő aranyló hatalom                |
| 9107 | Ezüst Kigyó Szövetsége        | Fairlight | 1994.04.08. | 1719 | Tüztövís            | Két kört formázó ezüst kigyó                       |
| 9108 | Naplovagok                    | Raia      | 1994.06.01. | 1522 | Horin Argieron      | Fehéren izzó tűzgömb                               |
| 9109 | Északi Druida Szövetség       | Sheran    | 1994.06.15. | 4684 | Redyque             | Egy tölgyfakoszorú                                 |
| 9110 | Zan Rendje                    | Általános | 1994.06.21. | 4571 | Tak-Oun-Chep        | Bézs alapon edeskes illatú haláslikoly             |
| 9111 | Ördögi Kör                    | Dornodon  | 1994.07.25. | 4538 | Ilinir Doaron       | Koponyák gyűrűjében fekete obszidián denevér       |
| 9112 | Mesterek Bandája              | Arnymano  | 1994.07.25. | 2434 | Lop-Nessy Eszti     | Egy kincsekben dúskáló, vigyorgó Arnymano          |
| 9113 | Szertitász Profétái           | Leah      | 1994.07.25. | 2117 | Albertus Magnus     | Egy kasza  |
| 9114 | Pöröly Rend                   | Általános | 1994.08.15. | 2195 | Killer Thorn        | Egy süjtásra emelt pöröly                          |
| 9115 | Igazság Keresői               | Általános | 1994.08.18. | 2673 | Fun-thomas          | Egy Lélekmerleg                                    |
| 9116 | Ördögi Kör                    | Leah      | 1994.09.05. | 2516 | Weasel              | Denevérek gyűrűjében fekete obszidián koponya      |
| 9117 | Hőfarkas Klán                 | Általános | 1994.09.14. | 1886 | Gorrt Kosugi        | Egy hófehér farkasfej                              |
| 9118 | Két Kard Testvérisége         | Tharr     | 1994.09.19. | 5773 | Planned Flamedix    | Földbe szúrt kard                                  |
| 9119 | Kvazársziklák Népe            | Troll     | 1994.11.07. | 1931 | Otoaak              | Egy véres csatabárdot nyalogató Troll              |
| 9120 | Változás Gyermekei            | Alakváltó | 1994.12.14. | 2000 | Donna d'Raon        | Egy nekrofun-bonsai                                |
| 9121 | Szamócák                      | Általános | 1995.01.04. | 5551 | Atomvillanás        | Szamóca  |
| 9122 | Vashegyek Nemzete             | Törpe     | 1995.01.18. | 4761 | Kazimir             | Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap          |
| 9123 | Acél Öklök                    | Kobudera  | 1995.01.24. | 5764 | Rabio Fox           | Отthonát védelmező Jåde-sárkány                    |
| 9124 | MAFFIA                        | Gonosz    | 1995.01.27. | 3705 | Fekete Tetű         | Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány  |
| 9125 | A Korona Bajnokai             | Általános | 1995.02.14. | 4842 | McNewast            | Egy koronára fonódó kigyó                          |
| 9126 | Aranyáskány                   | Raia      | 1995.03.09. | 3316 | Spirit O'Forest     | Aranyáskány  |
| 9127 | A Pentagramma Testvérisége    | Általános | 1995.03.17. | 3430 | Yasmina             | Lángoló Pentagramma                                |
| 9128 | Vérvörös Légió                | Tharr     | 1995.04.10. | 1368 | Thor a Mjölfnir Ura | Mindent elsöpör hömpölygő ármádia                  |
| 9129 | Illúzió Mesterei              | Általános | 1995.06.19. | 2989 | Lendrin Vellian     | Kékes fényben úszó, derengő szellemalak            |
| 9130 | Jdó Porszemai                 | Általános | 1995.06.27. | 2788 | Kaqxar              | Kaleidoszkóp                                       |
| 9131 | Ejharcsok                     | Általános | 1995.07.10. | 1170 | Rothdak a Megtorló  | Éjfekete kardról vörös vércepp csapadék a porba    |
| 9132 | Szontbrigád                   | Általános | 1995.08.02. | 4822 | Laza Padka          | Mindent átható csapatszellem                       |
| 9133 | Smaragd Sasok                 | Alakváltó | 1995.08.08. | 3519 | Roberto             | Egy tűzszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ                  |
| 9134 | Fény Testvérisége             | Jó        | 1995.08.09. | 2885 | Feri a Törpérés     | Fényt tükröző kristály vizű tó                     |
| 9135 | Mágia Örökösei                | Gnóm      | 1995.09.21. | 3542 | Mehanidas Trak      | Egy kristálygömb belsejében épülő mágustorony      |
| 9136 | Kerekorsó Rendje              | Általános | 1995.10.05. | 1724 | Téla Oriens         | Néhány, tengernyi sörben tántorgó, és daloló alak  |
| 9137 | Sheran Múmiák                 | Sheran    | 1995.10.18. | 2289 | Askelson az Örző    | MOSOLYGÓ RETTENET RÓZSASZÍN BUGYIBAN               |
| 9138 | Szeretet Vándorai             | Elenios   | 1995.10.19. | 2199 | Kyra                | Csőrében mákrózsát tartó galamb                    |
| 9139 | Erdők Vándorai                | Elf       | 1995.10.26. | 3279 | Bossy               | Szellőjárta fűzfaliget a csillagos ég alatt        |
| 9140 | Ördögi Kör                    | Dornodon  | 1996.01.26. | 1363 | Dorth Moren         | Koponyák gyűrűjében vérvörös denevér               |
| 9141 | Igaz Barátok                  | Semleges  | 1996.04.17. | 3777 | Dinen Ithildin      | Lelekben élő Igaz Barátság                         |
| 9142 | Údvhadsereg                   | Általános | 1996.05.09. | 5384 | W.A. Gina           | Idős asszonyt szopogatórbe segítő ifjú harcos      |
| 9143 | Ordo Mutantum                 | Mutáns    | 1996.05.15. | 5266 | Jåde Egyszarvú      | Nemesi diszokban pompázó Puhos Kópos               |
| 9144 | Sziklaöklök                   | Kobudera  | 1996.12.02. | 1328 | Febster             | Egy kolostort védelmező Jåde-sárkány               |
| 9145 | Humán Páholy                  | Ember     | 1996.12.02. | 1444 | Aranyáskány         | Egy tűzfőrtelgeből kilépő ember                    |
| 9146 | Vértésvérek                   | Általános | 1996.12.27. | 5089 | Kék sequator W.D.   | Sírkövön fekvő rózsás róza                         |
| 9147 | A Káosz Lordjai               | Chara-din | 1997.05.06. | 5193 | Suttogó Penge       | Prédára leső drónkeselyű                           |
| 9148 | Sötét Inkvizíció Apostolai    | Gonosz    | 1997.05.07. | 5193 | Kámpor              | Egy koponya, mely szemüregében haláltusádat látod  |
| 9149 | Melysötét Vándorai            | Elf       | 1997.05.15. | 1077 | Üssük ki 200-al     | Egy csillogó szemű obszidián pók                   |
| 9150 | Ars Magica                    | Általános | 1997.05.30. | 2849 | Qusaimódo           | Egy mágius viharban medáló varázsló                |
| 9151 | Ghalla Gyermekei              | Általános | 1997.07.31. | 4562 | Beneditta           | Egy PSZ jel  |
| 9152 | Összhangzat                   | Általános | 1997.11.11. | 2363 | Enyasio             | Lant, mit angyal s ördög tart                      |
| 9153 | Arnymenők                     | Arnymano  | 1997.11.19. | 5528 | Givangel            | Arnymano feje felett tündérlő glória               |
| 9154 | A Földelem Urai               | Tharr     | 1998.04.28. | 4369 | O'li                | Izzó magmából eltörő gránit monolit                |
| 9155 | Fekete Druidák                | Sheran    | 1998.06.24. | 5147 | Darochara           | Biborhold előtt álló trikornis herceg              |
| 9156 | QUWARG                        | Általános | 1998.07.28. | 3492 | Nightwolf           | Egy acélkollezzust kibekező vicsgó QUWARG          |
| 9157 | A FÉNY hordozói               | Jó        | 1998.08.12. | 3158 | Wassermann Bobó     | Sötét fellegzen áttörő dicsfényt körbeállók alakok |
| 9158 | Feminin Galeria               | Általános | 1999.02.23. | 2547 | Deaneira delyreIn   | Óriás bilborchidea                                 |
| 9159 | Pszichopatak                  | Általános | 1999.05.20. | 1590 | Tier Nan GorduIn    | Ketrecéből szabaduló dühöngő örült                 |
| 9160 | A Csillagösvény Tánokai       | Törpe     | 1999.06.02. | 1156 | Gobó Munfann        | Az ösök szellemiségével eltelt Törpe Lélek         |
| 9161 | Ordo Draconigenarum           | Általános | 1999.10.07. | 1811 | Morran MacMoran     | Draco Lanca  |
| 9162 | A Technika Ördögei            | Általános | 1999.11.25. | 5135 | Owen Carallif       | Kék égen kondenzcsokot húzó moa röpcsi             |
| 9163 | DragonBall                    | Általános | 2000.01.31. | 3462 | Tensin-Han          | Sárkánygömb mélyéről feltörő gigantikus erő        |
| 9164 | Haláltánc                     | Kobudera  | 2000.08.23. | 2566 | Su                  | Egy Yin-Yang szimbólum                             |
| 9165 | Helitő Társaság               | Általános | 2000.10.09. | 3814 | Dorel Amarth        | Tágló terítő kontinuum                             |



# SÖTÉT FÖLD

## JÁTÉKOS SZEMMEL

*A következő oldalakon megpróbálom leírni mindazt, amit most, a cikk írásakor tudni lehet a Sötét Földről. Milyen lényekkel lehet találkozni, mit hol érdemes használni, illetve milyen buktatók lehetnek a TF eme sivár és thargodanlakta dimenziójában. A Sötét Földről az enciklopédiát minden karakter megkapta, amikor Borax udvari mágusai megnyitották a három dimenziókaput, feltétel az volt, hogy a karakter már a keleti oldalon táborozott.*

Aki nyugaton volt a kérdéses időpontban az első olyan fordulójában, amikor az alanori csatornától keletre táborozik szintén megkapja a fordulója végén az enciklopédiát a Sötét Földről, a dimenziókapukról és a dimenzióúgrás varázslat megszerzéséről (a varázslatot két módon lehet megszerezni, Sutor Kragoru küldetés-sorozatában (8 mágiapontért) és a királyi városok fekete mágustornyában (10000 arany, vagy 500 tvp takarítás).

Ha elég bátorságot érzel magadban, és úgy érzed nem félsz egyetlen Thargodantól sem, látogass el a dimenziókapukhoz és használd a dimenzióúgrás varázslatot. Két dologra kell figyelni dimenzióúgrásnál, az egyik, hogy normális lépésnek számít, így ha 10 mezőt tudsz mozogni egy fordulóban és a 10. lépésre érsz el a dimenziókapuhoz, akkor a dimenzióúgrás sikertelen lesz (mivel nem tudsz többet lépni), a másik dolog, hogy a Sötét Földre minimum 20. szintű karakterek mehetnek át. Az ugráskor nem kell legyőzni semmilyen kapuórt, mint ahogy arról régebben szó volt. Ha sikeresen átjutottál, szemed előtt egy elég sivár táj képe körvonalazódik. Többnyire kiégett terület, bűzös mocsár, kiszáradt sivatag terül el a lábaid előtt, de a távolban láthatsz alacsony- és magashegységeket is. Fontos dolog, hogy a Sötét Földön az Élelemszerzés parancs nem működik, így kajához háromféleképpen juthatsz: 1. Hozol magaddal elegendő tartalékot Ghalláról. 2. Rendelkezel korgó gyomor, huss varázslattal (ez esetben, ha lehet ne ősvortexen próbáld kaját teremteni, ha nincs nálad vortex amulett). 3. Aránylag nagy gyöngymangó-készlettel, vagy grifftojás-készlettel rendelkezel. A Sötét Földön az éhezés és a szomjazás (vizet sem találsz, így ezt is hoznod kell) kicsit nagyobb mértékben fejti ki hatását, mint Ghallán, így éhezéskor 50-60 ép-t sebződsz minden mozgáskor. Említettem már az ősvortexeket. Az ősvortexek tövében a varázslatok teljesen véletlenszerű eseményeket idéznek elő, olykor gyógyítanak, megsebesítenek, elragadnak egy-egy tárgyat a háztáskódból, furcsa lények jelennek meg előtted és lehetne még sorolni, egyetlen pozitív dolog, amiről eddig tudni lehet, ha az ősvortexnél varázsolsz van rá esély, hogy egy vörös zyel materializálódik nálad. Ez a tárgy egy elég értékes komponens, eddig két tárgyat talál-

tam fel belőle a sárkánytört és a mágikus pulzánst. Az előbbi egy hatékony balkezes szűrőfegyver. Egy agyartör, egy sárkányfog, egy vörös zyel és egy fpi formázó minta fel-



használásával készül, 4d4+6-os mágikus szűrőfegyver. Előnye sárkányok ellen mutatkozik, ugyanis ellenük +8 sebzésed van minden támadásodra, ha a tört forgatod, kapsz még emellett +4 támadást is. A sárkánytör elkészítéséhez varázstágykészítés varázslatra van szükség. Az utóbbi tárgy, a mágikus pulzánst segíti a varázspont-regenerációt kör elején, minden egyes nálad lévő darab +5 vp regenerálódást ad. Az elkészítése is eléggé nehézkes: öt mópat token, két vörös zyel, négy iknegurin és öt cepp kátrány szükséges a tárgy legyártásához.

A szörnyeket tekintve a program a karakterhez mérten generálja eléd a thargodanokat és egyéb szörnyiségeket, így ha 20. szint környékén jutsz át a Sötét Földre még nem fogsz találkozni sárkánnyal, vagy nagyobb Thargodanokkal. Alacsonyabb szinten elég gyakran jön különböző tereptípusokon Zinthurg, Chara-din fattya, Mnebolath, pszí elementál lord, aurapollátor, nanda, mely lények mind ismertek már Ghalláról, így ezekre a lényekre nem térek ki külön. Igazi veszélyt inkább a magasabb szintű

szörnyek jelentenek, egy kisebb - bár koránt sem teljes - lista ezekről a lényekről:

**THARGODAN MÁGUS:** 3 varázslattal nyit a támadó varázslatok körében és minden ütési fázisban is 3-3 varázslatot elmond. Varázslatai a következők: sorvasztás, méregfelhő III (-15 támadás a csatára, 150-180 ép sebződés), Asylux csapdája (-20 támadás a csatára), Asylux átka (létrehoz nálad egy szopókövet), energiáspirál (akár 250 ép felett is sebezhet, de csak gonoszokra hat), nekromanta csókja (100 körül sebez és az a sebzett ép-t a lény megkapja, így erősítve magát). Talán az egyik legveszélyesebb lény, ha arra gondolunk, hogy 3-4 szopókövet kaphatsz egy csatában. Magasabb szerencsével (én 60-65-ös szerencsével 6 próbálkozásból egyszer sem kaptam szopókövet) el lehet kerülni ezt, illetve ha van a birtokodban áldott kő, az segíti a szopókövet, ha varázslattal hozzák létre nálad, illetve ha egy szörnyből nyered ki. Az áldott követ egy nagyon jámbor, de elég sok ép-vel rendelkező lényből, az áldott okerónból lehet szerezni, amit könnyű sebezni, de 600-800 épje van. Ha valaki átad neked egy szopókövet, arra nem fejt ki hatását és a nálad lévő szopóköveket sem pusztíthatod el vele.

**ÁRNYLORD:** Elég gyakori lény, de szintén kellemetlenségeket okozhat, az enciklopédiával ellentétben csak ütőfegyverrel sebezhető hatékonyan és a csata elején egy hatalom szava varázslatot mond rád (ami akkor fejt ki a hatását, ha elmenekülsz a csatából, ekkor még sebez rajtad olyan



90 ép-t, pontos értéket nem tudok mondani), több DEMezés volt már emiatt. Ja, érdemes egyébként 15-20 DEM-et vinni magaddal a Sötét Földre. Az ilyen esetekben szerencsére segít a

DX 0 parancs, amit csak a Sötét Földön adhatsz ki. Így utasítod a deus ex machinát, hogy nem nagyon szeretnél repülni ha esetleg meghalsz (ugyanazon a mezőn maradsz, ahol DEMezel), egyetlen hátulütője van a dolognak, hogy ha a Sötét Földről visszatérsz Ghallára, vissza kell állítanod a deus ex machinát a kívánt értékre, mivel a 0 beállítás alaphalm 8 mező repülést jelent Ghallán. Az árnylordból egy korty szót italt lehet kinyerni, a gonoszok legnagyobb öröme.

**HALÁLELEMENTÁL:** Figyelmet érdemlő szörny a sötét öléssel együtt, hisz mindkettő azonnali halált okozhat. A halálelementál minden körben halálvarázslat II-t varázsol, ami ha bejön (nincs ellene mentődobás, %-os esély van a sikerre) 10000 ép-t sebez. Tökéletes védelmet nyújt az életpajzs nevű varázslat, amit Sheran és Raia hívei szerezhetnek meg. Ha ezt elmondod a csata elején védekező varázslatként, akkor már nem sok félnivalód van a halálelementáltól, hisz az életpajzs teljes védelmet nyújt minden halál alapú varázslattól. Ha nincs életpajzsod, még mindig van egy biztonságos lehetőség, ugyanis a halálvarázslat II-t és minden más halálvarázslatot teljesen levéd még az angyalok gyűrűje is, ne feledd KF-elni mielőtt halálelementállal harcolsz.

**SÖTÉT ÖLÉS:** Szintén veszélyes lény a kritikus ütés miatt, ami azonnali halált okoz. Ezekkel a lényekkel kiegészített földön találkozhatasz, más kevésbé veszélyes szörnyekkel együtt, nem akarok minden lényre külön kitérni. A szörnyek nagy többsége ellen mágikus fegyver kell, így érdemes felkészülni mágikus távolsági fegyverekkel is, vagy a mágikus ütés varázslat is elég hatékony lehet. Általában törekedni kell a minél több sebzésre, hogy egy-egy lényt legyőzz, persze itt a taktika eltér a nagyon tápos karakterek és az átlagos karakterek között, hisz ha képes vagy legyőzni egy lényt sebző varázslat nélkül és esetleg egy izomernyesztéssel jelentős sebzést le tudsz szedni a lényről, akkor érdemesebb azt használni. Persze igaz ez minden más hatékony, nem sebző varázslatra is.

Van néhány új, érdekes tereptárgy a Sötét Földön, amit érdemes meglátogatni, a mópat boly, az életszikla, az áldozati oltár és a gejzír. Egyik sem igényel magas fegyverszakértelmet, vagy más előzetes felkészülést. Nézzük sorban ezeket a tereptárgyakat. A mópat bolytól tárgyakat lehet használni a H <tárgy> paranccsal, ekkor különböző dolgok történnek a tárgy típusától függően. Azt hozzátenném az elején, hogy ha egy tárgyat H paranccsal tudsz használni, akkor először a tárgy használata érvényesül és utána a mópat boly, tehát pl. pszí követ használva a pszí

követ lenyeled, és nem fog kapcsolódní a mópat bolyhoz. Ha a tárgy, amit használsz egy fegyver, akkor megpróbálsz levadászni egy mópatot, ha sikerül lecsapnod egyet, akkor kapsz egy mópat tetemet. Ha csalánvirágot adsz a mópatoknak, akkor vagy mópat token kapsz, vagy eknozolt. Ez utóbbira olyan 20% eséllyel van, egyébként mópat token kapsz. Az eknozolt jelen pillanatban három dolgra jó, amiről tudunk: 1. A királyi palotában adott küldetéshez: Hozz egy eknozolt, egy iknegurint és egy mihlanilt! 2. A jók isteni küldetéséhez: Áldozz 3 eknozolt! 3. A viharóriás barlangban való üzleteléshez. Ez utóbbihoz legalább három eknozolt kell és elég valószínű, hogy még valamilyen feltételnek teljesülnie kell, ami jelenleg még nem ismerünk. Ha a mópat tokenet adod a mópatoknak, akkor az első 5 leadott tokenért mindenképpen fogsz kapni tárgyat, melyek közül az egyik aránylag értékes. Én már több manakristályt kaptam, vörös zylt, pszí követ, toxyl üvegcsét, vortex amulettet, de lehet kapni törpe öskövet, jégkristályt is, valamint értékteleőbb dolgokat (nagyrészt ezt fogsz kapni), fabontó, lótvuszvirág, kisebb zan, madártoll, grifftojás, tükör, téfea-agy, gyöngymangó, pirkít, ezüstdarab, szvő- és egyéb ilyen értéktelen tárgy, vagy varázslatkomponens. Minden más tárgyra eddigi tapasztalatok alapján van lehetőség hogy kapsz valamit a fenti tárgyakból a mópatoktól, de általában semmit sem, csak eltűnnek a tárggyal. A mópat bolytól egyszerre csak egyetlen tárgyat tudsz használni, abból is csak 1 darabot.

Az ételszikla és az áldozati oltár egy-egy áldozási helyszín, ahol AL parancsral áldozhatsz tárgyakat. Ételsziklánál csak Sheran és Fairlight papjai áldozhatnak és csak növényi komponenseket (Sötét Földön található növényeket nem). Az ételsziklánál az AL <tárgy> <darabszám> parancs hatására elűtetted a szikla tövéhél a növényeket, és reménykedsz, hogy istened meghallja imádat. Ha sikerült kapcsolatod teremened isteneddel, akkor több jutalomban is részesülhetsz. Sebeid begyógyulhatnak, varázsenergiád feltölthéd valamennyire, maximális életpontod nőhet és akár varázslatot is kaphatsz. Eddig két varázslatot szereztek ételsziklánál: az ősi szaporítást és a Solaris auráját. Az elsővel a Sötét Földön lévő növényeket tudod szaporítani (ez sima szaporítás varázslattal nem megy). Körönként egyet szaporíthatsz, illetve ha legalább félisten hatalmú szolgál vagy, akkor körönként kettőt. A másik varázslat, a Solisar aurája, egy védekező varázslat (nem hat rá az elnyelés varázslat, ami minden védekező varázslatot elnyel) és a lehetlettel rendelkező szörnyek lehetlételének sebzését lefelezi (villámlehelet, tűzlehelet, savlehelet, jéglehelet,

méreglehelet, stb). Hatásos sárkányok ellen, bár ez csak egy apró dolog egy sárkánnyal szembeni harcban. Az áldozati oltárnál szintén AL <tárgy> <darabszám> parancsral tudsz áldozni, de csak szörnyekből kinyerhető tárgyakat (van jónéhány tárgy, amit nem lehet áldozni akkor sem, ha szörnyből nyered ki, pl. galachmit, sötét ital). Minél értékesebb a tárgy, annál nagyobb az esély a sikerre, hogy kapcsolatod tudsz teremteni isteneddel. Eddig még csak győgyulás, némi tapasztalati pont és varázspont volt, amit kapott karakter áldozati oltárnál, egyetlen probléma van az áldozati oltárral, hogy az ételsziklával ellentétben, ahol minden karakter ültethet el növényeket, aki a két isten hívei közé tartozik, az áldozati oltárnál csak minimum korlátlan hatalmú gonosz főpapok áldozhatnak.

A Sötét Föld alacsonyabb hegységeiben gyakran gőzölgő gejzírek törnek a magasba. Ezek tövében is több hasznos dolgot lehet csinálni, elsősorban ásni. Ha gejzír tövében ásol, akkor van esélyed, hogy mihlanilt találssz (erre csak a gejzírnél ásva van esély, máshol hiába ásol), eddig egy körben maximum három mihlanilt találtam és mindháromat egy gejzírnél, így nem érdemes több gejzirt is meglátogatni egy fordulóban. A gejzír tövében érdemes Trákin csákányát használni, mert akkor minden ásásnál találssz valamit. Még valami az ásáshoz kapcsolódóan, ha a mezőn gejzír és törpe bánya is van, akkor mindenképpen a gejzír tövéhél ásol, azért fontos a törpe bánya, mert adamantitot és mithrilc csak bányában lehet ásni és eddigi tapasztalataim alapján csak akkor ástam gejzírnél adamantitot, ha volt a mezőn törpe bánya is, bár ez lehet véletlen is. Ha találtál mihlanilt, érdemes néhány F parancsot kiadni rá, mert a mihlaniltból elég sok dolog készíthető, többek között távolsági fegyver (mihlanil nyíl, mihlanil dobótör), amiket ha bekensz toxyllal, soha nem hagyod el a csatában, és egy kicsit növeli is a bemérgezett távolsági fegyver sebzését (minden csata után újra be kell kenni). Toxylt a mérgező lényekből nyerhetsz ki (pl. sziklaskorpió), de csak akkor ha van a birtokodban toxyl üvegcsé. Toxyl üvegcsét thargodan is találhatsz. Mihlaniltból készíthetsz még kesztyűt, sisakot, csizmát, mindhárom tárgy +6 védekezést és +10 max.

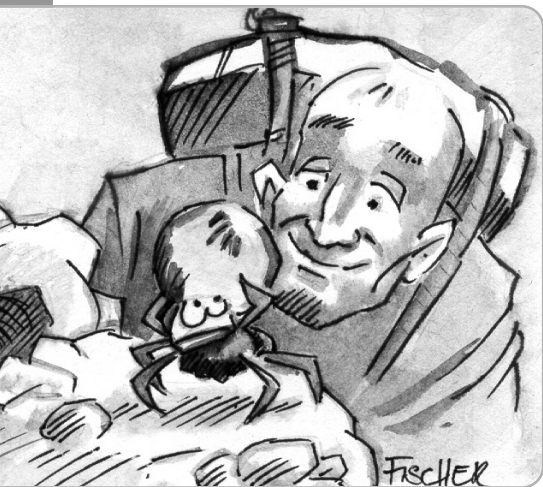
életpontot ad. Készíthetsz még mihlanil övet is, ami +3 védekezést ad és minden tulajdonságod megnő eggyel amíg viseled. Egy komplett mihlanil felszerelés elkészítéséhez mindössze 20 mihlanilra van szükséged. A mihlanil tárgyak legyártásához szükséged van még kátrányra, amit a kátránygödörökből gyűjthetsz, ha van a birtokodban dentor szűtyő (egy szűtyőbe



10 csepp kátrány fér). A dentor szütyő elkészítéséhez keszned kell egy ében tobozt, amit a Sötét Föld sivatagainak legmélyén találhatsz meg az ég felé meredező sivatagi viharoknak is ellenálló fekete kaktuszokon (egy kaktuszról egy körben maximum 3 tobozt tudsz begyűjteni). Ha van a birtokodban egy dentor bőr és egy aranytű is az ében tobozon kívül, akkor legyárthatod a szütyőt és indulhatsz kátrányt gyűjteni. A kátrány még elég fontos komponens a későbbi tárgykészítésekénél. A mihlaniira szintén szükség van az isteni küldetésekben (gonosz istenek papjainak kell áldozni) és a királyi palota küldetéssorozatában is. A harmadik tárgy a királyi küldetésekben, az iknegurin is a gejzírhez és az ében tobozhoz kapcsolódik. Ha a gejzírbe dobod az ében tobozt, és megváród amíg átforrósodik és szétnyílik, van rá esély, hogy a belsejében iknegurint találsz. A H <ében toboz> <darabszám> paranccsal tudod a tobozokat a gejzír-

rab, amit magadra öltesz, növeli a sebzésedet, ha a Sötét Földön harcolsz (darabonként 1, 2, 4, 6 és 9 plusz sebzést kaphatsz ütésenként, így ha 5 vagy annál több páncéldarab van rajtad az már elég jelentős sebzésnövekedést jelent). Teljes adamantit felszereléshez 34 adamantitra van szükség. Itt jegyezném még meg, hogy plusz sebzést kaphatsz Thargodanok ellen, ha kör elején megiszol egy csalánkoktélt, ekkor, ha Thargodannal csatázol ütésenként +4 sebzésed van. A csalánkoktél elkészítése elég egyszerű, 5 korty víz, egy csalánvirág, 1 csepp kátrány és egy thargodan esszencia felhasználásával, varázsital főzéssel főzhetsz belőle egy vagy több adagot (több esetén természetesen nő a komponens darabszám is).

A jó jelleműek nagy öröme a Sötét Földön Sir Rasolphius toborozza az embereket a Thargodanok elleni csatába. Jelenleg három küldetése ismert. 3 vagy 5 thargodan esszenciát kér (5 esszenciáért cserébe 200 aktuális varázspontot kapsz). További két küldetése, hogy hozz neki lélekesszenciát, vagy rémplazmát. Ezeket a küldetéseket még jelen pillanatban (a cikk írásakor) senki nem teljesítette (elméletileg Sir Rasolphiusnál lehet megtanulni az energiaspirál varázslatot, ami az energiafolyam egy továbbfejlesztett változata, de hogy melyik küldetésre kapható, azt még nem lehet tudni).



Az eddigi helyszínek, trepértárgyak szinte semmi felkészülést nem igényeltek, az alábbiakban a négy olyan helyszínt írom le, amireh némi felkészülés ajánlott. Az egyik helyszín a sárkánybarlang, ami alacsony hegysekben található és jókora dögök hevernek a barlang bejáratánál. A barlangban egy vagy két szörny jöhet egymás után. Az első szörny minden esetben egy drakón (zafir drakón, smaragd drakón vagy márvány drakón lehet), mindhárom drakón ugyanazokkal a paraméterekkel rendelkezik, kivéve a védelmüket, a zafir drakónt vágófegyverrel lehet jobban sebezni, a smaragd drakónt szűrőfegyverrel, míg a márvány drakónt ütőfegyverrel. Ha sikerült megölnöd a drakónt, akkor két lehetőség van, nincs otthon a barlang gazdája, a néhány tonnás sárkány, ez esetben felkapod az elszórt kincseket és lelépsz, illetve, ha otthon van, akkor előbb meg kell küzdened vele, hogy kincseket kapj (VI, T és BA parancsaid számitanak). Ötféle sárkány jöhet benn. Zafir sárkány, talán ezt a sárkányt lehet a legkönnyebben legyőzni. Elektromos pajzost használ és minden hatékonyabb villámvarázslatot (villámlehelet, ősvillám, gömbvillám), valamint néhány pszi képességet is, pl. agy kifacsarása. Mindezek mellett töri a tárgyaidat, így érdemes a tárgyvédelem varázslatot elmondani, ha ismered. Smaragd sárkány, mérgező lehelettel és mindenféle méreg varázslattal (pl. méregfelhő III) támad. Ében sárkány savlehelettel támad. Márvány sárkány és a rubin sárkány a két olyan lény, amelyik elnyelés varázslattal kezd. Ez a varázslat gyakorlatilag semlegesíti a védekező varázslatodat (eddig egyetlen varázslatot ismerünk, amit nem, a Solisar auráját). A márvány sárkány jéglehelettel használ, valamint Asylux átkát (szopókövet kapsz), jégosz-

be hajtani, egyszerre többet is (kb. 10% esély van rá tobozonként, hogy találsz iknegurint). Az iknegurin jelenleg csak a mágikus pulzans készítéséhez kell, isteni küldetéshez (semleges papoknak kell áldozni), és a királyi palota küldetéséhez, más felhasználási módja jelenleg nem ismerjük.

A bányász karakterek, mint a gejzírnel is írtam, találhatnak adamantitot is a Sötét Földön. Ennek feltétele, hogy a mezőn legyen törpe bánya (ha törpe vagy és esetleg van nálad törpe őskő, akkor 60 tvp árán az őskövet használva létrehozhatod egy törpe bányát a mezőn, egyébként a szokásos alap 240 tvp-ért kell építeni, építkezést segítő KT képesség, illetve szörny ajánlott). Az adamantitból leginkább páncélzatot lehet készíteni, kesztyű (8 védelem + 5 sebzés ökölharban), páncél (24 védelem), sisak (8 védelem), pajzs (9 védelem és ez egyben egy 3d4+3-as sebzésű balkezes vágófegyver), csizma (9 védelem). Az adamantit páncéldarabok kellemes hatása, hogy minden egyes páncélda-

lopót (szintenként D8 sebzést okoz, amit sikeres mentődobás felez és attól függetlenül, hogy megdobod-e a mentőt vagy sem a harc időtartamára kapsz -20 védekezést) és pszi ragyogás varázslatot (ami ha nem dobod meg a mentőt 130 körül sebez és -4 támadásod van a harc időtartamára) ló. A rubin sárkány kétségeletlenül a legveszélyesebb és legerősebb sárkány. Az elnyelés varázslat miatt szintén nem érdemes a Solisar auráján kívül mást használni ellene. Támadó varázslatként armageddönt és hálót használ, a távolsági fegyver fázisban tüzet okád rád, és közelharcban háromféleképpen támad, amivel 250-300 sebzést is kioszthat. Ahogy észrevettem jónéhány kincset több helyen is meg lehet találni: sárkánybarlangban, ében sziklatoronyban, thargodan táborban, sőt akár a mópatoknál is. Ilyenek pl. a toxyl üvegse, vortex amulett, vörös zyel.

Az alacsony hegységekben még jópár furcsa lény lakik, de az egyik típushoz szintén tartozik egy tereptárgy, mégpedig a viharóriásokhoz. A viharóriás barlangban elméletileg kétféle dolgot lehet csinálni. Az egyik a szokásos, bemész és megvered a viharóriást, ami a barlangban éppen tartózkodik. Háromféle viharóriás jöhet a ellenfélnek, a sima viharóriás, a viharóriás sámán és Ovgun, egy neves viharóriás sámán. Egyik szörny sem túl erős, ha esetleg sikerül végezned Ovgunnal, megkaparintathod Ovgun nyakláncát, ami +6 támadást, +2 egészséget és +20 max. ép-t ad, ha viseled (valamint komponense egy csak semlegesek által használható szűrőfegyvernek, a bronz taiderek. A bronz taider elkészítése elég nehéz feladat, egy biami kvazárlándzsán, egy Ovgun nyakláncán kívül az alábbi dolgokra van még szükség a legyártásához: törpe öskő, fpi formázó minta, rézdarab, óndarab és varázstárgy készítés. Sajnos az enciklopédiából nem derül ki, hogy melyik komponensből mennyire van szükség, de azért a főbb komponensekből 1 darab kell. Ha mindent összegyűjtöttél, és úgy döntesz lecsereled a biami kvazárlándzsádat és esetleg lehetőség is van saját magad legyártani a bronz taidert (rendelkezel varázstárgy készítés

varázslattal is), egy 10d4 sebzésű szűrőfegyvert kapsz, ami +5 támadást ad, néha ellenfeledre puha ütést ló, és ha Tharr hívó vagy van rá esély szörny elleni harcban, hogy egygel többször támadsz. Van egy másik lehetőség a viharóriás barlangban, az óriásokkal lehet üzletelni is, ha nem vagy agresszív. Az üzlethez mindenképpen eknozolra van szükség, és legalább 3 darab legyen nálad ha meg akarod próbálni. Eddigi tapasztalatok alapján elég valószínű, hogy ez még nem elég, hanem kell valami más is hozzá (vagy csak nagy pech, hogy olyan 25 bemenetelből, amikor 4 eknozol

is volt nálam, mindig meg akartak támadni a viharóriások). Ha esetleg sikerül üzletelni a viharóriásokkal, akár valamilyen táposabb övet, vagy az ősmágus fülbevalóját is megszerezheted, mely birtokában az antimágikus aurával rendelkező lényekre is tudsz támadó varázslatot mondani. A viharóriás barlangra és a sárkánybarlangra is igaz, hogy egy körben egy barlangba bármennyiszert bemehetsz, amíg nem öltél meg benn lényt (pl. ha te szűrőfegyveres vagy és csak a smaragd drakont akarod megtámadni a sárkánybarlangban, akkor kiadsz BA-t a márvány drakónra és a zafir drakónra, valamint néhány BE <sárkánybarlang> parancs hatására csak akkor támadod meg az első szörnyet, ha az smaragd drakon. Ugyanezt a taktikát lehet használni a viharóriás barlangra is, ha esetleg Ovgunt szeretnéd legyőzni. Ha már leöltél egy szörnyet a barlangban, akkor abban a barlangban már az adott fordulóban nem jön több lény, de ilyenkor még átmehetsz egy másik barlanghoz ott ismét jönni fog szörny.

A Sötét Föld magashegységeiben néha feketén, az ég felé meredező tornyokat láthatsz. Ezek az ében sziklatornyok, amibe akár be is mászhatsz, ha van legalább 17-es mászásod és mászó karpereced, vagy tyrkiai mászógéped. Az ében sziklatorony is a megszokott „csatamezős” hely, több szörnyet le kell benn győzni, a végén pedig megkapod a „kincset”. Az ében sziklatoronyban alpból 2 kisebb lény jön és egy főszörny a végén (elméletileg itt is működik az, ha négyvel nagyobb a mászásod, akkor jön +1





szörny, de ezt még nem volt alkalmam kipróbálni). Első szörnyként egy ében szörny jön általában (ében hadúr, ében halálhajcsár), de jöhet még kőszabjok is. Az ében halálhajcsár antimágikus aurával rendelkezik, így támadó varázslatot nem tudsz rá alkalmazni. Második szörnyként rendszerint egy drakón jön (zafir, márvány, smaragd), ha átverekedted magad ezeken a lényeken, akkor jön a főszörny, ami négy fajta lehet.

**NOTERMANTHI BÁRÓ:** mágiatöréssel kezd és hatalom szavával, valamint minden harci körben jégoszlopot varázsol.

**SÖTÉTSÉG HERCEGE:** szintén kedvelt varázslata a jégoszlop és a nekromanta csókja varázslat is, ha megölsz egy Sötétség Herceget kinyerhetsz belőle 3 jégkristályt, ami a jégoszlop varázslat komponense.

**TAALRU HERCEG:** háló varázslattal kezdi a csatát és félelem aurája van, csata közben vp-t szív (akár minuszba is).

A legerősebb ellenfél, akivel találkozhat az ében sziklatorony legvégén, kétségtelenül **YLGOROTH**, aki egy neves félisten hatalmú Thargodan herceg. Ha sikerül valamilyen úton Ylgoroth-ot legyőzni, akkor leszedheted a fejéről a legendás lidérckoronát, amely +10 teológiát, +10 taumaturgiát, +10 védelmet és +20-at ad a kör eleji vp regenerálódásodhoz is.

Az egyik, eddigi legveszélyesebb helyszín a Sötét Földön mindenképpen a Thargodan tábor. A táborban való kutatáshoz 60 tvp-re van szükség és egy ásóra. A kutatásodat 3 gyengébb lény és egy főszörny fogja megzavarni. Az első lény általában egy Thargodan csatamezős főszörny lesz: taalru, Notermanthi, Orkhan Thai stb. Ezek a lények teljesen megegyeznek azokkal, amikkel Ghallán is találkozhat. A

következő két szörny olyan lényekből kerül ki, amikkel a szabadban is találkozhat.

**LIDÉRCIKIRÁLY:** antimágikus aurája van és szívja a max.vp-det, érdemes az esszenciavédelem II-t is elmondani kör elején.

**THARGODAN ZSOLDOS:** semmilyen speciális támadási formája nincs, talán az egyik leggyengébb thargodan lény, ami ebben a fázisban jön.

**THARGODAN LÉGIÓS:** a Thargodan zsoldos erősebb verziója, kicsit nagyobb védelem és több ép.

**THARGODAN MÁGUS:** erről a szörnyről már írtam, elég kellemetlen, ha a csatában esetleg egy szópókövet kapsz a hátizsákodba, hisz akkor elég valószínű, hogy a következő szörnynél minden speciális támadás ellen elrontod a mentőt. Főszörnyként eddig háromféle lényt láttam.

**EZERSZEMŰ BESTIA:** elég sok sebzést képes kiosztani, minden harci körben kétszer varázsol (tűzgolyó, villámcsapás, energiatuske), háromféleképpen üt, öregit, bontja a fémeket, ha sikerül legyőzned, kinyerhetsz belőle egy galachmitot.

**SÖTÉTSÉG HERCEGE:** már írtam róla.

A legkönnyebben legyőzhető főszörny a táborban és emellett a legerősebb lény a RÉM. Sajnos erről a lényről jelenleg az enciklopédiáján kívül nem tudok többet, mivel nem láttam még ezzel a lényvel csatát eddig. A csatamező végén kincsként elég sok formázó mintát lehet találni, agyartört, toxyl üvegsét, vörös zylt, vortex amuletet, de semmi kiemelkedően értékebb tárgyról nem hallottam még.

Három város található a Sötét Földön (Északútz város, Sárkányverem városa és Láva folyó városa). Egyetlen probléma, hogy a Thargodan városokba csak Thargodan léphet be. A belépés feltétele, hogy Thargodan légy, ezt nagyon egyszerűen el lehet érni a Thargodan illúzió varázslattal, amely 3000 aranyért megtanulható a királyi városok mágustornyaiban. A Thargodan illúzió varázslat egy kör végéig ható varázslat, így elég egyszer elmondani egy körben, ha két városba mész, akkor is. A városokban nem sok érdekes dolog van (egy 3x3-as város, szörnyek nem jönnek benn), a városokban a következő épületek találhatók: vegyesbolt, fegyverbolt, mágustorony és a Borzalom Fellegvára, ahol küldetéseket adnak.

A mágustoronyban új varázslatokat tanulhatsz, amiket nagyrészt a szörnyek is előszeretettel használnak. Nagyrészt minden varázslat megtanulásához 50-nél magasabb taumaturgiára van szükség.

**JÉGOSZLOP:** 5200 aranyba kerül, komponense egy jégkristály, szintenként D8 sebést okoz, amit sikeres mentődobás felez, de a -20 védelmet az ellenfélnek mindenképpen kifejti.

**ASYLUX CSAPDÁJA:** 4500 aranyért, -20 támadást kap az ellenfél a csata idejére, komponensét nem ismerjük, mentődobás van ellene, ha sikerül nincs semmi hatása a varázslatnak.

**ASYLUX ÁTKA:** 5800 arany, ellenfél birtokában létrejön egy szopókó, valószínűleg csak karakterekre lehet használni.

**ŐSVILLÁM:** 7000 arany, komponense egy sárkányfog, szintenként D7+1 sebést okoz, nem véd ellene az elektromos pajzs sem.

**ELNYELÉS:** 7100 arany, nincs komponense, semlegesíti az ellenfél felhúzott védekező varázslatát (Solisar aurájára nem hat).

**MINTA FORMÁZÁSA:** 12000 arany, még nincs róla információ, valószínűleg formázó mintákat lehet vele készíteni.

**IDŐTORZÍTÁS:** 16000 arany, komponense 50 arany, körönként egyszer használható, hatása, hogy kapsz 35 TVPt.

**SIVATAGI VIHAR:** 6700 arany, komponense nem ismert, eddig csak a dűnelord használta, fixen 100 életpontot sebez vele.

A Borzalom Fellegvárába belépve egy Thargodan légiós a város hercegéhez kísér, aki feladatokat ad neked. Az első három feladatot ismerjük eddig. Az első: hogy végezz minél több mópattal, bizonyításképpen hozza a hercegnek 30 mópat tetemet, ezért a jutalmad 1 tudás gyöngye lesz és 5000 TP. A második feladat, hogy végezz minél több mutánssal, és hozz 30 mutáns csontot a hercegnek, hogy megsemmélje a munkáját, ezért a feladatért 3 angyalok gyűrűjét kapsz és 10000 TP-t. A harmadik feladat, hogy szerezz vissza egy gyémántkoponyát egy Notermanthi bárótól, aki galád módon ellopta, és természetesen öld meg a bárót is. Labirintus térképet nem kapsz, úgyhogy valószínűleg keresni kell egy Notermanthi bárót, és van esély rá, hogy ha legyőzöd nála lesz a gyémántkoponya (ében sziklatorony, thargodan tábor). Persze több lehetőség is van még erre, lehet, hogy egy bizonyos épületben van valahol a Sötét Földön, illetve lehet, hogy egy mínoszkúpban található. Jelenleg még senki sem tudja, volt olyan, hogy valaki ölt már bárót úgy, hogy megvolt neki a küldetés, de nem talált koponyát. Ha agresszívan lépsz be a Fellegvárba, egy Thargodan légiós fog rád támadni, és addig nem léphetsz be ebbe az épületbe, amíg „emlékeznék” rád.

Végezetül néhány tárgy, amit a bölcs mondott bizonyos komponensek bevitele után, és még nem írtam róla.

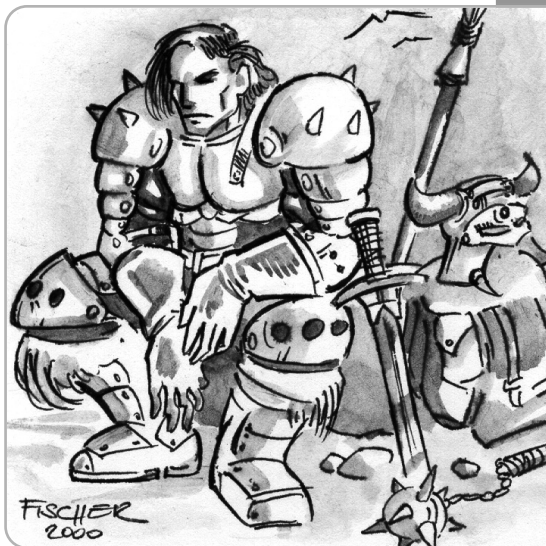
**DRAKÓ PIKKELYVÉRT:** 40 védelmet ad és hármat mind az öt alaptulajdonságodhoz, valamint a

tűzsebzések 20%-át leszedi. Elkészítéséhez az alábbi komponensekre van szükség: sárkánypikkely, drakolder szem, arx formázó minta, adamantit, mithril, arany pikkelyvért, arany.

**HALÁLPÖRÖLY:** era formázó minta, adamantit, mithril, Thargodan esszencia, rémplazma, lélekesszencia, Thargodan korona, Mjölborg kalapácsa, arany.

**VÉGÍTÉLET:** fpi formázó minta, adamantit, mithril, sárkányfog, sárkánypikkely, esszenciakristály, Démonölő, arany.

**FÉNYHOZÓ:** era formázó minta, adamantit, mithril, lélekesszencia, sárkánypikkely, pszi katalizátor, Raia pallosa, arany. Ezeknek a tárgyaknak az elkészítéséhez szükséges még a varázstárgykészítés varázslat is.



Végül a Sötét Földről csak annyit szeretnék még elmondani, hogy 20. szint felett mindenképpen érdemes egy-két fordulóra átvándorolni, hisz mindenki talál magának megfelelő elfoglaltságot, és elég sok dolgot lehet még felfedezni ebben a dimenzióban. Bár igazán célszerűen a királyi palotában adott küldetés-sorozat teljesítése után érdemes nekivágni a Sötét Földnek. Az információk, új tárgyak és lények folyamatosan kerülnek elő, ahogy a Sötét Föld mélye felé törekednek a kalandozók, így ha valami újdonság van, ami ebben a leírásban még nincs benne, bármikor bárkinek szívesen elmondom, ha ír egy levelet az erylno-me@freemail.hu címre. További jó kalandozást.

GYURIK LÁSZLÓ

# TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését.

A magyarázatok 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 gyógyulása.

## RAGÁLY (191. pszi képesség)

**Típus:** pszi

**Hatóidő:** azonnali

**Hatótáv:** pszi szakért.\*2 mező

**TVP:** 5

**PP:** 10\* mősze

**Használat:** P 191 < mennyiség > < kalandozó >

Ez bizony egy szivatós pszi képesség: egy célpont kalandozón elhelyezhető az általa megadott mennyiségű poszogó mőszt. A képesség csak pszi használókra hat, és közülük, aki már elég nagyhatalmú, hogy ismerje a mőszték kiirtását, azt már nem nagyon fogja meghatni, a pszionicitáknak azonban kis része tartozik ebbe a kategóriába.

## ÁLLATVÉDELEM (192. varázslat)

**Típus:** rúna

**Hatóidő:** inaktív

**Min. taumurgia:** 17 **Költség:** 210 arany

**TVP:** 5

**VP:** 25

**Használat:** V 192

Egy-egy állat befogása és beidomítása nem a legegyszerűbb feladat, de ha több állatod van, egy vadítás vagy halál szava iszonyatos kárt okozhat. Az állatvédelem ezek ellen véd meg egy lótvuszvirág árán. Az extra bónusz, hogy ha megdobod a mentődobást, akkor az állatvédelem nem használódik el. A hátrány, hogy a varázslatot nem újítod meg automatikusan, tehát ha egész véletlenül egy körben két alkalommal találkozol ezzel a varázslattal, és mindkétyszer elrontod a mentődobást, akkor még mindig probléma lehet.

## MÉREGFELHŐ II. (193. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** –

**Hatóidő:** csata

**Hatás:** D5/szint, -6 tám. **Max. hatásfok:** 40D5

**TVP:** –

**VP:** 18

**Használat:** automatikus

Papi varázslat, amelyet nem ad meg egy isten sem, de mégis bármelyik megadhatja. A méregfelhő II.-t akkor kapod, ha gyorsvarázslást kapnál jutalmul egy küldetés teljesítéséért, de azt már a kihívás tornyában megszerezted, illetve ha isteni küldetést kapnál a kihívás tornyában, de az már megvan.

A varázslat komponense ugh mérge, és az ellenfél a mentődobáskor szint/2 módosítót kap a szerencséjére.

## A HALÁL CSÓKJA (187. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** C

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 10

**Használat:** V 187

Chara-din gyógyító varázslata, 24+D4 életpontot gyógyít. A varázslat érdekessége, hogy amíg Chara-din még nem volt hivatalos istenség, és még igazi követői sem voltak, akkor is már sok lelkes híve megszerezte a káosz szimbólumot. Ennek a tárgynak a használatával is halál csókját lehetett varázsolni, a dolog két hátulütője, hogy egy esetleg a nyakadban levő, másik isten szimbóluma mindenképp megsemmisült, és volt 50% esély, hogy a papi hited csökken, ha nem Chara-din híve vagy. Persze mindez nem zavarta azokat, akik már úgyis készültek az átáldozásra a káosz istenéhez...

## ESSZENCIÁVÉDELEM (188. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** L

**Hatóidő:** kör végéig

**TVP:** 5

**VP:** 15

**Használat:** V 188

Ez az esszenciavédelem a max. vp-t szívó szörnyek ellen véd, de csakis azok ellen, amelyek végtagra rakott speciális képessége a max. vp csökkentés. Nem véd a szintszívó lények és a praglonc támadása ellen, bár azok a támadások is közvetve csökkentik a max. vp-t.

## A MŐSZÉK KIÍRTÁSA (189. pszi képesség)

**Típus:** pszi

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**PP:** 8

**Használat:** P 189

Egyszerű, célravezető és praktikus pszi képesség: megsemmisíti az összes poszogó mőszt, méghozzá igen szerény költségért. A kérdés csak az, hogy a pszi pontodat állandóan szívó mőszték miatt egyáltalán képes vagy-e eljutni addig, hogy megszerezd ezt a magas szintű képességet?

## IGAZLÁTÁS (190. pszi képesség)

**Típus:** pszi

**Hatóidő:** permanens

**TVP:** –

**PP:** 3/kör

**Használat:** automatikus

Aki képes az igazlátásra, annak többet nem kell a KPCS 3-mal vacakolnia, mert mindig megtalálja a titkos kapcsolókat. Ezenfelül látja a láthatatlant és csapadészülésre is kap +3-at. Ez a pszi képesség ugyan nem segít a rubinsárkány legyőzésében, de mégis, sok apró és hasznos dolgot csinál. A képesség költsége, 3 pszi pont a kör eleji regenerációból vonódik le – kikapcsolni sem lehet! – és ez a pszi szakértelmet nem fejleszti.



**GYORS PIHENÉS** (194. pszi képesség)**Típus:** pszi**Hatódó:** permanens**TVP:** – **PP:** –**Használat:** automatikus

Igen furcsa pszi képesség – nem kell használni, nem kell PP-be, egyszerűen csak működik. Ha a TF-en 2 napnál (régén ez 3 nap volt) kevesebb idő telik el két fordulód között, kevesebb életpontot és varázspontot kapsz vissza. Ha van gyors pihenésed, ez a hátrány megszűnik, léphetsz két fordulót akár egymás után is.

**PSZI KONVERZIÓ II.** (195. pszi képesség)**Típus:** pszi**Hatódó:** azonnali**TVP:** 15 **PP:** 20/TU**Használat:** P 195 <TU mennyiség>

Annak idején sok vita volt róla, hogy a pszi konverzió I. mennyire használhatatlan, hiszen a sok TU tápoló képességnek köszönhetően a TU értéke igencsak deflálódott. A TU manapság már valamivel értékeesebb, és a pszi konverzió II. segítségével könnyen és olcsón előállítható – 1 TU 20 pszi pontért igen csekély ár, amikor ezt a képességet megismered, már amúgy is bőven van pszi pontod, és nem zargatnak a mőszék sem. A képesség használata fejleszti a pszi szakértelmet. Fontos, hogy a TU-d ezzel a képességgel sem mehet max. fölé.

**A HATALOM SZAVA** (196. varázslat)**Típus:** rúna**Hatódó:** azonnali**Min. taumaturgia:** 40 **Költség:** 12000 arany**TVP:** – **VP:** 5+45**Használat:** V 196

A varázslatot a csata elején, 5 VP árán mondod el. Ha a csata végén – akár bármikor menekül az ellenfél, akár nem tudatok győzni 2 kör alatt – ha az ellenfél életpontja 100 vagy kevesebb, további 45 VP elköltésével kivégzed, és ez ellen nincs mentődobás. A varázslat praktikus, mert ha nem működik, mindössze 5 vp-t vesztettél. Sok játékos úgy gondolja, hogy ez igazándiból egy szörnyeknek való varázslat, és nemcsak a beszerzési költsége miatt. Ha jobban belegondolunk, a sebzés szempontjából mindegy, hogy a varázslat a kör elején sebez, vagy a végén. Ha viszont ezt tekintjük, egy ritkán bejövő fix 100-as sebzés nem is annyira jó.

Nos, ez nem teljesen igaz, hiszen ebben a varázslatban pont az a jó, hogy boldog boldogtalanra állíthatjuk – ha varázslat nélkül is elpusztítjuk az ellenfelet, akkor csak 5 vp-t költöttünk, ha elmegy a maradék 45 vp, akkor biztos, hogy hasznosan költöttük el.

Mindemellett van még egy igen nagy különbség aközött, hogy a csata elején, vagy a végén megy a hatalom szava: egy, már menekülés% alatt levő ellenfelet is elpusztíthatunk vele, így ez egy igazi „karakterölő” varázslat. Ennek az olimpián nincs egyedül jelentősége, ahol amúgy sem menekül senki, és ha az ellenfél nem halna bele, el sem lövöm – márpedig egy ugyanennyit sebzó villám a javunkra billenthet a mérleget, amikor a bírák a sebzés alapján döntenek.

Még a Notermanthi véleményét írnám itt le, ő azt mondta,

imádja a varázslatot. Persze, ő nem költött rá 12000 aranyat – egy rabul ejtett mágus agyából szívtá ki.

**AZ AGY KIFAC SARÁSA** (197. pszi képesség)**Típus:** pszi, támadó**Hatódó:** csata**Hatás:** D6/szint**Max. hatásfok:** 99D6**TVP:** –**PP:** 28**Használat:** automatikus

A pszi támadó képességek csúcsa, siker esetén -10 támadás és -10 védekezést kap az ellenfél, és emellett nem csekély mértékű sebzés égeti be az agyát. Mentődobás ugyan van ellene – és az teljesen semlegesíti –, de ezt pszi szakértelme/2 mínusz módosítóval dobja az ellenfél. A képesség egyetlen gyengéje, hogy a pszi acéltorony is védelmet nyújt ellene. Azonban ezt igen kevés szörny és még kevesebb játékos használja, jó eséllyel az olimpián nem ütközne egy agyfacsaró ilyen védelembe.

**TILTOTT TELEPORT** (198. varázslat)**Típus:** rúna**Hatótáv:** taumaturgia/2 mező**Min. taumaturgia:** 26 **Költség:** –**TVP:** 5**VP:** 100**Használat:** V 198 <X> <Y>

Minden kalandozó álma: ezzel a varázslattal bárhova lehet teleportálni, nemcsak lakott mezőre. Egyetlen korlátozása, hogy körönként legfeljebb csak egyszer lehet használni... mintha az nem lenne elég! Ezzel a játéknak legnagyobb korlátját, a körönkénti 10 mező lépést tudod túlszárnyalni.

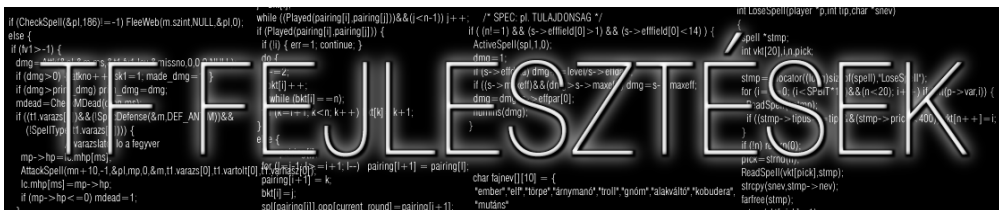
Az egyetlen probléma a varázslattal, hogy irtózatosan nehéz megszerezni. Nem tanítják varázslótoronyban, és még Martian tekerésével sem tanulható meg (mivel nem papi varázslat). Az egyetlen mód, hogy elsajátítsd, ha teljesítet a kihívás tornyának 5 szintjét. Ez pedig nem egyszerű feladat, eddig még csak néhány játékosnak sikerült, bár a körönkénti több belépés engedélyezésével a számuk egyre nőni fog.

Természetesen a tiltott teleporttal sem mehetsz át az alanori csatornán, tenger mezőre, illetve nem használható, ha valamilyen más teleport hatása alatt állsz.

**MEGFEJTÉS** (199. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** –**Hatódó:** azonnali**TVP:** 5**VP:** 28**Használat:** V 199

A megfejtés egy különleges varázslat, amelyet nem lehet hagyományos módon megtanulni. Lehetséges, hogy létezik olyan sötét labirintus, ahol megtanítják, mindenesetre annyi bizonyos, hogy a TF találkozózn szereplő titkosírás verseny győztese ezt kapja jutalmul, úgyhogy egy eléggé egyedi dolog.

Maga a varázslat rettentően praktikus, a phua kúpon a JLK <kód> parancs helyett adod ki, és egyszerűen megfejti neked a találós kérdést.



## KÖZÉRDEKŰ INFORMÁCIÓK

- ❖ Az új FT parancsokat sajnos a program egy ideig kör elején rendszeresen letörölte, a hibát javítottuk.
- ❖ Az áldozati oltárnál a leírás szerint szörnykomponensek áldozhatók. Ehhez még hozzátenném, hogy nem áldozhatók olyan tárgyak, amelyekhez tartó szükséges (pl. tinta, ragasztó), és csakis olyan tárgy áldozható, amit kizárólag szörnyből lehet kinyerni. Tehát pl. hiába van olyan szörny, amiből arany nyerhető ki, attól az még nem áldozható.
- ❖ Ha valakin maximális számú varázslat van (mint tudjátok, egyszerre max. 10 kör végéig, és max. 10 kör elejéig tartó és inaktív varázslat lehet fent), és egy újabbat rak fel, a legrégebben felrakott törlődött. Megcsináltam, hogy ilyenkor kiíródjon, mi törlődött. Persze tudom, hogy ez információnak jó, de nem megoldás. Jelenleg készülöben vannak az ún. összevont varázslatok, pl. egyetlen varázslat elmondásával felrakod a hadiszerencsét, erőpajzsot és tulajdonságpajzsot. Az új, összevont varázslatok megszerzésének módjáról elkészültük után részletes leírást kaptok.

- ❖ Már elég régg mentek ki a tájékoztatók erről, úgy-hogy talán nem árt feleleveníteni: a 40 soros UL – amit 200. fordulótól, illetve a csatorna keleti oldalán lehet használni – plusz 15 zsetonba kerül.

## MANAKRISTÁLY

A varázskő átadásának letiltásakor felmerült a kérdés, hogy a hasonló funkciót betöltő manakristálnál szükséges-e ugyanez korlátozás. A nem mellett döntötünk, mondván, hogy a manakristály nem készíthető, ritka tárgy, rabszolgával nem lehet termelni, és aki megtalálja, inkább elhasználja, bolond lesz átadni.

Idővel azonban bármilyen ritka tárgyból lehet sok, ahogy egyre több kalandozó kelt át a csatornán, egyre többen járják a labirintusokat. Néhány krózus csillagászati áratok kínál a manakristályokért – van, akinek megér egy taumaturgia fejlődést több ezer arany, van, akinek több ezer arany jobban jön, mint +1 taumaturgia, így létrejött egy jól működő kereskedelem.

Ami azonban engem, mint játéktervezőt zavart, a taumaturgia és teológia szakértelmek esetleges elszállása. A játék varázslatai, a szörnyek erőssége, és sok minden egyéb nem 200-as taumaturgiára lett tervezve. Most, amikor még csak alig néhány játékos lépte túl a 100-at, és a 70 fölötti taumaturgia is kevés, úgy gondoltuk, itt az ideje valamiféle korlátozásnak.

A manakristályok átadásának letiltása oda vezetne, hogy a játékosok soha nem érhetnék el azt a szintet, mint néhányan – a köröknenti 1 manakristállal viszont bárki hasonlóképp felnyomhatja a teológiáját, taumaturgiáját 100 fölé.

A másik korlátozás, ami a 100 feletti taumaturgia függvényében a manakristályból kinyert varázspont mennyiségét csökkenti, csak néhány játékost érint. A korlátozással az a célunk, hogy 130-140-es taumaturgia felett a manakristályt már ne érje meg használni. Tudom, hogy ez a néhány játékos „függővé” vált a manakristálytól, de remélem, az elvonókúra még idejében vette kezdetét.

## FEJLESZTÉSEK

A jól megszokott dolgok – bugjavítás, KT képesség, a játékegyensúly karban tartása – mellett a mostani fejlesztésekkel valami újat szeretnénk nyújtani.

Hosszú ideje már, hogy azt kérik, a játék legeleibb területei mellett fejlesszük a kezdő területeket is. Nos, ezúttal szeretnénk a 10-100. fordulókat tényleg elárasztani újdonságokkal, hogy végre ők is tudjanak új dolgokat mondani a veteránoknak, és esetleg legyen olyasmijük, amit egy veterán szívesen megvásárol tőlük...

Remélem, további részletek lesznek a következő Krónikában, de persze itt is, akárcsak a Sötét Földnél, a cél az, hogy a játékosok mindent maguk fedezzenek fel, ezért erről egyelőre többet nem akarok elárulni. Elsősorban új szörnyek és tárgyak várhatóak, majd reményeim szerint újabb küldetések is.

TIHOR MIKLÓS

avagy bibetetlen és soba nem ballott esetek  
Erdauin krónikáiból. Papírra vetette: Treem

**H**osszú szünet telt el a legutóbbi elképesztő eset feljegyzése óta. Sajnos kevés kalandozó meséli el nekem a hihetelen kalandjait, így ilyen töténetek hiányában én is mással foglalkoztam. Az eltelet idő alatt mégis kaptam egy-két levelet, azokat vetem most papírra mások oklásául.

**B**all'lyra méltán pályázhat a csatornán átkelt kalandozók közötti legalacsonyabb papi rangfokozatra. Olyan hősiessen harcolt a Yaurr birodalomban a quargok ellen, hogy a sok parafenoméni (42) már szinten teljesen eltávolította istenétől, rangja tanítvánná csökkent. További papi rang csökkenés nem várható, ugyanis ő is rájött az izomernyesztés áldásos hatására.

**S**zintén a quwarg rajzásból származik a következő csata, melynek talán a következő címet adhatnánk: Nagytorokú Wheelan és a quargok. Nos, azt hiszem inkább nem fiethném a kocsmái számláját, ha ekkora torka van!

Továbbra is síkságon vagy. Ez hát a quwarg rajzás szíve! A föld állandóan besüpped alattad, nem tudja megartani az ezernyi járatot, amelyet a quwargok vájtak. (Feltételes támadás:) Egy **quwarg rohamosztagos!** Ezt kerested. A szörny a halálotat akarja, és neked ront. Néhány mozdulatot teszel, mormolsz, és a következő másodpercben már varázsvédelem vibrál körülötted. Mérg.ubuk dobónyilat hajtasz a másik védtelen testébe. Elrepül 4 mérg.ubuk dobónyil. Több lövedéked átfúrja a quwarg rohamosztagos testét. **(4 támadással 89 életpontot sebezve.)** Félelmet nem ismerve a másikra ugrasz. Vasalt bunkóval néhányszor megcsapod a quwarg rohamosztagos testét. **(4 támadással 184 életpontot sebezve.)** Vámpirizálsz (+37 életerő) Harci kalapáccsal párszor megpöccinted a quwarg rohamosztagos testét. **(2 támadással 49 életpontot sebezve.)** Vámpirizálsz (+10 életerő). A 31 quwarg rohamosztagos csapárgójával feltépi a torkodat. **(31 támadástól 670 életpontot vesztesz.)** Lehet, hogy a csipés mérgező volt? Elmúlt a vámpirizáció hatása. Megszűnik a látás és hallás köznapi értelme: a másodperc törtrésze alatt leperregnek lelki szemeid előtt életed fontosabb pillanatai. Ez a halál... [8 pontot használtál fel, van még 254.] Hirtelen valamí hatalmas erő ragad a magasba. Ilyen lenne a halál? A földre huppanva, sokáig várod a fanárok zenéjét. Aztán felve kinyitod a szemed. A jelek szerint még mindig élsz! Néhány percbe telik, amíg rájössz, hogy hogyan menekültél meg: a deus ex machina, amely nálad volt, mentette meg az életedet. A varázstárgy, mielőtt végleg eltunt volna, még néhány sebedet is begyógyította... (+585 életerő.)

**S**zerintem Yarea Erdauin legbitzonságosabb helyére érkezett a kiegészítő földről. Ugyanis már 90 hete tapossa a nyugati végeket, de még nem volt szüksége a gyógyító tudományára. (A gyógyítás a még mindig egyes pedig már 12. szintű)

**D**ar Afzal nem fog éhezni az elkövetkezendő pár hónapban. Történt ugyanis, hogy alaposabban megneézett egy gyanús bozótost (KUT 50) és hatalmas élelmiszer készletet (239 kaja) talált elrejtve. Jó évtárgyat!

## NEM ÁTADHATÓ ÉS NEM LOPHATÓ TÁRGYAK

Az alábbiakban közkívánatra egy listát közlünk a nem lotható illetve nem átadható tárgyairól. A nem átadható azt jelenti, hogy (reményeink szerint) semmilyen módon nem kerülhet át egyik játékostól a másikhoz az adott tárgy. Ha valaki valamilyen módon egy ilyen tárgyat átjuttat, és nem jelzi nekünk, az csalásnak minősül!

A lotható lista főként a tolvajoknak szól, hogy tudják, melyek azok a tárgyak, amelyekre értelmetlen lopás parancsot kiadni.

A listán nem szerepel néhány olyan tárgy, amely jelenleg meg nincs semmilyen karakter birtokában sem.

Ezenkívül várjuk észrevételeiteket, milyen tárgyakat kéne még erre a listára felvenni!

Az első oszlopban jelöltük az át nem adható tárgyakat, a másodikban pedig az ellophatatlanokat.

|                          |     |                             |     |
|--------------------------|-----|-----------------------------|-----|
| 32. szeksztáns           | - X | 542. mágiikus pulzáns       | X X |
| 248. pszi kő             | - X | 544. kisebb zan             | X - |
| 257. szent kehely        | - X | 545. kristályrend           | X X |
| 259. szópókó             | X - | 549. szt. nyilpuska lövedék | X X |
| 305. varázskő            | X X | 558. szélkorona             | X - |
| 306. adamantit kesztyű   | X X | 563. fönixtoll              | X - |
| 310. galachmit           | - X | 564. dalebgrad kristályvért | X - |
| 342. fagyöngy fűzér      | - X | 567. Tudás Könyve           | X X |
| 346. rózsaszín bugyogó   | - X | 568. biami kvazárlándzsa    | X - |
| 349. lovagi tabard       | - X | 569. Martian tekercse       | X X |
| 350. esszenciakristály   | - X | 570. feneketlen bugyor      | - X |
| 365. tyrkiai mészógép    | - X | 573. dentor vért            | X - |
| 371. Raia papi palástja  | - X | 574. koponyalékelő          | X - |
| 374. fekete tű           | - X | 575. mithril kard           | X - |
| 409. árnyékharcos gyűrű  | - X | 594. gravia öve             | X X |
| 412. vérvörös köpeny     | - X | 596. mihlanil sisak         | X X |
| 415. aranypikkely        | X - | 597. mihlanil nyíl          | X X |
| 450. feketekard nyakláng | - X | 598. mérg. mihlanil nyíl    | X X |
| 474. Tilnetor kardja     | - X | 599. mihlanil dobótör       | X X |
| 476. Fairlight botja     | X X | 600. mérg.mihlan.dobótör    | X X |
| 478. drakolder szem      | X X | 602. mihlanil csizma        | X X |
| 479. ápsis védőköpeny    | - X | 603. mihlanil kesztyű       | X X |
| 485. Szent Pöröly        | - X | 604. mihlanil öv            | X X |
| 504. aranytermő ládikó   | - X | 605. csalánkoktél           | X X |
| 506. bolondok aranya     | X X | 606. vörös zyel             | X X |
| 508. Morgan szilánkja    | X X | 627. adamantit              | X X |
| 517. Chara-din ékköve    | X X | 628. adamantit páncél       | X X |
| 522. tudás gyöngye       | X X | 629. adamantit sisak        | X X |
| 527. Luthius karkötője   | X - | 630. adamantit pajzs        | X X |
| 535. sötét tekercs       | X - | 631. adamantit csizma       | X X |
| 536. Thargodon amulett   | X X | 646. légiós nadrág          | - X |
| 539. mihlanil            | X X | 647. Eldaran ékköve         | - X |
| 540. eknozol             | X X | 648. kulcskarika            | - X |
| 541. iknegurin           | X X |                             |     |

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatsz a barátoddal, 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 játékoshoz kell.
- EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.**

Címünk:

**CAMARILLA KFT.**

**1132 Budapest, Csanády u. 4/B**

**Bejárat a Kresz G. u. felől**

**Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00**

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



## APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

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

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

## TÜLÉLŐK FÖLDJE ÁTADÓ

□ Átadó karaktereim: 98. fordulás, 18. szintű, Tharr hívó kobudera nő, magas varázslói (tau, teo, pszi) és fegyveres szakértelemmel. 81. fordulás, 16. szintű, Elenios hívó alakváltó nő, magas ökolívás+HM+dobó és 22-es pszi. Sok KNO-val és TNO-val. 195. fordulás, 20. szintű Tharr hívó elf férfi, jó fegyveres szakértelemmel, magas IQ-val és taumaturgiával. 91. fordulás, 15. szintű, Fairlight hívó elf férfi, tűrhető fegyveres szakértelemmel és 13 KNO-val. 4. fordulás, 5. szintű Sheran hívó mutáns nő. Érdeklődni délután 2-5-ig a 82-494-454-en lehet. **Tamás**

## SEGÍTSÉG

□ Csak most érkeztem a kiégett földről. Szeretnék információt kérni az Istenekről és kérnék szépen térképet a nyugati részről. Aki szeretne segíteni egy kezdő gnómnak az a 3598-as kalandozó számra vagy a [barry.adam@buli.net](mailto:barry.adam@buli.net) e-mail címre írjon. Előre is köszöni:

**Gimriksurtr** a gnóm

□ Hello! Infógyűjtés szempontjából kérném az alábbi tárgyak encit: árnymanó faji fegyver, törpe csatabárd, pukkanó tücsapda, harci kalapács. Továbbá az alábbi istenek küldetés, varázslat listája: Chara-din, Sheran. Előre is köszi. Címem: Vonnák Tamás, 1072 Budapest, Rákóczi u. 34. 1/22.

**Jander G. Macload (#2683)**

□ Üdv mindenkinek! R. R. Rusty vagyok. Köszönöm mindenkinek, aki a hirdetésemre válaszolt, és segítséget, infót küldött. Az infókat továbbra is várom mindenről, ami érdekes. Lemezt is küldhetek, ha pénzbe kerül, kifizetem. Nincs internet hozzáférésem. Előre is köszönöm. Köszí Kriszta! Balatoni Ferenc, 7300 Komló, Eötvös u. 10. Pokémon Közös Tudat nem lesz? Hahaha!

**R. R. Rusty (#1338)**

## SZÖVEGSEGEK, KT-K

□ A LIN KT tagfelvételt hirdet. Aki elég erőt érez magában a jó út, és Raia eszméinek követésére, illetve belső készletét érez a világ jobbá tételére, a gonosz erők megfékezésére, annak köztünk a helye. Jelentkezni levélben, vagy e-mailben a következő címen lehet: Wachek Norbert, 9200 Mosonmagyaróvár, Rákóczi u. 28; Tel: 96/216-852; e-mail: [whitehor@freemail.cz.hu](mailto:whitehor@freemail.cz.hu)

**White Nor Wacak, LIN KT**

□ Kíváncsi vagy, mit rejtenek az Árnyak? Megnéznéd táncukat? Társaíam, a Tisztánlátók, a Végítélet Várolí már láthatják. Kérdezd őket, vagy kísérlj el Éjj Utamon! Wargpin felé megtalálász.

**Eliinder (#1102)**

□ Őseinket követni? Ez minden törpe egyik leg-nemesebb célja. Kövesd te is! Lépj be a Csillagösvény Tárnokai közé! Itt szentelheted életed ennek a nemes célnak, és csupa igaz barátot szerezhetsz. Üdvözlettel:

**Köpcös Tormar (#5185), a Tárnok**

# APRÓK

□ Tisztelt kalandozók! Az ősi istenek KT még mindig várja tagjait. Már sokan vagyunk, de csak kevesen tudatértetek. Tehát várunk mindenkit fajtól, vallástól és jellemről (ha az jó vagy semleges) függetlenül, még akkor is ha nem tudatértett. Tisztelettel:

**Lord Kis Se (#3052),**

Bufa igaz hívó

## ÜZLET

□ Lítahas mindenkinek! Mágikus koponyát és láncinget vennék, kb. 700 arany áron a kettőt együtt. Ha csak az egyik van, akkor is üzenj, megbeszéljük. Ezúttal kivételesen Raia hívei is jelentkezhetnek. (#2398)

□ Üdv mindenkinek! A következő tárgyakat vagyok hajlandó megvenni: 1 db nagy sapajzs, 1 db vasalt bunkó, 1 db mászókarom és egy pár madártoll (kb. 35). Na jó, legyen még egy rövid íj. De ez csak akkor, ha a fentiek közül van még valami. Amit cserébe adni tudok: orgyilkos tör, kristálygömb. Ja igen! Ezúton szeretnék bocsánatot kérni Faorrítól és Süsütől. Ők ketten kerestek a koszorú ügyben, de sajna későn kaptam meg az üzenetet, és már csak a nevük volt meg. Bocs! Üzenet az (#5519)-es mentalszámmra kérek. Wargpin közelében vagyok. Legyetek gonoszak és szobatiszták! Ja, aranyam is van. Üdv:

**Daniel Mcload (#5519)**

## VERS

□ **Báronyfüggöny**

a hosszú fekete haj  
a nemrég szerzett átok  
beteljesül nagyon hamar  
és még rengeteg dolgot látok  
ami a báronyfüggöny takar

mint fakó virág sírodon  
ha ébren álmodod  
elszállnak a szélben  
s nincsen senki ébren  
a báronyfüggöny mögött  
vagy a téli álmok között  
melyek benned keringenek  
s azok a teliholdas éjjelek  
árnyékát még őrzöd testeden  
s őrzöd annak testén  
ki rád talált egy estén  
s most a föld alatt pihen  
csontkezeit nyújtva feléd  
amit báronyfüggöny takar  
s még utoljára sírni akar.

**Craz (#4097), Összhangzat KT**

## Dicsőség Leab

Mindenek ura vagy  
Föld, Nap, s pokol fejedelme  
Ezer holtat irányítasz,  
Mert hallgatnak nevedre.

Bármilyen halandónak  
Élég ha csak nevével monddod  
Percek alatt elpusztul, mert  
Te vagy az ki kimondod:  
Halál arra, ki bármikor is  
Kiejtette nevémet  
Nem él már az soká  
Aki megsértette híremet.

**Halállóvag (#5323), a próféta**

## Koncertterem

Fehér Bérc  
Csörömpölés csattogás  
Épül az új KT ház  
Koncertterem  
Nem vitás  
Gyönyörű az alkotás

Még nincsen kész az épület  
De kezdődik az örület  
Kis pihenés munka közben  
Dal szól, s ki hallja döbben  
Elkészül remélem hamar  
Már a fáradság sem zavar  
Kárpótol az épület  
Bárkinék a bárdmágiát  
Tanulni itt lehet

Következő dalom  
Ha istenem is akarja  
A zenék házából hallom.

Az Összhangzat KT nevében:

**Orgyilkos átom (#3297)**

## EGYÉB

□ Elnézést kérek a posta nevében is, amiért egyesek nem, vagy csak hónapnyi késéssel kapták meg a leveletem. Kérek minden levelezőtársamat, akik nyáron (július-szeptember) nem kaptak tőlem levelet, pedig vártek, írjanak újra.

**Zelmor (#5600)**

□ Hittársaim! Istenünk dicsőségére új templom épül, mely örökké hirdesse Tharr hatalmát. A (76, 101)-es koordináta-hoz gyertek, ha teljesíteni akarjátok ezt a küldetését! **D. D. R. (#2801)**

□ Szerelmi bánatod van? Menj a sörstörba! Elpusztult egy kedves háziállatod? Menj a sörstörba! Ki akarod engedni a gőzt? Menj a sörstörba! Vagy egyszerűen csak mulatni szeretnél? Menj a sörstörba!

**Zsebfelmetsző Jack (#5404), a fehér bárány**  
□ Sziasztok! Aki írt nekem a Tharr templom miatt, kérem jelezzen vissza, hogy jön-e építeni! A templom a (82,64)-es koordinátán van. Amúgy kőművesmunkára még 4-5 hely kiadó, tehát aki akar, jöjjön építeni, csak előtte szóljon Csupnattos Siliának (#5872) vagy nekem. Tharr legyen veletek.  
**Sir John kite (#5061)**

□ Tharr hívei figyelem! Tharr templom építéséhez keresek társakat a csatorna nyugati oldalán. A helyet kikutattam (Wargipint nyugatra). Még kellene nekem öt, mert mire a hirdetés megjelenik, arra én már beépítettem a szükséges részt, és át is üztam a csatornába. Ha érdekel a dolog, keress meg a következő címen, illetve telefonszámon: 8960 Lenti, Zrínyi u. 10-c 1/3. tel.: 20-323-8455.

**Little Negró (#5758)**

□ Labrintus? Fegyvermester? Fegyverbolt? Varázslótorony? Ugyan már! A sorsórtár a legjobb hely. (Azért Lady Olíviánán sem rossz.)

**Zsebfelemelő Jack (#5404)**, a fehér bárány □ Üdv mindenkinek! A minap átvoltam a '98 februárjától összegyűjtött GN-eket. A „régi nagyok” miért nem írnak? Nardaal megindokolta, megértem. De a többiek? Ne zavarjon titeket, hogy elég lapos most a GN, vagy esetleg egy-két hónapig nem jut be írásotok a hasábkokra! Ha a harmadikban bejút, már megérte. Tehát Scatman, Nelwon, Nightwolf, Faithful Tanthalas, tolat kézbe, és ha már az aprókba nem akartok írni, legalább nekem írjátok meg, miért nem! Címem: 1182 Budapest, Kosuth L. u. 132. Karakterszámom: 5061. Szevasztok!

**Ifj. Tihanyi László**

□ Üdv mindenkinek! Két hónap pihi után írta itt vagyok, és írogatok néhány szerintem teljesen hülye dologról. 1. Arkszín Hakt! Nehogy már azért is TP-t követelj, hogy fölemeltd picit popódat a földről! Igen, igazad van, a TF-en néhány területen nehezebb fejlődni, mint az ÖV-n, de itt sokkal nagyobb szabadsága van egy karakternek, mint az ÖV-n. A TF-en az egy szörnyet nem tudsz elűzni, fegyvert és varázslatot váltasz és úgy ölod meg. Az ÖV-n 3-4 fordulón keresztül turbózd a végtagod, mert a leheletedre immúnis a dög. Szerintem a TF akkor is sokkal jobb! 2. Mackanor! Mire a kezdők elérnek egy szintet, addigra nekik is lesz alkalmuk irtani Ghalla nagyobb főmedvényeit. Addig se türelmetlenkedjenek! Maradok tisztelettel!

**Zelmor**, Elenios követője

□ Üdv! Ez az írás Chara-din és Dornodon híveinek szól, tehát ha nem tartozol közéjük, ugord át! Szóval, ha megtámad titeket egy hosszú, fekete hajú, kék szemű, körszakállas, bajszos, Humán Páholys, Tharr hívő, akkor az csak és kizárólag az én egyéni akcióim, a KF-nak ehhez az égvilágon semmi köze. Tehát, ha valaki T-t vagy EK 2-t akar kiadni közülük, az csak rám adja ki, és a Humán Páholys többi tagját hagyja békén! Természetesen a két isten valamelyikét követő emberek nem fogom megtámadni. Reagálsokat ide írhattok:

**Sir John Kite (#5061)**

## ÖSÖK VÁROSA KALANDOK

□ FC-hez keresek társat a lárvaszinten, ösök áldása jelégre. Jelentkezni lehet a (#9550)-es barlangban.

**Trim Ancestral (#9550)**

□ Galetkik jelentkezők várom FC-vel kapcsolatban az 1. szinten.

**Lord Dragon (#9943)**

□ Galetkításaim! A harmadik szinten keresek társakat az 52. kalandhoz. Még várom azok jelentkezését, akik rendelkeznek gyorsaságot növelő varázstárggyal, és nem lenne ellenükre eladni vagy elcserélni. Ja, és még valami. Ha tudja valaki, hogy mi a jó womath-lepényre jó az a bizonyos díszes rúczkusz, írjon már nekem róla pár sort! Címem: szelvenyi@matavnet.hu vagy tel.: 200-1529 Zoli. Előre is köszönöm:

**Vérgelőz (#8158)**

□ Társakat keresek többszempélyes kalandokhoz a feregszinten (3.). Jelenleg az 50. van meg.

**Ruh Nestah (#7734)**

## SZÖVETSÉGEK

□ Galetkik! Halhatatlanok! Szeretnétek egy erős szövetség házálása alatt gyűlekezni, mely az örök életre áhító galetkiket egyesíti, és segíti a halhatatlanság felé vezető hosszú és rögös úton? Szeretnétek egy olyan szövetség tagjai lenni, mely összefog bennünket, a legnagyobb hatalomra, az örök életre vágyókat? Ha igen, akkor köztünk a helyed! A Hegylakók az első halhatatlan szövetség... Célja hogy segítse tagjait az abszolút hatalom elérésében, ami nem más, mint az örök élet! Egy erős szövetségge kovácsolja össze a halhatatlanságra áhító galetkiket, hogy együttes erővel minél közelebb kerüljenek céljaik megvalósításához. A Hegylakók segítenek egymásnak a klánban való előretűrásban, hogy a szövetség tagjai idővel a klán leghatalmasabb képviselői lehessenek. Ha érdekel egy halhatatlanokat támogató szövetség, egy jó csapat, ne habozz! Bővebb információért írj e-mailt erre a címre: Hegylakok@eGroups.com Ha nem rendelkezel net kapcsolattal, írt egy levél cím is: (barlangcím nem jó mert neten lépek): Gavlik Zsolt, 6723 Szeged Retek u.17/a

**Hegylakók (#15022)**

□ Tisztelt galetkik! Örömmel tudatom veletek, hogy beléptem a Bölcsék Körébe. Azt hiszem, megtaláltam azt a csapatot, amelyre eddig vágytam. Olyan társakra, kollégákra bukkantam, akik közt megüsztelletés mozogni. Bölcsék! Köszönöm, hogy közetek tartozhatom. Szeretnék köszönetet mondani barátainknak is, hogy színt vittek ebbe a sivar heggybe, amelyben élünk. Elmondhatom, hogy barátok fogadnak, ismerősök üdvözölnek szinte minden barlangban. Békés napjaimat csak néha zavarja meg néhány elmebeteg, aki azzal próbál hatalmasabb lenni, hogy saját fajtasait mészárolja, és néha egy-két kleptomániás. Én rájuk sem haragszom, tudom, hogy betegek szegények, és nem egy alapos verés (bár lehet, hogy néha az is segítene) kell nekik, hanem segítség. Na mindegy. Legvégül két legkedvesebb barátomnak szeretnék köszönetet mondani, azoknak, akik ideérkezésem óta segítenek nekem, információkkal látnak el, és mindig mellettém állnak. Ravashack és Galmusz. Köszönöm, hogy végig olvastátok!

**Ravandel bölcs (#3634)**

□ Papírcsákó és melegvízes borogatás mindenkinek! Egy felkavart gomorból szőző öblös bocsesz mindenkinek, aki jelentkezett a júliusi AK-ban feladott hirdetésemre. Sajnos egyeb, a való világban felmerülő problémáim és elfoglaltságaim miatt nem nagyon tudtam lépni és válaszolni az érkező levelekre. Ajánlatom viszont továbbra is él és virul, a szövetség pedig már megalakult. Akik írtak, nyugodtan adjanak ki egy SZ 15059-et! Ha pedig nem tesztek, a sahnak rák egye ki a belüket. Azoknak pedig, akik még nem hallottak volna frissen megalakult kis szövetségemről: Mindenkit várok, aki szeret nagyot ütni, undorító és kevésbé undorító torzszülötteket anatómiailag izekre szedni, és alultüplált vegetáriánus galetkiket mohával és gombával telenőt barlangja felához csapodni. Az általános szövetségeket pedig felejtse el! Ha pusztítani és hatalmaskodni akarsz, akkor lépj be hozzánk, különben pedig pusztulj. Viszontpapírcsákó és vesszenek a gyengék!

**Para (#6053)**

□ Az Apokalipszis Rend (#15034) mindenkit vár sorakiba, aki mutáns, külön, hitehagyott, örült, eretnek, boszorkánymester, vagy csak egyszerűen önmaga akar lenni. Előre nem ígerek semmit, de az biztos, hogy itt barátokra, testvérekre találsz! Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkas út 21.

**Ruh Nestah (#7734)**, a fertő

□ Figyelem! Még mindenkit tárt karokkal vár a Hegymély Gyermekei (#15015) szövetség. Ha szeretnék részt venni egy általános szövetség arculatának alakításában, melyben a tagok egymást segítik a mindennapokban, akkor jelentkezni egy bemutatkozó levél keretében nálunk!

**Fortian (#3253)**, a halhatatlan

□ Szövetségek! Minden szövetségnek demokratikus joga, hogy megjelenjen az AK hasábjain. Ezt nem vitatom. De ugyanakkor kötelesek ezt színvonalasan tenni, nem pedig csak tessék-lássék módon. Többre érdemesek galetki testvéreink néhány olcsó leklámfogásnál, s a „ha igaz balatokat akalsz, gyele közénk” formuláknál. Szégyenteljes és gyalázatos dolog lebecsülni a galetkik ízlését, s „minél többen gyelték” jelszóval becsapni őket. Nem hisztek nekem? Mondom tovább. Nincs ételme, nem nincs az a legyült galetki, aki fantáziaszegény hildetéseitke leaglálni fog. Kételkedtek a szavamban? A gyakollat azonban ezt igazolja. S ha nem kapok levelet a hildetéseitke, akkor már késő lesz azon molfondolozni, mi lottottatok el. S hogy miért lott le mindent? Nos, én békétűlő vagyok, de ez a lengeteg sablon mál sokat látott bölcs szememnek is fáj...

**Dart Mahul Bölcs (#5112)**

□ Ti, kik mások vagytok, mint az átlag galetkik! Ti, kik különböztök, kik kiemelkedtek a szürke tömegből! Ti, igazga, különleges egységek! Ha meg akarod valósitani önmagad, lépj közénk. (Add ki az SZ 15034) parancsot!) Vagy írj vezérünknek! Apokalipszis Rend, Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkas u. 21.

X. 9.

**Aimbush Znork (#4977)**

## ÜZLET

□ Gyorsaságot növelő varázstárgyat vásárolnék! Jelenkezni lehet a (#4007)-es barlangban. Jó vadászatol! Egyébként a 3. szinten keresek az 50. többszemélyes küldetéshez társakat!

X. 7.

### Braxi-Mex (#4007)

□ Üdv! A hegy 3-4. szintjén vásárolnék méreglehetet növelő tárgyakat. Kérlek, ha van ilyen tárgyad, és nincs rá szükséged, írd meg nekem, és elküldöm a listát, hogy mit tudok adni cserébe. Ugyanitt liánvirágot veszek minden mennyiségben. Ezért aranyat tudok csak adni, elég ha felajánlod és megveszem. Köszönöm a figyelmet.

### Ravandel bölcs (#3634)

## EGYÉB

□ Galetkik! Fantasztikus dolog történt a minap, és úgy érzem, ezt meg kell osztanom veletek. Az ösök jelet küldtek nekem, hogy jó úton járok, figyelnek rám. Elmondom a történetet. Szokásos utamat róttam a feregcsint csarnokaiban, amikor eldöntöttem, hogy benézek a mágustoronyba, hogy mi a helyzet. Mikor odaértem, az ajtóban Magikluxin fogadtok, és nagyon izgatott volt, mert társa két napja elindult füveket keresni, és még nem ért vissza. Mint megtudtam, valaki, egy sötét alak, mesélt neki egy helyről, ahol különösen ritka füvek nőnek, és el is vitte oda. Bizonyára fogva tartják valahol. Van egy tippem, hogy ki lehetett az illető, csak nem a híres-neves proféta? Na mindegy, ez most nem fontos. Tehát elindultam a varázsló nyomában, oldalamon Ödönkével (úgy hívják a szolgálmat). Hatalmas torzszülött hordával kerülünk szembe, de most a harcot nem mesélem el, a lényeg az, hogy Ödönke nélkül nem győzhettem volna. Azonban amikor átkutattam a torzszülöttek zsebeit, megtörtént a csoda. Természetesen én is találtam már öskövet, és olyanról is szóltak a legendák, hogy valaki kettőt talált egyszerre, de ilyen még soha sem történt, és a legendák sem említik hasonlókat. Én három, azaz három darab öskövet találtam! Természetesen a varázslót is megmentettem. Ehhez mit szóltok? Szerintem ilyen még senkivel sem történt, de ha hallottatok hasonlóról, kérlek írjátok meg. Ha valaki kétkedik, annak elküldhetem a hivatalos iratokat (forduló). Szerintem, ha lenne a Krónikában Elképesztő rovat, biztosan bekerülnék. Üdvözlök mindenkit! **Ravandel bölcs (#3634)**

□ Csatlakozzatok! Ha úgy érzitek minden galetkik elfogadok úgy ahogy van, ne habozzatok! Minél többen vagyunk, annál jobban felhívjuk magunkra a figyelmet. Hovatartozásod mindegy, szervezetünk minden fölött áll. Csak a neved és számod (a karakter neve és száma) kell, ennyi elég is, hogy tudjuk számíthatunk rád és mellettünk állsz. Egység! **(#8864) és (#7055)**

□ A jóslás mindig is furcsa dolog volt. Hiszen nem azt mutatja mi fog mindenképpen történni, hanem mi vár a jövőben, ha változtatás. – Bölcsélet. **Slom Al Manir'Wa Calen**

□ Galetki tálsaim! Nekem itt langom, előjogom, plívilegimom, megbecsült méltóságom nincsen. De van józom szon, fantáziám és tenniakálásom. De nincs szabadságom! Hogy is lenne, amikor a hegy zsálnok tölvényei ulalkodnak fölöttünk, amit az álnok helyaltók enyomó módon hajtanak végre? Amikor az oluknak fogva vezetnek, kanállal tömik belénk a hazugságokat, s egymás ellen uszítanak bennünket? Miért van az, hogy sok kánla kel oluzionia fajunknak, s a vizsálykodás magyárt éltelmentlenül elvetették közöttünk? Hát miért kellett annyit szövetségbe belépünk, ha barátokat akarunk, miért kell szétfoglalásolni előlnket? Kinek jó ez az áldatlan állapot (melthogy nekünk nem, az biztos)? Lehet találgatni, ezt az olvasója bízom, de engedelmekkel itt van az ideje, hogy tegyünk is végre valamit. Szép dolog beszélni az egységől, de mi haszna, ha tettekkel nem támasztjuk alá? Ploclamatio! Egyetlétséssel a kis szövetségnek is nagyvá lesznek, széthúzástól a legnagyobbak is elenyésznek. Ezúton kélek minden szövetségi vezetőt, akiben a józom belátás legyőzi az illigység, s felkeltették solaim az éldek-lődését, hogy írjon, üzenjen az újság kézhezvételéhez számított egy héten belül. Nyakunkon az ÖV-talalkozó, s muszáj munkáinkat összehangolnunk, ha eleményt alkalunk élni. Tegyük félle ideológia ellentétünk! A galetkiket nem a széthúzás, hanem az egység emelheti föl, és teheti ismét nagyvá, s éppen a határozott cselekvésnek van most itt az ideje! Címem: Muci Zoltán, 6724 Szegec, Damjanich u. 26/a, e-mail: h938671@stud.u-szeged.hu tel.: 70-210-1431.

### Dart Mahul (#5112), Bölcsék Bölcsé

□ Galetkik leveleit várom a (#9943)-as száma. Üdv: **Lord Dragon (#9943)**

□ Íme a pergame sorozat 4. része: ... Vohara. Ez volt az első földalatti város. Emberek, trollok, gnómok, varkaudarak, törpék, elfek, árnymanók, hobbitok és egyéb felszíni fajok laktak itt együtt. És persze itt voltak az új faj képviselői, a galetkik. A galetkiket általában lenézték, „intelligens szörnyeknek” titulálták őket, pedig többek voltak annál, sokkal többek... Minden értelemben felülmúlták a felszíni fajokat. Voharában a galetkiknek külön lakhelye volt, amit mindenki „csatornaszintnek” hívott, mivel a város alatt volt. A sors fintora, hogy ez mentette meg őket a pusztulástól. Mikor az ellenség betört Voharába, az ő eldugott lakhelyüket csak részben fedezték fel. Óriási csata kezdődött, de az Első Város elesett. A túlélő fajok egymást okolták a vereségért. A galetkik a jókora számbeli fölényük, és hihetetlen képességeik miatt a mélység uralkodó faja lett. A többi fajt torzszülöttnek nyilvánították, szabadon vadászhat rájuk, városokat, „szinteket” emeltek, kialakították kultúrájukat. Itt kezdődött a galetkik aranykora... **Ruh Nestah (#7734)**, a feregcsint mutáns régésze

□ A galetki társadalom egy nagy kaotikus lélekenergia. Ám ki nyer ki minket?

**Döglött Hajnal-Dax bölcs falvésete**

□ Kedves fajtársaim! Nem fogjátok elhinni, mi történt ebben a napokban. Levelet kaptam Dart Mahultól. Ebben olyan szinten lealacsonyította magát, ami semmiképpen nem fér össze egy olyan bölcs viselkedésével, amilyennek tartja magát. Most a nagyrémdű elő tárnek ebből néhány részletet, bár igazi hatást csak e „mű” egésznek olvasása érhetne el. Okuljatok, és alkossatok a szerzőről véleményét magatok. Megszólítás: "Te kutya!" „Ölülök szövetségés megalakulásának. Eddig nem nagyon tudtuk ugyanis hova vezetjük a gázt a szövetségi épületünkől. Hát a probléma végre megoldódott.” Ha most a nyájas olvasó előveszi a helytartói újságának szeptemberi számát, ott olvashatja a Bölcsék Körének alapelveit. Az összevetés kedvéért ebből is idéznék. „3. Megbékélés, vagyis az előszak elvetése és a Béke ulalmának előkészítése.” Ez egy kicsit elentetés, de ennek ellenére a bölcsék bősége nem állt engem hazugnak nevezni. Akkor most ki a hazug? Ezenkívül még ilyet is ír: „Szeletnekégy szel elbeszélgetni veled, de tudom, hogy a P-t el sem fogadnád, úgy hogy ki sem adom.” Ez ám a bátorság, persze egy bölcsnek nem kell bátornak lennie, elég ha csak bölcs. Gyávának nevez, mi-közben épp maga a gyáva, és azt hiszi, hogy ilyen gyenge álcaval kibújhat a szégyen alól. Mindenesetre én kihívtam őt, mert majd bizonyíthat. Ennyit a bölcsék bölcséről. Más. Ezúton kérem meg minden kedves önjelölt ellenfelemet, hogy ne hívogasson ki csak úgy se szó se beszéd, mert vissza fogom utasítani a kihívást. Legyen benne legalább annyi becsület, hogy illedelmesen bemutatkozzik, és egy darab pergameon odafirkálja, hogy mi az oka a kihívásának! Ez esetben semmi akadály a küzdelemnek, függetlenül annak várható eredményétől. Aki erre nem képes, azt nem tartom méltó ellenfélnek, úgy hogy ne is kezdjen „gyávázni”, mert akkor én meg elkezdek „hülyézni”, csak, hogy úgy érezze egy szinten vagyok vele (szellemileg). Köszönöm.

### Leanthil Proféta (#7945)

□ A sikeren felbuzdulva tovább kutattam azon a helyen, ahol az előző pergameon találtam (ld. AK54), és sikerrel. .... Az istenek sem vehették fel a harcot a kőoszmateriával, őket is elérte végzetük. Leah, Dornodon, Raia, Elenios, Sheraen, Tharr, Chara-din, Rhatt és Bufa teste összeolvadt egyetlen groteszk alakká. Testük kilökődött az isteni síkról, s avatár formában itt ragadtak a Tü-lőlök Földjén. Mivel az istenek távoztával a papi mágia és minden istenekől kapott papi hatalom megszűnt, azok a kalandozók, akik eddigi sikerrel vették fel a harcot az ellenséggel, elbuktak. A Tü-lőlök Földje és Ghalla elvesztett... ” A feregcsint mutáns régésze:

### Ruh Nestah

□ Aki háborúzni akar, hát tegye: ti páran üssétek szét egymást, vagy bármi, de ne zsírsatok mibá-lhét. Én tisztelem a szerepjátékos vénátokat, de kérdezhetnétek valamit? A galetkik honnan a fészeken felől látják, hogy mi van az UL-en!

**Wyx El Manir'Wa Calen (#7055)**

□ Szeretném megosztani veletek az általam talált pergamentekercs harmadik részét. ...A Türelők Földje leigázása után telepek érkeztek Ghallára. Telepek az égből. Hatalmas repülő fémszerkezetekkel érkeztek, és hetek alatt városokat emeltek Ghalla minden táján. Az ellenség eleinte nem tudott mit kezdeni a városokat védő, nem mágius eredetű pajzsokkal és villámokot lövöldöző gépekkel. De pár hónap után egy koncentrált támadással elsöpörték a kolonizáló telepeseket, pusztulást és halált hagytak maguk után. A csata momentái még ma is a felszinen hevernek. Ghalla másodsor is elesett..."

**Ruh Nestah (#7734),**  
a főregiszter mutáns régésze

□ Szeretném mindenki számára nyilvánvalóvá tenni (azok számára is, akik nem az iq-jukat fejlesztik), hogy nem a Tisztogatókat kívántam sértegetni, de az UL-en levő klánjelvényük nem odavaló. Erről ők nem tehetnek, és nem is lettek ezért megtámadva (általán semmiképpen, de szerintem Mahul sem sértett meg senkit). Kedves Kay, különbség van a tisztogatás és az okkal való pusztítás között, ezért ezt az általánosítást a bárdok nevében visszautasítom. Továbbra is úgy gondolom, hogy a Tisztogatók klánjelvényét le kell venni onnan, s a helyére egy semleges rajzot kellene tenni. Tudnám javasolni pl. az első szabálykönyv 32. oldalán található kis szárnyas galetkét. Hozzászólókat várom a (#7014)-es barlangban (kaja van, de aki akar, megismerkedhet a karmammal is).

**Werrien Gilorel (#7014),**  
a bárdok klánjából

□ Prostituáltam magam egy sárga gömbbel. Ugyanis el kellett adnom, hogy befizethessem a díjat a szövetségi barlang építésének megkezdéséhez. Na most, számításba véve a gombamód szaporodó szövetségeket (ohó, csak nem ők is prostitúlják magukat), a helytartó várható haszna előbb-utóbb nem fog elérni a kincstárban! Kérdem én, mire költik ezt az irdatlan mennyiségű zsozót, amit lenyűlnak a rendes adófizető polgárról? Mert hogy nem a közbiztonság javítására, azt minden nap tapasztalhatjátok.

**Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771)**

□ Üdv mindenkinek! A nevem Celina Cirill, és ezt a levelet a puhány szinről írom. Szeretnék megkérni mindenkit, aki tud varázsilat recepteket, küldjön nekem levelet a barlangomba. Rengeteg komponens található, de sajnálom őket kiképzésük alatt megsemmisíteni, a boltos pedig nem ad értük valami jó árat. Kérek mindenkit, leginkább a Mágus klán tagjait, és az ilyen szövetségbe tartozókat, írjatok! Kösz! Mellékesen jegyzem meg, szívesen beállnék valamelyik, nem is inkább bármelyik, többszemélyes kalandba. Tulajdonságaim: 9-es elektromos lehelet, 4-es illat, 5-ös mászás, 7-es kereskedelem, 4-es varázsilatfőzés és gyógynövények, 4-es vezetőkézség és még sok egyéb, de ezeket inkább nem írom from le. Csocsi!

**Celina Cirill (#9027)**

□ Csá tolvajok, tudósok, harcosok! Nem rég érkeztem az ÖV-re, de egy csomó szörnyvel kellett megküzdenem (király). Persze részegkedtem is (sajnos csak ősi relikvitáit találtam). Meg persze loptam is (csak háromszor). A régészek légszűri irjanak nekem, mit is találtak! Mindenkinek sok lélekenergiát kíván:

**Lord Dragon (#3943),** a fogazott pallós

□ Egyetérték Ravandel fajtársammal. Egy-két hűlyeséget terjesztő galetkét nyugodtan ki lehetne hajítani a hegyből. Am szerintem ezek nem eretnekek, csak szegényeknek agyukra telepedett a hegymélyt uraló sötétség, és egy kicsit megbuggyantak. Szerintem nyugodtan kiterelgethették őket a hegyből, hisz szellemileg annyira leépültek már, hogy az Ellenség nem is bántaná őket, mivel ilyen unittelligens létformára (vagyis a kitranszcírozására) kár energiát pazarolni. Ugye Leanthil? **Amorpheus Amorphea (#9400)**

□ Hiába érveltem. Thunil Baltarog kijelentette, addig nem enged továbbköltözni az általa irányított szintről, amíg alá nem vetem magam a Felnöttévalás Ceremoniájának. Ismét! Ezzel lényegében a természetellenes helyzet létjogosultságának elismerésére kényszerítenek, mert én itt nem maradok tovább. Fel akarok költözni! Nagy nyomás nehezedik rám, kevés helyen látnak zvésen, és a legszörnyűbb az egészben, hogy fogalmam sincs miért nem. De ennyivel nem törnek meg. Visszajutok. Egy iszonyatos bűnei miatt az alsóbb szintekre taszított férfi:

**Mendax Mystagogus (#9714)**

□ Tisztelt galetki társaim! Amikor az Ősök Csarnokát fedeztem föl, szörnyek nyomaira bukkantam. Egy szárnyas bolhedor szokásos váladékát láttam a folyosón. Azaz majdnem a szokásosat, mert mind a színe, mind a szaga más volt. Aztán mikor már harcoltam vele később, nehezen tudtam eltalálni. Vigyázzatok! Lehet, hogy valami változás lépett fel ezen dögök szervezetében, és ezért harcolnak jobban. Én ezt szűrtem le a más színű és szagú váladékból. Persze ez egyéni vélemény. Most búcsúzok. Üdvözlettel:

**Eleven Éjszaka-Rax (#3454),** a Bölcs

□ Ezúton szeretném megköszönni azt a sok-sok levelet, melyet azoktól a psi-ismerőktől kaptam, akik olvasták segítségkérő hirdetésemet, és vették a fáradságot, hogy írjanak. Szeretném, de nem tehetem, mivel egyet sem kaptam. Köszönöm, hogy ezzel is segítettek utamat a Katonák Klánjába!

**Amorpheus Amorphea (#9400)**

□ Galetkik! Elgondolkodtatok már azon, hogy mi a tőrőrt írjunk lehetséges szövetségeseinket? Gondolok itt most a harci törpékre, melységyi gnómokra és egyéb intelligens torzszerűlőtekre. Hisz őket is az Ellenség kényszerítette a hegymélybe, barbár sorsra ítélve. Miért ne próbálhatnánk velük szövetséget létrehozni (legalább egyszer megpróbálni)? Talán nem is lennének olyan értéktelen szövetségesek (pláne egy kis kiképzés után). Gondoljátok bele! Üdvözlettel:

**Fortian (#3253),** a halhatatlan

□ Kedves tolvajok! Ha lopni akartok tőlem, nem árt ha tudtok harcolni. **Thészeusz (#5884)**

□ Kevés a pénz? Kell a sok-sok arany? Ne a boltha add el a varázstárgyait! Én megveszem őket. A 2-3. szinten keress! Keress még mutáns klánbeli küldetés céljából. Címem: Kovács Barnabás, 5600 Békéscsaba, Fábry u. 49. tel.: 66-438-430. **(#2220), (#5718), (#3916)**

□ Mélyen tisztelt Veljgolin ú! Ezzel szelénem tisztelttel felkélí, hogy ezentúl ne csak nagyszelű velseivel kápláztasson el bennünket, hanem plóbbálja ki tehetségét az epika területén is! Ezen a télen eddig nem halmoztak el bennünket túlságosan, és akkor még finoman fogalmaztam. Ja, és bázd! Íljatok má! valamit, melt ha ez a szellemi aláló az AK hasábjain továbbá is kitalál, hát én esküszöm, hogy felkötöm magam!

**Dart Mahul (#5112),** Bölcske Bölcske

□ Részlet egy kövő Hegymélyi elmélkedések, avagy betekintés egy fegyvelzett katona gondolatai közé című verse kötetéből. Első rész:

### Bemutakozás

Felköltöztem szépen, ne legyen pucér,  
én azért vagyok, hogy te ne is legyél.

Elmélkedésem végleg lezárva,  
beléptem egy harcias klánba.

Nő vagyok, a rendet szeretem,  
ha lopsz a fejedet beverem.

Meglékelhetném magamat is szépen,  
ugyanis lopni tanulok most éppen.

Kettős lélek lakozik tán bennem,  
hegyes fogam szépen kifentem.

Ha régészkedés közben zavarnak a vadak,  
beléjük mélyednek e hatalmas dokag.

Lényegében már csak egyetlen dolog zavar,  
a torzszerűlőtek büze gyomrig felkavar.

De szörnyű büzüket elnyomja majd illatom;  
amint a képességet magam is megkapom.

**Szizka Szizsi (#7047),** egy zöldfülvő katona

□ Üdv galetkik! Az első szinten olyanok jelentkezését várom, akik szívesen szórnak átkot. Az (#5884)-es barlangban várlak titeket!

**Thészeusz (#5884)**

### KÁOSZ GALAKTIKA

□ Eladó a Gollam szektorban egy King jr radarzavaró (#296). Ár 400000 IGé. Cseréről is szó lehet. Főleg ozmium és herepium érdekelt.

**SyZyGy (#1080)**

□ Hé emberek és egyebek! Kezdem unni a kalózkodó pótlanságát. Egy Vörös Kalózt ismételtelen a hatóság övött meg attól, hogy alaposan kifósszam. Gondoltatok volna, hogy itt a peremszektorban néhány kereskedő MacroBlastot, Teppelton rakétát és hasonló dolgokat szállít? Mert én a saját szememmel és elfogómmal győződésem magra. Nincs valakinek eladó King Jr-ja? Esetleg adhatok érte Nemesis detonátort. Na üdv mindenkinek!

**Anastasius Focht (#1519)**