

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Új évet kezdtünk. Újat, de – remélem – eredményességben a régihez hasonló. Ismét beindul a jól ismert éves gépezet. Új fejlesztésekkel folytatjuk az Ősök Városát és a Túlélők Földjét. A Hatalom Kártyái is két teljes kiegészítővel fog gazdagodni az idén, és természetesen folytatjuk Zén expedíciójának csodás helyszíneinek megismerését is. Könyvek terén is rengeteg újdonságunk lesz, a már jól ismert sorozatok mellett (Shadowrun, Battletech, Jordan). Ezek közt említhetném a Shadowrun szabálykönyv 3. kiadását, Feist új Krondor sagáját, az első Shadowrun trilógia újrainyomását, vagy Juliet E. McKenna az előző és a mostani AK-ból már megismert remek fantasy eposzát. Az igazi nagy meglepetést azonban két teljesen új dolog jelenti. Egyrészt fejlesztés alatt áll egy HKK program, aminek segítségével számítógépen is játszhatok Hatalom Kártyáit. Másrészt fejlesztés és tesztelés alatt áll egy új, interneten keresztül játszható, interaktív játékunk. Bízom abban, hogy ti legalább olyan lelkesedéssel fogadjátok majd ezeket, mint ahogyan mi készítjük őket! Jó szórakozást az olvasáshoz!

Borítónkon ezúttal a Veszélyes játszma c. könyv, Juliet E. McKenna új sorozatának első kötetének címlap képe, Vida László festménye látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 1. (73.) szám (2002. január) – Megjelenik havonta

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

**Tördelő szerkesztő:** Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János

**Grafikusok:** Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula

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

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

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

**Lapzárta:** december 14. **A februári szám lapzárta:** január 17.

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

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjátékokboltokban. 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 őrzünk meg és nem küldünk vissza.*

A Túlélők Földje, az Ősök Városa, a Kóosz Galaktika Kártyajáték (KGG)

és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft.,

a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

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

## TARTALOM

<b>SAEDER-KRUPP</b>	2
2. rész	
<b>A LÉGIÓ MEGÉRKEZETT</b>	12
Battletech novella	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	15
HKK kérdések	
<b>LAPELEMZÉS</b>	16
Víziók	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	22
Januárban és februárban	
<b>KOMBÓK</b>	24
Gnóm pasziánsz	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	30
A bemutató versenyről	
<b>EINARINN</b>	31
Egy csodálatos világ	
<b>KÉTESÉLYES JÁTSZMA</b>	34
Regényrészlet	
<b>A LEGMÉLTÓBB ELLENFÉL</b>	36
ÖV novella	
<b>NYAFOGÓ NEFELEJCS</b>	40
Az olimpiáról	
<b>SZÖVETSÉGI TABLÓ</b>	43
Quinta Essentia	
<b>ŐSÖK VÁROSA</b>	44
Hírek	
<b>GHALLA NEWS</b>	46
A TF hírei	
<b>TF-TALÁLKOZÓ</b>	46
<b>QUWARG INVÁZIÓ</b>	47
<b>KT-KÉPESSÉGEK</b>	48
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	52
<b>APRÓK</b>	54

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számládról vonjuk az újság kedvezményes árát zsetonban. Amennyiben interneten játszol és zsetonnal szeretnél fizetni, küldj egy e-mailt, és szintén vonni fogjuk az újság árát a számládról. Ha nem játszol nálunk, akkor beföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszóik is fizethetnek postautalvánnyal.

## 2. RÉSZ

## SEADER-KRUPP



## A SÁRKÁNY BELSŐ KÖRE

Bizonyos személyek sokkal fontosabbak a Seader-Krupp számára, mint azt a legtöbb árnyvadász gondolná – bár természetesen egyikük sem versenyezhet a sárkány-vezérigazgatóval.

## LOFWYR

Tír Táirngire hercegének feladatai és egy tripla A-s megatársaság egyedül való irányítása Lofwyr rengeteg idejét felemésztí. Amennyire tudom, csak azért jut ideje mindkettőre, mert sosem alszik – a szó szoros értelmében. Azonban egyéb kötelezettségei sosem hátráltatták abban, hogy személyesen is képviselje cége ügyeit, amikor úgy hozta a szükség. Lofwyr látogatásairól rémtörténetek terjednek az S-K vezetősége körében.

Lofwyr legendás bábjátékosként vált közismertté, ravaszága pedig vitán felül áll. Amikor az S-K-val, és különösen Lofwyrrel kötsz üzletet, sose feledd el, hogy ő és a cége csakis ez erő pozíciójából tárgyal, valódi céljaik és terveik pedig legtöbbször rejtve maradnak. Lofwyr bosszúsomja és kitartása, ha valakit el kell kapnia, szintén közismert. Áldozatai a legtöbb esetben fel sem figyel-

nek rá, milyen agyafúrt bonyolultsággal vitelezi ki bosszúját a sárkány; csak kevesen figyelnek fel azokra a kiterjedt intézkedésekre, amelyekkel a csapdájába csalja őket.

Lofwyr számos különféle célt tűzött ki maga elé – egy részük bizonyára az emberi felfogóképesség határán túlra mutat. Színfalak mögötti tevékenységei és erőfeszítései azonban elég észrevehetően árulkodnak bizonyos célokra. Nyilvánvalóan keresi annak módját, hogy egész Európát, esetleg Oroszországot és a Közel-Keletet saját fennhatósága alatt egyesítse, és nem is áll messze terve megvalósításától. Hatalma és befolyása ezekben az övezetekben nehezen megfogható, ám felettebb szövvényes és kiterjedt, és nem tűr semmiféle ellenállást. Az S-K Lofwyr törekvéseinek megfelelően lassan, módszeresen átalakítja a régiók politikai és gazdasági térképét, mégpedig megdöbbentően csekély ellenállással. Az orwelli párhuzam nyilvánvaló, és remélhetőleg még időben figyelmeztet arra a veszélyre, melyet Lofwyr jelent mindannyiunk számára.

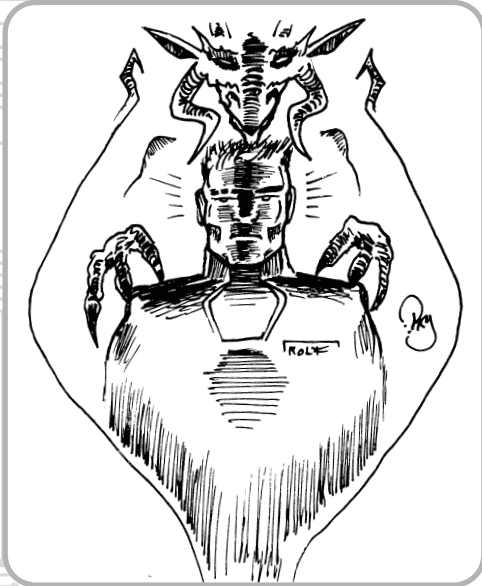
>>>>>(Paranoid szarság. A Seader-Krupp ugyanúgy hárcsolja a hatalmat, mint a többi cég. Csak mert Lofwyr egy sárkány, még nem jelenti azt, hogy mindannyiunkból gyikeledelt akar csinálni.)<<<<<

– Zed

>>>>>(Talán tényleg nem, de azért jobb lenne, ha te is számításba vennéd a veszélyt. A többi társasági nagypályástól eltérően Lofwyr idő- és arányérzéke sokkal messzebbre terjed, mint azt ti, tisztavirág-életűek elképzelnétek. Azt tanácsolom, amikor csak lehetőségek adódnak rá, használjátok ki a relatív rövidlátású világképek nyújtotta előnyöket. A Lofwyrhoz hasonló öreg lények gyakran gyakran túl lassan reagálnak a hirtelen történésekre.)<<<<<

– Orange Queen

A legújabb megfigyelések szerint Lofwyr kissé szabadabbra engedte a gyeplőt az S-K vezetőségében, és figyelmének nagy részét más, eddig még nem tisztázott területek felé fordította. Ha szükséges, akkor ugyan még mindig ő irányítja a céget, de nemrégiben több beosztottjának is nagyobb önállóságot biztosított üzleti téren. Ez a változás több igazgatóságnál nyhe, ám észrevehető irány- és módszerváltoztatásokat eredményezett, és kifejezésre engedte juttatni több S-K fejes véleményét, mely szerint Lofwyr tervei akadályozzák a céget a sokkal jöve-



delmezőbb területek meghódításában. Némelyik cégvezér a sárkány nemtörődömségét kihasználva több anyagi eszközt csoportosított át saját részlege számára az eredetileg meghatározottnál. Eddig úgy tűnik, Lofwyr nem szól bele ezekben a „független” akciókba.

## SAJED BEJ

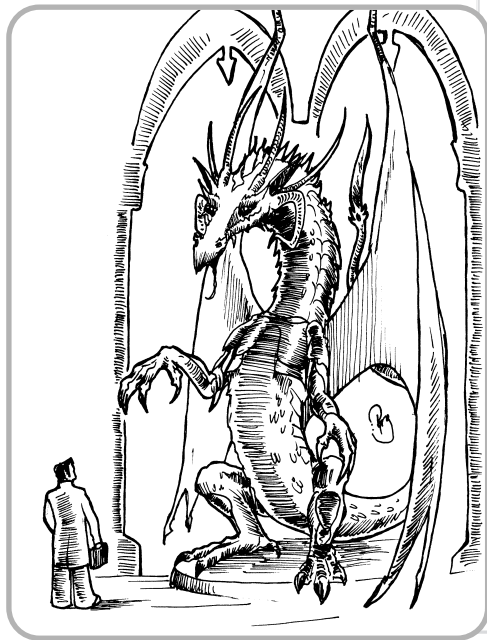
Szajed bej, az S-K Közel-Kelet feje jó barátja szinte minden siíta és szunnita vezetőnek, akit csak egy alapos Mátrix-kutatás során képes vagy megtalálni. Szajed egy társasági kaméleon és képzett diplomata egy személyben, aki előszeretettel tetszeleg Allah igaz követőjének szerepében, és egy olyan férfiban, aki be szeretné olvasztani az iszlám érdekeket a modern kor árapályába. Elegáns isztambuli villájában folyamatosan tájékozódik az arab világban zajló konfliktusokról; nem sok minden kerüli el a figyelmét, legyen az új árnyklinika valahol Isztambul sikátorában, vagy a bagdadi Aztechnology létesítmény védelmi rendszerének továbbfejlesztése.

Szajed előszeretettel sakkozik a Mátrixon keresztül a különféle radikális csoportok – a fasiszta Szürke Farkasoktól kezdve a fundamentalista Jihád X-ig – vezetőivel. E „társasági események” során a játékosok szabadon csevegnek az időjárásról, a politikáról és az éppen folyamatban lévő titkosszolgálati műveletekről – természetesen finom stílusban, könnyen letagadható formában. Szajed szereti még a mocskos ügyleteit is elegánsan, tisztán és kellő távolságból intézni, és egy hozzá hasonló befolyással rendelkező embernek ritkán kell csalódnia.

Az S-K fejesei közül Szajed az, aki a leghangosabban fejezi ki aggodalmát amiatt, hogy Lofwyr személyes céljai károsak lehetnek a cég egészére nézve. Kritikája nem minden alap nélküli, figyelembe véve, hogy az S-K a cég-háború folyamán könnyedén megkaparinthatta volna a Fuchi Páneurópa nagy részét ahelyett, hogy engedi a Shiawase kezébe kerülni. A bej minél nagyobb profitszerzésre való törekvése komoly belső támogatottságra talált, de néhányan tudni vélik, hogy csak idő kérdése, mire a főnöke a tudomására hozza, hogy túllépte a megengedett határt.

## ROLF BREMEN

Az S-K Ellenőrzés vezetőjeként Rolf Bremen tulajdonképpen Lofwyr jobbkezének (vagy karmának) számít. Az egykori MET 2000 zsoldosból a Marienbadi Tanács hadurává vált Rolfot Lofwyr a válságkezelésben és kármentésben mutatott páratlan szakértelme miatt szemelte ki a posztra. Rolf gyakorlatilag Lear-Cessna Platinum II-es repülőgépen éli az életét, mellyel azonnal útra kel a világ bármely pontjára, ahol Lofwyrnak szüksége van rá. Az S-K legmagasabb köreiből Rolf megjelenése csaknem ugyanannyira félelmet keltő, mint Lofwyré. Bremen az elmúlt években egyre aktívabb lett, több olyan tevékenység irányítását is átvette, melyeket addig személyesen a sárkány felügyelt. A múlt év végén meglátogatta Szajed bejt is, hogy „elbeszél-



gesenek” annak terveiről az S-K által követendő utat illetően. Bár nem minden együttérés nélkül, de kristálytisztán nyilvánította: amit Lofwyr akar, azt meg is kapja.

>>>>>(Rolfnak van egy árnyéka is; valami törpe követi őt mindenhová, akit eddig még nem tudtam azonosítani. A feles feje tiszta szilikon: akkora processzorkapacitás van benne, hogy egy teljes Shadowland csomópontot ki tudna szolgálni. Igen hasznos segítség lehet bizonyos taktikai döntések meghozatalánál.)<<<<<

– Guyver

## MARIENE CARSTAIRS

Az S-K egykori Társasági Tanácsi képviselője érdekes múlttal rendelkezik. A der Nachtmachen poliklub tagjaként a Sárkányölő bálványt követte, de a Lofwyr elleni kudarc folyamánya miatt elfordult választott idoljától, és a sárkány szolgálatába szegődött. Hűsége azóta megkérdőjelezhetetlen, fanatikus megszállottsággal szolgálja a céget. Jelenleg az S-K Ázsia vezetője, ahol az ő vezetésével dolgoznak egy terjeszkedési projekten, amely máris erős ellenállásra számíthat a japán megatársaságok és a Pacific Prosperity Group részéről.

>>>>>(Az információim szerint Carstairs még ennél is hatékonyabban tevékenykedik. Nem akar valaki fogadni, hogy titokban melyik PPG cég van a tulajdonában?)<<<<<

– Oni

## FONTOSABB ELLENFELEK

Akárcsak a többi megatársaságnak, az S-K-nak is rengeteg – céges és egyéb – ellensége van. Tir Tairngire tünde pártjainak egy része nyíltan megveti Lofwyr, és folyamatosan megpróbálnak keresztbe tenni neki. Meglepő módon Lugh Surehand főherceg nem tartozik ezek közé. A többi tünde között dúló viszály ellenére ő és Lofwyr kimondottan jó kapcsolatban áll egymással. Talán érdekes lenne megtudni, mi kötheti össze őket ilyen szorosán...

>>>>>(Ez egyszerű. Lugh-nak támogatásra van szüksége a többi herceg ellenében (különösen, ha azt a hataloméhes szukat, Jenna Ni'Fairrát nézzük). Viszonzásképpen a főherceg távol tartja a tündéket Lofwyr hátsójától.)<<<<<

– Lone Gunman

>>>>>(Azért nem ennyire egyszerű, barátom. A szívességek és támogatás mögött megtévesztések, rivalizálások és egy teljesíthetetlen eskü szövvényes hálója húzódik. A hercegek nem úgy civakodnak, mint a ti megatársaságaitok – türelemmel, költészettel és szenvedéllyel egysúlyozza ki konfliktusait.)<<<<<

– The Laughing Man

>>>>>(Egy dolgot azonban biztosan tudok: a sárkány és Aithne Oakforest igencsak nem bírja egymást. Dunkelzahn halála után Oakforest „barátsága jeleként” küldött valamit Lofwyrnak – azt hiszem, valami szoborfeleséget. Lofwyr megüzente a hercegnek, hogy az ajándékot visszaküldte, azután ötezer láb magasságból ráejtette a herceg limójára, kis híján szétlapítva Oakforest fiát.)<<<<<

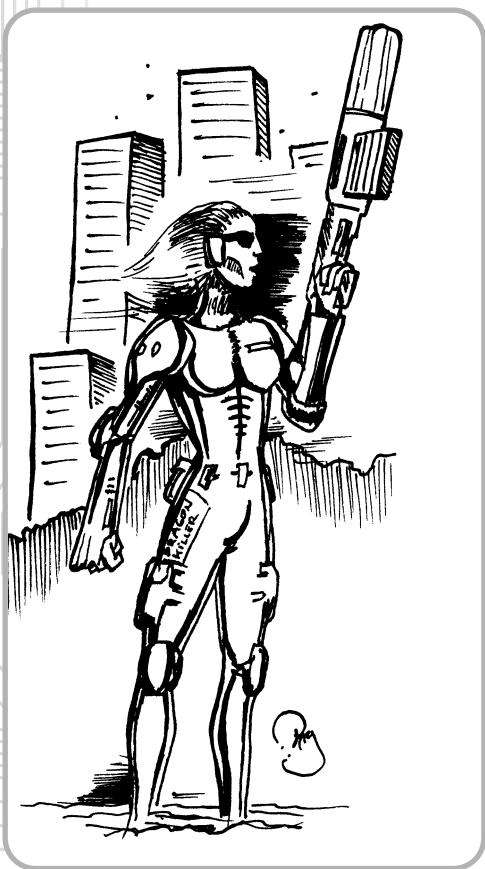
– Black Knight

A környezetvédő csoportoknak sincs túl jó véleménye az S-K-ról és főnökéről – ez nem is meglepő, a cég környezetkárosító tevékenységét figyelembe véve. Évek óta egyre nagyobb nyomás nehezedik a társaságra azon csoportok irányából, melyek nem nézik jó szemmel az S-K szándékos környezetpusztítását és nemtörődöm ökológiai kísérleteit. A Klabauterbund, a Zöld Sejt és más szervezetek már számos sikeres akciót hajtottak végre az S-K legszennyezőbb telepei ellen Európában, Afrikában és más területeken, ahol a toxikus pusztítás miatt sikerült jelentős támogatást találniuk a környezetvédelem ügyében.

>>>>>(Számos ilyen öko-sejt Amazónia támogatását élvezi. Úgy tűnik, Lofwyr-t még saját felébredt társai sem nagyon csípi.)<<<<<

– Deep Green

Lofwyr kapcsolatát a többi sárkánnyal (ha van ilyen egyáltalán) a titok homálya fedi. Mindössze annyit tudok, hogy Lofwyr és Hestaby között ellentét feszül, de az okára nem sikerült rájónnom. Afrikában Mijaji, az Esőkirály-



## CLAUDIA ROMANOV

A lélegzetelállító szépségű és megjelenésű Claudia az európai felsőbb körök prominens személyisége. Bár sokan nem tudják róla, ő az S-K fő kapcsolattartója a politikai és társasági fejeseikkel. Neve a diszkréciót jelenti a szakmában. Szinte senki nem tud semmit a múltjáról, de már jó néhányan felfigyeltek megdöbbentő hasonlóságára Nadja Daviarral.

>>>>>És itt van még egy, csak nektek:

## SCALE

Ez az a lény, akivel biztosan *nem* akartok találkozni. Nem vagyok benne biztos, de feltételezésem szerint egy szövetséges szellem, aki többféle formát is képes felvenni; jómagam már láttam mini-sárkányformában, illetve tünde és gyíkember alakban. Ő Lofwyr ügyintézője és személyes futárja.)<<<<<

– Shetani

nő számos megtorló csapást támogatott az S-K létesítményei ellen, hogy megakadályozza a kontinens erőforrása-  
inak kitermelését. A legtöbb európai sárkány – például  
Schwarzkoppe és Nebelherr – viszont meghajol Lofwyr  
ereje előtt.

>>>>>(Micsoda éleslátás, mégis mennyi fontos részlet  
nélkülöz... mondd csak, Felix, az információid vala-  
melyik elvtársadtól származnak?)<<<<<

– The Laughing Man

Ha a céges riválisokat nézzük, az S-K legfőbb verseny-  
társa az MCT, az Ares, a Proteus és a Zeta-ImpChem. Úgy  
tűnik, az S-K jelentős számú akciót indított az Aztechno-  
logy ellen is, mindenféle üzleti haszon reménye nélkül.  
Az Aztechnology természetesen felvette a kesztyűt, de a  
párbajban eddig ők húzzák a rövidebbet.

És Lofwyr ellenségeinek listája természetesen nem  
lenne teljes anélkül a nő nélkül, akitől lenyúlta a céget,  
melynek révén híressé vált: Wilhelmina Graff-Beloit.

### WILHELMINA GRAFF-BELOIT

Mina Graff-Beloit uralkodó érzelme mostanában soha  
nem szűnő gyűlölet Lofwyr iránt. Pusztán könyörtelensé-  
gét és rendíthetlenségét felhasználva, „VIP hostessből”  
(értsd: első osztályú call-girl) küzdötte fel magát egy me-  
gatársaság vezetői székébe, csak hogy Lofwyr feltűnése-  
kor egyszerűen kirakják a szűrét. A pletykák szerint hűgát,  
Annika Beloit-t – a Bajor Néppárt egyik prominens szemé-  
lyiségét – is felkészítette rá, hogy idő előtti halála esetén  
ő álljon bosszút a sárkányon.

A zűrzavarhoz még Dunkelzahn, az óriássárkány is  
hozzátette a magáét, mivel a végrendeletében Minára ha-  
gyományozott számos kötelezvényt, melyek különféle S-K  
leányvállalatok birtokában vannak. A legtöbb kötelezvény  
azonban nem pénzre, hanem egyéb javakra szól, és csak  
2065-ben válik érvényessé, ami érdekes helyzetet ered-  
ményezett. A szerződésnek köszönhetően, amely lehető-  
vé teszi Mina számára, hogy a Zurich-Orbitalon éljen, ha-  
lála esetén a nő összes vagyona a Társasági Tanácsra száll.  
Azonban ha még a kötelezvények érvénybe lépése előtt  
elhalálozik, azok a legközelebbi élő rokonát illetik – aki  
nem más, mint Dietrich Beloit, a Proteus AG egyik igazga-  
tója. Dietrich némileg kétes háttérű alak, akit vélhetőleg  
igencsak érdekelnek azok a kötelezvények. Azonban a  
múlt hónapban ellene elkövetett sikertelen merénylet azt  
mutatja, hogy Mina jobban szeretné, ha Annika lenne a  
kedvezményezett.

>>>>>(A kötelezvények valódi értéke nem nujenben  
mérhető (bár egész szép summát érnek), hanem az általuk  
megszerezhető információmennyiségben az S-K titkos te-  
vékenységeiről. Az S-K megpróbálta titokban tartani az  
érintett leányvállalatok valódi tulajdonosának kiletét;  
Dunkelzahn hagyatéka fényt derített ezekre a kapcsolatok-



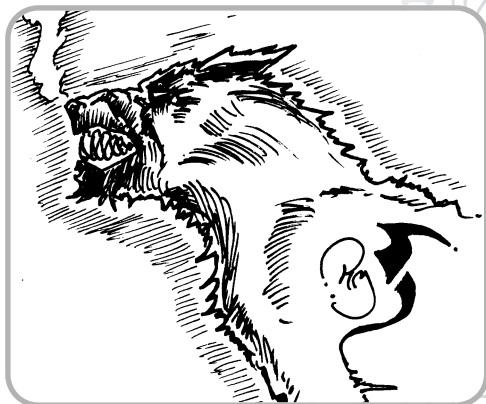
ra, ezért Lofwyr kénytelen volt nagyszabású átszervezése-  
kbe fogni, hacsak nem akarta, hogy később számottevő  
veszteségek érjék ezeket a tulajdonait. Talán nem is kell  
mondanom, hogy Mina mindent megtesz azért, hogy az  
előnyére használja fel ezeket az információkat.)<<<<<

– Shockwave Sie

### A SÁRKÁNYNAK DOLGOZNI

Bár egy sárkány közelsége a legtöbb embert aggodalom-  
mal töltené el, meglepően sok S-K alkalmazott dönt úgy,  
hogy a céges területen belül rendezi be életterét. Ennek  
legfőbb oka talán az lehet, hogy az S-K céges létesítmé-  
nyei a stabilitás szigetét jelentik egy széttöredezett, kaoti-  
kus világban – különösen a Germán Szövetségben, a cég  
otthonában. A többi megatársasághoz hasonlóan az S-K is  
lakóhelyet, iskolát, szórakoztatást és egyebeket biztosít  
saját céges alkalmazottainak. Csak néhány archológiával  
rendelkezik, mint például a cég központjának helyet adó  
impozáns esseni (a Rhine-Ruhr megaplexum része)  
komplexum. Az S-K enklávék kivétel nélkül jól védettek  
és elkülönítettek; Lofwyr nagyon jól tudja, hogy érdemes  
távol tartani a külső befolyást az alkalmazottaitól.

Úgy tűnik, az S-K kevesebb „nevelési követelményt”





(értsd: céges elő-ágyosás) támaszt dolgozóival és azok gyerekeivel szemben, mint a többi társaság; Lofwyr nyilvánvalóan képes értékelni, ha a beosztottjai mutatnak némi kezdeményezőkézséget, és képesek az önálló gondolkodásra. Az S-K-féle tréningben részesült cégvezetés igazolja ennek a stratégiának a helyességét, bár abban senki sem kételkedik, hogy a Seader-Krupp teljes hűségét követel meg az alkalmazottaitól. Minden céges lakos a lehető legkorábban átesik egy mágiikus potenciál vizsgálaton, és azok, akik aktívnak bizonyulnak, különleges képzésben részesülnek.

Érdekes módon az S-K a bolygó szinte minden ügyvezetett szabad államában és városában jelen van. Berlinben például erős politikai befolyással rendelkezik, és kezében tartja a legnagyobb repülőteret is. Kornstadt Szabad Városában az S-K olyan megállapodást kötött, mely szerint támogatják a település infrastruktúráját, cserébe a tengeri kikötő használatának jogáért. De ezen kívül megtalálható a cég Kalszab-ban, Denverben, Afrika egész területén és a Karib-tengeren. Lofwyr az itteni létesítményeit arra is használja, hogy szoros kapcsolatot tartson fenn a világ árnyékpiaçával és közösségeivel. A megbízható ügynökök kivételével az itt dolgozó S-K alkalmazottaknak szigorúan meg van szabva, hogy hová mehetnek és kivel találkozhatnak.

## CÉGBIZTONSÁG

Az S-K biztonsági eljárásait egyetlen szóval körül lehet írni: ijesztők. A titkosság és a kiszámíthatatlanság jelenti a

cég első védelmi vonalát; egy S-K létesítmény megtalálása gyakran csaknem akkora kihívást jelent, mint maga a bejutás. Számos S-K leányvállalat kitételekben marad, mert még a cég vezetői sem tudják, ki az igazi tulajdonos. A megatársaság fantomcégek és ál-létesítmények alkalmazásával, valamint félrevezető hírek terjesztésével védi telepeit. Minden alkalmazottnak alapos átvilágításon és mindenre kiterjedő pszichológiai teszteknek kell keresztülmennie. Lofwyr bizonyos kulcsfontosságú vezetők hűségét és diszkrétcióját függőséget okozó vegyi anyagok alkalmazásával biztosítja, bár azoknak általában fogalmuk sincs róla, hogy milyen rövid pórázon mozoghatnak.

Az S-K jelentős méretű katonai erőt foglalkoztat, melynek tagjai megjárták a Sivatagi Háborút, és intenzív, kiterjedt kiképzésen estek át. A keresztben képzés miatt az egyes egységek gyakran cserélnek helyet a civil biztonsági őrseggel. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy minden S-K biztonsági őr katonai kiképzéssel és háttérrel rendelkezik. Az S-K biztonsági őr általában hagyományos páncélzattal és fegyverzettel vannak felszerelve; a speciális, katonai besorolású páncélok és a nehézfegyverek a „hivatalos” katonai egységek számára vannak fenntartva. Azonban szinte minden S-K létesítmény közelében állomásozik egy gyors reagálású katonai erő arra az esetre, ha nagyobb tüzezőre volna szükség.

Minden biztonsági és katonai szakaszban található legalább egy mágus vagy sámán; az evilági katonák ugyanakkor ismerik a mágia használatát és korlátait, és képesek azonosítani az asztrális behatolókat, ha az keresztülhalad rajtuk. Az S-K paranövényeket is alkalmaz, illetve folyamatosan újabb és újabb paraállatokat próbál ki a védelemben (vagy a régiek új felhasználási módjait). A leggyakrabban alkalmazott paraállatok a szírének, a pokolkutyák, a fenrir farkasok és a madár emberek.

Némelyik létesítményt biztonsági rigó felügyeli, és a cég új járőrrobotokat is kifejlesztett. A rigók nagyon erős adókésszülékkel vannak felszerelve, amely lehetővé teszi számukra, hogy összehavaráják a támadó robotokat, vagy akár átvegyék felettük az irányítást. Az S-K alkalmanként „permetező” robotokat is használ, melyek DMSO keverékkel szórják be a behatolókat.

>>>>> (Az S-K rigók előszeretettel tartanak egy passzív, lopakodó Condort a létesítmény fölött, egy állandó pozícióban. Ha a telepet támadás éri, a Condor működésbe lép, és a vadászok máris egy mindent látó szem figyelmének középpontjában találják magukat, amely pontosan be tudja őket mérni, és rájuk vezetheti a többi robot indirekt tüzét.) <<<<<<

– Rigger X

>>>>> (Az S-K-nak egyéb mocskos trükkjei is vannak. A legutóbbi vadászatonon a csapatom már éppen kifelé tartott az S-K objektumból, amikor az épület minden világitóteste villogni kezdett, mint a stroboszkóp. Az elvakulás

mellett két társam epilepsziás tüneteket is produkált. Szerencsére az egyiket sikerült kivonszolniuk magunkkal; a másik egy troll volt, és ott kellett hagynunk. Egyszerűen képtelenek voltunk őt is kicipelni.)<<<<<<

– Mr. White.

Lofwyr mikro-menedzsmentjének köszönhetően az S-K aránylag kevés értékess adatot tárol a Mátixon. A legnagyobb haszonnal az S-K Ellenőrzés rendszerei kecsegtetnek, de ezek is szinte kivétel nélkül MHTH-k, melyek teleportáló RECS-eken keresztül érhetőek el. Viszont nem spórolnak a JG-ekkel sem. A cég ugyan nem a lehető legtrükkösebb jelenlégtátlókat használja, de arra általában elegetdők, hogy egy időre lelassítsanak. Az igazán csúf dolog a nyomkövető JG. Ezek a virtuális kopók egy szempillantás alatt lenyomozzák a csatlakozási pontodat, és mielőtt még kicsatlakozhatnál, a gyors reagálású egység már ott köröz a házad felett.

Lofwyr folyamatosan teszteli cége biztonsági rendszereit, ezért gyakran bérel fel árnyvadászokat ilyen célból. Az S-K tisztában van a biztonságos kommunikáció értékével is; ügyesen használja a növekvő bonyolultságú kódoló szisztémákat és a paranaturális kommunikációs csatornákat (szellemfutárok és hasonlók).

### **PISZKOS MUNKA EGY SÁRKÁNYNAK**

A legtöbb vadász, aki az S-K-nak dolgozik, sosem jön rá munkaadója valódi kiletére. A cég legtöbbször különféle álcsoportot, bábok és ügynökök nevében ajánlja fel a szerződést. A leírható erőforrások félrevezetése a cég kiletét és céljait illetően standard eljárásnak számít. Az S-K Johnsonjainak ez egyáltalán nem okoz problémát, és sokszor olyan vadászatokra adnak megbízást, melyeknek még ők sem látják át az értelmét. Ilyen, amikor egy sárkánynak dolgozol, akinek a céljai kódosak, és aki sokkal nagyobb távlatokban gondolkodik, mint mi, rövid életű halandók.

A cég folyamatosan figyelemmel kíséri a vadászokat, akiket már egyszer alkalmazott, és azok tevékenységétől teszi függővé, hogy újra felbérelje-e őket valamilyen munkára. Az S-K csak akkor veszi a bérlistájára a vadászokat, ha azok már többször is bizonyították rátermettségüket. A társaság Johnsonjai gyakran „teszt-vadászatokat” rendeznek a jelöltek számára; akik átmennek a próbán, felkerülnek a nagycsoportba. Ugyanakkor a cég azokról a vadászokról is megfelelően „gondoskodik”, akik kifejezetten használhatatlannak bizonyulnak, vagy egyéb módon keresztbe tesznek Lofwyrnak.

Az S-K védőszárnya alatt dolgozni az egyik legelőnyösebb dolognak számít az árnyvadász csapatok számára. A cég jól bánik a professzionális alkalmazottaival, és ez alól a vadászok sem kivételek. Természetesen a kudarcot is gyorsan, hatékonyan és halálosan torolják meg.

Az S-K az árnyalkalmazottak számára általában többféle fizetési módot is felajánl – ez lehet felszerelés, szol-



gáltatás vagy információ is. Ez utóbbi sokkal hasznosabb lehet, mint azt a legtöbb vadász gondolná, bár az adat felhasználása legtöbbször előídez valamilyen, a cég számára hasznos eseményt, vagy népszerűsíti valamelyik szolgáltatását. Az adatban történő fizetés valamilyen formában mindenképpen a cég érdekét szolgálja.

>>>>>(Ha volt már dolgod valaha egy Hans Brackhaus nevű fickóval, akkor jó ha tudod, hogy a Seader-Krupp Johnsonjával kötöttél üzletet – bármelyik metatípusba is tartozzon a tag.)<<<<<<

– Maus

>>>>>(Nem nyert. Brackhaus valójában maga Lofwyr, különféle álcákban.)<<<<<<

– Trevor

>>>>>(Amikor legutoljára Brackhaus-szal üzleteltem kiderült róla, hogy a Shiawase embere. A többi cég is alkalmaz hasonló nevű ügynököt; akkor vetik be, amikor azt akarják, hogy a hozzátok hasonló ravasz vadászok azt higgyék, a sárkánynak dolgoznak.)<<<<<<

– Griffin

>>>>>(Griffin, Lofwyrnak pontosan az a célja, hogy ezt gondold.)<<<<<<

– Dragonslayer

>>>>>(Mit számít a név? Ha a gyík fel akar használni, akkor fel is fog. Ennyi. Legfeljebb azért imádkozhatsz, hogy ne rögtön vele akadj össze.)<<<<<<

– Mason

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2002. FEBRUÁR 15-IG ÉRVÉNYES!

Idei 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!

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

## **2** ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

## **3** UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **450 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

*Ha csekkben előre fizetve vagy utánvétellel rendelsz könyvet, és nem kapod meg tíz napon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj. Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon. Ha teheted, e-mailben érdeklődj nálunk is a könyvekről.*

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>			
Mágus: a tanítvány (új kiadás)	1298	1230	1100
Mágus: a mester (új kiadás)	1298	1230	1100
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	900
A király kalóza II.	998	950	900
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>			
A birodalom leánya	1498	1400	1250
A birodalom szolgája I.	1198	1140	1020
A birodalom szolgája II.	1298	1230	1100
A birodalom úrnője I.	1198	1140	1020

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>			
Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vérnév	698	620	520
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét ármány	948	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai			
	1298	1230	1100

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

<b>J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>			
Isteni balhé	998	950	850

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

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>			
A világ szeme I.	798	750	640
A világ szeme II.	998	950	850
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
Mennyei tűz II.	1598	1520	1360
A káosz ura I.	1390	1330	1190

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
R. N. Charrette: Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	850	850

### **Carl Sargent és Marc Gascoigne:**

Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
Nosferatu	998	950	850

### **Shadowrun szerepjáték kiegészítők**

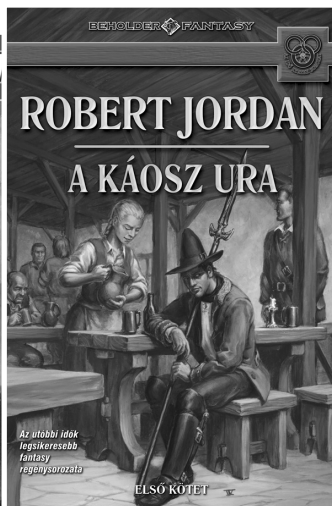
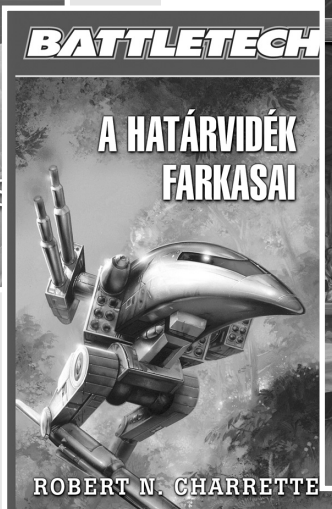
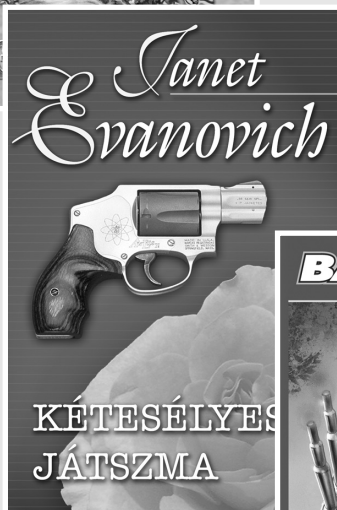
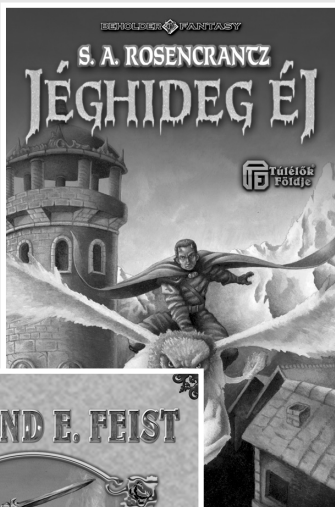
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

### **TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA**

Harby Riann: Rível hegyi legenda	848	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850
S. A. Rosencratz: Jéghideg éj	1098	1000	900
Harby Riann: A beholder lovagjai	1198	1140	1020







Könyv címe

Bolti ár 1-2 könyv 3 vagy több esetén

#### A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúí	990	940	840
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Bedwyr kardja	1290	1230	1100
M. Anthony & E. Porath: Rokon lelkek	1190	1130	1010
M. Kirchoff & S. Wintler: Találkozások	1190	1130	1010
Mary Kirchoff: Kalandvágy	1190	1130	1010

#### Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei

Az ikrek háborúja	1390	1320	1200
Az ikrek próbája	1390	1320	1200
Az ikrek ideje	1390	1320	1200

#### HATALOM KÁRTYÁI

Dobozos társasjáték	2490
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	750
Ősök Városa	1090
Aranyforrás	750
Rüvel hegy	750
Két világ közt	750
Víziók	750

#### HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

A föld síkja	200
A levegő síkja	200
Zén 2. expedíciója: Árnyékvölgy	250
Zén 2. expedíciója: A romlás mocsara	250
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	250
Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	250
Zén 2. expedíciója: Feledés tornya	250
Zén 2. expedíciója: Vérmező	250

#### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	600
-----------	-----

Az Invázió és a Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétellel vonatkozik:

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



# A LÉGIÓ MEGÉRKEZETT

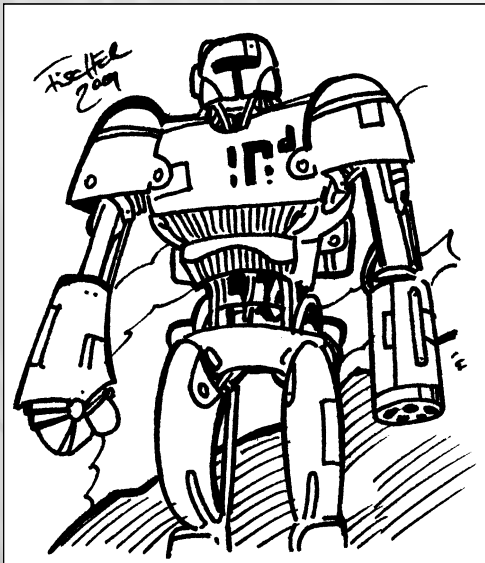
Cassandra őrnagy olyan erővel csapott öklével az asztalra, hogy a rajta álló kávéscsésze a levegőbe emelkedett, és hangos csörrenéssel törött darabokra a földön.

– Nincs az a pénz, amiért a századommal lemenénk abba a pokolkatlanba! Semmi esélyünk a túlélésre!

– De őrnagy, ha ön nem teszi meg, a Légio harcoló alakulatai megtizedelődnek! Szükségünk van a mechejre, hogy ki tudjuk hozni az őrnagyot abból a kavardásból, a klánosok közül. Ha nem akarja, hogy mindannyian meghaljanak, azonnal le kell dobnunk a segítséget.

– Nem küldhetem a halálukba a mech-harcosaimat, ezredes. Ön sem tenné, és én sem vagyok képes rá.

– De... – Bo Hellum ezredes felnézett a monitorról, amely a szomorú valóságot közvetítette az odakint folyó eseményekről: McDermott őrnagy erejét majdnem egy galaxis nagyságú Jáde Sólomy egység próbálta meg átka-rolni. Az őrnagy egyelőre még kitartott, de nyilvánvaló volt, hogy a hatalmas nyomás alatt nemsokára össze fog omlani a szárnya, még akkor is, ha több mint másfél zászlóaljnyi erővel védelmezte Barcelona városát.



Alison hadnagy, aki eddig szótlánul figyelte a beszélgetést, hirtelen felállt és megszólalt:

– Ezredes, dobja le az én századomat. Mi már harcoltunk azelőtt is ezekkel a klánosokkal, és készen állunk rá, hogy újból megtegyük. Ha tud némi támogatást nyújtani, az nagyszerű, de ha nincs más megoldás, vessen be anélkül minket.

Az ezredes szemlátomást zavarba jött a közbeszólástól. Alison hadnagy volt a parancsnok az Oisín Légio egyetlen megmaradt, könnyű és közepes mehekből álló egységének, és különösen meghökkentő volt, hogy jelentkezik a feladatra, mivel néhány hónappal ezelőtt kimerítő, elhúzódozó ütközetet vívott a Jáde Sólomykkal. A nő pusztá elszántsága tartotta csak vissza az összeomlástól a harcосokat, és végül sikerült a mehek felét eljuttatni a gyülekezési pontra – az egyik gépet ő maga vontatta odáig. A *Hunchback* pilótája elveszítette az eszméletét, miután egy rakéta a fülkébe csapódott, és a hadnagy több mint két kilométernyit vonszolta a kivonási pontig.

Amint a két könnyű és közepes meheket, valamint egy nehéz páncélosokat álló szakaszokat tartalmazó század az őrnagy utolsó ismert pozíciójától néhány mérföldnyire földet ért, Allison hadnagy rögtön kiadta az utasításokat maroknyi csapatának. *CTF-3D Cataphract* jával szembefordult az embereivel, és ismertette a feladatokat.

– Uraim, nem azért vagyunk itt, hogy hősökké váljunk. Van egy bő zászlóaljnyi menekülő mechünk, McDermott őrnagy parancsnoksága alatt. Keményen szorongatják őket, és kénytelenek folyamatosan harcolva visszavonulni. A felállítás a következő: Echo szakasz, maguk lesznek a felderítők. Körülbelül három kilométernyire előttünk fognak haladni. Ha harcba bocsátkoznak, próbáljanak meg kitartani, de ha nem megy, akkor ott leszünk önök mögött. Angyal szakasz, a páncélosaikkal támogató tüzet fognak biztosítani. Ha lehetséges, a könnyebb meheket célozzák meg, a gépágyúikkal súlyos sérüléseket okozhatnak nekik. Nyeregbe emberek – rúgjuk seggbe a klánosokat!

Allison biztató szavai után nem egészen egy órával az Echo szakasz már rá is bukkant az ellenségre. A kis

behatoló erő előtt haladó felderítők jelentették, hogy látják a Jáde Sólomok hátvédeit.

Allison hadnagy százada meglepetésből rontott rá a klánosokra, és rögtön sikerült is áttörni a vonalukat. Az egyik mech, melyet a számítógép *Szitakötőként* azonosított, szembe fordult Allison *Catapbractjával*. Azonnal tüzet nyitott RHR-jével. A rakéták a hadnagy mechjének bal karjába csapódtak, a végtagról eldeformálódott páncéllemezek hullottak a földre. A rakéták után a dupla félnehéz impulzus lézerek következtek.

Allison LB 10-X gépágyújából viszonzta a tüzet, miközben folyamatosan balra mozogva próbált kitérni a támadás elől. A lövedékek nagy része a célpont mellébe csapódott, páncélszilánkokat szórt minden irányba. A hadnagy félnehéz lézereivel is megdolgozta ellenfelét. Az egyik rubinvörös sugár néhány méterrel elvétette a célt, de a másik a kisebb mech karjába fúródott. Allison homlokán verejtékcseppek gördültek lefelé, miközben a hűtőegységek megpróbálták helyreállítani a pilótafülke normális hőmérsékletét. Bár az Oisín Légio már birtokába jutott valamennyi, a klánosok által is alkalmazott dupla kapacitású hűtőberendezésnek, a hadnagy *Catapbractját* még nem szerelték fel velük. Ez azt jelentette, hogy folyamatosan szemmel kellett tartania a belső hőmérsékletet, nehogy túllépje a biztonsági határt, és a mechje leálljon.

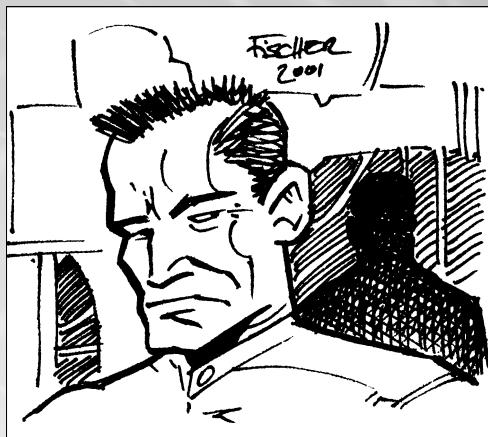
Simon csillagparancsnok átkokat szórt a vele szemben álló stravag mechre. Mindent megtett az ellenséges gép pusztulásáért, de az esélyek nem neki kedveztek. Negyven tonnás felderítő mechjével legfeljebb az lehetett a sorsa, hogy jóval nagyobb, hetven tonnás ellenfele dicső prédájává váljon. Ismét tüzet nyitott minden fegyverével. RHR-jei spirális pályán közelítették meg a *Catapbractot*, és belefúródtak annak bal torzójába. Két félnehéz lézere szintén a nehéz mech mellpáncélját gyengítette meg, géppuskájának sorozata viszont annyit ártott a páncéllemezeknek, mint vízcseppek a sziklának. Hirtelen elhatározással beletaposott az ugrórakéták pedáljaiba. Mechje felemelkedett, magasan a Belső Szférás gép fölé került. Végignézett az odalent tomboló harcon, és kapcsolatba lépett parancsnokával, Helmer csillagezredessel.

– Csillagezredes, igencsak szorongatnak minket. Az ellenséges mehek áttörtek a vonalunkon. Nem sokáig tudjuk feltartani őket. Várom az utasításait.

– Csillagparancsnok, ön a Jáde Sólomok harcosa. Vissza kell tartania azokat a szabadszülött Belső Szférás erőket. Ha nem sikerül, nem fogja megérni a győzelmi ünket. Pusztítsa el őket egytől egyig! Értette a parancsot, pozvál?

– Poz, csillagezredes. A Delta binária mindent megtesz.

Miközben a csillagparancsnok csaknem kétszer olyan súlyos ellenfeléhez közeledett, meghallotta a rituális szavakat, melyek azt jelentették, hogy a stravag Belső Szférás harcosok megtörték a civilizált harc szabálya-

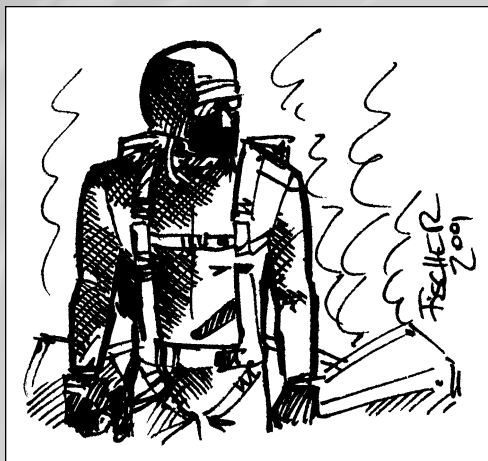


it, és több mechre is tüzet nyitottak. Néhány másodperccel később ráállt a *Catapbractra*, és újabb sorozatot adott le impulzuslézereivel. A mech lábába csapódó sugarak cseppfolyóssá változtatták a végtag páncélzatát; a fém úgy párologt el, mint a gőzzé váló jégtömb. A folyékony fém beledremedt a lábízületbe, jelentős mértékben korlátozva a gépezet mozgását.

Hirtelen erős rázkódást érzett, ahogy gépe vékony hátsó páncélzata találatot kapott. Sisakkijelzőjén figyelmeztető fények villantak, mechjének vázlatos ábráján vörös pontok tűntek fel. Az érzékelők tájékoztatták, hogy két *Démon* nehéz tank célolta be. Halvány villanást látott, ahogy a harcokocsik Gauss ágyúja működésbe lépett, és egy másodperccel később már érezte is a mechjébe csapódó kosárlabda nagyságú nikkellövedékek megrázó erejét. Takarásba húzódott az őt támadó harcokocsik elől, és újból megkereste előbbi ellenfelét. A *Catapbract* megingott a felsőtestébe fúródó iker lézernyalábok hatására. A páncéllemezen olvadt szélű lyukak tátongtak, és a csillagparancsnok műszerei azt mutatták, veszélyesen megugrott a mech belső hőmérséklete is. Ellenfele valóban nagyon felhevülhetett, mert nem viszonzta a tüzet. Gondosan becélolta ellenfelét a fegyvereivel, és várta hogy a számítógép befogja a célt.

De amint felkészült, hogy bevigye a halálos csapást, a parancsnoki csillag egyik *Óriás Farkasa* megnövelt hatótávolságú iker PPC-jével tüzet nyitott a *Catapbract* lábára. A masszív végtag elszárad faágként pattant ketté. A csillagparancsnok elkeseredett üvöltéssel vette tudomásul, hogy a másik harcos megfosztotta jogos győzelmétől. Ha kitakarították ezeket a szabadszülött harcosokat a bolygóról, az Egyenlők Körében fogja felelősségre vonni tettéért az *Óriás Farkas* pilótáját.

Allison hadnagy elfintorodott, ahogy törött neurosikáján keresztül por szitált az arcába. A jobb karja felől



sugárzó fájdalom egyértelműen törésről árulkodott. Lerángatta magáról az esetlen sisakot, és hagyta hogy a füke padlójára essen. A rádió eközben folyamatosan közvetítette az eseményeket.

– Itt Johnson törzsőrmester! A hadnagyot lelőtték, átveszem a parancsnokságot! Biztosítsák a hadnagy mechjét!

Allison még hallotta a század irányítását átvevő tiszt-helyettes elvakkantott parancsait, azután a lassan magába nyelte a sötétség; elvesztette az eszméletét.

Johnson törzsőrmester végignézett a harcmezőn. Az egysége meglepetésből rajtaütött a Jáde Sólymok szárnyán, és sikerült szétzilálniuk az ellenség sorait. Ám az ütközet előrehaladtával a nehezebb, lassabb mechek is megfordultak és harcba bocsátkoztak a támadókkal. Éppen látta, hogy egy száztonnás Daishi harc képtelenné teszi Allison hadnagy Cataphractját, olyan könnyedén választva le a mech lábát a gép törzséről, mintha csak egy korhadt faágot roppantana ketté. A parancsnok a földön is maradt, ami azt jelentette, hogy elveszítette az eszméletét vagy meghalt. Ekkor döntött úgy, hogy az egység aktív tagjait a hadnagy védelmére rendeli. Néhány hónappal korábban a klán invázió első hulláma idején Allison vonszolta vissza a mechjét a kivonási pontig. Elérkezett az ideje, hogy viszonzza a szívességet. A parancsnoki frekvenciára váltott és mély lélegzetet vett.

– Minden egységnek! Szakadjanak el és vonuljanak vissza a hadnagy pozíciójáig. Kivisszük innen Allison. Johnny kilép.

Miután megszakította a harcérintkezést egy jóval könnyebb Pumával, Johnson törzsőrmester gyorsan sarkon fordult a Hunchbackjével, és teljes sebességgel a gyülekezési pont felé indult. A sisakkijelzőjére vetett

pillantással felmérte, hogy körülbelül egy kilométerre lehet a földre zuhant mechtől. Amint a Hunchback lomha ügetésbe kezdett, zúgást hallott a feje felett, és a következő pillanatban előbbi ellenfele pont az orra előtt landolt. Mielőtt még gépágyúját az alacsony építésszerű mechre emelhetné volna, az mindkét PPC-jéből tüzet nyitott. A sugarak a bal karjánál keresztetkértek egymást, használhatatlanná téve a végtagba épített fegyvereket. Miközben ellenfele az újabb lövés lehetőségére várt, a Johnny viszonzta a támadást. Gépágyújának ereje pusztító hatásának bizonyult: a sorozat szinte átszakított a kisebb mech mellét. A hőérzékelő kijelzője egyből megugrott, és a klános gép pilótája is érezhette, hogy vége a játéknak, mert a katarapultülés egy éles villanás kíséretében már távozott is a mechből. A mech féhéren felizzott, amint a hajtómű egy kisebb nukleáris detonáció keretében megsemmisült, majd rögtön el is halványult, megmutatva a kiegészített mech maradványait. A törzsőrmester további szemlélődés helyett folytatta útját a megjelölt találkozási ponthoz.

Amikor megérkezett, utasította a többieket, hogy vegyék körül és folytassanak védekező harcot. Mechjének kezével megragadta parancsnoka gépének magmardt lábát, és vonszolni kezdte a nehézebbet. A század visszavert néhány gyenge támadást, és csak aránylag enyhe veszteségeket szenvedett. A klánosok hagyták visszavonulni az ellenfelet.

Mire elérték az űrjárókat, Johnson egysége megfogytakozott, de a pilóta mind egyben volt. A törzsőrmester felnyitotta a pilótafülke tetejét és a kötélletrán gyorsan lelép a földre. Sebes léptekkel a Cataphracthoz sietett, és kinyitotta annak kabinját. Parancsnoka nem volt eszméleténél, és a karja is eltört; a nyílt törés akkor következhetett be, amikor a Daishi lövése után a mech a földre zuhant. Nem csoda, hogy elájult. A tiszt-helyettes a vállá köré kanyarította a hadnagy ép karját, és kiemelte a nőt a pilótaszékből. A mech még helyrehozható, ahogy hajdanán az övét is kijavították, és most sikerült visszafizetnie a tartozást is. Megvisszavitt Allisont. Megrázta mechjének állapotát. A gép egyik karja mindössze néhány myomerszálon függött, láb- és mellpáncélzata pedig inkább nézett ki sajnátnak, mint egymásra rétegelt fémlemezeknek.

De ami a legfontosabb, a század aránylag kis veszteséggel megszúrta, és a zúrvart kihasználva MCDermott őrnagy zászlóaljának is sikerült kisurrannia a klánosok gyűrűjéből. Az őrnagy komoly veszteségeket szenvedett, az űrjárókhoz a két zászlóaljnak mindössze kétharmada érkezett meg.

A Légio most visszavonul, esküdött meg magában a törzsőrmester, de néhány hónapnyi pihenés és újrakezdetés után vissza fog térni, hogy újra harcba bocsátkozzon a klánokkal.

# Kérdezz... ALOM...felelek!

**Hány varázspontból tudom kijátszani *Legendás Buntokapit*, ha az ellenfelemnek van *Álcázása*?**

Ha nem akarsz sebezni *Buntokapival*, akkor ötből. Ha viszont sebezni akarsz vele az ellenfél egyik lényén, akkor el kell költened a +2 varázspontot, mivel a *Buntokapi* a játékba kerülése után sebez, vagyis ez hatásnak számít.

**Kijátszhatok-e *A jövő alakítását* úgy, hogy 100 jelzót rakok rá?**

100-at azért nem lehet, az esetleges feloldhatatlan szituációk elkerülése végett, maximum annyit lehet rá rakni, amennyi kijátszásakor a maximális életpontod. Még így is igen erős kombót alkot az *Izspagólemmel*. Mivel ez a két lapos kombó nem nyer azonnal, a gólemnek még aktivizálódnia kell, be kell ütnie stb., ezért nem ítéljük játékegysúly-felborítónak. A gólemet és *A jövő alakítását* le is lehet szedni, ellenvarázsolni stb., szóval meglepetésből kellemetlen percek lehet szerezni vele az ellenfélnek, de fel is lehet készülni ellene.

**Hány komponenst kapok vissza, ha egy *Aranydélelőtt* után *Majd legközelebb*-bel reagálok a saját *Ördögűző pálcámra*?**

Kettőt, mivel ekkor is komponenst kapsz, és ezt az *Aranydélelőtt* megduplázza.

**Hány varázspontot kapok vissza, ha a *Tisztítóüzemre* két *Majd legközelebb*-bel reagálok?**

Csak kettőt. A *Majd legközelebb* nem annyi varázspontot ad, amennyit elköltöttem a lapra, hanem visszaadja a lap idézési költségét. Kétszer pedig nem kaphatok vissza valamit.

Alanori Krónika – VII. évf. 1. (73.) szám

**Kijátszhatok-e vízió lapot a gyűjtőmből *A boltak békéje* mellett?**

Nem, mivel az a vízió lap a gyűjtőben van, és onnan játszod ki. A vízió lapok nem úgy működnek, hogy visszaveszed a kezvedbe, és játszod, hanem egyenesen a gyűjtőből hozod játékba.

**Sebez-e rajtam a *Lidércvipera* a büntetésével, ha megtámadja egy lény, és emiatt visszakerül a kezembe?**

Nem, a büntetés nem működik akkor, ha a lény a saját hátránya miatt kerül ki a játékból.

**Mikor kerül vissza pontosan a *Lidércvipera* a kezembe?**

Ha a támadók kijelölése során egy lény őt támadja meg. Ekkor közvetlenül a kijelölés után visszakerül a kezembe, és az őt támadó lény már nem támadhat más.

**Van-e komponens a *Szilmill spórákban*?**

Nincs. A jelzőkben soha nincs komponens, a *Spóra* lap ez alól azért kivétel, mert ott a lapra ez rá van írva. A *Szilmill spórák* jelzői passzívan kerülnek játékba.

**Kijátszhatok-e még egy lapot abban a körben, amiben a *Balszerencsés quwargot* kijátszottam?**

Igen, a quwarg nem számít bele saját magába, mivel a képessége csak játékba kerülése után lép érvénybe.

**Kereshetek-e *A batodik naponnal* egy lapot?**

Nem, csak két egyforma lapot kereshetsz vele.

**Megakadályozhatom-e az *Ebéd-szünet* hatását a galetkimen egy testrészt feláldozásával?**

Igen, mivel ez egy hatás.

**Hány életpontja lesz a *Tükördémmel* másolt *Ködlovasnak*?**

Amennyi lapot a *Tükördémon*hoz a pakliból a gyűjtőbe dobsz, ugyanis a *Ködlovasnál* a sikeres kijátszás után kell dobni a lapokat.

**Kap-e jelzót a *Lelkek börtöne*, ha egy galetkire használom, és megakadályozok testrésszel?**

Igen. A testrészt áldozása nem teszi semmivé a teljes hatást, csak a galetkire vonatkozó része nem jön létre.





# Lapelemzés

## 2.RÉSZ

**Karacs (9):** Olcsó, kis galetki, ami tetszés szerint leszed egy tárgyat vagy egy testrészt. Ráadásul Bárd klánú, szóval bármelyik pakliba belefér. Merem állítani, hogy ez az első lap, ami minden side-ben benne lesz, mert nem lehet kihagyni, annyira erős.

**Kárpótlás (8):** Nagyon olcsó laphúzás. Érdemes olyan lapra kijátszani, ami nagyon hamar fog leesni. Akár az ellenfél lapjaira is rakhatjuk, és akkor azok leszedéséből még extra profitunk is lesz. Arra azonban nagyon figyeljünk, hogy ne olyan lapjára rakjuk, amit gyorsan feláldoz, és akkor nem tudunk húzni.

**Kék testvér (5):** A Kék-vörös atyával kombózó pakli egyik alapeleme a *Vörös testvér* pakli mellett. Érdekes paklit lehet vele csinálni az biztos, bár nekem nem tetszett.

**Kék-vörös atya (6):** A kétségkívül vicces kék-vörös pakli alapja. Mondanom se kell, hogy a lényeg hogy legyen egy atyánk, meg egy kék és egy vörös testvérünk.

**Kék-vörös idolo (4):** Gyenge varázspont termelés, amit egyedül a kék-vörös pakliban tudunk használni. Sajnos annyi varázspontot nem ad, hogy megfelelően begyorsítsa a paklit.

**Kerecsensólyom (4):** Ha az ellenfélnek sokkal több lény van, mint nekünk, akkor tud termelni sok 1/1-es kis lényt. Hogy azokkal mit kezdjük, az már csak a mi dolgunk, de én most elárulom, hogy semmire se fogunk velük menni. Lénytermelésnek nem biztos, lényektől való védelemnek pedig gyér, hisz egy idő után már nem tud többet termelni.

**Kígyópók (6):** Viszonylag olcsó, viszonylag nagy, jó képesség, kis hátrány. De valahogy mégse jött össze. Ha a hagyományos versenyeken nem is, de a frissen bontott paklik versenyén kellemes lap lesz.

**Kiképzőtiszt (5):** Jó kis lény tápoló lenne, hiszen olcsó, azonban nem eléggé erősíti meg a lényeinket. Minden jó képessége ellenére nem fér bele egy pakliba sem.

**Koncentrált energia (9):** Univerzális lapleszedés. A nagyon olcsó lapokat lapdobás nélkül szedi le. A drágább lapoknál már azonban érdemes elgondolkodni, hogy megéri-e kijátszani. Tárgyak és épületek ellen mindenképpen hasznos lesz.

**Ködlovas (7):** Brutálisan nagy, képességeihez képest meglehetősen olcsó. Természetesen mindig hat lapot kell neki dobni, hiszen 6/6-osként közel szétverhetetlen, képes láthatatlanná válni, sőt bosszantásképpen – vagy a fölő varázspontból – képes eggyel csökkenteni a max. ÉPt.

**Közös mancs (7):** A már említett kis galetki-paszíán-szomnak a fő ölölapja. Néhány ilyenrel (akár *Illúziócsáppal* lemásolva) és sok olcsó galetkivel (pl. Galetki lárva, Galetki helytartó) hatalmasakat lehet odacsapni. Az igazi ingyencék *Grimorral* sokszorozzák a sebést, ezzel okozva totális vereséget az ellenfélnek.

**Lady Terilien (7):** Még egy újabb kontroll-gyöngyszem akadt a horgunkra, *Lady Terilien* személyében. Öröklény, ráadásul célozhatatlan, és még a varázslatainkat is olcsóbbítja. Kreatívabb játékosok kalandozó pakliba is el tudják helyezni, ahol igen tápos és olcsó egy *Kalandozók városa* és egy *Toborzás* mellett.

**Lelkek bőrtöne (7):** Elenios (Dornodon mellett) csak úgy bővelkedik a jobb-rosszabb lopó lapokban. Ezúttal a *Bájjolást* sikerült egy tárgyba beleépíteni, mégpedig hátrány nélkül (mármint a *Bájjolás* hátránya nélkül). Sajnos nem működik minden körben, így annyira nem hatékony, viszont *Kristályfolyadékkal* már remekül el lehet vegetálni vele. Ha pedig bővelkedünk a szörnykomponensben, akkor akár *Ördögűző pálcával* is kombózhajuk.

**Lidércvipera (8):** Olcsón hatalmasat üt, azonban belénk is (viszont abból a sebződésből négyet helyettesíthetünk). Büntetése a trogloditákon és a mérgen kívül mindentől „megvédi” (kivéve az *Okulüpjaj sóhajától*). Könnyedén átüt az örposzton, mert láthatatlan, csak sajnos, ha megátadják, akkor rögtön visszakerül a kézbe.



Sziasztok! Ismét eltelt fél év, és egy újabb HKK kiegészítőt mutathatok be nektek, ezúttal Báder Máttyás kolléga nélkül, de Tihor Miklós megjegyzéseivel (\*-al jelöltük őket). Mint minden kiegészítőben, ebben is van egy nagy újdonság, jelen esetben ez egy újfajta laptípus, a víziók. (Ha valaki esetleg nem ismerné: a vízió egy olyan lap, ami az asztalon marad, a kör végén a gyűjtőbe kerül, de ki lehet játszani a gyűjtőből is.) A lapokat szokás szerint 1-10-ig osztályozom. A pontozás a tesztelésen kialakult véleményem alapján készült.

**Manapoid (7):** Olyan lény, ami körönként képes ellőni egy *Kontármunkát* 2 VP-ért, ami ráadásul játékosba is sebez. Nem is rossz. Szerintem egyetlen hátránya van (a halálakor varázspont adást leszámítva), mégpedig az, hogy önmagát is sebzí, így a lövés után már gyerekjáték lesznedni.

**Mentát (7):** A HKK történelmében a 2. célozhatatlan galetki. Érdekes paklit lehet vele összerakni, amiben elsősorban olcsó mentális varázslatok vannak, 10-15, jó speciális képességű lény (pl.: *Lipkin*, *Melkon*, *Rovarsámán*, stb.), pár counterrel és *Álomvilággal* kiegészítve. Az *Álomvilág* felépítése és egy *Mentát asztalra* helyezése után már nagyon olcsón varázslunk, a lényeink immúnisak a varázslatokra, szóval már jó eséllyel kezünkben a győzelem.

**Metakáosz (8):** Egy újabb remek tömegpusztító lap, ami az eddig is agyontápolat *Rovarsámán* mellé egy újabb kombó-irtás lap. Szinte nincs olyan lény, amit le ne szedne pillanatok alatt, egyedül egy jól felhízott, néhány testrészt kinövesztett galetki és az őt védelmező *Bobócmolad+Protolisk lárva* ellen tehetetlen. Sajnos egy apró hibája azért még akad, mégpedig az idézési költsége. Hét varázspont manapság egy kicsit soknak tűnik, de attól még belefér egy-kettő a kontroll pakliba.

**Mocsári féreg (3):** Olyan lény ami meghal magától a következő körben? Hát nem hangzik túl erősnek. Egyedül *Kürttel*, *Teljes fronttal*, esetleg *Egyenlő esélyekkel* lehetne használható. Csak, mint tudjuk, ezek a koncepciók még csak a gyenge paklik közé se tartoznak.

**Molítár dob (6):** Szép is, jó is, de sajnos ott figyel a lap közepén egy kéz ikon, ami burkoltan arra a szomorú tényre utal, hogy lényre kell rakni. Hát ugyebár, ez tudjuk mennyire legyengíti a lapot. Pedig jó lenne. (Esetleg valami védekező taktikás galetki pakliba ki lehet próbálni, a *Fókuszpengével* együtt. Talán sikerül valamit összehozni.)

**Nyírbálás (7):** Hogy figyeljek arra, hogy melyik lényemet hova tegyem. Nem neveléses egy kicsit? Na mindegy, erre talán nem lesz nehéz ügyelni. Ha egy-két lényünk van, az úgy is meghal, ha meg több, akkor meg biztos van közöttük, amiért nem kár.

**Nyüzsgő férgek (7):** Bármelyik gusztustalan kis férgünket képes elővarázsolni a pakliból. A legnagyobb gond ebben pont a „varázsolni” szó volt, hiszen egy olyan pakliban, amiben több féreg is szerepet kap vélhetőleg nem fogja counterekkel is teletönni magát, így a controlok könnyedén megakadályozhatják kedvenc kis férgünk terjedését.

**Okulupaj lovagja (8):** Kellems kis lényecske. Szép ügyesen kiszedi a legzavaróbb lapot az ellenfél kezéből. Nagyban hasonlít a *Butaság terjedésére*, csak ezt nem igen lehet ellenvarázsolni. Szerintem közkedvelt szereplője lesz a kiegészítő paklinak.

**Okulupaj sóhaja (6):** A Tisztítóút újabb verziója. Persze a legtöbb versenyen ennek (mint a többi *Tisztítóút* féleségnek) se lesz sok értelme. Frissen bontott paklik versenyén vagy drafton remek segítség lesz a zavaró lények ellen.

**Ork lángvető (5):** Mostanában egyre erősödnek a lényre rakható tárgyak, de azok, amiknek az idézési költségét nem lehet helyettesíteni, azok még bizonytalanok, mivel nem biztos hogy lesz rá komponens. Ork pakliba valószínűleg beletenném, mert ott ingyen is kijátszhatom, és a lap képesség meg eléggé jó.

**Ostromtorony (4):** Katonai gyakorlópálya kettévágra és egy kis plusszal kiegészítve. Így se jó túl sok dologra.

**Owooti aligátor (8):** Még nem dőlt el, hogy melyik a legszemetebb lapdrágító lap? Dehogynem! Az *Owooti aligátor* az. Néhány lap eldobása után az ellenfél csak tétlenül nézi a saját köreit, amiben nem tud csinálni semmit, mi pedig a saját körünkben egy *Melkonnal* ütüjük szét az arcát, amivel még meg is fosztjuk a féltve őr-

# VIZIÓK

zött manájától, majd a laphátrányt *Kettős erőbedobás* próbáljuk meg kiküszöbölni.

**Örjögő szilmill (7):** Talán az egyik legjobb szilmill a most kijöttek közül. Sok kis lényvel játszó pakliba érdemes használni, elsősorban nem az ép adó képessége miatt, hanem sokkal inkább amiatt, hogy a lényekkel kilőhetjük az ellenfelet, illetve valami zavaró lényt.

**Öröktűz (8):** Vegyük a *Mandulanektárt*, az *Önfeláldozást* és mondjuk a *Kontármunkát* és gyúrjuk össze. Ha valami olyasmi jött ki, mint az *Öröktűz*, akkor jó. Ha nem az se baj, mert akkor még mindig van esély arra, hogy az elképzelt lapot is kiadják. Na szóval a lényeg, hogy az *Öröktűzzel* kis varázspont-, de nagy lapköltséggel kiirthatjuk az ellenfél legtöbb lényét, vagy pedig póftalan módon kivégezhetjük vele az ellenfelet.

**Páncélos thorgal (7):** A HKK-ban a kontroll lények egyre jobban közelednek a teljesen leszedhetetlenséghez. Ezt speciál már csak úgy lehet leszedni ha pont 0-ra kerül az életpontja. Hát nem mindig egyszerű az ilyet összehozni, főleg, hogy immúnis a villámra, így még *Villámcsapással* se lehet megoldani. Szerencsére még ott porosodik egy régi mappánk eldugott sarkában az *Árnyéktűz*, ami megoldja minden thorgal gondunkat.

**Párbaj (6):** Speciális lényirtás. Sajnos mellé nem árt nagy idézési költségű lényeket használni, amik mostanában már sajnos kimentek a divatból. Viszont hogyha használnuk valami manatermelést (pl.: *Manaforrás*, *Lábadózás*) már semmi gondunk nem lehet a varázsponttal, így akár egy *Zomár+Párbaj* kombóval is megkeseríthetjük az ellenfél életét.

**Pokoli fájdalom (4):** Olcsó, vélhetőleg nagyot sebez, viszont kérdéses, hogy milyen pakliba jó. Kinézete alapján kontrollba lenne jó, de ott nem mindig van lenn lényünk az asztalon, szóval inkább hordába illene bele, a nagy sebzéses rész miatt, de oda meg anti-kombó a ma-



radék lényeinkkel. Szóval a rendeltetési helye: a mappa egy elfeledett, porosodó oldala.

**Por és homok (9):** Három varázspontért az ellenfél egyik lapja megsemmisül. Elég effektívnek hangzik. Az, hogy csak olyan lapot lőhetek, amilyen típusú már van a gyűjtőben, az nem egy nagy érvágás, majd nem az első körökben használok, hanem egy kicsit később.

**Purifikátor császár (8):** A hordarajongók ismét egy remek lappal bővíthetik kedvenc paklijukat a császár személyében. Igaz, hogy kicsit drágán jön az első körökben, de néhány lény halála után szinte csak úgy kiugrik a kezünkől, és az utolsó, mindent elsőprő rohamot támogatja minden erejével.

**Quwarg tűzköpő (8):** Néhány tápos hordalény is került a kiegészítőbe a sok kontroll lap mellé. Ez egy gyakorlatilag egy kettőért 3/1-es lény, aminek first strike-ja van (magic: előbb üt mint az ellenfele).

**Quwarg vágóhíd (8):** Jaj, ne! Egy újabb förtelmes lap, amivel tovább erősödik a *Védekező taktikára* épülő paklik. Hamar kijön és bármelyik lényünk lapleszedésként funkcionál. Meglehetősen guszustalán. *Kristálybegyes* pakliban is érdemes használni.

**Régész (4):** A saját pakliból kihajthatok néhány lapot? Nem hangzik túl jól, hiszen az ember csak egy jól összerakott paklival érezheti magát győztesnek, és abba nincs keresnivalója a használhatatlan lapoknak.

**Régészlet (6):** Egy egész jó gyűjtő újrahasznosító lap. Érdemes mellé néhány semmiző lapot is belerakni, mert különben nagyon szerencsejáték jellege lesz a dolognak. Magas *Régészettel* és sok varázsponttal soha se fog kifogni a kezünk.



**Romboló féreg (8):** Gusztustalan! Amikor az ember azt hinné, hogy végre valami esélye van a sok *Kristálybegy*, meg hasonlók ellen, akkor az ellenfél elővirít egy *Romboló férget*, és a nagy nehezen felépített *Föld oltárunkat*, néhány varázspontért megsemmisíti. Szerintem ez az egyik legjobb az új férgek közül.

**Smaragsdörösényű pegazus (8):** Az egyik legjobb pegazus. Paraméterei a többivel megegyezik, csak a hátrány más. Lényeket ugyanúgy porrá törí, a sok életpontot levő ellenfelet viszont gyógyítja. Ha ki akarjuk kerülni ezt a gaztetet, akkor vegyük vissza a kezünkbe (pl.: *Ördögűző pálcá*), esetleg szedjük le. Arról még nem is beszéltem, hogy egyszínű Sheran hordában is remekül megállja a helyét (főleg *Dzsungellel*)

**Solisar aurája (10):** Ismét új táppal bővült az eddig sem elhanyagolható counter kínálat. Szerintem ez a lap felkerült a legjobb counterek meglehetősen szűk körébe (eddig a *Megszakítás*, *Majd legközelebb* és *A batalom szava tanyázott* ott). Bármilyen nem Elenios és Raia lapot megakadályoz, nem is túl drágán, sőt az első néhány körben iszonyú jól használható. Ezt a lapot minden versenyjátékosnak be kell szereznie.

**\*Szaporodó féreg (6):** Talán a leggyengébb az összes féreg közül, elég drágán tudunk vele húzni. Csak olyan pakliban is, ahol nagyon sok VP-nk van, amit nem tudunk másra költeni (pl. *Kristálybegyes* pakli.)

**\*Szerelem tornya (7):** Első pillantásra rettenetesen durvának tűnik, hiszen ha egyszer kijött, akkor attól kezdve az ellenfél nem tud varázsolni. A gyakorlatban azonban egy lapért egy lényt áldozunk, X VP-ért X-et, így sem VP, sem lapelőnyhöz nem jutunk. Ezért nem lehet vele minden varázslatot megakadályozni, csak a legkritikusabbakat. Más a helyzet, ha játékba tudunk hozni valamilyen lényzaporító mechanizmust (pl. spórák), mert ezek

nem csak lapelőnyt jelentenek, hanem plusz VP regenerálást adva, a használati költség kifizetésében is segítenek.

**\*Szilmill bűbájmester (5):** Apró problémája, hogy nem 3 VP-ért jön, így nem igazán illeszkedik a 3 VP idézési költségű szilmill hordapakliba.

**\*Szilmill fanatista (6):** Egy árnyalatnyival gyengébb a hordavezérnél ész az osztagparancsnoknál, mivel nem ad ÉP-t (+3 ÉP-t adó képességét nem fogjuk használni, csak a +2 sebzést adó).

**\*Szilmill hordavezér és Szilmill osztagparancsnok (7):** A 3 VP-ért jövő, *Támadó taktikás* horda alappillérei.

**\*Szilmill sámán (4):** A szilmill horda pakliba nem illeszkedik annyira, mivel oda ütőerő kell, nem plusz életpont. Valamilyen, sok kis lényvel játszó pakliban talán hasznos lehet.

**\*Szilmill spórák (6):** A játék korai szakaszában VP-t termelnek, védekeznek, és a legolcsóbb tölteléknek jelentik az áldozáshoz – a spórákkal pl. 2 VP-ért lehet a *Totális agymosást* ellőni.

**Szirén fattyú (6):** Ismét egy Elenios lopó lap, igaz ez nem az asztalon lévő lapok közül oroz el egyet, hanem a gyűjtőből ragadja el áldozatát (persze ez által nem a mi gyűjtőnkbe kerül, hanem természetesen az asztalunkra). Többen jó lapnak tartották a tesztelésen, de én ezzel nem igazán értek egyet, mert egy kicsit drága, nem mindig éri meg az a néhány lap. Ha már lopni akarnék kézben lévő lappal, akkor a *Tolvajlást* használnám.

**Szonikus ápsip (7):** Sajnos nem tudom ennek a lapnak az erejét meghatározni, hiszen nem láttam még használatban. Felfoghatjuk végtelen lénynek és bűbájlészedés-

# VIZIÓK

nek egyben, csak ennek, és az ehhez hasonló végtelen-szer működő lapoknak komoly baja, hogy nagyon sok varázspontba kerül.

**Szörös harács (7):** Ez meg a *Szipolyozó* újabb kiadása. Csakhogy ez minden tekintetben sokkal jobb, mint az elődje. Nagyobbat üt, halálakor egy kis adag varázspontot ad. Na jó, egy apró hátrány azért van, mégpedig az, hogy kijátszásakor veszítünk egy varázspontot. Ezt viszont egy kis ügyeskedéssel ki lehet küszöbölni.

**Takarító (8):** Abszolút tápgép lény! Ez így egy kicsit sajnos sántít, ezért hozzá kell még azt is tennem, hogy csak akkor lenne megaspoiler, ha egy kicsit lassabb lenne a játékkörnyezet. A játék elején használhatatlan, viszont ha már egy két-lényünk meghalt, akkor remek segítséget nyújthat akár az *Ördögűző pálcá* kirakásához, akár a *Kenubg* hatalmasra hízlalásához.

**Temetlen múlt (8):** Ez az a lap, amiről oldalakat lehetne regélni, hogy mire és hogyan jó, milyen lapokkal lehet kombózni, stb. Én azonban csak annyit említtek meg róla, hogy *Morgan tanítványával* érdemes használni, hisz így az ellenfél gyűjtője mindig üres, a mienkbe meg csak az van, amivel nagyot sebezhetünk. Egye fene, még megemlítem, hogy *Isteni szeszélyvel* és *Nagyobb kívánsággal* együtt használva elég jó paklit lehet összerakni.

**\*Tiszta eső (7):** Első pillantásra úgy tűnik, a hordák végnapját jelentő lapot tartjuk a kezünkben. Gyakorlatban azonban kiderül, hogy ha minden körben ellőjük a *Tiszta esőt*, nem sok mindent tudunk mellette csinálni, tehát kell még valami, ami plusz VP-t ad, és aminek segítségével felállunk a horda kezdeti rohamából. Ha arra várunk, hogy felgyógyulunk 20 ÉP-re, és majd akkor csinálunk valamit, keserves meglepetés érhet, ha közben leugrik egy varázslat drágító lap, vagy az ellenfél behúzza kevés counterelő (esetleg Semmiző) lapjainak valamelyikét, vagy egyszerűen csak az asztalon felgyűlt lényeivel egy kör alatt megöl.



**Tisztaság kapuja (6):** Egy egész jó lap, ami vélhetőleg jó védelem lesz a sok, kis, tartalékban lévő lényekkel játszó pakliban. A +1-ép miatt nehezebb őket lelövöldözgetni, a drágább célzás meg még egy kis extra a plusz ép mellé. Sőt, ha rosszul áll a szénánk, akkor akár húzhatunk is helyette.

**Tojásrakó pöfeteg (8):** Ez a kiegészítő valósággal dúskál a jobbnál jobb kontroll lényekben. Az egyik legjobb a már említett *Csöpögő csápolat*, a másik pedig a *Tojásrakó pöfeteg*. Négy kör múlva kikel a tojás, és még egy újabb pöfeteg tojás is keletkezik, majd kezdődik az egész előlről. Magát a tojást nehéz leszedni, mert jelző, másrészt tárgy és alaptól kevesen használnak tárgyirtást. Más kérdés, hogy a magát pöfeteget igen könnyű leszedni.

**Triklopsz (4):** Mélységi ent új kiadásban. Egy előnye hozzá képest, hogy két aktív lény feláldozásával ingyen jöhet. Sajnos ez az esetek többségében nem éri meg. Esetleg ki lehet próbálni *Szürke rinocéroszsal*.

**\*Tudatcsapás (7):** A *Tudatrombolás* fő erőssége, hogy húzás után is kijátszható, a tudatcsapás viszont nem. Igaz, hogy a max. vp-t is csökkentti, de ritka lesz, hogy igazán sok VP-t tudunk vele elpusztítani. Ehhez paklit kell rá építenünk, ha az ellenfél eldobja a kezét, és utána tudatcsapunk tőle 17-20 VP-t, nyertünk.

**Tükördémon (9):** Igazi brutális giga spioer! Bármelyik lényt maradéktalanul lemásolja, akár az ellenfél reperatoárjából is másolhat. Rádásul mint ha most lett volna kijátszva. Elég jól hangzik. Csak sajnos veszítünk egy varázspontot (ezért nem lett 10 pontos). E hátrány a sok kis lényt használó pakliban fel se tűnik.



**Túnékeny csábítás (8):** Zavarónak találod a *Szkarabeuszok átkát*, vagy az örposztban ülő sok életpontos lényt, vagy esetleg a tartalékból lövöldöző *Ében újaszt*? Nincs más dolgod, mint kölcsönvenni őket egy rövidebb időre, egyrészt, hogy ne akadályozzanak a tevékenykedésben, másrészt, használni is lehet őket. Hihető illúzióval alkotott kombója pedig elég gyilkos tud lenni.

**Vándorsólyom (6):** Ide megy, oda megy, néha üt, néha növeli a saját életpontját, csak kár hogy általában rossz helyen szokott tartózkodni. Cseles ember azonban egy kis trükkel (pl. *Erszéyes elkarog*) mindig visszaviszi az ellenfél köre végén az örposztból, és passzivizálja, így játssza ki a hátrányát.

**Virrasztók (8):** Jó lap! Nemcsak gyorsan inaktívá teszi az összes ellenséges lényt, hanem termel nekünk egy fészekalja kis lényecskét. (Figyelem! Nem annyit kapunk, amennyit passzivizáltunk vele, hanem az eleve passzív lényekért is ad. Erre nem árt figyelni!) Ezekkel bármit kezdhünk, például a frissiben passzivizálódott lényeket ütogethetik le mindenféle komolyabb veszély nélkül. Az *Iszagólemmel* remekül kombózik.

**Visszavágás (6):** Ez is a „halálszonok vagyunk” lapok közé tartozik, a *Kétségbeesés hatalma* és a *Halvány reménysugár* mellett. Szerintem ezek közül csak a *Halvány reménysugarat* érdemes használni, mert az olcsó, a *Visszavágással* ellentétben. Igaz, a *Visszavágás* még tud egy-két extrát, de nem lehet rá lapot húzni, ami a vég közeledtéhez azért jól szokott jönni.

**\*Víziozás (6):** Lényes pakli ellen 3 VP-ért +3/+3 eleve igen jó üzlet, általában ezen fog múlni, hogy az ellenfél lényé meghal, a miénk megmarad. És akkor még nem említettem, hogy ez a körünkben megvédi a lényünket

az azonnali varázslatoktól, és újrafelhasználható révén, újabb és újabb lényünket tápolhatjuk vele. Lényé nélküli pakli ellen viszont ezt a lapot kiside-olnám.

**Vízioféreg (7):** Végtelen gyógyulás! Nos ez persze túl szép lenne, hogy igaz legyen, ezért egy apróságot meg kell tennünk ez ügyben: minden 2 ÉP gyógyulásért 1 VP-t kell költenünk. Ez szerintem egyáltalán nem sok. Ha körönként mind az öt varázspontunkat elköltjük rá akkor +8ÉP/kör, ami nem is kevés. (Csak közben nem ártana sebezni is valahogy az ellenfélbe!) Jól működik a *Hatásvadászatra* épülő pakliban.

**Víziosárkány (4):** Nincs az az épeszű ember, aki ezt használni akarná. Ha már valaki valamilyen csoda folytán ezzel játszmat nyerne, az nyugodjon meg. Azt a játékot valószínűleg bármi mással is megnyerte volna.

**\*Víziosólyom (8):** Ötért *Gitonga*, amit körönként újból ki kell játszani, ráadásul még védekezni se tud, elég síváran hangzik, még az újrakijátszhatósággal együtt. De aztán leesik a tantusz, berakod *A fókusz meglelése* pakliba. Az ellenfél lelövi 4-5 alkalommal, de aztán elfogy-nak az irtások és game over.

**Vörös testvér (5):** Pont olyan, mint a *Kék testvér*, csak ez tüzet lehel és nem jeget. Valami kis értelme csak akkor van, ha kijött a *Kék-vörös atya* kombója. Még szerencse, hogy ki lehet vele keresni a kombó elemeit.

**Xenópete (7):** Egy újabb remek lappal bővült a galetki tápolók széles skálája. Gyakorlatilag egyért ad +1/+1-et egy galetkinek, de azt elég sokszor meg lehet tenni. Az egy apró baja, hogy a pete csontért jön, ami azért nem lapul minden bokorban, de nem kell aggódnia a *Spórák* és az *Aranyesináló csápok* leveszik az ilyen irányú gondjainkat a vállunkról.

## VERSENYHELYSÍZÉNEK

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 – Káosszelligvár,  
Vár u. 10.  
DUNGEON MINIKLUB –  
Budapest, Erzsébet krt. 37. (az  
udvarban) tel.: 20-967-8936  
(10-18-ig).  
DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi  
klub, Szabadság u. 14.  
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 –  
Használt Könyvkereskedés,  
Dózsa György u. 5.  
KÖRMEND – Művelődési Központ  
Bersenyi Dániel u. 11.  
MISKOLC – Bartók Béla  
Művelődési ház, Miskolc,  
Andrássy út 15.  
NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc  
Művelődési Központ,  
Nagykanizsa, Ady u. 5.  
NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai  
Móricz Zsigmond Művelődési  
Ház  
PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték  
Klub, Pásztó Fő út 102.  
PÉCS – Esztergár L. út 19.  
III. emelet 302.  
SIÓFOK – Egyesületek Háza,  
Kálmán Imre sétány 3.  
SZARVAS – Vajda Péter Művelő-  
dési Központ (Turul mozi).  
A központi autóbusszállomástól  
200 m-re a Szabadság úton.  
SZEGED – Csongrádi sugárút 57.  
SZENTES – a kenyérgyár  
kültúrthelyisége, Ady E. u. 20.  
VALHALLA PÁHOLY  
KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza,  
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477  
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerep-  
játékokból, Ady E. u. 3.  
ZALAEGERSZÉG – Pázmány  
Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

# ÚJ VERSENYEK JANUÁRBAN ÉS FEBRUÁRBAN



## ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** január 26., szombat 10 óra.  
**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritka és Vízikió paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás  
37-314-447.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 26., 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Veszprém.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán  
70-242-7765.

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** január 26., 10 óra  
(nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Kaposvár.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:**  
tel.: 30-906-6069.

## SZABÁLYAPOK NÉLKÜL

**Időpont:** január 26., szombat 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Cegléd.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny,  
ahol nem lehet használni a szabály-  
lapokat és a követeket.  
**Nevezési díj:** 550 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik. 20 induló  
esetén 2 ultraritkát osztunk ki.  
**Érdeklődni lehet:** Marofka  
Mátyásnál: 30-355-7657, vagy  
marofkamatyas@freemail.hu

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 26., 10 óra  
(nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Szarvas. Aki vonattal  
érkezik, kérem, jelezzem, mert onnan  
kocsival hozunk be mindenkit.  
**Szabályok:** hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritka lap és paklik, 20  
nevezés esetén a második helyezett is  
kap ultraritkát.  
**Érdeklődni lehet:** Hlbocsányi  
János (30) 203-3974, Szarvas,  
Hársta u. 17. 5540.

## AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** január 27., 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Frissen bontott paklik  
versenye 3 csomag Vízikióból.  
**Nevezési díj:** 2200 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban,  
vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

## FRISSEN BONTVA

**Időpont:** február 2., szombat 10 óra.  
**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Szabályok:** Frissen bontott paklik  
versenye 3 csomag Vízikióból.  
**Nevezési díj:** 2250 Ft.  
**Díjak:** ultraritka és Vízikió paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás  
37-314-447.

## ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** február 2., 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik, legalább 20  
esetén a második is UR-t kap.  
Minden nevező ajándékba kap egy  
random ritka lapot.  
**Érdeklődni lehet:** Elysium, Cyber  
World, Magic Shop.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** február 3., 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 300 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot  
Kártyavár 36-321-966.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** február 9., 10 óra  
(nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Gödöllő.  
**Szabályok:** hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
Gödöllőieknek és azoknak, akik  
Gödöllőn még nem neveztek, 450 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Csujja Gergely-  
né tel.: 28-413-962 vagy e-mail:  
csujja@mail.digitel2002.hu

## EGYEDI VERSENY

**Időpont:** február 23., (szombat)  
10 óra (nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Cegléd.  
**Szabályok:** Nem lehet használni szá-  
bálylapot és követet. Nincs kiegészítő  
pakli és színkorlát. A pakli minimum 60  
lapos. Minden forduló végén a vesztes  
játékos húz egy véletlenszerűen választott  
lapot az ellenfél paklijából, amit  
beletesz a saját paklijába és ez a lap a  
verseny végéig a paklja részévé válik.  
A kihúzott lapok nem csak a verseny  
végéig, hanem az után is az adott  
játékos tulajdonában maradnak.  
**Nevezési díj:** 550 Ft  
**Díjak:** UR, Vízikió paklik, 20 induló  
esetén két ultraritka lapot osztunk ki.  
**Érdeklődni lehet:** Marofka  
Mátyásnál 30/355-7657,  
marofkamatyas@freemail.hu

## AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** február 24., 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Pszi  
szakértelem, Teológia, A falak ereje,  
Mánia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő  
pakliban lehet.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban,  
vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** március 3., 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 300 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot  
Kártyavár 36-321-966.

# SZABÁLYOK

**TILTOTT LAPOK:** Az alábbi lapok minden HKK versenyen tiltottak, kivéve, ha a verseny hirdetésében másképpen szerepel: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia, A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

**EGYSZÍNŰ VERSENY:** A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia, A tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**FRISSEN BONTOTT PAKLIB 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 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, A sárkány kincse. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**ISTENI SZÖVETSÉG:** A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia, A tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**PÁROS VERSENY:** Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapjait. A paklépítésre 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, a Rúvel hegy és a Két világ közt lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

**HATALOM KORLÁTOZÁSA:** Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkák és ultraritkák nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai és a TF-találkozás 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 paklib versenyét, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

## KGK VERSENY

**Időpont:** február 9. 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Frissen bontott paklib verseny 2 cs. KGK-ból.

**Nevezési díj:** 1800 Ft (hölgyeknek 1400).

**Díjak:** 1. hely 2000, 2. hely 1000 Ft (legalább 6 induló esetén), ultraritka, paklib.

A nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyeremény alapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban, vagy Szege di Gábornál 30-924-5850.

**KG éves ranglista:** A 2002-es év elysiumos versenyein legjobb összeredményeket elért játékosok pénzdíjat vehetnek át az év utolsó versenyén. 1. hely: 7000 Ft, 2. hely: 5000 Ft, 3. hely: 3000 Ft (legalább 10 induló esetén).

## AZ ELYSIUM VERSENYEI

**január 19. szombat:** MAGUS

**január 20. vasárnap:** Star Wars

**január 26. szombat:** MAGUS

**január 27. vasárnap:** Elysium HKK

**február 2. szombat:** HKK

**február 3. vasárnap:** Star Wars

**február 9. szombat:** KGK/Lord of the Rings

**február 10. vasárnap:** HKK

**február 16. szombat:** MAGUS

**február 17. vasárnap:** Star Wars

**február 23. szombat:** MAGUS

**február 24. vasárnap:** Elysium HKK

**március 2. szombat:** HKK

**március 3. vasárnap:** Star Wars

**március 9. szombat:** KGK/Lord of the Rings

**március 10. vasárnap:** HKK

**március 16. szombat:** HKK/MAGUS

**március 17. vasárnap:** Star Wars

**március 23. szombat:** MAGUS

**március 24. vasárnap:** Harry Potter

**március 30. szombat:** MAGUS

**március 31. 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 Szege di Gábornál a 30-924-5850-es telefonon.

Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/b – bejárat a Kresz G. u. felől.

**FIGYELEM!** Az általunk támogatott HKK versenyeken a következő pontozást kell alkalmazni: Győzelem 3 pont (a győzelem arányától függetlenül). Döntetlen 1 pont. Vereség 0 pont. A versenyekről küldött beszámolóban a pontszámok mellett kérjük a lejátszott körök számát és a bíró nevét is. Az ultraritkát 15 indulótól lehet kiosztani, kevesebb számú versenyek esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 től lehet szerezni.

# ŐSÖK VÁROSA

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

**Időpont:** 2002. március 23., 10 óra (nevezés 9-től).

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

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

**Szabályok:** Csak az Ősök Városa és a Rúvel hegy lapjait, valamint a Két világ közt és a Víziók ŐV-s lapjait lehet használni. Használhatók még a társasjáték azon lapjai is, amelyek az Ősök Városában is megjelentek. Tiltott lap: A sárkány kincse.

**Amatőr és profi kategória:** Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők, azok akik legalább három egymást követő félévben profik voltak, és azok, akik 2001. június 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

**Nevezési díj:** 500 Ft (tagoknak 400).

**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 Víziók.

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

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

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

# KOMBÓK

## GNÓMOK PASZIÁNSZ KÖZBEN

**A Gnómlak megjelenése óta mindannyiunkban ott élhet a kedves kép, amikor délutánonként a gnómcskák összegyűlnek egy kis pasziánszra. Joggal merül fel a kérdés, hogy minek ehhez összegyűlni, amikor mindenki egyedül műveli ezt a nemes játékot? Nos, valószínűleg páros pasziánszt játszanak. Ha te is szívesen kipróbálnád ezt (a HKK-ban ez kb. annyit jelent, hogy te játszol, az ellenfél meg néz), akkor figyelj!**

A Zén 2. expedíciója mini-kiegészítőben jó pár kalandozós lap jelent meg, legújabbban a Vérmező címűben (ez most januárban jelenik meg) találhattunk néhány kellemes kis lapot: *Törpe-gnóm Gliont*, *Riomarilliondít* és az *Alkímistát*.

Először is nézzük a Törpe-gnóm Glion nevű követőt. Gnóm pasziánsz paklit eddig is lehetett készíteni, de ez a lap sokat dob az erején. Ad egy szintet és még +1 sebzést gnómjainknak, ez legalább +2/+1-et jelent. Így egy két varázspontért jövő, eddig 1/1-es gnómcska most már 3/2-es lesz. Valamivel jobban hangzik, ugye? A dolognak két jelentős előnye van: először is, amikor a parti elején elkezdjük kirakni a gnómkokat, eggyel több ÉP-jük miatt jóval nehezebben lehetők le. Másodsor, ha valamiért nem jön össze a pasziánsz, hordaként is működhet a pakli! Szerencse, hogy a követőt csak 16 ÉP-ért lehet leszedni, mert négy ÉP-t belesebzni az ellenfélbe nem túl nehéz, mint ahogy azt már a gémes paklinál is láthattuk. Kevés ellenfél fogja leszedni a követőt, egyrészt elfelejthetik, másrészt sok játékos idegesít, ha a max. ÉP-je négy. A követő hátránya, hogy két ÉP-t kell áldozni a húzáshoz, ha nincs gnómod, nem igazán zavaró sem egy pasziánsz, sem egy horda esetében; mindenképpen áldozzuk fel mindig a 2 ÉP-t, és húzzunk (persze kivéve, ha belehalnánk, de még ekkor is kezünkbe kerülhet egy *Riomarilliondi*). Ha nyolc-tíz körön keresztül nincs gnómunk játékban, akkor nekünk már úgyis meszeltek.

Hogyan raktam én össze ezt a paklit? Először is a szabálylap kérdése: pasziánsz illetve gyorsan terülő paklinál nem árt a sok lap, úgyhogy *Bőség zavarát* ajánlok. Ha sokan játszanak *Ósi rúnával*, nyugodtan ki lehet hagyni, illetve ha valamilyen szabálylap nagyon idegesítene (pl. sokan játszanak *Bűvös erdővel*) *Ósi rúnára* is cserélhetjük, de ilyenkor már igencsak elkél a szerencsés húzás az elején.

A gnóm pasziánsz alapja a *Gnómlak*. Ezzel a kellemes kis lappal 1 VP-t és egy lapot kapunk (még-

hozzá azonnal!) minden gnóm kijátszásakor. Ha több ilyen is fel tudunk húzni, akkor Hawaii! Tapasztalataim szerint három aktív *Gnómlaknál*, és legalább egy gnómmal a kézben már soha nincs gond. Nosza kezdjük másolni az *Illúziópalotával*, és keressük elő a *Teremtő erővel*! Ez a lehető legoptimálisabb épület kikereső és építő lény! Maga is gnóm, bár ő nem megy az őrszobá, a +1 ÉP esetleg számíthat. Keresésre optimális még az *Abarrun segítsége*.

Két szín már megvan: Fairlight és Elenios. A pakli akár ebből a két színből is összerakható, ha olyan a versenyforma. Látni fogjuk majd, hogy összesen öt lapot használunk a harmadik színből, Raiából, ezeket helyettesíthetjük más lapokkal, persze ettől picit gyengülni fog a pakli, de nem vesztesen. Próbáljunk meg minél olcsóbb, és használható gnómkokat összeszedni! A két legjobb mindössze két VP-ért jön: a *Gnóm* és a *Bölcs tanító*. Ez azért jó, mert ezek már két Gnómlaknál ingyen jönnek, termelve nekünk maguk helyett két lapot. Háromnál pedig már termelik a varázspontot is, ami nagyon fontos! További előny, hogy ha hordázunk (mert nem jött *Gnómlak*, vagy az ellenfél ármánykodik), akkor kettőért 3/2-esként ezek jól ütnek. Lényeges





még, hogy nem neves kalandozók, így akár-mennyit kirakhatunk belőlük, ez a pasziánsz részénél komoly szempont. Rossz húzás esetén a *Bölcs tanító* képessége is segíthet. A három varázspontért jövőknél már egész jó a választék. Egyrészt itt van *Fairlight papja*. Ez ugyan csak 1/1-es, ami szuboptimális, de olcsóbbítja a gnómjainkat (sajna, csak ha aktív), így pasziánszhoz remek! Aztán az *Undok gnómcska* is nagyon jó. Remekül megfoghatja az ellenfelet (pl. hordánál szörnyre, kontrollnál általános vagy azonnalira kirakva), persze figyelni kell saját lapjaink típusát is, mert azt is drágítja! Az *Alkímistát* csak azért javaslom, mert háromért 1/2-es, a képességének nemigen vesszük hasznát; azért írjuk fel a csontot, amit kijátszáskor ad, jó lehet *Kalandozók városába*, vagy az ellenfél valamilyen lapja miatt. Ez most 18 gnóm, de mivel nekünk fontos, hogy mindig legyen elég sok gnómunk, rakjunk be még hatot! Most már csak a neves kalandozók maradtak, ezekből csak kettőt merem betenni fájtánként, nehogy a kezemben szorongassam őket. *Rakonc* a VP termelés miatt annyira jó, hogy akár hármat is be lehet tenni. Ha kint van a *Glion*, és ő elpusztul, máris nyolc varázspontot kapunk, ami a játék elején perdöntő lehet. *Sightter* ugyan csak 1/1 három varázspontért, de *Glionnal* már 4/2, ami nem rossz. Végül *Riomarillondi*, az egyetlen lényünk, ami háromnál többbe kerül, de ez meg nagyon hasznos. Inkább akkor jön jól, ha nem jön össze a pasziánsz, *Glion* mellett 3/3, mágiikus támadás és védelem, repül – ez optimális 5-ért! A gyógyító képessége is jelentős, sokszor ment életet.

Már van 24 lényünk, és 9 egyéb lapunk, vagyis még van 12 hely. Ha felhúztuk a paklit, valamivel nem árt ölni. En erre az *Energiaspirált* használtam, mert egyszerű és olcsó, valamint ha az ellen leszedi a követőnk, hamarabb is kivégezhetjük vele, végső esetben lényt is lőhetünk. Azonban ebből elég kettő is. A pasziánszhoz nagyon jó a *Fordulat*. Ha felépült egy *Gnómlak*, és tudunk még gnómot kijátszani ebben a körben, érdemes aktivizálni, hiszen az egy varázspontért, és a lapot is visszanyerjük rögtön a gnóm kijátszásakor. Extrém esetben ez a lap használható saját lény aktivizálására (pl. rögtöni építkezés), vagy az ellenfél lényének/más lapjának passzivizálására, de elsődlegesen a pasziánszhoz használ-

juk. Érdemes kipróbálni az *Alattomos mód-szereket* vagy a *Teljes fordulatot* Chara-dinből, csak sajnos ezek VP igénye több. Ha leszedik a *Gliont*, legjobb kivégezni az ellenfelet, erre optimális a *Láncvillám*, ezt pl. horda ellen is remekül használhatjuk; illetve ölesre, ha kevés lenne az *Energiaspirál*. Az ellenvarázslatok közül sajna kevés fér be, a legjobb egyértelműen a *Megszakítás*. Ha szükség van még counterre, én a *Batalom szavát* javaslom, mivel nagyon olcsó és univerzális, és életpontunk van rá. Egyetlen hely maradt még, ide tegyük be a *Kalandozók városát*. Persze kikeresni ritkán fogjuk, de építeni ott lesz a *Teremtő erő*, vagy más, a *Gnómlak* építése után esetleg dologtalanul a tartalékban pihenő kis gnóm. Egy varázsponttal olcsóbbít, ez meging a pasziánszban segít, a +1/+1 pedig lényeink életrevalóságában. Ha ez és *Glion* kint van, *Sightter* pl. kettőért 6/3-as, de egy sima gnóm is egyért 4/3-as, ezek szép számok. Három-négy ilyen gnómmal pasziánsz nélkül is gyors sikert érhetünk el. A pasziánszozás során előfordulhat, hogy két azonos nevű kalandozót húzunk, ezek kirakását is lehetővé teszi. Azonkívül mostanában kevesen játszanak síkkal, úgyhogy leszede se valószínű. Sok-controllos környezetben esetleg *Pozitív síkot* is használhatunk, csak figyelni kell, hogy saját *Láncvillámunk* és *Energiaspirálunk* sebzése is csökken.

Meg is van a 45 lapos paklink; a kiegészítő pakli összeállításánál nagy segítség, hogy csak három színű (sőt valójában csak 2,5).

Hogyan játsszunk? Az alapvető cél: minél hamarabb, minél több *Gnómlak* felhúzása.

## A PAKLI:

### Követő:

Törpe-gnóm Glion  
Szabálylap:  
A bőség zavara

### 3 Gnómlak

### 3 Illúziópalota

### 3 Teremtő erő

### 3 Abarrun segítségével

### 3 Gnóm

### 3 Bölcs tanító

### 3 Fairlight papja

### 3 Undok gnómcska

### 3 Alkímista

### 2 Rakonc

### 2 Sightter

### 2 Riomarillondi

### 2 Energiaspirál

### 3 Fordulat

### 3 Láncvillám

### 3 Megszakítás

### 1 Kalandozók városa



Vagyis három varázspontnál extrém esetektől eltekintve mindig *Teremtő erő* + keresés + *Gnómlak* a játék, ha lehet. Ha nincs *Teremtő erő*, akkor mit rakjunk ki először? Horda, vagy tárgy esetleg búbják pakli ellen *Undok gnómcskát* (vagy bármely más pakli ellen, ami nagyon egy típusú lapokra épül, kivéve persze kalandozó, vagy épület). Ha feltehetőleg nem lövi le az ellenfél, akkor *Fairlight papját*. Egyébként *Rakoncot*, ha van (főleg a kontroll ellen, de bárhol jól jön a sok VP, ha meg nem lövi le, akkor építhet). Két varázspontos gnómot is megéri lerakni, a több varázspont mindig jól jön, különösen, ha *Abarrum segítségével* kell keresnünk. Ha már van kint egy-két aktív *Gnómlak*, pakoljuk a gnómotokat (persze előbb a két varázspontosokat, aztán a hármaskat, *Riomarilliondüt* csak akkor, ha kell). Úgyis húzunk helyettük újakat, termelik a varázspont, ütnek stb. Ha nagyon nem húztunk *Gnómlakot*, vagy az ellenfél elpusztítja/kidobhatja, akkor üssük az ellent bátran! A *Megszakítást*, mely drága kincs, csak igen fontos esetben használjuk (pl. épület megvédése; sok lényünk megvédése, ha nincs a kezünkben sem több stb.)! Ha varázspontra van szükség, és van *Rakoncunk*, felszúrhatjuk az ellenfél lényén, így termelve egy adagot.

Innentől csak azok olvassák tovább, akik ilyen paklival játszanának, akik ellene, azok ne! **Mi a teendő:**

**1. Ha az ellen orvul leszedi *Ghiont*** (csak a saját fő fázisában teheti)!? Erre leginkább intelligens ellenfél és kontroll pakli esetében számíthatunk. (A horda pl. eléggé sebzí magát, így nem annyira szeret 4 ÉP-n lenni). Természetesen a gnómot, mint hordalények neveltségessé silányulnak vissza, de még mindig működik a pasziánsz, és bármikor lelőhetjük az ellenfelet az öt lövésünk valamelyikével, ha nincs elég countere, vagy nem elég óvatos. Ilyenkor gnómot csak akkor vigyünk az őrszobta, ha nagyon muszáj, vagy útni tudja az ellenfelet, vagy nem kár érte. Ne szokjunk túlságosan hozzá a +2/+1-hez, bármilyen kellemes is, mindig számítsunk rá, hogy leszedheti *Ghiont*, ha van legalább 16 ÉP-je (vagy ha nincs, de gyógyulhat). Persze ne emlegessük sűrűn ezt a lehetőséget!

**2. Ha az ellen leszedi *Ghiont* és *Életenergiával* játszik?** Ha nem rúnáztuk le, cseréljük be a kiegészítőből Negatív robbanást!

**3. Ha az ellen kontrollal játszik?** Építsünk! Próbáljuk counterelni az esetleges épület-leszedést. Általában érdemes minden körben egy gnómot kirakni, hátha nem tudja olcsón leszedni, és akkor végre építhet. Sok lényt lerakni csak akkor ajánlott, ha úgy gondoljuk, nem fogja tudni leszedni mindet egyszerre, vagy amikor már pasziánszozunk. Persze, ha játékba hoz valamilyen körönként-egy-gnómot-leszedő undormányt (pl. *Szkarabeuszok átka* vagy *Tolvajlás*), akkor kénytelenek vagyunk várni, és egy körben többet lerakni. (A *Tolvajlás* ellen ajánlott a *Negatív energia* használata a kiegészítőben.) Ha nem tudunk építeni, és nem szedi le *Ghiont*, akkor hordázzunk, ahogy lehet!

**4. Ha az ellen hordával játszik?** Figyeljünk fokozottan az ÉP-re, és nagyon hagyjuk üresen az őrszobtot 10-

15 ÉP alatt! *Riomarilliondüt* nagyon utálja a horda: gyógyít, leszedi 1 lényét, és ott ül az őrszobta. Azért elsődleges dolgunk ilyenkor is a megfelelő számú aktív gnómlak felállításra, szerencsére a sok kis lény segítségével ez sokszor már a 4. körben megvalósul, mert a horda kevésbé szól bele a dolgainkba.

**5. Ha az ellen gólem-paklival játszik?** Rakjunk ki minél több mindent az elején, amíg még lehet. Hagyjuk, hadd üssön, termeljünk varázspontot, és amikor már úgy tűnik, nyerhetünk ebben a körben, szedjük le a követőjét, és álljunk neki pasziánszozni! Ne féljünk az instant lövésektől, erre tartjuk *Riomarilliondüt*, előbb-utóbb úgyis felhúzzuk. A laprakogatás során a *Fordulatra* kevésbé számíthatunk, hiszen a sok counter miatt kicsi az esély, hogy létrejön (ugyanaz igaz természetesen kontroll ellen is).

**6. Ha az ellen *Bűvös erdővel* játszik?** Ha nem rúnáztuk le, akkor a szokásos javaslatom: legalább 15 lap a side-ba, ugyanazok, amiket ő is használ (lásd Szeitz Gábor korábbi kiváló cikkét); a saját paklit jóformán elfelejtethetjük, próbáljuk az ő lapjaival és a jelentős kezdeti lapelőnnyel megverni!

Erdemes lehet még kipróbálni: A pasziánsz gyorsítása érdekében a *Tranzformáció* vagy *Szürkeállomány* mellett esetleg a *Tudatkutatást*, vagy más kikereső lapokat a *Teremtő erő* kikereséséhez.

Végül egy-két újabb érdekes adat: annak esélye, hogy nem lesz gnóm a kezünkben a 2. körben, ha lapjaink száma ekkor 4: 5%; 5: 2%; 6: 1%. Annak esélye, hogy a *Gnómlak*, *Teremtő erő* és *Abarrum segítségével* lapokból egyet sem húzunk fel a 2. körre, ha lapjaink száma ekkor: 4: 41%; 5: 33%; 6: 26%; 7: 21%; 8: 17%.

Annak esélye, hogy az ellenfél imádni fog ellenünk játszani: 0.1%.

Kellemes rakoogatást és sok kedves, pici gnómot kíván:

MAKÓ BALÁZS

## VERSENYNAPTÁR 2002.

- Január 19. – Hagyományos verseny  
 Február 16. – Istenek háborúja  
 Március 23. – Ősök Városa  
 Április 20. – A mágia méltósága  
 Május 25. – Az új kiegészítő bemutató versenye.  
 (A pontos időpont változhat.)  
 Június 22. – Hagyományos verseny  
 Július 20. – A sokszínűség jutalma  
 Augusztus 9-11. – VI. HKK Nemzeti Bajnokság  
 Szeptember 21. – Ősök Városa  
 Október 19. – Tiltott mágia  
 November 23. – Az új kiegészítő bemutató versenye.  
 (A pontos időpont változhat.)  
 Decemberben nem tartunk versenyt.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2002. február 10.



Novemberi feladványunkra sok megfajts érkezett. Azok számára, kik nem tudták megfejteni, íme a helyes megoldás:

1. Kijátszom a *Tolvajlást*, majd eldobom a *Kazmárgyökereket* és a *Rejtőköpenyt*, így kerül rá két jelző. (-6 = 13 VP)
2. Ha az ellenfelem nem lövi le a *A föld oltárával* a *Tolvajlást*, akkor ellopom velem a *Szkarabeuszok átkát*.
3. A *szkarabeuszok átkával* (ismét csak akkor, ha az ellenfél nem lőtte le az oltárral) lelövöm a *A föld oltárát*. Ha az oltárral lelőtte az egyik lényemet, akkor lelövöm az egyik pegazusát. (-3 = 1 ÉP-m)
4. *Szepukuval* kinyírom az *Acélgólemet*. (-3 = 10 VP)
5. Lehozom a *Fekete kakast*, és feláldozom. (-3 = 7 VP, 20 ÉP-m)
6. Lerepül a *Rovarsámán*. (-5 = 2 VP)
7. Jégcsapom a sámánomat, áldozok hozzá 19 ÉP-t. (-2 = 0 VP)

8. A sámán a 19 erőjelzővel, és a *Védekező taktika* miatt pont 20-at üt át az őrszponzon, miután a többi lényem lefoglalja az ellenfél lényeit. Győztem!

A feladványban sok apróságra kellett figyelni. Az ellenfél a *A föld oltárával* több dolgot is kilőhet, ezeket mind ki kellett térni a megoldásban. Áldozni csak annyi életpontot tudok, amennyim van, nulla alá nem tudok áldozni. A *Védekező taktika* miatt minden lény -1 sebést kap amikor támad, tehát nem elég 18 erőjelző a sámánra, 19 kell. Az *Acélgólem* nem cserélhet gazdát, így a *Tolvajlással* nem lehet ellopni.

**Szerencsés nyerteseink:** Tuska Gábor Debrecenből, Szaniszló András Gyomaendrődről és Tompos Réka Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Víziók. Gratulálunk!

Új feladványunkat Szeitz Gábor készítette. Neked 6 életpontod és 17 varázspontod, nincs szörnykomponens, míg az ellenfelednek 9 életpontja, 16 varázspontja és 3 komponense van. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

**Beküldési határidő:**  
2002. február 10.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre: **Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134**

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

## KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Hegymélyi mamut (S)
- Intelligencia (S)

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Tiszta eső (S)
- Szirén fattyú (E)
- Hihető illúzió (F)
- A kétségbeesés hatalma (F)
- Ork lángvető (D)
- Aktivitás (R)
- Morgan szelleme (L)

## GYÚJTÓDBEN LEVŐ LAPOD:

- Hihető illúzió (F)

## A PAKLIDBAN LEVŐ LAPOD:

- Illúziófétis (C)

Minden lapod aktív, a mamut a tartalékban van.

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Fortyogó motyogó (L)

## ELLENFELED

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Energiatüske (F)
- Haarkon dühe (L)
- Koncentrált energia (R)
- Kontármunka (D)

## ELLENFELED PAKLIJA:

- Ósmotyogó császár (L)
- Takarító (L)
- Kódlovás (L)
- A bajnok manifesztációja (-)

A motyogója az őrszponzonban van.



# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 9 ÉP, 16 VP, 3 SZK

**Konformáció**

**szorult**

Minden lépés után a fény és a sötétség minden békés, elcsúszott, győztes kerül.

Ha egy játékos megpróbálja átmozdítani a fényt, a sötétség minden lépés után visszahúzza a fényt a kezébe.

**Koncentrált energia**

**szorult**

Számos látványos, erős dolog és a kezdetben X-1 lépés után, ahol X egy értékes lap neve. Mégis, ha egy játékos több energiát is vesz ki a kezéből, az a sötétség ellenében a fény győzeleméig nem lehet megmozdítani a fényt a kezébe.

**Érőtlenség**

**halál**

**Energiaforrás**

**szorult**

Élveket és energiát 1-X ÉP, ahol X a lényedre vonatkozó energiák száma.

Minden lépés után a fény visszahúzza a fényt a kezébe.

**A bűnök manifestációja**

**szorult**

Nem lehet célponttal variálni a fényt, a sötétség minden lépés után visszahúzza a fényt a kezébe.

**Kodolvas**

**halál**

Amikor a fény a kezébe kerül, a sötétség minden lépés után visszahúzza a fényt a kezébe.

**Takarék**

**szorult**

Ha a fény a kezébe kerül, a sötétség minden lépés után visszahúzza a fényt a kezébe.

**Ösményező szörny**

**szorult**

Amikor a fény a kezébe kerül, a sötétség minden lépés után visszahúzza a fényt a kezébe.

**Érőtlenség**

**halál**

Ellenfeled kezében levő lapok

Ellenfeled paklijában levő lapok

Ellenfeled őriztja



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## VÍZIÓK

A legújabb HKK kiegészítő megjelenés előtti frissen bontott versenyét november 24-én rendeztük. Nagy örömkre 105-en indultak a versenyen, ami az utóbbi idők rekordja (tesztelők nem indulhattak). A játékosok három csomag Víziók kiegészítőt kaptak, ebből kellett összerakniuk legalább 35 lapos, szinkorlát nélküli paklikat. Természetesen, mint az ilyen versenyeken szokásos, szabadon lehetett alakítani később a paklikat, nem volt kiegészítő pakli (csak az esetleges szabálylap-használatot kellett feltüntetni).

Úgy láttuk, a játékosok elég jól megértették a vízió és a „nyilascskás” lapok működését, nem volt tömördek kérdés, probléma. Többen dicsérték a lapok és a dobozok kinézetét. A legkedveltebb lapok között megemlíteném a *Bűbájos férget*, a *Kék* és a *Vörös testvér*t, a szilmlleket (különösen az *Őrjöngőt* és a spórákat), a *Guolg császárt*, a *Fűszert*, a *Moltár dob*ot, a *Virrasztókat* és a *Tiszta esőt*. Ez utóbbi lap (és a szintén kedvelt *Vízióféreg*) egyetlen hátránya volt, hogy igencsak el tudta húzni a játékot, szerencsére az *Őrjöngő szilmillnek* feláldozott lények át tudtak törni ezen a védelmen. Szívesen használták a játékosok a vízió lapokat (és az ellenlapokat pl. *Temetetlen múlt*); illetve gyakran számolgatták a „nyilak” hatását lények sebzésére és ÉP-jére. Ennek a versenyformának egyetlen hátránya, hogy nagyon sokáig tart: az elején a pakliféltetés és pakliösszerakás, közben a lapokkal való ismerkedés, a végén pedig a döntő (na és persze a sok játékos) miatt. Döntőre mindenképp szükség volt, mert a játékosokat ilyenkor két csoportra osztjuk, és ezek első illetve második helyezettei között zajlik a végső küzdelem. A jövőben valószínűleg csak hat körös versenyt rendezünk ilyenkor, addig is gratulálók minden játékosnak, aki végig bírta ezt az igen érdekes, ám fe-

szült koncentrációt igénylő versenyt. Most is 18-an örülhettek a kártyadjaknak (az első 16 helyezett + 2 kisorsolt ajándék pakli) és az új, szerintünk jól használható ultraritka lapoknak.

A győzelmet végül Lévai Sándor szerezte meg, paklijából talán a *Tiszta esőt* és az *Alaptalan reményt* említeném meg. A második Rém András lett (*Bűbájos féreg*, *Tiszta eső*), a harmadik Kocsis Gyula (*Éberség* + passzivizáló lapok pl. *Virrasztók*), a negyedik pedig Holman Gábor.

Mindenkit szívesen látunk a versenyeken, és kíváncsian várjuk, milyen paklik fogják dominálni a 2002. januári hagyományos versenyünket.

MAKÓ BALÁZS

Balázs a beszámolójában mindent leírt, ami fontos volt. Annyit fűznék még hozzá, hogy örömmel láttam, mennyire sok új arc volt a versenyen. Itt említem meg, hogy a versenyekünk igyekeznünk maximálisan támogatni a kezdő játékosokat. Mindig két kategória van, az egyik a „profi”, a másik az „amatőr”. Mindenki, aki legalább kétszer az élmezőnyben végzett, a profi kategóriában indul, tehát az amatőr kategóriát fenntartjuk a kezdő játékosoknak. Nem kell félni a versenyektől, hogy „ügysem nyerhettek”, az amatőr kategóriában mindenkinek lehetősége van bizonyítani, és az amatőr bajnokok, majd fél évvel később a profi kategória élmezőnyében játszóknak nem egyszer kerülnek ki azok közül, akik bátortalanul, első alkalommal óvakodtak le egy-egy versenyünkre. Igazándiból mindenki így kezdte...

TIHOR MIKLÓS

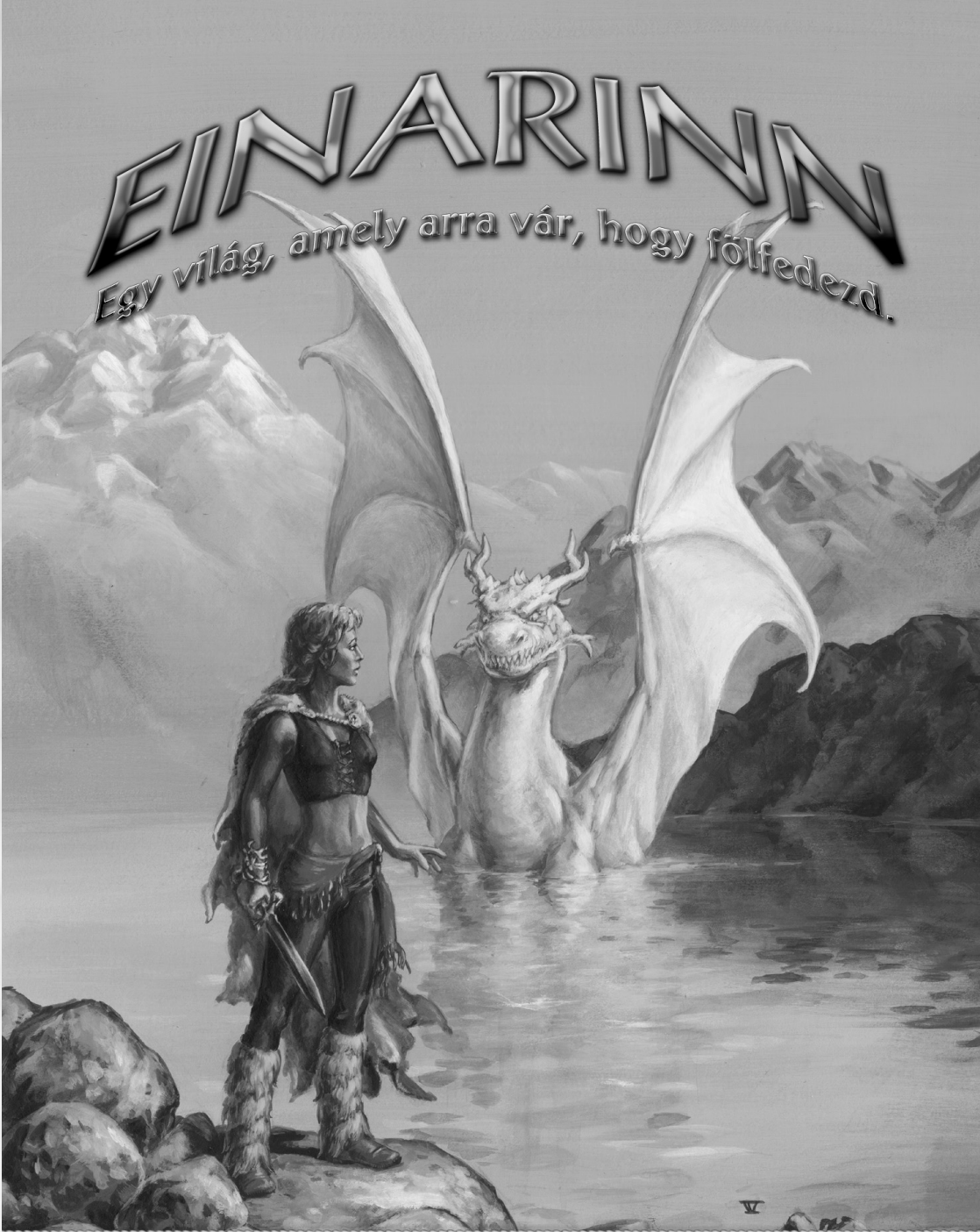
## ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Papp Zoltán 2 adag *Szilmill spórák* és egy *Őrjöngő szilmill* segítségével a harmadik körben 18 ÉP-t sebzett.
- Molnár Attila ugyancsak *Őrjöngő szilmill*-el és ütéssel 25-öt sebzett.
- Vaczó Gábor *Koncentrált energiával* szedett le egy *Guolg császárt* (ez 10 lap Semmibe dobásával lehetséges).
- Kocsis Gyula nem kevesebb, mint 6 kék-vörös lapot bontott (3 *Vörös testvér*, 1 *Kék testvér*, 1 atya és 1 idolo).

**MINDENKIT VÁRUNK A VERSENYEKEN!**

# EINARINN

*Egy világ, amely arra vár, hogy felfedezd.*



Juliet E. McKenna

**A** 2002. évben megjelenik magyarul Juliet E. McKenna nagysikerű Einarinn-trilógiája (Veszélyes játszma, Kegyetlen eskü, Forogdó szerencse). Aki kedveli Feist vagy Jordan regényeit, McKenna műveiben sem fog csalódni. Ezek a monumentális regények is a big fantasy műfaj legjobb hagyományait követik: megismerhetünk egy aprólékos gonddal kidolgozott világot, Einarinn – ahogy a történet előrebárad, egyre többet tudhatunk meg különös népeiről és titokkal teli történelméről. A sodró lendületű cselekmény végigvezet bennünket a hatalmas kontinensen, megismerjük nyüzsgő városait, eldugott falvait, égbetörő hegységeit, szellőjárta erdeit, de vihartépett árbocú hajókon útra kelünk baljós, idegen tájak felé is. A szereplők finoman árnyaltak, s szinte jellemükben bordozzák a kalandot és veszedelmet: ők biztosítják, hogy a feszültség egy percre se szűnjön meg a nagy ívű történet folyamán. Az elbeszélés bangneme alapvetően komoly, de a kalandorok száján át szólva nem nélkülözi a fanyar, csipkelődő humort sem.

Az alábbi „kedvcsinálóban” egy rövid utazást tehetsz Einarinn földjén: a világon, mely méltán várja, hogy felfedezd.

**T**ormalinföld szülötte vagy, hercegi család sarja, jól csengő név birtokosa. Őseid megélték a Nemithék és a Tadrilok uralkodását: ott voltak, amikor Tengerész Nemith bajóhadai vitorlát bontottak, és büszkén indultak egy új világ felfedezésére, hogy gyarmatokat szerezzenek a Tormalin Birodalomnak az óceán túloldalán; véruket hullatták Vakmerő Nemith eszeveszett, értelmetlen hadjárataiban, és tehetetlenül figyelték a hajdani nagyság lassú pusztulását. A Birodalom részekre hullott, családot elveszítette vagyonának, birtokainak jelentős részét, csak birneve és becsülete maradt rád, örökségképpen. Óvatos Tadril, az új uralkodó minden erejét és diplomáciai érzékét latba vetve igyekszik megakadályozni, hogy a széthúzó tartományurak ismét egymásnak ugorjanak, hiszen tudja, hogy birodalmára új, ismeretlen fenyegetés vár, amely nem várta magára sokáig...

Sötét bajóhadak várakoznak az éj leple alatt Tormalin partjainál, egyetlen sóhaj sem ballasztzik kibalt fedélzetiükről. A balászok, ha véletlenül megpillantják őket, buzgón fobászkoznak Poldrionhoz, és sietve más vizekre eveznek. Mások esküdoznak, hogy semmit sem látnak, csak az evezők loccsanását hallják néha, pedig a két hold fénye ezüstbe vonja a végtelen Óceánt...

Tudod, hogy indulnod kell. Családot utolsó fiúsarja vagy, egyedül a te kezében nyugszik egy bajdan oly fényes nemesi báz sorsa. Igaz, nem maradt más rád a nagyapádtól, mint egy remekbe készült kard, de ha

megérinted, mintba furcsa remegés futna végig a kezeden... Elmormolsz egy imát Dastenninhez, és oldaladra kötöd a karcsú fegyvert.

**D**e az is lehet, hogy Gidesta földjén láttad meg a napvilágot, már amennyit megláthatnál belőle az égig nyúló hegvek árnyékában. Apád, nagyapád bányászattal kereste a kenyerét, akárcsak a többi férfi, akiket ismersz, te azonban úgy érzed, többre születél, mint hogy látástól vakulástig a föld sötét mélyében görnyedj. Ha már az életedet kell kockáztatnod, legalább dicső harcban tedd! Homályos hírek jutnak el hozzád egy ismeretlen népről, amely már készülődik, hogy olyan eszközökkel hajtsa igájába ezt a földet, amelyekről az itteniek még csak nem is álmodnak... Azaz hogy álmodnak, de bár inkább ne tennék! Téged azonban nem rettent el a rémült szóbeszéd, és bizzol benne, hogy a pallost is olyan jól forgatod majd, mint a bányászporólyt. Hiszen az erőd megvan hozzá... Amikor úgy érzed, elérkezett a te időd, elbúcsúzol anyádtól, apádtól, testvéreidtől, és nekivágsz a dél felé vezető országútnak, hiszen úgy bírlék, odalent, a városban zsoldosokat toboroznak. Bizol magadban, és nem alaptalanul. Ráadásul valaki azt meséli, hogy Gidesta vidéke igencsak híres személyiséget adott a világnak...

**K**ereskedőcsalád sarja vagy, Dalasor az otthonod. Viszonylagos gazdagságban élsz, mindened megvan, amit szeretnél, föltéve persze, hogy nem méred magadat a tormalin hercegekhez. Mégis, folyvást úgy érzed, biányzik valami, amit nem vehet meg a csillogó aranypénz... Kalandos utazásokról álmodsz, mint egyik úkapád, aki állítólag egy legendákba vesző tormalin gyarmatról, Kel Ar'Ayenről szállította a drágakövet és gyémántot az óbázába, vagy akár apád, aki ifjabb korában még az Aldabresbi-szigetvilágig is eljutott, ahol a nők lefátyolozva, suhogó selyemben, meztőláb járnak, és egyetlen ellopott pillantásuk elmondhatatlan örömeiket ígér a férfinak. Ám a világ mára megváltozott, a tengereken, úgy bírlék, ismeretlen fenyegetés lappang...

**V**an egy titkod. Már egészen kis gyermek korodban észrevetted, hogy más vagy, mint a többiek. Nem szóltál senkinek, érezted, hogy olyan valami van a birtokodban, ami veszélyes lebet. Később, ahogy nőttél, az apró jelekből lassan összeállt valami – és ez a valami téged is megrémített. Szorongó szívvel kuporgtál a patakparton, és nézted, ahogy a kezeden tartott szalmaszál lassan porig ég. Csettintésedre meggyuladt a viaszgyertya kanóca, és egyszer a tűzvész emésztette el a bázát valakinek, akinek rosszat kívántál.



Azután megtanultad kordában tartani, uralni ezt a képességedet, és szívós munkával megpróbáltad atokból áldássá fejleszteni. Most elérkeztél arra a pontra, abonan úgy érzed, egyedül nem vezet tovább út. Kell valaki, akitől tanulhatsz, aki átadja neked a tapasztalatait.

Hallottál a varázslók állítólagos szigetéről, Hadrumalról, amelynek pontos helyét egyetlen hajós vagy földrajztudós sem tudná meghatározni. A biedelem szerint valahol Caladbria partjainál rejtőzik, nem is olyan messze, mégsem lehet megpillantani még tiszta időben sem. Ha a tengerészek regéinek binni lebet, a mágusok mégis élénk kereskedelmet folytatnak a partvidékkel. A kiválasztott bajó – így szól a legenda – egyszer csak azt veszi észre, hogy sűrű ködbe került, és amint oszlik a köd, a homályból kibontakozik Hadrumal szeszélyes partvidéke. A tengerészek mit tebetnének mást, lerakják árujukat, és ekkor a jótékony kód leple alatt ismét bazakerülhetnek, ismerős vizekre. No igen, de mi a teendője annak, aki azért akar eljutni Hadrumal szigetére, hogy vele született varázstehetségét értő kezekre bízassa?

**D**e az is lebet, hogy nincs ilyen gondod. Boldogan élsz, biszen azzal foglalkozhatsz, amit szeretsz, és ami igazán érdekel. Hidegen hagyják Ensaimin tartomány politikai eseményei, kima-radsz a hatalmi harcokból, és vagyont sem kívánsz gyűjteni. Éppen elég neked, hogy Vanam bíres egyetemének tudósai közé tartozhatsz, napjaidat s gyakran éjszakáidat is a szenvedélyes kutatásnak szentelbed. Számatlan kérdés motoszkál az agyadban. Tulajdonképpen mi okozhatta a bajdani Tormalin Birodalom pusztulását? Mi vezetett egy ilyen hatalmas és erős állam bukásához? Vajon a Történelem roppant erői morzsolták össze, abogy tanítói állítják, vagy más is volt a háttérben? Valami, amit nem sejt senki rajtad kívül, és még te is csak félve gondolsz arra, hogy a feltételezésed igaz lebet... Mert ha valóban létezne az a velejéig gonosz és megállíthatatlan erő, amely féktelen tombolásában akár egy egész birodalmat képes elsöpörni, akkor ez az erő nyilván nem éri be ennyivel: egyszer visszatér, és akkor jaj annak, aki szembeszáll vele...

**N**os persze, meglebet, hogy nem keresed a kihívásokat. Egyszerű szántóvetőként élde-gélsz Lescar tartományban, és nem kérsz mást Larasontól imáidban, mint hogy a batalomért civakodó kiskirályok zsoldosbordái kerüljék el a veté-sedet. Szorgos munkával fölepítettél egy kis házat, és a lány, akibe az a gondolataid szállnak, ha megpibensz két kaszasubintás között, végre ígent mondott, és bele-egyezett, hogy levágot hajfürtjét Drianon oltárára fek-

tesbed. Szinte már ballod, hogy gyerekeitek zsvaja mint veri föl a házat, és látod magadat, amint a fiadat tanítgatód a jószág gondozására, a föld ismeretére és szeretetére. Még nem is sejtéd, mekkora veszedelem leselkedik békés életedre és mindarra, amiben bittél...

**T**alán vándor vagy, mesék tudója, szelek barátja. Ismer téged minden kocsmáros Gidestától Dalasorig, és Ensaimin minden fogadó-jában nyertél nagyobb összegeket. Magad sem tudod, bonnan jöttél, s ba egy öreg javasasszony rúnákat vet neked, csak összevonja a szemöldökét, s ózkdodik attól, hogy elmondja, amit látott. Magad az Erdők Népeből származtatod magadat, mert bár bajad nem vöröses, mint az ő fiaiké, de meglehetősen jól látsz a sötétben, első hallásra a füledben maradnak a rímek, és különös, otthonos érzés fog el, ba az Öregerdő egymásba csavarodó, végtelenbe vezető útjain sétálsz. Nyugatnak indulsz hát, az Erdő szövevényeibe, hogy megleld a múltadat, megtaláld elítéltnek hiit gyökereidet. Hamarosan rá-jössz, hogy nezebb dolgod van, mint bitted...

Hiábavaló keresgéled közepette már-már föld-nád, s csak macaksságod visz tovább, előre. Saedrin nevére, csak nem fogsz megfutamodni?! Válaszútboz érsz, s régi szokásod szerint a markodban rázogatót rúnacsontokkal dobod ki, merre tovább. Amikor az új ösvényre lépsz, furcsa előérzetel támad: valami azt súgja, most már többről van szó, mint a te saját életed-ről...

**É**s persze miért ne lebetnél egyenesen Planir, Hadrumal Ösmágusa? Körtornyod ablakából kitekintve beláthatod az egész kontinenst, amelyet Einarinn néven ismernek a bölcsek: Tormalin, Gidesta, Dalasor, Lescar földjét, Caladbria és Ensaimin tartományokat. Nem felejtetted el, bonnan jöttél, és hogy azért neveznek még ma is Fekete Planirnak, mert egyszerű gidestai bányászfiúként, szénporos rubában érkezted meg Hadrumal káprázatos városába. Ma már nemcsak a mágussziget nagy hatalmú varázslói lesik minden szavadat, de beleszólásod van a tormalin hercegek politikai ügyeibe, a lescari kiskirályok intriká-iba, a dalasori kereskedővárosok cébeinek vitáiba. A sajátodnak érzed Einarinnt. Éppen ezért válik gondter-heltté az arcod, ba kinézel tornyod ablakán a végtelen óceánra. Te már tudod, mi készülődik odakint, de va-jon megvannak-e rá az eszközeid, hogy megakadá-lyozd? Minden tudásodra, minden lélekjelenlétedre, minden búséges emberedre szükséged lesz...

Einarinn földje arra vár, hogy fölfedezd.

ROSENCRANTZ

A nagy Joe Morelivel teázott. Még soha nem láttam Morellit teáscsészével a kezében, és eléggé nyugtalanítóan hatott. Morelli már tinédzsernek is vad volt. Két év a tengerészgyalogságnál és tizenkettő a rendőrségnél önfegyelmre tanította ugyan, de nem hittem, hogy herélés nélkül rendesen háziásható. Morelliben mindig volt valami barbár a felszín alatt, kitörésre készen. Ez vonzott benne, és semmit nem tehettem ellene, de egyúttal pokolian meg is rémített.

– Na, hát itt is van – mondta a nagy, amikor meglátott. – Ne fedd a falra az ördögöt, mert megjelenik.

Morelli vigyorgott.

– Rólad beszélünk.

– Hű, de klassz.

– Hallottam, hogy titkos találkád van Spiróval.

– Üzlet – mondtam.

– Van ennek az üzletnek valami köze ahhoz, hogy Spiro, Kenny és Moogey barátok voltak a gimiben?

Felvontam a szemöldököm, hogy lássa, mennyire meglepődtem.

– Barátok voltak a gimiben?

Feltartotta három ujját.

– Ilyen közeli barátok.

– Hm – mondtam.

A vigyora kiterébélyesedett.

– Látom, még mindig harci készségben vagy.

– Kinevetsz?

– Nem éppen.

– Hát akkor?

Zsebre dugott kézzel hintázott a sarkán.

– Szerintem édes vagy.

– Jézusom.

– Kár, hogy nem dolgozunk együtt – mondta Morelli. – Ha együtt dolgoznánk, mesélhetnék neked az unkaöcsém kocsijáról.

– Mi van a kocsijával?

– Ma késő délután találták meg, üresen. A csomagtartóban sem volt senki. Vérfnyom sem volt benne. Se Kenny.

– Hol volt?

– A bevásárlóközpont parkolójában.

– Talán Kenny épp vásárolt.

– Nem valószínű. Az áruház biztonságjait emlékeznek rá, hogy egész éjjel ott állt.

– Be voltak zárva az ajtók?

– Mind, kivéve a sofőrt.

Ezen eltűnődtem.

– Ha én hagynám ott valahol az unokatestvérem kocsiját, vigyáznék, hogy ne hagyjam nyitva az ajtót.

Morelivel egymás szemébe néztünk, és nem mondtuk ki, amit gondoltunk. Lehet, hogy Kenny halott. Tulajdonképpen ezt a felté-

telezést semmilyen tény nem támasztotta alá, de baljós előérzetem volt, és arra gondoltam, hogyan függhet ez össze a figyelmeztetéssel, melyet nemrég kaptam.

Morelli összerorított szájál ismerte el, hogy ez bizony elképzelhető.

– Ja, lehet – mondta.

Stiva a nagy viktoriánus ház egykori előszobája és étkezője közötti fal lebontásával alakította ki a hallt. Faltól-falig szőnyeg tette egységessé a helyiséget, és nyelte el a léptek zaját. A teát egy juharfa könyvtári asztalon szolgálták fel, a konyhaajtó előtt. A lámpák csak halványan világítottak, a beszélgetéshez Anna királynő korabeli székeket és kisasztalokat készítettek ki, és mindenféle kis virágcsokrok díszítették a helyiséget. Kellemes hely lett volna, ha az ember nem tudja, hogy a ház másik felében Harry nagybácsi vagy Minnie nagynéni, esetleg Morty, a postás fekszik meztelenül, teljesen halott, és éppen formaldehiddel pumpálják tele.

– Kérsz teát? – kérdezte Mazur nagy.

Nemet intettem a fejemmel. A tea nem vonzott. Tiszta levegőre vágytam, meg csokipudingra. És le akartam venni a pamutharisnyát.

– Részemről mehetünk – mondtam Mazur nagynak. – Te hogy állsz?

A nagy körülnézett.

– Még mindig elég korán van, de azt hiszem, már mindent láttam, amit akartam.

Letette a teáscsészét az asztalra, és a karjára vetette a táskáját.

– Amúgy is jól jönne egy kis csokipuding.

Morellihez fordult.

– Tegnap este csokipudingot ettünk, és maradt még egy kevés.

Mindig dupla adagot csinálunk.

– Jó rég nem ettem igazi házi csokipudingot – mondta Morelli.

A nagy azonnal kihúzta magát.

– Csakugyan? Nos, szívesen látjuk. Van elég.

A torkom mélyéről egy halk, fuldokló hang tört fel, Morellire szegezett tekintetem azt sugározta: *ne, ne, ne!*

Morelli válaszul a szokásos ultra-naiv *mit ne?*-pillantásával felelt.

– A csokipuding primán hangzik – mondta. – Rettenő jól esne egy adag.

– Hát akkor ezt meg is beszéljük – mondta Mazur nagy. – Tudja, hol lakunk?

Morelli biztosított minket, hogy csukott szemmel is eltalálna hozzánk, de hogy ne menjünk egyedül haza a sötétben, azért majd jön utánunk.

– Hát nem döbbenetes – mondta Mazur nagy, amikor már kettesben voltunk a kocsiban. – Nahát, még a biztonságunkért is aggódik. És nála udvariasabb fiatalembert keresve sem talál az em-

ber. Rádásul nagyon jóképű. Na meg zsarú. Fogadok, hogy pisztoly van a dzsekije alatt.

Arra szüksége is lesz, amikor anyám meglátja a küszöbön. Az anyám majd kinéz a huzatfogó ajtón, és nem Joe Morellit, a pudingra éhes férfit látja benne. Nem azt a Joe Morellit, aki elvégezte a gimit, aztán beállt a tengerészgyalogsághoz. Nem Morellit, a rendőrt látja majd benne. Az anyám a fúrge ujjú, pimasz kis nyolcéves Joe Morellit látja majd a küszöbön, aki hatévesen az apja garázsába vitt, vonatostid játszani.

– Ez itt a te nagy lehetőséged – mondta a nagy, amikor felhúzódtunk a járdára. – Kell neked egy férfi.

– De nem ez a férfi.

– Mi bajod vele?

– Nem az esetem.

– Nincs neked ízlésed, ha férfiakról van szó – mondta a nagy. – A volt férjed egy szar alak. Mind tudtuk, hogy szar alak, már amikor hozzamentél, de te nem hallgattál ránk.

Morelli beállt mögém, és kiszállt a dzsipjéből. Az anyám kinyitotta a huzatfogó ajtót, és innen is tisztán láttam, ahogy összehajol a száját és kihúzza magát.

– Mindannyian pudingot enni jöttünk – mondta anyámnak a nagy, amint felértünk a tornácra. – Magunkkal hoztuk Morelli nyomozót is, mivel már hosszú ideje nem evett házi készítésű pudingot.

Az anyám szája egyetlen vonallá szűkül.

– Remélem, nem zavarok – mondta Morelli. – Tudom, hogy nem vártak vendéget.

Ezzel a mondattal a burg bármelyik házába bejuthat az ember. Egyetlen, magára valamit is adó háziasszony sem vallaná be, hogy nem áll készen napi huszonnégy órában a vendégek fogadására. Hasfelmetsző Jack is könnyedén bejutna bármelyik otthonba, ha ehhez a trükközés folyomodik.

Az anyám kurtán biccentett, és kelletlenül félreállt, míg mi hármán besorjázunk.

A katasztrófa elkerülésének érdekében az apámnak sosem meséltük el a vonat balesetet. Ez azt jelentette, hogy pontosan ugyanannyi megvetéssel és tartózkodással kezelte Morellit, mint az összes többi udvarlómát, akit anyám és a nagymamám berángatott az utcáról. Tessék-lássék megnézte magának Joe-t, váltott vele néhány üres mondatot, ahogy a szokás megkövetelte, aztán figyelme ismét a TV felé fordult. Szándékosan tudomást sem vett a nagyról, amikor kiosztotta a pudingot.

– Tényleg zárt koporsóban volt Moogey Bues – mondta a nagy anyámnak. – De egy baleset folytán azért láttam.

Az anyám szeme riadtan tágra nyílt.

– Baleset?

Leráztam magamról a dzsekiet.

– A nagy ruhaujjai beleakadt a fedélbe, ami véletlenül szélesre tárult.

– Egész nap mást se hallok, mint a kardvirágos esetet. Holnap-tól hallgathatom a fedél-sztorit.

– Nem nézett ki túl jól – mondta Mazur nagy. – Azt mondtam Spirónak, hogy primán megcsinálták, de igazából lódítottam.

Morelli fekete blézert viselt kötött, fekete inge fölött. Leült, és a sportkabát szélesre tárult, felfedve a csipőjén hordott pisztolyt.

– Csinos darab! – mondta Mazur nagy. – Milyen típus? 45-ös?

– Kilenc milliméteres.

– Gondolom, nem adja ide, hogy megnézhessem. Nagyon szívesen fognék így ilyen pisztolyt a kezemben.

– NEM! – kiáltottuk egyszerre mindnyájan.

– Egyszer lelöttem egy csirkét – magyarázta Mazur nagy Morellinek. – Véletlen volt.

Láttam, ahogy Morelli erőlködik, hogy kitaláljon valamit választ erre.

– Hól lőtt arra a csirkére? – kérdezte végül.

– Seggbe löttem – felelte Mazur nagy. – Teljesen szétlöttem a seggét.

Morelli két pudinggal és három sörrel később leszakadt a TV-ről. Együtt indultunk el, és egy kicsit még csevegtünk a járdán állva. Az égen nem voltak csillagok, a hold sem látszott, és a legtöbb ház sötét volt. Az úton nem volt forgalom. Trenton más részeiben talán veszélyes az éjszaka. A burgben az éjszaka kellemes és biztonságos.

Morelli felhajtotta a kosztümfelsőm gallérját a hideg ellen. Az ujjai végigsimítottak a nyakamon, és a tekintete hosszasan időzött a számon.

– Kedves családod van – mondta.

Összeráncoltam a szemöldököm.

– Ha megcsókolsz, sikítok, és akkor kijön a papám, és orra vág. Na de persze előbb valószínűleg nedves lesz a bugyim.

– Elbírnék az apáddal.

– Nem tennél ilyet.

Morelli keze még mindig a galléromon volt.

– Nem, tényleg nem tennék ilyet.

– Mesélj még nekem a kocsirol. Volt valami nyoma erőszaknak?

– Semmi. A kulcs a gyújtásban volt, a bal ajtó be volt csukva, de nem volt bezárva.

– Volt vér a járdán?

– Nem voltam kinn a helyszínen, de a bűnügyi laborosok megvizsgálták, és nem találtak semmilyen erőszakra utaló nyomot.

– Újljenyomatok?

– Még ellenőrzik.

– Személyes tárgyak?

– Semmit sem találtak.

– Akkor nem a kocsiiban aludt – következtettem.

– Egyre jobb vagy ebben az óvadéki ügnyök-melóban – mondta Morelli. – Jó kérdéseket teszel fel.

– Sokat nézek TV-t.

– Beszéljünk Spiróról.

– Spiro egy temetkezési vállalkozással kapcsolatos ügyben bérelt fel.

Morelli szája körül nevetőráncok futottak szertesét.

– Egy temetkezési vállalkozással kapcsolatos ügyben?!

– Nem akarok beszélni róla.

– Nincs valami köze Kennyhez?

– Becsszóra mondom, hogy nincs.

Kinyílt az emeleti ablak, és az anyám dugta ki a fejét rajta.

– Stephanie – suttogta színpadiasan –, mit csináltak odalent?

Mit gondolnak majd a szomszédok?

– Aggudalomra semmi ok, Mrs. Plum – kiáltott fel neki Morelli. – Már megyek is.

# A LEGMÉLTÓBB ELLENFÉL

Hatalmas nyüzgés volt aznap a szint főterén. Galetkik százai lepték el a nyirkos járatokat, ki-ki igyekezett a maga dolgára. A milgandok fénye megvilágította a legeldugottabb járatokat is. Fegyveresek csoportjai várakoztak a csatornák bejáratánál és már alig várták, hogy megkezdődjön az aznapi vadászat. Az egyik galetki, óriási skorpióval az oldalán jelent meg. Sokan irigykedve, néhányan pedig fintorogva tekintettek a torzszülöttre. Gazdája mosolyogva figyelte a szolgálja által kiváltott reakciókat. Büszkén paskolta meg követője hátát, majd megindult a csatornák rengetegébe. Nem sokkal utána egy bárd igyekezte vidám énekszóval túlharsogni a tömeget. Mandolinja húrjainak játéka sokakat elbűvölt a hallgatóság közül. Az előadást csak egy pillanatra törte meg egy, a téren átrohanó, csápjában gőzölgő üvegcsékkal hadonászó tudós. Sokan dugták ki fejüket barlangjukból, hogy megtekinthessék a bárd játékát.

Nem messze innen egy galetki, Sziklazúzó Ruden ült föl fekhelyén. Az ő füléig is eljutott a zene. Jobb csápjával nekállt szeméi dörzsölésének, miközben bal mancsával vérző sebekkel tarkított lábait tisztogatta egy tudóstól vásárolt gyógykenőccsel. Ásított egy nagyot, majd kikászálódott az ágyból és barlangja bejáratához cammogott. Amikor megpillantotta a bárd köré gyűlt seregletet, erőltlen ásitózása heves vicsorogásba csapott át. Nem szerette az efféle ébresztést. Erősen gondolkozott, hogy miképp lehetne elhallgattatni a szűnni nem akaró énekszót, de korgó gyomra egy sokkal fontosabb dologra hívta fel a figyelmét. Nagyot sóhajtott, amikor ránézvén az asztalkájára, megpillantotta a tegnapi vacsora maradékát, egy félig megcsócsált orgling disznót. Azonnal rávetette magát a tegnapi vadászat gyümölcésére, és pillanatok alatt belakmározta mind az utolsó falatig. Az asztaltól felállván érezte, ahogy szétáramlik testében a micin, melytől izmai mind egy szálig megfeszültek. *Teli bassal még én is szívesebben hallgatom ezt a dalolászó bolondot!* – győzködte magát. Végiggondolta aznapi teendőit, majd magára öltötte díszes pikkelyvértjét, s övére rögzítette kardjának tokját. A hozzá tartozó fegyvert elrejtve tárolta barlangja egy eldugott zugában, így védvén az üveg kezű tolvajoktól. Különleges szerszám volt ez. Azonnan kezébe vette, úgy érezte, mintha ereje megsokszorozódna, s meg mert volna esküdni rá, hogy ezzel a karddal támadása is sokkal hatékonyabb. A fejére egy szarvakkal díszített sisakot helyezett fel, hátára pedig egy hátizsákot, melyben a túléléshez legszükségesebb dolgok kaptak helyet. A felszerelést

egy nagy, kerek pajzs egészítette ki. *Valami még biányzik!* – morfondírozott magában. Ekkor mintha milgand gyűlt volna az agyában, egy polcról leemelt, nohmetár gumóba rejtett jelvényt húzott elő, a tisztogatók klánjának jelvényét. Büszkén tűzte fel mellkasára és megindult barlangja kijárata felé. Kilépvén onnan, jobb csápját egy a barlang nyílása mellett heverő zsák szájára tekerte, majd megindult a főcsarnok felé. Első útja a tisztogatók klánjának épületébe vezetett.

Az épületbe érven örült a sok ismerős arc láttán, de egyből a torkába ugrott a szíve, amikor megpillantott egy hatalmas kopasz galetkit, aki éppen felé tartott. Dexkill volt az, a tisztogatók klánjának talán legnagyobbika. Ruden megborzongott, amikor meghallotta hangját.

– Örömmel látlak újra téged Sziklazúzó Ruden. Remélem teljesítetted a feladatot, amivel megbízalak? – kérdezte gyanakvóan a megrémült galetkitől.

– Természetesen nagyuram! – válaszolta, némi határozottságot erőltetve az arcára és a hangjába.

Fogta a magával cipelt zsákot és kiborította tartalmát a hatalmaság elé. Kis idő múlva öt kőzúzó teteme hevert a földön. Dexkill arca határozottan elégedettnek látszott. Ezt látva Sziklazúzó Ruden is felengedett egy kicsit.

– Barátom! – szólította meg újra a mester. – Tudtam, hogy nem kell csalódnom benned! Megtetted, amire megkértelek! Ha így folytatod tovább, észre sem veszed, és ismét előrébb lépsz a ranglétrán! Most új feladatot kapsz, melynek sikeres elvégzése után, rangod felderítő lesz!

Ruden dicsőségben úszva itta Dexkill szavait, és már maga előtt látta amint hatalmaságok gratulálnak neki előléptetéséhez.

– Köszönöm uram! Ígérem, nem vallok kudarcot!

– Abban biztos vagyok, annál is inkább mivel feladatot rendkívül könnyű lesz! Le kell győznöd egy galetkit, de nem akárkit! A győzelmet egy bárd klánba tartozó galetki felett kell learatnod! – vicsorogta Rudennek. – Némelyikük még a torzszülötteknél is jobban veszélyezteti társadalmunk jövőjét, ezért mőresre kell tanítanunk őket!

Sziklazúzó örömmel nyugtázta a kapott feladatot. Nem számított arra, hogy ennyire könnyű lesz. Nem egyszer eszébe jutott már, hogy elpüföljön egyet-kettőt. Lenézte és gyűlölte a bárdokat. Úgy érezte, hogy az a galetki aki úgy gondolkodik mint ők, nem tarthat közjűk. Egy odúba kellene élnie mindnek a torzszülöttekkel együtt és zöldséget zabálnia, amíg el nem tömők teljesen,

folytonosan trallalázó torkukat. Csak ritkán fordult elő Rudennel, hogy arcán kéjes mosoly jelent volna meg, most viszont fülig ért jókedve.

– Vedd úgy nagyuram, hogy a feladatot máris teljesítettem! – felelte meghajolva.

Legalább fél percig állt meggörnyedve, de amikor felpillantott, Dexkill már nem állt előtte. *Akkor bát lássunk munkához!* – sürgette magát.

Ruden a barlangok közt sétálva próbálta megkeresni ellenfelét, de egy bárddal sem akadt össze barangolásai során. *Amikor nem kéne, mindig beléjük botlom, bezeg most egyet sem találók* – zsörtölődött magában. Már éppen készült hazafelé, amikor ismerős hang ütötte meg a fülét...

– Sziklazúzó! – kiáltotta egy mély, zengő hang.

Ruden a hang irányába fordult és egy hatalmas alakot pillantott meg. Szájára őszinte mosolyt csalt barátja, Acélököl megpillantása. Rég látta már ezt a mindig mogorva, hatalmas fickót. Legutóbbi találkozásuk óta karmai látványosan megnövekedtek, és aurája hatalmas psi energiáról árulkodott. Mint mindig, most is eszébe jutott megismerkedésük estéje, amikor egy baráti beszélgetés során megkedvelték egymást. Sziklazúzó sokszor feltette magának a kérdést, hogy hogyan tud ilyen jól kijönni egymással egy tisztogató és egy pszionista, de egyszer sem tudott (nem is akart) válaszolni rá.

– Rég találkoztunk Acélököl! Látom alaposan megerősödtél! Mindig mondtam, hogy tisztogatónak kellett volna fölsapnod! – hízelgett barátjának.

– Túlságosan is túlbecsülöd a képességeimet barátom, de jólesnek szavaid! Látom te is jó színben tündökölsz! Rég láttuk már egymást! Úgy érzem, nagyon feldúlt vagy, lehetek valamilyen a segítségedre?

– Ami azt illeti igen! Különleges feladatot kaptam a klántól! Kivételesen nem torzszülöttekre, hanem galetki-re vadászom, mégpedig egy bárdra, de sehol nem akadok össze egygel sem! Nem tudnál javasolni egy helyet, ahol találhatok egyet?

– Ruden! Ami azt illeti tudod, hogy nekem nincsenek előítéleteim bárdokkal szemben, de most az egyszer a segítségemre leszek, ha megígéred, hogy becsületes küzdelemben, élet kioltása nélkül viszed véghez a feladatot! Az imént a csatornából jövet láttam és hallottam egyet amint mandolinja húrjait pengetve dalolt egy kisebb csarnokban. Most épp a boltoshoz igyekszem, megpróbálok eladni neki egy frissen szerzett elektronit. Ha sikerült lebonyolítanom az üzletet, elvezetlek téged a bárdhoz.

– Köszönöm barátom! – hálálkodott Sziklazúzó, Acélököl karmait szorongatva. – Szívesen elkísérlek!

Egy dühödtt galetki csapta be maga után a bolt ajtaját. Tett néhány lépést, majd visszafordult a bolt irányába és a bejárat fele hajított egy maréknyi aranyat.



– Edd meg, te nyomorult vérszívó! – kiáltotta, majd félresöpört az útjából néhány bámszokdót. A vérmérsékletéből ítélve mutáns lehetett. Mire a jelenet szemtanúi felocsúdtak, az ajtó elé szórt aranynak hűlt helyét találták. Hasonló esetek kísértetiesen sűrűn fordultak elő a boltban. Ruden és Acélököl lekésték a csetepatét, így nem tördve az épület előtt tolongó tömeggel, rögtön beléptek a boltba.

A boltos épp aranyt számlálva kacagott magában, amikor betoppant a két vendég. Az aranyat gyorsan eltüntetve, nyájasan mosolyogni kezdett, amitől Sziklazúzót a rosszulletet kerülgette.

– Újabb kedves vásárló a boltomban! Micsoda megtiszteltetés! Miben állhatok a szolgálatukra uraim? Gyönyörű kardjaim érkeztek! Pompás íjak, török, páncélok mágikus fegyverek... – kínálgatta portékáit a boltos, de Acélököl a szavába vágott.

– Eladni jöttem!

– Eladni? Nem is tudom, rosszul megy az üzlet mostanság, kevés az aranyam és...

– Mennyit ad ezért az elektronitért? – türelmetlenkedett a galetki.

– Ó, ezt évek múlva sem tudnám eladni! Orgling kutyá se veszi manapság az elektronit. Egy vagy két aranyat sem...

– Hűsz arany a minimális ára! – méltatlankodott Acélököl.

– Nem bánom te rabló, adok érte nyolcat! – még be sem fejezte a mondatot, de már el is vette a pultról az elektronit, és a pultra lökött hét aranyat.

Acélököl sóhajtott egy nagyot majd elrakta a fizetséget. Ruden ökölbe szorított manccsal figyelte a történetet, de figyelme gyorsan két bárd klánjelvényes galetkire



mint a zene. Ezek a galetkik csak a klánba lépés által kiaknázható előnyöket tartják szem előtt. Nekik semmit sem jelentenek a bárd hagyományok, nem foglalkoznak a művészetekkel, ugyanúgy harcosok legbelül, mint te vagy én. Ha még mindig meg akarsz küzdeni velük...

– Nem! Én egy igaz bárdal fogok megküzdeni! – vi-csorogta. – Remélem, hogy ezt a kettőt még egyszer alaposan helybenhagyhatom, de most vezess el ahhoz a galetkihez akik a csatornában láttál! Ő talán méltó lesz arra, hogy megküzdjek vele.

Acélöklől járatról járatra vezette Sziklazúzó Rudent, piciny patakokon és nyirkos csarnokokon át. Útközben több galetkivel is összefutottak, sőt egy elhagyatott járatban púpos moladok támadtak rájuk.

– Már nem vagyunk messze! – kiáltott fel váratlanul Acélöklől. – Érzem az aurájának a lenyomatát.

Néhány kisebb szikla megmászása után mandolin hangja ütötte meg a kimerült galetkik fülét. Óvatosan megközelítették a hang forrásának helyét, majd vidáman összenéztek, miután megpillantották a muzsikáló bárdot. A hangszerét pengető galetki vidáman gyönyörködött a néha hamiskásan megszólaló dallamokban és szívesen vette a köré gyűlt womathok társaságát. A gombákat majszoló torzszülötteknek nagyon tetszett a nyugtató zene.

– Felfordul a gyomrom ettől az idilli hangulattól! – morgolódott Ruden. – Lefogadom, hogy ez a nyomorult még élvezi is, hogy ilyen közönségnek játszhatsz! Ha rajta múlna még a barlangját is átadná ezeknek a kérődző férgeknek! Csak várja meg, amit most fog kapni tőlem! Addig fogom ütni, amíg ki nem...

– Ne feledd el, mit ígértél! – szakította félbe Acélöklől. – Ne tégy benne komoly kárt! Ő is csak egy közülünk! Ezt mindig tartsd szem előtt! – figyelmeztette Rudent a hidegvérű barát.

Sziklazúzó alig láthatóan biccentett, majd csápjaival ütemesen verdesni kezdte a kis csarnok falát. Mintha csak a csáp hangjára figyeltek volna fel, a womathok abbahagyták a legelészést, és fülelni kezdtek, majd a bárd is abbahagyta a húrok pengetését. Másodpercekkel később a womathok pánikszerűen elhagyták a csarnokot. Ruden ekkor pillantotta meg az egyik járatból betüremkedő albinó pókokat. A torzszülöttek rögtön megindultak a magára maradt bárd felé, aki sebtiben felmászott egy picinyke sziklára. A megrémült galetki tudta, hogy innen nem menekülhet és az óriási pókoknak nem tart majd sokáig a szikla megmászása.

– Segítenünk kell neki! – szólalt meg Acélöklől.

– Torzszülöttek! – kiáltott undorodva Ruden. – Semmi kedvem bárdokat pesztrálni, de a torzszülötteknek pusztulniuk kell!

A galetkik egy hatalmas ugrással a pókok közt landoltak és rögtön kezdetét vette a harc. Öt nyolclábú csáprágója keresett prédát magának. Sziklazúzó első csapása és

terelődött, akik egy szál mandolinnal léptek be a boltba. Ezt látva Acélöklől kitzsigálta a boltból barátját.

– Ne itt! – mondta szigorúan. – Majd odakint!

Sziklazúzó értett a szóból és színlelt nyugalommal hagyta el az épületet. A bolt elé érve meg se szólalt, lelkiékben készült a közelgő csatára. Barátja némán állt mellette, jobbnak látta, ha nem háborgatja a harcra készülő galetkik. Kis idő elteltével kilépett a boltból a két bárd. Ruden dühtől remegő léptekkel indult meg a galetkik felé. Mancsát meglendítve csapott le a hozzá közelebb álló áldozatra, de az kitérve a támadás elől, társával együtt kardot rántott. Sziklazúzó Ruden szeméi elkerekedtek amint megpillantotta a fegyvereket a bárdok kezében. Nem értette, mi folyik körülötte. Hirtelen szédülni kezdett és elsötétült előtte a világ.

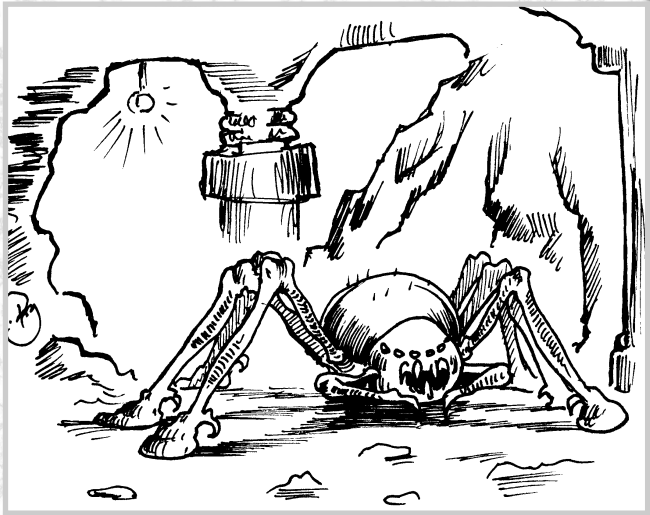
Acélöklől arcáról némi derűség tükröződött, amikor barátja magához tért. Felsegítette Sziklazúzót, majd halalkan beszélni kezdett.

– Örülök, hogy felébredtél! Alaposan megleptem az ellenfeleidet! – tréfálkozott.

– Ők leptek meg engem! De még mennyire, hogy megleptek! – Motyogott összetörten. – Mióta cserélik fegyverre a hangszeret a bárdok? – folytatta ingerülten. – Mandolinnal léptek be a boltba, de kifele jövet már kardot szorongattak! Mi folyik itt? – kérdezte Ruden.

– Megértem ingerültségedet, de amint most te is láthattad, vannak olyan bárdok, akiknek fontosabb a harc,

Acélökök elektromos lehelete rögtön kioltotta két bestia életét. Ruden már a második pókot terítette le, amikor észrevette, hogy barátja a földön fekszik eszméletlenül. Rögtön lendült Sziklazúzó mancsa Acélökök támadója felé, de a galetki ezúttal elhibázta az ütést és egy másodperccel később, már neki kellett kitérnie a csáprágók támadása elől. Az első harapás elkerülte a fűrge galetkit, de a második pók csáprágójával bal combjába harapott. Ruden meglendítette csápját és megsemmisítő erejű csapást mért támadójára. Már csak egy torzszülött maradt, amikor a megsebzett galetkinek furcsa érzése támadt, látása elhomályosult és hirtelen nem tudta hol van. Vakitó fény áradt mindenfelől, és néma csend hullt a világra. Minden nyugodt volt de Sziklazúzó nem értette, mi történik körülötte.



Esetlenül kapdosott mancsával és megpróbált megszólalni, de egy hang sem jött ki a torkán. Ezek után jobbnak látta, ha lehunyja szemét és megpihen egy kicsit, csak amíg újra erőre kap. Nem kapálódzott tovább, nem próbált kiáltani, átadta magát a fénynek. Ekkor távolról hangos szólások, durva ritmusok törték meg a tökéletes csendet. Ruden megpróbálta kivenni fejből a dallamot, és újra élvezni a nyugalmat, de a hangok egyre erősödtek. A csendet felváltotta a ricsaj, a fényáradat pedig elveszett néhány milgand halvány pislákolásában. A semmiből egy gigantikus pók bontakozott ki, amely csáprágójával a galetki mancsa felé kapott.

– Torzszülött! – próbált kiáltani Sziklazúzó, de csak alig hallható hangok jöttek ki a torkán.

Ekkor tudatosult benne, hogy egy albinó pók áll előtte, mérge pedig felszívódott vérében. Látása még mindig homályos volt, de füleiben hangosan zúgott a harci dal. Mancsát csapásra emelte és lesújtott ellenfelére, aki a fejére mért ütéstől a csarnok padlójára hullt. Amint kimúlt az utolsó támadó, a dal is abba maradt. Ruden összeesett, de halványan látta, amint az imént még harci dalt zengő galetki letérdel elé. Kezében egy üvegcsét tartott, aminek tartalmát megitta Sziklazúzóval, aki rögtön magához tért. Egy cseppkőnek támaszkodva felegyenesedett, és némán figyelte amint a bárd, kezeit Acélökök mellkasára helyezve, gyógyító varázslatba kezd. A levegő hirtelen vibrálni kezdett és a mágikus szavak hatására egyre erősebben rezgett. Ruden lélegzetét visszafojtva figyelte az élettelennek tűnő galetki testét, és az ősökhoz fohászkodott, hogy barátja visszanyerje eszméletét. A mozdulatlan test ekkor egy nagyot rándult és Acélökök kinyitotta a szemét. Sziklazúzó nyomban a lábadozó galetkihez lépett.

– Legyőztük őket! – szípogeta halkán, miközben lekuropodott mellé.

– A feladat... mi van a feladattal... ugye nem! – suttogta Acélökök.

– Elhalasztva! – felelte Ruden a mellettük álló bárdra tekintve, aki ekkor eléjük lépett, majd meghajolt.

– Könnyűszél Szelmor szolgálatukra! – szólalt meg csengő hangon a galetki.

Acélökök feltápáskodott és viszonzta a meghajlást, Sziklazúzó pedig biccentett egyet a fejével. Egy darabig a bárdot vizslatta majd gúnyosan megszólalt:

– Ebből a sok torzszülöttből hatalmas lakomat csapok, neked is jutna belőle, ha...

– Vegetáriánus vagyok! – vágott közbe Szelmor. – Köszönöm a meghívást de most mennem kell.

A bárd az élettelen pókokra nézett, majd elfehéredett arccal sietve elhagyta a csarnokot.

– Nyámnyila brokkoli zabáló! – kiáltott utána Ruden, de magában még mindig hállázkodott, amiért megmentette az ő és barátja, Acélökök életét.

Szelmor, nevéhez méltóan, a szél könnyedségével mozgott a nyirkos sziklákon. Ruden némán bámulta a sötétségbe olvadó testet és lassacskán bevallotta magának, hogy talán sosem fog ennél a bárdnál méltóbb ellenfelet találni, de ez most egyáltalán nem bántotta. Tudta, hogy ennek ma így kellett történnie.

Sziklazúzó Ruden elalváshoz készülődött. Páncélja és felszerelése már a megszokott helyen pihent, csak a tisztogatók klánjának jelvényét markolta még egy erős mancs. *Ma elszalasztottam az alkalmat, de nem nyugosom, amíg eleget nem teszek a rám bízott feladatnak.* – zsörtölődött magában. *Holnap elkapok egy bárdot* – motyogta félálomban, majd hangosan horkolni kezdett...



### Drága Édesanyám!

Ismét túl vagyunk egy olimpián, és ezek szerint immáron több mint két esztendeje rovom a Teron-hegy baljóslatú barlangjáratait. Maga a „nagy” versengés a szokásos koreográfia szerint zajlott: először kedvenc számom, a játékos versenye jelentette kihívással kellett szembenéznie a szolgálzint galetkijeinek.

Előtte sokat gondolkodtam, hogy vajon mennyi esélyem van arra, hogy megvédjem kétszeres olimpiai bajnoki címetem, és arra jutottam, hogy nem sok. A Tovvajok és a Tudósok sokkal kedvezőbb esélyekkel indulnak, és ez a különbség olimpiáról olimpiára csak nő, növekszik. De erről már sokat panaszkodtam, és szinte már közhelyszámba megy, hogy hiába minden elszántság és küzdeni tudás, egyesek indokolatlan előnyöket élveznek. Nyaff!

Ráadásul a gaz Tovvajok mellett újabb komoly ellenfél bukkant föl az elmúlt időszakban. Régebben mindenki csak jópofa különcöknek tartotta a Mutánsokat (és voltaképp a többség az is maradt), de mostanság akadnak néhányan, akik klánjuk képességeivel élve és visszaélve olyan mértékben habzsofják magukba az éltető lélekenergiát, hogy lehetetlen lépést tartani velük, és ha ezek közül egyiknek-másiknak kedve szottyán, hogy megnyerje az olimpia játékos versenyt, egyszerű halandó (mint például én, szegény, nyomorult bárd) aligha lehet képes lépést tartani vele. Nyaff!

És aztán, ugye, jelentős szerencse is szükségeltetik, amellyel én ezer sorscsapással tarkított életem során mindig hadilábon álltam...

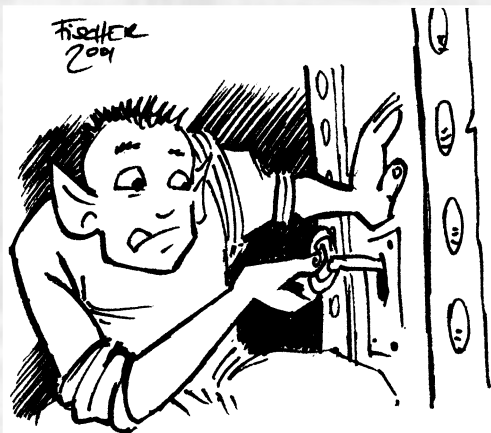
Mondhattam volna tehát előre, hogy nincs semmi esélyem, de inkább csöndben maradtam (nem hiába vagyok tiszteletbeli Bölcs), hiszen már az előző olimpia előtt is elsrattam minden esélyemet, de valamilyen hihetetlen csodának (vagy talán félreértésnek) köszönhetően minden igaztalan hátráltatás és alávaló ármány ellenére végül mégis én állhatam a dobogó legtetjére a kutyaszinten!

Így kicsit lemondóan, felkészülve az esetleges teljes vereségre, de ugyanakkor szívemben egy picit bizakodással vártam a nagy eseményt.

Sajnos, megint nem láttalak benneteket a lelátókon (fölháborító szerintem, hogy még ezen a jeles napon is így elszigeteltek egymástól a Teron- és a Rível-hegybelieket!), de mivel joggal reméltem, hogy hallva sorozatos jó szereplése-

ről, ott szurkoltok nekem, ezerszeres odaadással vettem bele magam a küzdelembé.

Sajnos, a verseny dögunalmas volt. Teljesen olyan volt minden, mint az édfégi olimpiákon. Már rutinosan találtam meg a helyes irányt a föld alatti labirintusban, könnyedén tértem ki a gonosz csapdák elől, jó előre mély levegőt vettem, így nem is szippantottam be a mérgezett levegőt, de azért tartottam egy kis bemutatót a jelen lévő kalandmesternek varázslatfőzésből. Szokás szerint könnyedén kinyitottam a vastag acélajtót, majd gyakorlott mozdulatokkal beelőntem egy nemrég megszerzett, különös fényben ragyogó kulcsot (úgysem lehet semmire sem használni), hogy kissé nehezítem az utánam következő dolgát. A kereskedő húzta az időt, ahogy szokta, így rendeltetésszerűen haragban váltunk el. És igen, ott leselkedtek a gonosz ölések is. Jó ismerősként köszöntöttük egymást





a ronda szörnyekkel, és miután kiengedtem őket a rács mögül, és megmutattam a helyes irányt nekik, továbbíndultam, hogy megszeliidítsem a szokásos özsvényeket. Időközben csodálkozva hallgattam a mögöttem felharsanó retteneteses üvöltéseiket és ideg-tépő síkolyokat. Az utóbbiak emlékeztettek a boltosé-  
ra – mi történhetett?

A felszínen oda se nézve leemeltem a polcok egyikéről az egyetlen igazi időkristályt, aztán a tőlem megszokott vérfagyasztó nyugalommal vártam az eredményhirdetést. Ez alatt egy kedves szövetségi társammal, a csodaszép Mirellával beszélgettem, akinek az esélyeket firtató kérdésére így válaszoltam:

– Fo-fo-fo-fogalmam si-si-sincs, de-de-de egy harmadik he-he-he-hellyel tö-tö-tökéletesen elége-gedett le-le-lennek... – Bár mint említettem, vérfagyasztóan fuggadt voltam, azért egy icipici lámpaláz erőt vett rajtam: enyhén dadogtam, fogaim csikorogtak, és kissé dőlt rólam a víz. De nem csorgattam a nyálamat, ez szemenszedett, ahjas rágalom! Nyaff!

És igen, a sors ismét igazolta fényes taktikai érzékemet és nagyszerű helyzetfelismerő képességemet! Elsőként engem szólítottak a dobogóra!

Sajnos, a dobogóra elsőként a harmadik helyezettet szólítják, de ki bánja ezt?! Harmadik lettem? Tényleg? De jó! A második Rip Imhotep Kázmér lett, aki, azt hiszem, Tolvaj, az első pedig természetesen egy mutáns, valami Handur nevezetű. No, ezen a téren sem tévedtem nagyot...

De igazán, őszintén örültem ennek a harmadik helynek: jó érzés volt ismét ott állni a dobogón, és hallgatni a lelkes tömeg ünneplését. Sikerült megörízmem a presztízsemet, és egyben teljessé vált az érem-kollekcióm: két arany- és egy ezüstérem mellett mostantól egy szépen csillogó bronzérem is emeli a barlangom fényét. Igazán elégedett vagyok.

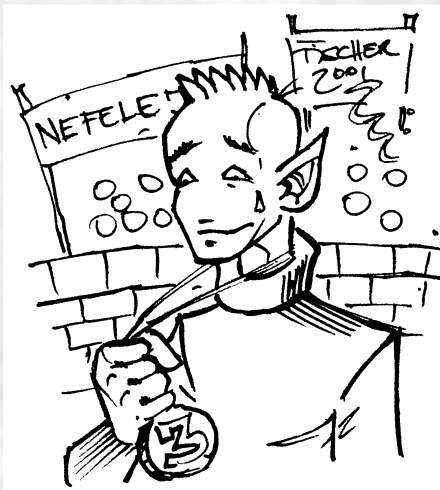
Nos, az olimpia további része már nem tartogatott ennyi örömet a számomra. Következett a pankráció: végül is, túrhíetően szerepeltem, háromszor nyertem! Igaz, ehhez kilenc próbálkozás kellett... De végülis, nem lettem utolsó, száz-valahányadik lettem, ami egy ilyen törekény, védtelen élőlénytől, mint amilyen én vagyok, egész túrhíető eredménynek látszik. A győztes ebben a versenyszámban bizonyos Piromaca lett, igazolva azt, hogy a nők az élet minden területén legalább annyira agresszívak, mint a férfiak. Különösen, ha nyálkásak.

A hagyományos versenyben szinte lekopíroztam a pankráción nyújtott teljesítményemet: ezúttal is három győzelmet könyveltek el a nevem mellett, és végül a száztizennyolcadik helyen végeztem. Igaz, ehhez az is kellett, hogy egy mágus, Arkhis valamilyen érthetetlen elhatározástól vezérelve a tűzlehelétét használja ellenem. A lehelete ugyanis nagyjából szánalmas kis füstpamacsok elszánt pőfőgtetését jelentette. Talán meghatódott attól, hogy egy ilyen nagyszerű, hírneves galetkivel kell szembeállnia? Nem hiszem: szereplése alapján ezt a tűzlehelő taktikáját alkalmazta a többiek ellen is. Lehetséges, hogy valamit félreértett, és az utolsó helyet celőzta meg ezen az olimpián: sajnos, ebben az esetben is csalatkoznia kellett, hiszen még ezzel az öngyilkos taktikával is sikerült legyőznie valakit...

Megleckéztettem még Damoclest, egy pimasz Tolvajt (emlékezetem szerint már többször is megpróbált a barlangomba betörni a gaz), és heroikus küzdelemben győzedelmeskedtem Mortisha Hazadar fölött. A hősök csatám is eposzokba illő volt, de végül egy hajszálnyival mindegyiket elvesztettem.

Ezután már kissé megfáradtam, de lelkesen belevetettem magam a psi-küzdelmekbe. Bár ezt a művészetet csak hobibisziten üzöm, de azért nagyon kedvelem. Az előző olimpián nagyon jól szerepeltem, és ezúttal is megálltam a helyem: a tizenkilencedik lettem végül nagy holtversenyben. Az utolsó fordulóban gigantikus, hosszú küzdelemben legyőztem „hétköznap” psi gyakorló társamat, Garabonciást, visszavágyva ezzel az előző olimpián elszendevett vesegéért (igaz, hogy ő meg a hagyományos versenyen végzett ki villámgyorsan szellemkalapácsaival).

Ezzel nekem elegendő is lett az olimpiából, de még hátravolt a csapatverseny, ahol Mariel és Balszerencse társaságában szerepeltem. Nos, maradjunk anyyiban: eredményünkre nem fogják a galetki történelemlékönyvek emlegetni... Mindeneset-





re itt is igazolódott előzetes jóslatom: „Figyeljétek meg, nem leszünk utolsó!” – És így is lett. (Különben meg mire számíthat az, aki egy megtestesült Balszerence társaságában indul?)

Az olimpiát záró szokásos karneváli forgatagban érdeklődtem szövetségi társaim eredményei iránt is: azt kell, hogy mondjam, a Békeidők Hirmondói megint remekül szerepeltek. Külön kiemelném Rózsa Alexet, aki a kutyaszint csapatversenyében győzedelmeskedett (sajnos, csak az egyik társát ismerem, aki Meávegvev volt). Szintén nem akármilyen teljesítményt nyújtott Csendes Don: a hetedik szinten játékos versenyben és csapatversenyben harmadik lett, a psi-olimpián pedig ismét ezüstérmet szerzett. A játékos

versenyben egy másik Hirmondó, bizonyos Nomis Leinađ végezett előtte (vajfi, honnan ismerős a neve?).

Patissar Tudós létére harmadik helyet szerzett psziben (legközelebb szerintem olimpiai bajnok lesz!), Tüskés Lazarus pankrációban lett bronzérmes az ötödikén... Valószínűleg képtelenség felsorolni minden jó szereplést: hiszen végül is mi vagyunk a Teron-hegy egyik legnagyobb szövetsége! Vagy talán nem is kell az „egyik” szócskára? Epp a napokban készült el fantasztikus, gyönyörű Barlangcsarnokunk, ebben a Hegyben elsőként! Ezzel immáron egyesülhet az eddig kétséggyőzeleméből két részre osztott szövetség, és valóban nagyvívóan gyűlhetünk össze ebben a hatalmas csarnokban! Valószínűleg heteken belül elkészül csodálatos Lélekenergia-generátorunk, talán ebben is első leszünk (azt hiszem, csak a „Q” névre hallgató titokzatos társaságnak van esélye arra, hogy megelőzzön minket), az Ivónk és az Akadálypályánk is majdnem készen áll... Mikor úgy másfél éve egy nagyon rokonszenves hírletésre válaszulva jelentkeztem az akkor csak három-négy tagot számláló társaságra, ki gondolta volna, hogy ekkorra „fűzünk”? Nagyon nagy szerencse, hogy ilyen sok galetki is képes együtt gondolkodni, együtt cselekedni, és továbbra is ugyanazon bensőséges hangulatot élhetem át közöttük, mint a legelején. Büszke vagyok rá, hogy egy lehetek a Hirmondók közül! (Remélem, sok ilyen jó szövetség alakult és alakul még a Hegyben – egy-kettőt magam is ismerek –, mert véleményem szerint ez az, ami tényleg biztosíthatja a galetki nép jövőjét.)

Szóval megint egy jó hangulatú és jól sikerült olimpiát magam mögött hagyva tértem vissza a barlangomba jóval a szokásos milgandoltási idő után. És következtek a „dolgos” hétköznapok...

A remetétől például azt kaptam feladatuk, hogy szerezzek két darab mintrogi erőövet. Jó kis feladat, mert egy egész sziklaóriás-fordán kell(ene) átvágnom magam ehhez. Még szerencse, hogy találtam méltó társakat magam mellé, olyanokat, akik a harcra is értenek (én ugyan megpróbálhatom meggyőzni az óriás sámánokat arról, hogy adják át önként az öveket, de nem hiszem, hogy sikerülne...). Így aztán most éppen egy taktikai értekezletről jöttem haza: hosszú megbeszélés eredményeként sikerült egy használhatónak látszó harci koncepciót kieszelnünk (ebben elsősorban Merlin, csapatunk mágusa jeleskedett). Remélem, valóban sikeres is lesz ez a terv, hamarosan a gyakorlatban is próbára tesszük...

Emellett elstájtam a templomba, ahol egy kedves pap bácsi előadta, hogy a Ragyogás Kulcsának tulajdonosa elképzelhetetlen kincsek birtokosává válhat... De honnan szerezzek ilyen kulcsot? Ragyogás Kulcsa, ragyogás kulcsa... – Valahonnét ismerős ez a fogalom...

Az Ősökre! Csak nem az a kulcs volt az, amit az olimpián beleerőltettem a labirintus ajtajába?!... Van egy olyan érzésem, hogy holnap milgandgyújtáskor az Arénát álmosan kinyitó szolgálja meglepve fogja tapasztalni, hogy az éjjel valaki behatolt az olimpia föld alatti akadálypályájára... Remélem, senkinek sem sikerült kiesznie.

Nyaff! Ebből is láthatod, hogy Balszerencse nem véletlenül szegődött társamul.

Millió bűzlit küld szerencsétlen kistfiad:

## Nefelejcs

az elátkozott bárd

# QUINTA ESSENTIA

„Aurum nostrum non est aurum vulgi”

„A mi aranyunk nem a tömeg aranya”

Sziasztok Galetki társaim! A nevem Monomi, és pszionista vagyok. Tudom, közületek sokan nem rokonszenveznek velünk, pszi használókkal. Nem tiszteltek bennünket, talán le is néztek minket. Az lebet ennek oka, hogy a pszi használata nem feltétlenül szükséges, hisz pszi barcokban csak olyan lények ellen küzdöbetsz, csak olyan problémákat kell megoldanod, amelyekkel egyébként nem is találkoznál. Tudom, sokan úgy gondolják, el lebet tölteni az időt hasznosabb dolgokkal is, mint fekiüdni a relaxációs ágyakon. Ezt bizonyítja klánunk igen csekély létszáma is. De ezek a kevesek, akik köztünk vannak, tudják milyen nemes célért küzdünk ilyen elnyomottan. E cél eléréseért alakult szövetségünk.

Quinta Essentia. A kvintessentia eredetű fogalom. Eszerint az antikvitásból örökölt négy elemet (víz, tűz, föld, levegő) egy ötödikkal a teljesen szellemi természetű, éterszerű világszemlélettel kell kiegészíteni. A világszemlélet működése vezet el a lényeghez, ez emeli az egész művet a szellem rangjára. Szövetségünk pszionistákat, illetve pszi használókat tömörítő baráti társaság. Céljaink közé tartozik a galetki társadalom megvédése mindenféle asztrális fenyegetéstől, valamint felkutatni és használni mindenféle asztrális tudást, mely népiünk hasznára válhat. Szövetségünk felépítése hierarchikus, minden tag egy a képességei által meghatározott szövetségi ranggal rendelkezik. A szövetség vezetését a Consilium Ingenium, az Alkotó Erő Tanácsa látja el...

Minden más szövetséggel baráti, hasznos együttműködést lebetővé tevő kapcsolatot igyekszünk kialakítani. A szövetségi épületek kiválasztásánál elsődleges szempont, hogy az minden tag elégedettségére szolgáljon, és fejlődésüket segítse. Emellett szeretnénk szolgálunk ellátását is magas színvonalon megoldani, valamint természetesen pszi épület is fog épülni.

Hallgassuk meg most barátom és szövetségi társam – Harbolter – szavait:

Senkire nem kényszerítünk szélsőséges ideológiákat, szigorú kötelezettségeket, és osto-ba regulákat. Köztünk nem számít származásod, nemed, az életkorod, az étkezésed, a klánod, a gondolkodásod. Csak a cél a fontos, és az, ami közös bennünk. Az elme korlátainak ledöntése, tisztasága, végtelen hatalma. Hiszen csupán gondolataid segítségével pillanatok alatt megtehetsz óriási távolságokat, kutathatsz egy másik térben, gyógyíthatsz, de akár ártatsz is. És közben gyarló tested csak pihen, aminek határainak átlépése neked egy pillanatot másnak egy elérhetetlen álom. Elérhetetlen? Hisz csupán kopogtatnod kell a pszi iskola ódon kapuján, és ezek a végtelen lebetőségek máris megnyílnak előtled. Az együvé tartozás biztonságával és segítségével pedig még tovább tökéletesednek képességeid, és e páratlan világ tevékeny polgárává válhatsz.

Visszatérve a bevezetőre, igaz hogy amennyiben nincs pszid a pszi lények sem báborgatnak, de attól még léteznek! És igenis veszélyesek lebetnek a galetki társadalomra nézve! Szövetségünk éppen ezért feladatául határozta meg a galetki társadalom megvédését ezekkel a kártékony lényekkel szemben. Ebbe azonban nagyon sokat kell tanulnunk! Mindannyiunknak, akik ismerik és használják a pszit minden ismeretét, minden tudását, minden tapasztalatát meg kell osztania egymással. Össze kell fogjunk MI nekünk a TÖMEGÉRT.

Végezetül, álljanak itt Hegymélyi Nekromanc, a királyi szint küldöttének az Olimpián elhangzott szavai:

„Ne feledjétek, az Ellenséget csakis fizikai síkon nem tudjuk legyőzni, a pszi mestereiv kell válhunk”

**Harbolter (#5066) – Elekfi Ferenc Mezőkovácsbáza Nyírfa u.12. 5800 /68/ 452-497**

**Leph Arlone – Juharos Péter Várpalota Jókai u.11 v/20 8100 /88/473-706**

**Monomi (#7805) – Suba Zsolt Erdőkertes Zrínyi u.6 2113 /28/475-059**

## ŐSÖK VÁROSÁ

### SZÖVETSÉGEK TABLÓJA

A Szövetségek Tablójában bemutatkozhat minden játékos szövetség az Ősök Városából. A bemutatkozó anyag számítógépes szövegszerkesztővel legyen készíthető, lehetőleg Winwordben, vagy az által beolvasható formátumban. Érkezhet e-mailben, vagy lemezen, de a lemez visszaküldését nem vállaljuk. Az írás hossza a szöközőkkel 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.

## ŐSÖK VÁROSA – OLIMPIA

***Az olimpiai játékok problémamentesen zajlottak le, de az olimpián olyan tömegű játékos-jatékos csata van, hogy jónéhány harc-egyensúlyi probléma előjön, ami a normál játékban nem.***

Szokás szerint a lőfegyvereseket említem először. Bár mindenki azzal érvel, hogy a lőfegyveresek sokat dolgoztak az egy szakértelem és egy tulajdonság fejlődésével, de ez persze minden egyéb harci stílusra igaz. A játékos-jatékos harcban a lőfegyver mindig is kicsit túl brutális volt, és azzal nyugtattuk magunkat, hogy alacsony KNO költsége ellenére, bizonyos szörnyeket nem lehet vele megölni. Csakhogy ez az olimpia résztvevői számára sovány vigasz. A védekezést nyújtó varázslatok és italok nem használhatók ellene, hiszen legyorsulja a karaktert az íjász. Legfeljebb a nagyon magas szélpajzs és vastagbőr kombináció nyújthat védelmet, de ennek elérése gyakorlatilag lehetetlen. Valószínűleg ésszerű lenne – kizárólag az olimpián – ugyanazt a korlátozást alkalmazni lőfegyverre, amely a közelharcra is érvényes, nevezetesen egy maximális találati esély bevezetését. Jelenleg is van ilyen, 95%, ami az idei olimpián kísérletképpen 90%-ra volt csökkentve, de valószínűleg még ez sem elég jelentős. Talán 80%-ot kellene megpróbálni a nyáron, még így is legfeljebb 1 lövedék fog mellémenni.

A másik problémát a mágiellenállás itala jelentette. Nyilvánvaló, hogy az olimpián más bónuszt kell adnia, mint a valós játékban. A jelenlegi olimpián kísérletképpen +40 helyett +30 rezisztenciát adott, de úgy tűnik, még ez is túl sok, a következő olimpián elég lesz a +20.

A csapatversenyeken az animáció varázslat dominált. Ezzel kapcsolatban megjegyzem, hogy a várakozástól eltérően, nem volt a dolog annyira hatékony, mint sokan számítottak rá. Egyrészt, mert az olimpiára kijavítottam azt a bugot, hogy játékos néha többször is tudta ugyanazt a hullát animálni (ez a privilégium csakis a torzszülötteket illeti meg), másrészt, mert sok játékos rendelkezett rezisztencia szakértelemmel, és így még holtában is a csapatot „segítette”. Sokan vitat-

koztak annak idején erről, hogy jó-e, hogy az animáció rezisztálható, vagy sem. Mindenféle szerepjatékos magyarázattól eltekintve, a legjobb, ha nem változtattunk meg valamit, ami jól és megbízhatóan működik (sokan úgysem szeretik a változásokat). Talán a rezisztencia miatt az animáció mégis kiegyensúlyozott, és nem kell gyengíteni, mint korábban terveztük.

Itt jegyzem még meg, hogy igyekeztem még az olimpia előtt a pszi csatákat, képességeket, PT beállításokat tökéletesre pofozni, remélem, most már mindenkinek minden úgy működött, ahogy eredetileg elképzelték.

Kérem, hogy amennyiben észrevételek van az olimpiával kapcsolatban, vagy javaslatotok, hogy mit szeretnétek a következőn látni, tegyétek meg levélben vagy e-mailben.

### TÁRGYTÖRÉS

A játékban jelenleg kétféle módon lehet tárgyat pusztítani: gigaököl varázslattal és tárgyirtás végtaggal. Mindkét esetben a mentődobás azonos képlet szerint történik. A tárgytörés esélyét csökkentő faktor a tárgy értéke, növelő a támadó képesség erőssége, és egy módosító, amely attól függ, mennyi véletlenszerű (1000-nél nagyobb sorszámú) varázstárgya van beKfelve az illetőnek. Az első 5 tárgyra nincs mínusz (sőt, bónusz van), de a 6. tárgytól kezdve mindegyikre van +5%. Ezenfelül a tudósoknak van -10%, és 6. szinttől -5% a tárgy elvesztésére.

Tekintsünk egy átlagos karaktert az 5. szintről. Van 10 véletlen varázstárgya (erre kap +25%-ot), és 6 küldetés tárgya. Egy 12. szintű tárgyirtás – ilyen van pl. a pusztító szójernek – (módosító: szint x 7%) irányul az általa viselt „méreg aranyozott nyakláncára”, amelyre az értékmódosító -156%. A törés alapesélye 50%, és az esély sosem mehet 90% fölé.

$$\text{esély} = 50\% + 12 \times 7\% - 156\% + 25\% = 3\%.$$

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

azaz a tárgy 12-es támadástól szinte soha nem fog összetörni.

Másrészről, tegyük fel, hogy egy magasabb szinten élő, 4 végtagos tárgy tetőtől talpig véletlen tárgyba öltözik. 22 tárgyat tud így felvenni, így a fenti képletben a +25% helyett +80% lesz. A fenti esély 58%-ra módosul, 14-es tárgyirtás esetén 72-ra, 16-osnál 86-ra, és egy kevésbé értékes tárgynál még magasabbra.

A fentiekből jól látható, hogy a közhiedelemmel ellentétben, a tárgyirtás képlete jól kiegyensúlyozott. Természetesen, a különbség óriási lesz, ha csak néhány tárgyat helyett egy valamivel gyengébb, 1000 alatti sorszámú küldetéstárgyat használsz. A szörnyek tárgyirtó képességei nem szállnak el az egekbe, megfelelő felkészüléssel védekezni lehet ellenük a tárgyvédelem varázslattal (ill. magasabb szinten a védőolajjal). A módosító azért lett bevezetve, hogy a játékosok számára a „tetőtől talpig varázstárgya” öltözők stratégia mellé – ami nem minden játékos számára elérhető – legyen alternatíva is. Ezért raktam be azt is, hogy az 1000-nél kisebb sorszámú tárgyakat – sok ezek közül pótolhatatlan – egyáltalán ne pusztítsa a tárgyirtás.

Mindezek ellenére, a fenti rendszer nincs felkészülve annak az esetnek a kezelésére, ha egy játékos féreg érintésével, négy magas tárgyirtó végtaggal esik neki játékosársainak. Ezért úgy gondolom, fair, ha játékos-jatékos küzdelemben ezt a módosítót nem vesszük figyelembe, így még a tárgyirtásra kigyúrt karakternek is csak részleges esélye lesz a pusztításra.

### INFLÁCIÓ?

A játékban többen elérték a maximálisan megengedett 32000 arany vagyont. Ezzel kapcsolatban a megjegyzéseim:

A játékban az elsődleges erőforrást a KNO, a képességek jelentik, az ezzel kapcsolatos egyensúly megőrzésére mindent megteszünk. Ezzel együtt a vagyon- és tárgyhalmozás, mint temporális értékek, nincsenek korlátozva. A parancsokkal és adott befektetéssel szerzhető KNO jutalmak között nincs aránytalanság, viszont az azonos TVP költségű parancsokkal szerzhető pénz és tárgy nincs így kiegyensúlyozva. Sokszor, az ilyen parancsok egyáltalán vagy csak csekély mértékben hoznak lélekenergiát. A tárgyátadás a játékban bizonyos formában engedélyezett, mert enélkül elveszne

a játék többszemélyes volta. Ezért sem engedhetjük, hogy a vagyonnak akkora jelentősége legyen, mint a TF-en. Azok, akik minden fordulójukat drágakövek lovasával vagy varázstárgyak és ősi relikviák régészkedésével töltötték, nagyon sok pénzt tudtak gyűjteni.

Természetesen, azért a pénzt van mire költeni, minden körben gyógyítás a templomban, és varázstárgyak vásárlása más játékosoktól – de ha valaki egész körben csak a fenti dolgokat csinálja, elérheti a maximális pénzt. Ez nem jelenti azt, hogy „nincs mire költeni a pénzt”, csak azt, hogy értelmetlen dolog a pénztermelést túlzásba vinni. Amennyiben akarjátok, megpróbálhatjuk a pénzt is a KNO-hoz hasonlóan kiegyensúlyozni. Ez nehezen és fokozatosan fog csak menni, olyan lépéseken keresztül, mint pl. a drágakő lophatóságának korlátozása, vagy az ősi relikviák eladási árának csökkentése. Azonban semmiképp sem szeretném, ha pénzért a játékban mindent meg lehetne vásárolni. Az ŐV-n a pénz nem a cél, hanem csak egy eszköz!

### EGYEBEK

- ❖ A 7. szinten a boltba bekerült egy új küldetés, amelyben 3 javítás italát lehet szerezni (minden ital +10 javítást ad a következő J parancsra).
- ❖ Az ősi relikviák eladási ára kis mértékben csökkent. Itt jegyzem meg, hogy többen panaszkodtak, hogy hiába nő régészkedés szakértelmük 20 fölé, ez már nem módosítja az X parancs sikerének esélyét. Ez igaz, de a régészkedés szakértelemtől függ az ősi relikviák ára, és itt bármilyen magas szakértelem is számít.
- ❖ Régészkedéskor, ha valaki már több varázstárgyat talált, csökken az esélye, hogy további varázstárgyakat találjon. Ennek a változásnak a célja, hogy a fordulójukat kizárólag régészkedéssel töltő, varázstárgytermelő mellékkaraktereket korlátozzuk, a normálisan játszó tudós karaktereket ez nem érinti.
- ❖ Bekerült, hogy a Z parancs használatakor – megfelelően magas zene szakértelem esetén – véletlen varázstárgyat lehessen találni, és ennek esélyét tetszőlegesen magas zene szakértelem is jelentősen növeli. Ehhez tartozik még, hogy elkészült az ŐV bárdverseny jutalma, egy hangszer, ami többek között ezt a fenti bónuszt is módosítja. Részleteket gondolom majd a szervezők írnak a Krónikában.

Tibor Miklós

# Ghalla News

97

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2002. január



Furcsa, hogy egy 16. találkozóznál már rutinból kellene mennie az egész rendezésnek, mégis, akkora lámpalázam volt, mint a korábbi találkozóznál. Egy kicsit mindig rettegek, hogy valami nem sikerül az olimpiában, vagy milyen programhibákat vágtok a fejemhez, vagy hogy nem tetszik valamelyik program. Persze mindig családok, jó értelemben, a játékosok mindig örömmel és kíváncsian fogadják minket, és lelkesen vesznek részt a programokban. Mostanában valamivel kevesebben szoktatok eljönni, mint a korábbi találkozókra. Mivel az aktív játékosaink száma nem csökkent, csak találgatni tudunk, mi lehet ennek az oka. Az egyik lehetőség, hogy az internet robbanásszerű fejlődésével – játékosaink közül is egyre többen játszanak a neten – az élő találkozó varázsa az információra éhes játékosok számára csökkent, hiszen minden adat hozzáférhető a neten, adatbázisok, hyperek, levelezési listák és honlapok segítik a játékosokat. A másik lehetőség, amire gondoltunk, hogy a programok esetleg nem elég vonzóak a számotokra. Tény, hogy az utóbbi találkozókon kialakultak a jól bevált programok – játékos vetélkedő, tesztcata generátor, árverés, tombola, totó és egyéb apróságok – és ezekhez képest semmilyen óriási újítást nem vezetünk be. Ezzel kapcsolatban várjuk leveleteket, elégedettek vagytok-e a jelenlegi programkínálattal, vagy van-e igényetek valami másra, és ha igen, mire. Jövő nyáron lesz a TF 10 éves, és szeretnénk valami emlékeztető rendezvényt tartani, de ehhez a ti segítségetekre is szükség van.

## XVI. TF- ÉS ÖV-TALÁLKO-

Most pedig nézzünk, mi is történt az idei találkozón.

**TOTÓ.** A kérdések úgy látszik, most könnyűre sikerültek, 10 db 13+1-es szelvény is volt, fejenként 800 aranyat nyertek a helyes kitalálók.

**JÁTÉKOS VETÉLKEDŐ.** Ezúttal igekeztünk az agyat csak minimális mértékben terhelni, a 10 feladat nagyrészt ügyességi illetve tréfás vetélkedő volt: a súlyemelésről a pénzváltatásról, papírhajó hajtogatásról keresztül egészen a videojátékig volt minden. A győztes „Tápegység” csapat tagjainak (Horváth Gábor, Nyertes Kristóf, Várnai Péter) karakterei 3-3 tudás gyöngyét és 1-1 extra fordulót nyertek. A második helyezett „Picassók” (Csicsics György, Szirják Csaba és Szöllösi Enikő) 3-3 tudás gyöngyével lettek gazdagabbak. A harmadik a „Hidegzuhaný” csapata lett (Patyi Tamás, Sipos Julianna, Szabó Zsolt), a negyedik a „Passz” (Haidegger Tamás, Káré István, Trautman Attila). Ők 2-2 gyöngyöt (illetve az ÖV-sek 10-10 KNO-t), a negyedik 1-1 gyöngyöt nyertek. Nemcsak a csapatok, de mi is nagyon jól szórakoztunk.

**TF AUKCIÓ.** A TF-en ismét sikerült a közönségből néhány dobó sőt két kiscsali. Örömmel láttam, hogy a TF árverés megfelelően show-jellegűre sikerült. A felrakott tételeket, képességeiket, és leütési árakat a táblázatban láthatod.

Az árverés bizonyítja, hogy nincs az a hatalmas vagyon, amit ne lehetne elkölteni. Bár a szabad tárgyatadást, mint a rabszolgázás melegágyát sokat szidjuk, tagadhatatlan, hogy e nélkül nem lenne lehetséges ilyen mértékű vagyonhalmozás, ami sok játékos számára izgalmas, és célt ad magas szinten is.

**ÖV AUKCIÓ:** Az ÖV-n, természeténél fogva, nemigen lehetett átadható tárgyát árverezni, hiszen akkor az „pénztermelő” karakterhez kerül, aki rögtön passzolja a gazdinak. Emiatt az árverés itt szerényebb is volt.

**TOMBOLA.** A tombola lelke most is TF operátorunk, Mazán Katalin volt. Azt hiszem, a Kati által készített hatalmas adag, gusztusosan csomagolt ajándékból öröm volt nyerni mindenkinek – kicsit karácsonyi hangulata volt már az egésznek.

Természetesen, mint mindig, most is volt olimpiai forduló osztás, az olimpiával kapcsolatban megjegyzéseket majd olvashatjátok a megfelelő rovatoknál (TF ill. ÖV).

Várjuk tehát észrevételeiteket, javaslataitokat – mi az, amit szívesen látnánk a TF 10 éves fennállásának évfordulóján!

THOR MIKLÓS

## ŐV AUKCIÓ

név (képeség)	arany
1. Kontaktus őseiddel varázslat	2000
2. Varázslat analízáló felszerelés	1000
3. Tetszőleges +3-as tárgy	15000
4. Káoszmagus köpenye (szinttől függő bónusz minden varázslat szintre és idézésre)	6500
5. Káoszíjász karkötője (szinttől függő bónusz lőfegyverre és rezisztanciára)	3000
6. Káoszszárkány nyaklánc (szinttől függő bónusz minden leheletre)	2000
7. Káoszgólem öve (szinttől függő bónusz minden végtagra és végtag szakértelemre)	6000
8. pszi kő (varázskő megfelelője, csak pszi képességekre)	7500
9. a siker ezüstveretes öve (+arany és TVP körönként)	6000
10. őskő	32000
11. császári dekrétum (klánküldetés átugrása)	32000 + 60 drágakő



## TF AUKCIÓ

név (képeség)	arany
1. 5 angyalok gyűrűje, 5 áldott kő	1600
2. 2 tetszőlegesen választott ryuko tárgy	5500
3. adamantit páncél (+24 véd)	2200
4. +3 MXTU	7000
5. zafir védőgyűrű (+4 véd, +4 szerencse)	7000
6. Zombilapító (2d4+2 mágikus balkezes ütő)	4500
7. bo'adhun idol (ingyen tulajdonságpajzsot lő)	2000
8. Natharion karkötő (+5 teo, +5 IQ, +2 véd, -5 erő)	15000
9. Isteni küldetés varázslat	6000
10. Végitélet (6D5+6 armageddönt lövő szűrőfegyver jóknak)	10000
11. Harcosok könyve (+3 a legalacsonyabb fegyverszakértelemre)	11000
12. rémbőr tarkóvédő (+16 véd)	20000
13. dalebgrad kristálycsizma (+1 minden tulajdonság, +6 véd)	10000
14. mágikus hátizsák (199 féle tárgyad lehet)	8000
15. Zu'lit fülkarkijája (+6 tau, +6 teo)	50000
16. bo'adhun tiara (+3 erő, +3 ügy, +3 egézs, +50 mxvp, +6 véd, +6 teo)	65000
17. bársony övsál (-10 véd, -5 erő, -5 támadás, eggyel több támadás jobb és bal kézzel)	60000



## QUWARG EREDMÉNYHIRDETÉS

A quwarg invázió sikeres megfékezésével az előző számban megjelent quwarg statisztika egyben eredményhirdetés is volt. Mindkét kategóriában (csatornától keletre, ill. nyugatra) az első nyolc helyezett, illetve mindazok, akik tojást pusztítottak, elnyerték a Quwarg Invázió Smaragd Keresztjét, amelyet őfelsége VI. Borax király kincstárnoka ad át. (A Kereszt nem jelenik meg a karakterlapon, de mindenki látja, akivel találkozik. Táborozásod elején +5 VP regenerációt jelent permanensen.) Ezenfelül mindkét kategória legjobbjai, Xantorpextyn Xorxy és Sir Magic Power elnyerték a quwarg koronát, amelyet az udvari mágusok készítettek különleges mágikus rítusokkal a leghatalmasabb leölt quwarg istenségek csontjaiból. Gratulálunk mindenkinek!

# KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

**A KT képességeket a 2001. szeptemberi Krónikától kezdve közöljük folyamatosan. Kérjük, hogy amennyiben saját vagy más KT képességhez megjegyzést szeretnél fűzni, még a képesség megjelenése előtt 2 hónappal juttasd el hozzánk (egy Krónikában átlag 10 képességet közlünk).**

**MEDITÁLÁS (144. TUDATI KÉPESSÉG)**

**Pontérték:** 7

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Plusz 50% bónusz a kör eleji alap VP regenerációhoz. Hátrány, hogy nincs kör eleji ÉP regeneráció.

**Enciklopédia:** <<Helyszüke miatt sajnos ki kellett vágnunk terjedelmes a bevezető idézetet, amely egy mágus előadásáról szól.>>

A véletlen folytán pont a megfelelő kezekbe került az a néhány oldal, ami Val Hrun Titkos Naplójának utolsó példányából megmaradt. A Mágus szigeten az akkori varázslómesterek színe-java tanított, és ez a rövid leírás lehetővé tette, hogy részt vegyünk egy akkori mágiaelmélet órán. Roarax főmágus, a mágiaenergetika tudós képviselője teljes meggyőződéssel állíthatta, hogy a pihenés kori varázspont regeneráció nem növelhető, hiszen az akkori időkben ez lehetetlen is volt. Ma azonban egy olyan korban élünk, ahol a megsokszorozódott mentális és pszionikus képességek olyan lehetőségeket tárnak fel, amilyeneket még soha. Egyes vélemények szerint már eleve több manát szerzünk vissza pihenés alatt, mint amennyire őseinknek valaha is lehetősége volt, a kalandozókat összekötő mentális kötelék ugyanis kiterjeszti az egyén személyes auráját is. Szövetségünk pedig, mint egyetlen közös tudat gyakorlatilag óriási közös energiakészletet tarthat a kezében, a szoros mentális kapcsolat folytán egy külön aurát képezve. A meditálás megtanulásával képessé váltunk arra, hogy ebből a közös forrásból merítsünk, a pihenés alatt erre az energiafolyamra koncentrálván. Mindenki a fejlettségi szintjének megfelelő mennyiségű manára tud szert tenni ily módon, pontosan annak a felére, amit eredetileg regenerált volna. Így az alapregenerációnak a másfélszeresét kaphatja meg a pihenés során, meditációval együtt (40 helyett 60-at, 60 helyett 90-et). Mivel a meditálás sokszor kimerítő pózokban, különös helyeken történhet csak (ez az adott helyszíntől, időjárástól, a kapcsolattartás erősségétől függ), nagyon alacsony regenerálódás szinten (20 pont alatt) még nem érdemes használni a képességet, hiszen a teljes pihenés nyújtotta életpont regene-

rációról le kell mondanunk. De milyen kicsi áldozat ez a mágia oltárán! Biztos vagyok benne, hogy a többiek kézszeke lemondani erről a csekélyeségről, cserébe a mindenre használható manáért (amivel adott esetben gyógyítani is lehet). Aki pedig még így is kevesli a rendelkezésére álló varázspont mennyiséget, az bátran keresse fel a legközelebbi nekrofunt, ahol az alap regenerálódásának a két és félszeresére számíthat.

**Megjegyzés:** A VP regeneráló képességek nagyon népszerűek, a legtöbb KT kifejleszt egyet magának.

## KASZTROPLANÁRIS TRANSZFORMÁCIÓ

(145. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 9

**Használati költség:** 1 TU, 10 TVP

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Minden ütéskor az okozott sebzés egy részét életpontban ill. varázspontban megkapod.

**Enciklopédia:** A tudati energia felhasználásának egészen kifinomult szintjét jelenti a kasztroplanáris transzformáció. Előkészületként tudati energiád egy részének elhasználásával (1 TU és 10 TVP) vibráló aurát vonsz magad köré, amely körül végéig marad aktív. Ennek segítségével sebeidet gyógyíthatod, felrészítheted varázserődet. Sajnálatos módon a kasztroplanáris transzformáció jelentős energiavesztéssel jár. [A képességet az EK 145 paranccsal használható, ahol a 2. paraméter határozza meg az átalakított energia fajtáját: 1 esetén életerő, 2 esetén varázspont. A transzformációval egyik érték sem emelkedhet a maximális lehetséges fölé.] Figyelem! Egy körben max. annyi varázspontot fogsz kapni a trafoval, amennyi a kör eleji alap regenerálásod 130%-a.

**Megjegyzés:** Kétségtákvül a legnépszerűbb és legerősebb VP regeneráló képesség lévén, létrehozása óta átesett néhány korlátozáson. Hamar kiderült, hogy aki nagyon sok szörnyet öl, az rengeteg VP-t kap, így beke-reült, hogy minél több szörnyet öl valaki, annál kevesebb VP-t kap egy-egy szörnyért. Ez sem volt elég, ezért volt szükség az utolsó mondatban leírt korlátozásra. Igaz,



még ez is több, mint a többi VP regeneráló képesség, de ne feledjük, hogy ennek aktiválási költsége is van.

Egyébként még hab a tortán, hogy szükség esetén a képesség vámpirizációnak is használható. Persze az, akinek a vámpirizáció amúgy is megvan, elméletileg nem látja hasznát, de sok harc esetén még ők is igen sok VP-t meg tudnak így spórolni.

---

#### A PORSZEM MEGSZÓLAL (146. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Barátságos találkozáskor egy, a karakterre jellemző egyedi mondat hangzik el.

**Enciklopédia:** Általános KT-ban ugye a legkülönbözőbb emberek lehetnek együtt, különböző érdekekkel, célokkal. A sok különböző álláspont szóbeli kinyilatkoztatása az első képesség használatával megvalósul. Minden alkalommal, kölcsönös barátságosság esetén az előre megadott 3 üzenet közül egyet automatikusan elmondasz a veled szembejövőnek. Ha az elmondott üzenetek alapján kialakul egyfajta kép rólad mások szemében, már nyert ügyed van. Emlékeznünk rád, esetleg megemlegetnek. A szövegek változtathatók bizonyos időközönként (3 hónap).

**Megjegyzés:** Olyan szerepjátékos képesség, amely egyéniséget kölcsönöz a karakternek. Nem csoda, hogy az Idő Porszemei után több, más KT is kifejlesztette, saját, egyedi szövegekkel. A képességgel sajnos van egy technikai malőr. A szövegek abban a sorrendben vannak a karakterekhez mellékelve, ahogy a KT-ba is beléptek (ld. a KT jelentést). Ha valaki kilép a KT-ból, csúszik a sorrend és a szövegek is. Tehát ahányszor kilép egy tag (talán ez nem fordul elő olyan sokszor), küldeni kell nekünk e-mailben egy update-t a karakterek szövegével.

---

#### A VÉR SZAGA (147. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** 1 TU, 5 TVP

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** 20%-kal nagyobb eséllyel jön szörny egy mezőre lépéskor.

**Enciklopédia:** A Légionáriusok KT tárgyukat, a vérvörös köpenyt az EK 147 paranccsal készíthetik el, 5 TVP árán. A rítus során először is megvágod magad, majd a saját véreddel rúnákat rajzolsz a földre (-20 életpont), 1 tudatpontot pedig arra használsz fel, hogy megnyiss egy ismeretlen síkot, és a köpenyt kiemeld a földből.

A légionárius által viselt vérvörös köpenyből kiáradó erős vérszag messze felülmúlja a természetből áradó

szagminták erősségét és megvadítja a légióst körülvevő szörnyeket, ezért azok habozás nélkül nekirontanak. Ez a képesség egy adott 3x3 mérföldes területen szinte vonzza a szörnyeket, ezért hát nem is csoda, hogy 20%-kal megnöveli annak valószínűségét, hogy egy mezőn szörny jön, tehát vigyázz magadra, légiós!

**Megjegyzés:** Tápolós képesség, de jópofa szerepjátékos körítéssel.

---

#### CSATAMÉN IDÉZÉSE (148. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 8

**Használati költség:** 4 TU, 20 TVP

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** A szokásos, KT-ra jellemző egyedi hátsidéző képesség.

**Enciklopédia:** Az alanori csatamén a világ egyik legkitűnőbb hatásállata, csak az igazán kiváltságosak tudhatják magukénak egy-egy példányát. Az alanori ménes tenyészállatait egy másik valóság különös világából szereztek be emberöltőkkel ezelőtt, majd különféle mágikus manipulációkkal és célirányos tenyészéssel hozták létre mai formáját.

Az alanori mén megidézéséhez az EK 148 parancsot kell kiadnod, 4 TU-ért és 20 TVP-ért. Még egy fontos feltétel: ismerned kell az ID parancsot! A beidomított alanori csataménnel körönként 10 lépést tehetsz meg, egyenként 7 TVP-ért, és szabadban a támadásod is megnövekszik 2-vel. A csatamén fordulónként 3 kaját eszik.

**Megjegyzés:** Más hatásokkal ellentétben, a csatamén idomítás nélkül érzek, viszont vitathatatlan, hogy a +2 támadás talán a leghasznosabb hatás képesség.

---

#### KEMÉNYEBB BICEPSZ (149. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Fokozatosan növekvő bónusz az erő TF-elésekor.

**Enciklopédia:** A KT tagjai mostantól képesek egy új képességre, a testépítés szakértelem fejlesztésére. Minél magasabb a szakértelmed, annál jobban fejlődik az erőd a testépítéstől, minél többet fejlesztet az erődet, annál jobban fejlődik a testépítés szakértelmed. Nyilvánvaló, hogy idővel tökéletesen kigyúrt, izom-izom hátán testépítővé fogsz válni. Figyelem: a szakértelem csak akkor nő ki és fejlődik tovább, ha az erő TF-eléshez súlyzót használsz!

**Megjegyzés:** Az erő talán a legfontosabb tulajdonság a játékban, hiszen a harcban okozott sebzést közvetlenül befolyásolja. A fenti azonban nem annyira

brutálisan erős képesség, mint sokan hiszik, ahhoz, hogy jól működjön, elég sok időnek kell eltelnie. A testépítés eleinte minden 100 TVP TF-elés után nő egyet, később ez lassul. Minden testépítés +1% bónuszt jelent, tehát 10-es testépítésnél 40 TVP elköltésével 44 TVP-nyit fejlődik az erő. Mire elég nagy lesz valakinek a testépítése, hogy jelentős bónuszt kapjon, akkora már olyan nagy az ereje, hogy nagyon sok TVP kell a TF-eléshez. Persze, nem vitatom, akinek ilyen képessége van, ezerral TF-eli az erejét, és természetesen magas ereje lesz, de ez nem jelenti azt, hogy a KT képességnek köszönhetően, ingyen kapta a nagy erőt. Más lapra tartozik, hogy a testépítés II. e szakértelem-től függően ad támadás bónuszt, ami miatt már négyzetesen érdemes a szakértelemet fejleszteni.

### MESTERTOLVAJ (150. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** KF 3-mal őrzött tárgyat is tud a KT tag lopni.

**Enciklopédia:** Ghalla csóró népe párnája alatt és kabátja titkos zsebeiben rejteti legitímiosabb értékeit. De a mestertolvajok nem ismernek lehetlent.

Minden megszerezhető, csak legfeljebb alaposabb munkára és nagyobb elővigyázatosságra van szükség.

Igy mostantól képes vagy ellopni a KF <tárgy> 3 parancsral védett tárgyakat is. Ekkor a lopás költsége megnő 10 TVP-re és a siker esélye felére csökken a normál körülményekhez képest. A csapdák ugyanúgy működnek ekkor, mint bármely más esetben. Ha ilyen lopás történik, akkor a program ennek kísérletét a megfelelő mondattal jelzi.

**Megjegyzés:** Természetes, hogy egy tolvaj KT ilyen képességet fejleszt ki, és az is, hogy ezzel nem növelték népszerűségüket. Bár a képesség – mint sok másik – a játék egyik szabálya által meghatározott korlátot hág át, mégsem annyira erős, mint gondolnánk.

### LOVAGI ROHAM (151. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 5

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Harc első körében, nyílt terepen +3/+3 ill. +4/+4 támadás és sebzés.

**Enciklopédia:** Az igazi lovagok bátran, halált megvető bátorsággal rohamozzák meg az ellenfelet, a veszőlyvel nem sem törődve. Mostantól használható ezt



## I. RPG.HU SZEREJPÁTÉKOS TALÁLKOZÓ ÉS VÁSÁR

2002. március 2-3.

Láng Művelődési Központ XIII., Rozsnyay u. 3.  
(Kék metró Forgách u. megállójánál)

Mi az az RPG.HU?

Az egyik legnépszerűbb, szerepjátékkal foglalkozó, magyar nyelvű weboldal.

Miért rendez találkozót egy webes portál?

Ennek oka, hogy a találkozó időpontjában lesz 5 éve annak, hogy felkerült az internetre az első verziója a - akkor még Magyar Szerepjátékosok Oldala néven futó - weboldalnak. Az évforduló pedig kiváló alkalomnak tűnik arra, hogy egy internetről független helyen is találkozhassanak a szerepjátékosok.

Mi lesz a program?

kártyaversenyek: MK, HKK, Magic, VtES, Star Wars, Blood Wars, Star Trek  
tablás játékok: Warhammer40k, Battletech, Mordheim  
RPG versenyek: MAGUS, ADnD/DnD, CP2020, Shadowrun, Warhammer  
író - olvasó találkozók, talkshow, dedikálások, kiadók „nyílt napja”,  
Fórum és Trónbitorló találkozók, figurafestés, bemutató játékok,  
kvízversenyek és más fejtörő játékok (csapatban és egyedileg is)  
tombola, több mint 100.000 Ft-nyi nyereménnyel

Mit jelent a Vásár szó a találkozóval kapcsolatban?

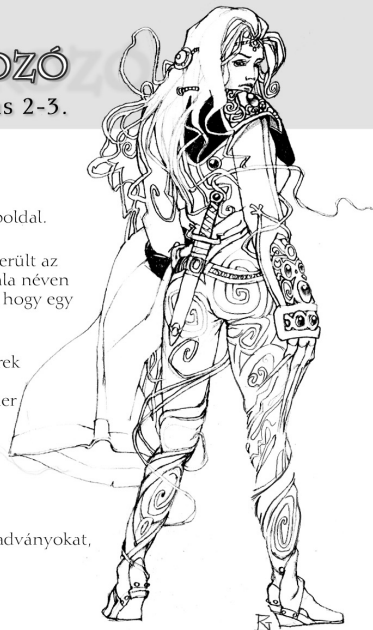
Ez kedvezményt jelent a látogatóknak.

A kiállítók termékeiket olcsóbban adják és bemutatják a legfrissebb kiadványokat, játékokat.

Mennyibe kerül a részvétel?

Belepőjegy egy napra: 700 Ft

Belepőjegy mindkét napra: 1000 Ft



<http://www.rpg.hu> [talako@rpg.hu](mailto:talako@rpg.hu)

a képességet, amellyel a harc első körében megrohamozod az ellenfelet, és így kapsz +3 támadást és +3 sebzést az első körre (de védekezésed csökken 2-vel). Amennyiben hátsod van, a bónusz +4/+4-re módosul. Ezt a képességet más kalandozók ellen is használhatod! Vannak speciális esetek, amikor nincs elég hely a rohamhoz (labirintusok és más olyan szűk helyek, ahol nem lehet lőfegyvert sem használni), ilyenkor a képesség nem használható. Ezenkívül az Olimpiai Arénában mindenféle, különleges előnyt jelentő képesség tiltott, köztük ez is. A lovagi roham permanens képesség, használata nem kerül TU-ba vagy TVP-be.

**Megjegyzés:** A közösség erejével hasonlítható össze. Nem is az a nagyobb hátrány, hogy a második körben nem működik (hiszen sok csata 1 kör alatt véget ér), hanem az, hogy labirintusban nem használható. Épp ezért csökkentettük le a képesség pontértékét utólag 7-ről 5-re.

#### A SZORGALOM JUTALMA (152. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 6

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** +1 TNO, +1 KNO, +10 gonoszág pont minden kifejlesztett képesség után.

**Enciklopédia:** Sikertől kifejleszteni Közös Tudatunk első tudati képességét! A 13. Titkos MAFFIA Gyűlésen az Alvezérek és a Vezető úgy döntött, hogy a képességet arra kell felhasználni, hogy a tagokat arra ösztönözze – a jövőben az összes tudati energiájukat a fejlesztésbe öljék bele! Ennek érdekében a képesség a következőket tudja: minden kifejlesztett képesség után az összes tag +1 TNO-t és +1 KNO-t kap jutalmul. Ezentúl gonoszágod is megnő 10-el. Ez már erre a képességre is vonatkozik. Tehát mindenkinek ajánlom az EF 99 kezdeti parancsot! [Megjegyzés: az újonnan belépő tagok visszamenőleg nem kapnak bónuszt azokért a KT képességeikért, amelyek kifejlesztésekor még nem voltak a KT tagjai.]

**Megjegyzés:** Egy nyerstáp képesség, de egy nagy előnye van a többi, hasonló képességgel szemben. Míg egy TU regeneráló képességnél vagy harci képességeket növelőnél az új tag „beleül a készbe”, itt mindenki annak arányában kap jutalmat, hogy mennyit dolgozott. Ebből következik, hogy a képességet csak az elején (3. képességnek már megengedjük) érdemes kifejleszteni. A képesség jelen formájában nem csinál semmit a 13. képesség kifejlesztése után – ez azt jelenti, hogy a tagok által a képesség kifejlesztésére költött TU-ért és TVP-ért effektíve fix mennyiségű TNO-t és KNO-t vásárolnak (de még így is igen jó átváltási aránnyal).

#### ARANYSÁRKÁNY PIKKELY (153. TUDATI KÉPESSÉG) **Pontérték:** 2

**Használati költség:** 2 TU, 25 TVP, 20 VP

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Létrehoz egy átkozott tárgyat, amely szaporodik, és jóságpontot ad.

**Enciklopédia:** Réges-régen az aranyárányok néha különösen nagy ajándékként odaajándékozták egy-egy pikkelyüket valakinek. Az ajándék értéke természetesen nem a pikkely aranyértékében rejtett (bár az sem elhanyagolható), hanem a belőle áradó mágikus erőben. Az aranyárányok ugyan mára eltűntek, hagyományaik folytatóinak, az Aranysárány KT-nak sikerült valamit átmenteniük a sárányok varázshatalmából. Megőrizték a pikkelyek titkát is, amellyel ha csak részlegesen is, de fel tudják idézni a hajdani nagyságot. 2 TU és 20 VP árán képesek bármelyik vaskohónál 5 aranyból egy pikkelyt kovácsolni (mivel a munka elég aprólékos, 25 TVP is ráegy). Ehhez az EK 153 <menyiség> parancsot kell kiadnod (nem KT 153). Az általuk készített pikkelyek varázsereje természetesen meg sem közelíti a sárányokét, de így is nagyon értékes és hasznos. A pikkely ugyanis képes arra, hogy jóságot árásson magából. Így ha tulajdonosa jó vagy gonosz jellemű, a pikkely hatására minden fordulójában kap minden 2 db nála lévő pikkelyért +1 jóságot. Nem KT tag jó 4 pikkely után kap 1 jóságot. Semlegekre semmilyen hatása nincs. A sugárzás azonban olyan erős, hogy négy-nél több pikkelyt csupán a KT tagjai képesek maguknál tartani (8 db-ot), de a 4 fölötti pikkelyek hatása már náluk sem érvényesül.

Ezenfelül a pikkelyeknek bizonyos fokú önálló akarata is van, s ez következményekkel jár. Nem dobható és nem pusztítható el szántsándékkal, mert a tulajdonos ilyen irányú gondolatait sugárzásával elnyomja, de ha úgy gondolja, hogy valahol nagyobb szükség lehet rá, oda akár magától is átugrik.

Végezetül van a pikkelyeknek még egy érdekes tulajdonsága, tudniillik, hogy amíg a mennyisége a biztonságos határok között van, a szópókóhoz hasonlóan képes szaporodni. Ha senki sem hárborgatja, 3 fordulónként megjelenik a tulajdonosnál egy új pikkely, amely azután ugyanúgy működik, mint az addigiak. (Megszorítás: A KT tagjai közül a pikkelyek hatását csak az élvezheti (vagyis jóságot csak az kap), aki legalább 5 TU-t beleadott az éppen aktuális, fejlesztés alatt álló képességbe.)

**Megjegyzés:** Nagyon ötletes, eredeti, érdekes KT képesség. Ha értékelni kéne, akkor a csillagos ötös kategóriába tartozik. Amellett, hogy a gonoszokat megleckézteti, egy kis szerepjátékos tápot is ad, és még a KT-t is ismertté tette.



## OLIMPIA

Szerencsére az ideai olimpiával nem volt probléma. Felmerült egy játékegyensúlyi kérdés. A hihetetlenül megnőtt teológia/taumaturgia szakértelmek sokszor olyan erősséget adnak egy-egy varázslatnak, amely nem volt korábban „bekalkulálva”. A puha ütés talán megért arra, hogy egy maximális hatásfokot (vagy konkrét sebzés helyett százalékos sebzés) határozzunk meg az olimpia kedvéért. A következő olimpiáig ezzel kapcsolatban feltétlenül döntés lesz.

## ÚJ FEJLESZTÉSEK

A jelenlegi fejlesztésekkel célunk, hogy legyenek újdonságok a kezdők, a középhaladók és az élenjárók számára is.

## VÁNDORCIRKUSZ

Remélhetőleg amikor ezeket a sorokat olvassátok, már él az új fejlesztésünk, a vándorcirkusz. Ez a kihívás tornyához hasonló esemény. Nem fix helyhez kötődik, hanem véletlenszerűen (átlagosan két fordulónként egyszer) találkozhat szívesen. Vándorcirkuszra bárhol bukkanhatsz a 60-as koordinátától keletre, de a Sötét Földön – logikusan – nem.

A vándorcirkuszban öt különböző jellegű feladatban próbálhatsz szerencsét. Hogy melyek ezek, azt egy feltételes parancssal állíthatod be. Van harc, szakértelmekre alapuló, tulajdonságokra alapuló és másfajta próba is. A feladatokat a karakterek erősségéhez méretezzük, tehát egy 10. szintű kalandozó ugyanúgy végig tudja őket csinálni, mint egy 50. szintű.

Minden egyes próba sikeres teljesítése után egy különleges mágikus relikvia a jutalom. Aki mind az öt relikviát összegyűjti – ez nem lesz egyszerű – az részt vehet a hatodik, jutalomjátékban, amely persze a legnehezebb, de a legnagyobb jutalmat is adja.

A cirkuszhoz kötődik egy új szakértelem is, amely a cirkuszlátogatással fejlődik, így biztosítva, hogy minél többször próbálkozz, annál nagyobb legyen az esélyed a sikerre.

Reméljük elnyeri tetszésedet ez az új esemény.

## ÉJFATTYAK

Az előző Krónikában már írtam beharangozóként az éjfattyakról, időközben ezek bekerültek a játékba. Az éjfattyak a TF jelenleg leghatalmasabb teremtményei (a trik-

lem drakoldert nem számítva). A Thargodanok vinnyogva menekülnek előlük... Éjfattyal 50. szint alatti kalandozó egyáltalán nem találkoznak. Ezek a szörnyek remélhetőleg megfelelő kihívást jelentenek a top játékosoknak. Néhány apró, kellemetlen tulajdonságukat (mágiára és vámpirizációra való immunitás, ocsmány speciális képességek) el-lensúlyozza a legyőzésükkel járó különleges jutalom. Az éjfattyak elpusztítása még a leghatalmasabb kalandozók számára is komoly felkészülést igényel, mindenképp előtt mindenkinek javaslok egy látogatást a Thargodan városok varázslótornyaiába.

## ESTHAR CSÁSZÁRSÁG

Az Alanori királyságtól keletre fekvő területek (220-300. koordináta) benépesítésére hamarosan sor kerül. Ezen az óriási területen hajdan négy hatalmas birodalom osztozott. Az Esthar császárság papok által irányított, ember birodalom volt, az ősi Natharion ereklyék forrása. A bo'adhunok, hódító, barbár törzsek, primitív rítusai ellenére komoly hatalommal, és a begyűjtött rabszolgáknak köszönhetően növekvő hadsereggel rendelkeztek. A kyorgok a föld alatt élő idegen faj, amelynek képviselői közül a drakolderek is térdre kényszerített varázslók kerültek ki. Az árnytüdűek fél lábbal Leah birodalmában élő, átkozott teremtmények, akik mérhetetlen gyűlölettel viseltetnek minden élő iránt. Ezek a birodalmak már rég letűntek, de teremtményeik leszármazottjai, és az ősi romok szellemei még mindig itt kísértének.

Minden terület más és más meglepetéseket tartogat, más és más különleges relikviák összegyűjtésére adódik lehetőség. Aki megfelelően bátor, és felmerészkedik Zarknod piramisába, olyan felszerelést kaphat – persze a megfelelő küldetések teljesítéséért – amelyről álmodni sem mert, és amelyek elengedhetetlenek ahhoz, hogy bizonyos ősi labirintusokban életben tudjon maradni. Minden egyes fajnak külön egyedi tárgyai lesznek a különböző tárgyhelyekre (sisak, páncél, karkötő stb.).

Mint minden korábbi új területen, itt is számos új növény és tereptárgy lesz a szörnyek és labirintusok mellett, ezenkívül nagyszámú új isteni küldetés is készül, amelyek közül többért új varázslatok járnak, nem csak VP regeneráció.

Az új területek reményeim szerint megfelelő kihívást jelentenek azoknak is, akik Alanortól tovább kalandoznak kelet felé, és azoknak is, akik megerősödvé, de az éjfattyak által megszágyéniatve visszatérnek a Sötét Földről.

THOR MIKLÓS

# APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

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

- A hirdetés legyen rövid! (maximum ½ gépelt vagy ¾ kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a 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 ízlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrajjuk 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 alkalmazz, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

## Megnyílt az ELYSIUM

### EGY HELY, AHOL:

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

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



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

Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00



## TÜLÉL K FÖLDJE

### ÁTADÓ

□ Átvételre keresek egy mutáns vagy újszülött karaktert. Játsszani kellene nem rabszolganak. Minden lehetőség érdekel. E-mail: talia7@freemail.hu Tel:20/99-15-358

**Bunkós Baxi (#3977)**

### SEGÍTSÉG

□ Valaki megírhatná, hogy mire tudom használni a következőket: acélpengőke, grákóbőr, fémrúd, varányszem, mandibulapenge. Mert csak gyűlnék, de nem tudom minnek a komponensei. Ha kell belőlük valakinek, cserélhetünk is. Az 532-es épület környékén megtaláltok. Kösz! **Hawk-Prince (#2507)**

### SZÖVETSÉGEK. KT-K

□ Alakváltók! A Váltózás Gyermekei KT várja mindazokat, akik mentális hatalmukat szeretnék kiteljesíteni, kutatni akarják az Alakváltó Ősök titkait. Céljaink közé tartozik az alakváltó faj régi dicsőségének visszaállítása, a mentális mágia és a PSZI mesterfokú használatához tartozó rég elfeledett módszerek kiemelése a feledés homályából. Közös Tudatunk eltöltésé célja, hogy megtalálja az Elveszett Szigetet, rajta a hajdani Alakváltó metropoliszt. A legendák szerint a mentalisták fellegvára egy kis sziklás szigeten áll, ahol a halhatatlan Alakváltók felett nincs hatalom az Isteneknek, ahová a Moa tudósok is csodálatos masinák segítségével is csak elvétve és hosszú, fáradságos úton jutottak el tanulni. A legenda szerint az Alakváltók, akik az Ősök Tudását felkutatják, és elsajátítják, könnyedén odajuthatnak ha elég erősek és kitartóak. Az a hír járja ghallaszerte, hogy a Szigetről több Alakváltó érkezett a kontinensre, hogy Dornodon eszeveszett tervéről hírt adjon, és segítsen a pusztulást megakadályozni, ám a vegyes fajtájú népek nem hittek Nekik és bekövetkezett a jellemek háborúja, mely Dornodon felemelkedésével, és egy földrészt majdnem teljes pusztulásával járt. Állítólag még a nagy harc előtt a Hírhozők visszatértek, csak néhányuk maradt a kontinensen, hogy az eseményekről hitelesen beszámolhasson a Szigetlakóknak. Alakváltó, ki ezt a Hírt olvasod, csatlakozz hozzá, és keressük együtt tovább a Krónikásokat, akik tudják a Szigetre vezető utat! (A KT-ba max. 20 főt tudunk felvenni.) Jelentkezés nálam: **Donna 'd Raon (#2000)**  
Draon@freemail.hu

□ Tisztelt gonosz kalandozók! Kevesled a gonoszágponto? Megleptek néhány aranypikkelyes? Ne siránkozz, lépj be az inkvizitorok közé, amíg még sötét az aurád! Tagjainknak

# APRÓK

nincsenek efféle gondjai, Közös Tudatunk erejének nem árthatnak holmi kis csinytevések. Ha te is a Sötét Inkvizíció Apostolai KT-t akarod erősíteni tudatod csatlakozásával, ne habozz, írd a Legfőbb Inkvizítornak, Kámfornak: djt@freemail.hu, Druhapolcsik János, 2432 Szabadeghyáza, József A. u. 2/c. Ez az a KT, ami eddig csak az álmaidban szerepelt, most jöjjenek a tettek!

**Sötét Inkvizíció Apostolai (#9148) KT**

□ Örömmel olvastam a Haláltánc KT bemutatkozóját. Örömmel olvastam azért is, mert az ősi szamuráj szellemiséget veszik alapul, amin szerintem minden, tradíció hú kobudérát át kellene hogy itasson kicsit. Az külön öröm számomra, hogy Chara-din híveit is elutasítják. Jól teszik. Mérgeskigyókat nem kell a keblünkön dédelgetni. Mellesleg a káosz hívók erkölcsé és életmódja összeegyeztethetetlen a harcművészetek szellemiségével. A kobudérák nem arra születtek, hogy fosztogassanak, ne adj isten másokat meggyalázzanak, megöljenek. A Kí a vérünkben van, a belső harmóniát megőrizni, fejleszteni kell, nem pedig elpusztítani, szétzilálni. Nagy érdeme lesz a KT-nak, ha sikerül olyan ősi kobudera szokásokat feléleszteniük, mint a kobudera költészet, teaszertartás, vagy netán a virágkötészet. Sokat lehetne még írni (úgyis csak panaszkodunk a TF-es hírdetéseik kevéségén), de az már nem apró lenne, hanem novella. Befejezésül megidézem egy hajdanvolt nagymester szavait: „Az őskor útját birtokolva, s a jelenkort általa megragadván rálatni mindennek eredetére: ez az út vezetőfüzére.” **Vörös Lao (#5802)**, sziklaököl

### ÜZLET

□ A következő tárgyak megvásárlása magas áron: sáfránykristály, lümbé hajtás, smaragdok, ritualista amulett, ritualista öv, aligátor bőr, aligátor fog, Tiumbe batyuja, ryuku cuccok. Bármelyik nyugati városban nyélbe üthetjük az üzletet. Email: talia7@freemail.hu, tel.: 20-991-5358.

**Bunkós Baxi (#3977)**

### VERS

#### ŐSI IGÉK

□ Ősi igék szállnak a szélben, nem tartja őket semmi féken.  
Erő az, amit ők mondanak,  
A szívekbe érve fellángolnak.

Az Ősi Hajnal Lovagoktól származnak, kik maguk is a szélbe suttognak.  
Suttogják az ősi igéket,  
mely Ghallán szórja a szeretetet.

Pusztítanak a sötét szívekben,  
lángolnak a tiszta lélekben.  
Berterítik egész Ghallát,  
Elvetik az élet magját.

**Georg Skorpi (#3172)**,  
az Ősi Hajnal Lovagok vezére  
**ZENÉLEK**

□ nem messze örült angyalok  
járják az éjszaka táncát  
én itt mégsem várhatok  
lelkem szelek cibálják

nem messze örült ördögök  
hiszik hogy szép az élet  
nem hallják csituló zaját  
szomorú éji zenének

nem is nekik zenélek

**Craz (#4097)**

### EGYBÉ

□ Kalandozók! Tudjátok mit? Hálát adok a sorsnak, hogy Dornodon felégette Ghallát. Most oda megyek, ahova akarok, azt csinálom, amit akarok, azt mondok, amit akarok, nem szólhat bele senki a dolgaimba. Legfeljebb megvernek. Sem érdekel. Nincs semmi, mi az, amitől félhetnek? Áldjátok a sorsot! Őriási lehetőséget kaptatok. Dornodon megettete helyettetek azt, amit sosem lettek volna képesek magatokatól megtenni. **Su (#2566)**

□ Sziasztok pupákok! Teljesen egyetértek Daniel Mcloaddal, aki a novemberi AK-ba azt írta, hogy növeljük az újság hívatonalát. Igaz még csak 24 forduló van a sánam mögött (amikor ez a cikk megjelenik, akkor már jóval több), de régóta figyelem az AK-t, hiszen már hat éve hatalom kártyázok. A TF-en azt tapasztalom, hogy megy az élet annak ellenére, hogy sokan abbahagyják a játékokat. Az aprókon belül viszont teljes a káosz. A megváltást szerintem nem a hozzám hasonló, kezdő játékosoktól kell várni. Minkünk még nincs elég tapasztalatunk. Ezt főleg jó barátomnak, Ghostdognak üzenem. Remélem Daneiel te is egyetértesz velem abban, hogy teljesen nevetséges lenne az, hogy én bakkura fészket keresek, mert bőr kell a bakancsomhoz, és nem akarom a boltban megvenni, te pedig a következő hírdetésedben 2 db sárga erővet, 1 db Eldaran karkötőtét stb. szeretnél venni. Sok kiderül játékos szerintem ettől fél. Attól, hogy kirohögik majd azért, mert ő sokkal gyengébb

cuccokat keres. Na mindegy! Szeretnék még egyszer bocsánatot kérni Tommy Yokeltől és Vrandol Sayn Karadtól, akik segítették kezdeti mentelésemet, és én egy hosszú időszakon keresztül nem jelentkeztem. Ezen kívül szívesen felvenném hozzám hasonló, 8-9. szintű karakterekkel a kapcsolatot. Üdvözöl mindenkit:

#### **Parker Troll (#3483)**

□ Sziasztok! Daniel Mcload megkért, támadjak fel. Dornodon személyes tanácsadójának ez egy komoly feladat, szerencsére még egyszer sem haltam meg. DEM-ezés is csak a Quwarz invázió elején történt részemről. Na mindegy. Egyébként szerintem is igaz az, hogy több ember hülyeségeit kell olvasni a GN-ben ahhoz, hogy jó legyen, nem elég egy-kettő ebből. De ami van, azt meg kell dicsérni. A gnómatok sértő írás nagyon jó lett, kérdezem Ghostdogtól, nem akar-e jönni műmiának. A stílusod meg van hozzá, a jellemet nem gond megoldani. Kapsz egy pollá-tort, ráültsz, aztán csak lépkedni kell. Egyébként tők jól működik, mert ha meglát egy kalandozót, akkor kifolyik belőle a trutyi. Talán most egy nagy titkok fogok elárulni: felesleges a Serény Múmiákat gonosz tudati szövetségbe meghívni, mert már ott vagyunk. Úgyis mint alapító tag. Nyugi, most nem fogok himnuszt énekelni! De csitt, ez maradjon köztünk, a trollokat meg a Vervörös Légiót is csak az álcázás miatt vettük be. Ja, még a Zarknod-féle marhaságról: nem kell neki bedölni, ha tényleg olyan hatalmas lenne, mint ahogy állítja, simán lesöpörné a thargodon hatalmasságokat. Az pedig, hogy a kétféjű troll feltrancsrozás után felrobban, majd elődől mint a zsák, fölöttébb érdekes látvány, de nem vérszes. Tényleg, vajon Chara-din műve, hogy a TF és ÖV hirdetések időnként összekeverednek?

#### **„puhatestű” Luke**

□ Sziasztok! Pár megjegyzés, illetve kérdés/kérés: Még mindig keresek Gatin közelében ragasztót beáldozáshoz, társamnak Phail Khalernek (#2741). Tud valaki valami jó tipet pénz szerzésére? Létezik olyan, hogy tud nekem valaki régebbi Alanori Krónikákat eladni (az árban megegyezünk). Megint más: lehet, hogy hülye kérdés, de a szeiktás ellátja a távcső funkcióját is, vagy szerezek mellé távcsövet? Létezik az, hogy lent délen is van egy kastély (#528) nevű épület? Ugyanis Gatintól délre megtaláltam az egyik labirintusát, de maga az épület még nincs meg. (Na jó, nem én találtam meg, csak megmutatták.) Miért van az, hogy az elf faj átlagosan kevesebb dolgot bír cselekedni egy-egy héten? Miért fáradunk ki mi hamarabb? 30 heti kuta-

tás után kimutatható, hogy más fajok tagjai az elfekénél sokkal több energiával rendelkeznek. Még ha ez heti egy-két szárnyashernyó leszedését is jelenti nekik többleten, akkor is. Miért? Várom a válaszokat:

#### **Vyer Gas (#5962)**

□ Te mocsarak vízszintje, vagy trutyi szintje alatt bujkálsz, szívtelen, gaz tolvaj! Te, aki nem áttalóttal meglopni egy szelíd, védtelen, árthatlan, bájos, kedves, szeretetre méltó, vidám mosolyú, elf hőlyget, azaz engem! Hogy nyugvadnál meg rögvest e pillanatban! Hogy tesztosz zombik cicázának levágott fejeddel! Hogy jöjjön rád a csuklás és a rángögörcs vegyes keveréke borotválkozás közben! Hogy begorogbult köszáli disznók nézzenek csöves kukoricának! Hogy karmazsin huhogók határozatlanok foszladozó tetemed felett! Hogy gylkos mókusok rácsájják el segítségért nyújtott kezéd kisujjait! Hogy dögölnél meg már, de először áruld el, hogy mit vitted el, mert annyi kacat van a zsákomban, hogy nem tudom mi hiányzik. Ó te nyomorult... Az ovimon bogvóim!

#### **Quarella Songes(#2498)**

□ Tettes Szellemkutya, fősuttó és egyéb gnóm ellenes antiQleletek! Nos biztos vagyok benne, hogy a 71-es GN-ben írott becsmerlő szavaidat azért vetetted papírra, hogy egy kis életet próbáljal lehelni a TF-es aprókba. De azért egyből nem kellene ilyen „nemes szerepet” elvállalnod! Gondolj csak bele, anyukád szegény, hogy csuklott, amikor az a pár száz gnóm elolvasta a cikkedet! Biztos durvábbak is elhangoztak ennám, mint hogy olyan bunkó vagy, hogy törpemamutot lehet veled vadászni. Nem tudom, te melyik „intelligens állatfajhoz” tartozol, de kíváncsi vagyok, honnan ez a fene nagy bátorság. A gnómok külsejére való tekintettel pedig elmondom neked, hogy némelyik gnóm leány oly mesészeppen néz ki, hogy te nyáladozó idegbeteg lennél a gyönyörtől, ha csak a pillantásukkal méltatnának. Hé Jack (#5404)! Jó ötlet a fogadó. De tudod mit, építhetnénk utakat is a városok között, gyorsabban haladnánk, kevesebb TVP-ért. Nos, mit gondoltok? Fekete kelyhet veszek 800 ap/db áron. Aki keresni akar 600 ap-t, az figyeljen! Ezennel fejpénzt tűzők ki Fénylő Isir (#2937) fejére! Aki tudja igazolni, hogy megszerezte az illető skalpját, annak a fent említett szép summa úti a bankszámláját.

#### **Gózer Dwaghul (#2024)**

□ Üdvözlét mindenkinek! A napokban Gatiban jártam, s történt egy-két olyan dolog, amit meg kellett írnom. Megérkezéseimkor rögtön rohantam a be városházaba érdeklődni a főnök leánya felől. Az egyik cimborám

ugyanis jó 2-3 hete elmesélte, hogy a leány beteg, és 3 dözmöng szív kell a gyógyításához. Ő rögtön rohant az erdőbe, legyaktá a lényeket, és visszavitte a szíveket. Na ebből én azt hoztam ki, hogy mára a lány már rendbejött. Gondoltam, udvariasan benézek, és érdeklődöm állapota felől. Erre mivel fogad az apja: hogy az ő lányja milyen beteg, és csak 3 szív tudna segíteni rajta. Amikor a cimborámat említettem neki, értetlenkedett, s állítása szerint nem is látta. A srác pedig biztos elintézte neki a dözmöngöket, ugyanis megmutatta a lánytól elhozott tróféát (a gyűrűjét – hiába, nagy nőcsábász a fickó). A boltban meg beszéltem a tulajjal, aki közölte, hogy mostanában egy furcsa fickó nagyon sok dözmöngszívet ad el neki jó áron. Ez felháborító! A csavó a saját alantas céljaira használ minket, miközben a beteg lányáról papol. És ráadásul ő a göré is! A másik, súlyosabb tény, hogy a sörstörbeli mulatozás közben valami szörny bukott ki belőlem – a tazunkán kívül –, valami kicsi vörösös lárvá. Mire feleszméltem, már elszokolt. Lehet, hogy egy burástyát szabadítottam a városra? Remélem, valaki lecsapja, mielőtt elszaporodna, és fertőzés miatt karantént kellene kialakítani! Tisztelettel:

#### **Álomlédérc Vyer Gas (#5962)**

##### **SÖK VÁROSA**

##### **BUNYÓ, FENVEGETÉS**

□ Boáá! Mostanában nem jön kihívás az Apostoloktól! Elbűjtötök? Megártott nektek a sok verés, amit tőlem kaptatok mi? Rettegtek csak, és küldjétek továbbra is az átokártyákat, csak bizonyítjátok, hogy a galetki nép szégyenei vagytok!

#### **Emperor Sir Zaltain (4222), Tudás Őrzői**

##### **KALAND**

□ A 2. szinten az 51-es remete kalandhoz, valamint FC-hez keresek társakat. Esetleg későbbi többszemélyes kalandok közös megoldásáról is szó lehet. Címem: Garai László, 3561 Felsőszolca, Árpád fejedelem útja 1/1. De inkább hívj: 46-384-833. **Crykol (#5484)**

□ Társakat keresek az 1. szinten az FC-hez. A jelentkezők a következő címre írhatnak: Gyöngyi Gábor, Kiskunhalas, Széchenyi u. 61., tel.: 77-425-341. Más. Ha valaki tud, kérem írjon a Tolvaj és Mutáns klánról. Előre is köszi!

#### **Sün (#2183)**

##### **SZÖVETSÉGEK**

□ Dart Mahul, a Bölcsék Köre legutóbbi – immáron öbödik – gyűlésén lemondott tiszteltetéséről. Mivel a Bölcsék Bölcsé cím így betöltetlenné vált, helyére a szövetség jelenlevő tagjai titkos, egyhangú szavazással Syndic

Mit tonya nuruodo-t választottak. Ő székfoglaló beszédében hosszsan méltatta elődje munkásságát, és egyben ígéretet tett arra, hogy erejéhez mérten igyekszik helytállni eme nehéz feladat ellátásában. Együttel reményét fejezte ki, hogy a jövőben a szövetség még sikeresebb időszakra számíthat. Dart Mahul – leköszönő Bölcsék Bölcsé – ezentúl a Békebíró szerepét látja el. Mint elmondta, abban bízok, hogy képességeit új pozíciójában hasznosan tudja kamatoztatni, és nem válik méltatlanná a szövetség bizalmára. Független szakértők szerint a személyi változások nem születtek ellentéteket, sőt, inkább egységbe kovácsolták ezt a társulást. Ez a választás is azt bizonyítja, hogy a Bölcsék Körében a demokrácia nem üres szólam csupán, hanem a gyakorlatban is megvalósuló alapelvek. – részlet a Szolgátszíni Napló című független havilapból. (#5112)

□ Nincs még szövetség? Olyan csapatba akarsz kerülni, amelyik képes volt túlélni a szövetségi széthullások időszakát? Vagy csak testvérekre vágsz, akik segítenek elesett percedben? Keresd a Tudás Őrzőt!

**Signy Mallory (4912)**

### EGYBÉ

□ Ezúton is szeretnék gratulálni szövetségünk dicső bajnokainak, hogy öregbítették csapatunk hírnevét az Olimpián elért jó szereplésükkel. 2. szint: játékos verseny 1. hely: Kosala, 4. szint: pankráció 1. hely és galeitki párviald 2. hely: Emperor Sir Zaltain, 7. szint: Galeitki párviald 3. hely: Túfok Klood. Továbbá Szízségő Szappannak is, aki egy jól képes arannyal lett „gazdagabb”. Lehet, hogy lemaradtál az Olimpiáról, de azon a szinten nincs nálad jobb, de ezt legalább az ottani győztes is tudja. Minden galeitki, aki részt vett az Olimpián, az készüljön jövőre is, aki nem, az jövőre ne felejtse el indulni és sok sikert mindenkinek. A Tudás legyen veletek!

**Signy Mallory (4912), Tudás Őrző (15021)**

□ Fatársaim! Kezd egyre idegesítőbbé válni a tolvajok folyamatos lopása, ezért úgy érzem, hogy tenni kellene valamit. Sajnos semmi olyat nem tehetünk, amivel ártanánk nekik, azonban ők bizonytlenül lopkodják tárgyainkat. Valamit ki kellene találni! Nem tudom, hogy a hegy vezetői hogyan engedhetik, hogy egy olyan klán működjön, amelyiknek a lételemre, többiekben való elősködés. Nincs valami ötletek, hogy mit lehetne tenni?

**Ravandel (#3634)**

□ Hangillatú Aranyalma és társai figyelmébe! Nem szeretünk volna átlatlan éjszakákat okozni azzal, hogy kiderítsük, hányan is alkothatjuk a Mágusstanácsot. Javasoljuk, emiatt aludjatok nyugodtan, és ne ez legyen a legna-

gyobb gondotok! Bár „hatalmas” eszettekkel talán felérhettétek, hogy az épületek felhúzásához kevés két tag. És ha a balszerencsétetek valamelyikünk útjába kerít, akkor magatoktól is rájöttök, legalább Festékgödrünk van... Apropó: ész. Te, Aranyalma eléggé eltérhető módon kétségre vonod észbeli képességeinket. Nekünk is megvan ám a véleményünk azokról, akik egy mondat olvasásakor nem tudnak eljutni az adott mondat végére, és kiemelt részeiből próbálnak levonni nyilvánvalóan torz következtetéseket. Más. Tényleg elrendezték az ellentéteket azzal a „néhány” galeitkivel? Akkor mi bizonyára a 69. AK-nak egy különszámát kaptuk, mert bizony abban szép számmal jelentek meg a Fény Apostolait pocskondiázó cikkek, melyeket Hangillatú hirdetésével egy időben adtak fel. Fény Apostolai! A mi ellenszenvünk nem annyira „érthetetlen”. A hegyben élő galeitki nagy része elítél benneteket. De ha ennyire szélsőséges nézeteket vallotok, jobb lenne beletörödni ebbe. Bizonyára az bánt benneteket, hogy mi (és néhányan még) ki is mondjuk, amit gondolunk. Nem tudjuk, miért érthetetlen ez számotokra. Ha meg tényleg érthetetlen, akkor nem érdemes észbeli képességekről vitatkozni. Más! Igen, mi lehetőséget kínálunk. Nem követelőzünk és fenyegetőzünk, mint ti. Nem félünk el senkit, aki nem osztja a nézeteinket (kivéve persze, titeket). Nem akarjuk senkire a hivatásunkat kényszeríteni. De nektek csak egy lehetőséget kínálunk: Próbáljatok meg a Hegyen kívül élni, a barátaitok (az Ellenség) között!

### Mágusstanács

□ Megrendezésre került a Hármak Olimpiája! Hála érte Proteusnak, a Magiszterek vezetőjének. Igazán jól szórakozott a sok megjelent, szerencsére nagy számú résztvevő. Szeretném én is megköszönni mindenkinek a részvételét, és gratulálok az első helyezetteknek aki Duin Arkh a Magiszterek képviselőjében, a másodiknak aki Túfok Klood a Tudás Őrzői képviselőjében és Dart Mahulnak aki egy bronz érmmel lett gazdagabb, a Bölcsék Köréből.

**Signy Mallory (4912)**

□ Nem szeretek szerepelni, de valami kikívánczokizni eszemmel. Régen „fertőzöttem meg” a szabadság beszámójával, és ez azóta is megpolyerösen (ha nem erősebben) izzik bennem. Nem töröm, nem túrhetem, ha némelyek olyan rossz gondolatokat terjesztenek, melyek elnyomják az egyéniséget, hogy helyette holmi közlésheszerű, netalán egyenesen hajmeresztő ideológiájával uralkodjanak azon. Joga van mindenkinek úgy élni, ahogy azt szíve diktálja, de a szabadság (fajunk szabadsága is) előrevalóbb, mint bizonyos (hitvány) dogmák ismé-

telgetése. Semmi sem igazolhatja az olyanokat, akik a galeitki fejlődés útjába állnak! Semmi sem igazolhatja azokat, akik átgázolnak másokon egy kis lélekenergiáért! És nem igazolhatja semmiféle (akár isteni) kinyilatkoztatás a pusztítás és béke fanatikus híveit! A szabadság a mozgatórugója tetteimnek, s ezek szerint élek: ha kell vitázok, ha kell harcolok, ha kell csendben hallgatom. De a szabadság eszméjét soha nem adom fel, még akkor sem, ha az egész hegy és az istenek mind ellenem fordulnak. Elnézést, hogy elvontam a helyet a színvonalasabb aprók elől, azonban úgy érzem, ezt mindenképpen le kell írnom. Szabadság és tisztelet mindenkinek! Üdv:

**Gevura (#7551), a megátalkodott**

□ Örülök, hogy a meggrözött gyűjtővel állok szemben Ruh Nestah személyében. Biztosíthatom, hogy a továbbiakban is igyekszem kielégíteni (minél több átkozott tárgy átadásával) ezt a szenvedélyt. Ha felköltözött az 5. szintre, minél előbb jelentkezzen nálam a gyűjteménye bővítése miatt. Ja, és még valami: Ruh Nestah, közmegegyezés szerint a 3 nem több, mint a 20!

**Lys Meldrin (#4154)**

□ Üdv galeitki társaim! Neve Vasöklű Thor, a katonák klánjának zászlóvivő rangú tagja vagyok. Nem szeretek szónokolni, de már unom, hogy mindenki úgy beszél a katonákról, mint izomagyú hülyékéről. Pedig ez nagyon nem igaz. Az igaz, hogy erősebbek vagyunk az átlagnál, de nem vagyunk buták és erőszakosak. Jómagam például, mikor nem a klánom egyik feladatán dolgozom, verseket írok barlangom félhomályában. És a katonabajtársaim sem eszelen gyilkológépek, én tudom. Eddig csak azért nem írtam, mert csak a rend fenntartását éreztem feladatomnak, a szavak szaporítását nem. Csak annyit szerettem volna mondani, hogy több tiszteletet azoknak a katonáknak, aki ha kell, sőtét, félreeső bányákban vernek le lázadásokat, a másik nyugalm érdekében! Köszönöm a figyelmet!

**Vasöklű Thor (#9435)**

□ Üdv galeitkik! Nos, úgy érzem néhány társam, barátom kiérdemelte, hogy az AK hasábjain mondjak köszönetet nekik a szórakoztató, a tanácsokért, és azokat, hogy segítettek a férégszinten a gondok leküzdésében. Köszönettel tartozom a tápokért: Szízségő Szappannak, Winterfreshnek, Cshuinak. A jó tanácsokért és az ötletekért: Xilife a Fehér Angyalnak. Thézeusznak azt, hogy jóban-rosszban kitartott mellettem és a szövetség mellett. És még nagyon sok más galeitkinek. Jó vadászatot barátaim a 4. szinten is!

**Regen a kalandor (#6186), a felderítő**