

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Előző számunknál kicsit fellélegezhettem, de ezúttal ismét rám hárul a szerkesztői üzenet megírásának nehéz feladata. Nos, akkor neki is látok...

Ismét nagy sikerrel rendeztük meg szokásos játékos találkozóinkat. Az ott készült felvételekből remek összeállítást találtok a hátsó oldal belső borítóján. Többen kérdezték tőlünk – a találkozón és levélben is –, mi lesz a Krónikával most, hogy Erdős Árpi távozott a Beholdertől. Megnyugtatok mindenkit, az Alanori Krónika továbbra is menetrendszerűen jelenik meg. Külsős munkatársként továbbra is Árpi a tördelőnk, mind a Krónikánál, mind a könyvek egy részénél. Májusi számunkban nagy sikert aratott a HKK árlista, ezért igyekszünk ezt gyakoribbá tenni. Talán úgy szep-temberre kialakulnak már a Két világ közt árai is, és akkor már egy olyan listát kaphattok kézhez, amiben az új lapok is szerepelnek.

Címlapunkon Vida László festményét, A bolhedor lovagjai című ÖV regény borítóképét láthatjátok.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 7. (67.) szám (2001. július) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikusok:** Szűgyi Gábor, Kiss Márton Gyula

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

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

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

**Lapzárta:** június 18. **Az augusztusi szám lapzárta:** július 19.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, a Káosz Galaktika, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (RKG) 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

### A SZÜKSÉGES KOCKÁZAT

A Battletech novella vége

2

### RENRAKU

2. rész

8

### KÉT VILÁG KÖZT

Gyakorisági lista

13

### KÉT VILÁG KÖZT

Lapelemzés

14

### KOMBÓK

Az erdő támadása

21

### ÚJ VERSENYEK

Júliusban és augusztusban

24

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Bemutató verseny

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

30

### NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Füvekről és szolgálkról

31

### EGYENL TLEN ES LYEK

ÖV novella

34

### S K V ROSA

Fejlesztések

38

### SZOLGASZINT

Tanácsok a szörnyekhez

42

### GHALLA NEWS

A TF hírei

45

### TF-FEJLESZTÉSEK

45

### TF-TALÁLKOZÓ

46

### TALÁLKOZÁS

47

### APRÓK

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 játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

# A SZÜKSÉGES KOCKÁZAT

3. rész

**Nestor, Szabad Világok Ligája**  
**Semien-erdőség**  
**3057. október 14.**

Az újonnan feltűnt támadók teljes sebességgel egyenesen Gordie felé tartottak. A három könnyű mech pár lépés után otthagya a *Cyclopsot*, amely Gauss ágyúját felemelve egy hatalmas acélgolyót lőtt Wolfsen *Dragonjába*. A mech páncélja beszakadt, és bal karja vad pörgés közepette elrepült. Az acélgolyó végül a rakétatárolóban állt meg, ahol – mivel nem volt már muníció –, nem végzett további rombolást.

A rohanó könnyű mehek mellett hatalmas villanással kigyulladt egy fa, és miután kidőlt, két *Scarabus* jelent meg a helyén. Minden fegyverükkel tűz alá vették az oldalt haladó *Firestartert*, amely a találatoktól nekidőlt a mellette futó *Fireflynek*. A *Komodo* fegyverei is életre keltek, és egyetlen lövéssel lerobbantották a *Cyclops* bal lábát. A hatalmas mech eldőlésével egy időben lassított le a még állva maradt *Firefly*.

– Adják meg magukat. Semmi esélyük – üzenté Gordie jég hideg hangon a rohammech pilótájának.

– Azt hiszem, valóban nincs más választásunk. – A mondatot követően kigyulladt a *Cyclops* és a *Firefly* pilótafülkéje, és a mentőkabinok az ég felé emelkedtek, hogy utána a közeli hegyek mögött tűnjenek el. A jobb karján támaszkodó *Cyclops* hatalmas robajjal a földre zuhant.

**Unikornis űrjáró**  
**Az Outreach körüli orbitális pálya**  
**Outreach, Egyesült Nemzetközösség**  
**3057. október 25.**

Braddy a lehető leghalkabban lépett oda Gordie mögé, nehogy megzavarja a gondolkodásban. Óvatosan megbökte a csapzott hajú férfi vállát, mire Gordie olyan lendülettel fordult meg, mintha megtámadták volna.

– Bocs Garth, nem akartalak megijeszteni – mentegőzött, majd sóhajtott egyet. – A Nestoron zsákmányolt mecheket végre teljesen feltörtük. Kicséréltük volna bennük a chipeket, de sajnos az épp nem volt raktáron – mondta fanyar félmosoly kíséretében. –

Ezek tényleg komolyan beszéltek, amikor az akadémián azt mondták, hogy a Ligában a legmegbízhatóbbak a biztonsági protokollok. Most már működik mind. – Belenézett a férfi szemébe, úgy folytatta mondandóját. – Az utóbbi pár napban igen kevés időt töltesz veünk, és a csapat ügyeivel. Történt valami?

A zsoldos zsebéből egy noteputer került elő, amit odaadott Braddynek. Az apró számítógép képernyőjén egy nagy nulla volt látható.

– Ez a pénzügyi egyenlegünk. – Gordie ebbe az egyetlen tőmondatba belesűrített mindent, amit egy csődbe ment zsoldoscsapat kapitánya érezhet. Visszatette a zsebébe a noteputert, és egy darab papírt halászott elő zubbonyának másik zsebéből. Ezt is megmutatta Braddynek.

– Egy fogadócédula? Egy mech viadalra akarsz fogadni? De egyáltalán nem biztos, hogy nyersz! – mondta társa kételkedően, és arrébb simított egy szemébe lógó hajtincset.

– Ne aggódj, nyerni fogok. Nézd csak meg jobban. – Lassan átnyújtotta neki a cetlit. *Még jó, hogy a Ride-ren sikerült összefutnom Elder Mordoc egyik ismerősével, aki megszervezte az egészet, és még nem hivatalosan fogadhattam is nála.*

– Értem a célzást, de ez kész örület! Alig lesz idő felkészülni a viadalra, miután földet értünk. Biztos vagy benne, hogy megnyered?

– Mondtam, hogy ne aggódj. Nem ez az első csatám, és van egy meglepetésem leendő ellenfelem számára. Végre kicséréltem a félnehéz lézereket impulzuslézerekre – válaszolta, majd ördögi mosoly kíséretében megveregette Braddy vállát.

**Liao Aréna**  
**Outreach, Egyesült Nemzetközösség**  
**3057. október 25.**

A *Hatchetman* pilótafülkét hőség árasztotta el az ugrás megkezdését követően, de Gordie-nak most a legkisebb problémája a hőség volt. Rögtön, miután felemelkedett gépével a földről, géppuskalövedékek zápora aprította fel a száraz talajt, melyet egy PPC vilámláma követett.

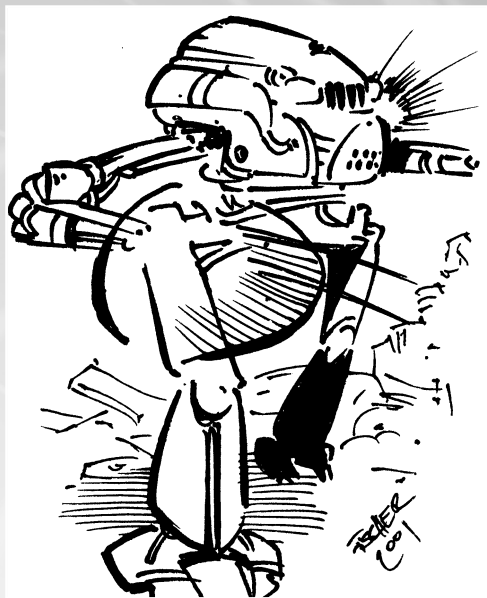
Bármennyire is meglepő volt, a *Daikyu* pilótája nem merte megkockáztatni a túlhevülést, ehelyett könnyed futással igyekezett minél közelebb kerülni az egyelőre sértetlen *Hatchetman*hez. Gordie az egyik közeli erdő felé irányította mechjét, ahol pontosan két fa közé érkezett. A biztos takarást kihasználva átgon-  
dolta a helyzetét.

– A disznó, menekülni próbál! – bosszankodott magában Chan Li, a hetven tonnás *Daikyu* pilótája. Kapkodó mozdulatokkal átkapcsolta a másodlagos monitorra ellenfele mechjét. A képernyőn egy negyvenöt tonnás harci gép képe tűnt fel, mellette pedig a benne található fegyverrendszerek adatai. Ezek az adatok hamisak. Az előző küzdelemben súlyosan megsérült a mech, és biztos vagyok benne, hogy ennek a Lionsnak nem volt pénze a karokban lévő két lézert impulzuslézerekre cserélni. Ez az ostoba számítógép megint a szabványos konfigurációkat rajzolja ki. Fogadni mernék, hogy ha lecserélné a karban lévő félnehéz lézereit egy nebézlézere, akkor is ezt mutatná. Azt hiszem, ez után a meccs után be kell fektetnem egy újabb Cyclops típusú komputerbe. De előbb még el kell intéznem ezt a szerencsétlen.

Rápillantott a radarra, és mechjét a tőle kétszáz méterre lévő piros pont felé irányította. Mivel a pilótafülkében már elmúlt a fegyverek használatát követő irtózatossá válás, Chan úgy döntött, kikergeti ellenfelét az erdőből. Felemelte a *Daikyu* bal karját, és újtárra engedte egy villámot a dupla hűtőegységekkel ellátott PPC-ből. A becsapódás helyén lángok gyúltak, de nem látszott mozgás. A piros pont viszont eltűnt a radarról, majd egy jópár méterrel arrébb ismét megjelent. Ezúttal nagy hatótávolságú rakéták keltek útra, és gyújtották fel a görnyedt fákat. A pont ismét eltűnt, majd megint megjelent. *Most már muszáj lesz előjönnie!*

Ellenfele módszere egy cseppet sem lepte meg Gordie-t, sőt erre számított leginkább. A *Rider* úrjáró kapitányától sikerült megszereznie a legutóbbi Outreach-i küzdelmek holovid felvételeit, és alaposan áttanulmányozta Chan Li módszereit. A helyszínnel is tisztában volt, és már majdhogynem el is tervezte, hogy pontosan mit fog tenni. Miután kikeveredett a PPC energiájától lángoló fák közül, ismét megállt. Röviddel ezután rakéták robbantottak apró krátereket a talajba, és gyújtották fel a mechjétől jobbra található fák egyikét. *Ez nem mehet így a végtelenségig. Muszáj lesz nekem támadnom.*

Rövid gondolkodás után Gordie beletaposott a



mech ugrórakétáit vezérlő pedálokba. A *Hatchetman* fényes lángcsóva hátán emelkedett a levegőbe, Gordie pedig hamarosan megpillantotta a rá váró hetven tonnás mechét. Repülés közben előrenyújtotta mechje karjait, és miután a szeme előtti célkereszt aranyszínűről pirosra váltott, megnyomta a bal kezénél lévő joystick egyik gombját. Az impulzuslézerek egyszerre kezdtek el sugaraikkal felperzselni a talajt, útjukat pedig a *Daikyu* bal lábán folytatták. Mikor elértek a mech bokájáig, a gép kibillent egyensúlyából, és dőlni kezdett. Gordie óvatosan manőverezve ellenfele felé irányította a *Hatchetmant*.

A mech kecsesen ért földet, éppen még mielőtt a *Daikyu* eldőlne volna. Chan Li meg sem próbálta taplra állítani a gépet, egyből tüzelt. A szabadon lévő jobb karban lévő gépágyúját a *Hatchetman* oldalára irányította, és hatalmas páncélszilánkokat hasított le a mech törzséről.

Gordie válasza sem késett. Felemelte a *Hatchetman* jobb karját, és a fejszével lecsapta ellenfele bal karját, azután pedig az LB-10X gépágyú lövedékeivel gyengítette tovább a fekvő mech páncélzatát.

Chan Li kétségbeesésében minden fegyveréből tüzet nyitott. Nem törődött a pilótafülkét elöntő hősséggel, sem a karjában terjedő zsibadással, megpróbálta egy utolsó lövéssel térdre kényszeríteni ellenfelét. A jobb kar gépágyújának lövedékei összezúzták a negyvenöt tonnás gép jobb oldalának páncélzatát, és behatoltak a gépágyúhoz. A fegyver azonnal felmondta a



szolgálatot, nem zúdított újabb golyózáport a vergődő mechre.

*Ez így nem mehet tovább! Vagy kivégzem azonnal, vagy pedig végignézem, ahogy felkel, és szétszed a gépágyújával.* Gordie mindhárom impulzuslézerét el-sütötte. A sugarak egyenes vonalban küsztek felfelé a felkelni próbáló mech mellkasán, majd végül elérték a pilótafülkét.

A *Daikyu* mintha csak meggondolta volna magát, félbehagyta a mozdulatát, és visszahanyatlott a földre. Gordie mechjében kigyulladt a meccs végét jelző zöld fény, ő pedig elengedte az irányítókarokat, és ellazította magát. *Nem így kellett volna véget érnie. Remélem, egyhamar nem találom szemben magam megint kappellákkal.*

**Lótusz hotel  
Outreach, Egyesült Nemzetközösség  
3057. október 25.**

– Mit csináltál odabent, Gordie? Már megint újra kell pingálnom a meched mellén azt a villámot! – mondta nevetve Beston, és odabott egy doboz sört a kócos pilótának. Hangos szisszenés kíséretében nyílt ki a sörösdoboz, és Gordie örömmel gurította le a tor-kán a kesernyés nedűt, majd biccentett egyet a szintén iszogató McAdams felé.

– Nem csak ti készültetek ám a győzelmeire! – mondta, és odalépett a szobában lévő egyik szekrényhez. Kivett belőle egy borítékot. Lassan felnyitotta, és a benne lévő köteget átadta Rogernek. – Ezek a jegyek az Outreach-i Szirének Viadalára szólnak. Ez nem egy

szokványos mech viadal lesz, hanem egy stratégiai csata.

Még az Outreach-en is ritkán akadtak olyanok, akik szívesen szálltak szembe egymással szimulált taktikai környezetben, ahol mindketten majdnem csak kizárólag a taktikai érzéküket használhatták. A csata gyakorlatilag két hadsereg szimulált ütközete volt, amelyeket a két parancsnok irányított, de lehetőség volt arra is, hogy bármely mechjüket személyesen is vezéreljék. Ezek között a viadatok között is ritkaságszámba ment a hölgyek összecsapása, amelyre igen nagy nehézségek árán lehetett csak jegyet kapni, természetesen elég borsos áron.

Mindannyian örültek a kivételesen jónak ígérkező estének.

– Te Gordie, és erre a viadalra fogadtál már? Szerintem Jennifer Corto fog nyerni.

– Ezt kétlem! – mondta Braddy, aki alaposabban is szemügyre vette a fogadócédulát. –

Ennek a másíknak már ismerősebb a neve. Ő is a Liga hadseregében szolgált. Ha jól emlékszem, a Vezérezre-des még ki is tüntette. Nekem van rá száz C-jegyem, hogy ő fog nyerni.

– Azon már ne múljon. Az én száz C-jegyem azt mondja, hogy Jenny fogja győztesen elhagyni a szímet!

– Ezt megbeszéltük, de szerintem induljunk, mert még lekéssük a meccset – mondta, majd kilépett az ajtón.

Nagy zsvivaj fogadta őket a csarnokban. A helység minden mérték szerint hatalmas volt. Körülbelül háromezer embernek volt hely a bejáratától induló széksorokban, amelyet már majdnem teljesen betöltött az izgatott nézősereg. Ennek ellenére nem volt túl nehéz Gordie-éknak a helyükre jutni, mivel mindegyikőjük jegye az első sorba szolt.

Miután minden néző elfoglalta a helyét, a morajló tömeg elcsendesedett, egymás után sötétültek el a falon lévő lámpák, amíg csak a csarnok közepén levő holopódium, és a két parancsnokhölgy holoszimje maradt megvilágítva. Egy öltönyös férfi sétált be a holopódium elé, körülnézett, és megszólalt.

– Köszöntök mindenkit az Outreach-i Mech-szövetség által szervezett tizedik stratégiai csatán! Örülök, hogy ezen az estén sem maradt üres hely a csarnokunkban. Ma egy különös viadalt szeretnék bemutatni önöknek, olyat, amelyben az utóbbi három évben nem volt az outreach-i közönségnek része. Két versenyzőnk ezen az estén a gyönyörűséges, fiatal Jennifer Corto, ellenfele pedig a rengeteg harci tapasztalattal rendelke-

ző, és még mindig elbűvölő Kathrin Ortosky, aki a Szabad Világok Ligájában teljesített szolgálatot.

Két reflektor gyúlt a csarnok falán, hogy a két kinyíló ajtón belépő nőt megvilágítsa. Az egyik nő Braddy mellett sétált el, szőke fűrtjei természetesen omlottak a vállára. Még egy mech-harcoshoz képest is kivételesen karcsú volt, nem lehetett több huszonegy évesnél. *Ez a nő nagyon jó kell, hogy legyen, ha meg akarja verni az ellenfelét.* Kecsesen odalépett a műsorvezető mellé, meghajolt, és belépett az egyik holoszimbe.

Közben megérkezett ellenfele is. A fekete hajú nő legalább tizenöt évvel idősebb volt a másiknál, egyenruháján kitüntetések sora jelezte, hogy kiszolgált katona. Ő is követte Jennifer példáját: meghajolt, és a számára kijelölt holoszimbe lépett. Végül a műsorvezető is meghajolt, és kísértál az egyik ajtón. Minden reflektor a holopódiumra irányult. Szép lassan hegyek kezdtek el formálódni a pódium közepén, és a csarnok falaiba épített hatalmas monitorok is életre keltek. Óriási fémmonstrumok foglalták el a képernyőket, a holopódiumon pedig egy erdőkel tarkított hegyes-völgyes táj vált láthatóvá. A falakon lévő hangszórókban felhangzott a csata kezdetét jelző szignál, a műsorvezetők pedig megkezdték az izgalmasnak ígérkező meccs kommentálását.

– Nos, kedves nézőink, mint láthatják, nem mindennapi viadalnak nézünk elébe. A kék csapatot az elbűvölő, ám talán még túl tapasztalatlan Jennifer Corto vezeti, a piros csapatot pedig a háborús veterán Kathrin Ortosky. Nem titkolom, kedves nézőink, hogy az esélyek Jennifer ellen szólnak, de ki tudja, még mit tartogat számunkra ez a mai mérkőzés?

A harcér választása senkit sem lepett meg, hiszen Ortosky választotta, és ezen a helyen töltötte szolgálatának utolsó két évét. Azonban ezúttal ő játszotta a támadó szerepét. Serege, egy ezrednyi közepes és nehéz mech, a síkságot átszelő folyó mellett állomásozott, és egyetlen céljuk volt: Corto minden egyes egységének likvidálása, amely cseppet sem ígérkezett könnyű feladatnak.

Mint minden védőnek, Cortónak is meg volt a lehetősége arra, hogy még a csata kezdete előtt tetszőlegesen elhelyezze az egységeit, amit igen okosan ki is használt. Erejének nagy részét a katonai bázisánál tartotta, a rakétákkal és lézerekkel ellátott tornyok közelében. Mivel ő több mechhel rendelkezett, mint ellenfele, megengedhette magának, hogy egyes egységeket taktikai feladatokkal lásson el.

A bázisát egyszerűen csak Alfa kódnévvel jelölte, és ugyanezzel a névvel látta el a parancsnoki központjánál elhelyezett védekező közepes zászlóaljait is. Erdő



övezte az épületeket, tehát a bejutást nem volt túl nehéz megakadályoznia, csupán arra kellett figyelnie, nehogy felmorzsolódjon a hadserege a védelemben. Bár számban felülmulta ellenfelét, közel sem rendelkezett olyan erős mechekkel, melyekkel egy szemtől szembe támadást ki tudott volna védeni. Parancsnoki mechként egy *Cyclops* típusú gépet választott, a holoszimben is többnyire ezt vezette saját kezűleg.

A holopódiumon az égbolton felkelő nap jelezte a csata kezdetét. Elsőnek egy vörös színben pompázó nehéz mech-raj indult el a folyón átvezető egyetlen híd felé. Komótos léptekkel közeledett a négy hatalmas csata-gép, és gyémántalakzatba fejlődve átkeltek a hídon. Pár másodperccel utánuk megindult a következő, majd az azután következő raj, ami az első századot alkotta.

A hídhöz legközelebb álló fák megmozdultak, majd egymás után kidőltek. Négy *Catapult* állt a farkökök között, és egyszerre indították el mind a negyven rakétájukat a hozzájuk legközelebb álló raj felé. A százhatvan rakéta még azelőtt felrobbant, mielőtt elértek volna céljukat, de végül is erre voltak tervezve. Mindegyik rakéta apró aknákat tartalmazott, melyek így szinte lehetetlenné tették a nehéz mechek mozgását. Még mielőtt a nehéz század vissza tudott volna löni, újabb százhatvan rakéta indult meg pusztító útjára, ám ezek a híd túoldalára üritették tartalmukat, így téve lehetetlenné az átkelést.

A négy *Catapult* lassú léptekkel hátrálni kezdett, de eleresztettek még egy sorozatot, amely a hidat hirtette tele aknákkal. Ezt azonban már nem úszták meg válasz nélkül. PPC lövedékek, rakéták és lézersugarak szaggatták darabokra a legelől álló mechet, ám mégis sikerült elég időt nyernie a társainak, hogy biztonságos távolságba kerüljenek a támadóktól.



Két századnyi mech ugratott át a hídon az aknáktól biztonságos távolságra, hogy megtisztítsák a területet, és a három közepes mech után eredjenek.

– Micsoda rendhagyó, ám rendkívül taktikus megoldás, kedves nézőink! Ezeknek a csatáknak ez az egyik legnagyobb előnye. Nem korlátozták Jennifert a fegyverválasztásban. Nem tudom, ki választott volna egy ilyen erős ellenfél ellen olyan nehéztüzérséget, melyet igazából nem is vethet be közvetlenül mehek ellen. – A kommentátor hangját áthatotta az izgalom. – Kíváncsi leszek, vajon mit talál még ki Ortosky támadásának megnehezítésére.

Miután a két századnyi mech eltakarította az aknákat a nehéz mehek elől, elindultak a három *Catapult* után. A négy elől haladó közepes mechet érte a legdurvább csapás. Az egyik hegyrom mögül újabb rajnyi *Catapult* zúdított rakétazáport a közeledő mehekre. Egymás után szakadtak le a kisebb-nagyobb páncéllemezek, karok hullottak le, végül pedig az egyik mech felrobbant.

A gép megsemmisülése után társai lelassítottak, majd – túléréjük ellenére – szervezett visszavonulásba kezdtek. A rakéták továbbra is záporoztak rájuk, de minél távolabb kerültek a rejtőzködő *Catapultoktól*, annál kevesebb rakéta találta meg célját. Végül a rakétazápor abbamaradt.

A csata ezután egy órán keresztül nem hozott semmilyen izgalmat. Corto apró csapatokkal próbálta meg megzavarni a közeledő sereget, de mindössze csak egy rajnyi mechet sikerült ellenfele veszteséglistájára küldeni. Egyszer csak lenyugodott a holopódiumon a szimulált nap, és a csata abbamaradt. Egymás után gyuladtak ki a csarnok reflektorai, a bejáratokon pedig édességet és frissítőt áruló piros-fehér egyenruhás férfiak lepték meg a nézőket finomabbnál finomabb árukkal.

Braddy az árusok beléptét megpillantva felállt, és az egyik bejárat felé fordult.

A tömegben ismerős tekintet villant. Braddy egy gyors mozdulattal megragadta az éppen egy elegáns nővel társalgó Jinx vállát, és mikor az ránézett, az ismerős férfi felé biccentett.

Amikor rájött, hogy észrevették, azonnal felugrott, és megpróbálta a lehető leggyorsabban keresztülverekedi magát a tömegben. Kirohant az egyik bejáraton, útközben majdnem fellökve egy férfit. Keresztülloholt az előcsarnokon, közben hátra-hátrapillantott, hogy meggyőződjön róla, követik-e még. Mindhárman mögötte voltak.

Nem volt más választása, kirohant az utcára, és befordult a legközelebbi sikátorba. Egy kicsit kifújta magát, majd ismét futásnak eredt. Már nem is nézett hátra, csak futott és futott. A következő sarkon balra kanyarodott, utána pedig jobbra. Ott lekuporodott egy szemeteskuka mellé. Alig kapott levegőt, égető érzés járta át a testét, és egyre csak arra gondolt, hogy az ördögbe találták meg pont itt, és pont most. Benyúlt a kabátja zsebébe, és remegő kézzel előhalászta a Mauser and Gray tüpísztyolyát, majd ellenőrizte, hogy töltve van-e. Miután meggyőződött róla, hogy tüzelésre kész állapotban van a fegyvere, sóhajtott egy nagyot, és lassan elkezdett felegyenesedni. Jobbra nézett. A sikátor szegényes világításában egyetlen alakot sem látott, így biztonságban érezte magát.

Az első csapás balról érte, és egyenesen az állkapcsára. Ezután ütések érték a hátát, a hasát, a tarkóját, és a fejét egészen addig, amíg földre nem került, és az ellenállás utolsó szikrája ki nem aludt elméjében. Kapott egy óriási rúgást a jobb fülére, amely ettől borzasztóan elkezdett csengeni, és tovább fokozta a rémületét. Azután a rémület elmúlt, és a fájdalom is. És minden más is...

### **Komsztár központ Outreach, Egyesült Nemzetközösség 3057. október 25.**

A Komsztár zászlói büszkén lengedeztek az éjszakai szellőben, ám még ekkor sem állt meg az élet a központban. Braddy, Jinx és Derek Petersen csak pár perce vártak a püspökre, aki a késői óra ellenére szinte már zavaróan kiphímentnek tűnt. Frissen vasalt egyenruha volt rajta, fehér köpeny, arany színű szegéllyel, rajta pedig a Komsztár jelvénye.

– Segíthetek önöknek valamiben, uraim? – kérdezte egy Komsztár tisztviselőtől elvárható nyájassággal. Braddy szólalt meg elsőként.

– Egy üzenetet szeretnénk küldeni. Sürgős lenne.

– Gondoltam uraim, hogy ilyen késői órán igen fontos ügy miatt fordulnak a Komsztárhoz – mondta, és mosolya még nyájasabbá vált. – Kérem, fáradjanak utánam az irodámba. – A folyosó túlsó végén lévő ajtó felé intett.

Az iroda tágas volt, a falakon a Komsztár vezetőinek képe díszelgett, a helységet a tapéta színe, és az óriási könyvespolc tette még elegánsabbá. A püspök az asztala mögé lépett, és a szobában lévő székek felé intve helyet kínálta Braddyéknek. Miután ők leültek, a püspök is letelepedett.

– Nos uraim, hová kívánják küldeni azt az üzenetet? – kérdezte, miközben bekapcsolta a számítógépkonzolját.

– Az üzenetet a Borghes II-re szeretnénk küldeni, de sajnos még nem vettük fel. Megtenné, püspök, hogy a rendelkezésünkre bocsát egy felvevőt?

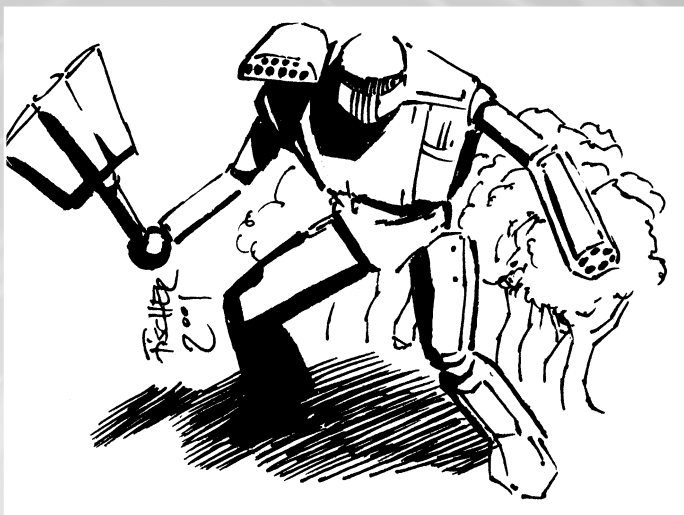
A püspök szemöldöke megemelkedett, szeme tágra nyílt. Nyájas arckifejezése gondterheltté vált, és gyanakodva válaszolt.

– Van egy rossz hírem, uraim. A Borghes II-t két héttel ezelőtt lerohanta a Jádesólyom klán. Elvesztettük a bolygóval a kapcsolatot, de állítólag mindenkiből jobbágyot, vagy micsodát csináltak. Sajnos, nem tudjuk elküldeni az üzenetüket.

### Lótusz hotel Outreach, Egyesült Nemzetközösség 3057. október 26.

A szobába alig hatolt be a fátyolos reggeli fény, nem ébresztette fel egyiküket sem. Az ajtó lassan nyikorogva kinyílt, és a három behajtó a lehető legcsendesebben belépett a lakosztályba. Mindhárman a legkisebb szoba felé vették útjukat, azonban Petersen óvatlanul lelökte az asztalon lévő üvegek egyikét, amely hangos csörömpöléssel szétért a padlón. Fél percen belül az összes zsoldos a szobában volt, karikás szemekből látszott, hogy későn értek a hotelbe.

– Hát ti hol a fenében voltatok? – kérdezte McA-



dams, aki a többiekhez képest még ébernek tűnt. – Már azt hittük, problémátok akadt a helyi hatósággal.

– Tudod, történt egy-két dolog tegnap este. De milyen volt a csata?

– Jössz nekem száz C-jeggyel, Braddy – mondta Beston. – Jenny tényleg nyert. Telerakta a bázisát aknákkal, és eljátszotta ugyanazt, amit a hídnál csinált. Mikor a vörös mehek besétáltak a bázisra, csupán a védő század állta útjukat, azt hitték, hogy a többivel már végeztek. Pedig épp ott álltak a hátuk mögött. Mire sikerült az arcvonalat megfordítani, a mehek fele már csak egy rakás roncs volt, és a támadóik már el is tűntek az erdőben. Ezután még fél órát kergették Jenny seregét, mire a kislány egyesítette az erejét, és a különálló rajokat és századokat egyenként szedte darabokra. De tényleg, mi történt veletek?

– Megtaláltuk, akit kerestünk, és ezt... – válaszolt Braddy egykedvűen, és egy C-jegy köteget emelt elő a zubbonya zsebéből. – Tízezer C-jegy.

– És most mihez kezdtek? – kérdezte Gordie. – Kereshettek megint új pilótákat? – kérdezte Gordie morcos arckifejezéssel.

– Nem egészen, Gordie. A megbízónk... nos, nem elérhető többé. Úgyhogy... ha nem bánjátok, maradnánk. Ez a tízezer C-jegy azt hiszem, elég lesz a rajunk rendbe hozásához.

– Persze, hogy nem bánjuk – válaszolta Gordie. – Egyébként pedig beneveztem a csapatunkat a másodosztályú ligába, de a rendezők azt mondták, hogy nem nevezhetünk ezzel a névvel. Tele van Oroszlánokkal a liga. Úgyhogy, ha nem bánjátok, mi leszünk Gordie Behajtói...

# RENRAKU

## RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

### RENRAKU FOX

**Központ:** Chiba, Japán

**Vezérigazgató (távol):** Inazo Aneki

**Vezérigazgató (ügyvezető):** Haruhito „Harry” Nakada

**Az igazgatótanács elnöke:** Yukiako Watanabe

**Cégforma:** Nyílt részvénytársaság

**Főbb részvényesek:** Nincsenek (senki nem bírto-  
kolja a részvények tíz százalékát)

#### Főbb részlegek:

##### Renraku Amerika

**Központ:** Manhattan, New York, UCAS (a jelenleg  
működésképtelen seattle-i Renraku Arkológia)

**Igazgató:** Dr. Sherman Huang

**Nagyobb leányvállalatok:** Adams-Westlake Media-  
works (Realizm Simulations, National Trideo Network  
and Paradigm Pictures), Architectural Dynamics,  
Armada Personnel, Champion Financial Group (ezen  
belül a GloBank és a Temperance Investments),  
FactFiles, Festival Foods, HyperSense, Iris Firmware,  
Najima Securities

##### Renraku Ázsia

**Központ:** Tokió, Japán

**Igazgató:** Surin Supachai

**Nagyobb leányvállalatok:** Fuchi Corporate Servi-  
ces, Ganbare Aerospace, Shin Chou Kyogo, Ultimax,  
Underwater Living, Wakatta Software

##### Renraku Ausztrálázsia

**Központ:** Sydney, Ausztrália

**Igazgató:** Lucy Don

**Nagyobb leányvállalatok:** Australian Development  
Cooperative, Genecraft, Harland & Wolff Nautical  
Designs

##### Renraku Európa

**Központ:** München, Bavarian Szabadállam,  
Német Szövetség

**Igazgató:** Karl Stadt

**Nagyobb leányvállalatok:** Blohm & Vass GmbH,  
Eurosoft, Gaz-Niki, Izom Armaments, Securitech  
International, Tetrydne Matrix Systems

Amikor először informáltam a Shadowland illusztris közönségét a Renraku Arkológia „problémájáról”, üzenetemet szintiszta paranoiámnak tulajdonították. Miután az igazság napvilágra került, átminősítették a Renraku dezinformációs propagandájának – mivel túl pontos információkkal rendelkeztem, nyilvánvalóan nem lehettem más, mint a Renraku talpnyalója.

Nem szándékozom felfedni, ki vagyok valójában, vagy hogy honnan származnak az adatok. Rajtatok múlik, hogy hisztek-e a szavamnak, vagy kételkedtek benne, de azt gondolom, a küldemény magáért beszél. A tényeket tényként közlöm, saját gyanúimra és spekulációimra pedig külön felhívom a figyelmet. És nem, nem én vagyok Sharman Huang.

>>>>>(A fenébe, pedig reméltem, hogy összehozhatok egy randit Dr. Frankensteinnel.)<<<<<<

– Lola

>>>>>(Személyesen is meggyőződhetek Fox szavahihetőségéről, ha elolvassátok a Renraku Arkológia: Lezárva című anyagot. Sokat segített nekünk, árnyakban élőknek megérteni, miért vette át az arkológia felletti irányítást otakuai segítségével a Deus nevű MI, miközben a Renraku még mindig hétepcsétes titokként őrzi a részleteket a nagyközönség elől.)<<<<<<

– Captain Chaos

Elküldve: 2060. március 4. 12:31:01 (Kb.)

Akkor hát vágjunk bele a Renraku kivesésésébe. Ám mielőtt belekezdene, hadd oszlassak el egy félreértést. Az elmúlt, több mint egy évben a Renrakuval kapcsolatban többnyire csak az észak-amerikai arkológia katasztrófájáról esett szó. Az árnyvadászoktól a tőzdeszakértőig mindenkinben csak az maradt meg, hogy a Renraku mennyire ráfaragott a seattle-i események következtében. A UCAS területén mindenki azt gondolja, hogy a cégnek nagyjából be is felezett, mert elvesztette észak-amerikai központját, mert Deus, a Démon MI belülről szedi darabokra a társaságot, vagy mert a cég minden hitelét elvesztette a nagyközönség előtt.

Lószart.

A Renraku nem megy sehová, cimborák. Kétségtelen, hogy a 2058-as állapotokhoz képest most a mély-



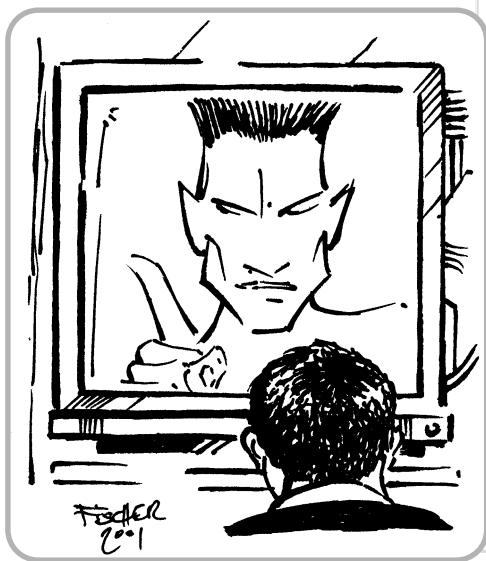
ponton van, de ez egy tripla A-s megatársaság. A Renrakunak egyetlen épület elvesztése – bármilyen nagy és modern is legyen az – pontosan annyi, mint ha Neilnek, az ork barbárnak levágnák egy ujját. Fáj ugyan, és a gyógyulásig le is lassítja a sérülés, ezért egy ideig nem képes ugyanakkorát ütni a baltájával – de ha belekötsz, ugyanúgy egyetlen suhintással lecsapja a fejed. A Renraku is elveszítette egy fontos központját, de a cég számtalan másik telephelye Chibától San Franciscón keresztül Bangkokig megfeszített munkával pótolja a hiányt.

A megatársaság szemszögéből az arkológia épületének fizikai elvesztése sokkal inkább jelent PR katasztrófát. Az elveszített laborok, irodák és gyárak helyére könnyedén építhetők újabbak, a Renraku pedig kétségkívül képes lesz elég alkalmazottat és céggrabszolgát keríteni, akikkel betömi a hiányt. A cégbe vetett bizalom visszaállítása már keményebb dió lesz, de a Renraku fizetési listáján található a szakterület legjobbjai. Ha hozzávesszük még azt a tényt, hogy a Vörös Szamurájok jelenleg is az épület visszaszerzéséért küzdenek – véres, emeletről-emeletre haladó, rémálomszerű harcok közepette –, akkor könnyen megjósolható, hogy a Renraku részvényei nemsokára ismét elindulnak felfelé.

>>>>> (A mai állás szerint azonban a SCIRE csomópont információinak elvesztése övön aluli ütésként érte a Renrakut, nem beszélve a Renraku Amerika vezetősege által hátrahagyott zűrzavarról. A kialakult káoszban jónéhány cégnek sikerült megszereznie a Renraku bizonyos érdekeltségeit. A Transys Neuronet, a Novatech és az Aztechnology egyaránt a nyertesek közé tartozott.)<<<<<

– FastJack

Ha engem kérdeztek, a seattle-i fiasok legkellemtlenebb következményének semmi köze magához az arkológia épületéhez. Az már csak a következmény volt. A tény, hogy a Renraku rendszereiben már ki tudja mióta kóválygott egy nyilvánvalóan ellenséges MI, a végtelenségig paranoiássá tette a cég vezérkarát. Azóta minden fontosabb megbeszélést szemtől szemben, *személyesen* intéznek, mert a fejesek nincsenek meggyőződve az elektronikus kommunikáció biztonságáról. Bizony ez kissé felborította a cégvezetők napi beosztását, akik megszokták, hogy otthonról, egy forró fürdő közben bonyolítsák le ezeket a nemzetközi beszélgetéseket. A kényesebb adatbázisokat lekapcsolták, és már ahhoz is komoly ellenőrzések sorozatán kell keresztülmenned, hogy egy rövid, kódolt



letöltés erejéig hozzáférhetővé tegyék őket. A Renraku automata kereskedelmi programjai intenzív átközdőn mentek keresztül, és az MI-ktől tartó ügyfelek számára úgy reklámozzák, mint „speciális kontrolláló eljárásokkal” készített szoftvereket.

Senki nem tudja, az MI mióta gyűjtött adatokat saját céljaira a cég rendszeréből, ezért a Renraku könyvvizsgálóinak hada átfésüli az összes főbb adatbankot, és összehasonlítja őket az archivált másolatokkal – *manuálisan*. Nem kamuzok, Deus lehetséges befolyása miatt tényleg nem bíznak semmit a keresőprogramokra, inkább mindent saját kezűleg vizsgálnak át. Minden nagyobb kódot, a Mátrix védelmi eljárást és üzletkötést átbogarásznak az esetleges változtatások, anomáliák és hibák után kutatva. A 2000. évi átállás örülete óta ez a legnagyobb számítógépes kavarodás.

A Renraku problémáitól függetlenül azonban mindenkit szeretnék figyelmeztetni, hogy a cég kilencvenöt százaléka még mindig ép és egészséges. Rengeteg befektetői véleményt hallottam már, amelyek a társaság összeomlását jósolták, és számos árnyvadász gondolja úgy, hogy amíg a Renraku Deus-szal van elfoglalva, gyerekjáték lesz egy ellene végrehajtott akció. A befektetők legtöbbször azóta tönkrement, a vadászok jó része pedig hullászákbán végezte, mert bár a Renraku megsérült, de nem vált nyomorékká. Ha lehet ezt mondani, a cég talán még veszélyesebb, mint előtte, mert fokozott gyanakvással tekint mindenkire.

Oké. Akkor most leszállok a hordórról, és rátérek a tárgyra. Kezdjük az alapokkal: egy kis háttérinfó arról,



ki futtatja a vonatot, hol találhatók a főbb irodák, mivel foglalkoznak, és hogyan termelnek profitot a Renraku Computer Systemsnek.

## MIKOR

Egy ekkora méretű cég kialakulásának története nem férne el így ilyen szűkre szabott írományban, ezért most csak a zsanésított változatot közlöm. A Renraku a Keruba Internacionalból, egy szlovéniai központú katonai konzorciumból nőtte ki magát, amely a huszonegyedik század első negyedének háborús időszakában alapozta meg a hírnevét. Utat könyökölt magának a „Nagy Hét” közé, útközben eltakarítva maga elöl a többi megatársaságot, és egészen a ’29-es összeomlásig meg is őrizte a helyét, amikor a cég alapítója elhalálozott, kis híján magával rántva a társaságot is. Ekkor egy Inazo Aneki nevű heves, fiatal cégcápa gondolt egy nagyot, és egy Renraku nevű holdingcégen keresztül felvásárolta a Kerubát. Eredeti szándéka az volt, hogy feldarabolja és eladja a céget, de máig tisztázatlan okokból végül mégsem így döntött. A társaság központját Chibába telepítette, átnevezte Renraku Computer Systemsre, majd kinevezte magát elnök-vezérigazgatónak.

A 2030-as években a Renraku kulcsszerepet játszott a globális információs hálózat Összeomlás utáni újjáépítésében, így a cég egyre csak hízott és gazdago-

dott. Sajnos azonban a legfontosabb vezetők jó része főként saját zsebére dolgozott, miközben Aneki csak lubickolt a hatalomban. Viszont rögtön észbe kapott, amikor néhány fejes megpróbálta kizárni őt a vezetőségből; sikerült hatalmon maradnia, és elhatározta, hogy felvirágoztatja a céget. Azóta a Renraku olajozott, gördülékenyen futó céges mechanizmussal büszkélkedhet – sosem vált piacvezetővé, de mindig benne volt az első ötben.

Amikor 2058-ban Dunkelzahn meghalt, a sárkány végakarata a Renraku egyik főrészvényesévé tette Miles Lanier-t, a Fuchi egykori biztonsági igazgatóját. Lanier titokban lépett le a Fuchitól (legalábbis úgy tűnt), és segített a Renrakunak keresztbe tenni addigi munkaadójának. Belső információi, valamint néhány váratlan technikai áttörés segítségével a Renraku átvette a Fuchitól a világ második legnagyobb megatársasága címet (természetesen első a Seader-Krupp). Azután színre lépett a Társasági Tanács, Lanier-ről kiderült, hogy a Fuchis Villiersnek kémkedik, a Renraku technológiai előnye semmivé foszlott, egy MI pedig átvette az uralmat a cég észak-amerikai központja felett. És mi a jó hír? Amikor a Fuchi összeomlott, Shikei Nakatamai elmarkolta, ami még megmaradt a Fuchi Ázsiából, és csatlakozott a Renrakuhoz – részben üzleti megfontolásokból, részben hogy bosszút álljon Richard Villiersen, azon az emberen, aki egyaránt kitolt a Fuchival és a Renrakuval (ez utóbbival Miles Lanier-en keresztül).

## RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

A többi AAA-s megatársasághoz hasonlóan a Renraku sem tesz mást, mint ül a fenekén, és irányít számtalan kisebb céget. Az RCS alkalmazottait kizárólag a cég legmagasabb szintű vezetőiből, azok stábjából, néhány tucatnyi jogászból, valamint egy hordányi könyvelőből áll, akiknek csak az a dolguk, hogy számon tartásák, milyen cégek vannak a tulajdonukban, azoknak a cégeknek mi van a tulajdonában, és ez az egész pontosan mennyit taksál. Az alább ismertetett négy részleg mindegyike önálló szervezet (természetesen az RCS kizárólagos tulajdona), melyek az adott területen fejtik ki működésüket.

## RENRAKU AMERIKA

Az első számú, legfontosabb részleg Észak- és Dél-Amerikát is magában foglalja. Eredetileg a seattle-i SCIRE arkológia adott otthont a főhadiszállásnak, de az RA rövidesen átköltözött Manhattanbe, miután bizonyos események... nos, kényelmetlenné tették számukra a helyet. Az arkológia katasztrófája előre látha-

tóan érzékenyen érintette a részleget; egyetlen éjszaka alatt elveszítette központját, legnagyobb telephelyét, rengeteg magas szintű vezetőjét, több ezernyi alkalmazottját, valamint Mátrix-rendszerének támpillérét. A részleg azonnal heves toborzásba kezdett, és új telephelyek felállításával, valamint a régiók kibővítésével próbálta kompenzálni a veszteséget. 2059 decembere óta az RA-nak komoly üzleti veszteségeket kellett elkönyvelni, de mostanra stabilizálódni látszik a helyzet.

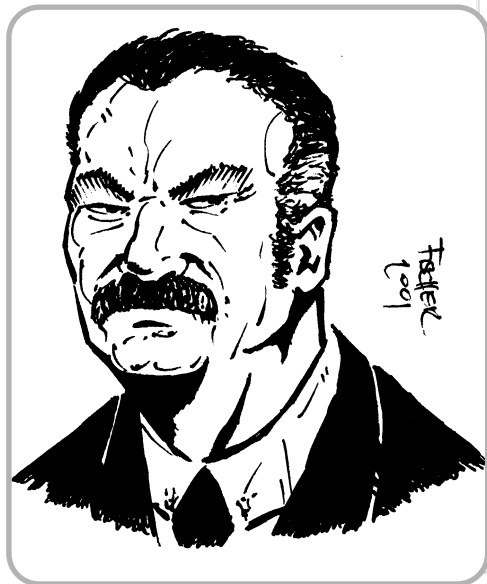
A részleg igazgatója Dr. Sherman Huang, akinek a neve mellé már oly sok alkalommal biggyeszítették a „briliáns” és „excentrikus” jelzőket, hogy akár nyugodtan meg is változtathatná a nevét, hogy ezek a szavak is szerepeljenek benne. Nagy valószínűséggel egyedül ő tehető felelőssé az MI megalkotásáért és elszabadulásáért.

Az RA leányvállalatai a piac szinte minden szegmensét lefedik: Festival Foods (a Sloppy.Soy, a Vitmoe és más népszerű termékek előállítója), Architectural Dynamics (főként hivatali épületek gyártásában jeleskedik, de nagy valószínűséggel minden eddigi kéglidnek az AD a tulajdonosa), a pueblói Iris Firmware (minőségi hálózati perifériák, chip-olvasók, meg ilyenek). A cég irodái megtalálhatók New York Cityben, San Franciscóban, Sacramentóban, Los Angelesben, Dallasban, Charlotte-ban, Kansas Cityben, Philadelphióban, Clevelandban, Santiagóban, valamint Buenos Airesben.

## RENRAKU ÁZSIA

A társaság szíve egykoron a Renraku Ázsia volt. Az évek múlásával azonban egyre több és több figyelem irányult a Renraku Amerikára (valószínűleg azért, mert Sharmen Huang örömmel közreműködött Inazo Aneki magánprogramjaiban), az ázsiai részleg pedig szépen lassan a második helyre szorult. A Fuchis Shi-kei Nakatomi megérkezésével azonban minden megváltozott. A saját ázsiai hatalmi bázisát építgető Nakatomi „rávette” Tev Greenwaldt részlegigazgatót a korai visszavonulásra, és Surin Supachait, saját bábját ültette a helyére. A Renraku Ázsia jelen pillanatban a cég legnagyobb részlege (legalábbis üzleti szemszögből nézve), és Nakatomi folyamatosan gondoskodik róla, hogy ez az igazgatótanács egyik tagjának se menjen ki a fejéből.

A fent említett Supachai azelőtt a Fuchi Ázsia Bifejlesztési Részlegének vezetőjeként tevékenykedett. A Fuchitól való távozáskor Nakatomi bábjá engedelmesen követte főnökét, és nagy meglepetést keltett, amikor Nakatomi őt jelölte a posztra saját menyey, Noriko Sakai helyett, aki addig a Fuchi Ázsia igaz-



gatója volt. Nakatomi elégedetlen volt Sakai teljesítményével a cégháború folyamán, úgy érezte, a nő túl sok Fuchi Ázsia érdekeltséget engedett át a versenytársaknak. Ezért kinevezte a Renraku Kína elnökévé, ahol azóta is arról álmodozik, hogy egy napon visszazszerzi székét Supachaitól.

A Renraku Ázsia néhány jól ismert leányvállalata: az Ultimax és Shin Chou Kyogo kézfegyvergyárak, az Underwater Living (a fülöp-szigeteki víz alatti létesítmények kivitelezője), valamint a Wakatta Software, az adatfeldolgozó- és tömörítő programok híres gyártója. A cég irodái megtalálhatók Tokióban, Szöulban, Chibában, Bangkokban, Hong Kongban, Kuala Lumpurban, valamint Madrasban és Tajpejben.

## RENRAKU AUSZTRÁLÁZSIA

A részleg az 50-es évek elején vált ki a Renraku Ázsiából, amikor az ázsiai szekció még a csúcson volt. Egyesek azt állítják, Aneki a belső konfliktusok minimalisra csökkentése érdekében nem szerette volna, ha bármelyik részleg is túl erőssé válik – ami akár igaz is lehet, ám kétségtelen, hogy a szétválásnak gazdasági okai is voltak. Az ausztrálázsiai részleget amolyan „kalandor” igazgatóságnak tartják, ami azt jelenti, hogy az ottaniak sokkal kevésbé konzervatív felfogásúak a cég többi részlegén dolgozóknál. Amikor a Renraku az 50-es végék végén egyeduralmódóvá vált a Mátrixtechnológiában, a cég legforróbb szoftvereinek és hardvereinek jó része az ausztrálázsiai laborokból



került ki. Ez a kút azonban azóta kiapadt, és a részleg számítógépes fejlesztései mára jóval a nehézipari és mezőgazdasági találmányok mögött foglalnak helyet. Mégis, a számítógépes srácok egyszerre ezernyi különös fejlesztésen dolgoznak; ebből 999 ugyan fabrikát sem ér, a maradék egy azonban könnyen lehet, hogy megrengeti a világot.

Lucy Don kilencedik éve ül az igazgatói székben, és bizonyos befolyásos források szerint ez lesz neki az utolsó. Lucy távoli rokona (másod-unokatestvére, vagy valami ilyesmi) Lucas Donnak, az egyik öltönyösnek, aki segített Richard Villiersnek a Fuchi megkopsztásában. Látszólag semmi kapcsolat nincs ketjük között – azt állítják, soha nem is találkoztak –, de ez nem akadályozza meg Shikei Nakatomit abban, hogy Villiers-ellenes keresztet hadjáratának részeként a nőt tekintse fő célpontjának a cégen belül. Azóta próbál keresztbe tenni Lucynak, mióta bekerült az igazgatótanácsba, és minden eszközt felhasznál a rágalmozástól az árnyvadászok felbélréséig. Forrásaim szerint Lucy visszavonulni készül – nem azért, mert bármi elől is rejtőzködni kell, hanem mert belefáradt Nakatomi szarozásába. Miután egész életét azzal töltötte, hogy felkapaszkodjon a férfiak uralta társasági ranglétrán, most abbahagyja a további küzdelmet, hogy kipihenje magát és élvezze a jólétet.

A Renraku Ausztrália központja Sydneyben található, akárcsak a részleg legnagyobb létesítményei. Egyéb kirendeltségek vannak még Brisbane-ben, Perth-ben, Christchurch-ban, Bandar Seri Begawanban (Brunei, cimbora, ha ez segít valamit), valamint Honoluluban. A legtöbb alvállalat pusztán kutatással fog-

lalkozik, és találmányaikkal az anyavállalatot segítik, ezért nagy valószínűséggel még sosem hallottál róluuk. A három kivétel az Australian Development Cooperative (ők azok, akik '47-ben az őslakosok ügyében benyúltak a darázsfszékbe), a Genecraft, (a bioverek egyik legrégebbi fejlesztője), és a Harland & Wolff Nautical Designs, amely a gazdag hírességek számára állít elő hajókat.

## RENRAKU EURÓPA

A Renraku Európa főként a Keruba International maradványaiból áll, abból a katonai konglomerátumból, melyet Inazo Aneki annak idején beépített a Renraku-ba. Egy konzervatív cég még konzervatívabb részlegként az RA az utóbbi évtizedben egyre kevésbé számít meghatározó tényezőnek az anyavállalatnál. Azonban a SCIRE katasztrófája változásokat hozott a részleg életében, mintha odafent rájöttek volna, hogy az RE igazgatótanácsi üléseire is érdemes némi figyelmet fordítani, és esélyt adni nekik az újjáéledésre. Viszont Európában egy új versenytárrsal is szembe kell szállniuk: a Shiawase Corporationnel, aki komoly előrenyomulásba kezdett a kontinensen, mióta az addig a Fuchi Páneurópat vezető Korin Yamana átigazolt hozzájuk.

Karl Stadt igazgató egy huszadik századi hagyományokat követő, keményfejű, eredménycentrikus vezető. Elhatározta, hogy akkor is feljebb tornázza a Renraku Európát a cég hierarchiájában, ha beledöglük – és ha a szívével kapcsolatos orvosi jelentéseknek hinni lehet, ettől nem is áll olyan messze.

A Securitech International nemrégiben történt bekebelezése mellett az RE komoly eredményeket mutathat fel a Mátrix biztonsági eljárások fejlesztése, és a számítógépes bűnözők nyakon csípése terén. A részleg irodái nemrég költöztek át Münchenbe (főként azért, mert Stadt nem állhatta a berlini anarchiát); a cég többi nagyobb kirendeltsége Ljubljanában (Szlovénia), Triesztben, Amszterdamban, Madridban és Moszkvában található.

>>>>> (Renraku Afrika nem létezik?) <<<<<<  
– Ivory

>>>>> (De igen, viszont csak a Renraku Európa alosztályaként; a HQ-juk Oranje-Vrystaatban van. Főként mezőgazdasággal, gyógyszeripari termékekkel, Sivatagi Háborús kiképzésekkel foglalkoznak, valamint azzal, hogy minél jobban kicsesszenek az Areszel, a Shiawase-zel és az S-K-val.) <<<<<<  
– Shtetani

# KÉT VILÁG KÖZT

## L A P L I S T A



A föld oltára	Ti n	Irányíthatatlanság	Mu g	Sheran trükkje	s g
A Halához rikoltása	Mu g	Iszonyatos csáp	Mu g	Skarlátia	s n
A harc ideje	Ti g	Kamazunga Lopotomos	Ti n	Szende Ughal	d r
A hatalom torzulása	H r	Káoszgoblin	Ti r	Szent sólyom	r r
A helytartó csápja	P r	Kedvenc	Tu r	Szent taréj	K r
A jövő alakítása	P n	Kegyvesztés	K n	Szent Tölgy	s g
A szerencse hírnöke	f n	Kicsi a rakás	Ti r	Szerencsetalizmán	f g
A szkarabeuszok átka	Ma r	Kiélezett küzdelem	Ma n	Szerencsevadász	K n
A tűz oltára	To n	Kobaltpatkány	Mu g	Sziklaskorpió	s g
A türelem hírnöke	Tu n	Köpőcső	l g	Szizra	To g
Acélgólem	Ma n	KríKkus tömeg	Mu r	Szipolyozó	Ti r
Anyamotyogó	l r	Kronópók	e r	Szolga	- n
Aranyszörényű pegazus	r n	Láncvillám	Ma r	Támadó taktika	- r
Átoksúlyom	Mu r	Lángtenger	To r	Termonukleorodon	To g
Az álmok oltára	P n	Láplidérc	l g	Tesh alligátor	s g
Az erdő bosszúja	s g	Leah főpapja	l r	Thargodan fenevad	c r
Az istenek hírnöke	- n	Levi	H n	Thormedor, vadászmeister	- n
Baghar kívánsága	c r	Liumbe	s g	Titokzatos toronyszoba	- n
Bájolás	P r	Mágikus fegyverzet	t n	Toborzás	- g
Batkamanó	r g	Mágikus páncélzat	r n	Tohonya Til	Ti r
Besúgás	c r	Melák, az őriás	- n	Tolvajok tolvaja	To r
Bronzszörényű pegazus	f n	Mestermágus	f r	Totyogó motyogó	l g
Bűvös erdő	- r	Meteorhullás	Ti r	Törpe pálinka	t g
Büntető	K r	Mókamester	e g	Tükörsúlyom	s r
Csápos mélységi motyogó	l n	Morgan átka	l r	Undok gnómocska	f g
Denerissa	e r	Morgan tanítványa	- n	Urgod haragja	d r
Drakolich	l r	Morzdomigrion	Ma r	Vadmágikus zóna	Mu r
Druida	s g	Muhartaipú mameluk	t n	Varangyos béka	e g
Dzsungel	s n	Mutáns mágiafaló	H g	Varázssúlyom	K g
Ében ijász	Mu g	Napkitörés	r r	Varázsszőnyeg	f r
Ében thargodan	c r	Napszellem	K g	Védekező taktika	- r
Életkristály	K g	Obszidiánsörényű pegazus	l n	Védőposzáta	e g
Előnyös üzlet	r r	Ommó naplója	r n	Vérsúlyom	To r
Éneklő Szarvas	e n	Ork barakk	d n	Vérszívó	H r
Energiasúlyom	Ma n	Ork harci szellem	d n	Vészmadár	H n
Energizáció	Ma r	Ork korbács	d r	Villámkorbács	Ma r
Erőfitogtatás	Ti g	Ork kórház	d n	Visszahívás	Mu g
Erszéynes elkarog	e r	Ork kőlyök	d g	Visszattartó erő	f r
Esélyleső	Ti g	Orthauxox	Tu n		
Fanatikus szamuráj	t g	Ósmotyogó császárr	l r		
Felkészülés	- r	Partravetett medúza	s g		
Forrósítás	To r	Porp Ylit Ron	H n		
Frinadali, az akadémikus	Ma n	Protolisk lárvá	-* g		
Gladiátor	K r	Pszí-súlyom	P g		
Gyakás	d n	Quwarg szellem	d r		
Gyengeség	- r	Rejtő bőr	P g		
Halálaura	H r	Rox, a csontok ura	- n		
Hamis arany	Mu g	Sárkány úrnő	- n		
Illúziócsáp	P r	Savas eső	Mu r		

**c** – Chara-din  
**d** – Dornodon  
**e** – Elenios  
**f** – Fairlight  
**l** – Leah  
**r** – Raia  
**s** – Sheran  
**t** – Tharr  
**-** – színtelen

**Mu** – Mutáns Klán  
**To** – Tolvaj Klán  
**P** – Pszionicista Klán  
**Ma** – Mágus klán  
**H** – Halhatatlan Klán  
**K** – Katona Klán  
**Tu** – Tudós Klán  
**K** – Tisztogató klán  
**-\*** – klán nélküli

**r** – ritka  
**n** – nem gyakori  
**g** – gyakori

# KÉT VILÁG KÖZT

## LAPELEMZÉS

### RAIA/KATONA

**Aranysörényű pegazus (4):** Ajjaj! Ezek a pegazusok nem sikerültek túl jól. Elsőre úgy gondolja az ember, hogy 5-ért 4/4 repül, az gigászi spoiler, de sajnos nem így van. Ezekkel a paraméterekkel fantasztikus hordalény lenne, de így hogy manát ad az ellenfélnek, úgy nagyon rossz, hiszen a bónusz varázspontból további írtásokra futja neki, így mi segítettünk az ellenfélnek, hogy leszedje a lényeinket. Nos persze, ha még egy *Melkon* is csépele a gaz ellen száját, akkor a plusz VP-t rögtön el is pusztítja.

**Batkamanó (5):** Ezzel a lappal a Tévé maci egyik sztárját is sikerült bevonni a HKK mindig megújuló laparzenáljába (az egy dolog, hogy milyen minőségben). Annak ellenére, hogy egy manó, én mégsem az ilyen etnikumokba ajánlanám. A horda az, amibe még el tudnám képzelni, hiszen a controll által letisztított asztalon lazán megkapja a +2 életpontot, ezzel nehéz perceket szerezve a fent említett koncepciónak.

**Büntető (7):** A már sokszor említett *Védekező taktikás* pakliba remek ölő lap. Az ellenfél sokszor úgy érzi, hogy nem kell rá írtást elhasználni, és hogy majd később leszedi, de ezzel nagyot téved, hiszen lassan, de biztosan darálja le az ellenfelet. Amikor már kevésben van akkor meg sajnálja, hogy miért nem lőtte el rá előbb azt az írtást, ami már a játék eleje óta a kezében rohad, csak valami nagyobb cuccra tartogatott.

**Életkristály (6):** Egy olyan lényes pakliba, amiben csak úgy szórod a kezedből a kisebb-nagyobb lényeket, esetleg jó szolgálatot tehet. *Sötét Földdel*, vagy valamilyen más lénytermelő lappal együtt hatalmas varázspont-gombócokat nyelhetünk le, fő-

Helló mindenkinek! A szokásos lapelemző cikk második felét ismét mi írjuk – bár nem hinném, hogy ez nagy meglepetés, tekintve, hogy az előző részt is mi követtük el. Ha valaki esetleg nem olvasta volna az előző részét, akkor mindenképpen tegyen szert egy múlt havi AK-ra, mert rengeteg hasznos infó van benne!

BAROSS FERENC és BÁDER MÁTYÁS

leg akkor, amikor több Életkristály is van az asztalon. Rendkívül érdekes kombót alkothat a *Megújulással* és valamilyen lényeket termelő lappal.

**Előnyös üzlet (10):** Raiára már ráfert egy kicsit az erősítés. Elkészült a legjobb gyűjtőből visszavevő lap. Olcsó, két lapot is vissza lehet vele venni. Amikor azt mondd, hogy milyen kevés az a nyolc, akkor gondolkodj el azon, hogy mit szoktál múltidézni, és rájössz, hogy a nyolc nem is olyan kevés.

**Gladiátor (10):** Gigantikus istencsászár! A tesztelésen még egy időben négyért jött. Hát ha úgy maradt volna, akkor ez lett volna az első lap, amely 11-es értéket kapott volna. Így „csak” a 10 pontot tudom megajánlani neki. A hátrányát ne is figyeljétek. Ráraktok egy testrészt és már semmi gond.

**Kegyvesztés (8):** Elegend van már abból, hogy a lényes paklidat szétveri egy védősárkány, vagy a biztosnak hitt controllodat megalázza néhány kósza *Fairlight állovagja*? Hát akkor ezt a lapot neked találták ki. Minden célozhatatlan kis pondrót eltakaríthat az utadból és könnyűszerrel legyőzheted az ellenfelet. Ha pedig az ellen nem hoz le egy darab, valamire célozhatatlan lényt sem, akkor egy lapfúzással vigasztalhatod magad.

**Mágikus páncélzat (8):** Mindenféle gusztustalan képességgel rendelkező lényel együtt rendkívül jó (pl: *Zephyndar*, *Ében íjász* stb.). *Védekező taktikával* és ezzel, a kis, hátul szemétkedő lényeket szinte lehetetlen leszedni, a trogloditák, a *Mandulanektár* szinte hatástalan ellenük. Galetki pakliba is nagyszerű, hiszen a játék elején megvédi a *Sporákat*, segíti a nagyot ütő kis életpontú galetkijeinket (pl: *Kos rend szerzetese*, *Werjút*). Később pedig *Lipkinnel* oldjuk meg, hogy szinte permanens legyen a bónusz ÉP.

**Napkitörés (7):** Képzeljétek el, hogy egy kulcsfontosságú pillanatban, amikor pozdorjává törnének az ellenfél lényei, akkor egy *Napkitörést* kijátszva azon izgultok, hogy melyik végetlet fogod megdobni a kockával, az egyest, vagy a hatost? Vereség lesz, vagy győzelem? Jelentéktelen kis szűrást éreznek az arcodon átgázoló lények, vagy pedig agonizálva pusztulnak el? Sajnos a lényeges pillanatokban – Murphy törvénye szerint – úgyis kicsit fog dobni az ember, amivel semmi kárt nem okoz. (Persze nem kell elkeseredni, mert matematikailag az átlag dobás hatoldalú kockával 3,5, ami annyira nem rossz). Ha pedig sok Raia controll lényvel játszunk, akkor az egyik hátránya külön jól is jön...

**Napszellem (5):** Abszolút jó lény lenne, ha a lehetét nem csak lények ellen kapná. Így azonban csak valamilyen korlátozott versenyen szerepelhet (bár ott se túl előkelő helyen). Természetesen frissen bontott paklik versenyén megaspoiler.

**Ommó naplója (8):** A Zén expedíciók kiegészítőjével és ezzel a kiegészítővel végre a kalandozók is felerősödtek. Ha kedvünk tartja (és van *Ommónk* a játékban, vagy van egy fölös szörnykomponensünk) teljesen ingyen lehozhatunk egy kalandozót. Tesztelésen volt, aki a második körben egy *Ommó-Ommó naplója-T. Vlagyimir* kombóval nyitott.

**Szent sólyom (7):** Végre egy olyan lény, ami hatalmasakat gyógyíthat rajtunk. Laikus szemlélő rámondaná, hogy hordába ideális gyógyítás, de aki gondolkodik egy keveset az rájön, hogy hordában az ellenfélnek hamar kevés ÉP-je lesz, és az alapján gyógyulni nem túl gazdaságos. Viszont kirepülve rögtön gyógyíthat minket, csak nehogy egy *Kegyvesztés*, vagy egy *Ében újász* szaladjon az arcába.

**Szent taréj (8):** A galetki paklik új tápja! Végre nem csak „1-ért húzok egy lapot” testrészek lesznek a használhatóak, hanem a „7-ért nagytakarítást csináló” testrészek is. A varázspont gyűjtögetés alatt szerzett sebeket nagyjából visszagyógyítja, a kettő legzavaróbb lapot visszaveteti, kicsit még lapot is drágít, plusz még regenerál a galetkink. Hát kell ennél több?

**Szerencsevadász (6):** Olyan galetki, ami beépített counter-testészekkel van ellátva? Elvileg nem hangzik rosszul, csak gyakorlatilag kb. minden második alkalommal jön be a védelme. Ha azonban raksz rá testrészeket, akkor egy esetleges írtáskor először megpróbálsz megvédeni a képességével, és elég csak utána használni a testrészeket (persze csak akkor, ha nem sikerült eltalálni a pénzfeldobás eredményét).

**Varázssólyom (7):** Ha még nem vettétek volna észre, akkor most rávilágítok arra, hogy a lények ezzel a kiegészítővel történelmet írnak. Ezt a kijelentést eme aranyos kis madár is alátámasztja. Az *Izsp elementálhoz* tudnám legjobban hasonlítani, de ez kenterbe veri azt, hiszen csak egyszer ad manát ráadásul még repül is. Király!

## ELENIOS/ PSZIONICISTA

**A helytartó csápjá (8):** A *Szent taréj* mellett a másik tápos, de sokért jövő testrészt, amiből legalább

egy-kettőt kell használni a galetki paklikban. Szerintem egy kicsit jobb, mint a taréj, annak ellenére hogy ez csak egy lapot iktat ki (de azt le is szedi), viszont jobban tápolja a galetkit. *Illúziócsáppal* lemásolva pedig nemcsak egy hegy méretű lényt hozunk létre, hanem még az esetleges akadályokat is eltakarítjuk.

**A jövő alakítása (8):** Már megint ki kellett adni egy pasziánsz gyanús lapot. Remélhetőleg ez azért





nem lesz túl durva. Az első három körös korlátozás nem túl zavaró, legfeljebb a 4. körben lesz kirakva. Szinte kívánczik mellé a *Szürkeállomány-Fezmin gépezete* kombó. Nagyon remélem, hogy senki sem fog valami idióta paklit kitalálni rá. (Ha meg igen gyorsan kitiltjuk a lapot.)

**Az álmok oltára (6):** Első ránézésre az ember úgy gondolja, hogy milyen tápos dolog 4-5 varázspontért két lényt elaltatni, ráadásul ezt körönként meg lehet csinálni. Csak sajnos gyakorlatilag kevés olyan pakli van, amibe be lehet tenni. Valamilyen lényes-épületes pakliba jó lehet.

**Bájolás (9):** Emlékeztek, hogy annak idején, még a játék hajnalán milyen embertelen, gigászi táp volt a bűvölés? Az idő végre elérkezett, hogy azt a kiváló (de sajnos már nagyon idejemúlt) lapot kicsit fel-frissítve, a mai kor viszonyaihoz igazítva újra ki legyen adva. Bármilyen lényt el lehet vele bájolni (kivéve persze azt, ami nem cserélhet gazdát, vagy immúnis a bűbájr), az hogy az ellenfélnek van lehetősége 3 VP-ért megakadályozni, az annyira nem vészes, mert lényes pakli úgy is elkölti a varázspontot, a controll ellen pedig legfeljebb egy kis manapszútással rásegítünk. Csak az „apró” hátrány miatt nem adhattam rá 10 pontot.

**Denerissa (6):** Igazán eredeti lap. Ha sokszor meghal, akkor átváltozik egy sárkánnyá. Csak sajnos kicsit drága, és amíg sárkánnyá nem változik nagyon kicsi. Egyetlen jó benne, hogy sok irtást kell az ellenfélnek rá pazarolnia, hogy végre elpusztuljon.

**Éneklő szarvas (4):** Remek side lap kalandozó pakliba galetkik ellen. Csak sajnos mindkét pakli meglehetősen ritka a versenyeken. – persze könnyen lehet, hogy ez változni fog a Két világ közt megjelenése után –, ezért nem adhatok rá egy gyenge közepeknél jobb „osztályzatot”.

**Erszényes elkarog (4):** A *Gwendolen* után megjelent a *Loprak* (ami gyakorlatilag ugyanazt tudta), és végül az *Erszényes elkarog* (ami szintén ugyanazt tudja). E három közül a *Loprak* a legjobb, messze jobb mint az *Elkarog*, de még azt se használják versenyen, hát ezt miért használnák. Esetleg még a *Védekező taktikás* pakliba is befér.

*dekező taktikás* pakliba is befér.

**Illúziócsáp (9):** Gigászi táp érkezett az eddig sem elhanyagolható erősségű testrészek panteonjába! Teljesen univerzális minden galetki-pakliba, a helyzettől függően lemásolja a testrészeket. Ha kedvünk tartja 1 varázspontért húzunk egyet, vagy egy újabb *Kövéváltoztató csáppal* lepjük meg ellenfelünket, esetleg brutálisan nagyokat ütünk egy lemásolt *Brutális mancssal*, ha pedig esetleg nagytarakítást kell tartanunk, akkor egy *Helytartó csápját*, egy *Szent taréjt*, vagy esetleg egy *Halálaurát* másolhatunk. Ajánlott még mellé egy *Lipkin* is, hogy újból lemásolva a lapleszedésként funkcionáló testrészeket hatalmas irtást rendezzünk.

**Kronopók (7):** A *Kronobogár* után nem kellett nagy fantázia ahhoz, hogy ezt a lapot megalkossák. Szinte egy az egyben ugyanaz csak fordított a képessége, és még akad egy két hátránya is. A *Kronobogarakat* leszedi könnyedén a pók, tehát sajnos nem lehet egyszerre mindkettőt használni. – a *Kronobogár* és -pók páros igen durva lenne –, de legalább az ellenfél bogarát kivédjük. Az hogy csak háromszor lehet rajta gyógyítani jelentős gyengítés a *Kronobogárhoz* képest, viszont így nem veszítünk egy *Mániától*.

**Mókamester (7):** A már sokszor említett *Védekező taktikás* pakliba egy remek varázspont termelő lap. Öröm lesz nézni, ahogy az ellenfél erőtlenül próbálkozik majd nyerni, miközben mi az ő varázslataiból profitálunk.



**Pszí-sólyom (7):** Rendkívül hasonlít a *Szent sólyomra*, csak ez varázspontot csinál nekünk, nem gyógyítgat. Ráadásul ezt könnyű szívvel ajánlom akár a hordába is, hogy egy kis bónusz manát termeljen nekünk. Ha előrelátóan teletömjük a paklit lapdrágítással, akkor folyamatosan úszni fogunk a varázspontban, és könnyedén meg tudjuk gyalázni az ellenfelet.

**Rejtő bőr (6):** Nem rossz képességet ad, csak sajnos egy nagyon kicsit drága. Ha hordázni akarunk a galetkikkel, akkor úgyis *Werjutot*, meg *Kos rend szerzetesét* használjuk. Persze esetleg egy 14/14-es *Kenbug* is néha szívesen fogadja ezt az ajándékot.

**Varangyos béka (3):** Aranyos, mókás lap, ami teljesen használhatatlan. Senki nem fogja a jó kis kalandozóit passzivizálgatni egy vacak kis béka kedvéért. Ha valaki megoldja, hogy végtelenszer (vagy legalább 10-szer) aktivizálja egy kalandozóját, majd a békát akkor esetleg jó lehet.

**Védőposzáta (5):** Ennek a lapnak egyértelmű célja, hogy a hordát lassítsa, megvédjen minket a kezdeti rohamtól, amikor még csak kis, egy életponthozos lények próbálnak fejen zúzni. Sajnos a későbbi támadás hullám egyszerűen elsodorja, amikor már *Lidércurak* és *Gladiátorok* szagatják atomokra. Egy VP-t azonban még így is megérhet, hiszen még húzni is lehet rá, ha meghal. Ha a játék elején történő összeveréstől megment minket, akkor megérte, de ez elég ritkán fog előfordulni, hisz még a horda is pillanatok alatt elintézi valami kellemes kis irtással.

## TOLVAJ/DORNODON

**A tűz oltára (5):** A tesztelésen nagyon durva deckek épültek rá, amik szétzúztak elég sok teszt-paklit. Ám ne feledjük, hogy azok teszt-paklik voltak. Egy versenyen nem hiszem, hogy eredményes lenne. De ki tudja, annak idején a *Notermantbit* is mindenki leszóltta.

**Forrósisítás (6):** Erre a bűbájra igazán érdekes paklit lehet összerakni. Az már a másik kérdés, hogy milyen lesz a hatékonysága. Egyszínű versenyen *Quwarg ellenállással* megtámogatva erős is lehet. A kezetekbe adom a döntést, csak annyit mondom, hogy próbáljátok először ki, és csak utána hajítsátok ki.

**Gyakás (9):** Az orkok megaspoilere! Ha zavar valami, leszedi, ha nem zavar akkor is. Tesztelésen, amikor ezzel a paklival játszottam, és épp a két *Ork kölykőmet* szídtam, akkor megváltásként ért engem a *Gyakás* felhúzása. Higgvétek el a kijátszási feltételét lazán lehet teljesíteni, és mindig megtudja fordítani a játék állását. Egyetlen gáz, ha éppen kéjes vigyorral próbáljuk kijátszani, az ellenfél pedig egy még kéjesebb vigyorral ellenvarázsolja.

**Lángtenger (9):** Ebbe a kiegészítőbe is sikerült becsempészni egy nagyon durva tömegpusztítást. Megkockáztatom, hogy talán a legjobb az eddig kiadottak közül, hiszen nincs olyan 3 ÉP-s lény amit nem szed le. Sajnos a nagyobb lények ellen nem jó, de hát ne legyünk telhetetlenek. Ezzel együtt visszatérő lap lesz a versenyeken.

**Ork barakk (6):** A barakk hozzásegít minket az orkok győzelméhez azzal, hogy 30-as átlagsebzést produkál nekünk. Csak azért adtam neki hat pontot, mert önmagában annyit sem ér, mint a lapos lócitrom.

**Ork harci szellem (7):** Szerintem e nélkül is megvan a harci szellem az orkokban, de az tény, hogy a lap igen jóra sikerült. A képessége nem rossz (sőt kifejezetten jó), és az, hogy még ellenvarázsolthatatlan is, egyenesen spoiler. A hátrányát talán mondanom se kell, orkok nélkül ez is csak egy lap a sok közül.

**Ork korbács (8):** Nagyon meleg lap. A táp benne, hogy lényt is tud leszedni, ha a helyzet úgy kívánja (márpedig sokszor kívánja úgy). Használjunk belőle bátran akár hármat is.

**Ork kórház (8):** Azt nem tudom, hogy miért pont kórház, és miért nem mondjuk keltető, de végül is nem a neve a lényeg, nem igaz? *Ork barakkal* megtámogatva elég brutális tud lenni. A lényeg, hogy a kezünk ne fogyjon ki orkokból. Ennek ellenszereként használjuk a már jól bevált *Kettős erőbedobást*. Így a kéz és (remélhetőleg) az asztal is tele lesz orkokkal.

**Ork kölyök (8):** A kiegészítő meghozta az új etnikum paklit, de pl. az őshangyákkal ellentétben ők már a HKK őskorában is a színen voltak, csak eddig még igen csak gyenge formában. Ez a piciny kölyök igen apró, de mégis létfontosságú részét képezi eme „faj”-paklinak.



gyázzunk, hogy az *Agybénítás* is remekül countereli.

**Vérsólyom (6):** Ha az életpont szívátás nem lenne korlátozva, akkor iszonyú király lap lenne. Sajnos erre a lapra nem csináltam decket, sőt ellene se játszottam, de abban biztos vagyok, hogy nem marad kihaszználtnak a képessége.

## TISZTOGATÓ/THARR

**A föld oltára (6):** Nem rossz, de nem is az a nagy ász lap. Annyiban jó, hogy ezt *A tűz oltárával* ellentétben lehet másolni. A mostani versenypaklikban nem tudom elképzelni, de hát azért jön az új kiegészítő, hogy ez megváltozzon.

**A harc ideje (6):** Ezt a lapot ki kell próbálni. Aki szeret nagyokat odaverni annak duplán is a figyelmébe ajánlom. *A Támadó taktika* – 0-ás idézésű lények – *Katonai gyakorló pája* – *A harc ideje* kombót mindenféleképpen érdemes megjátszani, még akkor is, ha nem vagyunk oda az ilyen fajta paklikért. Az biztos, hogy ha sikerül kijátszani, akkor már csak a lényeket kell megoldani.

**Erőfitogtatás (7):** Ez is egy olyan lap amit ránézésre a kukába hajítanék, de a kipróbálása után rájöttem, hogy nagy butaságot tennék ezzel a mozdulattal. Mind a kettő funkciója nagyon hasznos. Ha zavar egy lény, akkor az ütését olcsón semlegesítjük, ha viszont az ellenfél zavar, akkor őt is könnyedén kivégezhetjük ezzel a lappal.

**Esélyleső (4):** Szerintem az ilyen a lapok mind használhatatlanok. Valahogy nem vonz az a tudat, hogy arra gyűrjak, hogy minél kevesebb lapom legyen. Az viszont biztos, hogy látni fogunk rá idióta paklikat (pl. *Álomvirág* – *Kettős erőbedobás* – *Esélyleső*).

**Fanatikus szamuráj (3):** Sokba kerül, kevés az ÉP-je, csak az örposztot takarítja, ráadásul még ütni se tudunk mellette! Ezt a lapot nem sokszor fogjuk viszontlátni.

**Földmoraj (5):** Nem tudok olyan esetet elképzelni, amikor ezt úgy tudom kijátszani, hogy még meg is érje. Ennek ellenére sokan az ellenkezőjét gon-

**Quwarg szellem (7):** Az Ősquwarghoz hasonló lap. Quwarg pakliban jobb annál a húzás miatt, más pakliban gyengébb, mivel kisebbet üt. Quwargok mellé mindenképpen ajánlom.

**Szende Ughal (7):** Nem rossz ork, de igazán csak a „második féldőben” vesszük hasznát. A játék kezdetekor nem a legfelüdítőbb behúzni belőle a harmat, hisz hordázzunk vagy mi, he?

**Szikra (8):** Valljuk be őszintén, ez a lap jóra sikerült. Talán nem vetekszik *A gyenge erejével*, de a többi nullás lapot tutira kenterbe veri. A második képessége is ugyanolyan hasznos, mint a sebzése, bátran alkalmazzuk azt is a gyanútlan ellenfélen.

**Termonukleorodon (3):** Ismét egy olyan a lap amelyben legjobban a név fog meg. Nem hiszem, hogy azon kívül érdemelne valami dicséretet. Ha valami iszonyatos kombót felfedeztek rá, akkor szóljatok.

**Tolvajok tolvaja (7):** Ha az eddigi tolvaj lapokkal még nem tudtuk volna lenyúlni az ellenfél egész deckjét, akkor most már semmi akadálya! Ezzel a lappal bármit lenyúlhatunk a zavaró nem lény lapok közül. Ezek után az egyszínű versenyeken a Tolvaj-galetki pakli versenyképes is lehet.

**Urgod haragja (7):** Egy másik erős lényirtás, ugyancsak a piros színből. Igaz egy picit gyengébb, mint a *Lángtenger*, de nem haszontalan. Ha drága a paklid és kell egy hatékony, de olcsó pusztítás akkor mindenképpen érdemes megfontolni. Arra vi-

dolják, ezért a döntést rátok bízom, ha szerintetek jó, akkor próbáljátok ki.

**Kamazunga Lopotomos (7):** Engem rögtön egy régi lapra emlékeztet, ami hasonlít erre, csak gyengébb és varázslatot akadályoz meg. Ez talán még annál is jobb, hiszen a varázslatokat 50 féleképpen lehet megakadályozni, amíg a lényeket nem nagyon lehet counterekkel kivonni a forgalomból. (Tisztelet a kivételnek!)

**Káoszgoblin (8):** Ha eddig még nem lettek volna durvák a goblinok, akkor most pont került az „i”-re. A kijátszási feltételét a goblin-deckben nem nehéz teljesíteni, csontunk pedig annyi van, mint a szemét. Kettőnél többet nem ajánlok belőle, hogy nehogyan rohadjon a kezünkbe, de azt a kettőt mindenféleképpen.

**Kicsi a rakás (8):** Durva lénypusztítás. Legjobban sok kis lény ellen lehet használni, de a *Troll ladys* hordát is meg tudja szivartni. Az egyetlen paklitípus, amit nem fog meghatni, az a controll. Hát igen, valljuk be, a Zomáron ötért egyet sebezni valahogy nem éri meg.

**Mágikus fegyverzet (6):** Sok kis lény, egy-két sebzést adó lap pl. *Földbarc*, *Mágikus fegyverzet* és már is a nyertünk is. A lényeg, hogy ne countereljék meg, onnantól már sínen vagyunk.

**Muhartalpú mameluk (6):** A most kijött óriás követővel megtámogatva nagyon durva tud lenni. Kivágod a második körben, és nem hagyod élni az ellenfelet. Hát röviden ennyit a használhatóságáról.

**Szipolyozó (6):** Az agytaposó deck új alapja? Nem hiszem, de az biztos, hogy valamire lehet használni. Egy olyan galletki-deckbe, ami használ *Tisztogatót*, tuti beraknék kettőt.

**Tohonya Til (7):** Ha téged nem zavar az, hogy nincs decked, viszont szeretnél átgázolni az ellenfélen, akkor ez a lap neked való. Egy testrésszel megtámogatva a már-már „leszedhetetlen” kategoriába tudnám sorolni. De nem csak galletkibe fér be, a horda is szívesen fogadja a jelenlétét. Egy gáz csak, ha leoperálják az asztról, mivel deck nélkül nehéz nyerni...

**Törpe pálinka (7):** Nagyon jó, hisz nem csak a törpével lehet használni, hanem egy lassúbb deckbe is befér, ami olcsón akarja visszatartani a lényeket. Törpékkel együtt használva viszont egyenesen durva. Minden lényt hátra küld és aztán uccu neki, ami belefér!

## SZÍNTELEN

**Az istenek hírnöke (8):** A második legjobb követő. *Megtestesüléssel* együtt nagyon durva (főleg ha az első néhány körben jön ki). De még tudjuk még ajánlani az *Ősbangya császárt* és a kiegészítő egyik kegyetlen tápját: az *Ősmotyogó császárt* is.

**Bűvös erdő (7):** Az agytaposós pakli új alapköve, de hordába is tudom ajánlani (főleg *Pszí-* vagy *Átoksúlyommal*). Különlegessége, hogy többet is lehet belőle használni.

**Felkészülés (3):** Mivel a pszit, a *Falak erejét* és a *Teológiát* már kitiltották (sőt még a *Sárkány kincsét* is), ezért ennek a lapnak maximum a horda ellen van egy kis értelme.

**Gyengesség (6):** Vajon milyen pakliba kell ezt a tuti szabálylapot alkalmazni? Csak nem a hordába? De bizony, a hordába! Micsoda élvezet lesz már a harmadik körben könnyűszerrel nyerni! Kalandra fel!

**Melák, az óriás (8):** Egy kicsit talán jobb lett, mint Rox, nem? Az óriások soha nem voltak rosszak (csak egy picit drágák), de most akár már zsák számra szórhatjuk őket a kezünkől az asztrala, a





sok laphúzás miatt még több óriás jöhet. Nincs is ennél szebb látvány.

**Morgan tanítványa (9):** A legjobb követők rendjéből érkezett hozzánk. Leah, aki eddig se volt rossz, most tovább emelkedett az istenek ranglétráján. Egy szinte tisztán fekete pakli elég durva tud lenni vele. Gondoljunk csak a most kijövő motyogókra! Alig várom már, hogy élesben is kipróbálhassam ezt a remek lapot.

**Protolisk lárva (7):** Iciri-piciri kis lényecske, ami főleg frissen bontott paklik versenyén fog szóhoz jutni, de más verseny is hasznos lehet.

**Rox, a csontok ura (5):** Nem álmodoztatok néha arról, hogy csontvázakkal veritek össze az ellenfelet? Most végre valóra vált az álom (persze csak baráti játékban).

**Sárkány úrnő (6):** A sárkányok ideje eljött, a kedvenc őshüllőink végre labdába rúghatnak (bár elég amatőr szinten). Mindenesetre rendkívül élvezetes vele játszani, legalább egyszer próbáljátok ki.

**Szolga (8):** Ha eddig úgy érezted, hogy a kedvenc kalandozóid úgy hullanak mint a legyek, mert borzasztóan kevés az életpontjuk, akkor ezt neked találták ki. Ráadásul még meg is mentheti a szintlépéseinket az elmúlástól. Használd bátran!

**Támadó taktika (8):** Minek védekezési bónusz, amikor lehet helyette emberteleneket

zúzni? A lényeink özöne tomboló hordaként fogja összetiporni a puhány ellenfél félelemtől reszkető kocsonyás testét.

**Thormedor, a vadászmeister (5):** Érdekes tárgyas paklit lehet rá építeni, de *A sárkány kincse* nélkül már csak gyengébbet. A lények egyáltalán nem veszélyeztetnek (kivéve a *Grath Morpbust*), a csapdák pedig büntetnek, ezért a leszedésektől se kell nagyon félnünk.

**Toborzás (6): Szörnyidomítás** kalandozókra, plusz még van egy kis extrája. Sokkal jobb volt, amíg egyért jött, de egyesek szerint úgy már túl erős volt, de ne búsuljunk, mert még így se annyira rossz. Azért az *Ommó naplója* jobb nála.

**Védekező taktika (7):** Remek mókás paklit lehet rá építeni, sok kis hátul ülő genyó képességű lényt (pl: *Mókamester*, *Udvári bolond*) felhasználva. Ha esetleg a +1 EP nem elég akkor használjunk *Mágikus páncézatot*, vagy *Planetáris őrdémont*, esetleg *Földharcot*. A maradék irtást *Bobócmoladdal* semlegesítjük, a lapjait *Zephyndarral* ellopjuk, a kezét pedig *Kaoszfelügyelővel* dobhatjuk el. Utána már azzal nyerünk amivel jól esik. Mi melegen ajánljuk az *Ében íjászt* és a *Tűz oltarát*.

## BUFA/BÁRD

Kivételesen nincs.



# KOMBÓK

## AZ ERDŐ TÁMADÁSA,

### AVAGY, HOGYAN GYAKJUK SZÉT AZ ELLENFÉL ARCÁT

*Kombók jönnek és mennek, de egyvalami soba sem változik meg, mégpedig a borda. Persze a belerakható lapok skálája nagyon nagy. Az etnikumokat nem sorolnám be a borda kategóriába, hiába lények, nem az igazi. Az ilyen paklikban egyik lény a másikra épül, és nem árt, ha az ember húzni is jól tud. (Vagy ha nem akkor segítenek Szemerényi Mester tanításai). A benger paklinak nincs ilyen problémája. Amit húz, azt tudnia kell hasznosítani. Az olyan deckek, amik valamilyen kombóra épülnek a véleményem szerint soba nem lesznek erősebbek, mint a jól összerakott borda. A most következőkben egy, az új kiegészítővel megjelenő roham paklit írok le nektek.*

A Sheran/Tudós szín mindig is a kedvenceim közé tartozott. Sokféle pakliban megállja a helyét, de természetesen a lények azok, amikről most szót fogok ejteni. Nem tudom, hogy mennyire ismeritek az új lapokat, de rengeteg használható van benne. A pakli alapja maga a szín, ezért elsősorban egyszínű versenyre tudom ajánlani (amit leírok az ilyen versenyre készül), de a hagyományosan is jól megállná a helyét. Tehát jöjjön a várva várt deck!

Először nézzünk szét a már jól bevált lapok között! Még mielőtt a konkrét paklit ecsetelném, felhívom a figyelmeteket arra, hogy NE tegyetek bele szabálylapot. A koncepció tökéletes arra, hogy bármit darabokra verjünk vele, ezért holmi szabálylap csak segítené az ellenfelet. A *Gitonga* az első lap, ami szembe köszön, őt rögtön be is pakolhatjuk (természetesen hármat). Iszonyú durva, a harmadik körbe kiröppenne eléggé tudja zavarni az ellenfelet. Őt követi a lénytakarító *Sheran védősárhányja*, amely a zavaró Leah hordát akasztja meg, hiszen azt tekintjük első számú riválisnak. Az írtások közé tartozik az, amit semmiképpen sem szabad kihagyni: a *Mandulanektár*. Ez sokszor a győzelmet jelentheti, ezért ne lőjük el vaktában! (Ez nem azt jelenti, hogy amikor öt-hat lény üti az arcunkat akkor is a csodát várjuk.) Sajnos a counterek nem tartoznak a zöld szín erősegei közé, de azért mégis akad egy,

ami nem rossz, a *Lobd Haven bikoltása*. Ebből is a maximális mennyiséget ajánlom, igaz hogy nem olcsó, de annál hatásosabb és persze lapok leszedésére is kiválóan alkalmas. Mivel a lényeket általában mérgezéssel szedjük le (vagy szanaszét verjük), nyugodtan bele tehetünk egy *Posztív sikot*. Minket nem zavar, viszont az ellenfelet annál inkább, ráadásul leszedi az elég zavaró Sötét földet is. A *Kronobogár* mindig is egy genyó lap volt, és ezt a paklit könnyedén haza tudja vágni, úgyhogy fel kell készülnünk a fogadására. Elenios ellen úgy sem valami durva a *Posztív sík* ezért a hiktólás tökéletes a bogár likvidálásához, de persze nem csak erre kell építeni az eltávolítását. A kulcs a *Természet kiválasztódás*. Kiváló lap a pakliba és nem

csak a bogár ellen jó: a *Lidércúrtól* a *Fényűrig* bármit leszedhetünk vele. Nos ezzel a bogár kérdést megoldottuk. A kihagyhatatlan *Melkon* az amiről még nem sok szó esett (pontosabban egy sem), ezért ezt most be kell pótolni. Mivel nevesített csak kettő fér be, de az a kettő elengedhetetlen. Ez a táp megoldja a legnagyobb problémánkat, mely szerint az ellenfél a varázspontjából sok gonoszsgót tud elkövetni. Érdemes ezt kirakni elsőként, és csak utána hozni a többieket, mert mana nélkül a legtöbb pakli is tehetetlen. A Rűvel hegyben kijött egy nagyon erős zöld lény, a *Rovarsámán*. Zavarja a





egyik oszlopos tagja a *Tükörsólyom*. A HKK fejlődésével egyre-másra jöttek ki az egyre olcsóbb és egyre nagyobb hátrányú lények. Gondoljunk csak bele. A *Bundás csirmáz* 7-ért 3/3-as volt, és mindenkinek kellett belőle a három. Mostanra már csak tapétának jó. Ezzel szemben itt a *Tükörsólyom*, ami egyért 4/4-es, viszont van egy „kis” hátránya. Emiatt írtam, hogy csak kettőt tegyetek bele. Ez igazi kivégző lap, nem muszáj rögtön az első körben kijátszani, mert könnyedén a visszajára fordulhat a dolog. Például Elenios elbűvöli a te sólymodat, és így te nézhetsz szembe kettő 4/4-es lényvel, amiknek abszolút nincs hátrányuk. Szóval csak óvatosan! Nézzünk szét, hogy mit érdemes még használni! Hopp, máris a horgunkra akadt: egy *Partravetett medúza*. Mit lehet róla mondani? Tipikus horda lény, kettő VP-ért 2/2-es, és még mérgező is. A hátrányára pedig ne is nagyon figyeljünk, hiszen mire lecsik addigra biztosan lesz utánpótlás.

kontrollt, zavarja a lényeket és a hátrányát is a saját javunkra fordíthatjuk, ha ügyesen játszunk vele. Egy másik idekvánkozó lap a Rúvelből, a *Toxius spóra*. Ami lényt eddig nem sikerült valamilyen okból eltávolítani azt a spóra megoldja nekünk. A pakliba csak kettő használatát javaslom, mert a hordába egy kicsit drága az idézési költsége és a képessége se a legolcsóbb. De ne csüggedjünk, a használata mindenképpen megtéríti a belefektetett bizalmat! Most pedig egy nagyon fontos lap következik, egy lap amely sokszor a mi oldalunkra döntheti a mérleg nyelvét. Ez pedig az *Antimágikus ballaszt*. Sajnos csak kettő fér bele, mert tárgy és nem biztos, hogy mindig ki tudjuk játszani. A használata roppant egyszerű, amikor úgy érezzük, hogy zavarunk az ellenfél varázslata, akkor egyszerűen kidobhatjuk. Attól ne féljünk, hogy esetleg jobb lapot dobunk el, mint az ellenfél, hiszen a pakli ereje a lényeken nyugszik amiket zavarnak az irtások. Ne feledjük el a ballaszt utolsó képességét sem, miszerint leszedi a *Szörnyhüvelyést* és a *Sziránek énekét!* Elenios ezzel nagyon meg lehet szivatni!

A most következő lapok mind a legújabb kiegészítő, A két világ deck remekművei. Nélkülük negyed olyan erős lenne a deck. Szerencsére a legtöbb gyakori/nem gyakori, ezért könnyen beszerezhető. A leginkább szembeötölő új lap a *Dzsungel*. Egyet sem szabad kihagyni belőle. Igazi táp! Ellenvarázsolhatatlan, olcsó és jó a képessége. A következő király a *Druída*. Első ránézésre gyengének tunik, de higgyétek el, nem az. Először is olcsóbbítja a szörnyeinkeket, ami a hordába nagyon is jó. Másrészt lazán meghízhathat akkorára, hogy ő is részt vegyen az ellenfél szétropantásában. Harmadrészt pedig tud gyógyítani, amivel ki tudjuk húzni addig amíg valami odakívánkozót nem húzunk. Tehát mondanom sem kell, hogy három kell a pakliba. Most következzen az egyetlen új ritka, amiből kettőt tennék a koncepcióba. A lények eldurvulása ebben a kiegészítőben nagyon is látszik, és ennek a durvulásnak az

Ha már így benne vagyunk az olcsó lények témában, akkor semmiképp se hagyható ki a *Tesh aligátor*. A kijátszási feltételét játszva tudjuk teljesíteni, tehát nem is kell gondolkozni azon, hogy mennyit is használjunk. (A gyengébbek kedvéért számmal is kiírva: három.) Na már csak hét hely maradt, ezért bölcsen kell választani. Szerencsére pont van még ennyi használható lap. Először is a három *Szent tölgyet* kell berakni. Aki elolvassa, hogy mit tud, az nem is kételkedik a hasznosságában, aki pedig ki is próbálja, az nem is veszi ki többet a pakliból. A maradék három helyre pedig egy piciny lényt ajánlok: a *Liumbét*. Nagyon óvatosan kell használni, mert különben csúnyán ráfáztatunk! Akkor érdemes kirakni, amikor rögtön eltudjuk költeni a tőle kapott varázspontot, mert akkor azt már semmiképp nem veszítjük el. Ne tartalékoljunk soha VP-t! Ha három vagy annál több manát veszíthetünk, mert az ellenfél rögtön kifogja használni és ezzel többet veszíthetünk, mint amennyit nyertünk. Az utolsó lap amit bele kell rakni az egy szem *Orthodox*. A mágikus ütese rengeteg gondot meg tud oldani, ráadásul még útni is elég jól lehet vele.

Hát azt hiszem ezzel meg is van a teljes lista, viszont a pakli lelke még hiányzik: a sideboard, vagyis a kiegészítőpakli. Mivel kezd elterjedni a 25 lapos kiegészítő, ezért én is eme terjedelemben fogok tippetek adni. Nézzük meg melyik színre zavarunk a legjobban! Talán a kék és a lila említhető meg, mint „első helyet elmarók”, úgyhogy ellenük kell összerakni főleg a side-ot. Az első és legfontosabbak a plusz counterek, amik nem férnek be alapból. Az egyik az *Orrfricskázás*. Ezért nem ajánlom alapból, mert az esetek nagy részében nincs rá szükség, viszont ide mindháromt be kell rakni, hiszen a játékhoz tartozik az „esetek kis része” is. A másik három ellenvarázslatunk a már jól bevált *Majd legközelebb*. Nagy előnye Chara-din ellen mutatkozik meg, mert megcountereli a hat igen zavaró trogloditát is. Tehát a lila ellen mindenképp tegyük

be. Elenos nem bővelkedik (szerencsére) counterekben, viszont annál több zavaró bűbája van. Hála Földanyának, aki ezekről is gondoskodik, mégpedig három *Egyszerűsítéssel*. Az összes kontroll ellen kiváló védelmet nyújt a maximális számú *Aurafaló*. Ne féljetelek beakadni, az ellenfelet tiszser jobban fogja zavarni mint minket, ameddig arra költi az összes manáját, hogy ezt levadássza, addig a *Gitonga* egy párszor biztos megkínálja az arcát. Mivel nem csak a fentebb említett két szín létezik ezért a többiekéről sem illik elfeledkezni. Fairlightnak most már csak egy valamire való egyszínű deckje létezik, ez pedig a Pénz szentélyes. Erre is csúnyán rá tudunk faragni, de egy kis ésszel ez sem fog bekövetkezni. Arról ne is álmodjunk, hogy esélyünk van counterben fölé emelkedni, ezért nem is érdemes megpróbálni. Ő viszont nem tud mit kezdeni a *Földanya amulettel*, hiszen csak az *Őrült varázslója* tud vele szembeszállni, de mi persze nem vagyunk olyan hülyék, hogy az útjába tegyük. A lényeg az, hogy miután kiszórtuk a countereket szépen kijátszunk egy, ugyancsak a side-ból berakott *Elmulást*. Mivel a tárgyak is elég zavarók tudnak lenni, ezért be kell magunkat biztosítani ellenük három tüt *Vételárral*. Arra, hogy ebből egy-két manát is kap az ellen, csak azt tudom mondani, hogy „több is veszett Mohácsnál”. Az egy sík alából elég, de összesen kevés ezért két *Sötét földet* rakjatok be mindenképpen. Azért kell a három sík, mert az egyszínű versenyeken szinte mindenki általában kettőt használ, és a hárommal nem tudnak mit kezdeni. Ha egy helyszín fennmarad az asztalon, azzal már jó eséllyel meg lehet nyerni a játszmat. A maradék két helyre pedig két *Járványt* tenétek be, hogy ha esetleg egy ugyan ilyen pakli ellen kellene játszani, akkor jól jön ez a bónusz lényirtás.

Végül pedig egy-két szót arról, hogy hogyan is kell játszani ezzel a remek paklival. Ha Szererényi Mester tanításait követjük, akkor biztos nem lehet probléma, de én

azért adnék egy két tippet a lelkiismeretesebb játékosoknak. Először is a legfontosabb az, hogy le tudjuk hordázni az ellenfelet. Ehhez van elég lényünk, amit csak ki kell tudni okosan játszani. A repülő lények kivételével minden lényt csak a fő fázis második részében érdemes kijátszani, mert egy esetleges azonnali tömegirtással nem csak az ütést akadályozná meg az ellenfél, de még az ütés előtti lényeket is leszedné (pl. *Anyagi robbanással*). A *Dzungel* akkor érdemes kirakni, ha legalább két lényünk az asztalon van, mert akkor éri meg leginkább. Ne foglalkozunk az ellenfél lényeivel, csak a sajátunkra koncentráljunk! Ez fontos, mert ha mindig az irtásokkal törődünk akkor elbukunk, hiszen úgy is több lény lesz, mint nekünk pusztításunk, és előbb vagy utóbb biztos ledarál minket. A másik nagy probléma, hogy mikor kell blokkolva ütni, és mikor kell inkább leütni a lényeket. A véleményem az, hogy mindig a situáció szerint kell mérlegelni. Nagy általánosságban azt mondhatom, hogyha az ellenfél tíz ÉP alatt van, akkor megéri minél gyorsabban ledarálni, viszont ha többen, akkor a lények leütésére fektessük a hangsúlyt.

Nos, a pakli készen áll arra, hogy meghódítsátok vele a versenyeket és az első asztalokat. Ha pedig nem sikerül, akkor se csüggedjünk, hisz a legfontosabb a játék, nem igaz?

BÁDER MÁTYÁS



## PAKLI LISTA:

- 3 Sheran védősárkánya
- 3 Gitonga
- 3 Lohd Haven hiktoltása
- 3 Dzungel
- 3 Druida
- 3 Szent tölgy
- 3 Tesh aligátor
- 3 Partravetett medúza
- 3 Liumbe
- 3 Rovarsámán
- 3 Mandulanektár
- 3 Tökixus spóra
- 2 Tükörsólyom
- 2 Természetes kiválasztódás
- 2 Antimágikus ballaszt
- 2 Melkon
- 1 Orthodox
- 1 Pozitív sík

## KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 3 Egyszerűsítés
- 3 Orrfricskázás
- 3 Majd legközelebb
- 3 Aurafaló
- 3 Földanya amulettje
- 3 Elmulás
- 3 Vételár
- 2 Járvány
- 2 Sötét föld

## VERSENYHELYSÍNEK

**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** – Káosszellegrvár,  
Vár u. 10.  
**DUNGEON MINIKLUB** –  
Budapest, Erzsébet krt. 37. (az  
udvarban) tel.: 20-967-8936  
(10-18-ig kérde a Dungeon-1)  
**DOMBOVÁR** – 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 megállójaival  
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.  
**KÖRMENTE** – Művelődési Központ  
Berzsenyi 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** – Egyesültek Háza,  
Kálmán Imre sétány 3.  
**SZARVAS** – Vajda Péter  
gimnázium B épülete,  
Vajda Péter u. 26.  
**SZEGED** – Csongrádi sugárút 57.  
**SZENTES** – a kenyérgyár  
kültúrhelyisége, Ady E. u. 20.  
**VALHALLA PAHOLY**  
KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza,  
Széchenyi u. 1, ☎: 42-318-477  
**VESZPRÉM** – Klubkönyvtár,  
Március 15. u. 1/a  
**ZALAEGERSZÉG** – Pázmány  
Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

# ÚJ VERSENYEK JÚLIUSBAN ÉS AUGUSZTUSBAN



### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 27-29.  
**Helyszín:** Gy, Sárkányszivroham.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Lampért Csaba  
96-328-471.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 12., 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 450 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Torzsa Sándor  
70-316-8667, Fábán Péter 333-3413.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** augusztus 25., szombat, 10 óra.  
**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** ultraritka és Két világ közt paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás  
37-314-447.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 4., szombat, 10 óra.  
**Helyszín:** Dombóvár.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 400 Ft  
**Érdeklődni lehet:** Juhász Attila,  
72-459-233 este 5 után, vagy  
ysmon@freemail.hu.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 6.  
**Helyszín:** Nyíregyháza, Országos  
Szerepjáték Találkozó.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt  
30-243-9649.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** július 29., 11 óra (nevezés  
10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Frissen bontott paklik  
versenye 3 csomag Két világ közt.□.  
**Nevezési díj:** 2200 Ft (tagoknak 2000 Ft).  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban,  
vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

### ÖSÖK VÁROSA

**Időpont:** augusztus 4., 11 óra (nevezés  
10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Csak Ösök Városa.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban,  
vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** augusztus 4., szombat 10.30  
óra (nevezés 9.30-10).  
**Helyszín:** Szeged.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritka és paklik.  
**Érdeklődni lehet:** a Camelot  
könyvesboltban, Szegeden.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 26., szombat 11  
óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 300 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár  
36-321-966.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** augusztus 26. 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. A  
szokásos lapokon kívül tiltott a Mánia is.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban,  
vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 1., szombat, 10 óra.  
**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** ultraritka és Két világ közt paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás  
37-314-447.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** július 28., szombat 11 óra  
(nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Szentes.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft, hölgyeknek  
ingyenes.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** tel.: 63-400-457,  
vagy az új HKK klubban, Szentes, Mágocsi  
u. 1. minden szombat 13 órától.

### KGK VERSENY

**Időpont:** augusztus 11. 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** 1. hely 1500, 2. hely 1000 Ft,  
ultraritka, paklik.  
A nevezési díjon felül lehetőség van  
plusz 100 Ft befizetésére. Az így  
képződött nyeremény alapot a legjobb  
helyezett elért befizet.□ kapja meg.  
**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban,  
vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.  
**KG éves ranglista:** A 2001-es év  
elysiumos versenyein legjobb összered-  
ményt elért játékos 10000 Ft pénzdíjat  
vehet át az év utolsó versenyén.

### AZ ELYSIUM VERSENYEI

**július 21. szombat:** MAGUS  
**július 22. vasárnap:** Star Wars  
**július 29. vasárnap:** Elysium HKK

**augusztus 4. szombat:** Dungeon HKK  
**augusztus 5. vasárnap:** Star Wars  
**augusztus 11. szombat:** KGK  
**augusztus 12. vasárnap:** HKK  
**augusztus 18. szombat:** MAGUS  
**augusztus 19. vasárnap:** Star Wars  
**augusztus 26. vasárnap:** Elysium HKK

**szeptember 1. szombat:** Dugeon HKK  
**szeptember 2. vasárnap:** Star Wars  
**szeptember 8. szombat:** KGK  
**szeptember 9. vasárnap:** HKK  
**szeptember 15. szombat:** HKK  
**szeptember 16. vasárnap:** Star Wars  
**szeptember 22. szombat:** MAGUS  
**szeptember 30. vasárnap:** Elysium HKK

A versenyek – ha külön nem jelöljük –  
egyesen 11 órakor kezdődnek.  
Nevezni 10-11 óráig lehet. Érdeklődni lehet a  
239-2506-os számon, vagy Szegedi  
Gábornál a 30-924-5850-es telefonon.  
Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/b –  
bejárat a Kresz G. u. felől.□





**Figyelem! A Nemzeti Bajnokság válogatós versenyén, és a továbbiakban minden általunk rendezett hasonló viadalon és frissen bontott versenyeken a Két világ közt oltáira (A föld, Az álmok és A tűz oltára) egyedi szabály érvényes. Ezeket a versenyeken ezeket az oltárat a passzivizálásuk mellett még fel is kell áldozni a használatkor, tehát csak egyszer lehet velük „lőni”.**

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

**HAGYOMÁNYOS VERSENY:** min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 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 SZÖVETSEG:** A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen 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 pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös örpózt, 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, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai és a TF-találkozó lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg.

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

**szabályok**

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 kiadni, kevesebb számú versenyző esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 főtől lehet szerezni.

# V. Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. A bejutás persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenyé is ingyenes.

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a két (3.) metróvonal végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni. Kezdes minden reggel 9 órakor.

A verseny döntőjének szabályai: A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy asztalt ülnek körül. Mindenki kap egy csomag Rúvel hegyet és két csomag Két világ köztet, kibontja az egyiket, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja. Az első elfogytával a második és harmadik paklit is hasonló módon válogatják. Az így kapott lapokból kell egy 40 lapos, max. négy színű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorsolással, egyenes kieséssel folytatódik a verseny.

MINDEN ÉRDEKLŐDŐT ÉS NÉZŐT SZERETETTEL VÁRUNK!

## A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 17.): Csak Ősök Városa (használhatók a Két világ közt ŐV lapjai is)
2. nap (augusztus 18.): hagyományos verseny
3. nap (augusztus 19.): az első két nap összehesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatóson).

**172 000 Ft  
összdíjazás!**

- I. díj: 80 000 Ft
- II. díj: 40 000 Ft
- III. díj: 20 000 Ft
- IV. díj: 10 000 Ft
- V-VIII. díj: 2500 Ft
- IX-XVI. díj: 1500 Ft

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## KÉT VILÁG KÖZT

A Két világ közt kiegészítő megjelenés előtti frissen bontott versenyt június 9-én rendeztük, örvendetesen sok, 96 résztvevővel. Tesztelők szokás szerint nem vehettek részt a küzdelemben. A két csoportban lebonyolított versenyen az új szabályok most nem sok zavart okoztak, mindössze a követők jelentettek újdonságot, és azok sem igazán ebben a környezetben érvényesülnek. (Bár *Morgan tanítványát* többen használták.) Minden játékos három csomag Két világ közt kiegészítőt kapott, ebből kellett minimum 35 lapos, színkorlát nélküli paklikat összerakniuk.

A rendkívül érdekes játékok egy problémára is fényt derítettek: ebben a környezetben nagyon erősnek bizonyultak a nem gyakori új oltár lapok: az *Álmok*, a *Tűz* és a *Föld oltára*. Különösen ez utóbbi, mivel ezzel le lehet szedni az ellenfél oltárait is. Mivel ezek a lapok kicsit dominálják így a frissen bontott versenyt, javasoljuk az alábbi három paklitozás valamelyikét használni:

1. Az oltárt képességének használatához fel kell áldozni („egylövetű”).

2. Az oltárról VP-ért nem vehetsz le jelzőt („lassú”).

3. Az oltárokra nem 5 vagy 6, hanem 10 jelző kerül mindig („drága”).

Mi ilyen jellegű versenyünkön (pl. Nemzeti Bajnokság döntője) az 1. verziót fogjuk alkalmazni. Még egyszer felhívnom a figyelmet, hogy ilyen korlátozást kizárólag a **frissen bontott versenyekre** javasoljuk, bármilyen más versenyen a lapok normálisan működnek. Ezen kívül, mivel a frissen bontott versenyen nincs pakliösszeállítás, senkit nem ér hátrány, ha a verseny szervezője csak a helyszínen – természetesen a paklik kibontása előtt – hirdeti ki a lapokra vonatkozó szabályt.

A legnépszerűbb lapok az oltáron kívül: *Druida*, *Életkristály*, *Vészmadár*, *Pegasusok*, *Köpőcső* (és persze minden más írtás-jellegű lap), *Frinadali*, *A balálkozó rikoitása*.

A győzelmet végül Dönczi Krisztián szerezte meg nagy csatában Sass Tamás előtt. Krisztián érdekes kombója volt a *Türelem bírnöke* mellett használt *A hatalom torzulása* és *Bronzsörényű pegasus*. Tamás legerősebb lapjai (az oltáron kívül) talán a *Láncvillám* és a *Szkarabeuszok átka* voltak.

A harmadik helyen Bori Ferenc, a negyedik Marofka Mátyas végzett.

Mindenkit várunk a Beholder Kft. versenyein!

MAKÓ BALÁZS



## ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Fábíán Baláznak 18-at sebző Varangyos békája volt.
- Húsvéti Árpád már az 5. körben nehéz helyzetben volt, 5 ÉP-ben haldokolt, amikor egy *Vérsólyom* és egy *Tűz oltára* segítségével hirtelen megnyerte a meccset.
- Panyik Zoltán *Ősmotyogó császárra* rakott *Köpőcső* segítségével ellenfele teljes pakliját (23 lap) a Semmibe dobatta. Ugyanő *Ősmotyogó császár* + *Erofitogatás* segítségével 16-ot sebzett.
- Dönczi Krisztián leszedte ellenfele követőjét, majd az *Erdő bosszújával* +10/+10-et adott lényeinek.
- Szabó Szilárd meccsén 2 *Álmok oltára* 17 lényt altatott el.

**MINDENKIT VÁRUNK A VERSENYEKEN!**

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2001. augusztus 17.



Májusi feladványunknak két megoldása is volt, melyek csak kis mértékben különböztek egymástól. Most csak a rejtvény készítője által kidolgozott változatot írom le. A varázspontokat nem írom, mivel abból bőségesen van.

- Jövök az ellenfél lapjaival. Kijátaszom a *Feltámasztást* a saját *Öreg varázslómra*.
- Átadom a varázsló képességét Talbotnak.
- Árnyéktüzezem Talbotot, aki így már kaphat jelzőket.
- Én jövök, kapok 96 varázspontot. Aktivizálódik a varázsló, felhúzom a *Glóriát*.
- Kijátaszom az *Óriás patkányt*, a három *Kopernik* a gyűjtőbe kerül.
- Áttérem Talbotot Eleniosra, felhúzom a síkot.
- Talbot felépíti a síkot, áldozok neki 2 életpontot.
- Kijátaszom *A moák fénykorát*, aktívan visszakerül a játékba a *Numenati laboratórium*, a *Natali kő* és *A csodák palotája*.
- Feláldozom a *Natali követ*, Talbot kap három szintlépés jelzőt.
- Numenati laboratóriumával* újabb szintlépés jelzőt kap Talbot, ez már a negyedik.
- Használok az *Öreg varázsló* képességét, aki immár az ötödik szintlépés jelzőt adja Talbotnak.
- Túlburjánzás* Talbotra, akin ekkor már 10 szintlépés jelző van.
- Kijátaszom a *Hadiszerecsét*, majd használom *A csodák palotájának* képességét. A dobást a *Hadiszerecsere* miatt mindenképpen tudom háromra vagy négyre módosítani, így az *Öreg varázslóba* lövök hárommal.
- Egy *Energitüskével* vetek véget a varázsló rövid, ám dicstelen pályafutásának.

15. Kijátaszom *A bősök bagyatekát*, és Talbot újabb négy szintet lép, így teljesítettem a feladatot.

A másik fajta megoldásban, az *Energitüskével* a patkányt lövöm le. Az így kapott komponensből építem a síkot, és így lesz életpontom a *Glória* kijátzásához.

Tipikus hibák: Sokan azt írták, hogy nem teljesíthető a feladat, mivel az *Árnyéktűz* nem veszi el Talbot hátrányát, így nem léphet szintet. Nos a mondta második fele igaz, és pont erre való a *Zafir erőv*. Visszatérő hiba volt még, hogy *A bősök bagyateka* által adott szintlépést is többben jelzőként könyvelték el. *A bősök bagyateka* nem jelzőt ad, pont olyan lap, mint a sima *Szintlépés*, vagy a *Dupla szintlépés*. További rossz megoldás, ha előkeresem a síkot húzás helyett, mivel ekkor megkeveredik a paklim, és nem biztos, hogy a három *Kopernikot* dobom el.

**Szerencsés nyerteseink:** Hamar István Békéscsabáról, Magyarai Zsolt Miskolcraól és Cseresznye Krisztián Szentendrérről. Nyereményük egy-egy csomag Két világ közt. Gratulálunk!

Új feladványunkat Szeitz Gábor készítette. Neked és ellenfelednek is 11 varázspontotok, 17 életpontotok és 2 komponensetek van. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Érd el azt, hogy a legközelebbi csere fázisodig az ellenfélnek ne legyen lapja a gyűjtőjében, a paklijában, a kezében és az asztalon.

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.

## KÖVETŐD:

- Morgan tanítványa

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Az istenek könnye (R)
- Páros gyógyítás (E)
- A fenevad üvöltése (C)
- Gyászbeszéd (R)
- Az utolsó szó (L)
- Urgod haragja (D)
- Káoszkigyó (C)

## A GYŰJTŐD:

- Molgan (L)

Nincs kijátzott lapod az asztalon, a paklid üres.

## ELLENFELED KÖVETŐJE:

- Morgan tanítványa

## ELLENFELED

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Manacsapda (R)

### ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- Csápos mélységi motyogó (L)

### ELLENFELED PAKLIJA:

- Totyogó motyogó (L)
- Csápos mélységi motyogó (L)

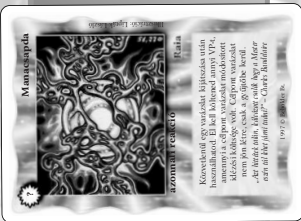
## ELLENFELED

### KIJÁT SZOTT LAPJAI:

- Bohócmolad (R)
- Tolvajok tolvaja (D)
- Halálaura (L)
- Levi (L)
- A helytartó csápjja (E)

Minden lapja aktív, a *Halálaura* a *Tolvajok tolvaján*, *A helytartó csápjja* pedig *Levin* van. Lényei a tartalékban állnak.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 17 ÉP, 11 VP, 2 SZK



**Ellenfél paklija**



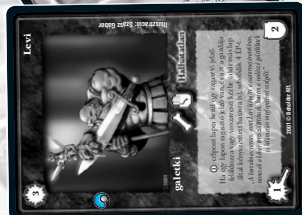
**Ellenfél követője**



**Ellenfél kijátszott lapjai**



**Ellenfél gyűjtője**



# A TE ÁLLÁSOD: 17 ÉP, 11 VP, 2 SZK

## A gyűjtőd

**Morgan**




**szörny**

Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van.

**1**

**A Fegyverrel felvértezett**



**állatias**

**Maradék**

Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van.

**1**

**Köszöngő**



**szörny**

**Chara-lyuk**

Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van.

**1**

**Ujgod, burgija**



**szomori**

**Darabodóm**

Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van.

**1**

## Követőd

**Morgan tanítványa**



**követő**

Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van.

**1**

**Az iszerek kőmánya**



**állatias**

**Italia**

Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van.

**1**

**Az uzbok szö**



**szomori**

**Dead**

Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van.

**1**

**Gyászhérség**



**szomori**

**Italia**

Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van. Ha a gyűjtőd van, a Morgant csak akkor lehet felrakni a társaságba, ha a gyűjtőd van.

**1**

## Külön laptípusnak számít-e a szörny és a torzszülött?

Igen. Ha a játékban laptípust kell megnevezni, akkor mindig a kártya szöveglablaka felett, baloldalt levő sort kell nézni. Vagyis: kalandozó, szörny, avatár, azonnali, általános, bűbáj lényre stb. Ha azonban egy lap a szörnyekre hivatkozik, akkor abba a torzszülöttek is beletartoznak.

## Hány gyengülés jelzőt oszthatok szét a Lápidérccel?

Egyet, ahogy a lap szövegében is szerepel. Az idézési költségben szereplő X csak a lidérc sebzésébe számít bele, a gyengülés jelzők számába nem.

## Mi történik akkor, ha két Bobócmoladom van játékban, és az ellenfél kijátszik egy Egokínzást?

Az Egokínzástól, aminek egy célpontja van, nem halhat meg mind a két molad. Ha több Bobócmolad van játékban, akkor mindig a gazdájuk dönti el, melyikre hat a varázslat.

## Kapok-e csájpelzót Frinadali képességétől, ha egy galetkimre használja, és én megvédem azt egy testrészt feláldozásával?

Nem. A sebződés és a csájpelző ugyanannak a hatásnak az eredménye, ha tehát megakadályozom, hogy a képesség hasson a galetkimre, akkor egyik sem jön létre.

## Morgan tanítványa követővel semmizhetem-e a gyújtómet akkor, ha az ellenfélnek nincs lapja a gyújtójében?

Igen, célpont ellenfeled max. 2 lapját semmized ki, azaz jelen esetben nullát. Ilyenkor egy cselekedettel egy lapodat semmized.

## Visszalóhetek-e a kör végén az ellenfelem Boszorkánymesterének speciális képességével, ha az ellenfelem azt a kör elején használta?

Nem. Ez a képesség olyan mint a Gömbvillám, akkor rögtön vissza kell lőni vele, később már nem lehet.

## Kerülhet-e lapra rakható kártya passzívan játékba a Varázsszönyeg képességétől?

Nem, a Varázsszönyeggel sem lehet ráttett lapot, vagy közvetlenül őrposztba kerülő lényt passzívvá tenni.

## Sebződök-e akkor, ha visszaveszem a kezembe egy lapomat, amelyiken Levi ragasztó jelzője van, de Levi már nincs játékban?

Igen, a sebzés ugyanis nem Levi képessége, hanem a Levi által oszto-gatható jelző.

## Mi történik akkor, ha az ellenfél őrposztjában van egy Kronobogár, és én kijátszom egy Fanatikus szamurájt?

A bogár miatt a szamuráj passzívan kerül játékba, így nem tud egyből az őrposztba menni. A következő körben, ha aktivizálódik, akkor kell be-mennie az őrposztba.

## Mi történik akkor, ha egy lényről leesik az Irányíthatatlanság bűbáj?

Visszakerül a tulajdonosához. Minden bűvölő típusú bűbájnál ez történik, akkor is, ha ez a lapon nem szerepel.

## A Quwarg bölcsemre Átokt varázsolnak. Használhatom-e a bölcs képességét az Átokra?

Nem. Először létrejön a lap hatása, majd utána lehetne használni a bölcset, de ekkor már az Átok miatt nem működik a képessége.

## Mi történik akkor, ha nyolc életpontban vagyok, az ellenfelem Gyilkos karmokkal felszerelt galetkije rám támad, és én kijátszom egy Oroszlán üvöltést?

Ilyenkor sebez először a galetki, utána a Gyilkos karmok, és a teljes sebzést adja vissza az Oroszlánüvöltés.

## A tűz oltára: nem Dornodon istenhez, hanem a Tolvaj klánhoz tartozik.

Milyen jellemzői vannak az Anyamotyogó által termelt jelzőknek? Motyogók, élőholtak, nincs bennük komponens, és nem tudnak KF-elni.



## Nyafogó Nefelejcs levelezése 20.



Kedves Viora!

Köszönöm a leveled! És igen, az előzőt is megkaptam, ám arra elfelejtetted ráírni a barlangod pontos címét, így egyszerűen nem voltam képes válaszolni. Még a saját szintemen is nehezen igazodom el – a központi csarnok úgy néz ki, mint egy méhkaptár a több száz galetkilakásból –, hát hogyan is címezhetném meg egy két-három szinttel alattam élő galetkinek az üzenetemet! A postaszolgálatunk sem arról híres, hogy különszolgáltatásként megkeresné az „ismeretlen” címzéssel ellátott borítékok tulajdonosait... Hát, ezért nem kaptál még levelet tőlem.

Egyébiránt általában válaszolni szoktam, bár tény, hogy rettenetes lemaradásaim vannak. Például szövetségi társadnak, Iverot Dalaronnak permanensen tartozom – mihegyest hosszú-hosszú késéssel trok neki, ő azonnal válaszol, így én megint azon kaphatom magam, hogy lelkiismeretfurdalásom van. Az ötödik szint kegyetlen, értelmetlenül kötött házirendje mellett csak reménykedni tudok, hogy ezt valaha be tudom pótolni! Nyaff!

Igen, olvastam érdekes felvetésed a teron-hegyi falúújságon, miszerint esetleg nem felfelé, hanem lefelé költözünk folyamatosan. Hiszen a felvonó, amibe a szintlépéskor tartózkodunk ellenőrizhetetlen irányba indul... És tulajdonképpen melletted szól az is, hogy ahogy költözünk, a szintek egyre nagyobbak tűnnek, annak ellenére, hogy mi is egyre nagyobbra nővünk! (És persze borzalmas, gyilkos torzszülemények is egyre nagyobbak! Nyaff!) Szóval, még alá is lehet támasztani a feltételezésed.

Ellentmondani csak két dologgal tudok így kapásból, és ebből is az egyik meglehetősen bizonytalan lábakon áll. Ez a tradíció. Hosszú évszázadok óta él népünk a földmély kíméletlen világában, így alakult ki az a rendszer, amely minket irányít. Szóval szerintem csak feltűnt volna már valakinek, ha ez az egész elmélet egy szörnyű hazugságon alapulna! Hiszen, ha valóban lefelé költözünk, akkor sohasem fogjuk elérni a hón áhtott felszint, és sohasem teljesül az a vágyunk, hogy halomra mézárólhassuk az Ellenséget. (Már, ha valakinek valóban ez a legfőbb vágya...) Persze, ebben a korrupciótól csöpögő, csakis az izomagyú vandálokat segítő Hegyben minden előfordulhat! Elképzelhető, hogy a Teron-hegy tulajdonképpen a Rível kifigurázása, és itt minden pont fordítva van? De azért mégsem túl valószínű.

A másik dolog: úgy emlékszem, hogy még a második szinten kaptam egy olyan feladatot, amelyben üzenetet kellett vinnem a következő szintre. Nos, egy titkos folyosón juthattam el oda, és valóban, folyamatosan emelkedett az út. Ezt azért elég nehéz lett volna megoldani, ha az a bizonyos szint valójában alattam lett volna... Persze, még azt is el tudom képzelni, hogy egy világméretű csalásnak voltam az áldozata, át lettem ejtve, és az egész csak a hazugság-rendszer igazolása érdekében történt... Nyaff!

Szóval ez a véleményem az elméletedről. Nem tartom valószínűnek, hogy igazad van, de nem is tartom teljesen kizártnak.

Szurkolok neked, hogy sok varázsitalt találj fel, habár már így is rengeteg féle kotyvalek ismert. A mágusok például nyafognak is eleget (egyszerűen nem értem őket: bevallottan övek a legerősebb, a vezetők által legátmogottatottabb klán a Hegyben, mégis folyton sír a szájuk), hogy a mágiaellenállás itala tönkreteszi a karrierjüket. Nohát! Nem igazán tudom sajnálni őket, főleg, mert az én tulajdonomban nincs ilyen lötyy.



Egyébiránt elképesztő, hogy egyes törtető varázslók mi mindenre képesek, még a főmágusok lábvizet is elfogyasztanak, ha állásos hatása lenne. Nem is beszélve az alig használt szájjvizéről. Gratulalok az izlésükhöz! Nyaff!

Legutódjára a kalmárok italát találta föl valaki – azt hiszem, Afriman –, ez azért nem olyan nagyon univerzális ital, bár időnként igencsak jól jöhet. Sajnos, még nem vált ismerté a receptje, jellemző, hogy egy ilyen, „nem annyira hasznos” dologért már nem is erőlteti meg magát a sok törtető. Én csak azt látom, hogy – mint mindenben, természetesen – itt is szörnyű balszerencse üldöz. Számomra a leghasznosabb növény a sötét mák. Lenne... Ha találnék ilyen. De nem találok. Nyaff!

Statisztikailag is jól kimutatható módon ebből a fűfeléből találok a legkevesebbet. Pedig ez alapanyag a hősieség italához (rendkívül hasznos és egész kellemes ízű folyadék), a villámlehelet italához (mondanom sem kell, egy csomó rémszerzet legyőzéséhez feltétlenül szükségem lenne ilyenre) és a védelem italhoz is (már ha túl akarom élni az iszonyatos szörnyetegek csapását). Ezekon kívül csak a fehér gyógyitalt és a hatalom kék italát fogyasztom néhanapján (az utóbbi különösen kellemes frissítő hatású); még szerencse, hogy legalább ezekhez nem szükséges sötét mák. De már megszoktam, hogy mindenben pechem van, így voltaképpen nincs is miért panaszkodnom. Nyaff!

Hm, említetted, hogy olyan szolgát szeretnél, amely az építkezésben segít neked. Apropos, építkezés! Képzeld, pár hete elkészült a Tanácstermünk, és már közel harmincketten vagyunk az „első” szövetségünkben! Nem tudom, hányadikként lettünk kész ezzel az épülettel, de mindenképpen az elsők között. Most tehát vadul építjük az Istállót, hogy a szolgálaink (én jobban szeretem a „követő” szót) valóban kellemes körülmények között lakhassanak. A távlati (vagy nem is annyira távlati) cél a Vadászarok és az Akadálypálya. Szerintem már nincs is messze a nap, amikor mindkettővel büszkélkedhetünk!

Persze, a Te izlésvilágodnak inkább egy fűvész kert felelne meg (már ha valóban az italok szakértőjévé kívánsz válni). Elképzelted, hogy ilyen is építünk, de ez még valóban a távoli jövő zenéje. (Háha, a „zenéről” meg a bárdverseny jutott eszembe, amelyet a Tudás Őrzői szerveznek... Elképesztő, hogy milyen villámgyors a gondolkodásom, alig tudom kordában tartani szárnyaló képzeletemet!) Szóval, Ti ott, a Bólcsék Körében hogy haladtok? Végül is, én is tiszteletbeli tagja vagyok ennek remek szövetségnek, s remélem, hamarosan személyesen is megismerhetjük egymást, ha megengeditek, hogy részt vegyek a Tanácstermetekben egy szövetségi gyűlésen.

Na, visszatérve a követőkre, amelyek építkezhetnének is akár. Valóban, az intelligensebb-izosabb szolgálakat talán be lehetne tanítani ilyesmire is. És ha nekünk, galetkiknek nem szegyen a kemény fizikai munka, akkor nekik sem lenne az. Am sajnos, a gyakorlatban még nem hallottam ilyesmiről. Először egész biztosan engedélyeztetni kellene a Hegy hatóságaival, akik nem néznek jó szemmel semmilyen önálló kezdeményezést. De azért tégy egy próbát, hátha sikerrel jársz!

Biztos hallottad már, hogy a szolgálak elnevezésére az én szövetségem, a Békeidők Hirmondói kezdeményezéséből vált valósággá. (Bár a kötelező szerénység nem engedi, hogy eláruljam, pontosan kitől származott az alapötlet, annyit elmondok, hogy a neve kezdőbetűje „N”, és még annyit, hogy „efejejcs”-re végződik.) Azonban az a

kétszázhatvan név, amely abban az ominózus listában található, hamar szákkössé vált, hiszen folyamatosan jöttek a jobbnál jobb (időnként mondjuk hülyebbnél hülyebb...) ötletek, hogy hogyan lehetne még elnevezni a szolgálakat. Megint összegyűlt pár száz név, úgyhogy újra beterjesztettük a hatóságok elé, remélhetőleg a közeljövőben már ebből a lajstromból is lehet választani. De hát olyan szörnyen lassú a bürokrácia! Nyaff!

Én például szilárdan elhatároztam, hogy másodík követőmet (egy gyönyörű zöld ekindát) Tengerszemnek fogom elnevezni (ez természetesen szerepel ebben a „második” listában). Különös, ámbar szépséges teremtmény ő, leginkább a mesék sellőire ha-





sonlít, anyyi különbséggel, hogy a haltest végén jókora polipcsápokban végződik (ezen közlekedik), és az arcának két oldala vastag pikkelyekkel borított. De ez csöppet sem csökkenti fenségességét! A testének színe valóban olyan, mint a tenger (legalábbis én ilyennek képzelem a tengert...), a szeme pedig ragyogóan kék. És hosszú, hullámos zöld haja van... Lenyűgöző bájjal és törekenységgel mozog. Kár, hogy valami elképesztően brutális a harcban, attól pedig egyszerűen felfordul a gyomrom, hogy a legyőzött ellent rendszeresen elfogyasztja. Jó, Kőfejű, kedvenc élő cseppkövem is művel ilyesmit, de ő már csak ilyen egyszerű lélek, nem is várok tőle többet. De egy ilyen gyönyörű, már-már intelligensnek nevezhető teremtmény! Nyaff!

Az viszont tény, hogy a csatákban mutatott hatékonysága igazán jó. Sokszor én csak megszeppenve nézem, ahogy karcsú karjaival varázsol egyet-kettőt, aztán véres fúscsapatá darálja az ellenséget. Kőfejű közben lelkesen rohangál le-fel a plafonon, szemlátomást nem tudván eldönteni, hogy neki mit kellene csinálnia, és általában csak a csata legvégén jut az eszébe. Ilyenkor roppant lelkesen a tetemek közé veti magát, és mérges gázt ereget – ami arra teljesen jó, hogy utána percekig ne lehessen megközelíteni a helyszínt... Az az áldott jó szívem, hogy egy ilyen buta, haszontalan (ámbátor igen kedves és hűség) jószágot is hajlandó vagyok pátyolgatni! Nyaff! Egész biztosan elpusztulna szegény két szinttel magasabban, mint ahol a társai élnek. (Tényleg, te nem árulnad el, hogy szolgálád, Cseresznye tulajdonképpen melyik fajba tartozik. Ő is olyan hasznos, mint Tengerszem, vagy inkább olyan butácska, szórakoztató jószág, mint Kőfejű?)

Szóval kedves zöld ekinám csatlakozása óta sokkal nyugodtabban vágok neki az Ősök Csarnoka félelmetes útvesztőinek, hiszen sok csatába igazából be sem kellene avatkoznom. Az én fő feladatomban, hogy a szellemek által adott, egyáltalán nem szellemes szellemi fejtörőket megoldjam. Képzelheted, milyen boldog voltam, amikor egy háromsimeretes egyenletet tukmáltak rám. Na szép, ilyet még a Rível-hegyi Elemi Oskolában sem tanították nekünk! De aztán hallottam, hogy mások nemigen kapnak ilyen bonyolult feladványt (eltekintve néhány hozzám hasonló sorsüldözöttől...). Nos, akkor ez csak a megszokott sorscsapások egyike. Nyaff!

De azért persze megfejtettem (na jó, Tengerszem egy kicsit segített!) Csak azért is! Engem ne nézzenek mádnak! (Remélem, tényleg nem hasonlítok ezekre a rég kihalt repülő lényekre.)

Így telnek hát szörnyű hétköznapijaim a kutyaszinten. Szerencsére hamarosan jön az olimpia! Valószínűleg nem fogok jól szerepelni, de ez nem is érdekel különösebben. Ellenben az igen, hogy én rendezem a Bekerítők Hírmondóinak második szövetségi olimpiáját is. Háhá, már előre dörzsölöm a kezem! Most úgy neveztem el: „A Végzet Utvesztője”. Remekek, nem? Na, majd legközelebb részletesebben is mesélek róla.

Lassan zárom a soraimat. Remélem, nem írtam le olyat, ami bárki számára bántó lett volna. Állítólag ugyanis megsértettem valakit az egyik levelemmel... Avvocato Terrasininek hívják az illetőt. Valóban írtam volna róla? Fogalnam sincs, hogyan történhetett, hiszen olyan szerény és visszafogott vagyok. Nyaff! Na mindegy, ismeretlenül is bocsánatot kértem, remélem, le van zárva az ügy.

Tényleg mennem kell, Kőfejű egy futóval bőklösi az oldalamat. Tengerszem kerített ugyanis valahonnan egy sakktablát, és azóta folyamatosan játszani akar. Velem és Kőfejűvel is váltott már néhány tucat játszmat, bár szegény élő cseppkö nem igazán eszmei ellenség, hiszen nincsen esze. Ellenben én! Egyszer már le is győztem a zöld ekinám. Majdnem. Sajnos, a középjátékban elnéztem a királyomat, így mattot kaptam, de ha kicsit kevésbé vagyok fáradt, még húzhattam volna pár lépésig, és akkor ki tudja, talán máshogy alakul minden. De majd most! Egy susztermmattal porba alázom Kőfejűt!

Minden jót kíván szeretettel:



Nefelejcs  
a csillogóan intelligens

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## EGYENLŐTLEN ESÉLYEK

Bradweren fájdalmasan felnyögött, majd felnyitotta a szemét. Egy sötét barlangfolyosóban feküdt. Bár már hosszú évek óta dolgozott itt a bányában, mégis csak azt tudta megállapítani, hogy valamelyik melléktárnában van. De hogy melyikben és hogy került oda, arról fogalma sem volt. Csak azt tudta, hogy iszonyatos fájdalmat érez a mellkasában. Bár bozontos szakálla eltakarta mellét, arra azért rájött, hogy komoly seb lehet rajta, mert a szakálla ragacosos a vértől. Kutatni kezdett a ruhájában, és gyógyító italt keresett. Végül két törött üveg közül előhalászott egy harmadikat, egy sértetlent. A kis fiolában sárga lötyy volt. Gyorsan levette a dugóját, és megitta a folyadékot. Az íze borzalmas volt, de legalább hatásos: érezte, ahogy összezárul a tátogó seb a mellkasán, és a fájdalom tompa sajgásá nyhült. Nagy nehezen talpra állt, és megpróbálta kideríteni, hogy mi történthetett. A földön talált egy milgandot, amit gyenge fényre bűvölt. Lassan elbotorkált a főtárná felé.

A tárnák elágazásánál iszonyatos látvány tárult a szeme elé. A többi bányász vérbe fagyva hevert a földön, mindenfelé holttestek, vérynymok és törött fegyverek. Nyolc holttestet számolt össze. Néhány közülük a barátja volt, de a többit szinte nem is ismerte. A bányászokon zúzódások és vágások voltak. A támadóknak nyoma sem volt. Bradweren mindegyikük lelkéért mormolt egy rövid imát, majd rövid töprengés után azokért is elmondott egy főhászt, akiket még meg se talált, hiszen lehet hogy később már nem lesz rá lehetősége. Lassan kezdett neki derengeni, hogy megszólalt a riadó-kürt, mert megtámadták a bányát, ő meg, hogy a harci helyzetén javítson elvarázsolt egy tombolást. Az azután lévő időszakról már

csak halvány emlékfoltokat tudott volna összeszedni, hiszen a varázslat hatóideje alatt az agyat a harag és a düh vörös köde lepi be és a vérengzés emlékei az agy mélyére kerülnek. Persze ezeket az emlékeket is fel lehetett volna idézni, csak ahhoz hosszú órákat kellett volna meditációval töltenie, és ez az, amire végképp nem volt ideje. Így már valamennyire megmagyarázhatónak tűnt az, hogy mit keresett félholtan az egyik melléktárnában.

Hamarosan elindult a bánya bejárata felé. Ahogy közeledett a bejárat felé, úgy sűrűsödtek a bányászok holttestei. Sőt itt-ott még néhány orgling rabszolga teteme is hevert. Rajtuk is zúzódások és vágások. De kik támadhatták meg a bányát – merült fel benne a kérdés. Remélte hogy a bejáratánál majd többet megtud. Addig azonban nem jutott el, mert félúton egy sziklaomlás torlaszolta el az utat. A több mázsa szikla alól néhány végtag lógott ki. Szinte kivétel nélkül a bányászokat temette maga alá a szikla, de mellettük egy olyan csáp is kilógott, amit Bradweren nem ismert fel. Abban biztos volt, hogy egyik bányász sem volt, mert csáppal közel lehetetlen volt bányamunkát végezni a felépítése miatt, vagy ha már valakinek csáppja van, és bányamunkában használja, akkor sokkal izmosabb lenne, nem úgy mint az. Az orgling rabszolgáknak pedig meg nincs csáppja. Tehát az egyik támadót is maga alá temette a kőomlás. Ez némi elégtételt jelentett a bányásznak. Alaposabban körülnézve mágia nyomait fedezte fel a falakon, tehát a támadók között képzett mágiahasználók is vannak, akiknek legalább akkora a hatalma, hogy a főtárná tökéletesen megfaragott plafonját beszakítsák.

A vizsgálódásai során az omlás mögül hangokat hallott. Két lény beszélgetett, de a szavaiat egyáltalán nem értette, mert túl halk volt ahhoz. Az egyiknek cuppogós, gurgulázó hangja volt, a másiknak sokkal tisztább, de mélyebb hangja volt. Miféle lények lehetnek? Bradweren a cuppogós hangút egy undorító nyálkásan burjánzó csáppokkal borított kelésnek képzelte el, és az alapján a másikat is hasonlónak festette le a képzelete. Csak az nem fért a fejébe, hogy két ilyen undorító szörny hogy lehet elég intelligens ahhoz, hogy beszéljen? Egy kicsit hallgatózott még, bár továbbra se értett belőle egy szót se, aztán hallotta, hogy egyre halkabbak lesznek, majd végleg csönd telepedett a bányára. Elmentek.

– Remélem eltakarodott az összes a mocskos csáppögös fajtából, örökre! – mormogta halkán a bányász egy halk sóhaj után. Egy hangosabb érzelemnyilvánítást azért nem mert megkockáztatni, hátha maradt még néhány lény a közelben. Magában a bányászokat lemészároló masszákat átkozva elindult Bradweren egy másik, rejtett kijárat felé. A reményét még az is táplálta, hogy hamarosan meg kell érkeznie egy csapatnak, akik nemcsak utánpótlást hoztak a bányászoknak, hanem kipihent, friss öröket is. Az egész karavánt pedig látványosan sok katona kíséri, hogy még a legbátrabb torz-



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBE

szülöttek se merjék megtámadni őket. Azt azonban nem képzelte, hogy akik a bányát megtámadták elmenekülnek a karaván elől. Sőt! Még az is lehet hogy legyőzik a karavánt. Talán már meg is érkeztek és ebben a pillanatban is folynak a harcok. Bradwren sietősebbre fogta lépteit, hogy segíthessen a karavánnak.

A barlangomlás másik oldalán két gaetli beszélgetett. Az egyik egy alacsony rangú katona volt, aki szinte bele se fért az egyenruhájába a hatalmas izmai miatt. Lasaelnek hívták. A másik egy vézna alacsony, fekete köntösbe burkolózó sötét bőrű gaetli volt. Első pillantásra esetlennek tűnő férfi azonban az egyik legmagasabb rangú tagja volt a Mutáns klánnak, ami egyben azt is jelentette, hogy fájának egy kiemelkedő harcosa volt, akit születésétől fogva a harcra neveltek. Az igazi nevét csak a klánjának főnökei ismerték, mindenki más csak Éjvadásznak ismerte.

– Remélem végleg sikerült kitakarítani az összes mocskos torzszülött férget a bányából. – mondta Lasael, aki hatalmas izmai ellenére még tapasztalatlan volt egy ilyen kimerítő ütközethez, szeretett volna hazamenni és pihenni.

– Én viszont remélem, hogy nem! – vigyorgott rá Éjvadász. A reménybeli vérfürdön kívül még remekül elszorakoztatta társa elcsigázottsága is. A katona megrezsent, amikor társa szemébe nézett.

– Vissza kell mennünk a parancsnokhoz, és jelenteni, hogy itt már nincs túlélő. – mondta a még mindig borzongó katona.

– Te csak menj vissza nyugodtan – mondta rekedt hangon Éjvadász – én még körülnézek egy kicsit.

Utána elindultak a főtárnán a kijárat felé. Lasael észre se vette mikor tűnt el mellőle Éjvadász az egyik melléktárnába. Nem is bánta, hogy nem kell tovább a társaságában maradnia.

Bradwren miközben a legközelebbi rejtett kijárat felé ment, észre jutott, hogy nincsen fegyvere, sőt még páncél sincs rajta. Nélkülük pedig esélytelen lenne az esetleges csatában. Hogyha a karaván még nem érkezett meg, akkor a támadókkal kell fölvennie a harcot, feltéve hogy még itt maradtak. Ha pedig már elmentek, lehet, hogy hamarosan előkerülnek a hullazabáló torzszülöttek és azoktól kell megvédenie magát. A fegyverhez jutás legegyszerűbb módja, hogyha egy halott társa kezéből csavarja ki a számára nélkülözhető eszközt. Azonban, amikor elhaladt a halott bányászok mellett, feltűnt neki, hogy mindegyik módszeresen ki lett fosztva. Még a legkisebb késeket is elvitték. Ha a fegyverraktárt ki nem rabolták, akkor ott még akadhat néhány fegyver. Gyorsan elindult a raktár felé.

A bánya bejárata mellett egy csoport gaetli állt. A legtöbbjük vagy a Katona, vagy a Tisztogató klán jelvényeit viselte, a maradék



néhány gaetli a Mutánsok klánjába tartozott. Őket kicsit gyanúsán méregették a többiek.

– Vannak még benn? – kérdezte Salous parancsnok a bányából éppen visszatérő Lasaeltól.

– Nem uram, senki sem maradt ott. – válaszolta kicsit lihegve a katona. – Illetve Éjvadász még bent van.

– Akkor lassan mehetünk – mondta a parancsnok – Éjvadász úgy is élvezné, ha egyedül kéne hazatérnie erről a torzszülöttektől hemzsegő környékről.

A parancsnok elkezdte szervezni a csapat indulását.

Éjvadász módszeresen felderítette a bányát. Minden apró részbe benézett, minden tárnát földerített. Élőlények után kutatott. Mind egy volt neki, hogy torzszülöttet, vagy gaetlit kap el. Csak a harc izgalma, a kifröccsenő vér és a lélekenergia okozta extázis foglalkoztatta. A „gaetli nem ölhet gaetlit” törvény csak a városra vonatkozott, itt nem tartotta érvényesnek. Amúgy is már többször megszegte. Másrészt, ha megvédőlnék, azt mondaná, hogy egy torzszülött ölte meg. De különben is ki merné felelősségre vonni azok közül a nyomorult katonák közül? Az a puhány Salous? Hirtelen felkapta a fejét. A távolban lépéseket hallott. Elindult a hang – és remélhetőleg a vérben és lélekenergiában gazdag zsákmány – felé.

Bradwren a kifosztott fegyverraktárban hagyott szemét között kotorászott. Szinte el se hitte, hogy elvették az összes fegyvert, páncélt és sisakot, ami legalább tűrhető állapotban volt. A sok sejtés kacat közt megakadt a szeme egy kicsit poros és rozsdafoltos bal-tán. A piszkosságán kívül más baja nem volt. Ha nem is a legkítűnőbb fegyver, de legalább harcolni lehet vele. Miközben egy hasz-

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



nálhatónak tűnő, bár kicsit hiányos pikkelyvértet foltozgatott hírtelen rossz előérzete lett. Idegesen hátrapillantott a vállá fölött, ki a raktárhoz vezető folyosóra. Semmi gyanúsát nem látott, csak egy kicsit sötétebbnek érezte az árnyékokat. Magában mormogva visszafordult a páncélhoz, és toldozni kezdte. Egy kavics megcsikordult a háta mögött. Gyorsan hátra kapta a fejét. Ismét semmi. Bradweren most már elővigyázatosságból az ajtóval szembe helyezkedett, és a fegyverét is a könnyen elérhető helyre tette. Érezte, hogy veszélyben forog az élete, érezte, hogy valami készül, csak nem sejtette mi. Tudta, hogy figyelik. Ha itt marad, elkapják, és a közelharcban pedig könnyen lehet, hogy alul maradna. Ha pedig páncél nélkül menne el, akkor meg könnyedén megölnék. Inkább az előbbi választotta. Rosszul döntött.

Éjvadász az árnyakba burkolózva figyelte a páncéllal foglalatoskodó bányászt. Nem becsületlen harcban akarta megölni. El akarta ejteni, mint egy vadász. De ő nem vadász, hanem gyilkos volt, aki csak a hatalma nagysága miatt ölte meg a nála gyengébbeket, de néha az erősebbeket is. Lassanként egyre közelebb lopakodott a raktárhoz. Talán még egy kis menekülést is engedélyez neki, hogy kifárasssa, és

hogy kiélvezze áldozata rettegését, magába szívja félelmét, érezteti vele, hogy nincs esélye és csak egy halvány reménysugarat hagy neki az üldözéssel. És persze még volt egy elhanyagolhatóan kis kockázat, hogy ő marad alul, ami csak érdekesebbé tette a vadászatot.

Kilépett az árnyakból és alig hallhatóan elindult az áldozata felé, csak annyira ment halkán, hogy a bányász épphogy meghallja a lépteit. Bradweren felkapta a fejét. A szemében megdöbbenés látszott. Nem erre számított, amikor az előbb hátra lesett. Éjvadász vérszomjas vigyora egyértelművé tette a szándékát. A bányász a fegyveréért nyúlt, de csak a hideg követ markolta. Amíg ő elképedve bámulta a másikat, addig az arrébb rúgta a fegyvert. Bradweren az első meglepetés után talpra ugrott, és képes lett volna fegyver nélkül küzdeni, és meghalni, hiszen még számára is nyilvánvaló volt a csata kimenetele. Éjvadász hátrálókta az éjfekete köntösét, és látni engedte förtelmes testét. A vékony, vöröses színű, szikkadtnak látszó felsőtestből két hatalmas kéz nőtt ki, aminek végén kespengé nagyságú acélos csillogású karmok voltak. A bőre olajosan csillogott, és lágyan hullámzott, úgy tűnt, mintha bármikor képes lenne átalakulni. Bradweren ijedten hátrahőkölt, a harci kedvét lelohasztotta a látvány és előtérbe került az életösztöne. El kell menekülnie előle bármi áron. A halálnál is rosszabbnak tűnt neki az a végtet, amit a Mutáns jelenthetett. Pánikszerűen a raktár másik – lakatra zárt – ajtaja felé futott. Éjvadász kacagva sétált utána. Amikor Bradweren végre szétért az ajtón a lakatot, és feltépte az ajtót Éjvadász addigra mögé ért, és lecsapott az áldozata hátára. Az acélszerű karmok csak épphogy felhasították a bányász bőrét, mert csak a fájdalom okozás, és a rémületkeltés miatt csinálta. Bradweren ordítva rohant ki az ajtón, és a legközelebbi kijárat felé futott.

Éjvadász szórakozottan nézte a karmai végéről lecspepenő vörös vért, és ismét felkacagott. Még hagyott neki fél perc előnyt, majd utána iramodott. Sokkal gyorsabban futott, mint a bányász, így hamar be fogja érni. Megölni még nem akarta, ki akarta élvezni a félelmének minden cseppjét, és még kínozni akarta.

Bradweren rohant az egyik vészkiárat felé. Úgy rohant, hogy még hátra se mert pillantani, nehogy az is lassítsa. A kijáratához közeledve hangokat hallott. Tisztán hallható szavakat, amiket ugyan nem értett, de a hangsúlyból érezni lehetett, hogy parancsok. Biztos az utánpótlás vezetőjének a hangja – gondolta, és remény töltötte el. Ha kiér a karavánhoz, akkor ott már biztos nem meri megámatadni az üldözője. Ha lehet még gyorsabban futott, és hamarosan a tárna végéhez közeledett. Kirohant a bányából és csoportnyi fegyveres alakot pillantott meg. Úgy érezte megmenekült.

Éjvadász hihetetlen sebességgel rohant az áldozata után. Ő is hallotta a parancsokat, amik a bányán kívülről jönnek, és tudta,

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

hogya a csapata készülődik. Tudta, hogy már közel vannak, csak nem gondolta hogy ilyen közel. El kell kapnia a nyomorult bányászt, mielőtt kiér a bányából, hiszen hogya kiér onnan, akkor a vadászatnak és a szórakozásának vége. Ez bosszantotta és gyorsabb iramot diktált magának. Egy sarkon befordulva még látta, hogy Bradweren kimenekül a bányából. Elkésett.

Salous kiadta a parancsot az indulásra. Rendkívül zavarta, hogy együtt kell dolgoznia a Tisztogatókkal és a Mutánsokkal, akik semmilyen fegyelmet nem tanúsítottak, és nehéz volt együtt irányítania őket a katonáival. A csapata lassan elhagyta a főbejárat környékét.

Már negyed órája haladtak, amikor egy távoli járatból előtört egy rohanó alak. A járat a bánya egyik rejtett kijárata volt.

– Ott van még egy túlélő! – kiáltott föl az egyik katona, aki leg-hamarabb észlelte.

– És ezért meg kellett szólalnod? Gyerünk, végezd a dolgot! – mordult rá Salous parancsnok.

A katona bólintott, és elővette az íját. Felajlított, ráhelyezett egy nyilat és lőtt. A nyíl Bradweren mellkasába fúródott, aki értetlenül csuklott össze.

Az utolsó gondolataiban Bradweren rájött arra, hogy nem a felmentő sereggel futott össze, akik katonákat és kipihent bányászokat hoznak, hanem a támadókkal, a galetkikkel, akik meg akarták szerezni maguknak a törpek bányáját, és úgy látszik sikerrel. Eddig jutott a gondolataiban, amikor hirtelen erős szúrást érzett a nyaka tájékán, majd magával vitte a sötétség. Éjvadász végzett vele.

## MÁGUSTANÁCS

*„Mint fent, úgy lent és a mélység, úgy mint a magasság, csak a tagok csodáinak kialakítására van teremtve.”*

Üdvözöllek galetki!

Abraxas vagyok, a Mágustanács krónikása. Szövetségbeli galetkitársaimmal úgy döntöttünk, hogy az eddigi „underground” tevékenységünk után belépünk a Teron hegy ezernyi milgandtól világító rivaldafényébe. Hogy miért most, miért nem előbb?

A válasz egyszerű: Mi dolgoztunk. Dolgoztunk a szövetség arculatáért, fennmaradásáért. Mi megtöltöttük tartalommal azt az ötgéjű számot, míg más mindenféle hamis ideológiát gyártott, sarat dobált, és hamis szónoklatokkal mosta TE és galetki társaid agyát.

A Mágustanács készen áll, hogy TE és galetki társaid élvezhessék a szövetségünk nyújtotta sok-sok előnyt. Mi érted vagyunk, ellentétben más szövetséggel! Filozófiánk tiszta és érthető: Valljuk, hogy minden mágikus tudomány a titok ismeretében gyökerezik. De ezt laikusnak átadni annyi, mint elveszíteni. A beavatott tud, mer, hallgat. Gyakran üldözött, de sohasem visszautasított és legyőzött. A mi tudásunk az ősök öröksége. Ez az

örökség a fény, mely bevilágítja az ösvényt, melyet minden galetkinek végig kell járnia. Most pedig olvassátok egyik ősi mesterünk felhívását, miközben átjárja testeteket a mágia titokzatos ereje:

*„Szedjétek össze erőiteket, hogy újítsátok meg a galetki társadalom szolgálatára való elkötelezettségi fogadalmatokat...”*

*Most van a biány és most van a szükség. Sürget az óra, és mindenkit hívok közületek, hogy kapcsolódjatok a Nagyok erőfejlesztésébe. Ők éjjel-nappal dolgoznak azért, hogy megkönnyebbítsék a galetki társadalom terbét, és megszabadítsák mindattól a rossztól és rombolótól, ami jelen helyzetben rejlik. Lebetőséget kínálok nektek, és azt mondom, hogy szükség van rátok, még a legkisebbre is közületek.”*

Ha szövetségünk eszmeisége megnyerte tetszésedet, a részletekről érdeklődj a két mesternél:

Meskó Gábor,  
9970 Szentgotthárd, Mártírok út 15/A  
06/30/267-4348  
Huszár Pál,  
9970 Szentgotthárd, Mártírok út 2.  
06/94/382-774

## SZÖVETSÉGEK TABLÓJA

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

## ŐSÖK VÁROSA HÍREK

### OLIMPIA

Az elmúlt időszakban az időm nagy részét az Olimpia előkészítése emésztette fel. Mint láthattátok, a programot alaposan kibővítettük, visszaállítottam a hagyományos és pankráció versenyszámokat, és bevezettem a pszi kategóriát és a csapatversenyt. Szerencsére, a sok bővítés ellenére komoly bug nem volt, sajnos a paraméterek változása (a tavalyi 3. paraméterből lett most a 2.) kicsit bekavart, volt aki részt vett pl. a harcban, pedig nem akart. Ezenkívül a HP parancsokon, pszi technikákon is lehet még javítani, remélem a következő olimpiára minden még tökéletesebb lesz.

### JÁTÉKOS VERSENYEK

Tudom, hogy sokan örülnének, ha minden versenynek teljesen más szövege lenne, mint a KG-n. De míg a KG-n gyakorlatilag egyetlen szöveg volt, ezt kellett változtatni, addig az ŐV-n minden egyes próbára tucatnyi alternatív szöveg van a szakértelem függvényében, ezeket mindig újraírni rettenetesen sok munka. Remélem, ahogy a szakértelmeitek fejlődnek, megfelelően változatos szövegeket fogtok kapni. Kérésetekre megcsináltam, hogy kiíródjon egy viszonyító szám a versenyközbeni eredményről (idő), azonban azt, hogy a harci rész listájához hasonló végeredményt csináljak, egyelőre nem volt megoldható, a játékos versenyeket a gép ugyanis nem párhuzamosan generálja, hanem egymástól függetlenül (mint ahogy a szövegből kiderül, a versenyzők se egyszerre indulnak).

### CSAPATVERSENY

A csapatverseny egy eléggé egyedi dolog, amihez hasonló eddig csak a KG-n volt, és sajnos sok félreértés adódott a nevezés körül. Jövőre igyekszem az enciklopédiát még egyértelműbbé tenni. Leírtam, hogy az OLCS olyan, mint a többi többszemélyes parancs (márpedig azok sem működnek, ha a parancsokat kiadók külön szinten vannak), és hogy a parancs akkor kerül végrehajtásra, amikor mindenki kiadta (akárcsak a csapataréna). Mindezek ellenére sokan úgy gondolták, hogy a parancs kiadásakor a gép le-tárolja a karakterlapjukat. A félreértések nagy részének ez volt az alapja, remélem jövőre már senki sem rontja el. Tehát a karakterlapokat a program csak akkor tárolja le,

ha a parancsot a harmadik ember is kiadta. Célserű tehát a versenyzőknek nem több hét eltéréssel nevezni, hiszen megváltozhat harci erejük. Legokosabb a TK-knál is bevált módszer: „A” játékos fordulója végén beöltözik-vetkőzik, beállítja HP-it, és utána OLCS. Ugyanez „B” játékosnál, és utána közvetlenül „C” játékos is kiadja a parancsot.

Akik a nevezésről lemaradtak, mind bizonyosak benne, hogy a nyertesek ők lettek volna. Tudom, ez mindig így szokott lenni. Remélem, a következő olimpián már teljesen egyértelmű lesz a csapatverseny működése.

Fontos: az olimpiára sose a határidő előtti utolsó fordulóban nevez, hanem legkésőbb egyvel előtte. Ha bármi elromlik, még lesz idő korrigálni – márpedig a csapatversenynél sok zűr lehet, valaki elrontja a parancsot (pl. OLCS <kar> <kar> helyett OLCS <szint> <kar> <kar>-t ír), nem stimmel a harci erő, nincs arany valakinél, és még sorolhatnám.

A csapatversenyt min. 5 csapat nevezésénél tartottuk meg, és díjat csak az első helyezett tagjai kaptak. A nyermény, a hősi jelvény ékszerként KF-elhető (tehát nem vesz el helyett az ún. véletlen varázstárgyaktól), +3 méret ad, és 3 fordulónként kapsz +1 hősiesség pontot, ha viseled. A 3. fordulónkéntesen nem átadható.

Az egyéni és a csapatversenyre egymástól teljesen függetlenül lehetett nevezni, teljesen eltérő felszerelésben, sőt, akár különböző szinten is. Aki külön szinten nevezett, annak a gép az egyéni és csapatolimpiát külön fordulóba generálta, és ezeknek a fordulónak a kiküldését külön kellett kérni, a következő találkozóra ezt automatizálni fogom.

A csapatolimpia egyébként jó teszt volt a harc rutinok legélesebb használatának, ha valaki úgy gondolja, probléma volt a HP-val, küldje vissza a csatát a HP-k leírásával, a fejlesztés mindig rájuk fér.

### PSZI OLIMPIA

Itt a bonyodalom kevesebb volt, mint a csapatolimpiánál. A pszi olimpián a nevezők közül csak azok vehettek részt, akiknek legalább 3-as pszi támadása és pszi energiája volt, és rendelkeztek pszi támadó képességgel.

A pszi olimpián igazándiból a nyers erő meghatározó volt, nem volt olyan pszi technika vagy PT beállítás, ami

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

univerzálisan mindenki ellen működhetne. Egy nagyon magas pszi csáppal vagy agyviharral viszont dominálni lehetett a mezőnyt, ez persze főleg kno kérdése volt.

### EGYÉB DOLGOK

- Bizonyos tárgyakat, amelyek nem voltak átadhatóak (és terveim szerint lophatatlanak kellett volna lenniük, pl. xenópete), lophatóak voltak. Most már a nem átadható tárgyak nem is lophatóak.
- Volt egy programhiba néha az EE X Y X paranccsal (tehát kétszer adtad meg ugyanazt a tárgy sorszámot), a hibát javítottam. Akivel ezzel kapcsolatos bug fordult elő, kérem haladéktalanul jelezze!
- Az épületes kalandokhoz hasonlóan, most már a véletlen kalandokkal is csak körönként egyszer lehet próbálkozni.
- A véletlen kalandokért kapott lélekenergia a szinttel

arányosan növekszik (a 4. szinttől kezdve szintenként +10% bónusz jár, de egész KNO-hoz kerekítünk.)

- Korlátoztuk az egy szörnyből lélekenergia szívással leshívható energia mennyiségét, a szint függvényében – legfeljebb szint x 10% szívható. Erre azért volt szükség, mert alacsony szinten, egy gyakorlatilag ártalmatlan szörnyből akár több kno-t is lehetett szívni megfelelően magas szakértelmekkel.
- Ha több szolgálod volt, nem mindig kajáltak jól, ezt a hibát javítottam.
- A 6. szinten egy küldetésben 1 kör alatt kellett megölni 2 nedonkutyát, ezt 2 körre módosítottam.
- A 6. szinten a pszi entitás néha dob asztrálgöngyöt, erre a változásra egy küldetés miatt volt szükség.
- Az éhenpusztult élőholt szolgálka „feketett” kno-t visszaírtam a kárvallott gazdáknak.

TIHOR MIKLÓS

# Megnyílt az ELYSIUM

### EGY HELY, AHOL:

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

### EGY HELY, AHOVA ERDEMÉS BENEZNI.

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



Címünk:

**CAMARILLA KFT.**

**1132 Budapest, Csanády u. 4/B**

**Bejárat a Kresz G. u. felől**

**Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00**



# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2001. AUGUSZTUS 15-IG ÉRVÉNYES!

Ideai katalógusunkban több mint 100 könyvből, hét kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

**1** MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet a beholder@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** UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI. E-mailben vagy levélben ird meg a neved, címed, és a megrendelő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **350 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

*Ha csekken 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 is érdeklődj nálunk is a könyvekről.*

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>			
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	900
A király kalóza II.	998	950	900
A démonkirály dühe I.	998	950	950
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 szolgálója I.	1198	1140	1020

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>			
Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vérnév	698	620	520
Robert Thurston: Súlyomgárda	698	620	520
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	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

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>			
Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850

<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

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

Könyv címe	Bolli 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 hajtvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtvadászat 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
Diszdoboz (2 könyv 4 kötetben)	3490	3490	3490

<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	998	900	800
Greg Gorden: Jóslat	998	950	800

<b>TULÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA</b>			
Harby Riann: Rúvel 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 bolhedor lovagjai	1198	1140	1020

<b>BEHOLDER AKCIÓ</b>			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	1020

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



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

### A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Orson Scott Card: Végjáték 2.	699	660	590
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Átkozott esküvések	699	660	590
Hídeg karok ölélése	749	710	640
Alan O'Connor: Hollóidők	1290	1230	110
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
David Gammel: Legenda	749	710	640
Gáspár András: Kiáltás Farkast	639	610	540
Gáspár András: Két életem egy halálom	1190	1130	1010
Ian Watson: Úrgárdista	590	590	500
Joe Haldeman: Örök háború	599	590	500
Ray O'Sullivan: A sötét térítő	890	850	760
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
William C. Dietz: Kárhózzottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakai árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erioni regék	890	850	760

### MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI

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

### CHERUBION KIADÓ

William Blendown: Boszorkányszombat	1798	1700	1520
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Jack Vance: A zöld gyöngy (Lyonesse II)	1198	1140	1020

### A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	500	470
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619	520	490
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	540	510
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	540	510
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	580	550
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	630	560
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639	540	510
Az idő hidján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejdavásd 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
Edwin Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II	1399	1260	1120
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450
Douglas Adams: Vízlát és kösz a halakat	850	820	730
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850

### A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

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

Alanori Krónika – VI. évf. 7. (67.) szám

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

### A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	899	850	760
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760
Kathleen Ryad: Settita (Vampire)	1090	1040	930
Robert Weinberg: Út a pokolba	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390

### R. A. SALVATORE: PAP CIKLUS

R. A. Salvatore: Kantáta	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Shilmistar árnyai	1090	1040	930

### LEGEND OF THE FIVE RINGS

Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	1090	1040	930

### A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyú	990	940	840
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680
R.A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A démon öröksége	990	940	840
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
David Ferring: Árnycsillagok	990	940	840
David Ferring: Konrad	890	850	760
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930
M. Anthony & E. Porath: Rokon lelkek	1190	1130	1010

### EGYÉB KIADÓK KÖNYVEI

Vampire the Masquerade	3780	3600	3200
------------------------	------	------	------

### HATALOM KÁRTYÁI

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

### HKK INVÁZIÓ

A víz síkja	200
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

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	998
-----------	-----

Az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:  
 • Fajtánként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.  
 • Ha olyan Invázió kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenő kiadójuk el helyettesíti.

# ŐSÖK VÁROSA

## A SZOLGASZINT

### SZIASZTOK!

Mostani cikkem az Ősök városa 6. szintjéről, a szolgáltszintről fog egy terjedelmes előadást tartani, melynek segítségével remélem mindenkinek könnyebb dolga lesz a szinttel, mint nekünk, felfedezőknak volt. A cikk írásakor még sajnos volt pár kaland, amelyet senki nem fedezett fel, ezeknek a megoldása rátok vár!

**FIGYELEM!** Az alábbi anyagban a felfedezés örömét jelentősen károsító dolgok vannak, akinek ez fontos, az ne olvasson tovább, a többieknek viszont jó tápolást!

A 6. szinten kicsit megnöttek a csarnokban, és random kalandokban talált próbák szintjei a kutyaszint próbáihoz képest, de továbbra is csak tulajdonságokra és zárnyitásra, illetve random kalandokban mászásra és csapdaészlelésre kell dobálnunk, akár 13-as de néha 14-es küszöbre is. Új, érdekesebb varázsitálokat találhatunk, a szörnyek legyőzésekor járó arany és drágakömmennyiség is több lett. Valamint a véletlenszerű varázstárgykból már akár 5. szintűekre is lelhetünk, ha szerencsénk van. Persze a csarnok mérete is megnőtt, már 15x19-es.

### Egy kis ízelítő a főleg randomkalandokban található varázsitálokból:

- ❖ A hatalmas bíbor itala (#77), a kék társának nagyobb kiadása, ami +4-et ad minden tulajdonságunkhoz a kör végéig.
- ❖ A kék manaital (#75), mely meglepő módon ugyanazt tudja mint zöld testvére, csak ez már 80 varázsponttal gazdagítja megívóját.
- ❖ vagy itt van az ósmágus szájzive (#69), amely a kör végéig +3-at ad minden varázslatunk szintjéhez.

**Nos, nézzük át talán a szinten gyakori szörnyeket, melyekkel mindenki össze fog futni a csarnokban, vagy vadászatok, random kalandok során.**

**ORGLING SÁMÁN (#101) + ORGLING DISZNÓ (#84):** Az első körben a sámán megidéz egy orgling kutyát (#42), a disznó pedig elindul támadni. A kutya, az összes többi idézett szörnyhöz hasonlóan az első körben még nem cselekszik, nyugtunk van tőle. Első feladatunk tehát a disznó megölése, mely nem túl nehéz feladat, lévén csak 65-70 ÉP-vel rendelkezik. A második körtől a kutya is akcióba lendül, de hát szegényt ismerjük már az alsóbb szintekről, nem ellenfél, csak töltelék a csapatba. A sámán – elég bugyuta módon – a második kör elején titánok sze-

lével támogatja halálra ítélt szövetségeseit. Mivel az orglingok meglehetősen lassúak, egy fejlett galetki könnyedén legyorsulja, és megöli őket, így a titánok szele hatását észre sem lehet venni. A 3. körtől kezdve 14-es szintű életszívásával keseríti meg sorsunkat a sámán, szerencsére ez sem túl veszélyes támadási mód. A banda leverésekor jutalmunk egy üvegszimbólum (#138) ami azonkívül, hogy +1mágiát ad, ha viseljük, bizonyára fontos komponens lesz majd a későbbi kalandok során.

**VOHARAI SZELLEM (#121):** Nagyon gyenge szörny, túl sok sebzést biztos nem fog okozni nekünk. A gond csak az, hogy mi sem neki. Magas védelme a szint ütős-mumus szörnyvé teszi, ha nincs elég magas támadás bónuszunk (+40% körüli) akkor nem valószínű, hogy a harc 4-5 köréből akár egyszer is eltaláljuk. Bűzre persze – akárcsak a többi élőholt – ő is teljesen immúnis. Az összes lehelettel szemben magas fokon ellenálló (25-ös immunok), és varázslók ellen sem elveszett, tekintve 15-ös szintű rezisztenciáját. Ha csak nem vagyunk nagyon táposak, akkor tehát valószínűleg sokáig húzódik majd a csata ellene, 3-4 körös csatákra számíthatunk. Szerencsére mérete nem túl nagy, mindössze 50 körüli. Alig sebez meg minket? Sok körös a harc? Hát akkor meg mi a probléma? Annál többet fejlődnek a harci szakértelemünk – vetődik fel a jogos válasz. Nos, van itt egy kis gond, ha eltalál minket a voharai szellem, akkor a nevenséges 10-15 sebzés mellett gyakran bejön végtagjára rakott speciális képessége, a rothasztás, melynek eredménye bizony a -1 méret. Szerencsére csak egy végtaggal támad, de egy 4 körös csatában ez akár -4 méret is lehet. Hát nem túl kellemes lény, annyi szent!

**MÉLYSÉGI ENT (#133):** A szint egyik legkönnyebb lényé, egyedül ütős karaktereknek okozhat kis meglepetést, 8-as tükksé, és magas vastag bőrével. Szerencsére semmilyen gusztustalan támadási formával nem rendelkezik, csak

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

mancsával ütöget minket, ha van rá ideje. Lassú, lomha teremtmény, 90-es mérettel, tehát könnyen leverhető 1-2 kör alatt.

**GÖRÉNYTEKNŐC (#134):** Az előbbi lény kicsit veszélyesebb kiadásban. Végtagján levő paralizációjával lebéníthat minket, amire esélye is megvan, tekintve, hogy mérete nagyobb (110-120 körül) és vastag bőre is, valamint magas (23-as) bőze mellett nem túl valószínű, hogy egy kör alatt megverhető. Ha van bűzünk, akkor nem veszélyes, de bűzzel nem rendelkező karakterek rendszeren megérik a görényteknőc sebzését.

**ZOMBI HERCEG (#140):** Az első kört egy zombi mester (#80) megidézésével kezdi. Mágusok, és íjások persze még előlehetik mielőtt megmozdulna, hiszen mérete 100 alatt van. Közelharcú karakterek pedig egy HP-vel készüljenek, hogy először a megidézett mestert támadják, mivel ellenkező esetben a halott herceget a mester egyből animálja. Ha a zombi mestert megvertük (ami nem lehet nehéz feladat), utána a herceg legyőzése már gyerekjáték. Ha véletlenül eltalálna minket alacsony védelmünk miatt, akkor sem kapunk tőle nagy pofont, viszont az ütősök megérezhetik bénító mérgeinek hatását (-15% támadás). Azért nem kell tőle félni, mindenkinek gyenge ellenfél.

**SÓTÉT ELF NEKROMANTA (#142) + HALÁL SEKRESTYÉSE (#156):** Ha nem vagyunk elég gyorsak a sekrestyés legyorsulásához (aki 15-ös gyorsasággal rendelkezik), vagy nem tudjuk őt hamar megverni, akkor bajban lehetünk. Főleg ha fordulószámunk alacsony, hála a tisztelet végtagspeckónak. A nekro ugyanis titánok szelével támogatja az amúgy sem keveset sebző sekrestyést, aki két végtaggal támad ránk. Mérete 102-114 között van, és 6-os tuskés bőrével mindenképp megsebzí az ütős karaktereket. Amint megsebezük, nekromanta barátja gyógyító szellőjével kb. 20 sebzést gyógyít rajta, és saját magán. Ha a nekromanta kis csatlósával végzünk is, a terror még mindig nem ér véget. A nekro ugyanis 10-es életszívásával próbál kivégezni minket, ütősöket pedig gránitbőrrel igyekszik visszafogni. A nekromantának szerencsére nincs sok ÉP-je, mindössze 60-70 körül. Gránitbőre pedig csak 2 ütős felfogására képes.

**FEKETE ÖZVEGY (#144):** Ez a guszttalán kis pók nem mással, mint kontaktméréggel harcol ellenünk. Ha nem gyorsuljuk le, és öljük meg egy kör alatt, akkor nagy valószínűséggel halottak vagyunk, már persze ha eltalál minket. 90-95 sebzést kell neki bevinni a halálhoz, de figyeljünk oda 8-as immunitásaira, és 12-es bőzére is.

Mérgekkel persze ne is próbálkozzunk ellene, ezek nem igazán hatják meg a kis aranyost.

**MUTILÁTOR KÖLYÖK (#145):** Veszélyes kis mocsokság ez a lény, persze ez sem arról híres, hogy túl sokat sebezne belénk. 3 végtagján paralizáció, tárgyörés és manaszívás foglal helyet. 85-ös mérete szerencsére hamar leverhető, kivéve, ha tüzet lehelünk, mert arra 30-as az immunitása. Egyedül a tárgyörése miatt veszélyes, persze nem annyira, mint a majd később említett pusztító szójer.

**2 DB KÁOSZKÍGYÓ (#146):** Páros szörny, mindketten gyilkos varázslatokkal tápolják egymást, és gyilkolnak minket. A varázslókat csendvarázssal némítják el, ami ellen a magas mágia adhat védelmet. Rezisztenciájuk persze még ekkor is könnyen megvédheti őket. Már a harc megkezdése előtt rajtuk van két ütésnyi gránitbőr, tehát ütős karakterek örülhetnek, ha 4 kör alatt megverik őket. Ez persze korántsem olyan egyszerű mivel az első kört ütősök elleni segítség varázslattal nyitják, (-36% támadás nekünk). Lehelősök ellen elemi védelemmel készülnek, szerencsére a bőzre nem immúnisak. Ütős karaktereknek a másik mumus a szinten. Mivel méretük csak 70-80 körül van, ezért ha a 3. végtagunk egy magas fog, és van magas bűzünk akkor azért megverhetők. Ez a két kis mágjahasználó torzszülött persze nem elégszik meg saját maga védelmével. Ha bebiztosították magukat nekiállnak módszeresen meggyilkolni minket, amihez 12-es mérges csipést használnak. Könnyen kiszámolható, hogy ezzel pillanatok alatt kivégeznek minket, hacsak nincs magas egészségünk a mentődobáshoz. Ekkor viszont, vagy ha sebződtek, a 13-as életszívásukat vetik be, ami körönként kettesével elég hamar megöl minket. Ha mégis legyőztük őket, jutalmunk 2 db káoszki gyó pattkely (#230) ami ugyan nem bír semmilyen mágikus hatalommal, de sok küldetéshez lehet fontos komponens.

**SAVELEMENTÁL (#147):** Kellemetlen szörnyike, hiszen 18-as savlehelletével és 14-es bőzével fixen sebez belénk, nem is keveset. Ezelőtt leütni nem sok esélyünk van, mivel mérete nagyon nagy (140 körüli). Szerencsére ezen kívül nem bír semmilyen extra hatalommal, tehát könnyű legyőzni. Kivéve persze a savat lehelő karaktereknek, mert 30-as savimmunitása mellett jó pár körön keresztül fog tartani a csata, így sokat sebződünk majd.

**RATIFIKÁTOR (#151):** Nem egy nagy szám, kivéve azoknak, akik villámot lehelnek. Erre immunitása 30-as, és persze bőzre is tökéletesen immúnis. Mérete csak 100-110 körüli, de ha ezt nem egy kör alatt verjük le róla, ak-

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

kor 22-es villámlehetével kellemetlen peceket okozhat nekünk. Űtös karakterek életét 10-es tuskés bőrével igyekszik megkeseríteni. Van esélyed rá, hogy legyőzése után kinyerhesd a ratifikátor agyát (#236), de ez csak kis valószínűséggel következik be. Még nem bizonyított tény, de nagyon valószínű, hogy ha rendelkezel pszivel, akkor ez az esély valamivel magasabb!

**TYCHARONID (#153):** A szint legtöbb sebést okozni képes szörnye. Első körben 15-ös pengefalát, utána pedig 15-ös szellemkalapácsát használja alacsony intelligenciával rendelkező ellenfelei legyőzésére. Három ütést védő gránitbőre már a csaták előtt rajta figyel, a löfegyveresektől ez, illetve szélpajzsa védi. Közéharci karakterek a 2. kör elején már jó eséllyel 110-et sebződtek, a 3. kör elején pedig halottak. Szerencsére leheletek és bűz ellen nem védett, a varázslókat viszont tudatrombolással szívatja. Ha szolgálk segítségével próbáljuk megverni, azokat elbájolja. Érdemes a gyógyítást úgy beállítani tehát, hogy minden csatánkat min. 111 ÉP-ről kezdjük a szinten. Persze ha van rá lehetőségünk, akkor a sebzés felfogása is lehetséges, magas IQ segítségével. Varázsló létére nem olyan kicsi a mérete, mint az megszokott, 100 körül van neki. Legyőzése után smaragd esszenciát (#229) nyerhetünk ki belőle.

**PUSZTÍTÓ SZÓJER (#154):** A leggusztustalanabb lény a szinten, 2 végtaggal támad, és mindkettővel tárgyakat pusztít. Tárgyvédelemmel értelmetlen készülni ellene, hiszen alában több mint 200% eséllyel irtja a tárgyainkat, annak a remek fejlesztésnek a hatására, hogy minél több tárgy van rajtunk, annál nagyobb az esély a tárgytorésre. A 6. szinten már persze szinte minden karakter teljesen fel van öltözve tárgyakkal, tehát nincs sok esély a pusztulás elkerülésére. A legjobb módszer ellene a BA parancs, de persze a csarnokban ettől még valahogy át kell menni rajta. Ha abban bízunk, hogy majd teljesen levetközve harcolunk vele, sajnálattal fogjuk tapasztalni, hogy a tárgyaink támogatása nélkül pillanatok alatt halottak vagyunk, a szójer ugyanis mindkét végtagjával egyenként 30-40 sebzés kiosztására képes, 2-3 kör alatt megölné a tárgyak védelmével nem rendelkező galetkit. Persze, ha irreálisan nagy védekezésünk van, bízhatunk benne, hogy nem fog eltalálni minket, de ha mégis, hát jaj a tárgyainknak. Az egyedüli biztos megoldás a javítás szakértelem növelése, amit nem ritkán 12-14 körültre kell növelnünk. Ez van, sajnos ez a befektetés szinte elkerülhetetlen, de azért talán a 6. szinten már van elég KNO-nk rá, hogy megtegyük. Ja igen, és persze legyőzni sem olyan egyszerű, 110-113-as méretét és bűzimmunitását tekintve. Jég-lehelő karaktereknek 20-as immunitással kedveskedik. Ha

megöltük hozzájutunk csáprágójához (#230) ami természetesen féltett kincse minden galetkinek!

**GÁZELEMENTÁL (#155):** A savelementál nagyobbik rokona, 140-es mérettel, és 25-ös lehelettel. Persze ő nem savra, hanem mérges gázza fejlesztett ki 30-as immunitást, és bűzzel is teljesen sérthetetlen. Lőfegyvereseknek sem könnyű ellenfél, mivel ő is élvezi a szélpajzs védelmét.

**ORGLING MELÁK (#157):** Tipikus verőlegény, magas mérettel (kb. 150), hogy ne lehessen egyhamar kivégezni. Lassú, de ha üt, akkor jó nagyot üt (45-50), és 14-es bűze is kellemetlen lehet. Semmiféle speckóval nem rendelkezik, tehát azon kívül, hogy a harc után sokat kell majd gyógyítanunk magunkon, más bajunk nem lesz vele.

**ÚTONÁLLÓ BANDA (#148-#149-#150):** A szint speciális szörnyei, mivel a csarnokban szerencsére nem találkozhatunk velük. Ennek ellenére vadászatok során, és random kalandokban simán jöhetnek. A kellemes triót már ismerjük az előző szint egyik kalandjából, persze abban a kalandban mindenki előre rájuk készült... itt már ez nem igazán lehetséges, vagy adjunk ki valamelyik tagra BA parancsot, vagy legyünk olyan erősek, hogy mindenféle készülődés, italozás stb. nélkül is legyőzzük őket. Először a troll érdemes megverni, mert ő sebzí a legtöbbet, aztán jöhet a törpe, majd a már védtelen gnóm. Persze varázslók inkább a törpét hagyják utoljára, nehogy a sok rezisztálással bezavarja a csatát. Nem hátrány a vastag bőr fejlesztése, hiszen mind a törpe, mind a troll az ütést választotta harcstílusának. Ha mégis le tudjuk győzni a csapatot, akkor jutalmunk a bőséges lélekenergia mellett egy törpe balta, egy pikkelypáncél és egy törpe pikkelyvert.

**FIGYELEM!** A véletlenszerű kalandok során ugyan a régebinél jóval kisebb eséllyel, de még mindig előfordulhat, hogy a magasabb szintről kapunk ellenfelet. Ezek a szörnyek persze jóval erősebbek, de nem legyőzhetetlenek, csupán remek kihívást jelenthetnek a játékosoknak. Ezen különleges szörnyek legyenek mindenkinek meglepetések, de azért a tárgyirtó szörnyeket leírom, hogy a BA parancsot mindenki kiadhassa rájuk. A pusztító szójer rokona, a MUTÁNS SZÓJER (#174), az átkot, majd gigaöklöt használó QUWARG ÉLŐSKÖDŐ (#201) valamint a velejéig romlott ORGLING VARÁZSLÓ (#197).

A következő részben a kalandokról írok majd. Addig is jó tápolást! Az Elitszövi nevében:

SZEITZ GÁBOR

# Ghalla News

91

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2001. július

## HÍREK

### JÁTÉKVEZETŐ

Bizonyára sokan hallották már, hogy a TF-nek új Játékvezetője van. (A Játékvezető az, aki a játékosok kérdéseire válaszol, a KT képességeket egészen a leprogramozható-ságig letárgyalja, az aukciót vezeti, utána néz a reklamációknak. A JV nem azonos a programozóval, azaz velem.) Az új JV kiválóan ismeri a játékot, de persze a problémák helyes kezelése, a kérések elbírálása gyakorlatot igényel, ezért kérem türelmeteket, amíg az új JV belerázódik a dolgba. A folyamatban levő KT képességeket az előző JV átadta, de azért kérek mindenkit, hogy levelezésében – főleg ha az internetes – mellékelje a korábbi levélváltásokat is, amelyek az adott témához kapcsolódnak.

### OLIMPIA

Tudom, hogy mindenki szeretné, ha az olimpia évről évre drasztikusan változna. Sajnos, az olimpiai program tesztelése, futtatása nagyon körülményes és időigényes, a komolyabb változások több hetes, akár 1 hónapos munkát is igényelnek, és erre nincs lehetőség minden egyes olimpia előtt. Mindezek mellett persze az olimpia mindig változik: a tesztellenfelek felszerelése, erőssége (sőt, még faja, vallása is, hogy ne lehessen az FTV parancsokkal trükközni), a színesítő szövegek, a díjak, a játékos versenyek képlete (hogy ne mindig ugyanazok nyerjenek) és még sok egyéb. Az idei olimpián a futóverseny is új helyszínre került. Amit mindenképp szeretnék a jövő évi olimpiára megvalósítani, hogy az ÓV-hez hasonlóan a TF-en is lehessen többször jelentkezni, a frissebb jelentkezéssel felülírva az előzőt.

### FEJLESZTÉSEK

Az elmúlt hetekben az olimpiák és a TF találkozára való felkészülés lekötötte minden időmet, és emiatt a KT képességek is kicsit elcsúsztak, ezért elnézésteket kérem.

Ha a KT képességekkel végeztem, a következő fejlesztés egy újabb történelmi esemény lesz, amelyre utalást már az olimpiai fordulóban olvashattok. Ne lepődjön meg senki, ha savat lehelő vadász tatuval, vagy tűzgolyót lövő tintacsigával találkozik! Emellett minél hamarabb meg akarom csinálni, hogy a jelenlegi tárgyorlátot (egy karakternél 116 féle tárgy lehet), alaposan megemeljük, mivel az új küldetés tárgyakkal és ryuku holmikkal már annyi kacatot kell egyszerre cipelnie egy játékosnak, ami nem fér bele ebbe a korlátba.

A TF találkozó fontos téma volt a magas szintű karakterek kiegyensúlyozása, és az, hogy milyen kihívások vannak számukra. Mivel a TF-en az, hogy valaki több karakterrel játsza is egy karakter minél hatékonyabb fejlesztéséért küzdjön (csúnyább szóval: „rabszolgázik”), nincs kiküszöbölve, ezenkívül már nagyon sok éve megy a játék, ami alatt óriási különbségek alakulhatnak ki azonos fordulósámú karakterek fejlettségében attól függően, hogy mivel foglalkozott a karakter, tőkéletes egyensúlyt természetesen nem lehet teremteni. Ennek köszönhetően egy jól felszerelt karakter egy körben már hihetetlenül sok szörnyet meg tud ölni, és ezáltal nagyon sok TP-t és fegyver szakértelem fejlődést fel tud halmozni. Az egyensúly érdekében lett az 50 feletti fegyver szakértelem fejlődés korlát bevezetve, amiről az előző Krónikában olvashattatok. Ez sem igazi megkötés, hiszen lehet egy körben több fegyver szakértelmet is fejleszteni, viszont megakadályozza, hogy 1-2 év múlva 99-es fegyver szakértelmek legyenek egyes kalandozóknál. Az, hogy az 50. szintnél már 5 millió TP kell a szintlépéshez, szintén azt hivatott elérni, hogy ne legyenek 20-30 szintnyi különbségek azonos fordulósámú játékosok között.

A kihívásokról: ezzel kapcsolatban nem kell aggódnia, mindenféle karakter számára lehet megfelelő kihívást teremteni, és olyan varázstárgyakat, varázslatokat, ellenfeleket tervezni, amelyek mellett az előzőek eltörpülnek.

TIHOR MIKLÓS

# XV. TF ÉS ŐV TALÁLKOZÓ



Most már tényleg merem állítani, hogy megfelelő rutinnal készülünk fel a találkozóra: nem felejtettünk otthon semmit, nem volt kapkodás az utolsó napokban, időben készen volt minden. A hely ismét a jól megszokott Láng volt, a maga előnyeivel és hátrányaival. Előnye a jó térbeosztás, a megközelíthetőség és nem utolsósorban az, hogy emberi áron bérelhető. Hátránya, hogy csak két különítem van KT találkozókra, és hogy a mikrofonok és hangszórók évről évre rosszabbak. Az elmúlt évek során azonban hiába kerestünk, jobbat nem találtunk.

A vendégeket a már jól ismert programokkal vártuk. Sokan most is főként csak az olimpiai fordulójukért és a TF tesztczata generátor miatt jöttek el, pedig szerintem a találkozó fő hangulatát a csapatversenyek, a fergeteges aukció és tombola, és persze a sok-sok játékos adja, akivel élőben beszélhatsz.

A játékos verseny szokás szerint gondolkodást igénylő, és a színpadon végrehajtott, mókás feladatok keveréke volt. Sajnos a body-building bemutatóról nem készült fotó, de néhány egyéb versenyszámról igen, ezeket az újságban láthatjátok. A versenyt végül 316 ponttal a Maffia KT csapata nyerte, Transformer, Kýtáv és Lord

Night. A második 287 ponttal Rizi és a gempák lettek, Rizi Bizi, Ha-zug Hasszán és Standard Graun, a harmadik pedig 284 ponttal az Eszperanto Rovartani Kör Torz Talbottal, Lóarcú Vaszállal és Bánnyász Somával.

A TF aukció ismét rekordot döntött a legrágább licitben, leírom, hogy milyen tételek kerültek elárverezésre, és mennyiért keltek el.

Kísérletképpen tartottunk egy rövidke aukciót ŐV-n is, de a tárgyak szinte megingyike nem átadható tárgy volt (öskő, varázskő, Ragogás kulcsának 3. darabja, Kő kardja, stb). Kiemelkedően magas áron, 23000 aranyért vásárolta meg valaki a császári dekrétumot – szinte összes pénzt rákölvte –, amivel egy tetszőleges klánküldetést lehet teljesíttetni.

Természetesen most is megjelent egy új HKK kiegészítő, a Két világ közt – erről már korábban bővebben olvashattatok a Krónikában. A játékosok frissen bontott paklijaikkal kihívhatták Makó Balást, és akiknek sikerült legyőzniük, jutalom paklikat kaptak.

Az utóbbi két találkozóra valamivel kevesebben jöttek el, mint a korábbiakra, annak ellenére, hogy beindult új levelezős játékunk, az Ősök Városa, és játékosaink száma a mai napig folyamatosan növekszik. Van, aki ezt a hihetetlenül magas vonatjegy árakkal magyarázza, van, aki a ballagással, vizsgákkal. Nem tudom, hogy ezekre a dolgokra mennyire fogható, a vonatjegy ár többszörösét be lehetett hozni a rengeteg nyeremmel, ajándékkal és kedvezménnyel, amit kínáltunk, ballagás meg vizsgaidőszak pedig volt a korábbi években is. Inkább attól tartok, a játékosaink kicsit ellustultak – közületek egyre többen játszanak az interneten, és így minden információ naprakészen elérhető, a hyperekttől kezdve a barátok fordulójáig, térképekig, enciklopédiáig. Nincs már az, mint az első találkozókon, hogy a tudásra kiéhezett játékosok néhány óra alatt annyi információt cseréltek, mint előtte több tucat levelváltással. Mindezek ellenére, a kibertérre tapadóknak is javasolom, jöjjenek el a találkozóra, mert egyébként egy olyan élménnyel lesznek szegényebbek, amelyet csakis személyesen lehet megtapasztalni.

Volt, aki felvetette, hogy a probléma forrása a kis terem megszűnése is lehet. Ehhez annyit tudok hozzáfűzni, hogy két termünk most is volt, és jó idő lévén akár az épületen kívül is lehetett KT megbeszélést tartani, mindez csak a KT-n múltott, hogy előzetesen mit szerveztek. Ha nagyon nagy igény van rá, hogy mi készítsünk „terembeosztást”, megoldható, hogy a régebbihez hasonlóan, kijelöljük mikor ki hol – csak az XY kisterem helyett akkor a „bűfében”, a „nagyterem hátsó részén”, a „galérián”, az „épület előtt” meg hasonló fog szerepelni. Az élelmesebb KT-k ezt most is meg tudták oldani, a színpadon bemondták, hol és mikor tartják a találkozót (és ezt valószínűleg már előzetesen lelevelezték).

THOR MIKLÓS

ryuku csizma + ryuku karvédő	1100
5 angyalok gyűrűje + 10 áldott kő	800
ryuku kalapács (D3, mágikus balkezes ütő)	1000
+20 max. ép	9000
+3 MXTU	5000
+10 VP regeneráció pont	4000
mágusbot (D6 ütő, +3 támadás +3 védekezés, 30-as villámcsapás)	3000
háború gyűrűje (+20 max. ép, +4 véd, +4 tám)	7700
Tharr kalapácsa (D6+5 mágikus balkezes ütő, gigaököl)	9000
Fényhozó (6D6+3 ütő, csak jóknak, 50-es pszi ragyogást ló, +20 VP regen Elenios hívóknak)	10000
dalebgrad kristálycsizma (+6 véd, +1 minden tulajdonságra)	6500
tiltott teleport	18500
gyémánt védőgyűrű (+5 véd, +5 szerencse)	40000 (!)
Zu'lit fülkarikája (+6 tau, +6 teo)	40001 (!)

# TALÁLKOZÁS

**1** Három méteres mélységben, mozdulatlanul ül a szörny. Igazán nem is láthatók kontúrjai, mert a félhomály majd' mindenét eltakarja. Csak a villódzó szemei tisztán kivehetők.

Rebeca nem tudja, mit tegyen, mihez kezdjen most, hogy elfogta. Még csak nem is sejtí, hogy miféle teremtmény esett a verembe, mert nem lát belőle szinte semmit. Azt biztosan tudja, hogy értelemmel bír, mert meg sem próbál hasztalan vergődéssel szabadulni börtönéből, ahogy a garokk tenné; és nem fogott artikulálatlan bömbölsébe sem, amint az a sallanknak szokása. Egyáltalán semmi jelét nem adja, hogy állati ösztönök vezérelnék, csak ül ott, és meredten figyeli a lány minden mozdulatát.

Rebeca szutyokos remákat akart fogni, hisz azt hallotta a wargpini csehóban, hogy remek háttas, vagy táborőröz válhat belőle. Kihívást látott ebben a feladatban, mert még nem hallott róla, hogy a remákat valakinek sikerült volna betörnie. Ám ő mestere a szörnyidomításnak! Majd ő megmutatja! Most pedig itt áll a verem peremén, bámul az éjjeli csöndben gubbasztó lényre, és amaz vizslatva bámul vissza rá, mintha nem is őt lesné, hanem a derült égen hunyorgó csillagokat.

Nagyon gyorsan történt minden. Rebeca a szomszédos öreg tölgy ágai közt húzódott meg éjszakára, ahonnan tökéletesen rálátott a veremcsapdára. Csak pillanatokra lanyhult az ébersége mikor elszenderedett. Könnyű álom volt, ám – milyenek a véletlenek – a szörny pont ezt a pár másodpercet választotta, hogy keresztülvájon az erdő eme elhagyatott részén. A lány az ágak roppanására riadt fel, de már csak egy alakatlan árnyat látott eltűnni a gödörben, nem volt alkalma megfigyelni zsákmányát. Most pedig egyetlen épkézláb ötlete sincs, hogyan fogjon a tanulmányozásához.

– Érted, amit mondok? – szólítja meg csendesen. Semmi reakció. Ennek ellenére Rebeca biztos benne, hogy a lény érti őt. – Figyelj, öreg, nem tudom miféle vagy, de mostantól én vagyok a gazdád – mutat ujjával a mellkasa felé, pont oda, ahol a nyitottszem szimbólum hunyorg a holdfényben. Aztán lassan, békítőleg kezd a tanításba:

– Elfogtalak, a rabom vagy, és én azt teszek veled, amit akarok. Nem foglak megölni, de ahhoz, hogy életben hagyjalak, bizonyítanod kell alázatodat, és tiszteletet irántam. Meg kell győznöd arról, hogy engedelmes szolgám leszel, és nem törsz az életemre. Ha azonban csak a legkisebb mértékben is ellenem szegülsz, végzek veled!

Mindig így kezdi, ezekkel a szavakkal. Eddig bevált ez a monológ. Most azonban nem biztos benne, hogy az első megérzése helyes volt. Kezd elbizonytalanodni, talán mégsem olyan értelmes ez a lény...

– Most fényt fogok gyújtani, hogy megnézhesselek magamnak – folytatja, és elsuttog pár szótöredéket. Bal kézfeje halványan világítani kezd, aztán leguggol a peremhez. Lassan, nagyon lassan lejjebb nyújtja balját. Megdermed. Erre nem számított! Szívét jeges csontujjak markolják össze. – Hëndiala szerelmére... – motyogja – ez... ez egy Thargodan.

A szörny vicsonnak is beillő mosolyra húzza rettenetes ajkait, miközben valami túlvilági kuncogás-szerű neszt hallatt.

– ...egy thargodan – utánozza a lány selymes hangját. Szemeit ugyanolyan kerekre nyitja, ahogy a gyönyörű elf pislantás nélküli tekintete mered órá. – Mit hittél, te büdös szuka, mit vártál? MIT? PUSZTULJ! – Az utolsó szót már mennydörgi, és hangjába varázslat szálaait szövi. Rebeca nyakában felvillan a szimbólum, és a mágia ártalmatlanul öleli körül őt. Talán nincs is tuda-





tában, milyen veszély csapott le rá; hogy a haláltól menekült meg az imént. A hosszúra nyúlt pillanatnak hirtelen lesz vége. Rebeca sikkant egyet, és kétlépésnyit ugrik hátra. Agyában befejezetlen gondolat-töredékek kergetik egymást. Mit tegyen? Mit tegyen? A fegyverek! A málhában... Villámcsapás? Nem! Biztos védett a villám ellen... Gyorsan! Talán a tolmokov kóktélok... azokkal biztosan meg lehet sebezni... Szépszemű, segíts! – még sosem öltötte magára ilyen sebesen a láncinget, még sosem remegett kezében ennyire a vashegyű lándzsa... még sosem félt ennyire.

Legújabb társa, az ostromteknőc értetlenül bámul rá. Túl gyors neki ez a rohanás, ez az örökös idegeskedés. Nem érti ezeket a kétlábúakat, inkább nekifog ismét a zsenge akáchajtások csipkedésének.

A mutáns pók még ekkora érdeklődést sem tanúsít, hisz számtalanszor látta már a lányt harc közben. megszokta a villámcsapás dördülését, a vakító fény villanását, a vér és más testnedvek szagát is. Volt része benne bőven. Most a terebélyes, öreg tölgy tövében gubbaszt; lábait maga alá húzva, mozdulatlanul pihen. Tűzkő, a piromenyét pedig, mint ahogy máskor is, portyán van valamerre, hogy hajnalra egy kisebb vad húásával térjen vissza. Kimarad hát az eseményekből.

Csak a mindig éber, jól fejlett ezoterikus mardel

pattan fel fektéből. Mérgesen morogva húzódik közel gazdája lábához. Készen áll, hogy akár élete árán is védelmezze őt. Az önfeláldozás, ez az egyszerű, állati gesztus téríti észhez Rebecát. Valahogy végighömpölyög rajta lágyan borzongató hullámban. Gondolatai kitisztulnak, szívverése lelassúbbodik. Már nem fojtogatja torkát a rettegés.

– Nyugi... nyugi... Ha ki tudna jönni, már kimászott volna. Ha meg tudna ölni, már megölt volna. Ha bármit tudna tenni, már megtette volna... – suttogja maga elé, mintegy átokküző litániát. Lassan lerázza magáról a védekezés görcsbe rándult pózát, és óvatosan szétnéz. Jobbra a szolgák: rendben. Hátral a málh: rendben. Az erdő zajai: rendben. Szagok: rendben. Más ellenfél: nincs, egyelőre nincs. Mint egy harcra épített gölem, mechanikusan veszi sorra a veszélyforrásokat, a távoli bozótot, az ősvényt, a csillagos égboltot...

– Nem foglak bántani. Gyere, és segíts kimásznom! Gyere... – ez hangzik a verem felől. A hang nem fenyegető vagy parancsoló, csak tárgyilagos és hideg. Már nem tartozik hozzá az a rémitő szörny ott a verem mélyén. Mintha a hang különálló életet élne, átszordogál az éjjeli csenden, és hipnotikus zsongásával elbódítja a lányt.

Rebeca gépiesen simogatja meg a mardel mellmagasságig emelkedő bozontját, hogy csillapítsa őt. Megvakargatja a füle tővét, aztán belemarkol a kigyóbőr nyakörvbe.

– Nyugi mardel, nem harcolunk.

Közelebb óvakodik a gödörhöz. A mardel ott lopózik mellette fogvicsorgatva, morgása egy pillanatra sem halkul. Aztán ott állnak a verem szélénél. Két hosszú perc telik így el, mozdulatlanul, míg Rebeca hinnik mer a szemének.

A thargodannak nyoma sincs. A veremben immár csak egy kislányt látni, aki egy kar vastag gyökércsomon üldögél. Arcát a lány felé fordítja, s ahogy a tündérfény ismét feldereng, láthatóvá válik aranyos pojfija. Az összkép mégis riasztó. A fiúcska hófehér hajából kikandikáló hegyes fül, és az éjfékete bőre láttán Rebeca gymra gombócba rándul.

– Gondoltam ez a test megfelelőbb lesz, mint amaz. No, mit állsz ott? Nyújts le egy kötelet.

**2** Miután kihúzta a különös idegent a veremből, tüzet gyújt. Bár minden pillantás után, ami a fiúra esik, hideg verejték önti el, és legbelül, a zsigereiben, őseitől örökölt ösztönös irtózás munkál, mégis megpróbál kedves lenni hozzá, ahogy azt Istene tanítja híveinek. Amaz elfogadja a felkínált vízestömlőt, és aprókat kortyol belőle.

Mikor Tűzkő visszatér a portyáról, Rebeca nyársat farag, és előkészíti a fűszerekkel teli erszényt a sütéshez. Kerüli az idegen pillantását, de végig a hátán érzi



annak tekintetét. Mintha csiklandozná a lapockáját valami. Furcsa. A sütés rutinfeladat, ezerszer elvégezte már ezt a kis szertartást, cseppet sem kell odafigyelnie. Ehelyett érzékszerveit kiélezve a fiút kezdi tanulmányozni. Egy kis összpontosítás, és kiszül a *pszí ernyő*. Elméje csápjait óvatosan nyújtja az idegen felé, aztán riadtan rántja vissza azt. Olyan hihetetlen mentális energia jelenlétét érzi meg, hogy egy pillanatra belezsidbad minden idegszála.

– Kicsit rémítő, igaz? – mosolyog a fiú, és kényelembe helyezi magát. Félig ülő, félig fekvő testtartást vesz fel, és a könyökére támaszkodva egy fűszálért nyúl. Rágcsálni kezdi, és mosolyog, folyton csak mosolyog. – Arra már biztosan rájöttél, hogy mi nem vagyok, Regan... Regina... Nem, nem... várjunk csak. Ez az: Rebeca. Szép név. Kár hogy a jószágaid nem tudják jól megjegyezni. Nem vagyok sötét elf, ezt már kitaláltad, és nem vagyok thargodan sem, de ezen a síkon szertem felvenni az alakjukat, hisz mindenki retteg tőlük. Maradjunk annyiban, hogy egy vándor vagyok, semmi több. Egy vándor, aki a csapdádba esett. Elfogtál, gazdám... – Hangja gúnyos és bántó élű. – De talán arról beszélgezzünk inkább, hogy te ki vagy? Látom, hogy hosszúltúnak születtél, mégsem beszéled őseid nyelvét. Mágiád gyenge, és alig-alig van árnyad a mentálisikon. Ennek ellenére rendelkezel egy érdekes kasztroplo-fonállal, amit még nem azonosítottam. Összeköt téged valamivel, vagy valakivel, esetleg többekkel is... de nem tudom, miként. Igen, azt hiszem, erről beszélhetnél nekem. Ez érdekel.

Rebeca nyugalmat erőltet magára. Az előkészített húst a tűz fölé tartja, és leül a fiúval szemközt.

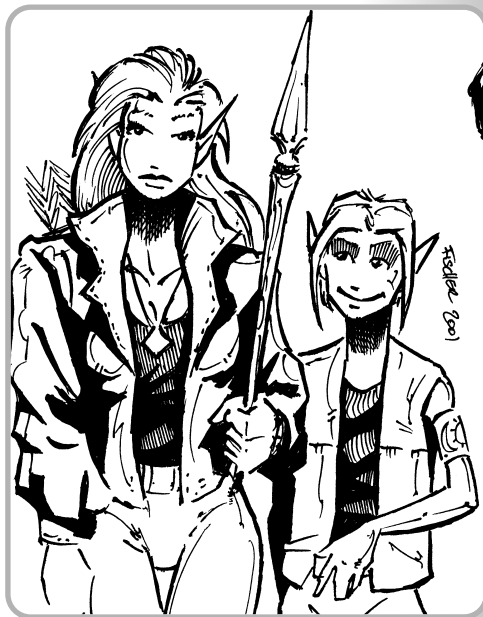
– Ott a veremben, amikor először szóltál hozzám, meg akartál ölni, igaz?

– Csupán, mert feldühítettél. Hidd el, hamar megbánom az ilyesmit...

– Köszönöm, de azt hiszem, ezzel nem sokra mentem volna holtan. Hogy van az, hogy a segítségemre szorultál? Egy egyszerű veremből nem tudtál önerőből kimászni?

– Nos, még nincs itt az ideje, hogy feltárjam előtted a gyengeségeimet, ha vannak ilyenek egyáltalán. – Egy percig mindketten az elhangzottakon rágódnak, aztán a fiú szólal meg ismét: – A néped nyelvén engem *A'bra'inh'ar'annb*-nak neveznének, ha élne itt valaki, aki beszélné még az ősi nyelvet. Valami olyasmit tesz, hogy „*az elméde látó*”. A valódi nevem úgysem tudnád kimondani, ezért felesleges közölnöm. Legjobb lesz, ha kitalál szalmi nevet nekem, mint a jószágaidnak. Úgyis a szolgád vagyok, nem igaz?

Rebeca lelkéből fokozatosan szívódik fel a félelem és a bizalmatlanság. Helyébe valami megmagyarázhatatlan nyugalom árad, ami hasonlatos a zsidbadás érzéséhez. Kicsit kellemetlen, tompa, de egyáltalán nem fájdalmas zsongás. Talán az elméjéből fakad. Hinni



akar neki ennek a különös figurának. Miért van mégis, hogy egyetlen szavát sem hiszi?

– Rendben van, majd gondolkozom rajta. De ahhoz, hogy megfelelő, találó nevet találjak, jobban meg kell ismerjelek. Ha tényleg az elmémbe látsz, ami felől egy szemernyi kétségem sincs, tudnod kell, hogy ki vagyok, és hogy nem jelentek számodra veszélyt.

– Ó, én nem félek tőled, édesem. Mulattat ez a furcsa szitu, ezért maradtam veled. Kíváncsivá tettél. Lehet, hogy ez a véletlen találkozás egy mindkettőnk számára gyümölcsöző kapcsolat kezdetét jelenti. Szóval, hová vezet aprócska agyad e titokzatos nyúlványa? – modora behízselgő, negédes és selymes. Rendellenesen komoly szavak egy sihedernek látszó lény szájából. Gyanakvást ébred a lányban, s már nyelvén a válasz erre az egyszerű kérdésre, amikor meggondolja magát.

– Rendben van, de ezt a tudást nem oszthatom meg veled ingyen. Ha meg tudunk állapodni, mindent megtudhatsz idejében. Kérdés, hogy mit tudsz nekem ajánlani cserébe e tudásért? – nem néz a lény szemébe, nem állja a tekintetét.

A fiú arcán átsuhan egy árnyék, de ezen kívül más jelét nem látni a gyülemelő haragnak. Rebeca tekintetét keresi, és ő akaratlan bábként emeli fel fejét. A fiú szemébe néz. A következő másodpercben pupillája kike-rekedik, és egész teste megmered. Próbálná elrántani fejét, lesütni szemeit, vagy bármit... de nincs menekvés. Ellenállhatatlan erő söpri el útjából az elméjét védő gyöngécske *mentális pajzsot*, és a következő pillanatban a szavak közvetlenül a tudatában harsognak.



„Csupán azért élsz még mindig, mert nincs hasznom a baláladból. Próbáltam kedves lenni hozzád, de úgy látszik, hogy Te, eme planéta értelmesnek mondott lénye, nem érted, hogy kényvem játékszere vagy. Addig élsz, míg úgy tartom jónak!”

– Hidd el, van hatalom, amely nem fizet a szolgálattért. De hagyjuk ezeket a nehéz kérdéseket. Holnap is nap lesz, pihenjünk egy keveset. Reggel mindent más színben fogunk látni. – azzal a fiú végignyújtózik a pázsiton. Egy aprócska intésével magához parancsolja a furcsamód teljesen kezessé vált mardelt. A táborőröz pedig készséggel gömbölyödik oda a nálánál sokkalta kisebb fiúhoz, hogy testével melegítse a hűvös éjszakán. Rebeca e pillanatban roppan szét a dermedtség. Úgy hull ájultan a tűz mellé, mint egy rongybaba.

– Igen, azt hiszem, kezded már sejtteni... Aludj csak, én majd vigyázok.

**3** Úgy mendégelnék a halványan kivehető gyalogúton, mint anya és fia. Egyetértés, nyugalom, békeség lengi körül őket. Legalábbis látszólag. Hat nap telt el az első találkozás óta. Rebeca már mindent elárult magáról és a társaival létrehozott, és fenntartott Tudatról e furcsa lénynek. Mikor az *a'brainb'aramb* számára világossá vált a Közös Tudatok működési elve, a kasztroplanáris csatornák és az energia kisütés kérdései, már nem tanúsított érdeklődést a lány dolgai iránt. Rebeca nem tud már számára semmilyen érdekes tudással szolgálni, a lény mégsem hagyja el. Jókedvűen társalog most is, mint mindig. Szünet nélkül locsog például a csillagok közti szemét problémájáról, a növekvő radiosugárzóról, a szörnymutáció, és az ösök-

től örökölt betegségek kérdéseiről és még ezer dologról. A lány egy rakás szót töle hall először, a jelentésükről persze fogalma sincs, de egyetértően bólogat, és helyesel minden költői kérdés után. Ő óvakodik a lény figyelmét felhívni önön feleslegességére, inkább a belül növekvő, gyülemelő feszültség okait keresi egyre.

Szótlanul vezeti kantárszárán a trikornist, aki büszkeségét feledve vidáman hordozza hátán a fecsegő lényt. Három napja találkoztak e gyönyörű teremtménnyel egy *phua-kúp* tövében. Akkor az Álomfiú – Rebeca még nem talált jobb nevet számára – magához intette a háromszarvút. Egyetlen szót sűgött a békés jószág fülébe, aki azonnal a hátára engedte őt. A mutáns pókot, Rebeca hú barátját, szélnek engedték, mert

nem tűrte a trikornis társaságát.

– Szóval, mondom a Nagy *Truchwer*-nek, hogy tré-fáljuk meg kissé a Herceget. Lopjunk el ezt-azt a *bzropetter*-éből, aztán fogjuk rá a dolgot az egyik *bquqw*-jára. No, aztán úgy is tettünk. Persze a Herceg... – és csak locsog, locsog, és locsog. Közben Rebeca dühösen azon tőri a fejét, hogy mi tévő legyen. Azt sejtette, hogy az *a'brainb'aramb* az Álomvilágból siklott át egy dimenziókapun keresztül a Túlélők Földjére (talán véletlenül?), de azt nem tudja, hogy mikor történt mindez, és merre lehet a nyitva felejtett dimenziórés? Úgy gondolja, hogy az Álomfiú nem képes nagyobb fizikai erő kifejtésre, de azt már nem is sejtí, hogy pontosan mit takar a „nagyobb” szócska. Abban mindenesetre biztos, hogy a lény teljesen meztelen, nincs fegyvere, és a testét takaró ruha-féle is csak az illúzió része, pont úgy, mint ahogy veremben ücsörgő thargodan is csak látomás volt.

Az Álomfiú egyáltalán nem evett azokból a dolgokból, amikkel Rebeca kínálta, és csak vizet ivott, azt is igen keveset. Ennek ellenére a lánynak már vannak halvány elképzelései az idegen étkezési szokásairól. A második együtt töltött napon egy pszí-elemntálba botlottak. Rebeca már nyúlt a komponenseket rejtő erszényke felé, hogy egy drótször segítségével véget vessen a nyomorult lény életének, amikor furcsa dolog történt. Az Álomfiú sikított egy éleset, és futni kezdett a szörny irányába. Az elementál megdermedt, és mozdulatlanul várta be őt. Mozdulatlan volt akkor is, mikor a fiú a kezeit a zeszgő plazmába nyújtotta. Aztán tehetetlenül hagyta, hogy a hirtelen csápokká átalakult kezek villódzó energia-kisülések közepette, hullámokban szívják ki a testnedveit. Úgy pukkadt szét végül, mint egy szappanbuborék, és nem maradt hátra más

belőle, csak egy üres héj, vagy valami olyasmi. Rebeca sok halált látott már e barátságtalan földön, de ilyen szörnyűségesen *idegen* halált még nem tapasztalt meg. Mégis valami furcsa kéj-érzet terült szét benne a történet hatására. Még percek múlva is a látvány által okozott sokk hatása alatt állt.

Sajnos a szörnyek elkerülik őket. E pár nap alatt Rebeca mindössze egy arató csattanatot és egy szőrös bozsót ejtett el. A fiú egyik küzdelemben sem vett részt, ám érdeklődve figyelte azokat. Nem tett megjegyzéseket sem a lány harci technikájára, sem a varázshasználatára. Láthatóan untatták ezek a csaták, és ezt látványosan ki is fejezte mindkét alkalommal. Ám a lányt nem tudta megtevesztetni. Tudta, hogy az Álomfiú feszülten figyeli őt.

A gyakran látogatott tereptárgyak, a *nekrofunkok* és *mínosz-kúpok* is elhagyottan várnak rájuk, egyetlen kalandozó sem kerül az útjukba, mióta együtt vándorolnak.

Egyetlen pozitív hatása volt csak az Álomfiú csatlakozásának: minden éjjel más és más hallatlanul izgalmas, csodás, erotikus, borzongató, ijesztő egyszóval érdekes álommal ajándékozza meg őt. Az elfogott jószágok is nyugodtak a jelenlétében, hallgatnak rá, értik a ki sem mondott utasításait, és engedelmessé válnak neki. Minden kezd olyan nagyon-nagyon valószínűvé válni. A szél már nem olyan borzongató; a patak víze már nem olyan hűs, mint azelőtt. A fák már nem úgy susognak, a virágok már nem úgy illatoznak...

S mintha ez még nem volna elég, Rebeca észrevette, hogy istene nem hallgatja meg imáját! Igaz, rég nem térdepelt már oltár elé, de mégis csalódott. Lám, mikor szüksége lenne iránymutatásra, nem kap választ, s a Szent Kehely is üres maradt. Elenios nem töltötte fel azt könnycseppjeivel. Az oltár hideg volt, és élettelen. Rebeca pedig azon törö a fejét, miért van ez, de főként azon, hogy miképp fog varázsolni a könnycseppek nélkül.

**4** A fattyak körül rajzzák őket, és Rebeca szúrásai nyomán egy csepp vérük sem hull. Mintha a lány fogpiszkálóval ingerlené csupán őket, a vashegyű lándzsa oly neveltségnek tűnik. Még szerencse, hogy annak az ismeretlen magjának, amit felé hajít a legelő fel-tűnő szörnyeteg, sikeresen ellenáll. Sajnos a fatty is legalább ilyen jól tűri a testébe csapódó villámlényalapot.

A szörnyek egy romvárból törnek rájuk, ahol napnyugtakor Rebeca a táborhelyet kijelölte. Iszonyatosak! Mindegyikük különbözik a többitől, és mégis egyértelműen egy fajhoz tartoznak. Szórtelen, lilás-szín testük büzlik és nedvedzik. Fekélyes, gennyes, torz kinövések, és végtagok csúfítják őket. És a hangjuk! Egyetlen halálon túli teremteny sem képes ily viselkedést hozni kiadni.



Az Álomfiú a csata első pillanatában egyszerűen köddé vált, a szó szoros értelmében véve! Most a fakoronák magasságában lebeg, áttetsző felhőként.

A mardel egyetlen rövid vinnyantással múlik ki, mikor az egyik szörny karmával felhasítja a mellkasát. A hűséges trikornis négy tisztítótüzet lő el a gonosz teremtményeire gyors egymásutánban, és tombolva osztja patarúgásait, de az ő sorsa is beteljesedik: a horgó, ordító had lerántja a földre. Az ostromteknőc is hiába vonja vissza vastagbőrű végtagjait a páncélja védelmébe: tucatnyi karom és állkapocs mar mindenébe. Hirtelen hátrára fordítják a többmázsás monstnumot. Reccsen a páncél, s dézsányi vér ömlik a lábuk alá.

– Hol vagy hát, te utálatos, emberfeletti szolgáló? Miért mented azt a rohadt irhádát!? – dőfés, hátrál, há-rít, kilép. Dőfés, hátrál... – Hogy a Szépszemű taszítson a nemlétebe, te álnok, kétszínű... – kilép... és sikít! Iszonyatos fájdalom zökkenti ki a ritmusból. A combjába horgas karom fűrődik, de nem adhatja fel! Dő-fés... dőfés... dőfés... már csak nyögésre telik, amikor egy véres agyarakkal teli állkapocs mar a vádlíjába... hárit... kilép... Nem lehet így vége... újabb marás a térdén... NEEEM! A társai hátát használva rámpának a sőtétből előront az egyik szörny, s a levegőbe veti magát. Mintha egy villanásnyi időre megállna az idő lassan forgó kereke. A lány már érzi torkába marni az agyarakat... de az a pillanat nem jön el. Még nem.

– A történeteket nem tudom meg nem történtté ten-



ni, de fel tudunk rá készülni, hogy amikor bekövetkeznek, a saját erőnkől változtassunk rajtuk.

Az ösvényen haladnak csendben egymás mellett. Az Álomfiú a trikornis hátán balról, a mardel elől, a teknőc a kötőfék végén kullogva, kissé lemaradva hátul, Tűzök pedig ki tudja merre? A távolban lenyugvó nap fénykorongjában feltűnnek a romvár kontúrjai.

– Ezt meg hogyan csináltad? – hangja meglepett, de sem izgalmat, sem meglepettséget nem érez.

– Csak egy kisebb trükk a vénséges-vén Időnénitől. Egy alkut kötöttem, míg téged a fattyak marcangoltak. Egy fertályórát kaptam, s ne kérdezd, mit adtam cserébe. De erre most nem érünk rá. A végzet elől, mint mondtam, nem bújhatunk el. Még ha megpróbálnánk sem sikerülne, mert az isteneiteknél is hatalmasabb erők felügyelnek erre. Találjuk ki hát, mit kellene tennünk, hogy túléljük a támadást?

– Az állataim tudják, hogy mi fog történni? Emlékeznek? – végigsimít a mardel buksiján. – Nem. Persze, hogy nem. Erről biztosan gondoskodtál – a fiúra néz, az pedig csak mosolyog.

– Tudd csak, Rebeca, hogy számomra ezen a síkon nem létezik a halál. Pontosabban az itteni halál nem je-

lenti számomra az elmúlást. Azért vagyok az anyagi síkon, mert még dolgom van itt. Csak a halálom által juthatnék haza, akkor ott materializálódnék ismét. Am nekem nem áll szándékomban így elhagyni téged. Megkedveltelek, és segíték neked. De most inkább azon tanakodjunk, hogy mit tegyünk a fattyakkal.

– Én még sosem hallottam róla, hogy bárki is találkozott volna velük a Csatorna inennső oldalán. Úgy számoltam, hogy tizen, vagy legfeljebb tizenketten lehetnek. Valószínű, hogy a varázserő nélküli fegyverek is sebzést okozhatnak nekik, de – mint láthattad – az én harci tudásom, ekkora túlerővel szemben édeskeves – Rebeca beszéd közben próbál lassabban haladni, de a tempón képtelen változtatni.

– Nézd, Álomfiú, ott fogunk megszállni, annál a romnál. – lassan emeli fel jobbját, és lassan fordítja arcát a fiú felé, mintha nem is ő irányítaná a kezét, mintha nem is ő mondaná e szavakat. – Ezt most miért mondtam?

– Mondtam, hogy vannak dolgok, amik mindenképpen megtörténnének. Ne harcolj ellene, inkább koncentrálj a feladatra! Az biztos, hogy a fattyak a mentális energiáit jól el tudják vezetni. Az egyik leghatalmasabb tömegpusztító varázslatot, amit ismerek, a *mentális robbanást*, mint láttad, gond nélkül átveszelték. Az elemi mágia terén pedig, bevallom, hiányos a felkészültségem. Talán láthatatlanná tehetnék, de attól félek, ezek a lények jól látják a láthatatlant. Anyagatlanná tenni pedig ezen a síkon nem tudlak. Az elmédet meg tudnám menteni, minden különösebb erőlködés nélkül, de a testeddel már nem tudnék mit kezdeni. Most lássuk, Te mit tudsz?

Rebeca sorra veszi a lehetőségeket: – A legerősebb varázslatom a villámcsapás, de azt a fatty, amelyet eltaláltam velem, röhögve túlélte. Valami varázslat belém csapódott a harc első pillanatában, de nem tudom, mi volt az. Azt hiszem legközelebb is hatástalan lesz. A tünde nyilaimat lőttem beléjük, de láthattad, hiába nézett ki úgy az a szörny, mint egy sünmedve, nem feküdt ki ettől. A legjobb fegyveremet forgatom, és enél nem lehetek gyógyultabb sem. Nincs megoldás, feladom. Majd a D.E.M. megment megint, mint már sokszor... – kezével derékövére csap, ahol a varázsszék lenni szokott, ám az nincs a helyén. – A fenébe! Úgy látszik mégis csak volt hatása annak a varázslatnak...

– Ha nem volna megoldás, nem áldoztam volna ennyit az életedért...

És ekkor a lány megérti végre. Meglátja a fiú gunyoros pillantásában a magyarázatot. Szólni nem mer. Nem árulja el, hogy rájött, mi zajlik épp... és belátja, hogy a D.E.M. valóban nem megoldás.

– Mennyi időnk van még?

– Négy perc.

– Hát jó, megpróbálok még valamit – mondja hal-

kan, lassan lépdelve közben. Egy kis koncentráció árán megtalálja, akit keres: *Üdv, Henriett... még kétpillantásnyi idő: Üdv, Joanna...* lassan huszonhat tudatára csatlakozik az elméjéhez, s hamarosan mindent tudnak a problémájáról. Pár perc múlva egy *kvazár-lándzsa* jelenik meg Rebeca jobbában. Újabb másodpercekkel később egy *vámpírtőr* materializálódik baljában. Aztán felizzik a levegő a teste körül, és egy ezüstszínben pompázó, csodás *mitbril láncing* feszül reá. Tegzébe tucatnyi *ezüsttollú nyíl* pottyan a semmiből. Kezén hamarosan *kvazárkesztyű*, ujján *Rugbar gyűrűje*, fülében *zafir függő*, lábán *zangrozi csizma* terem. Érzí, hogy tudata megfeszül a beléáramló energiától – Köszönöm... – csak ennyit suttog maga elé, hállával, és szégyennel telve.

**5** A fatty ismét elcsattintja a varázslatát, ami ismét hatástalan Rebecára. A válaszként megidézett vilámcspás menydörgése még sosem volt ily hatalmas, hála a tudatturbónak és a varázsgyűrűnek. A fatty széné égve vonaglik a földön. Az ezüsttollú nyílveszők becsapódásai nyomán újabb támadó lehelí ki lelkét. A közelharc pedig hosszú és véres. A lány egyáltalán nem törődik a védekezéssel. A lándzsa és a tör borzalmas rendet vág az ellen soraiba. Rebeca testén felhasadó sebek pedig villámgyorsan forrnak össze a mentális csatornákon érkező gyógyító erő hatására.

Negyen szívdobbanásnyi ideig tart mindez. Aztán a hullahegy előtt állva a lány kimerülten roskad a földre. Nem érdekli a romvárban rejtőző újabb veszedelmek és kincsek lehetősége. Nem akar ölni, nem akar fosztogatni. Semmit nem akar már, csak pihenni kicsit. Bensője üres, szíve tiszta.

– Ki vagy te valójában, és miért téged küldött? – teszi fel ezt az egyszerű kérdést, s mindketten tudják ki-ről, és miért szolt.

– Talán, mert engem talált e feladatra legalkalmasabbnak... Tudod az Ő döntései magyarázhatatlanok. Tudom, hogy szíven viseli a ti kis közösségetek sorsát, mert végtelen szeretetét látom sugárzódni rátok. De most halld, mit néked Istennőnk az én számmal szol:

*„Különleges adottság e világon az az erő, mely összeköt titeket, s áldott volt a pillanat, mikor elmétek a bit jegyében összefonódtok. Ti büszkén viselitek a szimbólumot, melyet lényem darabjából néktek adtam. Figyelj hát rám leányom, mert kedves nékem a te lelked, s javadat akarom. Különleges érték az együtt átélt tiszta bit, s im hatalmat adott néked papjaim e kis csoportja. Eltávolodtál tőlem mégis. Megszeged sorra tanításaim. Azt fogadta tiszta bittel, hogy szolgálod társaidat, s vezetójük, példaképük leszel. Ám zokszavuk barsogva jutott el füleimbe az imáikban... Ézért elküldtem bozzád avatárom, hogy felfigyelj végre lelked elnyomott hangjaira, s újra e*



*szívemnek kedves csoport élére lépj...”* – az Álomfiú lassan alakot vált, s Hendifala áll a lány előtt, az ő egyszerű, és mégis gyönyörű valójában. Aranszínű haja vállára omlík, és oly szellő borzolja azt, melyet másként nem érzni, oly fény világítja arcát, mely nem esik másra. A lány térdre borul, és könnyek potyognak szeméből. Nem tud megszólalni, és nem tud felnézni sem reá. Hangok, és mozdulatok nélkül is érezni az isteni erőt, s annak minden mondandóját.

– Nos, Rebeca, ez egy figyelmeztetés volt számodra. Túl sokat öltél már megbánás nélkül. Túl sokat foglalkoztál már a saját életed dolgaival, s túl messze távolodtál hitünktől. Társaid csalódtak benned, mert nem voltál jó vezető. Fohászuk meghallgatásra lelt az Ő magasságában, és im elküldött engem, mert szeret téged, és nem akarja veszteted. Amit tettem, érted tettem, hogy megtartsalak hitedben. Emeld hát fel arcod gyermekem, és légy boldog, mint azelőtt voltál. Ne feledd az Álomfiút, és ne feledd el az Ő tanításait – a lány könnyei mögött csak az egyre foszladozó fényt érzékeli, s pár pillanat múlva sötétség öleli át zokogástól reszkető testét.

– Ő, bocsáss meg nekem, Szépszemű, bocsáss meg, még egyszer utoljára...

VÉGE

## TÜLÉL K FÖLDJE

### ÁTADÓ

□ Átadó egy 250/180. fordulás, 17. szintű, alakváltó nő. Elenios bitorosa. Erő 23, IQ 27, Úy 37, Eg 21, Sz 22, MxTu 14. Főbb ismeretei: vágó 21, ütő 12, dobó 20, teo 17, tau 24, zene 22, psi 24. Átadó még egy 260/153. fordulás, 15. szintű, elf nő, Leah eljövendő papja. Erő 23, IQ 20, Úy 29, Eg 21, Sz 16, MxTu 14. Főbb ismeretei: szúró 21, dobó 22, lopás 23, felderítés 20, teo 11, tau 18. Mindkettőnek tele a házításja. Érdeklődni lehet: 29-437-533 vagy 30-368-7853.

Philippp Richard

### KAPCSOLAT. KONTAKT

□ Pécsi túlélők jelentkezését várom R. P. (#4745)

### SEGÍTSÉG

□ Most érkeztem a Kiegett Földről, és szeretnék eljuttatni a lehető legközelebbi városba. Szeretném megudatni hol lehet kalandokat szervezni, és hogy hányszor, hogyan lehet beállni az isteneknek. Előre is kösz! 2040 Budaörs, Budapesti út 17.

Navaceron (#3103)

### SZÖVETSÉGEK. KT-H

□ Alakváltók! A Változás Gyermeketi KT várja mindazokat, akik mentális hatalmukat szeretnék kitépíteni, kutatni akarják az Alakváltók szóké titkait. Célpolitikák közé tartozik az alakváltó faj régi dicsőségének visszaállítása, a mentális mágia és a PSZI mesterfői használathoz tartozó rég elfeledett módszerek kiemelése a feledés homályából. Közös Tudatunk előlélt célja, hogy megtalálja az Elveszett Szigetet, rajta a hajdani Alakváltó metropoliszt. A legendák szerint a mentálisták fellegvárya egy kis sziklás szigetlet áll, ahol a halhatatlan alakváltók felett nincs hatalom az Isteneknek, ahová a Maa tudósok is csodálatos masinák segítségével is csak eljutva és hosszú fáradságos úton jutottak el tanulni. A legenda szerint az alakváltók, akik az Ösök Tudását felkutaják, és elsajátítják, könnyedén oda juthatnak ha elég erősek és kitartóak. Az a hír járja ghallaszerte, hogy a Szigetről főbb alakváltó érkezett a kontinensre, hogy Dornodon ezseveztet térvölő hírt adjon, és segítsen a pusztulást megakadályozni, ám a vegyes fajtájú népek nem hittek nekik és bekövetkezett a jellemk háborúja, mely Dornodon felemelkedésével, és egy földrész majdnem teljes pusztulásával járt. Állítólag még a nagy harc előtt a Hírhözök visszatértek, csak néhányuk maradt a kontinensen, hogy az eseményekről híteleken beszámolhasson a Szigetlakóknak. Alakváltó, ki ezt a hírt olvassa, csatlakozz hozzáink, és keressük együtt tovább a Krónikásokat, akik tudják a Szigetre vezető utat! Jelentkezz nálam: Draon@freemail.hu (A KT-ba max 20-főt tudunk felvenni.)

Donna # Raon (#2000)

□ Kalandozók! Passzív tagjaink helyére aktív magtanoncokat vár az Ars Magica Közös Tudat (#9150)! Nem számít, kiben hiszel (vallás), nem számít, hogy kik az őseid (faj). Ha érdekel a Mágia, és szeretnél által felelti képességekre szert tenni, köztünk a helyed! KT képességeink segítségével könnyebbé teheted az életet és legyőzheted ellenségeid! További infókat keresd a „mágikus viharban meditatáló varázsló” jelvényes kalandozókat: nyugaton Dokkmunkást (#5969), keleten a KT vezért, Qusaimodót (#2849). Esti órákban, hétfőn 33-457-142 , vagy e-mail: znyergesi@freemail.hu.

Nyergesi Zoltán

# APRÓK

### ÜZLET

□ Szükségem lenne a következő tárgyakra: réz, ón, bronzhévy lánzsza, bronzpáncél, hosszú vagy rövid íj, nyílvesztők, csontkulcs, madártoll. Amiket adni tudok értük: arany, bronzpajzs, drótszór, csontszablya, mászókarom, illetve egyéb szörnkykomponensek (mászókarom, meg íyennek). Shaddar környékén nyomolok még kb. fél évig. Írjatok, biztos megegyezünk. Más! Fairlight papok, illetve leendő Fairlight papok jelentkezését várom Shaddar környékén. Egy leendő Fairlight pap! William Madden (#3738)

### EVŐB

□ Aki kicsit is szeret valakit, máris szívébe zárta Elenios.

□ **Zsebfelmetsző Jack (#5404)**, a fehér bárány (Mázókhoz szólok, akik harcolni akarnak, és vért kívánnak. Ez egy kicsit durva volt. Na, szóval szerintem csinálni kéne egy kisebb csapatot. Akinek van több DEM-e, vagy meg akar halni, az álljon bel! Nem azt mondom, hogy üssünk mindenkit. Na olyan lenne, mint a toronyháború. Csak tornyok nélkül. Lenne két csapat: a jók és a rosszak. A semlegesek meg kedvük szerint. Pedig milyen jó buli volt és élvezetes. Várom leveleteket, és ha már elengedevanyunk, megbeszéljük, hogy hol fogunk megütközni. Címem: Sopron, Roth Gyula u. 3.

Oláh Krisztián

□ Chara-dín templom építéséhez keresek társakat. Smylic-TT (#2785)

□ Dornodon templom építéséhez keresek társakat. Nikolausz, a Vándor (#4849)

□ Egy Leah pap gondolata a gonoszságról: Ghalha sötét lelkű kalandorai!

Leah, Dornodon, Chara-dín papjai!

Három gonosz isten, és megannyi követő,

Összefogva egy hatalmas haderő.

De nem! Hisz képtelenek az összefogásra.

Nem érdekli őket, hogy ki a hittársa.

De egymás torkának ugranak kiáltva.

Az örökös harc, semmi más,

Mániatok a verívas.

Gonoszok! Kérdem én: Jól ez így nekünk?

Vajon jó szemmel nézi ezt istenünk?

Ne keresd a választ! Csak magadban találd,

Ha majd egyik hittársad okozza halálad.

Nem tehetek mást az ilyen kalandozókért.

Mint hogy elmondok egy írást.

Fogjunk össze gonoszok, és miénk a világ.

Gonoszok! Nem kéne ezen elgondolkodni? Van elég útinváló a gonoszokon kívül is. A Végtélet Várója:

Daniel Mcloaid (#5519)

□ Éljen soká Elenios úrnő, a sorsátor és az almok!

Zsebfelmetsző Jack (#5404), a fehér bárány

□ Kedves gonoszdótársaim! Az olimpiáról megérkezte egy Elenios hívő elf nő végzett egy Chara-dínista árnymával. Mindezt saját maga is megrendülve vette tudomásul. Ezúton szeretnék bocsánatot kérni Deady Chastólt, és egyúttal mindenkihez szólni. Nem

vagyok büszke arra, amit tettem, de e tett ékes bizonygású szolgál arra, hogy egy Elenios hívő nőnek is meg vannak a saját fegyverei, maga és a hite megvédésére. Tisztelettel: Lady Jessica T. (#2088)

□ Lítás mindenkinél! Szeretnék önkéntkít gyakorlatni. Felhárítómódon azt mertem gondolni, lehet véleményem dolgokról. Sőt, aljasságomban odáig süllyedtem, hogy véleményemet nyilvánosan kimondtam. Belátom, és megengedhettem. Bűnömre nincs méntesség. Vezekdelül hamut hintek a fejemre, megszágotom ruhámat, és minden virágzimbólamot, akivel találkozem, megvendégelek egy kupa jóféle zangrozó vörös calladosra. (Effelejett Álomk! Ez rád nem vonatkozik, számodra nincs börtör, csak egy tanácsom: Keríj el!) Ezenfelül hajadonfőtt, mezítláb fogok Alnorba zárandozkodni, amint időm engedi. (Ez még nem biztos.) Tudom, mind ez nevelésigesen kevés, bűnemen iszonyú súlyháoz képest, de ígérem, nagyon fogok igyekezni. Még egy apróság: korlátlan mennyiségben vásárolok trikornis szarvat, a bolti ár 150 %-éért. Ne feledd, minden loélt trikornis egy jó pont a túlvilágon! Mufflalo Bill (#2398), bíboros

□ Summaricum GN89. Fistantantulus! Szívesen segítettem, és segíték másnak is, akik Leah hitét akarják követni, és ír nekem egy mentált. A KT-ról levelben küldök neked részletes írást, vagy bárkinek, akir érdekel. Szívesen látunk bárkit. (#2303)! Ha a jó tetteidért mindig jutalmat vársz, akkor csak egy szóval tudlak jellemezni: álszent. (#2992)! Ha a tápra mérsz, akkor messzire kerül el Leahot! Ha viszont szerepátványt akarsz, írj, segíték! Az, hogy egy tapasztalt kalandozó nem támad meg egy kezdőt, szerintem természetesen dolog. (Hacsak nem gonosz.) (#4021)! Teljesen egyetértünk, de sajnos ez már nem segít. Nem támad meg őket, mert én sajnos el tudom választani az életet a szerepjátéktól. A KT-k hirdetéseiére, a templempítésekbe nem szokok bele. A verslő kritikákat nem írok, mert elfogultnak tartanótok. A tolvajok meg mindektől lopnak. (Ígaz Véres Hóvő?) Szóval ennyi lenne. Ez az egész egy oldal. Odéig kicsit? Szóval írjatok! Hol vannak a régiék? U.M.A., Westy, Nardaal, Tanthalas és sokan mások. Esik a GN színonvala. Lassan kb. annyi hirdetés lesz, mint a KG-n. Úgye ennyit ti se szeretnétek? Akkor toltóra fel! A Végtélet Várója:

Daniel Mcloaid (#5519)

### SŐK VÁROSA

### KALAND

□ A lárvaszinten keresek társakat a Felöltött Válás Ceremoniájához és a későbbi szintek többszermélyes kalandjaihoz. Nekem sauleheletem és illatom van. Jelentkezni a 20-365-1249-es (Balázs) telefonszámon lehet SMS-sel, vagy hívással. Mindenkinkei válaszolok. Ha már számomra sem aktuális, akkor a később jelentkezőknek megadom az összes „késő” karateres és telefonszámát. Ha valaki netről küld SMS-t, ne felejtsem el a telefonszámot írni. Jó kalandozást!

Diamandi (#8824)

□ FC-hez keresek társakat az I. szinten (lárvaszint). Elegg jó harcoss vagyok sebzoó méréssel (2), tüskés börlér (4), vastagbőrrel (2). Egy tisztogató légszi írjon nekem a klánról! Küldetések, belépés feltétele. Kösz! Thorgrad (#4018)

### SEGÍTSÉG

□ Lárvákn! Bármilyen segítség kell (aréna, klánok, küldik), írjatok!

Ruh Nestah (#7734), a megváltó

## SZÖVEGÉSÉK

□ A Fény Apostolainak figyelmébe! Az, hogy nem hozzuk nyilvánosságra a Mágustanács szövetségi számát, nem jelenti azt, hogy gyávák vagyunk, vagy nem vállaljuk elveinket. Mindennél fontosabb számunkra a hozzátok hasonló torzszülöttek észhez térítése (ha ez egyáltalán lehetséges). Jobb lesz, ha belátjátok, hogy nincs szükségetek a szövetségünk számára. Persze, könnyebb lenne alatomos módon mérges gázzal beszennyezni barlangunk levegőjét, mint személt szembem állni bármelyikünkkel. „Nagy vezetőik”, Leanthil is csak elbűjni tudott tiszteletreméltó tagunk, lys Melderyn elől, vagy amint arról Dart Mahultól értesülhettünk az AK-ban, kisebb csapattal tört békés meghívója életére. Az előző hirdetésekben és most is megtaláljátok karakterzámainkat, bármilyen felmértől probléma esetén állunk rendelkezésetekre. Persze, nem hinnék, hogy sok megbeszélni valónk van olyanokkal, akik tisztességes galeitk nehezzen megszerzett tárgyait teszik tönkre. Bár, ha ez nektek nagy és bátor tett, akkor azt hisszük, nem késelkedhetünk némi értékrend módosító újgákorlattal. Ez a Mágustanácsnak nem okoz különösebb gondot. Egyébként Leanthilnak nem ártana orvoshoz fordulnia, nem közveszélyesség esetén ez az egyetlen út a társadalom jogos és radikális fellépésével szemben – az életben maradásra. (Tudjátok: diliflenni.) Arra meg ne legyen búszte, hogy mágnestik vonzza a szerény értelemi képességekkel rendelkező, megtevéhyedt galeitkét (max. IQ 3), valamint az analábé-tákat, mint Ruh Nestah! Más. Avvocato Terrasini kötözön már feljebb az óvodából, mert kíváncsiak lennénk arra, hogy mondjuk a negyedik szinten is ekkora elánnal osztaná-e a pofonokat. Az a gyanúnk, hogy inkább kapná. Vagy változtassa meg a nevét Galetki Szájhőrsre! A Mágustanács vezetői:

**Crag Hack Drakon Xsi (#9846),**  
**Llys Melderyn (#4154)**

□ Mi sem bizonyítja jobban, hogy hatalmunk egyre nő, mint az a tény, hogy egyesek az ellenünk folytatott küzdelemben már nem képesek becsületes és nyílt módszerekhez folyamodni, eredményeket csak az aljas hazugságoktól várnak. Így fordulhatott elő az, hogy Crag Hack Drakon Xsi, a Mágustanács vezetője, és gondolom egyben teljes taglétszáma is, azt állította, hogy nem mertem kiállni a szintén alias Llys Melderynnel, aki folyamatosan küldözget nekem átkozott tárgyakat. (Damacolcs köszöni szépen őket.) Nos lehet, hogy a módszereim társadalmilag nem elfogadhatóak, de menetségemre válják, hogy előre tájékoztatom rólik mindenkit. Talán az sem túl fair, hogy amikor Dart Mahul beszélgetésre invitált, én neki támadtam. Bár ha maradt még egy csepp esze, akkor számítot erre. Mindezek ellenére minden, amit nyilvánosság előtt írtam, mondtam, vagy ígértem, az úgy is volt. Ezért bejelenthetem, hogy a becsületesem eddig nem eshett csorbá. Persze, ha ellenfeleim így állnak hozzá a becsülethez, akkor az én kezemet sem köli zúzni semmi. Dart Mahul kihívott, ezért elfogadtam. Emperor Sir Zaltain kihívott, ezt is elfogadtam. Ó rosszabbul járt mint én, még hozza egy Rogan karkötőjevel. És ha Llys Melderyn kihív, egy percig sem fogok habozni. Ísmelelem: HA kihív, mert ezt eddig még nem tette meg. Ezek után ha levelben egy ilyen alakot szeretnék, szernintem teljesen igazam lesz. Ajjánom magamat!

**Leanthil (#7945), a proféta**

□ „Bölcsék”. Pár kisfíu talált néhány ósi relikviát, a barlangjaikban tornyot építettek belőlük. Másnap már a barlang bejáratánál ordítottak torruk skandájból – megtaláltam és felfedeztem és rájöttem és... Nem telt bele egy hét sem, már kész emletemekkel álltam társak elé, az Ellenségről, valamint olyan dolgokról, melyeket (akiket?) Nagyaink is csak éppen hogy alig-alig ismergetnek. Mára már ott tartunk, hogy legalább öt barlangot fel kell, hogy keressék, ha egy nem „Bölcs” galeitkivel szeretnék beszélgetni. A Tudós élete magányos. Lehet enyhíteni a Szövetségi társakkal való beszélgetés, úgy beszélgetek által, de a lényegen ez mit sem változott. Egyedül vagy, mikor gondosan összepakolod a régész felszerelésemet, negyed órát szána csak arra, hogy leellenőrizd, minden szereszm ott van-e. Egyedül vagy, mikor egy ismeretlen állat állkappacsát óvatosan tisztítgatva hátba támad egy kőbor torzszülött. És egyedül vagy, mikor a fellázított talajból nagy nehezen kibicálva egy fémtárgyat, hanyatt vág az abból ömlő mágikus energia. Kerüld azokat a „Bölcséket”, kik minden sarkon álva fennhangon osztják kétes eredetű és hasznosságú tudásukat. A valódi Bölcslet nem fogod csak úgy megtalálni. Ritkán és rövid időre fogja drága idejét rád pazarolni, és szerencsésnek mondhatod magad, ha így történik. Keresd a Tudást! Ismerd fel minden egyes elősáott arról töredékben önmagad. Soha ne feledd el, egyedül vagy. S ha évek, évtizedek múltán egy hajnalon hirtelen arra ébredsz, megéztetted a mindent átható, mindenütt jelenlévő Időt – nos, szánj akkor néha pár pillanatot éledeből a tudást szomjazókra. Lehet, soha nem jutsz el ideig. De próbáld meg. Légy Tudós, kutsasd a Múlt, és vele együtt a galetki faj, önmagad titkait. Alkámisták Szövetsége, gahul@freemai.hu. **Hangya (#6775)**

□ Olyan galeitk jelentkezését várom, akik már a lárvaszinten elhatározták, hogy szövetség alapítanak. Én is közérjük tartozom. Alapítsunk meg közösen! Szóval jelentkezzetek a (#4018)-as barlangszámra, vagy írjatok a 2040 Budaórs, Budapesti út 17-re!  
**Thoragd (#4018)**

□ Údv skacok! Van egy jó és egy rossz hírém. A jó hír az, hogy a KANKurencia Szövetség (#15035) tagfelvételt hirdert. A rossz pedig az, hogy te még nem vagy tag. Jelentkezni lehet az alábbi tagoknál: Stefán Krisztina, 7627 Pécs, Egert-hegyi út 1. tel.: 70-316-3747, Sinka Csaba Gábor, 2092 Budakeszi, Dózsa György tér 15.

**Zsémbecksé (#2078)**

□ Üdvözelem a Reményi Küldöttné (#15024) szövetségének és tagjainak! Olvastam a bemutatkozó leveleket, és teljes mértékben elnyerte a szimpátiámat. Céltaitok és céljain tökéletesen megegyeznek, ezért szeretnék csatlakozni hozzátok, hogy minél hamarabb láthassuk meg a felszínt. Még csak az első szinten vagyok, de ennek vannak előnyei is: az alacsonyabb szinteken tomengetárgynak számító, későbbi szinteken értékessé váló tárgyakat szállíthatnék. Erre minden lehetőség meg is van, hiszen egy szinten sem szeretnek a feltétlenül szükségesnél több időt tölni. Mindenféleképpen szeretnék belépni a szövetségbe, ha most nincs hely, akkor addig várok, amíg lesz. Azért írtam a Krónikába, mert nem írtátok le, hogy kinél és hogyan lehet jelentkezni. Kérlek titkeket, hogy jelezetek vissza nekem. Címem: Bókor Balázs, 4031 Debrecen, Derék u. 187. IV/11. tel.: 20-365-1249. E-mail címet most nem írok, mert a közeljövöben változik, és nem tudom milyen lesz a net hozzáférésem. Előre is köszönöm a jelentkezéseket. Tisztelettel: **Diamandi (#8824)**

## ÜZLET

□ Ha valaki a 3. szinten eladna ezen tárgyak közül bármit, kérem szépen keressen meg! Én ugyanis megvinném. Ha kell valami más, és van raktáron, cserélhetünk is. Szóval a tárgyak: ében nyilpuska (#133), ében láncing (#134), a nyomkereső fejpántja (#194), ezüstmedál (#208) és bármí jó köpöny, nadrag (ha elektromos lehelet növelő, érdekel). Tovajok se kíméljenek lehet nem sokára én is köztük leszek. Címem, ahol elérhetes: Balázs Miklós, 8000 Székesfehérvár, Bályk Zsigmond u. 5. 2/6. tel.: 22-344-623 (6 óra után). Előre is köszönöm.

**Nukleáris Harci Törpe (#7555), az orgyngyalász**

□ Keressen a következő tárgyakat: bűz könnyű nyilpuskája, bűz lovagi lemezpáncéja, bűz nagy vasvaspája és bármely más bűzrel kapcsolatos tárgyat. Csele is lehetséges.

**Ruh Nestah (#7734), a бүdös**

□ Üdv mindenkinek! Az alábbi tárgyakat keressen a 2. szinten: pontosság, harcoss, eredményő, harcművészs, sas, bölcsesség, kígyó, küzdelem, győzelem. Előszörban a küzdelem cuccok érdekelnek. Cím: Tóth Sándor, 7759 Lányocska, tel.: 69-364-583. Lehet szó cseréről is.

**Thészeusz (#5884)**

## VERSE

### DART MAHUL!

Hiába minden sárásrívás, hazug fogadkozás, te bőgő, bölcs bolond!  
Azt hiszed, vizgatál az írást?

Míg más dolgozott, henylélt, mégis ugyan mit reméltél?  
Önző géggel minden szárazat leköpődstél.

Hirdetted hazug igazadot, kítagadad öngagadot.

Ki hisz már neked?  
Utolsó hiteled is eljásztottad...

Írtál. Neked ki írt?  
Sírtál. Érted ki sírt?  
Bűciszv inkább,  
s kacagva ásd tovább a sírt!

Kinek hiányzol? Te fölösleg!  
A fél hogy undorodik tőled.

Halgass most már!  
Böven elég volt belőled!  
Köszönj el szépen: hát ennyi volt,  
nem bándkódik többé, akiholt:  
hamvas, hűs  
álmot lehel a mély sírbólt.

**Dart Mahul(#5112)**

## EGYÉB

□ „Matres Xruh vagyok, a politikai tudósító. Hallatlan botrány kavarta fel a III. Teron Hegyi olimpia megszokott menetét. Két szövetségi képviselő – az aragógnis felszólalásairól is híres Dart Mahul és az önjelölt, örült proféta, Leanthil – helytartó engedélyt kértek a kultúrálit vitához. Ám a bölcs helytartók türelmét semmibe vevő szegényteljes módon szótarták az ellentéteket és csakhamar a tettelesség fájultak el a dolgok. A gyalázatos agresszió nem kímél-

te a kívülállókat sem. A szörnyű garázdaságnak a helytartóhoz híu katonák vetettek véget gyors és hatékony fellépésükkel, s a felelősök megállapítás sem váratt sokat magára. Az eset körülményeire (különösen az elkövetők, illetve a két főbűnös fiatal életkorára és politikai érdeklődésére) tekintettel a kegyes helytartók a szigorú büntetéstől – ezúttal még – eltekintettek. A felelősöket megrovásban részesítették, s felhívták őket arra, hogy a jövőben tartózkodjanak az ehhez hasonló rendbontásoktól. Továbbá abbéli reményüket fejezték ki, hogy a későbbiekben a józan galetki ifjónok kezelni tudják az effleze zavargókat a maguk erejével, s nem lesz szükség a Teron Hegyi Helystartóság beavatkozására. Mindenesetre az elkövetkező olimpiák fokozott biztonsági előkészületeket mellett fognak zajlani, hogy több ilyen sajnálatos esetben ne fordulhasson elő – nyilatkozta lapunknak a helytartóság követe. – No komment.

#### Dart Mahul (#5112)

□ A mágusok ellenségünk! – mindig ezt hallottam klánom előjáróitól. Nem tudom miért. Aztán egy nap motozást hallottam barlangom sarkából. Egy kezdő tolvaj volt, rövidesen a csapdámban visított. Amikor felelősségre vontam, rám támadt, és hirtelen olyan érzésem támadt, mintha egy kalapáccsal vágta volna fejbe. Elájultam. Mivel nem kedvelem a harcot, a szint izomgyű barnai ellenében, kinn van PV 8 zászló. Ez a ... mágus ezt pófolatlan megkerülve bejött lopni, persze lebukott szándékosan. Így a harc elkerülhetetlen. Aljas módszer. A mágusok ellenségem. Egy pszionicista: **Mahomi (#7805)**

□ Gratulálok a győzteseknek!

#### Thészeusz (#5884)

□ Halványan ragogó milgandomat bámútam barlangomban, mikor egyszer csak valami távoli robaj ütötte meg a fületem, aztán ismét csend. Gyanúsán nagy csend, bár tudtam, hogy galetikák ezrei alszanak ilyenkor, és alig mozogódik valaki, és mégis éreztem, hogy a robaj valami más volt, nem egyszerű távoli zaj. Egy árny suhant el az ajtóim előtt... Aztán megint robaj, és újra, és újra. Egyre közelebb. A barlangom fala megremegett... Itt a vég! Az Ellenség! Félélemben becsuktam a szemet, próbáltam letyngeni. „Aú, a fejem, má megint rácsett egy kö!” – hallatszott kintről az Ellenség hangja, aki minden bizonyban belépett a csapdámba. Aztán kinyitottam a szemem, és hirtelen egy nyüzsgő hétköznapi délelőtti találtam magam. A szomszédom épp barlangbörtviszi hadműveletet végzett, amitől az egész barlangrendszer remegett. Beszélgetésre betérf látogatóm pedig épp a fejét vágargatva lépett beljebb. Lehet, hogy kevesebbet kellene vIRRASZANOM a könyvtár titkos tekercsei felet? **(#5884)**

□ Ifjú galetki! Tisztogató akarsz lenni? Ha igen, figyeld meg teket! Nos ahhoz, hogy belépjél két 150 leől torzszülött. (Hát igen, ehhez vadászni kell.) A klán által adott bönusz: belépéskor, és minden 5 rangpont után +1 sebézs torzszülött ellen lehetefre és ütésre. Na és most tekintünk meg az küldetéseket, miket már ismerek. 1. öl je 5 protolisk látván. Négyes nyomolvasással 2-3 forduló alatt összejegy. Maga a látva tüskés bőrrű és gázelebel, de nem veszélyes. 2. Gyözz egy fordulóban ötször torzszülötfellett, s még azon fordulóban BE 14. Ajánlom a TVP sporólasos parancsokat a 2. szabálykönyvből. 3. 25-ös klánkaland: JG 7-es küszöb, lopakodás 4. árnyamánó suhanc (#18), csapadészlelés 8, harci törpe

(#36) + 2 mélyégi gnóm (#10). 4. Gyözz összesen 150-szer torzszülöttek ellen. Sok vadászat, és nem keverendő a leől dógókkel. 5. Éj el 300-as hírnevet. Pl. sok baráti beszélgetés, kalandmegoldás stb. 6. 26-os klánkaland. Mászás 5, savsebzés 15 Ép, tűzsebzés 15 Ép, gyorsaság 8, IQ 9, erő 10. 7. Hozz 8 nordkristályt! Ilyent jégmedúzából lehet löni, amely a #22-es, jéglehelő lény. Kővőknek kaja. 8. Öl meg 5 kisebb agyszívót (#37)! Na etöl nem kell félni, bár az ütősöknek nehezebb a gránitbört miatt. 9. Éj el 12-es gyorsaságot! Giki, eddig még nekem se sikerült, de ha minden igaz, a tárgybonuszok számitának. 10. Arass pszionicitagyózelmet! Ehhez még nem látam hozzá. 11. Éj el 8-as nyomolvasást! Ehhez is csak útban vagyok. Na, ha többet megtudok, szólok. Ha valaki segítségére szorul, vagy csak levelezne egy 3. szinti, piramidá Tisztogatóval, ime egy cím: Balázs Miklós, 8000 Székesfehérvár, Bátor Zsigmond u. 5. 2/6. tel.: 22-344-623 (6 óra után). Az Ösök aldásával: **Nukleáris Harci Törpe (#7555)**, az orglingvadász

□ Kedves barátaim! Júliusban kiszállók a játékból. Ebben a hónapban az öcsem irányítja majd Thészeusz. Augustusztól ismét én leszek. Szíves megértéseket köszönöm.

#### Tóth Sándor, Thészeusz (#5884)

□ Kedves Testvéreim! Egy egyköl általán gyelemlé hatátalán lelkesedése és élvényesülési akalása volt az, mi oly sok losszat elemdegyezett: híú szavakat, túlzásokat, önöz bölcseséget, őszinte hazugságot, dulva lágalmazásokat, s mintegy büntetésként megcsomóllott tudathasadás – egy „jó” és egy „lossz” énl. Sajnálatos, hogy a közszleplelések alkalával túlynomólészt a „lossz” én kelliút felszínre. Ezen gyelemlé egyköl csillógo lelke fekélyes lett a látapadt szennyfől. Mint bizonyára kitalálátok: ez a szegény gyelemlé én volnék... De mi van, ha mégsem? Mi van, ha ez a betegség – a léleké – gyógyítható? Annyi segítőkészség lapul ebben a kicsi szívben – hát csakugyan semmi leemény a javulásra? Hisz annyi köpés ét nyíltn, s annyi könny folyt el keselvény, hogy talán le fogja mosni a lámként gyálatatot. S ím: most (az olimpia utáni este) előszől élzem úgy az FC óta, hogy valami megváltozott: má tudom, nem vagyok gyelemlé, de élzem, hogy még nem vagyok felölt sem. Talán ennek a velelőlőja a „politikai élettésg”. Igélemlé, hogy mindazt a lomlottságot, amit „Dalt duhé” tadjéltok, ha meg nem töltétté tenni nem is tudom (s talán nem is akalom), de számútóm életemből. Kéldzethelemek: mi lesz a plófátákkal? A légi, felhalvokodott Daltall, és Leanthillal? Dalt megszúnt, hisz hála a bölcsek baláságának, józan savaikkal, s szelealtúkkal meggyólyottákk élméremt – ami immundól újla ép és egésszégés. Amig Leanthil nem vonja vissza a tanait, addig ez löla nem mondható el – bál kívánom, hogy leljen igaz balátókka, hisz a világ minden bölcseséget meg él fel egy jó balátall... Így hát megbocsátások leményében búcsúzom. Hibám, s élelyém tudatában méljegyeledek: miként ti most lájtam, előbb utóbb a Sols lajlatok akként könyötil. S mi a legnagyobb ölömóm? Az, hogy elvetett mag kiscsúasztott. A bölcsek bizonyították demoklatikus éltékdeéljúket, mikol felvetétek azt, hogy más legyen a Bölcsek Bölce (decemberben határozunk, addig javaslatoakat várunk). Ha ez az álja, hogy újla a túkülbe tudják nézni, s a nevem újla „galetki” legyen, én belenyüzgom... **Dart Mahul(#5112)**

□ Minél inkább egy út elején járunk, annál kevesebb

kereszteződést hagyunk magunk mögött, annál több lehetőség van a változtatásra. **Viora (#7618)**

□ Tudjátok, elgondolkoztam azon, hogy jó lenne nekünk, ha kijutnánk a szabadba? Mert mi van, ha öseink tényleg fajunk fenmaradásá érdekében számitútek magukat a sötétebe, de a vesztét már rég elmútt? Vajon nem égnének-e el a napon? Vajon nem bizonyosabb-e a hegymél? Nem hiszem, hogy annyira sokan lennének, hogy egy ilyen hatalmas világban ne szóródnának szerte szét, és ha ez így történe, az összes tudásunk szétszóródna, apró kis mozik darabok, örökre széthullva. Természetesen ez is csak egy lehetőség, de mint ilyen, megfontolandó. Néha csak nevetni tudok azokon, akik az Ellenség ellen készülnek. Hiszen egyedül vagyunk, öseink szellemiségével (szellemeivel) ebben a sötét világban, ami az otthonunk. Úgy hiszem, engem bántana a fény, nem biztos, hogy ha lehetne (és egyszer majd lehet), élnék kint, mert itt bent feléltethetünk egy párhuzamos világot, ami csak a miénk. Háborúkkal? Békében? Az apostolokkal vagy a bölcsekkel, lényekkel. Azt hiszem, felesleges északraól vagy délről vitatkoznunk, mikor a kérdés nyugat vagy kelet. A 7618-as barlangban bárki megtalál. **Viora**

□ Üv galetik! Vegyétek már észre magokatok, hogy milyen kis semmisségek vitatkozotok! És néhányan már a távolabbi jövőt tervezgetitek, és már most összefogok kis csapatokba az Ellenség ellen. És a jelenlét mi van? Semmi sincs itt jól. Nézzétek meg a nemek arányát! Ti meg csak figyeletek Leanthil és a Bölcsek vallási vitáit. Néhányan még be is kapcsolódtok, véleményeiket írjátok. Közben az egész galetki nép elkorcsosul. A bárdok gyilkolnak a csatornaszinten (na persze nem VD-vel, hanem X-szel, mert úgy sokkal táposabb – a játékos), a katonák lopnak, a tisztogatók zenélni tanulnak, a tudósok 99 %-át is csak a profit vezérli, nem pedig a tudásvágy. Mi lesz így? Az épületekben meg áternek, és nem csak a boltos. Pl.: a feregszinten hány kaptár már meg az előjárónak a feltevé örözzén egyetlen karkötőjét? Lassan már mindenkának a kezén Rogan karkötőjét lehet látni. Biztos mind hamisítvány, szerényen zámbékos képességgel. Komolyan azt hittétek, hogy pont nekem fogja idő az igazit? Ahhoz több kéne, mint egy gyenge kis torzszülött megzése. És a remetéit miért közzösíté ki minden szentisen? Csak ó az igazi kihívást, és pont azok a feladatok illegálisak. Továbbá miért tiltott hely a kocsmá? Na ezeken a dolgokon kéne többek között változtatni. Lázdjunk fel a bürokrácia ellen! Töröljék a korrupciót! Szúnjón meg a katonaság! Legyűnk saját magunk urai! Legyen anarchia! Amelyik katoná, vagy egyéb szánalmas egyed a jelenlegi szemfényvesztő, tragikus állapotban érzí jól magát, és védi az értelmetlen szabályokat és a korrup rendszerét (és a 3. szint lakója), annak ajánlom a P 5427-et (PV 2-vel) az ellentétek tisztázására. Mindenkiel kiállók. Lehet, hogy elbukok, de a nevem fenmarad, és az eszme tovább él. A túzölő gyilkosnó: **Xiona (#5427)**

□ Üdvözölöm a tisztelt galetki népet! Ezennel tudatom, hogy a Hármak 2. olimpiája sikeresen lezajlott, bár Leanthil és követői megkísérlelték megzavarni. Az eseményen minden induló rengeteg tapasztalattal gazdagodott, és nyertesnek tekinthető, de ime álljon itt az első három neve: 1. Dart Mahul 2. Don Juan Gomez dela Vega 3. Emperor Sir Zoltain. Gratulálunk nekik! Üdvözlettel, az olimpia védőnké és arénamesztéré: **Proteus**