

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Mostanában lázas igyekezettel tervezzük a Hatalom Kártyáinak következő kiegészítőit. Az Inváziót folytató, Zén második expedíciója nevet viselő minikiegészítő sorozat első három helyszíne már a nyomdába került. Az expedíció első állomásai: Árnyékvölgy, A romlás mocsara és a Kristályhegy. A kéthavonta megjelenő sorozat a Túlélők Földjéhez kapcsolódik, Ósók Városa lapok nincsenek benne. A nyárra tervezett nagy kiegészítő előkészítése is folyamatban van, bár a vélemények még megoszlanak arról, hogy Túlélők Földje, vagy Ósók Városa lapokra épüljön. A megoldás valószínűleg a kompromisszum lesz: mindkét fajta lapok megtalálhatók lesznek a kiegészítőben.

A Krónika mostani számában a klasszikus fantasyt részesítettük előnyben. A régóta várt Jordanféle Idő kereké sorozatnak és Feist Birodalom trilógiájának következő kötetéből olvashattok egy-egy kedvcsináló részletet. Terveink szerint a Krónika következő számaiban is sok novellát, regényrészletet találtok majd. Reméljük, hogy a betűre éhes, olvasókedvű játékosaink nagy örömet lelik bennük.

Címlapunkon Vida László festménye, A birodalom szolgálója első részének borítóképe látható. Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 3. (63.) szám (2001. március) – Megjelenik havonta
Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János
Grafikusok: Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás
Borító: Erdős Árpád **Borítófestmény:** Vida László
Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zoltán
Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134
Lapzártá: február 18. **Az áprilisi szám lapzártája:** március 17.
Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
 ISSN 1219 770 X

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

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

A Túlélők Földje, a Káosz Galaktika, az Ósók Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG) 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

TARTALOM

REDMOND	2
A pusztulat	
HÓVIHAR	7
Battletech novella	
KOMBÓK	16
Manahalál	
KÉRDEZZ-FELELEK	22
HKK kérdések	
ÚJ VERSENYEK	24
Márciusban és áprilisban	
VERSENYBESZÁMOLÓK	26
Istenek háborúja	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
A BIRODALOM SZOLGÁLÓJA	30
Regényrészlet	
MENNYEI TŰZ	33
Regényrészlet	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	36
Egy ifjú galetki levelei	
ÓSÓK VÁROSA	39
Hírek, információk	
A TÁPOLÁSON TŰL	40
Az ÓV másik arca	
STATISZTIKA	42
Ósók Városa	
ELKÉPESZTŐ	43
Esetek a hegymélyéből	
SZÖVETSÉGI TABLÓ	44
A Tudás Őrzői	
GHALLA NEWS	45
AT F hírei	
STATISZTIKA	45
A TŰLÉLŐ	46
TF-FEJLESZTÉSEK	49
TF-VARÁZSLATOK	50
APRÓK	52

REDMOND

A PUSZTULAT ÉRDEKESEBB HELYEI ÉS NAGYOBB BANDÁI

THE BODY MALL

Issaquah-Beaver Lake Road és East Beaver Lake Drive kereszteződése

Glow Citytől (a területet a helyiek nevezték el így egy atomerőmű nukleáris leolvadása után) nem messze található ez az elhagyott kórház, melyet egy csapat utcai doki és egykori kórházi dolgozó vont az irányítása alá, hogy legális és kevésbé legális orvosi szolgáltatásokat kínáljanak azoknak, aki képesek megfizetni. A kórház négy szintjét úgy rendezték be, mint egy hatalmas bevásárlóközpontot, ahol illegális szervbankok, klinikák és hasonló intézmények üzemelnek, természetesen a legolcsóbb áron a legjobb szolgáltatást nyújtva.

>>>>> [Olcsó kibeverek nagy választékát találhatjátok itt, legalább tíz-húsz százalékkal alacsonyabb áron, mint a belváros kórházaiban és klinikáin. A kiberek többsége természetesen rossz minőségű vagy másodkézből való (akárcsak az organikus beültetések), tehát érdemes jól megnézni, mire adjátok ki a pénzeteket.] <<<<<<

– Neon Chrome



>>>>> [A hely élénk kereskedelmet folytat a yakuzával, illegális beültetéseket és használt kibevereket adnak-vesznek egymás között. Ha csak orvosi felszereléseket akartok vásárolni, akkor a Bargain Basement kerületben található Doctor Bob's Quickstitch mellett ez a legjobb hely a beszerzésre (bár ez talán nem mond nektek túl sokat).] <<<<<<

– Doc-U-Dub

CRUSHER 495

124th Avenue és 143rd Street kereszteződése

Ezt a Touristville nyugati szélén található éttermet és bárt orkok egy csoportja üzemelteti, akik a Harag Éjszakája után vágtak bele az üzletbe. A hely felettébb népszerű Bellevue és a Belváros azon lakosai számára, akik valódi „Pusztulati” élményekre vágnak, a tulajdonosok és a személyzet pedig keményen dolgoznak, hogy létesítményüket olyan közösségi centrummá tegyék, ahol a helyiek bármikor nyugodtan összegyűlhetnek. A fajgyűlölők már számtalan alkalommal megtámadták az éttermet, de a Crusher 495 olyan ritka és kedvező alkalmat kínál rá, hogy az összes faj békésen összejöjjön egy fedél alatt, hogy a Humanis-pártiak csak saját magukat hozzák rossz hírbe az állandóan ismétlődő akciókkal.

>>>>> [A 495 ideális hely arra, hogy összeröffenjete a haverokkal egy kicsit Redmondban, különösen, ha te is metahumán vagy. Sonny D ugyan olyan giccsetté tette a bárt, akár egy '60-as musical, de történetesen bejött a dolog – az emberek itt anélkül az állandó feszültség nélkül találkozhatnak, amely miatt máshol biztosan egymás torkának ugranának. Mellesleg a Johnsonok is kimondottan kedvelik a Crushert, mint a Bellevue és az igazi Redmond (ahová az öltönyök be nem tennék a lábukat) között fekvő „semleges zónát”.] <<<<<<

– Tuskadero

>>>>> [Janus Koskey, a 495 igazgatója mindenről tud, ami Redmondban történik. Jutányos honorárium fejében időről időre továbbadja ezeket az információkat. Rendszerint hajlandó találkozót is összehozni a Johnsonok és az árnyvadászok között, feltéve ha egyik fél sem Humanis-szimpatizáns, és nem a helyieknek akarnak keresztre tenni.] <<<<<<

– Solo Mio

THE SKELETON

Redmond Fall City Road és 196th Avenue NE kereszteződése

A Touristville déli peremén található Skeleton Redmond legfőbb nightclubja. A kerület legjobb zenészei gyűlnek össze itt minden este abban a reményben, hogy felfigyel rájuk a klubot látogató tehetségkutató ügynökök, vagy médiaproducerek egyike. A hely nagyon kedvelt a Bellevue-i tehető fiatalok körében, akik itt élvezik a „dagonyázást” Redmond mocskáiban.

>>>>> [A Skeleton vezetősége fokozott figyelmet fordít a helyiség kitűnő állapotban tartására, ami azt jelenti, hogy az orkok és trollok nem kifejezetten szívesen látott vendégek. De egy nem túl magas borralalóval könnyen meggyőzheted a kidobót, hogy jelenléteddel egy kis „színt” viszel a klub életébe.] <<<<<

– Goblin Boy

>>>>> [A legjobb hely az elkényeztetett céges kölykök elrablására, hogy aztán zsíros válságdíjat sajtolhass ki értük anyuciból és apuciból. A biztonság pontosan ezért kiemelkedően jó, valamint a legtöbb aranyfiú saját gorilláit is magával hozza, de még így is nagyobb az esély a sikerre, mint a jól védett céges lakónegyedekben.] <<<<<

– Archangel

THE CRASH ZONE

A Szelis-Síd határ mentén, a Snoqualmie-folyótól északra elterülő Monroe település vált Seattle legnagyobb repülőgép-katasztrófájának színhelyévé, amikor 2059-ben lezuhant a David Hague Társasági Tanácsí bírót szállító ürrepülőgép. A detonáció és az azt követő tűzvész majdnem három kilométeres körzetben letarolta a környéket, megölve a terület néhány ezer lakosának többségét.

A baleset egyebek között megrongálta a közeli Seattle Metroplex Fegyintézetet is. A börtön már azelőtt is elég lepukkant állapotban volt, hogy Hague repülése a címlapra került volna, a robbanás és a tüzek viszont szinte teljesen megsemmisítették az épületkomplexum biztonsági rendszerét. A maradékot a több száz elszabadult lakó tette múlt időbe. A nagyszabású börtönlázadás után nem sok élő őr vagy alkalmazott maradt az intézményben, és a rabok vették át az uralmat a létesítmény feletti irányítást, amely jelen pillanatban a Zónához legközelebbi, aránylag egyben lévő épület.

A Metroplex Guard és Franklin Fire Services emberei készen álltak rá, hogy megtisztítsák a romoktól a körzetet, de mielőtt Schultz kormányzó eldönthette volna, pontosan milyen intézkedéseket is foganatosítson, felszivódott a Renraku arkológiában, a helyébe lépő Lindstrom kormányzóknak pedig sokkal fontosabb dolgai akadtak, mint Seattle egyik leglepusultabb külvárosának rendbetele.



A hajléktalanok elkezdtek beáramlani a romba dőlt, elhagyott vidékre. A fegyintézet egykori rabjai egy magát „Krómkirálynak” nevező, kibervekkel erősen teleültetett humán vezetésével villámgyorsan átvették a terület feletti irányítást, és mindent összeszedtek a romok közül, aminek egy kis hasznát is vehették. A fegyencek a börtönből szerzett fegyverekkel elszántan védik területüket, de a betelepülőket nem molesztálják, amíg azok elismerik Krómkirály fennhatóságát.

>>>>> [Nem kétséges, hogy az ürrepülőgép bizonyos részei átvészelték a becsapódást, és elég mélyen a földre fúródtak ahhoz, hogy a bekövetkező tűzvész se ártthasson nekik. A zóna lakói rengeteg időt fordítanak az épen maradt részek feltárására... A Novatech és néhány másik nagy cég pedig átkozottul kíváncsi rá, mit sikerül a felszínre hozniuk.] <<<<<

– Silicon Surfer

>>>>> [A Zóna körüli asztrális vizsgáldás majdnem olyan kellemetlen következményekkel járhat, mint a Glow City toxikus pusztaságában tett kísérletek. A Felébredtek jobb, ha óvatosan közlekednek odakint.] <<<<<

– Wiz Kid

GLOW CITY

2013-ban Redmond északkeleti felében található Trojan-Sarsop atomerőmű részleges leolvadást szenvedett el, megmérgezve a Beaver-tavat, és az azt körülvevő több kilométeres területet. 2028-ban a Shiwase Atomics egy új erőművet emelt elődje omladozó maradványai mellé. Azóta is ez a létesítmény biztosítja a metroplexum működé-



séhez szükséges energiát. A 2029-es Összeomlás után hajléktalanok és bevándorlók telepedtek le a szennyezett vidéken, ügyet sem vetve a kormányzat ezt megakadályozni kívánó próbálkozásaira. A városvezetés, amely nem szívesen adott ki pénzt a nem adófizető lakosság egy részének védelmére, végül feladta a hiábavaló harcot, és a betelepülők maradhattak a helyükön. Azóta az átmeneti lakosok száma a sugárfertőzés és a mérgezés okozta halálesetek (nem beszélve a nagy arányú gyermekhalandóságról és a sugárzás miatt bekövetkező félelmetes mutációkról) nagy száma ellenére megháromszorozódott.

>>>>> [Glow City nem más, mint egy átkozott mutáns-közösség. Némelyiküket már úgy eltorzította a sugárzás, hogy leginkább egy undorító, új metahumán fajra emlékeztetnek. A rongyosok között élő varázslók ugyan megpróbálták mágiával kezelni a betegségeket és tüneteket, de a sámánjaik képtelenek elegendő mennyiségű energiát kivonni a fertőzött, szennyezett területről, mágusok pedig valószínűleg nincsenek is közöttük (a Glow City legtöbb lakója ugyanis analfabéta).] <<<<<<

– Yahoo

>>>>> [A terület döbbenetesen aszályos. Földanya sír fájdalomában, zokogása pedig dalaink minden erejét kiszívja. Nincs itt más, csak a szennyezettség és a lassú, gyötrelmes halál.] <<<<<<

– She Who Knows the Night

>>>>> [Nem minden sámánnak vannak gondjai Glow Cityben. Hallottam egy Égő Csont nevű fickóról, aki pontosan a tönkrement atomerőmű tetején rendezte be hajlékát. Azt mondják, a tag annyira sugároz, hogy a sötétben a csontjai izzanak a bőre alatt, de nem patkol el a sugárbetegségtől és a mérgezéstől, mert őt és kísérőit a „láthatatlan tűz szellemei” támogatják és védelmezik. Ő képes szellemeket idézni Glow Cityben, de rajta kívül más sámán ezt nem tudná megtenni.] <<<<<<

– Winger

HOLLYWOOD SIMSENSE ENTERTAINMENTS

NE 145th Street és 168th Avenue kereszteződése

A redmondi gyár olcsó műérzet-felszerelések és még olcsóbb műérzet-chipek forgalmazásával foglalkozik. A létesítmény saját stúdiókkal is rendelkezik, melyekben főként soft pornó- és horrorfilmeket forgatnak olyan színészek közreműködésével, akiknek a beleérző képessége egy használt zokniéval vetekszik. A társaság a seattle-i Maffia kezében van, és a metroplex minden chipezőjét ellátja igénytelen JMÉ áruval. A hátsó stúdiókban a Pusztulatból toborzott alkalmi színészek közreműködésével pornófilmeket és még vadabb dolgokat vesznek fel. Rengeteg szépreményű színész és színésznő válik előbb-utóbb a HSE alkalmazottjává, miután rászoktatták őket a JMÉ-re. A chipért cserébe bármit hajlandóak megtenni, amit a producer kér tőlük.

THE PLASTIC JUNGLES

A századforduló tájékán egy gazdag agronómus Redmond északkeleti felén, nem messze a Visszhang-tótól felépítette a világ első legnagyobb melegházát. Az óriási, sátorszerű, több kilométer átmérőjű épületek olyan talajon álltak, amely túl szennyezett volt ahhoz, hogy növénytenyésztés valósulhasson meg rajta. Az agronómus rációlt a szkeptikus véleményére – majdnem. A föld hihetetlen mennyiségű termést produkált, de a növények többsége a fertőzésveszély következtében fogyasztásra alkalmatlan volt.

A hatalmas melegházakat a '29-es Összeomlásig trópusi és egyéb dísznövények termesztésére használták, amikor is a vállalkozó cég tönkrement, és a teljes program magára maradt. Főként azért, mert senki más nem merészkedett be a területre, Redmond metahumán lakosságának orozslánrésze megszállta az agro-telepeket, hogy az elvadult növények között folytassák életüket.

A Dzsungelekben élő csavargók különösen gyanakvóak a kívülállókkal, különösen a humánokkal szemben. Városi törzsekké szerveződtek, és megpróbálnak minden hasznosíthatót kinyerni a mérgezett földből. A törzsi sámánok állandóan tisztítják a fertőzött talajt, így a telepések képesek megteremteni saját maguk számára a szükséges élelem egy részét. Azok, akik sikerrel járnak, természetesen azonnal az élelmiszerkészletek elemelésére specializálódott bandák és fosztogatók célpontjává válnak.

>>>> [Milyen ironikus, hogy pont a Dzsungelek metahumán törzsei a faji együttműködés legkimagaslóbb iskolapéldái. Tündék és orkok dolgoznak együtt a megélhetésért, trollok és törpék védik és tartják el a törzseket, és a túlélés érdekében mindenki félrerakja a faji nézetkülönbségeket. A „normálisakban” nem bíznak és nem ki-mondottan kedvelik őket, de a törzsek ok nélkül nem tá-madnak rá a kívüllállókra.] <<<<<

– Smiley

>>>> [A Dzsungelekre igazán megéri vetni egy pillan-tást. Mocskos, szürke bioműanyagból készült kupolák rej-tette majdnem-trópusi világ, ahol mindig meleg van és so-sem esik az eső. A régi melegházak talaját trópusi és féltrópusi aljnövényzet borítja, valamint a szivárvány min-den színében tündöklő egzotikus virágok és kúszónövé-nyek, melyek bódító illattal töltik meg a levegőt. A meta-humánok bioműanyag rongcsokból, fából, gyékényből és minden egyéb összegyűjtött hulladékból emeltek maguk-nak sátrakat és menedékeket. Ha nem lenne a fertőzött föld és a modern berendezések teljes hiánya, a helyet akár kellemesnek is nevezhetnénk.] <<<<<

– Greely



viszont olyan elszántan védekeztek, hogy a sárgák végül kénytelenek voltak feladni, bár előtte még elintézték né-hány tucatnyi hajléktalant. Köszönet Patkánynak, hogy a segítségünkre küldte kis testvéreit...] <<<<<

– Whiskers

RAT'S NEST

A hivatalosan Észak-Seattle-i Hulladéktelepnek nevezett terület egy hatalmas, fedetlen, több kilométer széles személerakó, közvetlenül a Szelis-Síd terület mellett, valami-vel északra a Snoqualmie folyótól. A telep közel ezer hajléktalannak ad otthont, akik rozzant kalibáikban és kunyhóikban tengetik napjaikat a szeméthegek tetején. A legtöbben abból élnek, hogy a hulladékból előásott hasznosítható dolgokat értékesítik. A telepen csak úgy nyüzsgönek a patkányok és egyéb rágcásalók, amelyek gyakran sietnek a helyi Patkány sámanok segítségére.

>>>> [A hulladékpatkányok (vagy gomi-nezumi, ahogy a Yakuza nevezi őket) néha nagyon meglepő dol-gokra bukkannak. Hihetetlen, mi mindent képesek eldo-bálni az emberek – a hajléktalanok már egy halom techni-kai berendezést, fegyvert, ruhát, építőanyagot és egyéb kincset ástak elő a szutyok legaljáról. Azt beszélik, még néhány működő járgányt is sikerült összerakniuk a ron-csokból és alkatrészekből. Úgy látszik, a patkányok mot-tója: „ne pazarolj és nem fogsz szűkösködni.”] <<<<<

– Des

>>>> [Néha a patkányok azonban túl rágós falatra bukkannak. Néhány évvel ezelőtt egy fontos adatokkal tel-li zsebiroda véletlenül az egyik társasági nagyfejű szeme-tesében landolt, és végül eljutott a Patkányfészekig. Némi nyomozás után sikerült kapcsolatba hozni az eltűnt anya-got a hulladékpatkányokkal, és az adatok után kutató Ya-kuza majdnem darabokra szedte a telepet. A patkányok

REDMONDI BANDÁK

RUSTED STILETTOS

A banda Redmond déli részén, a Glow City mellett húzó-dó 202-es utat tartja ellenőrzése alatt. Tagjait főként trol-lok és orkok alkotják, színük a fekete és rozsdavörös. A banda számos tagja sápadtnak és betegnek tűnik – hogy ez a sminknek, valamiféle tetoválásnak, vagy Glow City közelségének köszönhető, azt nehéz lenne megmondani.

Az RS Glow City hajléktalan kolóniából toborozza tagjait. Anyagi javaik főként a helyi lakosoktól beszedett védelmi pénzekből, valamint csempészettből és a helyiek-kel kötött JMÉ és egyéb kábítószerezletekből származik. A szindikátusok nem szentelnek túl sok figyelmet Glow Citynek vagy az RS-nek, egyszerűen hagyják, hadd tevé-kenykedjenek saját belátásuk szerint – döntésük pedig látszólag tökéletesen egybeesik a banda óhajával.

>>>> [A szó szoros értelmében mutánsok. SUGARfer-tőzött zónában tevékenykednek, ezért a halállal cimborál-nak. A trollok egy részének olyan szaruhámja képződött, amitől sápadtnak és töredezettnek tűnik a bőrük, de sok-kal nagyobb védelmet nyújt, mint normális fajtársaiké. Ma-radék hajukat általában faközöldre festik.] <<<<<

– Crusher Keel



CRIMSON CRUSH

A CC egy ork banda, területük a Touristville melletti Bargain Basement kerületben, a 228. Sugárút környékén található. Vörös bőrruhákat hordanak, és a helyi ork közösség „kerületi őrszolgálataként” tevékenykednek. A banda rendszeresen összecsap a Hamanis Poliklubot és a Humán Nemzetet támogató egyéb humán csoportosulásokkal. Védelmi pénzek kizsarolásából, valamint kisebb mértékben csempészetből és az ehhez kapcsolódó üzleteleléstől tartják fent magukat.

A bandatagok egyik szindikátusban sem bíznak, de úgy tűnik a CC egy nagyobb szállítmány újfajta JMÉ-t szerzett be a Triádoktól. Ezekkel a „Kong-chipekkel” iszonyatosan jó forgalmat bonyolítanak le a Touristville és Bargain Basement negyedek utcáin, aggodalommal töltve el a Maffiát és a Yakuzákat.

BRAIN EATERS

A BE egy Touristville-ben működő, vegyes fajú motoros banda. A Lone Star általában békén hagyja őket, mert a többi motoros bandához képest kimondottan szelíden viselkednek. A banda leginkább műszaki beállítottságú tagokból áll, akik Redmond technológiai infrastuktúrájának újrahasznosításával foglalkoznak. Színeik a fekete és a fehér, minden bandatag megkülönböztető vörös fezt visel.

A BE főleg a csempészetre támaszkodik, és ők az egyetlen, dekásokból álló szervezett csoport a Redmondi Pusztulatan. Mátrixeléssel is rendelkező főhadiszállásuk tel van zsúfolva hardverekkel és kalóz-szoftverekkel. A legújabb híresztelések szerint a BE segíti a Yakuza redmondi terjeszkedését, cserébe néhány vadonatúj kettyeréért, amelyek „valahogy leestek egy kamionról”.

>>>> [Ezek a fickók nem mind számítógépszonglőrök. A legtöbbjük szó nélkül beveri a fejed egy baseballütővel, ha megjegyzést teszel a nevészes sapkájukra, vagy ha úgy látják, valami számukra értékes dolgot rejtegetsz. Némi készpénzt biztosan bezsebelnek a használt kibervek eladásából is, mielőtt a testet átadnák a szervkereskedőknek.] <<<<<

– Wraith II

RED HOT NUKES

Az RHN egy törpe motorosbanda, működési területük Hollywood, a 202-es út mentén. Sokkal inkább tekintik magukat a kerület egyik szervezetének, mint egyszerű bandának. Vezetőjük Grinder, egy afro-amerikai törpe, aki közvetlenül rövid árnyvadász karriere befejezése után hozta létre a csoportot. Színük a vörös és a szürke, és természetesen ne feledkezzünk el az elmaradhatatlan baseballsapkáról sem. Jelük egy gombafelhő, amely egyaránt utal nevükre, és a robbanóanyagokkal kapcsolatos ismereteikre. Ha valami képes felrobbanni, akkor az RHN-esek ismerik a szerkezetét, és hatástalanítani is tudják. A banda beavatási próbája, hogy egy Grinder által összeszerelt bombát kell hatástalanítani. Második esélyt senki sem kap.

>>>> [A bandatagok a robbantós melókra specializálódtak. Megfelelő díjazásért gyilkosságokra is kaphatók. A lényeg, hogy valami a levegőbe repüljön.] <<<<<

– Bung

THE SPIDERS

Redmond egyik legújabb és legnagyobb bandájának tagjai egykor mind az Egyetemes Testvériség „gondoskodását” élvezték, és legtöbbjük nyilvánosan károsodott az ott átélt tapasztalatoktól. A tagokat az a közös vágy egyesíti, hogy az általuk követett Pók totem nevében minden rovarszellemet kiirtsanak.

Vezetőjük Özvegy, egy humán Pók sámánó. Számos hadnagya közvetíti a parancsait alattvalói felé, miközben ő csak ül a háló közepén, és a banda stratégiáját tervegeti. A Pókok minden igyekezetükkel próbálják a rovarokat és egyéb mágikus természetű fenyegetéseket távol tartani Redmonttól. Új követőiket erőszakkal toborozzák – az utcáról elrabolt leendő tagokat intenzív agy mosásnak vetik alá, hogy megismertessék őket az „igaz üggyel”, mely iránt elkötelezték magukat.

A Pókok egész Redmondot az ő védelmük alatt álló zónának tekintik. Minden bandával háborúznak, amelyek nem törődnek a Pókok elkötelezettségével és módszereivel – leggyakrabban az RS-sel csapnak össze. Főhadiszállásuk állítólag Brain Heavenben található, ezen a Glow Citytől és a Beaver-tótól délre eső lepusztult vidéken. Színük a fekete vagy sötétbarna, rajta vörös csíkokkal. Számos bandatag pókot, vagy pókhálót ábrázoló tetoválást visel.

HŐVIHAR

A Morven egy isten háta mögötti világ a Broken Wheel harci övezetben. Kietlen jéggolyó, melyen főként magas hegyvonulatok és nyílt tundrák váltogatják egymást; az egyhangúságot csak néhol töri meg egy-egy befagyott folyó. Az egyetlen dolog, ami valamennyire értékessé teszi ezt a sziklát, a hegyekben található drágakő-lelőhelyek sokasága. Normális esetben ez csak úgy vonzaná magához a kalózokat, de a kibíratatlan időjárás, a nehéz elérhetőség, valamint a számottevő helyi véderő gyakorlatilag kivitelezhetlenné tett volna egy rajtaütést.

De mi nem is a kalózok miatt jöttünk ide. Néhány íróasztalharcos a főhadiszálláson úgy határozott, hogy a Morven tókéletes hely a Mallory Fejvadászai új zászlójának kiképzésére. Így került hát ide a veterán Fejvadászok, egyéb egységektől érkezett harcosok, és az akadémiákról kikerült újoncok elegye, hogy egy csapatnyi zöldfülűből megpróbáljuk kialakítani Mallory ezredes rettegett Fejvadászainak újabb zászlóalját. A helyiek egész idő alatt a félelem és megvetés keverékével tekintettek ránk, amely minimálisra korlátozta a kapcsolattartást közöttünk. Röviden megfogalmazva: jártam már kellemesebb helyeken is életemben.

Bár a Morven természetes adottságai önmagukban is elegendők lettek volna, Walker Hadurainak jelenléte sem javított sokat a hangulatunkon. Walker Hadurainak nevezni ezt a söpredéket nyílt sértést jelentett a Belső Szféra minden más, becsületes söpredéke számára. A fogyatékos zászlóalj, mely főként közepes és nehéz mechekből állt, a bányatulajdonosok bérelték fel, hogy legyen egy saját „helyőrségük”. Amikor éppen nem a mechjeikben parádézta körös-körül, kedvenc elfoglaltságaik közé tartozott a helyi boltok megvágása, valamint minden mozdítható tárgy elemelése, ami nem volt a padlóhoz szögezve.

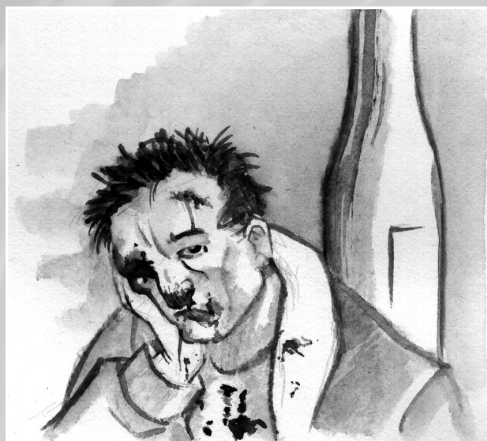
Parancsnokuk, Wayne Walker „ezredes” kövér, tohonya barom volt, akiben az intelligencia még nyomokban sem volt felfedezhető. Annak idején a Solaris VII-en harcolt a viadalokon, amíg rá nem jött, hogy az ellenfél mechjének megbuherálásával sokkal könnyebb nyerni. Számos mech-harcost segített át az örök vadászmezőkre ezzel a módszerrel, beleértve néhány népszerű sztárt is. Hamarosan azonban repkedni kezdtek a vádak, és Walker a cimboráival együtt pont egy lépéssel az Egyesült Nemzetközösségből a letartóztatására érkező különítmény előtt hagyta el a Solarist. Azóta Walker Ha-

durai csak olyan világokkal kötöttek szerződést, amelyek nem engedhették meg maguknak egy komoly egyesség felbérlesét, és gondosan távol tartották magukat a nemzetközösségi fiúktól.

Ugyanúgy, ahogy a mi utunkat sem keresztelték a leszállásunk óta. Első és egyetlen kontaktusunk a Hadurakkal az volt, amikor egy tökrészeg zsoldos megragadta Hart őrnagy – közvetlen felettesünk – zubbonyát, és közölte vele, hogy ha „szépen” viselkedik, sokkal kellemesebb lehet az itt tartózkodásunk. Az őrnagynő valóban „szépen” viselkedett vele – elég szépen ahhoz, hogy megússza négy törött bordával és egy ötnapos kórházi kezeléssel. Talán szükségtelen is mondanom, hogy attól a naptól kezdve a Hadurak és a Fejvadászok mindent megtettek egymás elkerülése érdekében.

Részben emiatt az incidens miatt az utolsó három hetet a fővárosban kívül töltöttük, a Morven isten háta mögötti vidékein, nulla fok alatti hőmérsékleten és tomboló szélviharban gyakorlatoztunk. Természetesen, amikor a szakaszommal végre első alkalommal nyertünk lehetőséget rá, hogy a városban töltsünk egy éjszakát, kapva kaptunk az alkalmon. Volt egy csendes bár nem messze a főhadiszállásnak kinevezett űrrepülőtérről, így hát négyesben – Tony, Mikki, Corlin és én – kibéreltünk egy hátsó bokszt, ahol nyugodtan iszo-





gathatunk és lazíthatunk néhány óra hosszat. A kocsmáros volt olyan kedves hozzánk, és nyugton hagyott bennünket, amiért később természetesen busás borralalót kapott. A záróra elérkeztével végül mi is kifelé indultunk.

Az éjszakai levegő maróan hideg volt, szinte érezni lehetett a friss hó ígérését. Az eddig lehullott csapadék az utcán már latyakká változott, melyet megvilágítottak a közeli űrrépülőter sárgás reflektorai. Egy percig csak némán álltunk ott és hagytuk, hogy a hús levegő kissé kitisztítsa fejünket, mielőtt visszaindulnánk az űrjáróhoz.

– Legszívesebben valahol máshol lennék – szólalt meg végül Tony a kezét dörszölgetve.

– Például hol? – kérdezte Mikki, miközben füles sapkáját még jobban a fejébe húzta, hogy már csak a szeme látszott ki alóla.

– Nem is tudom. Kezdetnek talán megtenné az Antietam is. Esetleg a Terra.

– Pedig nem is olyan rossz itt – mondta Corlin, szórakozottan nézegetve a halvány fényű utcalámpákat. – Ahol felnőttem, ugyanilyen volt az időjárás.

– Srácok – mondtam, miközben elindultam az űrrépülőter irányába –, ezt később is megbeszélhetjük, mondjuk az űrjáró meleg kabinjában.

Csendben haladtunk hajónk felé, figyelve az éjszakai Morven neszeit. Két háztömbnyire célunktól, amint éppen elhaladtunk egy jobbról nyíló sikátor mellett, mintha halk nyöszörgést hallottam volna. Azonnal megtorpantam, és keresni kezdtem a hang forrását. A szűk mellékutca felől újabb nyöggést hallottam, melyet néhány másodpercnyi csend követett.

A Fejvadászok többsége mindig hord magánál valamilyen fegyvert – csakis a gördülékenyebb problémamegoldás miatt –, így hát lassan előhúztam pisztolyomat. Intettem Mikkinek és Tonymak, hogy kövessenek,

és beléptünk a sikátorba, miközben Corlin a sarok mögötti árnyékba guggolva fedezte a hátunkat. Az egységben – természetesen minden alap nélkül – az a tévhit terjedt el rólam, hogy különösen szeretem bajba keverni magam, és formámhoz híven ezúttal is megtaláltam a zúrt.

Három méter után a sikátor egy tízszer tíz méteres udvarba torkollott, melyet a környező épületek falai határoltak. Néhány stabilnak tűnő ajtó kivételével az a sikátor volt az egyetlen bejárat, amelyen érkeztünk. Az udvaron összegyűlt havat valaki tessék-lássék módon félresöpörte, a nedves téglaburkolat halványan csillogott a felülről érkező fényben. A placc közepén egy test hevert, a körülötte lévő hófoltokat vér színezte vörösré.

Halkan beléptünk az udvarra. Intettem társaimnak, hogy fedezzenek, majd a fekvő férfihez léptem. A fickó kinyújtott karral, arccal lefelé hevert, mintha valamit megpróbált volna elérni. Halkan káromkodva fordítottam meg a sebesültet.

– Ki ez? – kérdezte Mikki.

– Minski a Bétából – húztam el a szám. Minski az akadémiáról frissen érkezett kölykök egyike volt, akit Marcy Barnes százádába osztottak be.

– Hogy van?

– Nem túl jól. – Magamhoz intettem Mikkit. – Mikki, segíts megvizsgálni. Tony, hívd ide Corlint is. Akárki is művelte ezt, már biztosan régen lelépett. – Tony kiáltására Corlin is csatlakozott hozzánk. Míg ők ketten a sikátort figyelték, Mikkivel gyorsan megvizsgáltuk Minskit. A srác arca tele volt horzsolásokkal, jobb szeme teljesen feldagadt. Balját azonban egy idő után lassan kinyitotta, kettőt pislogott vele, majd bizonytalanul rám nézett.

– Woz... Wozniak száz... százados – mormolta lassan, majd határozottan megragadta a karom.

– Pihenjen, Minski – mosolyogtam rá bátorítóan. – Elvisszük egy orvoshoz. El tudja mondani, mi történt?

– Wal...ker. Megtámadtak... a Hadurak.

Dühömben a fogamat csikorgattam.

– Walker gorillái tették?

Bólintott, arcát eltorzította a fájdalom.

– Walker... és Haylor... személyesen.

Felmordultam. Walker önmagában is elég rossz volt, de a helyettese, egy Red Haylor nevezetű nagyopofájú neandervölgyi még rajta is túltett. A pelyhedző állú kölykök bántalmazása olyan természetes volt nála, mint másnak a légzés. Keményen küzdöttem, hogy uralkodjam indulataimom. Mikki elfintorodott, amint megvizsgálta Minski mellkasát.

– Belső vérzés, törött bordák – összegezte röviden az eredményt. – Minél előbb el kell juttatnunk Sampont dokihoz.

– Képtelenség elvinni egészen az űrjáróig – jegyezte meg morogván Corlin.

– Az igaz, de erre nincs is szükség – mutattam rá. – Tony, a képességeid még mindig működnek?

– A „kreatív beszerzés” terén, főnök? Meg vagyok sértve.

– Akkor felejtse el a sértődöttségét, és kreatívan szerezze be nekünk valamilyen járművet – vágtam rá. – És vidd magaddal Corlint is. Éppen itt az ideje, hogy új dolgokat is tanuljon.

– Ez volt aztán az eseménydús éjszaka – mondta Corlin távozóban.

– Volt? – kérdeztem. – Még be kell számolnom Hart őrnagynak a történetéről, és az az érzésem, nem sokat fogok aludni ma éjjel.

Tíz perc múlva az úrjárónál voltunk

Amikor beszámoltam az őrnagynak Walkerről, és hogy mit tett Minskivel, azt hiszem, közel járt egy jó kis gutaütéshez. Arca ezúttal nem a hidegtől, hanem az elfojtott indulatoktól volt vörös. A Hadurak meg merészelték támadni az egyik emberét!

Egyvalamit el kell ismerni az őrnaggyal kapcsolatban: bár engem nem kifejezetten kedvel, a parancsnoksága alá tartozó emberek elleni fenyegetésekre úgy reagál, mint ahogy egy nőstény medve a kölykére leselkedő veszély esetén – hevesen. Szerintem csak azért nem vezényelte ki azonnal a teljes zászlóalját „Üsd a Hadurakat” játékot játszani, mert tartott a bányatulajdonosok reakciójától. A Morvenen ugyanis az ő kezükben összpontosult a hatalom, és biztosan nem vették volna jó néven, ha valaki összerágja, azután kiköpi kedvenc kis házórzőiket.

Igy hát kedvenc őrnagyom mindössze annyit tett, hogy azonnali riadókézsültségbe rendelte az egységet és átváltoította a váltásokat, hogy baj esetén egy század mindig az ürrepülőtéren állomásozzon. A sikátorbeli incidens után történt még egy esemény: három Hadúr megpróbálta zaklatni a techjeinket, de Marcy Barnes és Maraudere gyorsan meggyőzte őket, hogy jobb lesz csendben odébbállniuk. Gyorsan elterjedt a hír, hogy ha valaki a Fejvadászokra pályázik, akkor előbb a mechjeinken kell átjutnia. Ezután egyetlen Hadúr sem jött közelebb ezer méternél, és a két egység között zavaros fegyverszűnet alakult ki.

Ez eltartott két teljes hétig, amikor is elszabadult a pokol. Azon a héten az én századom látta el az ürrepülőtéri ügyeletet, ami gyakorlatilag kellemes kis pihe-ésnek számított. Éppen aludtam, és valami meleg tengerpartról álmodhattam, amikor valaki megrázta a vállam.

– Tűnj el – motyogtam, és átfordultam a másik oldalra, de a rázogatózás még intenzívebb lett.

– Mi van? – morogtam a hátamra gördülve, hogy szemügyre vehessem kínzómat.

Tony állt mellettem, mindig mosolygó arca ezúttal gondterhelt ráncokba gyűrődött, szemében aggodá-

lom csillant. Még félálomban is azonnal tudtam, hogy valami nincs rendben.

– A Hadurak. Megtámadták a bányákat.

Tony szavai úgy hatottak rám, mintha egy vödör jeget zúdítottak volna a fejemre, és egy pillanat alatt kiment a szememből az álom. Kiléptem az ágyamból, és rögtön öltözködni kezdtem. Közben Tony ismertette a részleteket.

– Tíz perccel ezelőtt kaptuk a hírt az Ötös Bányából. Jelentették, hogy támadás alatt állnak, és Walker Haduraiként azonosították a támadókat. Aztán egy robbanást hallottunk, és utána már semmit. Megpróbáltunk kapcsolatba lépni a többi bányával, de a Hármas, Hetes és Nyolcas nem válaszolt. A többiek visszahúzódtak, és folyamatosan segítségért sikoltoznak.

Behúztam kezeléslábasom villámzárvját, és Tonyval a sarkamban kiléptem az ajtón.

– Mi van a zászlóalj többi részével? – kiáltottam hátra a vállam felett.

– A Béta és a Gamma túl messze van, legalább öt óra kell, hogy ideérjenek. Az Alfa közelebb tartózkodik, de még nekik is három órára van szükségük. Az őrnagyot már értesítettük, és mi kaptuk a feladatot, hogy megállítsuk őket.

Nos, gondoltam keserűen, Walker éppen a legjobb időpontot választotta a támadásra. A három másik századdal ellentétben a Delta legnehezebb mechje is csak ötven tonnát nyomott. Mi elméletileg egy gyors támadó század voltunk főként Rattlesnake-ekkel felszerelve, de akadt néhány Headhunter és Diamondback, valamint az új Raptor modell kiegészítésként. Azért hoztak létre minket, hogy rugalmas taktikával, folyamatos mozgással szálljunk szembe az ellenféllel. A kető az egyhez arányú adok-kapokra viszont nem voltunk felkészítve.





– Hol van az újrjárójuk? – a Hadurak egy toldozott-foldozott Overlord osztályú hajót használtak mechjeik szállítására és főhadiszállásként.

– Nem tudni. Három nappal ezelőtt távozott, állítólag utánpótlást és tartalék alkatrészeket kellett volna hoznia, de fogadni mernék, hogy valahol odakint várja a Hadurakat.

– Mi van az időjárással?

– Közelgő hidegfront. A következő hat-huszonnégy órában még több óra számíthatunk, a vastagsága úgy tíz centi és egy méter között lehet.

Mire elértem az eligazítónak kinevezett tisztí étkезде ajtaját, már hét különféle nyelven káromkodtam. A század legénységének nagy része már odabent várakozott, és beléptemkor azonnal vigyázzba vágták magukat.

– Később – vakkantottam. – Van itt valakinek egy térképe a területről?

Valaki gyorsan kerített egyet, és kiterítette az asztalra. A bányák mindegyike a kanyonok bonyolult labirintusában helyezkedett el, mintegy harmincöt kilométerre nyugatra tőlünk. Az egyedüli be- és kijárat az az út volt, amely az ürrepülőtértől nem messze hatolt be a sziklafalak közé. A térképen ugyan elméletileg fel volt tüntetve a bányák védelme is, de amit hallottam, annak alapján egy klános csillaghalmoz is csak nagy nehézségek árán tudta volna megközelíteni, nemhogy kifosztani őket.

– Hogyan sikerülhetett nekik? – kérdezte Gregrey Reddis hadnagy, a Delta Kettes parancsnoka. Ő is friss husi volt, az Egyesült Nemzetközösség egyik akadémiájáról szabadították ránk. – A múltkor, amikor a fiúkkal véletlenül arra keveredtünk, leadtak egy figyelmeztető lövést, majd udvariasan közölték, hogy ha nem húzzuk el a csíkot, kirobbantanak minket a világegyetemből.

– Nincs jobb ötletem, minthogy a Haduraknak szabad bejárásuk van mindenhová, lévén ők a bolygó hivatalos védereje – válaszolt Tony. – És úgy tűnik, most élték ezzel az előnyükkel.

– Azt akard mondani, hogy mindvégig erre az akcióra készülődtek? – kérdezte Corlin sápadtan. Néha majdnem elfelejtettem, hogy a klánosok között nőtt fel, ahol a harcosok kasztjában ismeretlen fogalom volt a lopás. Végül is miért lopnál el bármit a társadtól, ha a fejét is betörheted, hogy nyíltan megszerezd tőle?

– Minden bányában van egy bunker, ahonnan ellenőrzik, és szükség esetén aktiválják a védelmi rendszert – folytatta Tony. – Ha ezt kiiktartják, akkor a bánya védelem nélkül marad.

– Értem – mondtam a térképre nézve. – A Deltának kell lelassítania őket, amíg az órnagy befut az Alfával. – Maasin kapitányra, újrjárónk parancsnokára pillantottam. – Kapitány, ha el akarna rejteni egy Overlordot ezen a bolygón a törvény figyelő szeme elől, de azt szeretné, hogy zűr esetén még elég közel legyen, hová dugná a hajót?

Maasin hatalmas termetű nő volt egy cseppnyi súlyfelesleg nélkül. Közelebb lépett, hogy alaposabban is szemügyre vegye a térképet. Néhány másodpercnyi feszült szemlélődés után vaskos ujjával egy területre bökött, körülbelül huszonöt kilométerre északra az ürrepülőtértől.

– Ide. A kráterek elég mélyek ahhoz, hogy el lehessen bennük rejteni az Overlordot, viszont elég távol van a várostól ahhoz, hogy egy gyors kutatással ne lehessen megtalálni. Azonkívül az alkalmas helyek közül ez van legközelebb a bányákhoz.

– Ahhoz már túl késő van, hogy bezárjuk ezeket a bohócokat a kanyonok közé – mondtam, miközben tekintetemmel végigkövettem a bányáktól a Maasin által megjelölt pontig vezető utat. – Viszont a hó és a jég miatt több órájukba fog telni, mire elérik az újrjárót. – Ujjammal egy tavat jelölő foltra mutattam. – Greg – mondtam elgondolkodva –, maga már járt ebben a szektorban. Ez a tó itt be van fagyva? És ha igen, akkor kibírja egy mech súlyát?

Reddis a térképre pillantva bólintott.

– Ebben az évszakban gond nélkül elbír egy mechet. – Töprengő tekintettel nézett rám. – Mit forgat a fejében, százados?

– Itt fogjuk megállítani a Hadurakat – mondtam a befagyott tó ábrájára bökve.

– Hogyan? – Az egyszerű kérdés a Delta Egyes parancsnokától, Chastity Killerman főhadnagytól érkezett. Az idősebb, viharvert arcú nőről az a pletyka terjengett, hogy Mallory ezredes két hónapot és rengeteg C-jegyet áldozott a megtalálására, amikor az egységét szétverték a klánok. Mindössze annyit tudtam róla, hogy kiváló tiszt, és jobban gyűlöli a klánokat, mint bárki más, akit ismertem.

– Ez a leggyorsabb út az újrjáróig. – Ujjammal láthatatlan ösvényt rajzoltam a kanyon szájától a kráterekig. Senki nem szólalt meg, amikor az útvonal a legkeskenyebb pontján keresztezte a befagyott tavat. – Számítá-

saim szerint még van legalább két óránk, mielőtt elérnének eddig a pontig.

– Komolyan gondolja? – Reddis úgy nézett rám, mintha éppen az imént nyilvánítottam volna magam a Csillagliga Első Lordjává. – A Hadurak apró darabokra cincálnak minket! Ez egy mézszárszék lesz!

– Csak rövid ideig kell tartanunk őket, amíg az Alfa megérkezik – válaszoltam, és határozottan Reddis szemébe néztem. – Meg aztán ki mondta, hogy a fair play díjra pályázom? – Darcy Joyerre, a Delta Század rangidős techjére pillantottam. – Maradtak még vibrobombáink? – A korábbi gyakorlatainkon már volt olyan, hogy hideg időjárási körülmények között kellett megtalálnunk a vibrobombákat.

– Nem egészen három tucat. – Elgondolkodva csavargatta viasszal bekenet bajuszát. – Talán további egy tucatot gyorsan össze tudnak dobni a fiúk.

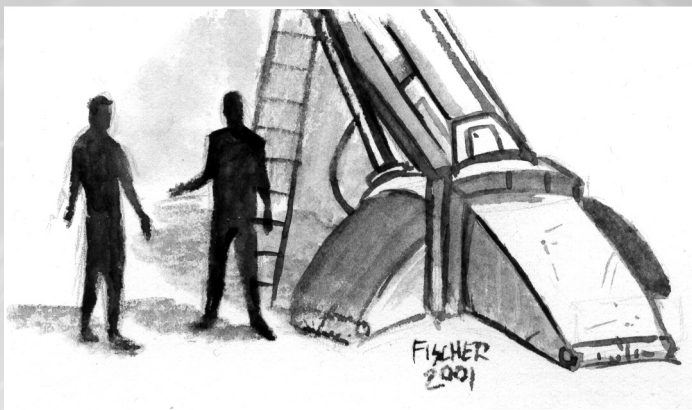
– Akkor lassanak hozzá. Szedjenek össze minden szállítóeszközt, amelyekre nincs szükségünk, és pakolják fel rájuk a kész bombákat. Tegyék ugyanezt azokkal is, akik nem végeznek kritikusságú munkát. Amikor minden megvan, fúrják a bombákat a tő jegébe ezen a ponton, és állítsák be őket közepes-nehéző mechekre.

Bólintott, majd sarkon fordulva elkocogott. Újra végignéztem az asztal köré gyűlt embereimen.

– Nos, a következőt fogjuk tenni. A Delta Század a tő távolabbi partjánál helyezkedik el – itt. A vibrobombák segítségével az lesz a dolgunk, hogy minél tovább felartsuk őket. Ha nem tudjuk a tőhoz szögezni őket, akkor meg kell próbálni minél több kárt okozni nekik. – Killermanre és Reddisre néztem. – Az önök dolga lesz, hogy leszedjék azokat, akik keresztültörnek rajtunk, vagy esetleg megkerülnek minket. A hátunk mögött fognak várni, ezen a síkságon. Itt tudják legjobban kihasználni a mechjeik nyújtotta előnyöket, és innen kaphatják el legkönnyebben azokat a Hadurakat, akik lemerészkednek a tő jegé felé. Oszoljanak párokra, és egy mechet soha ne támadjon egy párnál több. Van kérdés?

Nem volt.

– Még egy dolog, emberek – mondtam lassan, megfontoltan. – A Haduraknak nincs veszténialójuk. Amikor lecsaptak a bányákra, minden esélyük elszállt, hogy az Egyesült Nemzetközösség valaha is elnézi nekik az előéletüket. Nem fogják jó szemmel nézni, hogy a menekülésük útjába állunk, és amint meglátják, megpróbálják majd kinyírni önöket. – A válaszfalra rögzített órára pillantottam. – Tíz perc múlva indulunk.



A mechem mellett belefutottam Minskibe. A srác még mindig a beteglistán volt, és az újrjárók fedelzetén próbálta hasznossá tenni magát, amíg Sampon doki engedélyt nem ad neki a mech-szolgálat folytatására. Körülöttünk a század többi rész teljes gőzzel készülődött az indulásra. Én is magamra öltöttem sortomat és hűtőmellényemet, és már éppen akartam volna felmászni Headhunterem pilótafülkéjébe, amikor Minski a karomat megragadva megkérdezte, mi történt. Amikor elmondtam neki, döbbenet meredt rám.

– Ezt nem tehetik! – kiáltott fel. – Ez kész öngyilkosság!

– Igen, már mások is mondták – válaszoltam és szelíden eltoltam magamtól. – De ki más tenné meg helyettünk? Csak mi vagyunk a közelben.

– Nem érti! – Újra megfogta a karom. – Walker...

Ismét hátrébb toltam, kezdtem dühbe gurulni.

– Nézze, Minski – mondtam ujjamat az orra elé tolván –, el tudunk bánni Walkerrel és a mániákus zsoldosaival.

– Ebben az esetben én is önökkel akarok tartani.

– Nem – ráztam meg a fejem. – Ez lehetetlen.

– De...

– Semmi de. Maga hivatalosan még mindig a lábadozók listáján van. – Elkezdtém felmászni a létrán a pilótafülkéhez. Minski csak állt odalent, és némán figyelt. Egy másodperc múlva megálltam, és visszaneztem rá. – Menjen el a dokihoz, és mondja el neki, mi az ábra. Ha engedélyt ad a távozásra, akkor a Hotel négy-kettes szektorban ránk talál. A kommunikációs kód Yankee. Ha a közelünkbe ér, jelentkezzen be.

A srác vigyorogva bólintott, majd sarkon fordulva elhúzta a csikot. Néhány másodpercig néztem a távolodó harcost, majd folytattam utamat a fülke felé. Tíz perccel később a század kilépett az újrjáróból, és belevesztett a hőzivatbarba.

folytatjuk...

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2001. ÁPRILIS 20-IG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

Ha csekken előrefizetve 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	Boltí ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
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
<i>A Birodalom sorozat</i>			
Raymond E. Feist – Janny Wurts			
A birodalom leánya	1498	1400	1250

BATTLETECH REGÉNYEK			
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

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

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

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

Könyv címe	Boltí ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SZOROZAT			
A világ szeme I.	798	750	640
A világ szeme II.	998	950	850
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Diszdoboz (2 könyv 4 kötetben)	3490	3490	3490

EARTHDAWN REGÉNYEK			
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

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÓSÓK VÁROSA			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850

BEHOLDER AKCIÓ			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750

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

Könyv címe Bolti 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 esküvősek	699	660	590
Hideg karok ölélese	749	710	640
Erioni regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
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: Kárhóztottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760

MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI			
Sárkányszárny I.	699	660	590
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760
Tűztenger II.	890	850	760

CHERUBION KIADÓ			
William Blendown: Boszorkányszombat	1798	1700	1520
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
Poul Anderson: A tenger nép gyermekei	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Jack Vance: Suldrun kertje (Lyonesse I.)	998	950	850
Jack Vance: A zöld gyöngy (Lyonesse II)	1198	1140	1020
Jack Vance: Madouc (Lyonesse III)	1198	1140	1020
John Caldwell: Az éj káosz	1498	1420	1270
Bán Mór: A vérszemű csillag	898	850	760
Jeffrey Stone: Nincs kegyelem	598	500	500
Terry Pratchett: Mort	898	850	760
Terry Pratchett: A mágia fénye	798	760	680

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 Wilek: Torreador	899	850	760
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760
Robert Weinberg: Ut a pokolba	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Kantáta (A pap ciklus I.)	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Shilmistar árnyai (A pap ciklus II.)	1090	1040	930

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

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértéthajó (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 fejedvadász 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
Edwin Aldrin – J. Barnes: A csillagok fia I-II	1399	1260	1120
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450
Douglas Adams: Viszlát 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 SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI			
R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúí	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

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI			
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

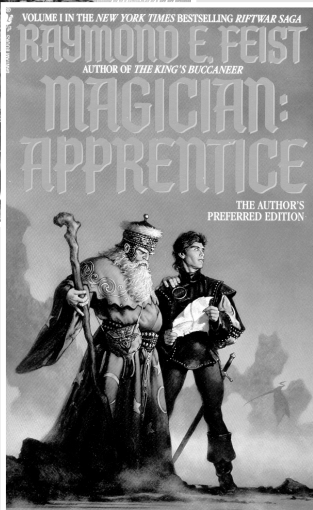
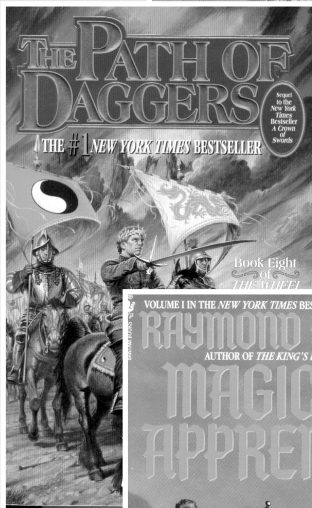
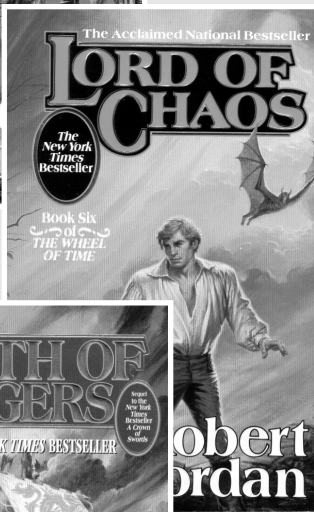
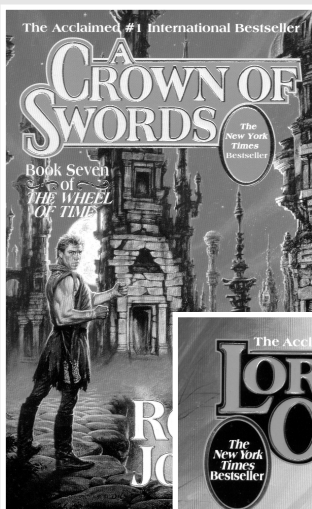
HATALOM KÁRTYÁI			
Árnycsillag	650		
Dobozos társasjáték	2490		
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650		
Ősök Városa	950		
Aranyforrás	650		
Rüvel hegy	650		

HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK			
A víz síkja	200		
Pozitív létsík	200		
Quwargok földje	200		
A föld síkja	200		
A levegő síkja	200		

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK			
Alappakli	998		

Az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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



Könyv címe

Bolti ár

1-2 könyv
esetén

3 vagy több
könyv esetén

DAVID EDDINGS

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

TERRY BROOKS

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

J. R. R. TOLKIEN

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

TERRY GOODKIND

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

ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

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

KÉRJÜK, HOGY AZ ANGOL NYELVŰ KÖNYVEKRE CSAK AKKOR FIZESD BE A PÉNZT, HA MÁR VISSZAJELEZTŰK NEKED, HOGY A KÖNYVET BE TUDJUK SZERZENI!

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

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

DAVID GEMMEL			
Dark Moon	1940	1840	1660
Echoes of the Great Song	1940	1840	1660
Legend of Deathwalker	1940	1840	1660
Midnight Falcon	1940	1840	1660
Winter Warriors	1940	1840	1660
Sword In the Storm	1940	1840	1660

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
DAVID WINGROVE			
Middle Kingdom	2290	2130	1940
Broken Wheel	2290	2130	1940
White Mountain	2290	2130	1940
Stone Within	2290	2130	1940
Beneath Tree of Heaven	2290	2130	1940
White Moon, Red Dragon	1990	1880	1690
Days of Bitter Strength	2630	2400	2200
Marriage of the Livin	2290	2130	1940

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

RICARDO PINTO			
The Chosen	2710	2460	2260

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

FANTASY ALBUMOK			
Art of Magic The Gathering	8070	6840	6460
Boris Vallejo: Enchantment	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Ladies	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Portfolio	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Dreams	8070	6840	6460
Frank Collection (World's Finest Fantasy Art)	6100	5240	4910

KOMBÓK

MANAHALÁL

Sziasztok! Ismét bemutatnék egyet a rendkívül erős saját fejlesztésű paklijaim közül. (Ha ez így folyik tovább, lassan külön rovatot lehet nyitni nekem.) Ezúttal a Rúvel-begy kiegészítő lapjait is használni fogjuk, tehát a már megváltozott környezetben is nyugodtan versenyezhetünk vele.

PAKLIÖSSZEÁLLÍTÁS

A játékban két fő erőforrás van. Az egyiket a kézben levő lapok alkotják, ezzel a már korábban megjelent Talbot-pakli behatóan foglalkozott, a másik a varázspont, ami legalább annyira fontos, mint a lapok, hiába van ugyanis sok lap a kezünkben, ha VP-hiány miatt nem tudjuk őket kijátszani, és ez fordítva is igaz: hiába van sok VP-nk, ha nincs mire költeni.

Mint azt a cím sugallja, paklink az ellenfél VP-inek elpusztításán alapul. Lehet ezzel győzni? – kérdezhetitek rögtön, de a kétkedőket rögtön meg is nyugtatnám, ugyanis lehet, méghozzá igen könnyedén és gyorsan. Az egészben az a lényeg, hogy nem *Tudatrombolással*, *Direkt kontaktussal* vagy a többi drága és egyszer használatos VP-pusztítással/elvévással kell operálni, és nem a *Mester büntetésével* kell ölni, hanem lényekkel. Ráadásul ez esetben összeköthjük a kellemeset a haszonnal, vagyis azokkal a lényekkel

öljük meg az ellenfelet, amikkel elvettük a VP-jét. Lásuk, hogy melyikekre gondolok:

Mindenképpen érdemes olyan lényekkel játszani, amelyek több alkalommal is tudnak VP-t pusztítani, vagy pedig nehéz őket olcsón leszedni. Az egyik ilyen példány *Rynthus*, akit ugyan nem nehéz kiirtani, viszont ez csak addig igaz, amíg rá nem tesszünk egy vagy több testrészt. Ebből a megfontolásból érdemes paklink lényeinek nagy részét a galetkik közül választani, mivel testrészekkel is fogunk játszani. Menjünk is tovább! *Rynthus* mellé nagyon jól passzol (mondhatni „őskombó”) *Torq*, az *inkvizítor*, aki néhány kör alatt nagyon nagyra tud hízni, ha lent van mellette az imént említett barátja is. Sajnos annyira azért nem jók együtt, mert vagy nekünk nem marad VP-nk, hogy az ellenfelét elvegyük, vagy ő költi el mindet, nehogy egy is kárba vesszen. Azért alkalom adtán, és ügyes játékkal minden hasonló problémát meg tudunk oldani. Menjünk tovább: bár csak egy alkalommal használatos, *Enor*, a *ravasz* is egy jó lény, ráadásul mégikusait üt, ami manapság nem egy utolsó dolog. Ebben a pakliban ő az egyetlen esélyünk a *Sberan védősárkánya* és a hasonlóan gusztustalan lények ellen. Most persze említhettem volna a *Fényurat* is, de az ilyen drága lapokra az ellenfélnek úgysem lesz VP-je, így Enortól függetlenül sem kell tőlük tartanunk.

Mivel több VP-irtó galetki nincsen, kénytelenek leszünk egyéb galetkiket betenni a pakliba, főleg olyanokat, amik olcsón lejönnek, és nagyot ütnek. Az egyik ilyen lehetne *Ka-Boom*, de a Halhatatlan klán használatát nem javaslom, inkább válasszuk a *Galetki szájbójt* és/vagy *Khalea Wa Humpedet*, de ezek közül is inkább az előzőt, mert Humped olcsóbbítja az ellenfél varázslatait, akkor meg minek az egész



pakli. Szintén nem előnyös *Gargol* vagy *Levatan* használata, mert nem olcsók, és még tápolják is az ellenfelet, pedig színben megfelelének. Most már van 12-15 lényünk, de tegyünk be még 2 *Tudatfalót* és 3 *Vidám manót*, mert bár nem galetkik, kár lenne kihagyni őket egy ilyen pakliból, ráadásul remekül használhatóak önmagukban is. Ennyi lény bőven elég, jöhetnek a testrészek.

Eleniosból a *Rücskös bőrt* érdemes használni, így megvédhetjük lényeinket pl. a *Pyrk vipérától*, de akár egy *Talriai bebemóttól* is (Ki a fene játszik ezekkel? Ja! Én.). Bár csak mólalaprak tűnik, a

Tudatronsóoló mancs igencsak megkeserítheti az ellenfél életét, és biztosíthatom, hogy elsődleges célja ennek a lapnak a leszedése lesz. Persze nem akkor, amikor *Ryntbus* üti vele, hanem akkor, amikor a *Galetki szájbős*, vagy egy hasonlóan nagydarab társa. A Tolvaj klánból feltétlenül tegyük be a *Lávaköpetet*, hiánya ugyanis rendkívül meggyengítené a paklit. Mivel leszedéssel nem játszunk, ez az egyetlen lap, amivel a nagyobb akadályokat is elgördíthetjük az útból. Talán megpróbálhatjuk használni a *Mágiafaló csápot* is, de az az igazság, hogy ez drága, és nem is húzhatunk rá. Amikor pedig megéri kijátszani, akkor már úgys nyert ügyünk van, tehát az ellenfélnek nincs VP-je, amit elvehetnénk, nekünk meg már nincs mire költeni, amit kapunk. Ezeket persze csak a saját (verseny)tapasztalataim alapján állítom, mindenki nyugodtan próbálja ki, és hozzon saját döntést a használatát illetően. De bárhog is döntünk, a *Kövéváltoztató csápot* mindenképpen tegyük be.

Talán nem tűnik erősnek, mégis: ha az ellenfélnek soha sincs VP-je, amit meg kap, az nem elég semmire, és ezt mind mi értük el, akkor sikeresen kialakítottunk egy lock-ot, azaz idő kérdése, és nyertünk. Ennyit a testrészekről.

Egy bekezdéssel feljebb azt állítottam, hogy nincs szükség több lényre. SZÜKSÉG tényleg nincs, azonban a paklink elég sok testrésszel operál, ráadásul igen sok is múlik rajtuk, ezért javaslom a *Kamdemu* használatát. Mindenképpen megéri betenni belőle

legalább kettőt, igaz, hogy csak a kikereső képességére van szükségünk, de megfelelő pillanatban fel is szűrhatja magát, hogy a pusztító galetkink üthessen.

Több asztalon maradó lapunk nincs, jöhetnek az egyébek. Leszedéssel alaplól nem játszunk, méghozzá azért nem, mert nem találtam olyan épületet, tárgyat vagy bűbajt, amit ha az ellenfél játékba hoz, akkor ne tudnánk nyerni, a lényeket meg ki lehet küszöbölni egyéb módokon is. Természetesen csak a reális fenyegetettséget vettem számításba, így az olyan lapokkal, amikkel a kutya se játszik (mint pl. *Jerikó*), nem is foglalkoztam. Az viszont kellemetlen, ha a mi feltápolót (de fel nem hízlalt) galetkijeinket irtják le. A testrészek ugyan kellőképpen megvédik őket az aljas varázslatoktól és hatásoktól, de a lények ellen ezek nem nyújtanak megfelelő védelmet, főleg, hogy magukon a galetkiken semmit nem erősítenek (leszámítva a *Lávaköpetet*). Több ellenfelem is mosolygott azon, hogy használtam *Gemina balzsamát*, egészen addig, amíg meg nem próbálta egy galetkimet két lényvel leütni, (aztán nem sikerült neki). Jó védekezés az *Egokinzás* és a *Savcsapás ellen*, ráadásul ez a lap segíthet túlélni egy *Most vagy sobát* vagy egy *Gömbvillámot* is, az előbbi esetben még meg is fordíthatja a játékot. Nem véletlen, hogy nem egyéb gyógyító lapot használunk, (pl. *Revitalizációt*) hanem ezt. Az ok pedig az, hogy minél jobban törekszünk az ellenfél VP-inek elpusztítására, annál kevesebb marad nekünk is, ezért olcsó, lehetőleg nulla idézési költségű azonnali lapokat kell használnunk.

A másik kellemetlenség, ha az ellenfélnek sikerül valamilyen lényt betolnia az örposztijába. Ez két esetben lehetséges (leszámítva a szerencsétlen húzást):

1. A játék eleje van.
2. Valamilyen úton-módon megakadályozta, hogy a *Kövéváltoztató csápos* galetkink üssön.

Az első esetre jó orvosság a szintén olcsó lövések használata (ezeket én nem sorolom a leszedések közé,



PAKLILISTA:

- 3 Torq, az inkvizítor
- 3 Galetki szájhős
 - 3 Rynthus
- 3 Vidám manó
 - 2 Tudatfaló
- 2 Enor a ravasz
 - 2 Kamdemu
 - 3 Lávaköpet
 - 3 Rücskös bőr
- 3 Tudatroncsoló mancs
- 3 Kövévaltoztató csáp
 - 3 A féreg érintése
 - 3 A gyenge ereje
 - 3 A gyenge gyengéje
 - 3 Lady Olívia trükkje
 - 3 Gemina balzsama
 - 2 Manaszívás

mert csupán sebeznek, azt meg a lények is tudnak, és akkor azokat is leszedésnek kellene tekinteni). Rakjunk is be gyorsan 3-3 *A gyenge erejét* és *A gyenge gyengéjét*, ezek nagyon jók a játék elején gyorsan kijövő 1 ÉP-s lények ellen, és az első-3-körös képességüket is jól lehet hasznosítani. *A féreg érintése* is olcsó, színben is megfelel, és a nagyobb lényekkel is elbánik, a paklinkban van hát a helye. Ezekkel a lapokkal helyelkőzzel meg is oldottuk a problémát.

A második eset kellemetlenebb, mert valószínűleg leszedte a feltápolot galetkinket. Erre külön lapot nem tudok ajánlani, de hogy mi a teendő az ilyen esetekben, arra majd később adok néhány tanácsot.

Manapság igen divatosak a tárgyias paklik, mivel *A sárkány kincse* igen-csak meggyorsította őket. Csakhogy ahhoz 8 ÉP-t kell áldozni, és egyébként is jó pár ÉP-áldozós lapot használnak a játékosok (pl. *Nekromancia*, *Transzformáció* stb.), úgyhogy nyugodtan tegyünk be a paklinkba 3 *Lady Olívia Trükkjét*, mert ez jó védekezés ellenük. Nem is beszélve az egyéb előnyeiről, pl. arról, hogy jól hízlalja Torqot, vagy arról, hogy kellemesen akadályozza az ellenfelet a drága lapjainak kijátszásában. De ha szeretjük bosszantani ellenfeleinket, akkor is érdemes használnunk, mert ezzel kifejezetten jól lehet.

Felmerülhet a kérdés, hogy mit teszünk 12-15 counter ellen? Megmondom: a lényeket és a testrészeket nehezen lehet, a trükköt +5 VP counterelni, és ha jobban belegondolunk, a számunkra leglényegesebb időszakban (1-3. kör) nekünk is van 6 counterünk. Emellett az ellenfélnek úgysem lesz sok VP-je, ezért maximum a *Megszakítást* vagy a *Majd legközelebbet* tudja csak kijátszani. Ez 6 lap, ráadásul 3 csak késleltet, nem counterel igazán. De ha biztosra akarunk menni, használjunk *Manaszívást*, mert ez nem olyan drága, mint a kontaktus, nem hat rá a destabil, mégis elég jól lehet vele VP-t elvenni,

bár ebben a pakliban annyi VP pusztítás van, hogy ennek a lapnak leginkább csak a counter-kiugrató szerep maradjon.

Végül a szabálylapra térnék rá. Ehhez a paklihoz leginkább *A bőség zavarára* passzol, ezzel érhetjük el ugyanis a legkönnyebben, hogy a kezdéskor oly fontos lapokat behúzzuk. Más szabálylapot nem javaslok, még a *Kettős erőbedobást* sem, mivel ezáltal az első 8-10 lapból kell megalapoznunk a győzelmiünket, és nem a sokadikból.

Voilà! Kész a pakli, amit oldalt meg is tekinthettek, a színei: Sheran-Elenios-Dornodon-Fairlight. Hozzá kell tennem, hogy ez csak az én verzióm, a lapok arányát mindenki löje be maga, mert a versenykörnyezettől is függ, hogy miből mennyi kell.

HOGYAN JÁTSSZUNK?

Először is jól kell húznunk, pontosabban két lapnak kell a kezünkben lennie a 2-3. körre: *Galetki szájhős*, *Kövévaltoztató csáp*. Ha ez sikerül, és sikeresen ki is tudjuk őket játszani, jó eséllyel nyertünk, mivel a szájhős beüt 4-et, így 4 VP-vel többre kerül az ellenfélnek minden, ezért nem tud lapot kijátszani. Amikor mi jövünk, elveszük a VP-jét *Tudatfalóval*, *Enor*, *a ravasszal* vagy *Manaszívással*, megint ütünk, megint elveszük a VP-jét, és így tovább. Ha tehetjük, azért tápoljuk meg még 1-2 testrésszel (legjobb a *Tudatroncsoló mancs*), mert a mi körünkben az ellenfél olcsó azonnali bezzéssel arra kényszeríthet bennünket, hogy feláldozzunk egy vétagot, és ilyenkor jobb, ha nem a csápot áldozzuk fel, mert akkor kezdődnek a bajok. A *Tudatroncsoló mancs* még azért is jó ebben az esetben, mert különös élvezetet okozhat nekünk, amikor látjuk ellenfelünk rémült arcát, hiszen képtelen lesznedni a szájhőst (vagy csak nehezen), és tudja, hogy ha sikerülne, akkor is alig marad max. VP-je...

Ez a lapkombináció elég sokszor a

kezünkbe kerül, de nem mindig, nyerni viszont ilyenkor is kell. Mi hát a teendő? Lényeket biztosan húzunk, ezeket feltétlenül ki kell játszsanunk, mert mint említettem, nem előnyös, ha az ellenfél betolja az őrszostjába a lényeit. A szájhős önmagában sem rossz, mert nagyokat üt, de a csáp hiányától függetlenül tegyünk rá testrészt. Jó még *Torq*, az *inkvizitor*, főleg, ha húzunk mellé *Rynthust*, vagy *Lady Olívia trükkjét*. Néhány kör alatt felhízlalhatjuk, ütni persze csak akkor menjen, ha már nem tartunk valami nagy repülő lénytől, ami testrészesül leveri. Az ilyen esetekre jó biztosíték a megfelelően nagy *Lávaköpet* kijátszása.

Nem érdemes 2-3 lénynél többet játékban tartanunk, és jól tesszük, ha ezek közül is csak egyet erősítünk meg a lehetőségekhez képest, mert egy tömegirtás gyorsan pontot tehet a paklink végére. Ha viszont egy legyőzhetetlennek tűnő lény bámul az ellenfél őrszostjában, akkor nyugodtan hozzunk lényeket, és ezekkel blokkolgtatva, a tápos galetkivel üssünk át mellé. Ugyanez a helyzet, ha csak újabb lények kijátszásával tudjuk az ellenfél VP-it elpusztítani (pl. *Tudatfaló*, *Enor a ravasz*).

Mit tegyünk, ha a testrészes galetkinket elpusztítja a gaz ellen?

Na ez egy kellemetlen eset, de nem (feltétlenül) veszélyes. Ha betartjuk azt, hogy csak néhány lényt tartunk egyszerre elemében, akkor a nagy számok törvénye és egyéb okos elméletek alapján lesz a kezünkben egy vagy több lény, amit gondolkodás nélkül ki is játszhatunk. Ugyanez a helyzet akkor, ha pl. egy testrészből többet is húztunk, és nem voltunk annyira buták, hogy elvtelenül mindet egy lényre pakoltuk rá. Az egészből az a lényeg, hogy újra össze tudunk hozni egy tápos galetkit, aki ott folytathatja, ahol az előző abbahagyta, és valószínűleg lesz még játékban olyan lény, amit korábban hoztunk le, és még mindig él, úgyhogy amíg leendő gyakorlatunk aktivizálódik, ő tartani tudja a frontot. Mindennek az a feltétele, hogy ne pakoljuk ki az összes lapot a kezünkéből.

Most pedig a szokásos laponkénti tanácsadás következik:

LADY OLÍVIA TRÜKKJE: akkor is nyugodtan játszunk ki, ha nincsen mellette *Torq*, mert az az 1 VP veszteség is sokat számít, főleg a meccs elején. A háts pakli nem tud a 2. körben 3VP-s lényt vagy *Bikaviadalt* kijátszani, a Talbot-pakli nem tud a 3. körben facsarni stb. Ha viszont tudjuk, hogy a közeljövőben *Transzformáció*, *A sűrűkeállomány aktivizálása* vagy *A sárkány kin-*



csé várható, akkor azért ne pufogtassuk el, inkább tartalékoljuk az említett lapok kijátszása utánra, megnövelve ezzel győzelmi esélyeinket.

VIDÁM MANÓ: egy harmadik előnyös kezdés lehet, ha ez a kezünkben van, és ráadásul mi is kezdünk. Ez esetben feltétlenül ezt játszunk ki elsőként, és csépeljük vele addig az ellenfél búráját, amíg csak lehet, így egy lap segítségével rengeteg VP-jét elpusztíthatjuk. Kellemetlen azonban, ha 0-ért leszdedik, de hát minek játszunk *Gemina balzsamával*?

GEMINA BALZSAMA: csak akkor játszunk ki, ha biztosak vagyunk benne, hogy meg tudjuk vele menteni a lényünket, főleg horda ellen, ahol a győzelmünk kulcsa lehet, ha egy *Most vagy soba* után meggyógyítjuk magunkat, miközben az ellenfélnek se gyújtóje, se paklija. Szóval inkább a saját életünk mentésére használjuk, és ne a lényekére. Persze, ha rövidtávon nincs más esélyünk a győzelemre, akkor azért igyekezzünk minden lényünket játékban tartani, mivel nélkülük az az 1 ÉP gyógyítás sem ér semmit.

TUDATRONCSOLÓ MANCS, KŐVÁLTÓZTATÓ CSÁP: ezeket a testrészeket csak akkor játszunk ki, ha olyan galetkire tudjuk őket tenni, ami legalábbis hármat üt, mert csak ekkor látjuk valami hasznukat (ha minden csak eggyel többbe kerül az ellenfélnek, akkor már egy *Káoszmaster* többet ér). Persze ha létfontosságú, hogy lapot húzzunk, akkor – legalábbis a mancsot – mindenképpen játszunk ki.

MANASZÍVÁS: bár sokan használják sokféle pakliban, legalább ennyien nem szokták figyelembe venni, hogy minden Tolvaj galetki után eggyel több VP-t lehet vele elvenni. Mi azért ne hibázzunk így, mert sok múlhat rajta.

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Mivel a pakli hagyományos versenyre készült, szinte lehetetlen minden ellen sideolni, mert ez az a formátum, ahol mindenféle kombó-förmedvény (is) előfordul. Persze azért van jó néhány szokványos konstrukció, mint például a tárgyas pakli, ami ellen kitűnő védelmet nyújthat a *Robbantás*, de leginkább a *Vételár*. A múltkor ugyan azt írtam, hogy a megszaporozott tárgyvirtások miatt ezekkel a paklikkal csak a legbátrabbak fognak versenyen indulni, de úgy látszik, hogy elég sok bátor játékos van. (Ezek szerint továbbra sem érdekes lottóznom.) Ha minden igaz, ennek a hat lapnak azért elégnek kell lennie, mert ugye alából játszunk A *gyenge gyengéjével* is, ami szerencsés esetben jobb is, mint az említett két lap.

Egy másik közkedvelt pakli a háts pakli, ami ellen csak igen nehezen vehetjük fel a harcot, mivel az valószínűleg sok counterrel is játszik. Azért érdemes lehet *Egyszerűsítést* használni, hogy a *Bikavivadalmok* leszedhessük. Régi lap ugyan, de attól még ugyanolyan jól használható. Ugyanez ellen a pakli ellen védekezhetünk A *béke szigetével*, bár mivel az ellenfél (elvileg) sok counterrel játszik, akkora hasznát mégsem látjuk, viszont eléfer a sideban (más pakli ellen talán jobban használhatjuk). Ha jobban meggondoljuk, azért megpróbálhatjuk alából is használni, csak akkor ki kell valamit venni a pakliból, ami nekem nem nagyon ment, de lehet, hogy nektek ez nem lesz probléma.

A kontrollok ellen a nagy számú testrés használata is megfelelő védelmet biztosít, de ha ez mégsem bizonyulna elegendőnek, akkor nyugodtan rakjunk a kiegészítő paklinkba *Álcázás szakértelem*t, mert ez egy cseppet megnehezíti az ellen dolgát. Másik jó lap ilyen esetekre a *Célpontválasztás*, ezt is kipróbálhatjuk.

Mostanában ismét előkerültek az épületes paklik, és bizony A *föld síkja* Invázió lapjai miatt igen erősé váltak. Sajnos a *Földregés* színben nem fér be a

paklinkba, de talán a *Szabotázs* is kellőképpen hátráltatja az ilyen paklival játszó ellenfeleinket. Ha ezt még megtoldjuk néhány A *gyenge pusztulásával* is, akkor még több esélyünk lesz a győzelemre, ráadásul ez a lap jó a tárgyas, és persze sok más pakli ellen is. A kétkedők figyelmét ismét felhívnam arra, hogy nem feltétlenül probléma az, hogy mi is kis idézési költségű lapokkal játszunk, mert egyenlőség esetén mi választunk célpontot.

Ha minden általam ajánlott lappal szándékozunk játszani, akkor még egy hely van a kiegészítő paklinkban, javasolom, hogy ide valamilyen sítot vállassunk, mert ugyan mostanában mintha egy kicsit eltűntek volna a versenyekről, azért sosem árt, ha nem lepődünk meg. Ha meg nem az általam ajánlott lapokkal játszunk, akkor még több hely is maradt a sideban, de ezeket már nektek kell feltölteni.



EGYÉB

Ez már nem ehhez a paklihoz kapcsolódik, hanem a múltkori írásomhoz. Ha valaki esetleg bűnös módon nem olvasta volna, akkor most gyorsan pótolja be a mulasztását, hogy ő is értse, amit most fogok írni (aki meg olvasta, az gyorsan olvassa el újra, mert már biztosan elfelejtette az ott írtakat).

Szóval a Partizánháború cikkem végén ugyanebben az „Egyéb” részlegben azt írtam, hogy a Rúvel-hegy kiegészítőben megjelent lapok közül csak egy van, amit alából használnék, és az A *forrás érintése*. Nem állítom, hogy tévedtem, de azóta rábukkantam egy másik nagyon jó lapra, aminek feltétlenül helyet kell szorítanunk abban a pakliban, mert eszméletlenül „brutális”. Ki is próbáltam, úgyhogy hihettek nekem. Ja, és hogy melyik ez a lap? Úgy hívják, hogy *Zephyndar*.

Végül jó szórakozást kívánok mindkét paklihoz. Legközelebb ugyanitt!

SZEMERÉNYI TIBOR

DUNGEON

M I N I K L U B

- ❖ HKK, KGK (laponként is), széles választékban.
- ❖ Sci-fi- és fantasy könyvek, szerepjátékok.
- ❖ Kockák, védőfóliák, és más kiegészítők.
- ❖ Eladhatod vagy elcserélheted lapjaidat.
- ❖ Játshatsz a barátaiddal.

FIGYELEM!

Ha behozod ezt a hirdetést
10% kedvezményt kapsz
a BEHOLDER Kft.
termékeinek árából!

Címünk:
Budapest, VII. ker.
Erzsébet krt. 37.
(az udvarban)

Nyitvatartás:
H-P: 11-18-ig
tel. (11-18-ig):
06-20-967-8936
Kérd a boltot!

Kérdezz... ALOM...felelek!

Ha Átokszórással ölök meg egy lényt, kapok-e érte szörnykomponenst?

Igen, amennyiben nem az előkészítő fázisban hal meg, a védekezési bónusz elvesztésekor.

Hány varázspontért játszok ki egy Varkudar íjászt, ha van a játékban egy Varkaudar fétis és egy Khór Földje?

Nos, a sík nem csökkenti egy varázspont alá az idézési költséget, a fétis viszont igen. Amennyiben mindkettő az én lapom, mondhatom azt, hogy először a sík csökkent, utána a fétis, és így nulla varázspontba kerül az íjász. Persze fordítva is dönthetek, ha a varázspontom elköltése a céloom, akkor az íjász egy varázspontba kerül. Ha a sík az ellenfelemé, akkor mindenképpen egy varázspontba kerül a Varkaudar íjász.

Egy ellenvarázslat csata végén megtehetem-e azt a Célpontválasztással, hogy az ellenfél Ellenvarázslatának új célpontot választok, mégpedig a saját varázslatát?

Igen, mivel a Célpontválasztás olyan lapokra működik, amiknek a szövegében a célpont szó szerepel, és egy lapra hat. Minden azonnali reakció lapra is működik tehát, amik eleget tesznek a fenti feltételeknek. Fontos azonban, hogy a Célpontválasztással kiválasztott új célpontnak is legálisnak kell lennie, tehát pl. egy Agybénítást nem irányíthatok át egy általános varázslat megakadályozására, illetve nem irányíthatok át egy varázslatot saját magára.

El kell-e költenem plusz két varázspontot Gemina balzsamának kijátszásakor, ha Egokínzással megölik a lényemet, és én meg akarom menteni?

Nem. Az Egokínzás csak a rá kijátszott azonnali reakció lapokat drágítja. A Gemina balzsama egy részt nem azonnali reakció, másrészt nem az Egokínzásra játszom ki. A életmentő varázslatokat és hatásokat nem drágítja az Egokínzás.

Jár-e komponens akkor, ha az ellenfelem a Rabszolgaság elöl feláldozza a hét életpontját és a lényét?

Igen, mivel ez kényszerített áldozásnak számít.

Helyszín kerülhet-e passzívan játékba (pl. Kronobogártól, vagy Nimgilario cselétől)?

Nem. Helyszínre csak azok a lapok hatnak, amikre ez külön rá van írva. Sem a bogár, sem a Nimgilario csele nem hat a helyszínekre. Hasonlóképpen az idézési költséget módosító lapok sem vonatkoznak rá (pl. Káosz-mester, Varázsszél stb.), kivéve a Túlélők Földjét, amire ez külön rá van írva.

Mi történik akkor, ha ledermesztem az ellenfél Rabszolgaságát?

Ilyenkor a Rabszolgasággal elvett lényem visszakerül hozzám. Majd amikor leesik az összes Dermesztés jelző, a Rabszolgaság ismét érvénybe lép, és a lényem visszamegy az ellenfelemhez.



Mi történik akkor, ha a *Titkos rituálé* során *Sir Lonil Zomar* az első lényem a pakliban?

Sir Lonil Zomar nem kerülhet közvetlenül a pakliból a játékba, így a rituáléval sem. A képességei csak akkor működnek, amikor ő maga már játékban van, az tehát, hogy harcon kívül más módon nem kerülhet a gyűjtőbe, ebben az esetben nem érvényes. Vagyis a fenn említett példánál maradva, Zomar a gyűjtőbe dobom, és addig húzom tovább a lapokat, amíg olyan lényt nem húzok, ami a játékba kerülhet a rituáléval. Ugyanez a helyzet akkor, amikor a *Titkos rituálé* során húzott lény más okok miatt nem kerülhet a játékba, pl. a neves kalandozó, vagy az avatár szabály miatt.

Hány varázspontért játszom ki a *Lélekcspadát*, ha egy *Varázsszél* mellett akarok kijátszani egy *Káoszmentert*?

Négyért. A *Lélekcspada*, a *Manacsapdához* hasonlóan, a módosított idézési költség vonatkozik.

Mikor kell lapot dobnom, ha játékban van egy *Galetki helytartó*, és én lapot húzok a húzási fázison kívül?

Értelemszerűen a lap(ok) felhúzása után kell dobnod annyit, amennyi lapot húztál.

Drágábbak-e a varázslatok, ha játékban van egy *Óriások földje* és egy *Tiszta játék*?

Igen. A *Tiszta játék* hatása az, hogy a lapok azon képességei, amik idézési költséget csökkentenek illetve növelnek, nem működnek. Azonban a síkokra csak olyan lapok hatnak, amire ez külön rá van írva, és a *Tiszta játék*on nem szerepel az, hogy síkokra is vonatkozik.

Kijátszhatom-e a *középszer pusztulását*, ha két lap és egy sík van játékban?

Igen, viszont a sík nem kerülhet tőle a gyűjtőbe. Amennyiben a sík a legnagyobb vagy legkisebb idézési költségű lap, akkor a középső idézési költségű lapokat *leszedi A középszer pusztulása*. Ha a sík a középső idézési költségű lap, akkor nem történik semmi.

Ha egy lényemet megmentek egy életmentő hatással vagy varázslattal, utána melyik játékos játszhat ki lapot?

Természetesen az ellenfél. Az életmentő hatások és varázslatok ugyanolyan cselekvésnek számítanak, mint bármi más.

Kapok-e varázspontot az *Ósi szertartással* akkor, ha egy lényem meghalna, de én megmentem életmentő hatással, sebzés átvállalásával stb.?

Természetesen nem. Az *Ósi szertartás* csak akkor ad varázspontot, ha a lény ténylegesen a gyűjtőbe került.

Visszakapom-e feláldozott életpontomat, ha játékban van egy *Valamit valamiért*, kijátszom egy lapot és az ellenfelem *Majd legközelebbel* reagál rá?

Nem. A *Majd legközelebb* csak a lap idézési költségét, kijátszási feltételét stb. adja vissza, azokat, amik a kijátszott lapon szerepelnek. Az egyéb, kapcsolódó hatások költségeit (kivéve azokat, amik az idézési költséget módosítanak) nem kapod vissza.

Mi történik, ha *Bérmunkázom* az ellenfél *Kronobogarát*?

Ugyanez mind a *Mániánál*. Az ellenfél feláldozza az összes életpontját, csak ezután cselekedhet mást.



A *Pyrk viperám* harci képességével ráharap a *Troglodita vajákosra*. Megmenthetem-e a viperát a vajákos halálakor kapott jelzővel, vajákos által kiosztott -1 életpontos jelzőt?

Igen, ha a vipera volt a támadó. Mindkét hatás elméletileg egyszerre történik (mindkét jelző egyszerre kerülne a viperára), ilyenkor mindig az aktív játékos dönti el a sorrendet. Vagyis, ha én támadtam a viperával, akkor a *Pyrk vipera* először megkapja saját jelzőjét, majd jönne az életpont csökkentő jelző, amit a saját jelzőjével megakadályozhatok.



VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ,
36. terem, Dorkovits 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).
DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi
klub, Szabadság u.
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.
ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u.
4/B. (bejárat a Kresz G. u.
felől), ☎: 239-2506,
06-30-9-245-850.
GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor
Művelődési Központ, a HÉV
Szabadság téri megállójával
szemben.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási
Központ, Török Ignác u. 1.
GYŐR – Petőfi Sándor Városi
Művelődési Központ,
Árpád u. 44.
HATVAN – Next-Door Szerepjáték
Klub, Grassalkovich
Művelődési Központ
KAPOSVÁR –
Használt Könyvkereskedés,
Dózsa György u. 5.
KÖRMEND – Művelődési Központ
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 kultúr
helyisége, Ady Endre u. 20.
VALHALLA PÁHOLY
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

MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN



CSÖK VÁROSA

Időpont: március 31. szombat, 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Siófok.
Szabályok: Csök Városa.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Illés Bálint
84-311-619,
e-mail: gamezz@matavnet.hu

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 31. szombat, 10 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Margitszigeti Atlétikai Centrum.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 700 Ft, ebből 500 Ft lefogyasztható.
Díjak: elsős díj 10000 Ft, ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: tel.: 20-382-8157.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 31. 11 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Szentes.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: tel.: 63-400-457, vagy az új HKK klubban, Mágocsi u. 1. minden szombaton 13 óráig.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 1. 10 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: A szokásos lapok mellett 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: április 14. 10 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Dombóvár.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: tel.: 72-459-233.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 7. 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

CSÖK VÁROSA

Időpont: április 7. 10 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Miskolc.
Szabályok: Csök Városa.
Nevezési díj: 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy Könyvesbolt, Miskolc Déryné u. 7. tel.: 46-411-528.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 7. 10 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Kaposvár.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: tel.: 30-906-6069.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 7. szombat.
Helyszín: Győr.
Szabályok: Isteni szövetség.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Lampért Csaba 96-328-471.

NAGYGYŰK DÖNGÖLÉSE

Időpont: április 7. 10 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Gödöllő.
Szabályok: A profi versenyek lapjaitól eltérően.
Nevezési díj: 500 Ft.
Érdeklődni lehet: Csujja László Tel.: 28-413-962,
e-mail: csujja@mail.digitel2002.hu

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

A versenyen indulási jogot lehet szerezni az V. HKK Nemzeti Bajnokságra.
Időpont: április 8. vasárnap fél 11 (nevezés fél 10-11).
Helyszín: Nyíregyháza.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 14. 10 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Kaposvár.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: tel.: 30-906-6069.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: április 15.
Helyszín: Elysium.
Szabályok: A versenyen nem használhatóak a 3 VP-nél olcsóbb lapok, illetve nem varázspontért jövő lapok közül 2-es idézési költségnél olcsóbbak. Tiltott még a *mágia létsíkja* is.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Torzsa Sándor 70-316-667, Fábán Péter 333-3413, e-mail: lobogostokos@freemail.hu.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 28. 11 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Szentes.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: tel.: 63-400-457, vagy az új HKK klubban, Szentes, Mágocsi u. 1. minden szombaton 13 óráig.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

A versenyen indulási jogot lehet szerezni az V. HKK Nemzeti Bajnokságra.
Időpont: április 28. szombat fél 11 (nevezés fél 10-11).
Helyszín: Debrecen.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

ÖSÖK VÁROSA

Időpont: április 29. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Ösök Városa.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

KGK VERSENY

Időpont: április 14. 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 helyezést elért befizető kapja meg.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

KG éves ranglista: A 2001-es év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékos 10000 Ft pénzdíjat vehet át az év utolsó versenyén.

AZ ELYSIUM VERSENYEI

március 24. szombat: MAGUS

április 1. vasárnap: Elysium HKK

április 7. szombat: Dungeon HKK/Young Jedi

április 8. vasárnap: Star Wars

április 14. szombat: Babylon 5/KGK

április 15. vasárnap: HKK

április 21. szombat: MAGUS

április 22. vasárnap: Star Wars

április 29. vasárnap: Elysium HKK

május 5. szombat: Dungeon HKK

május 6. vasárnap: Star Wars

május 12. szombat: Babylon 5/KGK

május 13. vasárnap: HKK

május 19. szombat: MAGUS

május 20. vasárnap: Star Wars

május 27. vasárnap: Elysium HKK

A versenyek – ha külön nem jelöljük – egyésesen 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.

SZABÁLYOK

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. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

ISTENI SZÖVETSÉG: 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 pakliéptésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös öröszot, nem közösek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

ÖSÖK VÁROSA: Csak az Ösök Városa és a Rúvel hegy lapjait lehet használni. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ösök 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.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2001. április 21., 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Minden lapot lehet használni, kivéve A mágia létsíkját, de minden lapból csak egy lehet a pakliban.

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

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 400).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft,

II. díj 10 000 Ft, III. díj 5000 Ft, IV. díj 3000 Ft.

Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Ösök városa.

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

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

33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Ösök Városa az amatőr kategóriában



VERSENYBESZÁMOLÓK

ISTENEK HÁBORÚJA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét február 24-én rendezték. Csak egyszínű lapokat lehetett használni. A versenyen 24 profi és 53 amatőr játékos indult. A művelődési ház „jóvoltából” ezúttal a szomszédos iskolában kellett tartanunk a versenyt, amiért elnézést kérünk, de ez nem befolyásolta lényegesen sem a résztvevők öröndetes számát, sem a verseny színvonalát.

A paklik között most a (kis megintás után) újból igen népszerű tárgyas paklik domináltak, Fairlight színben, az első négyből 3 ilyen volt. Láthatunk még a profik között több galetkis ill. repülő Sheran paklit (nagyban alapozva a Béke szigete egyszínű versenyen hatalmas erejére), Sheran őshangya, Fairlight épületes és kalandozós, Elenios repülő, Leah horda és vámpír paklit (ez utóbbi különösen az amatőrök között volt népszerű). Tharr a goblinokkal, Chara-din kontrollal, Dornodon galetkis paklival szerepelt. A verseny tapasztalatain okulva egyelőre az egyszínű versenyeken tiltott lap (a szokásos 4 tiltott lapon kívül) A sárkány kincse, és A béke szigete, mivel túlzottan dominálják ezt a versenyformát.

A profik között Lampért Csaba vereség nélkül győzött, tárgyas paklijának leírását oldalt olvashatjátok. A második helyezett Korányi Tibor pak-

lija hasonló, de ő végtelenítette a paklit az Enciklopédia Fantasia segítségével, használt Bolondok aranyát, Arany délelőtöt, Varázskövet, Fordulatot is. A harmadik helyen Jámbor András végzett Destabilizátoros Sheran galetki-kontroll paklival, néhány lapja: Rovarsámán, Atvy Morodur, Elsius, a gyógyító, Gyógyító sámán, Kérges bőr, Tudós klánvezér (kombós A béke szigetével!), Spóra. A negyedik helyezett Szeitz Gábor szintén tárgyas paklija talán Csabáéra hasonlít jobban, érdekesség, hogy használt Katalina lombikját is.

Az amatőrök között Dönczi Krisztián diadalmaskodott, szintén Enciklopédiával végtelenített Fairlight tárgypaklival, szokatlan lapja a Mentális robbanás. A második Kovács Attila lett, a harmadik Minyó András, a negyedik pedig Fenyvesi Máté. Mindhárman Leah vámpírpaklival játszottak, amelyekben természetesen lényeges különbségek is fellelhetők. A közös mag nagyjából: Vámpírbébi, Vámpír őrszem, Vámpír lord, Mentális vámpír, Vámpír sámán, Haarkon dühe, A dimenziók háborúja, Kripta.

Továbbra is él ultra-akciónk, amiben néhányan már elkezdték a pontgyűjtést: akik ebben az évben a legtöbb új versenyzőt hozzák hozzánk, ultraritka lapot nyernek!

MAKÓ BALÁZS

LAMPÉRT CSABA GYŐZTES PAKLIJA:

- 2 Kicsinyítő lencse (!)
- 2 Az ősmágus kívánsága
- 3 Bércmunka (!)
- 3 Agybénítás
- 3 A sárkány kincse
- 3 Heuréka
- 3 Megszakítás
- 3 Majd legközelebb
- 3 Kürt
- 2 Ellenvarázslat
- 3 Aranybánya
- 1 Alkímiázó üst
- 2 Pirit gölem
- 3 Kalmárok itala
- 3 Gyenge ereje
- 3 Három kívánság gyűrűje
- 3 Kincskeresés itala

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 3 Morpetlanik daruja
- 3 Abarrun segítsége
- 3 Trükkös csel
- 3 Őrült varázsló
- 3 Tiltott mágia
- 2 A pénz szentélye
- 2 Túlélők Földje
- 2 Célpontválasztás
- 2 Sir Lonil Zomar
- 1 Kicsinyítő lencse
- 1 Ellenvarázslat

ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Lampért Csaba ellenfele 11/11-es Pirit gölemét Bércmunkázta, így ő kapott 18 csontot, a gölem pedig 2/2-esre fogyott. Nem mindegy!

MINDENKIT VÁRUNK A VERSENYEKEN!

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2001. április 17.



A januári számunk feladványa nagyon jól sikerült, mivel megmozgatta az emberek fantáziáját. Sokan küldték be az általuk helyesnek gondolt megfejtést, de persze nem mindenki oldotta meg helyesen. Íme a jó megfejtés:

1. Kapok öt varázspontot, a paklim üres így nem húzok.
(+5 = 19 VP)
2. Kijátszom a *Mániát* Baltazárra.
(-3 = 16 VP)
3. Az ellenfelemnek ezután használnia kell Baltazár képességét. Mivel a gyűjtője üres, ezért eldob egy lapot a kezéből a semmibe.
4. Szellemkalapáccsal lelövöm *Gran'Darrt*. (-3 = 13 VP)
5. Ugyanaz történik, ami a 3. pontban.
6. Kijátszom *A forrás érintését*. (+7 = 20 VP)
7. Ugyanaz történik, ami a 3. pontban.
8. *Annibilálom Ra'Ronnt*. (-3 = 17 VP)
9. Kijátszom *Lobd Haven sábkányját*, lelövöm vele *Nomis Leinádót* és *Kazimirt*. (-11 = 6 VP)
10. Megvárom, míg az ellenfelem a maradék lapjait is eldobálja Baltazár képességével. Majd a sáhkány blokkolja *Syejjcset*, míg a *Daergaoth lord* üt hatot.
(-6 = 8 ÉP)

11. A *Védtelen elmével* vetek véget ellenfelem haldoklásának.

$$(-4 = 2 VP - 9 = -1 ÉP)$$

A feladvány kulcsa a *Baltazár-Mánia* kombó volt. Ha a *Mániát* játsszuk ki előbb, akkor az ellenfelünk semmire sem megy a *Talbot szavával* és a többi lapjával.

Új feladványunkban frissen bontott Rúvel hegy pakliból játszol a barátoddal. Neked 1 ÉP-d, 20 VP-d és 2 szörnykomponensed, az ellenfelednek 13 ÉP-je, 8 VP-je van és 1 szörnykomponense van. A húzás után vagy, nyerd ebben a körben!

Beküldési határidő:
2001. április 17.

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.



KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Mágus klántag (F)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- A forrás érintése (R)
- Duplacsavar (F)
- Megszakítás (F)
- Elemi Argon (F)
- Az ősök szelleme (L)
- Tehemőt (D)
- Mágus tanonc (F)
- Lélekrabló (E)
- Űsző, a kidobóember (R)
- Szellemkalapács

A GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAP:

- Manafókusz (F)

A *Mágus klántag* a tartalékdobban van passzívan.

ELLENFELED

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Álcázómester (D)
- Pyrk Viperá (E)
- Tüskés Végzetúr (C)
- Goblin vezér (T)
- Sziklazúzó Rogan (T)
- Legendás Buntokapi (E)
- Atvy Morodur (S)
- Zephyndar (D)

ELLENFELED

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Pszi fúzió (E)
- Elmemorzolás (E)
- Dermesztés

Az *Álcázó mester*, a *Pyrk Viperá* és *Tüskés Végzetúr* az őrszobában van, a többi lény passzívan a tartalékban.

Ellenféléd kezében levő lapok

Pezi lévazó
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Kijátszott lapokból, hogy legyen azonos képe, kijátszott lapokkal. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Elincmározás
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Kijátszott lapokból, hogy legyen azonos képe, kijátszott lapokkal. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Dermesztés
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Az ellenfél kezében levő lapok közül azonos képet tartalmazó lapokat kell kijátszott lapokkal. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Goblin vezár
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Törzslapok: 2, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Ha az ellenfél kezében van a goblin vezár, akkor azonnal ki kell dobni a kezéből. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Szárkányok Rogam
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Minden lapján, ami nem galeti, azonnal ki kell dobni. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Legenda: Bantolapi
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Szívessé kell tenni az ellenfél kezében levő lapokat. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Arvy Morodur
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
A kezében levő lapok közül azonos képet tartalmazó lapokat kell kijátszott lapokkal. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Akközmozgás
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Törzslapok: 2, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Ha az ellenfél kezében van a goblin vezár, akkor azonnal ki kell dobni a kezéből. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Pyrk vipera
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Törzslapok: 2, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Az ellenfél kezében levő lapok közül azonos képet tartalmazó lapokat kell kijátszott lapokkal. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Tavakcsa Vegetatív
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Az ellenfél kezében levő lapok közül azonos képet tartalmazó lapokat kell kijátszott lapokkal. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Zaggyedur
Harcoslapok: 8, Szörny: 1, Törzslapok: 3
Azonnali
Az ellenfél kezében levő lapok közül azonos képet tartalmazó lapokat kell kijátszott lapokkal. Célpont: Jellemzően azonos képű lapok. Ha az X képe nincs jelen, akkor a lapot azonnal ki kell dobni. *"Az ország minden keresztei költöztek a palotájunkba, hogy ott legyen az X képe..."* - Péter, a király fia

Ellenféléd öröszija

Ellenféléd kijátszott lapjai

A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 20 VP, 2 SZK

Gyűjtőd

Manafüvesztés
Háttérkép: Székelyi Zoltán

Állomány
Kijátszott feltehető, hogy képen a lány játékos. Célpont a játékos, aki a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Állomány
Kijátszott feltehető, hogy képen a lány játékos. Célpont a játékos, aki a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Kijátszott lapod

Méreg
Háttérkép: Mészáros István

Székely
Állásod a játékos állásod. A játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Székely
Állásod a játékos állásod. A játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Kezedben lévő lapok

Az éleik szelleme
Háttérkép: Tóth Péter

Corszaklót
Helyettesítésként a képen egy lény a képen, aki az éleik szellemét a képen a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Érmi Ágoston
Háttérkép: Károlyi György

Galacki
Sikerrel kijátszott feltehető, hogy képen a játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Jegyzet
Háttérkép: Székely Zoltán

Állomány
Kijátszott feltehető, hogy képen a játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Duplacsovó
Háttérkép: Székely Zoltán

Állomány
Kijátszott feltehető, hogy képen a játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Az éleik szelleme
Háttérkép: Székely Zoltán

Állomány
Kijátszott feltehető, hogy képen a játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Szeletfalak
Háttérkép: Székely Zoltán

Állomány
Kijátszott feltehető, hogy képen a játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Üzve a kőbővő
Háttérkép: Székely Zoltán

Galacki
Sikerrel kijátszott feltehető, hogy képen a játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Életréteg
Háttérkép: Székely Zoltán

Torzaklót
Kijátszott feltehető, hogy képen a játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Magyarázó
Háttérkép: Székely Zoltán

Galacki
Sikerrel kijátszott feltehető, hogy képen a játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.

Életréteg
Háttérkép: Székely Zoltán

Torzaklót
Kijátszott feltehető, hogy képen a játékos a képet a kezében tartja. A játékos max. 4-ig elmozdítva 10000 pontot ér. A játék során a játékos a képet a kezében tartja.



A roham egész nap folytatódott, csak olyankor szakadt meg rövid időre, amikor a Minwanabik csapatösszevonásokat hajtottak végre, és friss erőket küldtek a mészárszékbe. Többé már nem álcázzák magukat zsványoknak, állapította meg Keyoke jeges gyűlölettel. A mellvédre támadó sorok narancs-fekete mintás páncélt viseltek. A küldetés mellett elkötelezett harcosok az Acoma védőkre vetették magukat; hullottak és hullottak, míg életükkel elfolyó vérük felázta, és ragadós sárrá változtatta a talajt. De nemcsak a Minwanabik szenvedtek veszteségeket. Az Acoma katonák közül is sokan elesetek, bár sokkal lassabban, ugyanakkor véglegesen megfogyatkozott a számuk.

Keyoke tizenegy halottat, és további hét magatehetetlen sebesültet számolt össze. Úgy becsülte, az ellenségnek tízszer ennyi halottja és súlyos sérültje lehet. Leölt ellenségeinek több mint egy százada fogja zengeni dicsőségét, amikor a Vörös Isten ítélőszéke előtt áll, Keyoke mégis kétségbeesett az előre látható veszély miatt, mivel úrnője nem értesülhet róla, hogy a biztonsági hálózatán rés tátong, amíg túl késő nem lesz. Mert bár Lujan gyorsan tanult, és Keyoke úgy ítélte meg, méltó utóda lesz a haderőparancsnoki székben, még nem bizonyított nagyobb csatában, és a képzése sem fejeződött be.

Keyoke abbahagyta a hiábavaló gyötrődést. Ennek semmi haszna. Odament a rangidős szolgálóhoz.

– Hogy állunk a készletekkel?

– Ha katonáink minimális fejadagot kapnak, jó pár napra elegendő az élelmünk – hajolt meg a férfi.

Keyoke egy pillanatig tűnődött.

– Inkább kétszerezük meg a fejadagokat! Kétlem, hogy napokig kihúzhatnánk. Úgy tűnik, a Minwanabik olyan elszántan fecsérlik az életüket, mint egy részeg a centijeit egy kocsmában.

A völgy szájánál felhangzó kiáltozás hatására Keyoke megpördülve reflexszerűen kardot rántott. A Minwanabi katonáknak végül sikerült elfoglalniuk a soraik mögött egy sziklaperemet, ahonnan íjászaik lövöldözhetnek a védők fejére, akik így kénytelenek voltak lehúzódni, miközben a barikádot támadók pajzsokat hajigálva elesett társaik tetemére igyekeztek szilárd platót kialakítani, amelyen átjuthatnak a túoldalra.

Az első ellenséges katona, aki megpróbált átugrani, egy készenlétben álló Acoma lándzsa hegyén végezte, a védő azonban, aki megölte, cserébe nyilvesszót kapott az oldalába. Keyoke odaordított Dakhatinak, aki a közelben várakozott a tartalék egységgel.

– Kitorésre felkészülni!

A csapásvezető hadrendbe állította embereit.

Keyoke ekkor a barikádon harcolókhöz fordult:

– Visszavonulás! – kiáltotta.

A védők feszes rendben hátráltak. Két Minwanabi katonára átszökken a barikád mögötti üres térségre, az Acoma íjászok azonban rögtön lelőtték őket. Nehéz ágak recsegése és kötömbök csikorgása visszhangzott végig a kanyonon, ahogy a Minwanabik megkíséreltek átnyomulni a barikádon. Keyoke parancsára két megtermett szolgáló húzni kezdte a kötelet, amelyet a mellvéd gerincét alkotó vastag fatörzs végére kötöttek. A fa félrecsúszott, és a barikád engedett. Ágak és kövek záporoztak befelé, az egyensúlyukat veszített Minwanabi katonák pedig orra buktak.

Keyoke elégedetten villantotta meg fogait, Dakhati pedig rohamot vezényelt, szakaszával berohanva a támadók döbbent, összeomlott sorai közé. A friss harcosok visszaszorították a rohamozók élbolyát, az Acoma íjászok pedig tüzelni kezdtek Minwanabi ellenlábaikra. A levegőben csak úgy süvítették a nyílveszők – még a napot is elhomályosították, pedig az már könyörtelenül tűzött a fejük fölé – és mivel az ellenség a szűk sziklafalak miatt nem tudott szétszóródni, könnyű célpontot jelentett. A narancs-fekete sávú nyílveszők pillanatokon belül megszűntek röpködni.

A vad Acoma támadás visszasoporta a Minwanabikat a kanyonon túlra, és Keyoke előrehívta következő szakaszát. Sietve kiráncigálták a halottakat az ágak és kötömbök közül; a Minwanabi és Acoma testeket válogatás nélkül bedobálták a kanyon belsejébe. Ott szolgák várokoztak, hogy elvegyék az elesettektől fegyverüket és páncéljukat. – mindent megmentettek, amit az Acomák még esetleg felhasználhattak. A nem túlzottan rossz állapotban lévő kardokat, pajzsokat és töröket (olykor egy deréktáskába rejtett adag élelmet) gyorsan az egy helyre halmozott készletekhez rakták. A többi szolgáló körbejárta a területet, és olyan nyílveszőket keresett, amelyek nem törtek el a kanyon sziklás falának csapódva. Az Acoma íjászok a továbbiakban legalább annyi fekete-narancs jelölésű nyílveszőt lődöztek, mint amennyi zöld tollú.

A meztelen testeket aztán ott hagyták, ahol feküdtek, miközben a katonák és a segítségükre siető szolgák helyreállították a védőművet. Keyoke magában meggyászolta Dakhati szakaszát, akik még mindig a túldoldal harcoltak; imádkozott, hogy csak nehezen adják meg magukat a halálnak, ugyanakkor fájdalomla tiszteletre méltó módon rövid ideig tartsanak. Áldozatukkal időt nyertek társaiknak, hogy helyreállítsák az áttört barikádot, és további jelentős károkat okoztak a Minwanabiknak.

Legalább ötven halott Minwanabi feküdt a tisztáson. Keyoke újraszámolta korábbi becsléseit, és úgy vélte, körülbelül háromszáz ellenséges katona heverhet holtan, vagy súlyos sebesülten. Az égre nézve látta, hogy a nap fele már elment, és a helyzetük nem romlott – talán még ja-

vult is – pirkadat óta. Ugyanakkor fogalmuk sem lehetett, hány századot küldtek ellenük a Minwanabik.

Keyoke megfordult, hogy lássa a barikádot. Ha Dakhati kis csapatának bármely tagja életben van még, és képes visszavonulni, hamarosan meg kell próbálkoznia a dologgal. A parancsnok tudta, hogy katonái erre az eshetőségre is ki vannak képezve, de gyakran látott már olyat, hogy a csata hevében valaki megfeledkezik a belénevelt parancsokról. Éppen ezért kéznél akart lenni, nehogy valami forrófejű harcos saját visszatérő társaira támadjon.

Ott várokoztak a perzselő napsütésben, egy levegőtlen völgyben, amely mostanra izzadságtól, ürüléktől és haláltól bűzlött. A csatazajt visszaverték a sima, nyirkos sziklafalak. A percek szörnyű lassúsággal teltek, csak a legyek rajzottak körülöttük. Keyoke és a többi kipróbált harcos idegesen figyelte, mikor bukkan már fel az első Acoma zöld sisak a barikádon túli ösvényen.

Idővel Keyoke elfogadta, amit kezdettől fogva sejtett: Dakhati és társai addig folytatták a rohamot, amíg már esélyük sem lehetett a menekésre. Nem is akartak visszafordulni. A csapásvezető éppúgy értette, mint Keyoke, hogy a Minwanabik végül mindenképpen felülkerekednek. Amikor a kis csapat már nem hallhatott parancsokat, elszánta magát, hogy olyan sokáig és annyira sokat fog gyilkolni, ameddig és amennyire csak lehetséges, mielőtt felülkerekedik rajta a halál.

Keyoke égnek emelte tekintetét, és fantasztikus csatát kívánt nekik. Félretette bátor harcosai veszte miatti fájdalmát, és az aggodalmakat, hogy mit jelent ez a vereség Mara úrnő számára. Utasított három szolgát, meg a kicsi, remegő vízfordó fiút, hogy osonjanak el a barikád mellett. Ha Dakhati elég messzire üldözte az ellenséget a hasadékban, a négy ember talán elrejtőzhet a fák között, és a hír talán még eljuthat a birtokra.

De reményei rögtön eloszlottak, amit a Minwanabi katonák egy hulláma – még mindig véresen a Dakhatival folytatott kemény küzdelemtől – felbukkant, és elvette a szolgák életét, mielőtt azok megfordulhattak és elszaladhattak volna. Ha meg is rémültek, nem sikoltoztak; és a vízfordó fiúcska álltában halt meg, szembenézve az ellenséggel, kezében görcsösen szorongatva egy konyhakést.

– Turakamu, fogadd kegyesen ezt a bátorságot! – imádkozott Keyoke, miközben csöndesen elfogadta elkerülhetetlenül közelgő saját halálát.

Megtapogatta kopott kardhüvelyét – úgy ismerte, mint a fivéréét. Micsoda árat fog ezért fizetni az ellen!

Eljött az alkony. A fényeket kioltotta a szürkület, és a vele érkezett ködfelhő. Kimerült katonák váltották egy-

mást a barikádon, és Keyoke mereven odasántikált, hogy ellenőrizze állapotukat. Erői lassan gyengültek. Az Acoma birtokról elindult száz harcosból és ötven szolgából nem egészen negyven harcos és húsz szolga állt még. A többiek többsége meghalt, bár úgy tucatnyi katona, és hasonló számú szolga feküdt a tavacska körüli hevenyészett táborban. A Minwanabik véletlenszerűen ellődözött nyilai még mindig elég sérülést okoztak ahhoz, hogy idegesítsék az embereket. Senki sem feketett le, különben jobb célpontot kínált az arra tévedt vesszőknek. Néhányan megpróbálták két egymásnak támasztott pajzs alatt pihenni, de pillanatok alatt minden tagjuk görcsbe állt. A legtöbben inkább a kanyon falának támaszkodva, fölhúzott térdükre hajtott fejjel, meggörcbedt vállal üldögéltek.

Leszállt az éjszaka, de a küzdelem tovább folytatódott az ellenséges fáklyák reszketeg világánál. A völgyben a köd ezek fényétől ragyogott, és úgy kavargott, mint valami vonagló csápú szellem. Az Acoma harcosok hunyorogva élesítgették fegyvereiket, és ha szavaikban bátraknak is tűntek, gyászos gondolatok foglalkoztatták őket. A csata valószínűleg nem tart majd hajnalig, és a delet egészen biztosan nem érik meg. Ezt ők is ugyanolyan jól tudták, mint a haderőparancsnok, aki fáradhatatlanul körbe-körbe járkált, hogy bátorítsa őket.

Teltek-múltak az órák, újabb emberek haltak meg, és a csillagokat még mindig köd fátyolozta. Keyoke éppen átvágott a tisztáson, hogy megvizsgáljon két embert, akik úgy látták, hogy megsérültek a lezúduló kövektől, amikor olyan erős ütéset érzett a lábán, mintha félrugta volna egy hasznóborjú. Megtántorodott, és kis híján térdre esett a jobb combjába hasító kintől. Két katonája segítségére sietett, amikor látták, hogy menten összeesik a lábában meredező nyíl miatt. Kicsit arrébb vitték, és háttal a kanyonfal egy viszonylag védett szakaszának döntve gyengéden leültették.

Keyoke leküzdötte a ráborulni készülő sötétséget, és megszólalt:

– Egek, ez aztán fáj. – Kényszerítette magát, hogy a combjába fúródott nyílveszőre pillantson. Az egyik véletlenszerűen lövöldöző íjász találta el, és érezte, hogy a vessző hegye a csontját súrolja. – Vágjátok le a tollat róla, és nyomjátok keresztül a lábamon! – parancsolta. – Ha kibukkant a vége, húzzátok ki!

A két katona összenézett, és összeszorított foggal ordítva is meg kellett ismételnie a parancsot, hogy szabadítsák már ki azt az átkozott nyilat. A két férfi tekintete ismét talákozott Keyoke sisakjának poros forgója fölött. Egyikük sem akarta közölni az igazságot: ha kihúzzák, az a nyílvesző nagy valószínűséggel felszakít egy ütőeret, és a „kezelés” parancsnokuk vérszőkőküttal kísért halálához vezet.

Keyoke jól hallhatóan káromkodott. Egyik karját kihúzta harcosa támogató szorításából, és meglepően rezzenéstelen kézzel előrenyúlt, megragadta a nyilat, és le-törte a végét.

– Nyomjátok már át! – követelte.

A vessző feje még mindig a húsába ágyazódott. Az egész szörnyen vértett, és már most kezdett ellilulni.

– El fog fertőződni – mondta az egyik harcos szelídén. – Ki kellene vágni, aztán meg kitisztítani a sebet.

– Erre nekem nincs időm – mondta Keyoke lényegesen kevésbé határozott hangon, mint amilyennek az előbbi mozdulata látszott. A lábába hasító győtrelemnek semmi köze nem volt a fájdalomhoz, amelyet ismert, és sokszor elviselt már. – Ha az a nyíl ott marad, és az az átkozott hegye állandóan a combcsontomat böködi, valószínűleg el fogok ájulni. Szinte biztos, hogy nem leszek képes járni, és irányítani a csapatunkat.

A harcosok nem szóltak semmit, de a parancsnok így is észrevette kimondatlan tiltakozásukat. Egyre dühösebb lett.

– Gondoljátok, hogy valamelyikünk is elég ideig fog élni ahhoz, hogy végignézze, amint meghalok egy elfertőződött sebtől? Kössétek már át a lábamat, és *nyomjátok keresztül rajta azt az átkozott vacakot!*

Kelletlenül engedelmeskedtek. A fájdalom hatására Keyoke látása elhomályosult, és pár percre elveszítette az időérzékét. Néhány pillanatnyi sötétség után, amikor már ismét tudott gondolkodni, látta, hogy katonái a sebet köztözik. A lábát hasogató kín tompa sajgássá enyhült.

Megparancsolta embereinek, hogy segítsék fel, de egy ideig még bizonytalanul álldogált. Nem volt hajlandó mankót vágni magának egy bokorról, ehelyett csak félig ránehezedve sérült lábára szökdecselt, miközben csípője minden lépésnél dühösen megsajdult, és minden mozdulat a kínok kínját okozta neki. Ugyanakkor egyetlen Acoma zöldet viselő ember sem mert volna megkérdőjelezni vezetőképeségét: még mindig ő volt serege parancsnoka.

Kinevezett egy különösen rátermett fiatal katonát, Sezalmelt, ideiglenes csapásvezetőnek, csak hogy végignézze, amint a férfi egy órával később meghal. Szalmel fel-fokozott hangulatában ügyesen visszaverte a napnyugta óta történt legnagyobb Minwanabi támadást, a második olyat, amely kis híján áttörte a barikádokat. Rohama visszavetette az ellenséget, de csak komoly veszteségek árán. Az Acomák fáradtak, míg a Minwanabi erők kimeríthetetlenek tűntek. Keyoke nem fecsérelte az időt arra, hogy valaki mást léptessen elő helyette. Nem volt rá többé szükség, mivel csak egy kis egység maradt életben. Nem lett volna értelme, hogy másodparancsnokot keressen.

...



ROBERT JORDAN • MIENNYEI TŰZ

Megjelenik két kötetben. Az első április rész elején kerül a könyvesboltokba.

Arany karkötők csörögtek, amikor számos gyűrűvel ékesített kezével intett hátrafelé. Szolgálónője azonnal a kezébe nyomta a megtöltött kristálykupát, és ugyanolyan alázatosan mosolygott, mint a férfi. Graendal nem törődött velük. – Akkor hát – jelentette ki vidáman – az életben maradt Kiválasztottak majdnem fele ugyanott tartózkodik. És egyikük sem próbálja meg eltenni láb alól a többieket. Ki hitte volna, hogy ez lehetséges, mielőtt a Sötétség Nagyura visszatérne?! Ishamaelnek egy ideig sikerült minket visszatartania attól, hogy egymás torkának ugorjunk, de most...

– Mindig ilyen nyíltan beszélsz a szolgálid előtt? – kérdezte Sammael, enyhe fintorral az arcán.

Graendal tágra nyílt szemmel nézett a két szolgára, mint aki időközben már el is feledkezett róluk.

– Nem fognak fecsegni, hiszen imádnak, igaz? – Azok ketten térdre estek, és lázasan bizonygatni kezdtek odaadó szeretetüket. Érzelmek valódinak tűntek. Tényleg szerették. Most. Egy pillanatnyi hallgatás után azonban Graendal elkezdte ráncolni a homlokát, mire a szolgák tátott szájjal elhallgattak. – Egy kicsit tényleg sokat beszélnek. Na mindegy, most már nem fognak téged zavarni. Igazam van?

Rahvin megrázta a fejét. Elfogta a kíváncsiság, vajon ki lehetett ez a két kísérő. Szolgái kiválasztása során Graendal nem érte be pusztán a testi szépséggel, olyanokra tartott igényt, akik nagyhatalmú, befolyásos sze-

mélyiségek voltak. Egy valamikori nagyúr személyes inasaként, egy egykori nemes kisasszony, hogy elkészítse fürdőjét; az ilyesmi nagyon tetszett Graendalnak. Az még nem lett volna baj, hogy efféle dolgokkal múlatja az idejét, de túl sok jó nyersanyagot elpocsékolta vele. Ha ügyesen manipulálják őket, ez a két szolgál is rendkívül hasznosnak bizonyulhatna, de Graendal olyan mértékű odaadást követelt meg tőlük, hogy alig lehetnek mások, mint pusztá díszlet. Ez a némben nem tudott mértéket tartani.

– Számítsak még valakire, Lanfear? – mordult fel. – Talán meggyőzted Demandredet arról, hogy nem ő a Sötétség Nagyurának egyedüli örököse?

– Nem hinném, hogy ennyire beképzelt lenne – válaszolta Lanfear bizalmasan. – Hiszen láthatja, mi történt Ishamaellel. És éppen ez a legfontosabb. Graendal nem is olyan régen tett egy nagyon találó megjegyzést. Valamikor tizenhárom Kiválasztott létezett. Mára négyen meghaltak, egy pedig elárult minket. Ma csak mi négyen találkozunk, és ennek elegendőnek kell lennie.

– Biztos vagy abban, hogy Asmodean valóban átállt? – kérdezte Sammael. – Hiszen azelőtt rettegett a kockázattól. Honnan vette hirtelen ezt a nagy bátorságot, hogy felszálljon egy süllyedő hajóra?

Lanfear halvány mosolya mutatta, hogy remekül szórakozik.

– Elég bátor volt ahhoz, hogy csapdát állítson. Ha ez sikerült volna, akkor a siker mindannyiunk fölül emelhetné volna. Amikor pedig választani kényszerült, hogy meghaljon vagy inkább csatlakozzon egy eleve bukásra ítélt ügyhöz, nos akkor már nem is kellett olyan nagyon bátornak lennie, hogy az utóbbit válassza.

– És túl sokat töprengenie sem kellett a döntés előtt, azt lefogadom – a hosszú sebhely miatt Sammael vigyora még gonoszabbnak tűnt. – Ha elég közel voltál ahhoz, hogy mindent ilyen jól megfigyelhessél, akkor miért nem végeztél vele? Megölhetted volna, mielőtt egyáltalán észrevette volna, hogy ott vagy.

– Én nem osztom a halálét olyan bőkezűen, mint te. Túlzottan vélekedem, nem hagy más kiutat és általában akad helyette nagyobb hasznot hozó megoldás is. Ezenfelül, csak hogy a te szakkifejezéseid egyikét alkalmazzam, nem akartam frontális támadást indítani túlerőben lévő ellenség ellen.

– Tényleg annyira erős? – tudakolta halkán Rahvin. – Ez a Rand al’Thor? Képes lett volna legyűrni téged egy nyílt összecsapásban? – nem mintha ő maga vagy Sammael ne lett volna erre képes, de egy nyílt támadás esetén Graendal valószínűleg Lanfear oldalára állt volna. Ami azt illeti, a két nő bizonyára majdnem csordultáig megtöltötte az Egyetlen Hatalom, és feszülten figyelve készen álltak arra, hogy a legkisebb figyelmeztető jelre lecsapjanak a férfiak valamelyikére. Vagy éppen egymásra. De hogy ez a bengá parasztleány! Egy kiképzetlen pásztroleány. Már ha Asmodean nem állt neki a kitanításának.

– Ő az újjászületett Lews Therin Telamon – felelte Lanfear ugyanolyan halkán. – És Lews Therin éppen ilyen erős volt. – Sammael öntudatlanul is dörszölgelni kezdte állán a sebhelyt. Lews Therinnek köszönhette a sérülést. Háromezer esztendővel ezelőtt történt, a Világtörést megelőzően, mielőtt tömlőcbe vetették volna a Sötétség Nagyurát, rettenetesen régen, de Sammael nem felejtett. Ilyesmit soha.

– Hát még ilyet – jelentette ki Graendal. – És ezzel rá is tértünk arra a témára, ami miatt ma összegyöttünk itt.

Rahvin enyhe haraggal összerendezte. A két szolgáló még mindig kővé dermedve állt. Vagy talán már megint? Sammael magában mormogott valamit.

– Ha ez a Rand al’Thor valóban az újjászületett Lews Therin Telamon – folytatta Graendal, miközben letelepedett a mögötte még mindig négykézláb álló férfi háttára, mintha az csak egy pad lett volna –, akkor nem értem, miért nem próbáltad meg az ágyadba csábítani, Lanfear? Vagy talán ez nem is lenne annyira egyszerű? Ha jól emlékszem rá, Lews Therin vezetett téged az orrodnál fogva, nem pedig te őt. Nem törődött a kis dühkitöréseiddel, hanem egyszerűen elzavart maga mellől. Így is értelmezhetjük az eseményeket, ha akarjuk – Boros kupáját a tálcára helyezte, amelyet még mindig ott tartott, a szemét mereven a padlóra szegezve szolgáló-

nője. – Annyira odavoltál érte, hogy azonnal hanyatt dobtad volna magadat a kövön, ha ő csak annyit mond, hogy ágyelöl!

Lanfear sötét szeme egy pillanatra fenyegetően felizzott, de azonnal összeszedte magát.

– Lehet, hogy ő az újjászületett Lews Therin Telamon, de akkor sem Lews Therin maga.

– Hát ezt meg honnan tudod? – kérdezte Graendal mosolyogva, mintha csak tréfálkozna. – Előfordulhat az, amiben olyan sokan hisznek, hogy mindenki születik és újjászületik, ahogy a Kerék szó, de arról sehol sem olvastam, hogy ehhez hasonló dolog bármikor is megtörtént volna. Egy meghatározott személy újjászületik, ahogy azt egy prófécia megjósolja. Ki tudja, mi is ő valójában?

Lanfear megvetően elmosolyodott.

– Alaposan megvizsgáltam. Nem több annál a pásztorfiúnál, aki mindig is volt. Rádásul egy naiv teremtet – a megvető mosolya hirtelen semmivé foszlott, és komolyan folytatta. – De most ott van vele Asmodean, bármilyen gyenge szövetséges is legyen. És mielőtt megtörtént volna az az incidens Asmodeannal, már négy kiválasztott is meghalt, amikor szembeszálltak vele.

– Csak hadd nyesegetse továbbra is a korhadt ágakat – válaszolta Sammael rosszkedvűen. Fonatokat szőtt a Levegőből, és odahúzott magához egy karosszéket. Kényelmesen elhelyezkedett benne, egyik lábát átvetette a kartámlán, kezét pedig hanyagul felógatta hátul. Bolondság lett volna azonban azt hinni, hogy közben valamicskét is enyhült volna figyelme. Sammael mindig is azzal csapta be ellenfeleit, hogy elhitette velük, őt aztán igazán nem lesz nehéz meglepni. – Így majd mi, életben maradóok a visszatérés napján annál többet fogunk kapni. Vagy esetleg azt hiszed, a legény képes lenne megnyerni Tarmon Ga’dont, Lanfear? Még ha Asmodean meg is acélozza az izmait, most egyedül lesz, nem áll ki mellé száz barát! Egyedül vagy Asmodeannal, a Sötétség Nagyura kioltja, mint egy törött sar-lámpást.

Lanfear pillantása valósággal csöpögött a megvetéstől.

– És hányan leszünk, mire végleg kiszabodul a Sötétség Nagyura? Négyen már eltávoztak közülünk. Lehet, hogy legközelebb téged választ ki magának, Sammael? Ez aztán tetszene neked. Ha legyőznéd, akkor végre megszabadulhatnál ettől a sebhelytől. De el is felejtettem: hány alkalommal álltál szembe vele a csatamezőn? Tudtál valamikor is győzni? Valahogy nem emlékszem a diadalaidra. – Anélkül, hogy egy pillanatnyi szünetet tartott volna, most Greadallal folytatta. – Vagy talán te következel. Valamilyen oknál fogva ő ugyan nem bántja a nőket, de te még Asmodeant se tudnád utánozni. Még csak annyira sem tudnád megtanítani, mint egyik kő a másikat. Ha csak úgy nem dönt, hogy

megtart kis, édes játékszernek. Ez jelentené az igazi változatosságot, igaz? Ahelyett, hogy azon töprengnél, csinos kis játszótársaid közül melyik is tetszik a legjobban, neked kellene a kegyeiert esedezni.

Graendal arcvonásai eltorzultak, Rahvin pedig felkészült arra, hogy kivédjen mindent, amit a két nő bevethet egymás ellen. Arra is készen állt, hogy gyorsan megnyissin egy vészkijáratot vagy hogy kilőjön rájuk egy kis örökűtet. Aztán megérezte, amint Sammael átjárja az Egyetlen hatalom. Érezte azt is, hogy a másik férfi támadni készül. Sammael utólag azt mondaná, hogy kihasználta a taktikai előnyt. Villámgyorsan előrehajolt, és megragadta a másik karját. Sammael dühösen lerázta magáról a kezét, de a kedvező pillanat már el is múlt. Most a két asszonyon volt a sor, hogy gyanakodva nézzék őket. Ugyan semmit sem érthettek meg, de arra rájöttek, hogy valami történt a férfiak között, és ezért azonnal gyanakodni kezdtek.

– Szeretném meghallgatni Lanfear mondanivalóját – bár Rahvin ezt Sammaelnek mondta, azért nem nézett rá. – Bizonyára többet akar annál, mint hogy ostoba módon megkíséreljen megfélemlíteni minket.

Sammael vállat vont, ami ugyanúgy jelenthette a beleegyezését, mint a türelmetlenségét. Mindegy, most ezzel kellett beérni.

– Még szép, bár egy kis félelem igazán nem ártana – Lanfear sötét szemében még mindig ott csillogott egy csipetnyi bizalmatlanság, de hangja ismét tisztán csengett, mint a hegyi patak zubogó vize. – Ishamael megkísérelte az akcra alá hajtani, de elbukott. Amikor ezek után megpróbálta megölni, ismét csak veszített. Ishamael abban hibázott, hogy erőszakkal és megfélemlítéssel próbálkozott. Rand al'Thorra nem hat a megfélemlítés.

– Ishamael már amúgy is féltől volt – mordult fel Sammael. – Embernek már félig sem lehetett tekinteni.

– Mi talán azok vagyunk? – húzta fel szemöldökét Graendal. – Egyszerűen csak emberek? Annál azért csak többet érünk. Ők itt az emberek! – Egy ujjal végigsimította a mellette térdelő nő arcát. – Az emberek kénytelenek lesznek megalkotni egy új fogalmat, ha minket akarnak leírni.

– Bármik is legyünk – vette át a szót Lanfear –, nekünk sikerülhet az, amin Ishamael elvázott.

Enyhén előrehajolt, mintha ezzel is nyomatókat kívánt volna adni szavainak. Lanfear nem szokta kimutatni az érzelmeit. Mire akkor most ez a nagy felbolydulás?

– Miért csak mi négyen? – tudakolta Rahvin. A másik kérdésével még várnia kell.

– Miért kellene még valaki? – kérdezett vissza Lanfear. – Ha sikerül a Végző Visszatérés napján átnyújtani a térdre kényszerített Újjászületett Sárkányt a Sötétség Nagyurának, akkor miért kellene a dicsőséget – és a jutalmat – másokkal is megosztanunk? Ha ez nem feltétlenül szükséges? És talán a fiút arra is fel lehetne hasz-

nálni, hogy – mit is mondta az előbb, Sammael? – hogy lenyesegebbe számunkra az elkorhadat ágakat...

Ez volt az a fajta válasz, amit Rahvin szeretett hallani. Nem mintha egy cseppnyit is bízott volna a nőben vagy bármelyikükben, de jól tudta, mi is az a becsvágy. A Kiválasztottak elkeberedetten áskálódtek egészen addig a napig, míg Lews Therin a Sötétség Nagyurával együtt be nem börtönözte őket. A kiszabadulásuk pillanatában azonnal újrazekedtek a régi játékok. Azonban még meg kellett győződnie arról, hogy Lanfear játéka nem keresztezi az ő terveit.

– Folytasd hát! – szólította fel.

– Először is; valaki más is megpróbálta a maga oldalára állítani. Lehet, csak azért, hogy aztán végezzen vele. Moghedienre vagy Demandredre gyanakszom. Moghedien mindig is az árnyékból szeretett lecsapni, Demandred pedig iszonyúan gyűlöli Lews Therint.

Sammael elmosolyodott, bár lehet, hogy csak elhúzta a száját. A saját gyűlölete elhalványult Demandredé mellett, pedig kettőjük közül neki volt nyomósabb oka.

– Honnan tudod, hogy nem közölünk való az a valaki? – kérdezte hirtelen Graendal.

Lanfear ugyanolyan széles mosollyal válaszolt, ahogy a másik nő, és az ő arckifejezése is ugyanolyan kevés melegséget sugárzott.

– Mivel ti hárman először is megszervezték a hátszázatókat, kialakították a saját fellegváratókat, miközben a többiek azonnal egymásnak estek. Más okom is van persze. Hiszen mondtam, hogy szemmel tartom Rand al'Thort.

Amit a többiekéről mondott, az mind igaz volt. Rahvin maga is többre tartotta a diplomáciát és a csendes manipulációt, mint a nyers erő alkalmazását, bár attól sem riadt vissza, ha arra került a sor. Sammael viszont mindig is seregekkel szeretett hódítani. Egy lépésnyit sem menne Lews Therin irányába, még ha az csak egy pásztorfiú is, ha nem lenne teljes mértékben bizonyos a győzelemben. Graendal is a hódítások híve volt, bár az ő módszereinek semmi köze sem volt a hadászathoz. Bár ideje nagy részében kedves, kis emberi játékszereivel foglalkozott, mégis szakadatlanul haladt előre a maga útján. Teljes nyíltsággal, legalább is azzal, amit a Kiválasztottak nyíltságnak tartottak. Mindezek ellenére nem merészkedett túlságosan előre.

– Tudjátok jól, én képes vagyok arra, hogy feltűnés nélkül szemmel tartsam – folytatta Lanfear. – Ám nektek távol kell tartanotok magatokat tőle, hogy ne kockáztassuk meg a felfedezést. Vissza kell őt hoznunk...

Graendal érdeklődve előrehajolt, Sammael pedig bólogatni kezdett, amikor a nő tovább beszélt. Rahvin egyelőre megtartotta magának a véleményét. A terv akár sikerülhet is. Ha nem, csak egy-két dolgot kell módosítania ahhoz, hogy hasznot húzhasson az eseményekből. Még a végén sikeresen alakulnak majd a dolgok.



Kedves Skorlyöni Ragnelpük!

Igazán kedves tőled, hogy megkerestél leveleddel; s ehelyütt kérném bocsánatodat is egyben, amiért ilyen sokára válaszolok csupán – a galetkiélet megszokott iszonyatos nehézségei közepette alig-alig marad időm arra, hogy társadalmi életet éljek. Pedig szinte napi rendszerességgel hágom át a milgandoltási szabályzatot, és a kevéske szabadidőm egy részét muszáj a közvetlen barátaimmal, szövetségemmel való kapcsolattartásra fordítanom; bár ez voltaképp meglehetősen kellemes kötelezettség... Remélem, megérted egy sorsüldözött bajtársal problémáit.

Különösen köszönöm dicséző soraidat. „A legnagyobb bárd.” – Nos, erre a címre egészen biztosan nem vagyok méltó. Túlságosan is udvarias vagy, ha csupán a tanácsomra vágyasz, felesleges emyire szemérmetlen módon szembedicsérned engem – de azért köszönöm. Csupán két Hegyszinttel járok fölötted, könnyen meglehet, hogy eljön az a nap, amikor előttem leszel. Akkor majd nekem kell ilyen meggyőzően áradoznom rólad?

A konkrét kérdésekre térve, csak helyeselni tudom azt a döntésed, hogy a Mutánsok klánját elhagyva végül közerék, a Bárdok közé álltal – biztos vagyok benne, hogy itt több sikerélmény vár rád, mint odaát. S főképpen életkedv és vidámság. A dalnokok mindig is híresek voltak kedélyességükről és szerencsecsillaguk ragyogásáról – ennek egyik legfőbb oka az lehet, hogy én is ennek a klánnak a sorait gyarapítom, és az én megörögzött balszerencsém elvonja a gonosz Sorsidémonok figyelmét a többi bárdról. Nekem persze igazán szörnyű emiatt – nyaff! –, de ha ez mások örömeinek és jólétének forrása lehet, mindenképpen megéri pokoli kínokat kiállni.



De most igazán nem akarlak a saját mindennapos problémáimmal terhelni. Érdeklőtél az utolsó bárdküldetésekről iránt. Nos, ezek egyszerűen szörnyűségek! Kezdődött azzal, hogy egy szép napon az éppen aktuális bárdküldetés leadása után – már meg nem mondom melyik volt az, talán rendkívüli vezetőkészségem bizonyítása –, egyszerűen nem akartak újabb küldetést adni, mondván, már túlságosan is elől járok a lakószintemhez képest. Nyaff! Miután többen is elértük ezt a határt, és majdnem kitért a botrány, végül engedtek, s újabb küldetésekké láttak el minket. De jól érzékelhető, hogy azóta különösen aljas kívánságokkal lepnek meg a Klán vezetői. „Hozz két varázstárgyat” – azóta garmadában állnak a raktáraikban a különféle „remek” (angyal, lélegzés, ellenállás és hasonló márkanevű) holmik. Követeltek még varázskövet, magas szintű zenei tehetséget (ez még hagyján, hiszen egy valódi Bárdtól ez valóban elvárható), hogy legyünk rendkívül híresek és tanulóknak, de a legutóbbi „viszi a pálmát” (ez egy ősi szófordulat, remélem, érthető): használjuk tízszer az elbájolás varázslatot! Nyaff!

Nos, ezzel nem csupán a a gond, hogy ílyet csak a hatodik szint varázslótornyáiban tanítanak, hanem az is, hogy egy nagyobb szellemi varázslat. Vagyis, ha valaki már elkötelezte magát az elemi vagy tesztem azt a nekromanta iskola mellett, akkor igen nagy fáradságába telik szellemi mágussá válni... Arról nem is beszélve, hogy mi van akkor, ha az illető csöppet sem akar megmaradni ennél az iskolánál. Lássuk csak az én esetem! Jelenleg egyetlen nagyobb varázslatot használok, a méregfelfőt, de ez nem jelenti azt, hogy nekromanta szeretnék lenni. Az eredeti tervem az volt, hogy a hatodik szinten – melynek neve szolgaszint –

majd szépen elfelejtem ezt a varázslatot, s végleg elkötelezem magam az elemi mágia mellett. Ott ugyanis már lehet tanulni savcsapást, és ez igencsak hatékonynak látszik... Nos, most tehetek egy rövidke – de annál nagyobb áldozatot kívánó – kitérőt a szellemi iskolába is. Nyaff! És mi van akkor, ha később a klánunk vezetői kitalálják, hogy mondjuk, a mérges csipést használjuk?! Szörnyű ez a bizonytalanság! Csöppet sem vigasztal, hogy a többi klán tagjai is arról számoltak be, hogy a vezetőiknek hasonlóan elmebeteg kívánságai vannak. Mert az rendben van, hogy egy jöttment Tolvajt vagy egy idegbajos Mágust kellemetlen meglepetések érnek, de egy picinyke klán esetében, mint a miénk, igazán elvárható lenne, hogy a felsőbb szintekről támogassák a tagokat. Netán feltűnik a jó kis zstros állásaikat tőlünk? No szép. Nyaff!...

Ne haragudj, hogy ennyire kikélttem klánunk vezetői ellen; lehet, hogy neked még nincsenek ily negatív tapasztalataid. Hát igen, az eddigi küldetések számomra is nagyon könnyűnek tűntek, emlékszem milyen könnyedén és felszabadultan oldottam meg őket szépen sorjában. Nem is panaszkodtam eddig ezekre a feladatokra soha! De mostanában mások is egyre többször hoznak ki a sodromból!

Vegyük például az építkezések ügyét! A szövetségem barlangját szívesen építem, ez rendben van. Már javában építjük a nagyobb barlangot, mert pár hete készült el a festékgödörünk. A Gyémántlegió ugyan egy kicsivel megelőzött minket ennek az építménynek a „felépítésével”, de ha minden igaz, az engedélyeztetésnél sikerült megelőznünk őket, így a miénk volt az első hivatalosan is működőképes festékgödör a Hegyben. Most aztán mindent teletírhattunk feliratokkal – hehe –, s mindenki megismerheti a Békeidők Hirmondóinak nevét!

Hazatérve azonban folyton-folyvást arra eszmélek, hogy a barlangom szűkösse vált, és nem elvezhetem a kíváló munka után jól megérdemelt pihenést, hanem a saját lakhelyem bővítésével kell foglalkoznom. Nyaff! Igazán kitalálhatna már egy erre vonatkozó varázslatot valamelyik mágus!

De ami mindennek a teteje, hogy a gyanútlan galetki ellátogat a pszi-iskolába, és ott mit kérnek tőle? Hogy segítsen javítani az omladozó épület hibáit! És ez még nem is elég, tartják a markukat segítőkért... Négy-száz arany! Irdatlan sok pénz ám! Alig maradt néhány ezer!

Igaz, fekete dukátokkal fizettek végül, de nem túl jó az átváltási arány: két fekete dukát négyszáz aranyért és több órányi építkezéért?! No nem, többet nem fognak belerángatni ilyenbe. És ezután a segítőkészségemet úgy fizették meg, hogy mikor legközelebb ellátogattam hozzájuk, mondván, hogy szeretném megtanulni a mentális robbanás pszi-képességet, azt mondták, nem vagyok eléggé felkészült! Nyaff! Igaz, tényleg van egy olyan szabály, ami szerint csakis az tanulhat új pszi-képességet, akinek az általános pszionikus szakértelmei (a pszi támadás és az energia) eléggé fejlettek; de az én esetemben igazán eltekintettek volna ettől a bürokratikus előtrástól, ha már ilyen szorgalmasan és lelkesen segítettem őket! Nyaff!

A szövetségi élet az építkezésen kívül is állandó gondokkal jár (bár hangsúlyozom, ezek a kellemesebb problémák közé tartoznak). Most például azzal kell szembenéznünk, hogy túl sokan lettünk. Ugye, van két szövetségünk, mindkettő elérte már az engedélyezett tizenhat fős létszámot. Úgy terveztük, hogy a tanácsterem elkészülte után egyesítjük ezeket. Természetesen van még néhány jelentkező. A gond csak az, hogy mi legyen addig, amíg elkészül a tanácsterem; mert ez bizony még igencsak hosszú időbe telik. Meg egyáltalán: hol húzzuk meg a határt, meddig bővítsük a szövetséget? Nekem speciál az a véleményem – és azt hiszem, ez egyezik a többségével – hogy jobb lenne egy viszonylag kisebb baráti társaságot fenntartani, mint egy óriási, szerteágazó csapatot. De hát a negyvennyolcból most már semmiképpen sem engedhetünk, így valószínűleg ez lesz a szövetség maximális létszáma.





De a sok nehézség mellett azért a szövetség sokkal több örömet tartogat. És nemcsak a remek társaságról van szó, bár részben pont azért szeretem a szövetségi barlangot építtetni, mert mindig van ott valaki a többiek közül, és ilyenkor nagyon jókat lehet beszélgetni, rengeteg friss hírhez jut a galetki. Az elmúlt időszak legjobb újsága az volt, hogy végre sikerült kivívunk a helytartóság-nál a szolgálonevek engedélyezését. Igaz, csak egy előre megadott listából, de mostantól mindenki szabadon elne-

vezheti csatlósát. Lehet Bumeráng, Bazsalikom vagy Girnyó, és még ezer más. Épp mostanában csatlakozott hozzám egy gyönyörű élő cseppkő, szerencsére találtam hozzá méltó nevet, elneveztem Köfejűnek. Remélem, tetszik neki, bár egyelőre nem nagyon hallgat rá. Például a múltkor megpróbáltam meggyőzni arról, hogy ha zombi mesterrel és követőjével találkozunk, akkor ő először dobja fejbe a zombi mestert a sziklarepeszével, aztán rohamozza meg a zombit. Persze még véletlenül sem ezt csinálta, így a csata a lehető legbalszerencsésebben végződött, éppen hogy csak sikerült nyernem... Lehet, hogy át kell majd keresztelnem Fajankóvá?! Nyaff!

Jellemző, hogy amikor egy valóban vérszomjas szörnyeteggel, a szint rettenetes monozoidjával kellett szembenézni, akkor az élő cseppkő (akkor még nem volt neve) nem jött velem. Szűkölve húzódtam be barlangom sarkába, semmiképpen nem tudtam kirángatni onnan. Szerencsére, ha a galetki nem számítat saját nyavalyás torzszülött szolgáljára, számíthat a többi galetkire, így nekem is sikerült épkezláb társakat találnom ehhez az életveszélyes expedícióhoz. Jégvirág, Daemon és Hydron segítségével átverekedtem magam a monozoid-fészek előtti akadályrendszeren (többek között öt darab kíméletlen lédércláng próbált megakasztani), majd diadalmas-kodtam a borzalmas fenevad felett. Azért persze a harcban is sokat segítettek a többiek, különösen Hydron. Ez tehát kevéske jó véget ért kalandom egyike volt.

Azt kérte, hogy írjam meg neked a mostanában feltalált italok receptjét, majd ezután felsorolod azokat, amelyeket ismersz. Mondhatom, majdnem jobban tájékozott vagy, mint én! Ez csaknem az összes ital. Én ezeken kívül hallottam még a pontosság italáról, amelynek egyik komponense állítólag a musil (ne kérdezd, fogalmam sincs milyen ez a növény, ha növény egyáltalán); a bajnokok italának egyik komponense a sárkányvirág; a kincskeresés itala pedig velparajból és mézfűből áll. Nahát nagyjából ennyi maradt ki ismereteim szerint.

Lassan zárnom kell soraimat, mert elkerülhetetlenül közeledik a milgandoltás ideje, és még legalább egy levelet szeretnék megírni lefekvés előtt. Végezetül sok-sok kitartást és küzdeni tudást kívánok neked, és hidd el, ha csak egy picit szerencsésebb leszel, mint én (ami nem nehéz, figyelembe véve, hogy mennyit kínoz engem a Sors...), hamarosan feltörsz a második szintről, utol is érsz engem, és akkor majd személyesen fogunk beszélgetni. És ha eljön a nap, amikor te már jóval feljebb jársz, én foglak alulról levelekkel bombázni téged, miközben csendes visszafogottsággal túrom a szenvedéseket. Nyaff!

Sok sikert kíván neked:

Nefejejs
a mártír bárd

HÍREK, INFORMÁCIÓK

FEJLESZTÉSEK

- ❖ A korábbi, kissé kusza kiírását a pszi harcoknak az internetes fordulóknak is megcsináltam jól átlátható, táblázat formátumúra.
- ❖ Megjelent egy új szakértelem, a felderítés (73.), amelyet a 4. szinttől lehet az akadémián megtanulni. Sokan panaszkodtak, hogy nagyon nehéz a játékokban szolgát szerelni. A felderítés szakértelemnek köszönhetően, nő az esélye, hogy portyázás, vadászat illetve régészkedés során kalandot találj, és így a szolgaszerezés esélye is nő. Ha szolgát akarsz, sokat vadássz és portyázz, és legyen magas felderítéssel!
- ❖ Egy új épület került a játékba, a csapat aréna, sorszáma 21, és a 4. szinttől lehet használni. Az épület használata többszemélyes parancsként működik, a BE 21 <galetki> <galetki> paranccsal. Ha mindhárom játékos kiadta a parancsot, akkor a 3 fős csapat kihívja az épp az arénában tartózkodó csapatot, és megvívnak egymással, ha győznek, ezentúl ők lesznek az aréna bajnokai. A dolog érdekessége, hogy a csapat harcban rejül, összetett taktikázást jól lehet benne tesztelni. Elkerülendő, hogy három iszonyú erős karakter örökre befészkelje magát, minden szinten meg van határozva, hogy mekkora harci erő összege lehet maximum a három karakternek összesen – ez a határ egyébként az adott szint harci erő átlaga háromszorosánál 10%-kal több. Pénzjutalom nincs, de a győztes csapat minden tagja eggyel kevesebb kno-t kap, mint a szint, ahol győztek. Ezt a bónuszt csak szintenként egyszer lehet elnyerni, hogy ne adogassa egymásnak a kilincset két állandó csapat. A negyedik szinten mindenki kap enciklopédiát a felderítésről és csapat arénáról, további részleteket ld. ott.

VÁLTOZÁSOK

- ❖ A kőevők szintenkénti maximális megengedett méretéhez most már hozzáadódik a kőevő bónusz, tehát pl. a 3. szinten egy kőevő max. megengedett mérete 100 helyett 105.
- ❖ Az, hogy mikor lehet új végtagot növeszteni, nem teljesen pontos a szabálykönyvben: a 2., 4., 6., 8. stb. helyett a 2., 4., 7., 10., 13. stb. a helyes, tehát a 6. szinten nem lehet új végtagot növeszteni, csak a 7-en.
- ❖ A dukát kereskedő – aki egyébként az 50. forduló után jön, véletlenszerű időközönként – kicsit változott. Je-

lenleg már nem hoz speciális varázstárgyakat (Fairlight, Thór stb. valamijét), csak magasabb szinten, és ott is több dukátba fognak ezek kerülni, mint a normál tárgyak. Ezenkívül a dukát kereskedő által hozott tárgyak maximális szintje is csökkent.

- ❖ A tulajdonsággal bíró, véletlenszerű varázstárgyak vásárlási ára 20%-kal nőtt. A tárgy alapára, és így a megjavításához szükséges szakértelem szint azonban nem változott!
- ❖ Kijavítottam egy hibát, amely szerint, ha valaki lőfegyvert használt HP 5 paranccsal, akkor néha a varázslat helyett is ütött/lehel.

KÉRDÉSEK

- ❖ Többeknek nem volt világos, hogyan is működik a többszemélyes pszi csata, és ezzel kapcsolatban a szabálykönyv is kissé szűkszavú. A többszemélyes pszi csatánál mindenki egy támadást használ, annak a PP költségét egyszer vonjuk le, de ez a támadás minden ellenfélre hat, persze lehet, hogy mindenkire különbözőképpen. Ha valaki pszi csapot használ, akkor az minden ellenfélén sebez, de persze ő csak egyszer gyógyul vele. Pl. két ellenfelem van, én használom a 10-es pszi csapomat. Az egyikük 5-ös pszi csapot használ, a másik 5-ös agyvihart. Ekkor én nyerek 10 PE-t, az agyvihartól 15 PE-t vesztek, a pszi csáptól 5-öt, tehát összesen 10-zel csökken a PE-m.
- ❖ A harci programok sokak számára valószínűleg örök rejtélyt fognak jelenteni, azonban egy titokról szeretném fellebbenteni a fátylat. Mint korábban írtam, a program a legtöbb varázslathoz egy ún. heurisztikát használ, ami megmondja, az adott varázslatot mennyire érdemes használni az adott situációban. Ez alapján dönti el, hogy kiválassza-e a varázslatot a varázslattiból. Ha a heurisztika 0, akkor a varázslatot semmiképp sem érdemes használni, még akkor sem, ha a HP erre utasítana! Például, ha az ellenfélnek 0 varázspontja van, akkor nem fogsz tudatrombolni; ha a második kör kezdetén sem állsz közelharcban senkivel, akkor nincs értelme egy sorvasztásnak; ha az ellenfeled már az éhhalál küszöbén van, nem lősz éhínséget; az első kör után nem vacakolsz átokkal; ha már közelharcban állsz valakivel, nem raksz tűzfalat; ha csak egy sebesült van, nem lősz gyógyító szellőt stb.

THOR MIKLÓS

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

A TÁPOLÁSON TÚL

Hosszú idővel ezelőtt szakértő írás jelent meg a „tápolásról”, azaz a minél gyorsabb (KNO-ban kifejezett) fejlődés mesterségbeli fogásairól. A cikk sok hasznos tanáccsal szolgált, de kezdettől úgy éreztem, hogy válaszra, kiegészítésre szorul. A tápolás egyik arca csupán az ŐV-nek, és sokak számára nem is a legfontosabb. Ebben az írásban megpróbálom összegyűjteni azt a számtalan lehetőséget, amely a játék keretein belül a tápolástól független örömforrás lehet. Olvasása nem segít hozzá, hogy gyorsabban haladj a Hegyben, de talán megmutatja, hogy nem a fejlődés az egyetlen értékmérő, és helyreállítja a többi út becsületét.

A TÁPOLÁS KORLÁTAI

Mindenki számára öröm, ha beválik sok fordulón átvélő fejlesztési stratégiája, győzelmet arat egy nehéz csatában vagy megold egy küldetést. A tápolás azonban több ennél: a fejlődés üteme csakis mások teljesítményével összevetve értékelhető, a tápolás tehát szükségképpen verseny. Mint ilyen, a sikerélményeket szűk marokkal csupán az élen járó keveseknek osztogatja, a lemaradó derékhadnak többnyire a kudarc érzése marad. A kiút egyszerű, mégsem könnyű megtalálni. Észre kell vennünk, hogy a pálya két oldalán nincsen kerítés, a szabályok csak addig érvényesek ránk, amíg önként a versenyben maradunk. Ha ráébredünk, hogy a játék nem csupán a versenyről szól, többé nem ettől függ a boldogulásunk. Sajnos kevesen jutnak el ehhez a felismeréshez: akik elsősorban a tápolásért játszottak, inkább abbahagyják, ha lemaradoznak.

A fejlődés „optimalizálása” még egy csapdát rejt: jelentősen szűkíti döntési szabadságunkat. A gyors felköltözéshez, a küldetések megoldásához meghatározott képességekre van szükség. A legkisebb KNO-igényű megoldás keresése néhány, bizonyos esetekben csupán egyetlen lehetőségre korlátozza választásunkat. Sikerélményt nyújt elsőként rátalálni egy-egy ilyen megoldásra, a később jövők számára viszont már inkább rabság, az előre kijelölt, felderített úton haladni, ha nem találnak jobbat. Hogyan kerülhetjük el ezt a csapdát?

EGYÉNI ARCLAT

Nem lehetünk mindenben a legjobbak, de egy-egy kiválasztott területen bárki jobb lehet az átlagnál. Mindannyiunk számára akad olyan képesség, szakértelem, amely különösen kedves a szívünknek. Fejleszd ezt a képességet! Ezzel egyrészt a karakter határozott arculatra tesz szert,

egyéniséggé válik. Másrészt – mivel mindenki mást tart fontosnak – ezen a területen kiemelkedsz az átlagból, így sikerélményt nyújt majd a megmérettetés. Tápolás szempontjából messze túllépsz az optimális befektetésen, ha 20-as átokszórást, zenét vagy mérföldes pszi pajzsokat fejlesztesz, mégis büszke lehetsz, bármely területen érsz el kivételes értékeket. Még hírneved is kerekedhet: a többi játékos tudni fogja, miben vagy jó, és hozzád fordulnak, ha arra a képességre van szükség. Közben pedig összeforsz karaktereddel, akit már nemcsak statisztikák halma-zaként képzelsz el, hanem hús-vér személyiségként.

Régóta dédelgetett szolgálid is erősítik ezt az érzést. A hatodik szintű johhtukul hiába gyengébb, mint egy éppen csak hozzád csapódott barlangi troll, ő tartott veled jóban-rosszban egy éven át. A lélekenergia és az étel mellett nevet is adhatsz neki, és méltán büszkélkedhetsz vele, ha fajtájának valóságos óriásává neveled. Hasonlóképp, egy-egy régi tárgy is a szívedhez nőhet: nem adod el, és fájó szívvel cseréled le, ha végül rákényszerít a szükség.

A karakter jellemét is alakíthatod. A tápolás haszonel-vű viselkedést diktál: előnyös vagy egyenlő cseréket, a tudás visszatartását, a többi játékosal való érintkezés során pedig csak az erőviszonyok mérlegelését. A hideg, számító magatartás a szerepjátéknak is része lehet, itt viszont csupán egy a végtelen lehetőség közül. Alakíthatasz békés, barátságos jellemet, aki barátainak, szövetségi társainak viszonzás nélkül is ad, értesüléseit mindenkiel megosztja. Fellephetsz az erkölcs szigorával, és elutasíthatod a tolvaj csereajánlatát, akkor is, ha jutányos áron kínálja az összerabolt portékát. De lehetsz mindenkiel összeakasz-kodó kötekedő vagy gögös harcos, utált tolvaj vagy akár passzióból gigaöklöt lövöldöző galetkigyűlölő is. A választás a tiéd. A folytatásba már más is beleszól: észre sem ve-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

szed, de a külső hatások, átélte élmények nyomán lassan fejlődni kezd, életre kel a karaktered. Múltbéli tetteid határozzák meg, ki vagy, és nagyrészt ez dönti el, miképpen fogsz a jövőben cselekedni. Kalandjaidról feljegyzéseket, naplót is vezethetsz.

Lassan járj, tovább érsz

Karakterünk arculatához az is hozzátartozik, hogyan osztjuk be az időnket, a rendelkezésre álló TVP-t. Akár a KNO-k elosztásánál, itt is igaz, hogy a tápolás a döntés szabadságától foszt meg bennünket. A gyors fejlődéshez feszített tempóban csak a csarnok felderítésére és az épületes kalandok megoldására szabad koncentrálnunk. Pályánk előre kiszámított és megszabott – a bizonytalanságot csupán az jelenti, sikerül-e megvalósítanunk a tervünket. A rohanás pedig állandó stressz: minden botlással egy kicsit lemaradunk a versenyben.

Ha ellenben kiszálls a hajszából, nem érdemes a versenypályán maradnod. Kereshetsz olyan kihívásokat, amelyekkel mások még nem birkóztak meg, amelyek neked és csakis neked szólnak. Ilyenek a véletlen kalandok, a vadászat, a régészkedés, és bizonyos értelemben a portyázás is. Ha sok időt áldozol egyikre-másikra, az ismét a karaktered arculatát erősíti. Lehetsz a sírfeliratok szakértője, örökké az ismeretlen kutató kalandor, szópárbajok bajnoka vagy a csatornaszintek réme. Mindez persze összefügg a képességek fejlesztésével és a klánokkal is. A klánok ranglétráján elől járni gyakran szintén a tápolás ellen való, de sikerélményt és elismerést jelent.

A lassabb haladás még egy előnnyel jár: erősebb leszel a színteden. A tápolásban jeleskedőktől az Ősök őrbálynai választanak majd el, és idővel megtalálhatod a kedvedre való helyet a felfelé törekvő gaeltik széthúzóó csapatában.

TÁRSASÁG

A játék savát-borsát a többi játékkal való kapcsolattartás adja. Ez még a tápoláshoz is nélkülözhetetlen, de azon kí-



vül is sok öröm forrása lehet. Csak a képzeletünk szab határt annak, hogy a karaktereink közötti érintkezéseket milyen mélységben játszuk el. Az alaphelyzeteket kialakult egyéniségük határozhatja meg. A levelezőjáték jellege miatt mindazonáltal gyakoribb a „karakteren kívüli” kontaktus. Együttműködések, barátságok a karakterek jellemétől függetlenül, esetleg annak ellenére is kialakulhatnak. Segíthetjük egymást tudással, tárgyakkal, tettel. A játékot színesíti a tartós rivalizálás is, illetve bizonyos határon belül az ellenségeskedés is, például tolvaj és meglópt között.

A baráti társaságok intézményszerűsített formája a szövetség, amelynek egyetlen, de komoly értelme a szerepjáték. Az egyes karaktereken túl maga a szövetség is arculatot kap, híre visszaáramlik tagjaira is. Az összetartozás erejének kifejezése az építkezés. Az épületek a szövetség dicsőségét, a közös akaratot hirdetik, hiszen tápolás szempontjából nem érik meg a befektetett időt. A szövetségeknek rendszerint írott vagy íratlan hierarchiája van, amelyben a közösséget végzett munkával emelkedhetnek a tagok. Ez ismét a tápolástól független sikerélményt és elismerést kínál. A legtöbb esetben a szervezeten belül a kölcsönös segítségnyújtás is erősebben működik.

Kiknek szól ez az írás?

Bizonyosra veszem, hogy a legtöbben, akik idáig eljutottak, eleve tisztában voltak a leírtak nagy részével. Mivel a tápolás csak keveseknek nyújt tartós sikerélményt, az ŐV rengeteg játékosja egészen biztosan a fenti szempontok valamelyike miatt játszik. Mi több, tapasztalatom szerint még a „tápolók” nagy része is többé-kevésbé fontosnak tartja a tápolás mellett az itt leírtakat is. Mégis: mindannyiótoknak szól ez az írás. Azért írtam, hogy hangot kapjon a másik – véleményem szerint nagyobb – tábor is, és megerősödjön hitében mindaz, aki számára nem a lakószínt az egyetlen mérce.

MÜLLER VIKTOR (CSENDES DON)



STATISZTIKA

2000. MÁRCIUS 8.

SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint
csapdakészítés	14	5	9	9	14	12	6
csapdaészlelés	12	4	8	10	12	12	8
zárnýtás	12	3	6	11	12	9	9
mászás	12	7	8	12	12	9	8
rugalmasság	8	4	6	6	8	8	7
meggyőzőképesség	11	3	6	11	9	9	8
transzformáció	11	1	10	10	10	11	4
auraészlelés	10	3	7	8	10	10	10
ékszerészet	10	3	8	10	8	9	7
kereskedelem	15	5	10	12	15	8	9
szívósság	20	20	10	10	16	11	10
varázsiláfőzés	10	4	4	6	8	10	6
gyógynövények	15	8	10	11	15	10	6
nyomkeresés	18	3	9	10	18	14	10
vezetőkézség	10	3	6	9	10	9	9
pszi támadás	12	0	0	10	12	12	6
pszi energia	13	0	0	9	13	13	5
lopás	20	6	12	11	12	20	7
éberség	12	5	8	8	12	12	8
átokszórás	22	20	16	16	22	14	5
álcázás	18	9	11	15	15	18	16
lopakodás	9	5	5	6	8	9	7
régészet	20	8	13	20	20	19	11
zene	20	5	15	14	20	18	14
tanulás	12	4	8	9	12	8	6
idézés	7	0	1	4	7	5	6
javitás	11	0	0	5	11	11	9
építés	8	0	0	5	8	6	0
felderítés	8	0	0	0	8	6	0

ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galetki csaták	57875
Galetki győzelmek	24227
Torzszülött csaták	390084
Torzszülött győzelmek	325235
Leölt torzszülött	448060
Pszi csaták	9663
Pszi győzelmek	5182
Ájulások száma	21813
Férfi	82.3%
Nő	17.7%

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint
Max HP	158	51	75	103	125	137	158
Hősiességpont	132	118	108	110	132	112	45
Hírnév	2681	2567	1395	1747	2681	1809	1699
Galetki erő	471	241	290	366	443	471	455
Szintmegoszlás	100	36.5	23.8	17.0	15.3	7.0	0.5

TULAJDONSÁGOK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint
Erő	19	8	14	17	17	19	17
IQ	20	9	13	17	20	19	12
Ügyesség	18	9	11	13	18	16	8
Egészség	15	8	10	13	14	15	11
Mágia	21	8	13	17	21	20	15
Gyorsaság	27	9	16	19	24	27	24

STATISZTIKÁK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint
Galetki csaták	313	216	182	313	137	251	140
Galetki győzelmek	215	185	135	145	83	215	127
Torzszülött csaták	631	165	344	478	631	477	404
Torzszülött győzelmek	436	139	279	436	405	433	361
Leölt torzszülött	893	187	405	588	893	678	575
Pszi csaták	158	0	0	71	158	147	65
Pszi győzelmek	118	0	0	60	118	113	22
Ájulások száma	149	27	50	100	93	149	40

VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint
kontaktméreg	19	6	12	15	19	17	0
bénító méreg	6	4	6	5	0	0	0
paraliz.méreg	17	8	13	14	17	13	6
vámpirizáció	12	8	10	12	10	6	2
manaszívás	4	0	3	1	4	0	0
rothasztás	19	5	14	13	14	19	4
tárgyirtás	4	0	0	0	4	0	0
energiaszívás	16	7	10	16	12	10	0
sebző méreg	19	8	12	17	19	16	0
roncsolás	14	4	10	14	14	12	9
öregítés	0	0	0	0	0	0	0

KLÁNOK

semmi:	50.9%	Rang: 0
Halhatatlanok:	4.6%	Rang: 35
Tudósok:	11.0%	Rang: 35
Mágusok:	10.0%	Rang: 35
Pszionocisták:	1.8%	Rang: 33
Tisztogatók:	4.2%	Rang: 32
Katonák:	3.9%	Rang: 35
Mutások:	4.6%	Rang: 31
Tolvajok:	4.7%	Rang: 40
Bárdok:	4.4%	Rang: 34

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

TÁPLÁLKOZÁS

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint
zöldvérű	11.4%	10.6%	14.0%	11.3%	11.7%	7.7%	0.0%
rovarevő	16.0%	15.3%	14.3%	14.5%	18.9%	23.5%	7.1%
micinista	14.5%	14.1%	13.1%	17.2%	12.4%	19.4%	21.4%
mágiafaló	14.6%	15.7%	15.4%	13.8%	11.0%	14.3%	35.7%
piromád	16.2%	16.5%	17.5%	14.7%	17.9%	9.7%	28.6%
puhány	7.1%	7.4%	7.2%	9.4%	5.6%	4.1%	0.0%
kőevő	9.0%	9.7%	10.4%	7.3%	8.2%	6.6%	0.0%
tejvíó	1.7%	1.9%	0.7%	1.9%	2.1%	2.0%	0.0%
vegetáriánus	9.4%	8.8%	7.3%	9.9%	12.4%	12.8%	7.1%

VÉGTAG MÉRET

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint
1. végtag	23	11	14	17	18	23	17
2. végtag	21	0	12	15	21	20	17
3. végtag	18	0	0	0	14	18	17

VÉGTAG SZAKÉRTELEM

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint
1. végtag	19	9	12	15	19	18	14
2. végtag	19	0	12	12	19	14	8
3. végtag	11	0	0	0	9	11	8
4. végtag	0	0	0	0	0	0	0
5. végtag	0	0	0	0	0	0	0
6. végtag	0	0	0	0	0	0	0
7. végtag	0	0	0	0	0	0	0
8. végtag	0	0	0	0	0	0	0
9. végtag	0	0	0	0	0	0	0
10. végtag	0	0	0	0	0	0	0
11. végtag	0	0	0	0	0	0	0
12. végtag	0	0	0	0	0	0	0
13. végtag	0	0	0	0	0	0	0
14. végtag	0	0	0	0	0	0	0

HARCI SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint
tűzlehelet	26	10	16	21	26	22	3
jéglehelet	31	8	17	17	24	31	24
savlehelet	20	10	16	17	19	20	14
elektr.lehelet	26	12	15	18	26	25	22
mérg. lehelet	24	13	16	16	18	24	0
regeneráció	20	10	14	20	18	16	17
tüskés bőr	26	9	12	17	26	15	12
vastag bőr	15	8	12	13	14	15	9
tűzimmunitás	9	6	9	6	7	7	3
hidegimmunitás	9	6	9	6	7	4	6
savimmunitás	8	6	7	5	8	7	3
elkt.immunitás	10	10	9	7	9	8	6
imm.mérg.gázra	9	6	9	5	5	8	3
imm.ktk.méreg	7	6	1	5	7	5	0
rezisztencia	15	2	8	7	15	11	5
bűz/illat	25	12	17	18	20	25	20
lőfegyver	24	6	19	17	22	24	24

ELKÉPESZTŐ

AVAGY HIHETETLEN ESETEK

A RÚVEL HEGYBEN.

PAPÍRRA VETETTE:

A TUDÓS KLÁN TANÁRSEDÉDJE

Rauko és Winterfresh hősie cselekedetet bajtolt végre, amikor a puhányszintre betörő, renegát mágustanonc által vezetett bordát ketten győzték le. A korábbi hasonlító esetekben általában csak négy galetki volt képes győzedelmeskedni a hasonlító fosztogatók ellen.

Ravandel igazán nem panaszkodhat a szerencséjére, hiszen az amúgy is ritka őskövekből ő egy torzszülőtnél bármat is talált egyszerre.

Clash Rottendale népszerű karakter lebet a puhány szinten. Egyik nap ugyanis 25 galetkit látogatott meg a barlangjában, főleg barátságos beszélgetés és szakértelem verseny céljából. Ismerkedő hajlamának híre villámgyorsan terjedt a szinten (+88 bírnév). Aznap összesen 29 galetkivel beszélgetett, ami ne kis szám, tekintve a puhány szinten lakó galetkik zárkózottságát.

15021

A TUDÁS □ RZ □ I

ŐSÖK VÁROSA

SZÖVETSÉGEK TABLÓJA

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

A világ újra szabad lett. A galetki nép kiszabadult a hegyek fogságából. Mindenki az Őrzőkről beszélt, akik összegyűjtöttek minden információt az ellenségről és megtalálták gyenge pontjukat. Pedig nem így indult. A bejelentés, hogy tudják mi képp kell legyőzni az ellenséget, az egész galelkitársadalmat meglepte. Olyan régóta éltek már lent a hegyek sötét járataiban, hogy már lassan le is mondtak a szabadulásról. Senki sem hitt nekik. A helytartók lázítónak, az ellenség bérenceinek nevezték őket. Visszavonultak titkos barlangjaikba, csak szövetségeseik révén érintkeztek a külvilággal. A Hármas szövetség tagjai kitarottak mellettük, hisz már olyan régóta voltak testvéri kapcsolatban egymással, hogy elválaszthatatlanul kötődtek egymáshoz. Beszerezték nekik a szükséges anyagokat, majd az alkimista laborban a tanulmányok alapján, melyek kidolgozására rengeteg időt töltöttek, elkészítették az ellenség legyőzőjét. A torzszülött első ránézésre nem volt valami különleges, de veszélyesnek semmiképpen sem tűnt egy harcedzett galetki számára, mégis készítőinek évtizedes munkája volt benne. Felfedeztek egy különleges reakciót az ellenségnél, amiért több galetki is az életével fizetett. De most már elkészült az akiknek a segítségével kiszabadulhatnak a hegyek fogságából. A torzszülött tökéletesen bevált, hamar kiderült, hogy mégsem beszéltek a nagyvilágba az Őrzők. A leghatalmasabb mágusok és harcosok csatlakoztak torzszülött seregükhöz, mely kivívta a szabadságot...

Hirtelen elsötétült minden. A galetki magához tért. Már sokszor látta a jövőt álmában, amik mindig teljesültek is, de ennyire távoli eseményt még soha nem volt képes megálmoldni. Most a nagytanácsban is látta mindenki a mentálisan kivetített látomást. Tudták, hogy ez a jövő. Értelmet nyert életük, az állandó küzdelem, a tudományok összegyűjtése. Tudták, hogy folytatniuk kell, bár nehéz lesz, de a jövő társadalma számít rájuk és ...

Keresd a Tudás Őrzőit!

**Tagfelvétel és további információ: Signy Mallory (4912)
Nagy Zoltán – 9431 Nyárliget, Kossuth út 2. ☎: 99-371-718**

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2001. március

STATISZTIKA

STATISZTIKA

Ember	15,1%
Elf	13,1%
Törp	8%
Árnymanó	7,6%
Troll	9,4%
Gnóm	6,1%
Alakváltó	16,1%
Kobudera	17,5%
Mutáns	7,0%

LEAH:	10,8%
átlag hit:	kisebb papja
DORNODON:	12,8%
átlag hit:	felszentelt papja
RAIA:	16,4%
átlag hit:	bíborosa
ELENIOS:	6,9%
átlag hit:	kisebb papja
SHERAN:	12,9%
átlag hit:	felszentelt papja
THARR:	24,5%
átlag hit:	felszentelt papja
FAIRLIGHT:	11,9%
átlag hit:	kisebb papja
CHARA-DIN:	4%
átlag hit:	kisebb papja

Leggazdagabb	82884
Max Hp	799
Legtöbb skalp	19
Összes skalp	528
Legtöbb szörny	5364
Összes szörny	2725979
Legtöbb varpont	3025
Legnagyobb hit	
<i>teljhatalmú megbizottja és jobbkeze</i>	
Legtöbb tudatpont	94
Összes halhatatlan	560
Legnagyobb halhatatlanság	8
Legtöbb pszipont	320
Legtöbb tapasztalatipont	17753057

Rejtőzködés	138
Nyomkövetés	138
Lopás	151
Mászás	46
Csapdakészítés	57
Csapdaészlelés	45
Gyógyítás	150
Titkosírás	47
Felderítés	132
Szörnyidomítás	36
Teológia	176
Taumaturgia	229
Szerencsejáték	22
Harcművészetek	45
Szkanderozás	46
Zene	103
Szörnyismeret	60
Pszí	60
Zárnyítás	34
Vadászat	217
Bányászat	61
Testépítés	110
Úszás	40
Ordítás	42

Jó	18,9%
Semleges	59,5%
Gonosz	21,6%

Vízharc	27
Ökölvívás	48
Szűrőfegyver	52
Vágófegyver	41
Útőfegyver	52
Lőfegyver	41
Dobőfegyver	39

Erő:	104
IQ:	80
Ügyesség:	64
Egészség:	68
Szerencse:	81

STATISZTIKA

2000 MÁRCIUS 8



A TŰLÉLŐ

– Igenis gyáva vagy!

– De nem vagyok – a kisleány hangja sírásba fulladt. Egyedül állt a valamikor hatalmas kapu üszkös romjai között. Társai már a masszív falak között jártak, kezükben botokkal az udvaron szétszórt szemetet turkáltak. A „banda”. A kisleány mindig is szeretett volna közéjük tartozni, de eddig még nem sikerült egyik cselekedetével sem kivívnia az elismerésüket.

– Az vagy. Már a domboldalon sem mertél velünk feljönni, mert féltél. Csak azért vagy mégis itt, mert jobban féltél attól, hogy egyedül maradsz az erdőszélen.

Ezekkel a szavakkal bátyja is hátra fordított a kisleánynak a közeli sarokban tornyosuló rongykupac felé fordult. A bátyja. Ő volt a banda vezére. Mindig is haragudott, amikor édesanyjuk ráparancsolt, hogy az öccsét is vigye magával játszani. De nem egyszer esett kapóra, hogy ha a megígértnél később tértek haza; akkor a kis Samura kenhette a dolgot. Öccsének persze nagy verést ígért, ha eljár a szája.

Samu nem volt gyáva, csak fiatal koránál fogva még nem fűtötte a kalandvágy, a felfedezés izgalma, a kiszakadni vágyás a helytartói város unalmas életéből. Szülei a városban éltek, ahol kézműveségből, kereskedelemből éltek. A felnőttek a királyságból érkeztek kicsivel Samu

születése előtt. A felnőttek. Samu szemében a bátyja és a többi bandatag is felnőttek számított abban az értelemben, hogy emlékezettel bírtak a költözés idejéből. Tom, Samu bátyja néha mesélt öccsének a térkapuról, a katonákról, akik idekísérték a birodalomból érkezettek, majd elhagyták ezt a vidéket, magukra hagyva a telepéseket ezen a területen. A területen melyet a később nyugatról ideérkezettek túlélők földjének neveztek.

– Odass – hallotta Samu az egyik bandatag kiáltását. – Egy törött pajzs. Ez biztosan kalandozó volt.

A túlélők. Tom sokat mesélt az első kalandozókról a városban, arról, hogyan váltak először mindennapivá a városban, majd hogyan uralták el fokozatosan az utcákat, középületeket. Samu apja mindig is elátkozta azt a napot, amikor az első verekedés kitört az ívóban. Azóta új fogadót kellett építeniük, mert egy dornodonita pap szénné égette azt. S persze a városlakók pénze bánta, mert egyetlen kalandozó sem adott nekik az építkezésre. Volt ugyan idő, amikor a Király adószedőket küldött a városba, de azokat leöldösték a kapzsibb (zsugoribb) kalandozók. Majd rendcsinálásra érkeztek katonák, de azok idővel eltűntek az utcákról. Azt rebesgették a komaasszonyok, hogy egyes túlélők képesek voltak azért elzarándokolni messzi keletre a fővárosba, hogy a királlyal alkut kössenek a katonák visszavonásáról.

– Fiúk, gyertek ide! – hallatszott egy másik kiáltás – Én mindjárt elhanyom magam.

Mozgás támadt az udvaron. A négy fiú egy helyre futott. Samu elnézett a lenyugvó nap felé, majd óvatosan ő is beljebb lépett. Érezte a hely gonoszságát, de ezzel együtt egyfajta szépséget is talált a csendben, a halál csendjében. Nemrég itt véres harc dúlt. Hónapokkal ez előtt az amúgy is vérszomjas kalandozókat elérte a végzetük. Egymás ellen vonultak hadba, ehhez hasonló tornyok alatt és vívtak öldöklő csatát. A városlakók nem tudták mi végett a háború, csak azt tudták, hogy háború van.

A városlakók keveset tudtak a kalandozókról. A fogadós, a fegyverkovács és a látogatottabb helyeken dolgozók persze értezteltebbek voltak, de a távoli labirintusokról, a magas hegyek közt élő állatokról, a különleges növényekről ős nem tudtak semmit a mendemondákon kívül. A felnőttek félték a kalandozóktól, ha nem is mutatták. Ők igenis félték. Nem úgy Samu. 3 évesen látott először kalandozóharcot, rá fél évre az első véres csatát. Az egyik harcost majdnem két darabban vitték a templomba, míg a másik kis híján elevenen elégett a fejére hullott tü-



zes esőtől. Samu úgy nőtt fel, hogy a kalandozók az élet részei, tőlük nem félt. Csak az ismeretlentől. Ezért is félt most közelebb menni a többiekhez.

Az egyik bandatag felnézett és Samura vigyorgott.

– Ne gyere ide, tökmag. Még világgá rohansz ijedtedben.

A négy nagyobb fiú egy holttest fölé hajolt. Nem lehetett tudni férfi volt-e vagy nő, de azt igen, hogy kobudera volt. Mellpáncélján hatalmas lyuk tátongott, teste már bomlásnak indult. Iszonytató bűz áradt a tetemből. Samu figyelmeztette volna a többieket a dögvészre, de azok úgymint csak gyávának titulálták volna újfent. Inkább hallgatott és az egyik közeli szeglet felé vette az irányt. Valamit megpillantott.

– Tom! Itt egy láda.

A négy kamasz szinte egy pillanat alatt Samu mellett termett. Ellökődtek és maguk emelték fel a kis ládát. Egy perc és már a benne talált „kincseken” osztozkodtak. Az egyetlen fegyvert, egy rozsdás kardot Tom vette magához és senki sem vitatta el tőle. A többiek is találtak maguknak megfelelő tárgyakat: ép kulacsot, kalapácsot, csontból faragott dobókockákat. S persze nem feledkeztek meg a legkisebb kiábrándulásról sem. Samunak dobták a majdnem üres ládát.

– Nesze kisdad, a többi a tied.

Samu félve pillantott a láda belsejébe és csalódottan vette tudomásul, hogy egy ócska rongydarabon és egy nehézsúlyos rögön kívül nincs benne semmi. De azért közelebről is szemügyre vette a jussát. A rongydarab úgy büzlött, mint a fogadó mögötti istálló. Samu két ujjával megfogta, és óvatosan kirázta, nincse benne valamilyen rovar. Az anyag kibomlott és Samu látta, hogy a kendő – mert az volt – közepébe egy parányi ékszer van behévízve. Rögtön elfeledte minden bánatát, sőt az orrfacsaró illatot is és a csuklójára tekerte a kendőt úgy, hogy a csillogó kis mívés munka ne látszódjon. Tudta, a többiek elvonnék tőle.

Ezután figyelmét a másik tárgyra irányította. Azt rövid vizsgálódás után megállapította, hogy nem egy fémrög, hanem valami fémdarab, talán medalion vagy más ékszer, amely láncon lóg. A lánc teljesen a medál köré volt tekerve és az egész ékszer – mert ez is az volt – valószínűleg ebben az állapotában megéghetett. Az apró láncszemek oly merevek voltak, hogy nem lehetett őket megmozdítani és kibogozni. Samu majdnem eldobta az értéktelen vacakot, mert azt elsőre látta, hogy nem nemesfém, de aztán meggondolta magát és ingébe rejtette a „kincset”.

A többiek mindeközben tovább kutattak a romok közt. A torony falai leomlottak, de az egykori építőelemek zöme hiányzott. Azokból a kövekből, amelyeket a földön láttak még egy tisztességes tetőt sem tudtak képzeletben felhúzni a fiúk, nemhogy magas falakat. Mintha eltűntek volna a kövek. Fantáziájuk egyből meglódult és azt találgatták, hogy a torony ledöntői vitték magukkal a köveket esetleg nem is lerombolták, hanem robbantották és a robbanásban tűntek el a falak.



Időközben a nap elérte a látóhatárt. A szürkületben Samut furcsa baljós érzés kerítette hatalmába. Érezte a halottakat, a lelkeiket a közelben. A romok megelevenedtek, feketeségük a nyugodt nap vörösvél elegyedve komor színjátékokat adtak elő.

Tom éppen a valaha magasba vezető karsú lépcső alsó fokára lépett, amikor furcsa, emberihez nem hasonlító hangot hallott. Bár ő vezette a bandát, őt tartották a legerősebbnek, legharciasabb tette eddig az volt, hogy beverte a város másik bandájának főnökének orrát a bíbor hold ünnepén. Persze ő is látott már különféle szörnyeket, de mind megszéldítve cipelték a kalandozók holmiját, vagy akár magukat a kalandozókat.

Érthető hát, hogy a hangra nem csak Samunak szállt inába a bátorság. Mindnyájan ugyanarra néztek, a halott kobudera felé. A tetem immár nem feküdt a földön, hanem kicsit ingogva ugyan, de a saját lábán állt az udvaron. Szemgödrei üresen meredtek a semmibe. Ám egy pillanat múlva mégis megindult, méghozzá pontosan Tom felé.

A bandavezér majd elájult ijedtében. Még sosem látott mozgó halottat, közkedveltebb nevén zombit. Tom lábait megrögytak, de sikerült annyi önuralmat összeszednie, hogy talpon maradt. Harciasan meglengette a kardot, majd amikor látta, hogy semmilyen hatással nincs a zombira, a közeledő alak felé hajtotta a fegyvert és futásnak eredt.

Szerencséjükre a zombi lassan mozgott így ki tudták kerülni. Páni félelmében az egyik fiú felmászott egy ala-



csenyebb faldarabra és annak tetejéről bízatta társait. Akik nemsokára felmászta mellé, a biztonságos magasba. Kivéve persze Samut. A kisfiú is odaszaladt a fal alá, de nem tudott felugrani, hogy elkaphassa a tetejét és felhúzhassa magát. A kobudera pedig kis idő múlva beérte. Samu még egy utolsó erőtlén ugrással próbálkozott elkapni bátyja kezét, de nem járt sikerrel. Érezte a vég közeledtét és ösztönösen is a végzete felé fordult. Talán ki tudott volna bújni az alak kezei, lábai közt, de félelem annyira megbénította, hogy mozdulni sem tudott. Abban a pillanatban, amikor a zombi Samuhoz ért, a falmaradvány nem bírta tovább a négy fiú súlyát és leomlott. Maga alá temetve, agyonnyomva Samut és a kihűlt kobudérát is.

* * *

A négy fiú szakadt ruhában, véresen, jóval holdkelte után érkezett vissza a városba. Tom még egyszer elismételte a társainak.

– A bozótban voltunk, értitek. Soha nem jártunk a torony romjai felé és az öcsémet sem láttuk egész nap. Sőt, azért jövünk ilyen későn, mert őt kerestük. És holnap is keresni fogjuk...

Amazok komoran bólintottak és ki-ki saját szülei háza felé vette az irányt.

* * *

Samu álmodott. Harcolt, menekült, szembefordult üldözőjével, aztán megint elfutott. Tette ezt mindaddig, amíg sarokba nem szorult. Tudta, meg fog halni. Lassan szembefordult a végzetével és ez az egész olyan ismerős volt valahonnan. De mielőtt sorsa beteljesedett volna, hangok ütötték át az álom szövedékét. Eleinte nem tudta azonosítani, azt hitte, üldözője beszél hozzá. Lassan tuda-

tosult benne, hogy a hangok valóságosak és az eddigi képeket szülte csak az agya. Lehunyt szemhéján vörös fények táncoltak, furcsa pattogást hallott és az a furcsa érzése volt, hogy míg az arcát, mellét kellemes meleg éri, addig a háta fázik.

– Megint valami trükk, Ysbah, ismerlek már.

Mély reszelős hang volt. Samu kinyitotta a szemét, s egyenesen a virgonc lángnyelvekbe bámolt. Tábornút – hatolt el a felismerés agyáig. Tudta, hogy néha a szabadban is szoktak tüzeket gyújtani, mint ők otthon a tűzhelyben. De még ilyet sem látott életében azelőtt. Szeme nehezen szolta meg, a sötétséget, amikor tekintetét elfordította a tűzről. Idővel mégis ki tudta venni a két beszélőt. Mindketten fegyvereket, páncélzatot viseltek. Arcukon mély barázdát hagyott a sok megpróbáltatás. A magasabbik ember volt, szakálla és haja fehér volt, mintha lisztet öntöttek volna rá. Ő válaszolt éppen.

– A szépszemű mosolyára mondom, nem. Itt találtam a zombékos szélén. Ajult volt és rettenetesen büzlött, mint ha a gnómok kísérleteztek volna rajta új illatszerükkel.

– Ne esküdjöz, barátom. Mondtam, ismerlek. – a másik beszélő alacsony, de masszív kis figura volt. Nem csak szakálla, de bajsza és farkocsa is volt. Samu nem tudta, hogy természeténél fogva vörös, vagy csak a lángnyelvek fénye ad hamis képet. A törpe elmosolyodott bajusza alatt. – Ez azért még tőled is vaskos lenne. De akkor ki fia, borja?

– A ruházata alapján városi. De vajh mit keres ily messze a lakott területtől? És a legfontosabb kérdésem – emelte fel a hangját Ysbah –, mit kerestek ez nála?

Egy tárgyat nyújtott a törpe felé. Annak szeme összezűkül, látszott, hogy felismerte. Aztán közömbös hangon ennyit mondott. – Majd a fiatalúr elmondja, pontosan mi történt vele. Úgy látom, ébregedezik.

Samu meleg ételet kapott, s miközben élvezte a forró levest, töviről hegyire elmondott mindent a két kalandozónak. Azok néha összenéztek, időnként jelentőségteljesen bólintottak. Samu kíváncsi volt a véleményükre, de amint az utolsó cseppet is lenyelte, ismét elszenderedett. Így másnap reggel tudta csak meg, mi történt vele, amikor mindhárman útra keltek.

– Ami veled történt, kisöreg – recsegte a törpe –, az tán még sosem esett meg városlakóval. Tudd meg, hogy kicsit meghaltál is meg nem is. Te is túlélőnek számítasz immár. A barátaid a legnagyobb kincseket hagyták neked, hiszen nem ismerték fel az értéküket.

– Elkísérünk addig – mondta Ysbah –, amíg meglátod a városodat. Nonnantól már haza tudsz menni. Mi megnézzük azt a romot. Eddig is hallottam mendemondákat, hogy az obszidián erődökben a csatamezőkhöz hasonlóan élőholtak tanyáznak. Ideje hát a saját szememmel megtekinteni. Meg aztán – mosolyodott el –, hátha mi is találunk ott egy-két deus ex machinát vagy Rhatt szimbólumot...



RYUKU INVÁZIÓ

Megkezdődött a ryuku invázióval kapcsolatos tárgyak és szörnyek felfedezése. Többen kérdezték, hogy az új szörnyek fellelhető-e a csatorna keleti partján. Mivel ezek normál, egy-egy fajta tereptípushoz kötött lények, lehet őket szörnykeresni, sokat szörnyidezni, sőt, véletlenül találkozhatsz is a magasabb szintűekkel. A félsziget északi partjánál több ryuku fészék is van, ezek tereptípusú fűggetlenek, és csakis a csatorna nyugati partján találhatóak meg. (Tehát ha egy ryuku légióssal találkozol fészeken, bozotos terepen, az még nem jelenti azt, hogy ott szörnykereshető is.)

Talán többeknek feltűnt, hogy néhány szörny egy új, passzív védekező képességgel rendelkezik – ennek köszönhetően, a fegyverrel okozott sebész valamennyivel csökken. Ez a védeettségtől független, tehát nem különlegesen magas védeettsége van ezeknek a lényeknek! Ilyen pl. a föld-sárkány is, minden, őt érő fizikai sebész 40%-kal csökken. Sajnos, a képessége a túlütést számoló rutin és a feltételes fegyverváltás nem volt felkészítve, de ezeket módosítottam. Hasonlóképp, volt még egy apró hiba, amelynek köszönhetően egy-egy ritka tárgyat akkor is kiszedhettél egy szörnyből, ha nem ölte meg – ezt is javítottam.

Mint azt nyilván mindenki felfedezte, a normális, szörnyből kinyerhető tárgyak mellett szinte minden szörnynek vannak ún. ritka tárgyai is, ezeket nem mindig találsz meg a szörnyben, ha legyőzöd. Ezen tárgyak kinyeréséhez semmilyen segédeszköz nem kell, de nem használhatóak komponensként az adott szörny megidézéséhez. Van olyan szörny, amelyben többféle ilyen ritka tárgy is lehet, és ezen tárgyak előfordulási esélye is lehet különböző.

A továbbiakban a ryuku szörnyek és tárgyak lassan, fokozatosan bővülnek, reményeim szerint minden egyes patchhel bekerül néhány enciklopédia, hogy mindig legyen újdonság.

MANAKRISTÁLY

Többen kérdezték, hogyan is működik most a manakristály. Nos, ha a taumaturgiád 100 fölött van, akkor a visszakapott vp-d (taumaturgiád – 100) x 2%-kal csökken, de nem megy 200 vp alá, tehát 200 vp-t mindig kapsz! A Sötét Földön is ugyanígy működik, de az SF-en továbbra sem ad 500-nál több vp-t a manakristály.

HALÁLTÁNC

A haláltánc esélyét 80%-ban korlátoztuk. Ennek oka az volt, hogy a stabil 5 körös csatával minden szörnyet le lehetett győzni, függetlenül attól, hogy nagy védeettsége volt ütőfegyverre, mennyi ép-je volt (500 vagy 5000) stb. Ezzel a korlátozással továbbra is erős marad a haláltánc, de lesz benne legalább némi bizonytalanság.

Körökben a haláltánc esélye hm szakértelemtől függően: 39: 20%, 40: 40%, 41: 60%, 42: 80%, 43+ 100%. Most 39: 16%, 40: 32%, 41: 48%, 42: 64%, 43+ : 80%.

EGYÉB JAVÍTÁSOK

- ❖ A DX 0 beállításnál a gép néha kétszer vonta a tvp költséget, ezt javítottam; a DX beállítás a karakterlapon is megjelenik.
- ❖ Chara-din fattayi az ezüst magustoronyban tanulható varázslatokat most már nem felejtetik el.

PSZI

A játékba újabb pszi képességek kerültek be, amelyek 50-es, 52-es, 56-os és 58-as pszi szakértelemnél szerezhetőek meg.

SIR RASOLPHIUS ÉPÍTKEZIK

A nemes Raia lovag egy új építkezést kezdeményezett a Sötét Földön, amelynek során lehetőség nyílik a kalandozók gyakorlatorozására, felkészülésére a Thargodan hordák ellen. A fegyvermester házát a kalandozóváros házaihoz hasonlóan lehet építeni, és a dimenziókapuk közelében található.

PAPI VARÁZSLATOK MAGAS RANGNÁL

Bizonyos papi rang felett egy-egy küldetés leimádkozásáért a papok nem varázslatot, hanem +10 vp kör eleji regenerációt kapnak. Most lehetőség lesz arra, hogy az így kapott vp regenerációért papi varázslatokat vásárolhassanak, tetszőleges elosztásban. A költség a varázslat erősségtől fog függeni.

A varázslatok egy része már meglévő, de nem minden isten számára hozzáférhető (pl. mágiusk ütés), más része új varázslatok, köztük olyan, amely az ellenfél védeettsége függvényében sebez, vagy többszörözi a kör eleji vp regenerációt. Az új varázslatok enciklopédiája, és a parancs használatának módja a következő Krónikában lesz olvasható.

TIHOR MIKLÓS



TF-VARÁZSLATOK

Ebben a számban folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését.

A varázslat szint magyarázatát a 2001. januári Krónikában találod.

A leírásokban nemcsak a varázslatok működése szerepel (ez amúgy is benne van az eredeti enciklopédiában, bár nem árt, ha így szépen sorban össze lehet őket gyűjteni), hanem sokszor olyan adatok is szerepelnek, amelyek az enciklopédiában nincsenek benne.

JÉGOSZLOP (231. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatóidő: csata

Hatás: D8 sebzés/szint **Max. hatásfok:** 40D8

Költség: 5200

Min. taumurgia: 52

TVP: -

VP: 24

Használat: automatikus

ASYLUX CSAPDÁJA (233. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatóidő: csata

Hatás: -20 támadás

Költség: 4500

Min. taumurgia: 51

TVP: -

VP: 20

Használat: automatikus

Egy nagyhatalmú rúnavarázslat, amely nem csak jelentős sebzést okoz, de siker esetén – ha a mentődobást elrontja a célpont (amire szint/2 büntetést kap) – mínusz 20 védekezést is kap az áldozat. Az, hogy jégvarázslat, csak hab a tortán – hiszen a legtöbbször tűz vagy villám ellen készülnek, sem a játékosoknál, sem a szörnyeknél nem gyakori a fehér glóbusz mint védekező varázslat. A varázslat egyik hátulütője, hogy csak a Sötét Földön lehet megtanulni, nem csekély summáért; a másik, hogy anyagi komponense egy jégkristály, amit azért nem lehet lépten-nyomon tucatszám szerezni.

ENERGIASPIRÁL (232. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: RE

Hatóidő: azonnali

Hatás: D8+1 seb./szint **Max. hatásfok:** 50D8+50

TVP: -

VP: 32

Használata: automatikus

A tisztítóút, energifolyam sorozat befejező, legkomolyabb tagja, a legerősebb támadó varázslat a fény követőinek kezében a sötétség teremtményei ellen. A varázslatot nem isteni küldetésért lehet megkapni, hanem Sir Rasolphius tanítja meg a Sötét Földön mindazoknak, akik bizonyos küldetéseit végrehajtják. A varázslat ellen a mentődobást megdobni szinte lehetetlen, hiszen az áldozat szintnek megfelelő büntetést kap rá. A komponens mindössze 2 isteni könnycepp. A varázslat egyetlen hátránya, hogy az energiapajzs védelmet nyújt ellene, de ilyen szinte egyetlen szörnynek sincsen, az olimpián pedig még mindig használható a varázsszemet e veszély felismerésére.

Ez a támadó varázslat ugyan nem okoz sebzést, de egy olyan csatában, amikor a sebzés nagy részét a közelharcban osztják ki, biztosabban garantálhatja a győzelmet, mint egy nagyerejű armageddon. A mentődobásra a célpont szintnek megfelelő büntetést kap, ami azt jelenti, hogy szinte mindig sikerülni fog. Ideális varázslat olimpiára, ahol -20 támadás nagyobb kárt tud okozni az ellenfélnek, mint egy háló. A varázslat anyagi komponense egy csepp tinta.

ASYLUX ÁTKA (234. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatóidő: csata

Költség: 5800

Min. taumurgia: 55

TVP: -

VP: 30

Használat: automatikus

Ez egy támadó varázslat, amely siker esetén létrehoz a célpont birtokában egy szopókövet. Bár elméletileg megtanulható a Sötét Földön, mégsem hiszem, hogy túl sok játékos megvásárolná – bizony, ezt a varázslatot elsősorban szörnyek számára terveztem. Ezért van az, hogy a mentődobást szint/2 büntetéssel kell dobni, így megfelelő szerencsével a varázslat hatása elkerülhető. De ha nem, akkor még mindig ott van az áldott kő, amely a keletkező szopókövet semlegesíteni. Mindezek ellenére, a varázslatot használó Thargodan mágus továbbra is rettegett ellenfél marad sokak számára. A varázslat komponense egy kerék kő.

ÓSVILLÁM (235. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatódó: azonnali

Hatás: D7 +1 seb./szint **Max. hatásfok:** 45D7 +45

Költség: 7000 **Min. taumurgia:** 45

TVP: – **VP:** 40

Használat: automatikus

Az ósvillám különlegessége, hogy valójában altípusa technikailag nem elektromosság, nem energia, és nem tartozik semmilyen más kategóriába sem – tehát nem kivédhető védekező varázslattal. Ugyanezen okból viszont a villámvarázslatokat erősítő hatások sem vonatkoznak rá! A varázslat következetes sikerének persze ára van – nem csak a 7000 arany, hanem az anyagi komponens is, ami egy sárkányfog (igaz, ezt nem csak sárkányokból, hanem sárkányfattyakból is ki lehet nyerni). A varázslat sebzését sikeres mentődobás (amit szint/3 büntetéssel dobnak) felezi.

ELNYELÉS (236. varázslat)

Típus: rúna, védekező

Hatódó: csata

Költség: 7100 **Min. taumurgia:** 65

TVP: – **VP:** 35

Használat: automatikus

Asylux egy másik gyöngyszeme, amellyel a rubinsárkányok szótkák a kalandozókat megörvendeztetni. Az elnyelés semlegesíti az ellenfél védővarázslatát, és így támadó varázslatod akadály nélkül tud betalálni. Fontos, hogy mindez nem ekvivalens azzal, hogy lemágiatoród az ellenfél védekező varázslatát – pl. egy fűrgülés továbbra is működni fog, az elnyelés csak akkor lép működésbe, amikor a támadó varázslatod az ellenfél védővarázslatán próbál áthatolni. Ezenkívül bizonyos védekező varázslatokat az elnyelés sem tud kioltani, mint pl. Solisar auráját. Ha elég magas a taumurgiád, akkor az ósvillám helyett a fenti pénzüsszeget valószínűleg érdemesebb az elnyelésre költeni, és valami többet sebző varázslatot alkalmazni. Az elnyelés anyagi komponense egy vasérc.

MINTA FORMÁZÁSA (237. varázslat)

Típus: rúna

Hatódó: azonnali

Min. taumurgia: 64 **Költség:** 12000

TVP: 10 **VP:** 120

Használat: V 237 <formázó minta>

„12000? Nevetséges! Ebből a pénzből rengeteg mintát tudok venni a netes aukción.” A minta formázása azonban sok fáradságot takarít meg, akkor és azt a mintát készíted el, amikor akarod, és amikor a sok formázó mintát igénylő ryuku relikviák receptjei elterjednek, lehet, hogy a minták ára annyira felszalad, hogy megéri a varázslatot

megvenni. Nos, és igen, a minta formázása mindenképp csak a legzadagabbak számára lesz elérhető.

A varázslat anyagi komponense egy galachmit.

ŐSI SZAPORÍTÁS (238. varázslat)

Típus: papi

Isten: FS

Hatódó: azonnali

TVP: 5 **VP:** 25

Használat: V 238 <tárgy> [<menyiség>]

Ezzel a varázslattal a Sötét Földön található növényeket (ében toboz, csalánvirág, tűzbimbó) lehet szaporítani, a hagyományos szaporításhoz hasonlóan. Itt azonban körönként csak egyszer, illetve magas papi rangnál (félisten hatalmú szolgá) kétszer lehet a varázslatot használni. Az ősi szaporítást a papok nem isteni küldetésért kapják meg, hanem az életszikkánál tanulhatják meg, a Sötét Földön, ha istenük arra méltónak találja őket.

ENERGIABUROK (239. varázslat)

Típus: papi, védekező

Isten: FS

Hatódó: csata

TVP: – **VP:** 15

Használat: automatikus

Egy egyszerű, de praktikus védekező varázslat: a harc időtartamára +7 védekezést és +4 szerencsét kapsz. Természetesen, ha tudod, hogy ellenfeled pusztító tűz, jég vagy halálmágiával fog beborítani, célszerűbb a megfelelő védővarázslatot alkalmazni, de egyéb esetekben az energiaburok jól jöhet, főleg, mert még anyagi komponense sincs. Az ősi szaporításhoz hasonlóan, az életszikkánál kaphatod meg istenedtől.

SOLISAR AURÁJA (240. varázslat)

Típus: papi, védekező

Isten: REFS

Hatódó: csata

TVP: – **VP:** 20

Használat: automatikus

A sárkányoktól hemzsegó Sötét Földön hasznos védekező varázslat, hiszen felezi a leheletből kapott sebzést. Nem kell minden szörnyre külön FIV-t beállítanod, elég, ha berakod a TV listába, és ha ellenfeled lehelni tud, a program automatikusan kiválasztja számodra. A varázslat anyagi komponense az SF-en gyűjthető tűzbimbó.

A varázslatot a jók Sir Rasolphiustól, Fairlight és Sheeran hívei pedig az életszikkánál tanulhatják meg.

Következő számunktól olyan (többek között új) varázslatokat ismertünk, melyeket magas rangú papok „vásárolhatnak” majd meg. Minderről részletesebben a TF-FEJLESZTÉSEK rovatban olvashatsz.

TÚLÉLŐK FÖLDJE ÁTADÓ

☐ Átvénnék tapasztalt kalandozót. E-mail: borbély@bolyai.bdtf.hu, címem 9789 SÉ, Zsigmond király utca 13.
Ifj. Borbély László.

KAPCSOLAT, KONTAKT

☐ Veres Csabát keresem. Írj légy szíves, vagy telefonálj! Templom építés miatt. Balatoni Ferenc, 7300 Komló, Eötvös u. 10. tel.: 72-487-672.

R. R. Rusty (#1338)

SEGÍTSÉG

☐ Údv hitetlenek! Biztos sokan vagytok, akik tanácsalattal állnak és kérdezik maguktól: Melyik istent kövessetek? Nekik szeretnék egy jó tippet adni. Én a Szépséges Úrnő, Elenios papja vagyok. Ő a szerelem, a bübajok és a szél Úrnője. Ha őt követted, nagyon jó mókában lesz részed, belepillanthsz mások gondolataiba, elbájozhatod ellenségeidet, miután persze felfedtetted indítékait. A beáldozási tárgyak: egy mákrózsa, egy vízionár szem és egy csepp ragasztó. Ha további információ kell, üzenj bátran! Cím: Hamvai Bence, 6724 Szegec, Cserzy Mihály u. 30. tel.: 62-327-727. Üdvözlettel: Zsebfelmetsző Jack (#5404)

☐ Talán mégis csak olvassa a Krónikát néhány „nagy öreg” is, ha igen küldje már el valaki a Dűnelorddal, Ősereg glóliáttal, Ezerszemű bestialával vívott harcát! Főleg a Dűnelord érdekel, hogy ítóvel meg lehet-e ölni.
Otoaak (#1931)

APRÓK

☐ Hali mindenkinek! H.P. Jordan-Coon, egy 22. fordulás kobudera vagyok, és e hirdetés célja a segítség. Ezúton szeretnék megkérni minden kalandozót, hogyha tud, és szeretne segíteni egy kezdő, de fejlődő karakternek, akkor itt a lehetőség! Nem csak „oskalandozók” segítségét várom, hanem hozzáam hasonlóan kezdő karakterek is írjanak: szörnyekről, tárgyakról, épületekről etc., valamint térképek is jól jönnek. Az infóküldés közös érdekünk, ugyanis ha lesznek páran, akik írnak, akkor ezeket az infókat összegyűjtve e-mailben elküldeném nektek. Tehát ha írtok, és szeretnétek igénybe venni ezt, akkor feltétlenül mellékeljétek az e-mail címeteket! Sajna mentálkém nem tudom ezeket küldeni, de ha jó sokan lesznek oly’ szívesek, és írnak, akkor elképzelhető a változás. A fent leírt dolgok persze csak feltételes módban léteznek, szóval, hogy valóság legyen, kérnék szépen mindenkit, hogy írjon! Ezzel nem csak nekem, hanem más kezdőknek is segítenétek. Minden segítséget nagyon megköszönök! Címem: Alberti Dániel, 5600 Békéscsaba, Fényesi u. 11, skull@mail.sziaksz.hu. Az Erő legyen veletek! Ja: Star Wars KT nem lesz? H.P. Jordan-Coon (#4060)

☐ R. R. Rusty vagyok. Köszönöm az eddig küldött és az ezután küldött infókat! Küldhetnétek Internet címeteket, ahol körül lehetne nézni infógyűjtele. Sokat hallottam a TF-es adatbázisról., de nem tudok semmi címet. Előre is köszi. Balatoni Ferenc, 7300 Komló, Eötvös u. 10. tel.: 72-487-672.

R. R. Rusty (#1338)

☐ Údv mindenkinek! 17. fordulás ember vagyok, és szeretnék beáldozni Fairlightnak, de ehhez szükségem lenne a Fairlight rúnakó helyére, és a beáldozási tárgyra. Ha szeretnél ebben segíteni, akkor írd a (#1079)-es mentálszámrámra, vagy a következő címre: Balog Tamás, 1214 Budapest, Rákóczi F. út 183. 1/15. SMS-t is küldhetsz a 20-356-9000-es telefonszámrámra. A segítségedet előre is köszönöm! Üdvözlettel: Fistandantilus (#1079)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

☐ Kedves lányok! Úgy érzitek, az ellenfeleitek nagyobb mágusok, vagy harcosok, mint izz? Nos, mit számít? Az erő nem minden. Sok erős birtodalm dől romba, vagy menekült meg a pusztulástól egy kis finom női intrika miatt. Hisz néha elég egy halk sóhaj, egy kacér pillantás, egy csábos mosoly, és a fegyverek lehanyatlanak, a mágikus igék elhallgatnak. Mások egy sokat ígérő mozdulat, vagy pillantás, és lovagok tucatjai rohannak érte a csatába. Ha tudod, miről beszéltek, köztünk a helyed. A Feminin Galeria boszorkányá: Sexy Mckiller (#2141)

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatok 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 ÉRDEMES BENEZNI.

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



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

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00

☐ **Kalandozók!** A Technika Ördögei KT hamarosan megkezdte első képességének fejlesztését! Több mint 400 napot vártunk arra, hogy Erdauim múltjának kutatását komolyan megkezdhesük. Reméljük, hogy sok hasznos tárgyat és információt hozunk napvilágra a múltban lehangyaltot társadalmak örökségéből. Ha kedvet érzel hozzá, hogy csatlakozz a hamarosan megkezdődő részesítési programunkhoz, akkor keresd a „Kék égen kondenzcsíkot húzó moa rópcsi” jelképpel büszkélkedő, talpig sáros kalandozókat! Vezető szavai játékosként: Nagyon sajnálom, hogy kezdeményezésünk eddig nem vonzott túl sok embert közénk, de én továbbra is bízom abban, hogy ez a szerepjátékos KT fenmarad és maradandó tud alkotni a Táposok Földjén. Néhány elhangzott kritikára had reagáljak itt, az AK hasábjain! Az első, ami nagyon rosszul esett, hogy olyan KT-khoz hasonlítottak minket, mint pl. a Dragonball KT, amelynek szerintem valóban semmi köze a TF-hez. Erdauim múltja és a moák olyan dolgok, amelyek nem mi találtunk ki, hanem Tihor Miklós. Azt hiszem, hogy a szerepjáték itt kezdődik. A másik vád, amely nem csak minket érint, hogy egyesek szerint túl sok az új KT a TF-en. Erre had idézzem Merlin szavait: „A TF hajtómotorja a képességek fejlesztése!”. Vagyunk páran a TF-en, akiket nem elégít ki az, hogy 26. senkiként kifejezzük a trafót és még sorolhatnám, hogy mit. Aki változatosságra vágyik, az belép egy olyan KT-ba, ahol még egyéni képességeket fejlesztenek. Sok pénzét költök a TF-re és cserébe el is várom, hogy karakterem fordulója sokban különbözzön más hasonló karakterek fordulójától. Azért vagyok egy új KT tagja, sőt vezetője, hogy ezt a felfogást terjesszem. De lehet, hogy hülye vagyok és ebből a pénzből inkább innom kellene néhány sört... Már lassan én sem tudom... Üdvözlétek: Kiss Viktor, 8105 Pétfürdő, Mikes Kelemen u. 39. e-mail: v-kiss@freemail.hu

Kiss Viktor

☐ **Elenios papnő és papjai!** Kyra vagyok, a Szeretet Vándorai KT új vezetője. Ha te is a Szépszemű bővületében élsz, ha a boldog élet, a tiszta lélek, a huncutság a lételemed, akkor közöttünk a helyed! Gyere hozzánk, hiszen jobb társaságod nem is lehet, mint hittársaid között! Itt mindenkire jut egy figyelő SZEM, és nem hagyjuk, hogy bántódásod essen! Ha eleget imádkozol Elenios-hoz, hidd el, sokkal többet kaphatsz tőle, mint sejtened! Ha szeretnél közénk tartozni, írdj magadról! Mentális üzenetben Xant-hippét (#5225) keresd! Postán is írhatok ne! (Eipl Andrea, 2800 Tatabánya, Ifjúmunkás u. 47. 9/1) Vagy nekem (Verő Balázs, 1021 Budapest, Széphalom u. 3/b) Valamint email-ben: elenios@pserve.hu címen az egész KT-t megtalálsz. A Szépszemű legyen veletek!

Kyra (#2199)

☐ **Gnóm Testvéreim!** Ha a Mágia elkötelezett híve vagy, gyere közénk. A Mágia Örökösikei KT szeretettel vár. Jelentkezni lehet: Soós László, Eger, Timár u. 3 TT/10, tel.: 30-2499-833, sosi@pserve.hu. II. 9.

Black Diamond

☐ **Hello mindenkinek!** Elf vagy? Aurad NEM fehér? A legjobb választás a Mélysőrt Vándorai. Siess mert kimaradsz. Hehe! Állj a Drowok közé! Bye! Jelentkezni lehet a: cikycs@freemail.hu vagy a v-kiss@freemail.hu címen. Vagy levélben az alábbi címen: Cziky Csaba, 7100 Szekszárd, Ezerjő u. 46. Mentálisán ne keress! **Morgan Le Fay (#3123), Üssük ki 200-al (#1077)**

☐ **Az Ősök várnak rád, törpe barátom!**
Köpcös Tormarm (#5185), a kíváncsi
☐ Felszabadult néhány hely a Kvarzsziklád Népe KT-ban. Aki érez magában lehatvottságot fajunk iránt, az most beléphet, ha akar. Rajta trollok, mutassuk meg újra! (Lovász Péter, 7187 Bonyhád, Majos u. 44. tel.: 74-453-986) **Otoaak (#1931)**

☐ **Figyelem lányok!** Úgy érzitek, hogy itt az ideje annak, hogy karaktereitek még nősebbek legyenek? És ne csak abban különbözzenek a férfiaktól, hogy a karakterleírásban nő szerepel férfi helyett? Akkor itt az ideje, hogy belépj közénk. Nálunk ez az egyik fő szempont. Valamint, hogy ősanánk emlékeinek adózva felelevenítsük az amazonok, a boszorkányok, az ősi papnők, a (hírhedt) híres kurtizánok fortélyait, melyek különlegessé tették őket az élet minden terén. És persze a finom női intrika és csábítás, mellyel mindent elérhettek és elérhettek. Persze az amazonok és a boszorkányok csak a legendában léteztek, akár a sárkányok és a thargodanak. A Feminin Galeria boszorkánya:

Sexy Mckiller (#2141)

☐ **Káosz Lordok!** Hamarosan KT-érett lesztek, és szeretnék közetek lépni. Keressetek meg mihamarabb!
Bonus Mortalis (#5143)

☐ **Koponya lóg nyakadban?** Hiszed és tiszteled a Halált? Az Elmúlás szent igéit hirdeted? Jöjj közénk, ilj le tüziünk! Tudnod kell, nem a Pusztítókat újít járjuk. A mi istenünk nem az eszelen rombolás és pusztítás istene. A mi istenünk a Legnagyobb Úr, ura élőknek és holtaknak, halálnak és újjászülésnek. A Türelem Úját járjuk, célunk feltárni a Nekromancia művészetének mára már elfeledett formuláit, s hogy a Szent koponya szimbólum látványa tiszteletet, ne pedig félelmet keltsen. Nyisd fel szemeid, s kövsz az Árnyakat! A Végítélet Várói KT nevében:

Syndi McLoad (#2084)

☐ **Legyetek jók, ha tudtok...** de aki nem akar, azt várják a Pusztítás Profétái. Ez nem a Család, ez több annál.
Albertus Magnus (#2117)

☐ **Pengéim már régóta vérre szomjaznak.** Elérkezett az idő, teljesítem vágyukat. Dallamfelleg! Veled fogom kezdeni, majd a mögötted koslató ostoba kunyerálóhaddal folytatom, kiknek ruhájára egy kaleidoszkóp van fesse. Nem kell sok időnek elteltie, s csak a Por marad belőletek. Erre megcsúszóm!
Belor (#2007)

☐ **Üdvözlünk a Változás Gyermekkei** KT-t a faji szövetségben. Az Erdők Vándorai KT alvezére:

Glanga Dor Blaezer

☐ **Sötét, komor fellegek** érkeznek, hívós szelek kekednek Wargpin városának falai közt. Vissza vonulnak a fénycs, s mint már oly sokszor, Suttogó Árnyak foglalják el helyüket. Mindenütt ott vannak, elérkezett az ő idejük. Megkezdik Éji Tánccukat. Régóta köztetek járunk. Nevüket is ismerhetitek, most megláthatjátok igazi valónkat is. Beteljesült, amit akartunk, s mit Kelögem, s a hozzá hasonló ostobák álomnak neveztek. Most szétszóródnak, ajkunkon az Elmúlás örök ígével, megkezdjük tánccukat. Ha szeretné velünk járni, keress bárkit, ki az Ódon sírhanatok gyűrűjében álló fekete tölgy jelet viseli. „...és testvérek valánk az ő hitében...”

Árnyékántanos (#1102), a Végítélet egy várója

VERSEK

☐ **TURBÉKOLÓ GALAMBOSCSÁK**
(A még mindig szomjas vándor dala)

*Turbékoló galamboscsákm
Essen meg rajtam a szívéd*

*Gyöngyharmatos kicsi rózsám
Vesd rám édes tekinteted*

*Édes, kicsi vadvirágom
Ne is nézz, csak felém intsd!*

*Egy életem neked ajánlom
Csak még egy pint bort itótsd!*

SexMachine (#5554),
az igric, Kerekorsó Rendje

ÁLOM

*álmot láttam
színek kavargotak
némán fejudim
üres volt minden
fölem bajlottak*

*arcot láttam
furcsát, bomályost
otthon vagyok
minden békes most
él még szívüm
él még búgom
boldog mindenki
feléjük futom*

*akkor felebredek
senki sem él
nincs kit szeressek
egyedül vagyok
Dornodon mit tétél?*

A kősz híve:

Smylie-TT (#2785)

☐ **FEKETE ESŐ**

*Fekete eső mossa az arcom
Talan ez lesz az én barcom.*

*Gonosz erők virága
Egy mély, sötét kút kiásva*

*Óvatos szemek lesik az égbolttal vigyázva
Érzik, hogy jövök a sírom már megásva*

*Fekete eső mossa az arcom.
mossa az arcom?*

Öngyilkos Álom (#3297), összhangzat KT

EGYÉB

☐ **Álompot vennék minden mennyiségben.** Fizetés aranyban. Továbbá keresek ehhez hasonló tárgyakról információit. Cím: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30. tel.: 62-327-727.
Zsebfelmetsző Jack (#5404), a fehér bárány

□ Csatlakozva Saandrohoz, a Meckanor által felvázolt „kezdő quwargok inváziójához” szólok néhány szót. Alapvetően jónak tartom az ötletet, némi kiegészítéssel, amit most íme közrebecsátok: A quwargokért kapott TP-n kívül még lehetne más jutalom is. a. Minden 20 megölt quwarg után a varázslóházakban eddigi ismeretlen nem varázserejű dolgok: szörnyek, épületek, tárgyak információja. b. 20 TPV-ért cserébe 4-8 lépésnyi távolságnak megfelelő véletlenszerű térképrészlethez juthatna a kalandozó. A kapott TP így is tetemes mennyiségű lenne, az új információk viszont sok fáradságnak megfelelően vagy kísérletteléstől szabadítanának meg minket. Egy 10. szint alatti kalandozó nem tud fordulónként 20 quwargot leagyalni, tehát nem lesz igaztalanul mérteit tápolás a dolog vége. Akinek mégis sikerülne a fordulónkénti 20 quwargot leköbaltáznia, annak sem biztos, hogy marad elég energiája elhallgani a legközelebbi épületig a gyógyítások után, hiszen 20 quwarg néhanapján vissza is üt. A véleményeket ide az aprók rovatra vágom, ugyanis lusta vagyok válaszleveleket írni. Írjatok inkább Meckanornak. További jó mulatást mindenkinek!

Bal Dahin (#3867)

□ Hiába tűz a nap, és égeti testünket forró sugarával, dolgozunk tovább. Nem vagyunk túl sokan, egy talán kétféle irányban hordjuk a követek, és építjük ezt a majdan csodálatos épületet. Nem számít, hogy az izzadság csurog a hátunkon, nem számít, ahogy csip, mikor seibeinkbe folyik. Nem számít a por, ami testünkkhöz tapad, és nem törődünk a követől felhőgyosodott kezünkkel, nem törődünk megannyi horzsolással és vérálfutással, amik néhány kisebb baleset okozott. Kemény fizikai munka ez, a tűző nap pedig legalább annyi erő felemészt, mint maga az építkezés. De mindannyian előtt ott lebeg a cél, és ez erőt ad, végtelen, kifogyhatatlan erőt. Otthont adunk a zenének, és a benne rejlő hatalomnak, és mámorító érzés, hogy „nekem megadotok, hogy itt lehessenek”.

Vrandol Sayn Karad (#4620)

□ Keresek olyan harcosokat, ellenfeleket, akik akár 200 aranyért is kiállnak velem az arénába, egy kis bunyóba. (74, 59) Ha kiállsz, add ki az FT 1862 p-ancsot. Jelgic: Lehet próbálkozni. (#1862)

□ Tiszelt olvasó! Egy érdekes – számomra leg-alábbis – történetet mesélek el. Több mint egy éve érkeztem meg erre a felszigetre, de már az elején tudtam valamit: Chara-dinnak fogok beáldozni. Hatalmas erejű tájékoztatásra is képes eszközvettem be (Internet), de sokáig nem érkezett válasz. Később kaptam biztató szavakat, de sok szitkot is. (A „Hozunk létre egy új CHD KI-T” beholderes fórumon). Ékkő nem érkezett, egyre fogott a reményem, hogy egyszer én is Chara-din követője leszek. Decemberben még feladatom egy mentális üzenetet a havonta megjelenő újságba (Alanori Krónika), hátha érkezik visszajelzés. Ekkor már az élettől is elment a kedvem (letáboroztam). Két hónapig nem léptem. Gondolom most próbálkozom még egyet, hátha változott valami. (Utolsó zsestonjaimat is el akartam költeni.) És ekkor megtörtént a csoda! Létrehoztak nálam egy ékkövet (Ártatlan Ártalom). A lényeg: Soha, de soha ne adjátok fel álmaikat, terveiket, hiszen nem tudhatjátok, mikor történik meg a csoda. Az AK-ba írjátok, nekem is bejött! Fogadjátok meg tanácsaimat, még ha csak egy Chara-din hívó tanácsai is.

Ahnaman (#3536), aki látta a csodát

□ TF kontra ÖV. Sokat hallok (hallunk) mostanában arról, hogy melyik játék a jobb. Nos, szerintem az ÖV-ben több a lehetőség, színesebb is, de a TF-nek van egy fajta hangulata, ami utólréteget. Rádásul ez a játék már 9 éve meg, így aztán „el”. Végzőnnek annyit, hogy mindkét játéknak meg van a maga szerepe. Ha esetleg valakinek véleménye van, és személyesen akarja megírni, íme a címen: Szeged, Csery Mihály u. 30. tel.: 30-359-9422. **Havmai Bence**

□ Üdv! Már jó ideje taposom Erdauin földjét és Elenios szímbóluma lóg nyakamban, de úgy látom nem szolgálok elég jól, mivel jó ideje nem jutott már nekem a nők csodás mosolyából. Pedig ha épülné valahol nyilvános ház, ha pénzért is, bőven kijutna nekünk férfiaknak a szerelemből. Nos? Most búcsúzik. Üdvözlettel:

Zsebfelmetsző Jack (#5404), a fehér bárány

□ Üdvözlöm kalandozó! Thandrilla vagyok, egy Fekete Druida. Ez a levél Muffaló Bilinek szól leginkább, de magára veheti mindenki, aki olyan mint ő. Mármit gnyoros, szemtelen, gonosz. Nagyon sok ostobasága volt a 84. GN-ben. Sorolom: Mi az, hogy félnék elől állni? Meg, hogy Leah oltraékat pusztítok? Eddig elől nem pusztítottunk Leah oltraékat (egyensúly arról, hogy Sheran úrnő terem, Leah pusztít), de ha már ilyen ötleteket adsz, köszönjük. Ugyanis elvileg előbb-utóbb minden elpusztul, és ezért Leah a felelős. Viszont az olyanok, mint te, akik pusztítanak, ölnék, rombolnak, csak azért, hogy előrébb lépjenek aljas istenük ranglétráján, azok megérdemlik, hogy az oltraékaik megsemmisüljenek. Ezért (is) haragszunk rád. Ha meg gyűlölöd a triznosokat, akkor meg mit szenvedsz, hogy „tisztelen” Tölgyműt? Ja, és hogy megrógnának? Nana! Ők érik a gonoszt, ami a lelkedbe írta magát, az általad kitépett növények sikoltása, a megölt állatok panasz nyögését, amit küzd az életéért. Ez neked nem elég ok? Na persze, a te gonosz lelked az ilyeneket sosem értheti meg. Más istenek oltraírai. Dornodon, Chara-din gonosz építmenyei voltak eddig a „hallalistan”, de ahogy látom, most már Leahé is. Természetesen más isten híveinek nem kell félniük, hogy egy Fekete Druida robbantsa villódzó atomokra az oltraíraikat. Az ilyen alávaló hazugságokat nem szabad elfogadni! Ja! Ha még egyszer pocskondírozod a Fekete Druidákat akármilyen módon, felmegyek Warg-pinba (jelenleg Huertolban vagyok), és megküzdök veled. Ezt veheted komoly fenyegetésnek is. És végül: Mi azokat támadjuk, akik a fentebb említett dolgokat művelik, járatták a szájukat (közben egy triznos is agyontapos), és nem utolsósorban pusztítják a környezetet. Ha már ilyen kevés maradt befőle, talán óvni kéne, nem? Úgyhogy kérlek, hogyha valami bántatod van velünk, azt nekünk írd, és ne a GN oldalaiban írjál mindenféle marhaságot! Tisztelettel marado a Földanya (most nem) békés papja, és várom a (#5424) számrá a visszavágo levedet, amiben kifejted bocsánatkérésedet ostobaságodért. Üdv:

Thandarilla (#5424), a Sokszínű Csönd

ÖSÖK VÁROSA KALAND

□ Üdv nektek galetkik! Az 1. szinten keresek társat FC-hez. Ha valakit érdekel, jelezzen, és máris vagy egy, úgyg kiadtam az FC XY-t!

Run Keledor (#8234)

SZÖVETSÉGEK

□ Egy újfajta járvány ütötte fel a fejét a galetkik közt: a szövetség láz. Az előjárók mióta megengedték, hogy szövetségeket alapíthassunk ki tudja, talán nem éppen azért, hogy hátráltassanak minket, ez az örület tombol. A folyamat a következő. Ha nem lennének szövetségek, egyetlen nagy ultraszövetség, a galetki társadalom vagy faj létezne, ahol minden egyen az egészért élne és az egészéért. Ehelyett most a galetkik próbálják megalkotni saját, nyomorúságos kis csapataikat, és neveléses érdekellettel vitáznak, amiket maga az előnyösnek és hasznosnak tekintett szövetség szűl. Sőt már nem az egyének uralkodnak, hanem a szövetségek uralkodnak az egyéneken, és ez rendkívül veszélyes, ha meggondoljuk, hogy milyen fokú megosztottsághoz vezethet ez a folyamat. Kérlek testvéreim, hogy akármilyen szövetségbe tömörüljétek is, lebegjen szemetek előtt, hogy bár sok előnye is van eme csoportulásnak, de csak egy mesterséges képződmény, és a fő dolga, amibe tartozunk az maga a galetki társadalom. Ne kapjon el titeket a szövetség láz!

Döglött Hajnal-Dax (#8832)

□ Barátaim! Keresem az új szövetségeket, amelyek befogadnának egy 5. szintű varázslóanoncot. Keresnék még rézeseket, varázslatalkovászokat, ja és az 50. kalandhoz társakat. Más: Ravand! Teljesen egyetérték veled és a 61. számban közölt cikkeddel. Címen: Kercsmár Bálint, 9900 Körmend, Rákóczi Ferenc út 23. 3/7.

Kercsmár Bálint

□ Galetki társaim! Karga vagyok a feregszintről. Azért írok, mert már nagyon elegem van az általános akarszgybaratászövbetartozástgycsereKifno stb. szövetségekből, mert egy ilyen szövetség tele van más klánú, fajú, gondolkodású galetkikkel, és mindenki a legjobbat akarja kinyerésédekben a másiktól. A legrosszabb az egészben, hogy ez az erőszakosság már odáig fajult, hogy a szövetség tagjai egymásnak esnek, egymás elől orozzák el a tárgyat az Aukciós házból. Mivel én Pszionista vagyok, a választásom egy pszihonista, illetve pszi használókat tömörítő (kvettelt képeznek a tolvajok, varázslók) szövetsége esnek. Akit érdekel a szövetség az további infóért írhat az vagy Kargának (#7846). Be is léphetsz azonnal, de az SZ előtt adja ki egy PV 7, P 7846 1-1!

Pagalguenna szolgálói (#15072)

Karga (#7846)

□ Galetkik! Halhatatlanok! Ezúton tudatjuk, hogy elkészült első szövetségi barlangunk! Köszönjük mindenkinek, aki segített. Reméljük, nonsokára elkészül a második barlangunk is. Máris kedvet kaptál, hogy te is csatlakozz? Ha érdekel egy halhatatlanokat támogató szövetség, egy jó csapat, ne habozz! A Hegylakók az első halhatatlan szövetség! Célja hogy segítse tagjait az abszolút hatalom elérésében, ami nem más, mint az örök élet! Egy erős szövetséggé kovácsolja össze a halhatatlanságra áhítozó galetkiket, hogy együttes erővel minél közelebb kerüljenek céljag megvalósításához. A Hegylakók segítenek egymásnak a klánban való előrejutásban, hogy a szövetség tagjai idővel a klán leghatalmasabb képviselői lehessenek. Bővebb info: http://w3.swi.hu/ozzy/default.htm, vagy írd e-mailt: Hegylakok@eGroups.com Hagyományosan: Gavlik Zsolt Szeged Retek u.17/a 6723 vagy Gulyás Gábor, 1172 Budapest, Újszilvás utca 11/B

Gavlik Zsolt

□ Amire ezt a hirdetést olvassátok fajtársaim, szövetségünk egyre nagyobb lesz/lett. Megalakult a Tudás Őrzői II., mert az alapszövetség egy ideje már beletelt. Viszont továbbra is várjuk az álmódokat, alkotókat. Gondolj a jövődre!

Signy Mallory (#4912)
és a Tudás Őrzői (#15021)

Don Juan Gomez de la Vega (#4929)
és a Tudás Őrzői II. (#1500x)

□ Annak idején az őseink kénytelenek voltak a föld alá menekülni, a légiók elbuktak az ellenséggel vívott harcban. De a vereségek felért egy győzelemmel, őseink megmenekültek a totális pusztulástól, és megkapták az esélyt a visszavágásra. Szövetségünk tagjai a légiók iránti hisztélebből alapították meg az Ében Légiót. Célunk az, hogy a légió minél sokoldalúbb legyen, hiszen csak mágiával, pszível és harcban nem lehet legyőzni az ellenséget, de ha sokoldalúak vagyunk, megelphetjük, és győzhetünk is akár. Éppen ezért minden klán tagjait várjuk sorainkba. Ha szeretnél menni lőseinkhez, csatlakozz hozzánk, az Ében Légió vár a sorai! Jelentkezz az (#5114)-es karakternél vagy az alábbi címen: Schmidt Balázs, 5055 Jászladány, Gorkij út 4., tel.: 57-544-622. **Ében Légio (#15003)**

□ Eloszlattai kívánván a félreértéseket, amik a Bölcsék Bölcsének a körön belül betöltött funkcióját övezik, mi, a Bölcsék Bizottsága, elérkezettnek látjuk az időt, hogy színe lépjunk. A Bölcsék Bizottsága a Bölcsék Köre szövetség (#15040) vezető testülete, "kormány". A Bölcsék Bölcsének feladata viszont elsősorban a diplomáciai kapcsolattartás. A Bölcsék Bizottsága ezentúl havi gyakorisággal fog az Alanori Krónika hasábjain állásfoglalásokat, közvéleményeket közreadni. A Bizottság tagjai: a Tudósok Kollégiumának vezetője, Yula Yayniko Professor (#3101), a Bárdok Kollégiumának vezetője, Mordonc karnester (#6344), valamint a Békések Kollégiumának vezetője, Syndic Mitt'onya' nurodo Békébőri (#3857). A Bölcsék Bizottságának tagjaihoz bátran fordulhat bárki a beléptetéssel kapcsolatos kérdéseivel, ugyanúgy, mint a Bölcsék Tollnokához, Green Monster Bölcsőhöz (#2207), aki többek között a taglístát is felügyeli. **A Bölcsék Bizottsága**

□ Üdvözltem mindenkinek! Elsősorban azokhoz szólnék, akik még nem léptek be egyetlen szövetségbe sem. A Konkurencia (#15033) nevezetű szövetség szívesen fogad mindenkit. Nem fontos a táplálkozásod, sem az, hogy milyen felfogású vagy. Itt csak egy számít, egymás segítése ebben a kíméletlen életben. (Tel.: 30-851-9743)

Magmatikus Bűzfélhő száj (#8506), tanársegéd

ÜZLET

□ Akinek kell egy sav centőrtőre, az írjon a lake.supsidium@matavnet.hu –ra, vagy írjon a 2045 Török-bálint, Árnys u. 18. címre!

Argentus Gladius (#2167)

□ Üdv minden galetki társamnak! A 2. szinten tartózkodom. Szükségem lenne a Hatalom Sárga Gömbjére. Aranyban vagy esetleg más egyéb tárgyban fizetnek érte. Várom segítő galetkik jelentkezését!
Igrece-Ynaldine-Moa (#5939)

EGYÉB

□ Hmmm. A decemberi Krónikában koncentrált támadást indítottak ellenem. Quirimmus Kull aprója persze emlétre sem méltó, de Ravandel, Dar Mahul és Döglött Hajnal-Dax írásai kezdenek unalmasnak lenni. Kedves fajtársaim! Észrevettétek, hogy mindhárom a Bölcsék köre nevű szövetség tagja? Ez jelent valamit. Rádásul most már nem csak én vagyok terítéken, hanem apostolaim is. Ravandel azt állítja, hogy én uralkodom felettük, de erről szó sincs, ők velem teljesen egyenrangúak, csak éppen minden cselekedetemem fenntartás nélkül követik, mert tudják, hogy ez a legjobb számukra és az egész nép számára. Ők azért nem írknak az AK-ba, mert ugyanúgy vélekednek, ahogy én, minek írják le ugyanazt még sokszor. Kivétel Eli-eki Eki-eki Vapang Testvér és Aquirigilli Doarwalh Testvér, akik azért cikkeztek, hogy megmutassák, ők is vállalják azt a megálátást, amiben én részesülök, így akarván megosztani velem a Tévelygők felett és miatt érzett fájdalmamat. Érdekes még, hogy míg az egyik próbán szidnak engem a „bölcsék”, a másikat felvetik, hogy mégiscsak léteznek valamilyen istenek. Dar Mahullah való elvi egyezőségemről már írtam, de Dax is először szid, aztán dicsér. Normálisak ezek? Nem, hiszen egy tudathasadásos örült irányítja őket. Ha pedig a bölcsék hirdetését nem számítjuk, akkor szinte csak mellettem szólnak fel a galetkik. Fáj az igazság, úgyv? Mahul? Más. Örülök, hogy végre a Földalatti Mozgalom is hírt ad magáról, már csak az Apokalipszis Rendnek kellene megmozdulnia ahhoz, hogy triumvirátusunk a köztudatba épüljön. Így hárman ugyanis hallgatólagosan szövetséget alkottunk, vagy ahogy a bárgyú katonák mondanák: meg nem támadási szándékos köztünk. Hamarosan eljön az igazság ideje!

Leanthil (#7945) prófeta

□ Galetki testvéreim! Nem hagyhatjuk ezt a megkülönböztetést. Miért csak azoknak adnak küldetéseket a psi iskolában, akik ismerik ezt a szakértelmét? Ez nem fair! Pedig egyik jóbarátom mesélte, hogy tőle kértek valamit, amihez nem is kell, hogy ismerd a psi tudományát. (4. szint 24-es kaland). Ha mi nem mehetünk be oda, nem kérnek meg bennünket ilyen egyszerű feladatokra, akkor a pszioncisták ne kapjanak küldetést a mágustoronyban!

Signy Mallory (#4912)

□ Csahos Ebek és Földtűró Szócséplők! Már nagyon elegem van belőle, hogy ti mint az úgynevezett „intelligens faj” AK-ról, AK-ra szapultok minket. Barátaim jelvényével kezditek, majd klánjaink etikáit, küldetéseit is szidalmaztatok. Pedig ti se vagytok tökéletesek, sőt még egy rendes verset, dalt sem tudtok írni. Vagy ti ó nagy Bölcsék, olyanok után kottorok a mocsokban, az említlásban, akik elbuktak, elveszettek egy ismeretlen hatalomtól, lehet hogy ők voltak gyengék és nem az Ellenség túl erős? Döglött Hajnal-Dax által feltett kérdésre – amit novemberben tett fel – a válasz: mi harcosok. Szólt Marдук Zahrih szájával.

Marduk (#8746), a műtáms

□ ŐV-n és TF-en infócserre céljából kapcsolatot keresek XV. kerületi játékosokkal. Más. ŐV-n FC-hez keresek társakat. Elérhettek a Drebrezeni Dávid, 1158 Budapest, Thököly u. 14-es címen, az ŐV-n (#4973)-as karakterszámom, a TF-en (#5317)-es karakterszámom, vagy a 410-7216-es telefonszámom. Üdvözlettel: **Hussantó Halyag (#4973)**

□ Hoi mindenkinek! Azért írok, mert úgy gondoltam, amivel szembetalálkozom, nem csak engem érint. Nem rég arra kértem a Játévezetőt, hogy engedje megváltoztatni a karakterem leírását, de mereven elzárkózott ettől. Azt javaslom, hogy kerüljön egy- két zsetonba, és kössék akár szintlépéshez is, így nem fenyeget az a veszély, hogy éjjel-nappal leírásokat kell majd cseréltetniük. Még így sem mentek be. A véleményekre lennék kíváncsi, szeretnék helyes az, hogy azzal a leírással kell végig játszaniuk, amivel elindultunk? Hiszen attól eltekintve, hogy valaki esetleg megújja a leírását, a galetkik alaptermészetükből adódóan folyamatosan változtatják alakjukat, méretüket, végtagokat növesztenek, estébe. Nem hiszem, hogy csak én gondolom úgy, hogy rossz, ha nem változathatunk a leírásom. Kérek mindenkit, hogy írja meg a véleményét!

Accelpátány (#7479)

□ A minap megint elgondolkodtam. (Ez már kezd szokásomná válni.) Azon törtem a fejem, hogy miért skatulyázuk be egyes klánok tagjait. Miért van az, hogy úgy gondoljuk, hogy egy tisztogató csak vérszomjazás lehet, egy tudós tudálékos, egy katona fegyelmezett? Én láttam már békés tisztogatót, bölcs, verseket írogató katonát, harcias tudóst, szerény halhatatlant. Minden galetki külön személyiség, a klánok csak segítik őket. Tehát kérlek ne ítélkezzetek elhamarkodottan. Sajnos (szinte) minden klán dühös egy másikra, és ez is tovább szítja a klánok közti ellenségeskedést. Nemrég én is egy ilyen feladatot kaptam a Tudósok klánjában. Egy mutáns kellett megölnöm. Tiszteelt Roppant Bogács! Elnézésedet kérem, hogy rád törtém, de próbáltam kíméletes lenni. Hidd el, nem a vérszomji miatt küzdöttem veled, hanem klánom utatására. Tudom, hogy ez tolem, a harcot ellenzőitől nem volt jó cselekedet, de kérlek, bocsáss meg! Tisztelettel: **Ravandel (#3634)** bölcs

□ Futóversenyt szeretnék rendezni Leanthil és a Birkanyjának. Fuszatok goblinefejűek, hisz nagy a tét: csak az elsőt és az utolsó löjjük le. Indulhat az első páros! **Quirimmus Kull (#8105)**

□ Halhatatlanok itt a 3. szinten! (Mire megjelenik, már biztosan itt tartok.) Szóval bár én már kiléptem a Halhatatlanok klánjából, de szívesen segítsek nektek. Ha van valaki, aki még nem győzte le a 400-es hírnevű galetkik, akkor itt vagyok, de persze akkor is, ha most gyűjtögeted a 40 galetki győzelemet. Ha másban, vagy más klánbelinek tudok valahog segíteni, akkor az is szíjlon. Tudom a hatalom két italának receptjét is, ha Halhatatlan vagy, csak keress fel. Ja, jut eszembe, vennék nyomkeresés fejpántját. Ha van, és nem kell, keress meg! A másik, amit mondani akarok, ne bántások egymást galetki társaim! Itt elsősorban a Leanthil vs. Dar Mahul vitára gondolok. Dar Mahul, Ravandel! hát így beszél két bölcs? Könyörgöm, bár én csak Tisztogató vagyok, de soha egy fajtársamra sem mondanám, hogy orgleng agyú, és főleg nem kívánom a halálát. Az nekem is erős volt egy kicsit, hogy az Ellenség angali származása, de hát semmilyen módon nem tudom cáfolni, addig pedig nem vitatkozom. Egy bölcs nem úgy beszél mint Ravandel, hanem észszerű érvekre támaszkodik. Vannak közös ellenségeink, ellenük tartalekoljátok az erőteket! Más. Leendő Tisztogatók, keressetek meg, és szívesen adok infókat a klánról (vagy bármi másról). A legmélyebb tisztelettel: **Nukleáris Harci törpe (#7555)**

□ Mi viszont előre a galetki népet megannyi akadályon át? Egyesek szerint a kételkedés. Az, hogy elgondolkodunk azon, vajon tényleg úgy van-e minden, ahogy mondják, tanítják. Ez az út feldevezésekhöz, leleplezésekhöz vezet, ugyanakkor önmagunkba záródáshoz, begubózáshoz is, hiszen aki túl sokat gondolkodik, az nem cselekszik. A másik lehetséges módszer, a hit útja. Híszünk magunkban és abban, hogy ami körülöttünk van az jó, vagy ha nem az, hát képesek vagyunk megváltoztatni, hogy jó legyen. De a hit gyakran elvakítja a hívót, önmagukra vetett túlzott hitünk nagybűvészhöz, az akadályok leküzdéséhez vezet, ez pedig rossz helyzeteket jelent. Márpedig, aki rosszul ítél, honnan tudja mi a jó és mi a rossz körülötte, és ha cselekszik is, nem kárára lesz-e a környezetének? Mi a válasz? Akik csak a barlangjukban medítilnak, nem árt, ha néha kimozdulnak, és tesznek is valamit, aki pedig fejét meg a falnak, agyaljon egy kicsit, mielőtt az a kevés agya szétkenődik a falon! Itt az, aki eleven.”

Yula Vayniko (#3101), bölc

□ Üdvözlöm mindenkinél! Beszéltem szerint a galetkik 80 %-a válaszol az üzenetekre. A „probléma” ott kezdődik, hogy sokkal kevesebben kezdeményeznek mentális kapcsolatot. Ez volt a rossz hír. A jó az, hogy ezen könnyen változhatunk. Ügye mindenki kitalálja, hogyan? Béke mindenkinél!

Viora (#7618)

□ Mélyen tisztelt tisztogató klántársaim! Nyár óta figyelem ezeket a kábelvilág kefirzabálónak a nyavóságát, miszerint a tisztogatók nem érdemlik meg, hogy jelenjünk az UL-en legyen. Nem is akartam ezeket a sírásába beleszólni, had főjének saját levükben, de egy, a januári AK-ban megjelent cikkem már én is felkaptam a vizet. A legalsó szintről kajából fény ige igen keményen lógópédust igénylő kis lárvá, úgy nevezett Acélpakány, hogy „ő isz elítéli a tisztogatók jelenjét az UL-en, szót ő az acetrené, hogy az ő codelatos kémszá legyen rajta”. Szerintem ez már felháborító, úgy hogy innen üzenem neki: Kis-öreg, maradj csendben, míg fel nem költöztél az 5. szintre, mint én, és amíg be nem léptél egy klánba. Klántársaim, nem elég az nekünk, hogy magunknak kell a színteket meg tisztítani a torzszülőtektől, mert még a katonák sem segítenek, és ezért is örökké csak letolást kapunk, hogy nem végezzük rendszeren a munkánkat, de még ilyen kis körömpiszkok is minket gyaláznak! Ne tőrjünk, kapjuk szét az elégedetlenségedet! Sok türelmet és jó vadászatot kíván:

Hulk (#8549), az örök morcos nyomkereső

□ Üdv galetkik! Többször felmerült, hogy papjaink kikéhez (vagy mikéhez) imádkoznak. Kérdem én, mi van akkor, ha évszázadokal ezelőtt is felütötte a fejét egy, a maihoz hasonló szekta, és a papok azóta az ellenséget imádják? Áldoztatnak pedig galetkiket használnak. És a fő áldozat mi leszünk, ha kijutunk a felszínre. Én azt gondolom, minél előbb ki kéne deríteni, mi folyik itt. Most búcsúzok. Üdvözlétek!

Eleven Éjszaka-Rax (#3454) bölc

□ Játékosársaim! A 2-3. szinten levelezés, infocse-re, esetleg kaland megoldás céljából keresek olyan galetkiket, akik nem ugranak mások parancsára, nem céljuk szövetséghez, vagy klánhoz való tartozás. Megtalálók a (#9550)-es mentálom. Ezúton szeretnék üzenni a bölc őrnöknek, Zheniának, még mindig várom válaszod. **Trim Ancestral (#9550)**

□ Kedves galetkik! A minap, mikor a karmaim közö kaparinthonnal végre a legfrissebb Alanori Krónikát, azonnal bűjni kezdtem sorait. Míg a novellákat olvastam, nem is volt semmi baj. A keserűség akkor öntötte el lelkem, mikor az Aprók hirdetései bőségsztem. Tudom, hogy sok galetki egyik legkedvesebb időöltése, hogy hirdetésekkel ad fel. Az efféle „magmutogatást” még meg is értem, ha annak célja nemes, még akkor is ha kicsit önző. De kedves társaim, nyissátok ki a szeméiteket! Mi az, amit látok? Megmondom én. Az aprók szinte kizárólag önmagukat dicsérik, énközpontú, önző alakokká val. (Tisztelet a kivételnek!) És ha még ez sem lenne elég, akkor „egyesek” még ezt az egészségtelen egoizmust is meg tudják fejteni! Vegyük például Dart Mahult. Az előzőekben leírtak mindegyike ráillik, és ő még arról is híres, hogy a nagy bölcsessége kimerül az új szövetségek szapulásában, s szerényebb képességgé társai lejárásában és az ellentétek szításában. De hát nem az a célja feljárnak, hogy összetartson és az Ellenségre acsarkodjon? Az ilyen önjelölt bölcsek nem felemelkedést hoznak, hanem bizonytalanságot. Én ösztönien remélem, hogy végre te is töltsd a papíros ragadsz, kedves hangod nem hallható galetki. Légy merész, szállj szembe az ócsarlókkal! Ne hagyj magad! Mindenkinél sok szép kalandozását előlított időt kívánok!

Gin Jerry a Délcég (#9177)

□ Kedves galetki társaim! Szánjatok már meg néhány varázslat recepttel! Címem: Fenyvesi Dávid, 1132 Budapest, Visegrádi u. 30 V/4.

Abdul Alhazred (#8591)

□ Leantill! A Hármás Szövetség (Tudás Örzői, Bölcsék Kőre, Magiszterek) nevében kihívlak egy-egy eleni nemes harcra. Persze csak, ha van hozzá merészed.

Emperor Sir Zoltain (#4222)

□ Üdv mindenkinél! Eddig nem volt szokásom mások játéksílusát, felfogásmódját poecskondizáni, de kénytelen vagyok az úgynevezett pófamat kinyitni, és reagálni Mimic nevezetű, hímváru, kopaszfejű klántársamnak a 61. Krónikában közzétett levelére. Hogy mered rám nyomni az árulók bélyegét csokényevés manceadálom? Kérdem én, kinek mi köze ahhoz, hogy én mit cselekszem szűkös szabadidőmben. Ezennel elmondom neked, és mindenki másnak is, hogy nem csak lopok, hanem többek között a régzészt és az átokszórás nemes művészetét is rendszeresen gyakorlom. Tehát elég sok mindent kipróbálok, és mint ilyen, sok mindent tapasztalok is. Attól, hogy valaki katona, szerintem nem kell lemondania a tolvajlásról vagy akarmi másról. Ilyen alapon a mágusos sem sajtáthajthatik el a pszi képességét, mivel az ő állítólagos ellenségeik meg a pszioncisták. Jömagam nem értek egyet az ilyen merev, szigorú szabályok közé szorított életemről, de el sem ítélem, mivel mindenkinél joga van úgy élni, ahogy akar. Különben is mi a jó fenét csinálnának a hozzád hasonló felfogásmódi klántársaim, ha nem lennének tolvajok? Mi szükség lenne a magadfajtákra, ha mindenhol eleve rend és béke lenne? Munka és feladat hiányában átkepeznének magukat tudóssá? Tehát ne nevezd te a lopást bűnnek, mikor te is abból élsz! El tudod te képzelnéi micsoda élvezet egy hivatásos tolvaj meglopni? Várom a téma-kerrel kapcsolatos válaszaitekat, észrevételeiteket akár az AK hasájain, akár mentálban. Végeztül ne felejtsetek: rablólól lesz a legjobb pandúr! Egy szabadd gondolkodású katona: **Szikka Sziszi (#7047)**

□ Tudjátok-e ki volt Dalt? És Mahul? Eddig jömagam sem hallottam őlóuk, de tudományok kutatásain solán lábukkantam egy kőfálába, amely népünk ősi nyelvén íródott. Imígyen szól: „... Dalt az Izzó Láva, Földnek Dühölt Heve napokig ült fölönján, s végül magabasi emelt lettegett manást, így kiáltott: Mahul, Hűs Szellők Bölcs Meglovaglója, Napkolong Mosolygó Heve, testvérdel szólt a halagató Dalt. Időnk im lejárt, de küldetésünk nem élt véget ily kultán. Téli meg hát ide, hogy az idő homokja lephesse be testünk, míg el nem jön a napugság kola...” Lemélni sem melem, hogy az Ósók egnem válaszatok esközül hatalmas tervük megvalósításához. Ha így van, igazgyszem méltóvá válni az Elvesztettek bizalmához, de ha nem, akkor is úgy fogok élni és cselekedni, hogy a jövőben kivívassam az Ósók figyelmét. Mindesetre ez a kőtábla magyarázatot adhat gyakoli kedélyváltozásaimla, hol Dalt dúhte túl lám, hol pedig Mahul bölcsessége és lelki békeje olvasható solaim közt. **Dart és Mahul Bölcsék (#5112)**

□ Sajnálattal értesítem minden barátomat és ellenségemet, hogy a következő kilenc hónapban honvédelmi feladatokat kell ellátnom, így ritkán fogtok rólam hallani. (Ugyekezni fogok.) Hajrá! Hármak!

Xavool (#3759) a Magiszterektől

□ Szeretnék bocsánatot kérni mindazoktól, akiket megsértettem utóbbi levelelem. Remélem, ismeritek a megbocsátást.

Magmatikus Bűzfelfő szája (#8506), tanárségző

KÁOSZ GALAKTIKA

□ Na gedva, megöttem. Egy hót kezdő kapitány vagyok a Format II-ben. Nem tudna valaki megdöbni néhány 1-es vagy 2-es szintű fővel? Továbbá érdekelne, hogy hol van blóad a 145-ös környéken. Nem kell valakinek öt konti alumínium? Szinte ingyen adom. Ez a mocskó gép rám szóta a 0. fordulóban. Skacok, ne csak a krónikus visszaesők irkáljanak az AK-ba. A decemberi számban kevesebb mint egy hasáb hirdetés gyűlt össze, és ez felháborító. Csá-Csu-mi-Csá! **Bow-Lee (#3457)**

□ Egy kezdő kapitány kéri segítségéteket. Ha létezik a Káosz Galaktikában hyper, vagy bármilyen segítő adatbázis, azt szívesen fogadom. Ha lehetséges e-mailben küldjétek el. A cím: dragon klight@reemaeil.hu **Gammaticus (#4737)**

□ Tisztelt szabad kapitányok! Várom azok jelentkezését, akik segítenék herpiumot találni, és hármas agyú hajók leírását elküldeni, valamint szektorgrúráshoz segítséget nyújtani. Nagyon hiálás lennék. G.Kar kapitány voltam a Voyager fedélzetéről. **G.Kar (#1984)**

□ Hé emberek és egyebek! Minden tiszteletem a Formató II. hős kapitányainak! Az egyetlen szektor-er, ahol a Féregjárás után több blókad volt mint előtte. Ismét tehetetlenül néztem végig egy bolygó pusztulását, a Madra teljes lakosága áldozatul esett. Nem az első és nem is az utolsó. Maren! Igaz, hogy nem mindenben értünk egyet, de Téged tisztellek. Te nem csak szövetség. Öröm volt veled flóttázn, kár hogy a Holdporlasztó hűlyére vert minket. Kár, hogy a továbbiakban nem voltam jelen, de mint minden gájlátlan szemétfáda, én is előre valóban tartom saját terveimet a Galaxis érdekeinek. Trento, jövő! **Anastasius Focht (#1519)**