

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! A Krónika eddig megjelent 66 számával méltó rekorderek vagyunk a hazai fantasy lapkiadás történetében, még egyetlen hasonló újság sem volt képes ennyi ideig felszínem maradni. Sokan kérdezik, miért nem kapható a Krónika újságárusnál. Nos, valószínűleg épp ez a dolog az, amiért a lap még mindig életben van! Egy ilyen kis költségvetésű újságot megőli az ország minden újságosbódéjában való árusítással járó 60-80%-os remittenda és a mostoha terjesztési feltételek. Ez volt többek közt a Bátorhold és sok más hasonló lap bukásának oka. Az újság a célközönséghez így is eljut a szakboltokon keresztül. Ezúton szeretnénk köszönetet mondani azon hűséges Olvasóinknak, akik megismerése óta minden számot megvásárolnak, és ezzel értelmet annak a rengeteg munkának, amelyet a lap létrehozásába és fenntartásába öltünk. Azokat pedig, akik teljes sorozattal rendelkeznek az első számtól, egyenesen irigyeljük, hiszen még a mi gyűjteményünkben is hiányzik egy-két példány...

Címlapunkon Fischer Tamás festményét, a Jéghideg éj című Túlélők Földje regény borítóképét láthatjátok.

TIHOR MIKLÓS

## ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 6. (66.) szám (2001. június) – Megjelenik havonta

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

**Tördelőszerkesztő:** Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János

**Grafikusok:** Vida László, Szügyi Gábor, Kiss Márton Gyula

**Borító:** Erdős Árpád **Borítófestmény:** Fisher Tamás

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

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

**Lapzárta:** május 18. **A júliusi szám lapzártája:** június 18.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

<b>TARTOZÁS</b>	2
Shadowrun novella	
<b>A SZÜKSÉGES KOCKÁZAT</b>	7
Battletech – 2. rész	
<b>LAPELEMZÉS</b>	12
Két világ közt	
<b>KOMBÓK</b>	17
Kristályhegy pakli	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	20
HKK kérdések	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	22
Júniusban és júliusban	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	24
Mágia méltósága	
<b>HATALOM LIGÁJA</b>	25
HKK liga	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE</b>	34
Elmélkedések	
<b>ŐSÖK VÁROSA</b>	37
Fejlesztések	
<b>SZÖVETSÉGI TABLÓ</b>	38
Bemutatók	
<b>STATISZTIKA</b>	40
Ősök Városa	
<b>A BOLHEDOR LOVAGJAI</b>	42
Ősök Városa regény	
<b>BOZÓTHARCOSOK</b>	45
Novella	
<b>GHALLA NEWS</b>	46
<b>STATISZTIKA</b>	46
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	47
<b>TUTI TIPP</b>	48
<b>AUKCIÓS STATISZTIKA</b>	51
<b>APRÓK</b>	53

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# TARTOZÁS

Kailea megrázta a fejét, és nagyot sóhajtott. Mindig tudta, hogy egy nap eljön a számadás ideje.

Az O'Bannion füstös hátsó sarkában ülve már azelőtt észrevette a férfit, mielőtt az teljesen áthaladt volna az ajtónyíláson. Megjelenésekor úgy rohanták meg az emlékek, mint a Sikoltók focicsapata a magányos ellenfelet.

Sosem kedvelte. Már a legelső alkalommal, mielőtt egyáltalán alaposabban is felmérte volna, valahogy tisztában volt vele, hogy a férfi sokkal inkább gép, mint ember. Nem csak a króm miatt – bár természetesen az is volt benne bőségesen –, hanem a hűvössége, precizitása, idegenszerűsége... mintha a húsán kívül a lelket is fémmel helyettesítették volna.

Akkoriban Isisszel vadászott együtt. Isis és Kailea. Két fiatal, mindig vidám lány egy olyan világban, amely még az öreg rókákat is rémülettel töltötte el, az ifjabbakat pedig apró darabokban köpte ki magából. Isis a mátrix, Kailea a fizikai világ varázslója volt. Elég jó belépőnek számított arra a megbeszélésre, melyet Claudius hívott össze a csapat többi tagjával.

– A csa... csa... csa... csapat tökéletes lesz – dagogta a közvetítő. – Ti ketten int... int... intézitek a manát és a mátrixot, Ghost Rider rigózik (ő a tö... tö... tö... törp). Oh és Boh, mint azt sejtethetek, az i... i... izommelót végzik. Oh japán, Boh pedig, ha jól tu... tu... tudom koreai. A csapat vezetője Pi... Pi... Pi... Pi... Pikeman.

– Jobb is lehetne a felhozatal, Claudius – szólott közbe Isis. – Nincs itt semmi, ami egy lányt érdekelne.

Kailea kuncogott, de nem értett egyet barátnőjével.

– Nem is tudom, kedvesem. Az ikrek talán bírnák a gyűrődést.

– A két tojás? Fenéket! Még ha több is rajtuk az izom, mint a háj, nekem kéne felül lennem, nehogy agyonnyomjanak. Túl nagy strapa, hidd el nekem. De talán Mr. Robot – mondta Isis, megnyalva az ajkát. Kaileából majdnem kitoró a nevetés, de Claudius egy kézmozdulattal lecsendesítette.

– Ne id... id... id... idegesítsétek fel. Ez a fickó ab... ab... abszolút hi... hidegvérű. Egy kő... kő...

kőből faragott gyilkos – figyelmeztette őket a közvetítő vészjósló hangon.

Tudván, hogy partnere ügyet sem vet a figyelmeztetésre, Kailea gyorsan megkérdezte:

– Megtudhatnánk a részleteket?

– Vadászat az Ares ellen. Tíz ru... ru... rugó fejenként. Egy éjszakás meló.

Isis mohó szemvillanását látva Kailea gyorsan folytatta a kérdezősködést.

– Vesztélyesség? Mekkora veszteséggel számol?

– Amekkora szükséges – szólalt meg Pikeman. Hangja morajlott, mint egy földcsuszamlás kőgörgetege. Tekintetében egy cápa esztelen, sötét vérszomja. Isis egy lépést hátrált partnere felé, Kailea pedig kinyúlta a manáért.

– Ne. – A zsoldos mindössze ennyit mondott.

Kaileának összpontosítania kellett, hogy ne reagáljon a leplezetlen fenyegetésre. Isis megborzonzott. Kailea már éppen azon volt, hogy megmondja Claudiusznak, hová tegye a melóját, amikor Isis sutogva megszólalt:

– Szükségünk van a nuyenre. – És a csinos, szőke lány valamivel magabiztosabban hozzátette: – Benne vagyunk.

A vadászat miatt még hosszú évekig rémálmai voltak. Legtöbbször a hangok miatt ébredt sikoltozva. A gargoyle-ok szárnyának tompa csattogása, amint a sötétből támadva még a kerítés elérése előtt a csapatra zúdulnak... A piazma üvöltése, amint sarokba szorítja Ghost Ridert... A törp magas hangú, rémült sikolya, amint egy csapásra elhallgat, amikor a játékszerei hatástalannak bizonyulnak a paraszörnyeteg ellen... A biztonsági robot golyószórójának panaszos sívítása, amint véres permetté robbantja szét Bohot... Oh kisgyerekére emlékeztető zokogása barátja halálakor... Saját elakadó lélegzete, amint a dekázó Isis hirtelen felsikolt: „Kai!”, majd a szörnyűséges gurgulázó hang, amikor kirántja a csatlakozót barátnője fejből, akinek füle, orra és szája vérrel telik meg, miközben gyönyörű kék szeme egyre beljebb süllyed szemüregébe. (Ez a hang csak azután



kezdt halványulni álmaiban, miután személyesen tette hidegre az Isiszt kómába ejtő céges dekást)... A támadó tüzelemtől sziszegése, és saját égő bal karjának ropogása...

De mind közül a legfélelmetesebb hang, amely mélyen beleégett tudatába, Pikeman recsegő megálapítása az eszméletlen Isis teste felett: „Vége. Hagyd itt.” A megváltozhatatlan véglegesség három szava, híján minden együttérzésnek és emberségnek. „Vége. Hagyd itt.” Társ, bizalmas, barát, ha nem is vér-, de szellemi testvér – ennyivel elintézve. Kailea könnyögött, kérelt, még fenyegetőzött is, de Pikeman csak akkor reagált, amikor végső elkeseredésében azt sikoltotta, hogy BÁRMIT megtenne a barátja megmentéséért. Először arra gondolt, hogy mivel a kiberzsoldos is férfi, valami obszcén dolgot fog tőle követelni viszonzásképpen, ami után az utcára sem meri majd kidugni az orrát, de a zsoldos csak ennyit mondott: „Amikor hívlak, jössz.” Becsületbeli tartozás volt, melybe gondolkodás nélkül beleegyezett.

És most elérkezett a számla kiegyenlítésének az ideje.

Pikeman elvégezte a dolgát, Pikeman – Oh-val és Kaileával a nyomában – kimentette a kómába esett Isiszt és az értékes adatokat az Ares kutatólétesítményéből. A kiberzsoldos is megfizette Isis megmentésének az árát. Az egyik repülő biztonsági robot hosszú sorozatának felét benyelte, miközben saját testével védte a dekást. Amikor a küldetésük végét ért, szó nélkül lelépett a nyuen nagy részével. Kailea minden elérhető specialistát megfizetett, hogy megfelelő ápolásban részesítse barátnőjét, de mindenhol csak Pikeman diagnózisának udvariasabb variációit hallotta. Isisznek vége. Nincsenek agyhulámok. Nincsenek reflexek. Amikor az egyik leereszkedő modorú orvos azt mondta, a szervei még beültethetők másba, Kailea az ő fejét „ültette be” a kórház teraszának gypsözönyegébe.

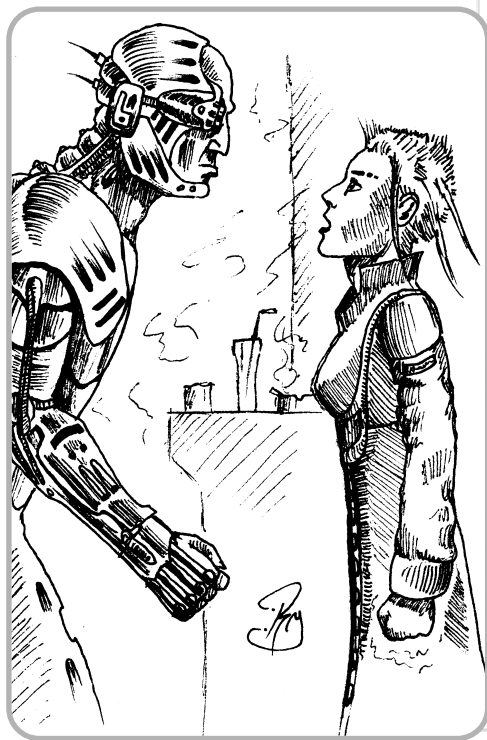
Hét év elteltével még mindig hetente látogatta egykori társát, főként azért, mert tudta, hogy fordított helyzetben Isis is ezt tenné. Most pedig elérkezett az ideje, hogy megfizessen Isis életéért.

– Képzett harci mágus lett belőled – csikorogta Pikeman, amint odaért az asztalhoz. – Hírneved van.

Kailea hallgatása arra kényszerítette a kiberzsoldost, hogy leveesse a régi jó cimborára álarcát.

– Itt az idő – morogta.

– Mondasz valamit a melóról? – kérdezte Kailea.



– Megegyeztünk – én hívlak, te jössz. Hát most hívlak.

– Látom, semmit nem vesztettél a sármodból – mondta a mágus. – Ő, és ne strapáld magad, cimborára. Szükséged van rám, különben nem lennél itt, tehát megkímélheted magad a lihegéstől. Elvégzem a melót, de a MAGAM módján. És ha ugyanazt a rémült tinédzsert keresed, aki úgy kezelte téged, mint a nitroglicerint, hát el kell mondanom, hogy az a lány hét évvel ezelőtt felnőtté vált.

– Gyerünk. – Pikeman mindössze ennyit mondott, mielőtt elindult volna az ajtó felé.

A kiberzsoldos szűkszavúságát ismerve biztos volt benne, hogy a vadászat részleteit a férfi megtartja magának. Mindössze annyit mondott el a csapattagoknak, hogy pontosan mit csináljanak, mikor cselekedjenek, és hogy betű szerint kövessék az utasításait. Kailea azonban már az elején kikötötte, hogy nem akar, és nem is fog a sötétben tapogatózni. Ő volt egyedül tisztában saját lehetőségeinek és képességeinek legoptimálisabb felhasználásával, tehát ő dönti

nem csak a céges „fejlődés” emberi életekben mért árát tudja meg, hanem még segít is kifizetni. Az utcán eltöltött évek eléggé megkeményítették a mágust ahhoz, hogy elfogadja: becsületét ezúttal idegenek életével lesz kénytelen kiváltani. Annýira azonban nem volt kemény, hogy ne fagyjon meg az ereiben a vér, amikor arra gondolt, hogy a törlesztés az esetleges szabadítási kísérletek meghiúsításával jár majd.

– Legyetek résen, emberek. Rókák ólálkodnak a tyúkól körül. – Az adóvevő halk kattanással elhallgatott.

– Hányan és hol? – Pikeman reszelős hangja.

– Négy orkot látok szerencsétlenkedni a mólón. Csodálom, hogy nem hallod őket. Elég zajt csapnak hozzá...

*Hogy elvonja a figyelmed a víztől,* fejezte be gondolatban a mondatot Kailea a fejét csóválva. Ebben a pillanatban elfojtott nyögés hallatszott a fülhallgatóból, és utána néma csend. *De ezt a bibát nem követed el még egyszer, ostoba seggfej...* Ugyanabban a másodpercben árnyék villant, és a mágus ösztönösen odébb gurult a hajó fedélzetén elfoglalt leshelyéről. Időben mozdult, így a sorozat csak hült helyén tépett egyenes vonalban lyukakat a padlóba. A szinte teljesen hangtalan turbinák hajtotta őrrobot, amely hangtompítóval is felszerelt gépfegyverrel csapott le a mágusra, nem volt elég gyors, hogy reagáljon Kailea következő lépésére. A lány kézmozdulata nyomán létrejött energialövedék a szállítóhajó felépítményéhez csapta a robotot. Mielőtt azonban lélegzethez juthatott volna, egy másik, rotoros gép megpróbált bosszút állni társa elpusztításáért. Ő sem járt több szerencsével, mint elődje, mert a rotorlapátok csattogása már előre figyelmeztetett közeledtéről, és egyenesen beleszaladt Kailea Uzi III-asának sorozatába. A robot pörögve zuhant a vízbe.

Miközben Kailea az eget kémlelte újabb repülő veszedelmek után kutatva, szeme sarkából fémcsillanásra lett figyelmes a dokk teherdarujának acélrácsozata között. A rigó lehetett, aki a robotokat ráküldte. Gondolkodás nélkül újabb varázslatot indított útjára, mielőtt a fickónak lehetősége lett volna használni mesterlövészpuskáját. Ajka elégedett mosolyra húzódott, amikor látta, hogy a vakon tántorgó rigó kezéből a mólóra zuhan a fegyver.

*Nem permanens,* gondolta Kailea, *de mire újra működni fog a szeme, ennek az egésznek már vége lesz, és így legalább nem kellett kinyírnom.*



el, mekkora felelősséget vállal, és milyen eszközök igénybevétele szükséges a feladat teljesítéséhez. Pikeman, aki már számtalan alkalommal dolgozott együtt profikkal, nem is igazán lepődött meg a lány kikötései hallatán, és végül hajlandó volt neki nagyobb betekintést nyújtani az elvégzendő munkába. Kailea azonnal azt kívánta, bárcsak ismerne egy „törlesztés” varázslatot, amivel visszamehetne az időben, és a részletek ismerete nélkül fizethetné vissza tartozását.

Mint kiderült, Pikeman biztosította a védelmet egy csoportnyi „önkéntes” számára, aki a tengerentúli céges kísérletek alanyaiként szolgáltak, és azonnal szüksége volt Kaileára, mert saját csapatának egy tagja hirtelen elhalálozott néhány váratlan, golyó ütötte lyuknak köszönhetően. Kailea természetesen sejtette, hogy amikor egy cég új droggal, vagy egyéb új találmánnyal rukkol elő, (meta)humán tesztalanyok igénybevétele is sor kerül. Képtelenek lennének új kibérveteket, biovereket, élelmiszeripari termékeket, vagy akár a legújabb varázslatok formuláit piacra dobni, ha nem tudnák, milyen hatásuk van az emberekre. Azonban a legtöbb emberhez hasonlóan Kaileát is sokkal inkább ezeknek a termékeknek az életére gyakorolt hatása foglalkoztatta, mint gyártásuk és tesztelésük körülményeinek részletei. Most azonban

– Gyerünk fiúk! – Hallatszott az egyik ork üvöltése a hajópalló aljáról. – Adjunk nekik!

Az adóvevőből hallott hang végzetére gondolva Kailea azonnal leellenőrizte a hajó túlóldalát. A vízen egy sámanyt vett észre, aki gumicsónakjában állva egyszerre próbált totemének kántálni, és lefűrészelt csövű, fémesen csillogó puskájával távol tartani magától a rá támadó, vízi és légi repülő robotokat. Bár Kailea őszintén csodálta a sámanyt, amiért képes így megosztani a figyelmét, tudta, hogy nincs ideje kivárni, ki nyeri a menetet. Inkább átvágott a fedélzeten, és a meredek hajópallóra célozva újabb varázslatba kezdett. Miközben a megidézett jégcszónyeget a támadó csapat visszacsúszott a mólóra, a hajótól felől hangos robbanásokra lett figyelmes.

*Ez Pikeman lesz, gondolta, és új tárat csúsztatott Uzi III-asába. Legszívesebben a sorsára hagynám, de azt hiszem jobb lesz, ha megnézem, hogyan boldogul Mr. Bübáj.*

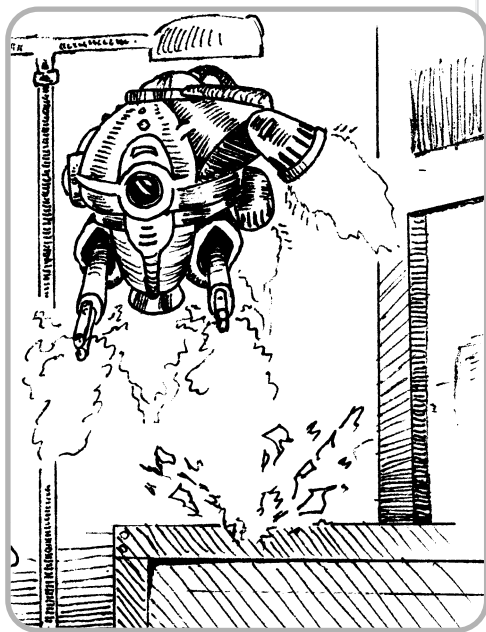
Szíve elnehezült, ahogy Pikeman őrhelye felé tartva meghallotta a zenét. Minél közelebb ért, a fegyveropogósan keresztül annál kivehetőbbé váltak Wagner operájának dallamai. A mennydörgő „Valkűrök Lovaglását” felismerve már tudta, hogy legnagyobb félelme beigazolódott.

Lángot okádó fegyverekkel, az opera dübörgő taktusaira Gnat rohamozta a kiberzsoldost. A láb nélküli törp módosított, rotorokkal ellátott robotjában ült, örült szitakötőként cikázva a levegőben. Mindkét Ingram Super Mach 100-asával folyamatosan tüzelt, énekelt, káromkodott, akár egy tengerész, és mindeközben olyan gyorsan mozgott, hogy még Pikeman célbefogó rendszere sem volt képes követni.

*Lószar! LÓSZAR! LÓSZAR! Pont ettől tartottam. Beleegyeztem, hogy segíték Pikemannek, de hogy a pokolba teljesítem az ígéretem, ha a barátaim ellen kell harcolnom?*

Mielőtt Kailea jobban átgondolhatta volna a problémát, a helyzet még tovább bonyolódott, amikor egy karsú alak vetette át magát a hajó palánkján, majd továbbgurulva felpattant, és egyetlen sima, folyékony mozdulattal egy nyílvesztőt eresztett meg Pikeman irányába. Pikeman megperdült, hogy szembenézzen az új fenyegetéssel, de a tünde íjász egy hátraszaltóval már fedezékbe is vetette magát, miközben Gnat folytatta támadását megzavart célpontja ellen.

*Csodálatos! Kurva jó! Most már Red Willel és Gnattal is meg kell küzdenem a tartozásom kiegyenlítéséért. Basszameg!*



Kailea mély lélegzetet véve koncentrált, hosszú évek árnyvadász tapasztalatát segítségül hívva próbált kiötölni valami megoldást. Amikor végre észébe jutott egy, nem habozott: néhány másodpercen belül három bivalyerős varázslatot eresztett útjára.

Az első varázslat, a Lökés pont egy újabb szaltó közepén kapta el Red Willt, aki ahelyett, hogy pontosan a védőkorlát tövébe érkezett volna, hogy onnan újabb lövést eressen meg Pikemanre, a palánkon keresztül a vízbe bukfencezett. A kilőtt nyílvesztő még csak meg sem közelítette Pikemant.

A második, Káosz varázslat teljesen lebénította Pikemant. Agyának az a része, amelyet még nem helyettesítettek krómmal, kiadott egy sor utasítást, miközben a kiberbeültetések egy másikkal próbálkoztak. Miközben agya a bejövő információk valóságértelmének megállapításával volt elfoglalva, teste mozdulatlanul állt. A kiberzsoldos ártalmatlan, szobormerev célponttá vált.

A legutolsó varázslat, az altatás pontosan azt a hatást fejtette ki, amire Kailea számított. Mivel már számos alkalommal vadászott az árnyakban Gnattal, Kailea tudta, a „Repülő Szamuráj” úgy programozta be járművét, hogy „tűnjön a pokolba”, ha a sofőr eszméletét vesztené. A varázslat létrejöttkor Gnat robotja eltávolodott a hajótól; ezzel a törp küldetése ugyan véget ért, viszont az élete megmaradt.

– Hé, te ébren vagy? – kérdezte a hang meglepően gyengéden.

– ...hol... – hörögte alig hallhatóan a mágus.

– A furgonomban. Gloria vagyok, nem emlékszel? A rigó.

Kailea kinyitotta a szemét, és egy fiatal, mosolygó tünde nőt pillantott meg, akinek a fejéhez egy kábel csatlakozott.

– Idd meg ezt – mondta a rigó, és egy zöld löttel töltött műanyagpoharat nyomott Kailea orra alá. A mágus habozását látva Gloria nagyot kortyolt az italból, majd némi magyarázat kíséretében újra Kailea elé tartotta a poharat.

– Action-Aid. Ízesített víz elektrolitokkal, vitaminokkal, meg ilyenekkel. Az íze mint a húgyé, de sok folyadékra van szükséged, mert egy dézsányi vért vesztettél.

– Mi... mi történt?

– Elmesélem, tesó. Fentről, a kormányházból rigóztam, éppen vesztesre álltam valami rohadt tuta-jos sáman ellen, és amikor senki nem reagált a segítségkéremre, Kicsit körülnéztem. Eszméletlenül találtam rád, egy kurva nagy nyílveszű állt ki a combodból. Adtam egy kis elsősegélyt, a megmaradt robotjaimmal együtt betettelek egy mentőcsónakba, kilőttem néhány füstgránátot, és a kavarodásban ke-reket oldottunk. Fogalmam sincs, hogy az a Kurafi Pikeman hogy úszhatta meg, de akármilyen is volt azon a hajón, a támadók rátették a kezüket.

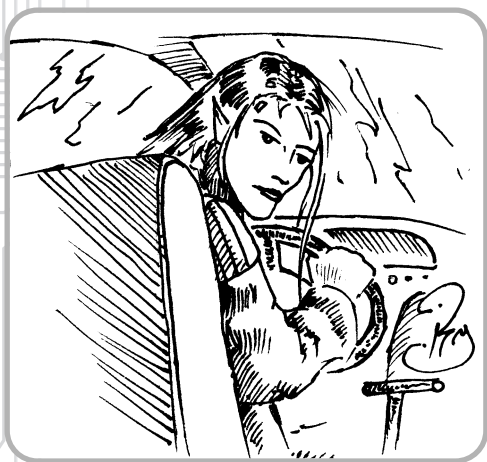
Kailea gondoltaiba merülve kortyolgatta az energi-aital, majd amikor kicsit összeszedte magát, megpróbálkozott egy gyógyító varázslattal a combjára. Úgy döntött, csaknem halálos sebesülése feljogosítja rá, hogy rendezettnek tekintse a számlát Pikemannel. Varázslataival és fegyverével lekapcsolt két robotot, egy rigót, egy adeptust és egy repülő szamurajt, így tulajdonképpen ő volt a hajó leghatékonyabban dolgozó védője. Ez és a sebesülése elegendő lesz hozzá, hogy senki ne kérdőjelezze meg a törlesztés érvényességét. Ráadásul sikerült úgy cselekednie, egyik barátját se ölje meg, sőt, a „jó fiúk” még a teherhajó élő rakományát is megszerezték, illetve kiszabadították.

Kailea a végeredményre gondolva elmosolyodott.

– Khm...kösz – mondta a rigó szemébe nézve. – Köszönöm, hogy kihoztál. Hogy megakadályoztad, hogy elvérezzem. Meg... megmentetted az életem.

– Nem tesz semmit, cimbora – vont a meg a vállát Gloria. – Jössz nekem egygel.

Kailea megrázta a fejét, és nagyot sóhajtott.



A következő pillanatban egyszerre két dolog is történt. Kailea térdre zuhant a varázslatok okozta ki-merülés hatására, és ugyanabban a másodpercben Red Will Pikemant elhibázó nyílveszűje belefű-rodott a combjába. A fájdalom sokkja elég volt hozzá, hogy a félig már eszméletlen Kaileát a sötétségbe ta-szítsa.

Lassan tért magához.

– ... baszd meg, Pikeman! Hát persze, hogy elme- nekültem! Az az istenverte sáman megidézett valami elcseszett szellemet, és szétszedte három robo-tomat. Te kiszálltál, Andy kiszállt, Tachi folyamatosan sikoltzott a haslövése miatt, a varázslód bekapott egy rohadt nyílveszűt, és kis híján elvérzett... micsoda?... Igen, igen, kihoztam, de most ide figyelj. Be-nyaltunk valami átkozott víziszörnyet, nem volt erő-sítésünk, vagy fél tucatsznyi izomagyú melák rohamozott a pallón, és mindegyik állig fel volt fegy- verezve. Mi a lószar volt ez? Elfelejtettem említeni, hogy egy kurva háborúba indulunk! Azt mondtad, csak örködnünk kell azon a nyavalás teknőn!... Fe-lőlem höröghetsz, ahogy akarsz, Pikeman! Most már nem csodálkozom rajta, hogy nincs állandó csapa-tod, te kurafi! Megszívatnál minket! Lehet, hogy egy kibaszott járkáló tank vagy, cimbora, nekem viszont vannak barátaim, Andynek is VOLTAK, és Tachi szin-tén rendelkezett kapcsolatokkal. Elterjesztem a hí-red, szarházi! Mindenki tudni fogja az utcán, hogyan intézed az ügyeidet!... Igen? Akkor BASZD MEG!

Kailea felnyögött, amikor a furgon megugrott egy bukkanón.

# A SZÜKSÉGES KOCKÁZAT

2. rész

## Unikornis újrágó

### Galatea körüli orbitális pálya

#### Skye Határvidék, Egyesült Nemzetközösség

3057. október 12.

Hatalmas csattanás kíséretében tört félbe a kövérkés férfi fején a hat fémtálca, amitől az nekiesett a folyosó falának. Harley Smith keze ütésre lendült, másik fogvatartójuk azonban gyorsabbnak bizonyult. Fél másodperc sem kellett hozzá, hogy előkapja a kabátzsebében nyugvó Nakajama lézerpisztolyt, és leszedte vele Smithet.

A többiek, ahogy látták Harleyt a padlóra zuhanni, előrelendültek a keskeny bejárat felé. Még háromszor sült el a Nakajama, mielőtt ki tudtak volna törni, de fél perc sem kellett hozzá, és fogvatartójuk vértócsában fekvé feküdt a folyosón, ájult társa mellett.

– Mindenki megvan? – kérdezte Braddy, és körbepillantott talpon lévő társain. Mindegyikük arcát elborította a dühös indulat, miközben a többi ór feltűnésére vártak.

– Én megvagyok – szólalt meg Derek Petersen –, de azt hiszem, Jinxet eltalálták, Coke és Perry pedig meghaltak.

Emilio de Lopez a karját fogta, Coke és Perry pedig összegyönyvedve feküdtek a padlón – mozdulatlanul. Braddy gondolkodás nélkül felkapta a lábánál heverő fegyvert, és elindult arra, amerről őreik érkeztek. Mire odaért a legközelebbi elágazáshoz, a többiek már felzárkóztak mögé. Vártak egy perccel, mielőtt óvatosan kiléptek volna a folyosóra. *Már csak hárman vagyunk, Derek, Jinx és én. Vigyáznunk kell.*

Három férfibe botlottak, akik a lézerpisztoly látványára azonnal feltették a kezüket. Ijedt arcuk láttán Braddynek meg sem fordult a fejében, hogy lőjön.

– Kik vagytok? – kérdezte a hozzá legközelebb állótól.

– A nevem Garth Lions – felelte a férfi, majd a társai felé bólintott. – Ők pedig a barátaim. És maguk kik?

Rövid eszmecsere után mind a hatan a mech-hangárban ültek, ahová addigra Gordie csapatának többi tagja is megérkezett. Roger Beston épp egy Galateán vett madárból készített sültet, mikor főnöke és a három ismeretlen megérkezett. Mivel a madár épp elkészült, belerakta egy edénybe, és óvatosan odavitte a többieknek.

– No, ki kér a madárból? – kérdezte vigyorogva. A három idegen szemében egy kiéheztetett farkas pillantása villant. – Hátrébb az agarakkal! – mondta, és mosolyogva elhúzta az edényt. Rövid hatásszünet után, amire a há-

rom idegen is elmosolyodott, letette az ételt a hangárban lévő egyetlen üres asztalra. Ezután mindenki szerzett magának egy ülőalkalmatosságot, és letelepedtek az asztal köré. Egymás után kerültek elő az evőeszközök és a táányérok, végül Roger nagyjából egyenlő szeletekre szelte az illatozó szárnyast.

A Terrától eltérően a Galateán számos különleges ételhez és italhoz könnyen hozzá lehetett jutni, ezek közé tartozott ez a madár is. A pontos nevét még az eladó sem tudta megmondani, Roger szakácsösztöne azonban azt sugta, hogy megéri megvenni a jókora állatot.

Szép sorjában a tányérokra került a sült, és mind a tizenegyen mohón falni kezdtek. A kellemes hangulatot Roger Beston szakította meg, aki egy gyors mozdulattal kikapta a maradék sültből kiálló hatalmas kést, és a tőlük csupán pár méterre lévő ajtó felé dobta. A többiek egy halk nyögést hallottak csupán, de mindannyian egy pillanat alatt talpra ugrottak.

Még látták a gépfegyver torkolattűzét, mielőtt a földre vetették magukat, a következő pillanatban azonban egy lézersugár világította meg a falakat. A lövés hangos puffanás követte, majd erőltetett köhögés.

Lassan mindannyian felkeltek, és megvizsgálták, nem érte-e őket találat. Beston jobb csuklóján óriási seb éktelenkedett.

– Csak súrolt! – mondta kétségbeesetten, miközben a seb környékét dörzsölte, hogy ne fájjon annyira a találat. Mégsem tudta megszüntetni a kezében terjedő égető, szúró érzést; arca fájdalmas grimaszba torzul. A többiek





– a három idegennel együtt – ekkor már a csapat közepén a földön fekvő ziláló alak körül álltak.

– Seh... sehh... segítetek! – nyögte Jerome Goldfield a mech-üzletek szakértője, saját vérenek cseppjeit nyelve. Vett egy nagy levegőt, így próbálta meg légszomját elmulasztani, majd még egy kétségbeesett próbálkozás után teste görcsbe rándult.

Gordie lehorgaszott fejjel figyelte, ahogy egyik legrégebbi barátja haláltusáját vívja, de miután bekövetkezett az elkerülhetetlen, elfordult a többiek felé, akik még mindig megpróbálták életet lehelni az öszülő férfibe. *Kik lebettek ezek? Azt hiszem, ennek a báromnak van még mit elmondana... Ahogy ezek ettek, úgy látszott, mintba legalább két bete nem kaptak volna rendes kosztot. Még szerencse, hogy nem lőttek le.* Miután a három idegen felállt Goldfield holtteste mellől, Gordie odalépett a vezetőjükhöz, és az asztalhoz tessékelte őket.

– Azt hiszem, egy kis magyarázatot igényel a helyzet, nem?

A három idegen egymásra nézett, és a vezetőjük egy nagy sóhaj után elkezdte mesélni a történetüket.

A beszélgetést fél óra múltán az ugrást jelző szíréna szakította meg, melyet rövidesen a Rider űrugró kapitányának rövid figyelmeztetése követett. Mindannyian felugrottak az asztal mellől, odamentek a mech-hangárban lévő, biztonsági övekkel ellátott székekhez, és helyet foglaltak bennük. A szokványos világítást felváltotta a villogó vörös fény, amely a ugrás megkezdését jelezte.

Az univerzum hirtelen összehsugorodott, és buborék-ként lebegve, különböző érzések és képek formájában halott be elméjükbe. Bejárta testüket, hogy végül ismét a fejükben kössön ki, ahol szétpukkant, és ismét a valóság tengerébe sodorta vissza őket.

Hosszú percek teltek el, mire mindannyian feltápászkodtak ülhelyükről, és megszabadultak az ugrás utáni élmégyesüktől.

– Azt hittem, csak egy óra múlva ugrunk – mondta Beston, aki még mindig a kezét fájlalta. – Ha ezt tudom, nem készítem el azt a madarat!

– Ne aggódj, Roger, én is úgy tudtam, hogy csak később ugrunk. Most már mindegy, lényeg, hogy megérkeztünk, nem? – kérdezte Gordie tettere készen. A három idegenre pillantott, akik úgy néztek ki, mintha egy holovid sorozat egyik szupertitkos, szupererős mechjét látnák.

– Tulajdonképpen hol vagyunk? – kérdezte Collins. – Már meg akartam kérdezni, hogy hová tart ez a hajó.

– A Nestor rendszerben vagyunk, a Szabad Világok Ligájában – válaszolt Gordie Braddyékra pillantva. Braddynél jobban már csak Jinx és Derek Peterson csodálkozott. – Nézzétek, fogalmam sincs róla, kik vagytok – tényleg valami behajtók, vagy az egyik uralkodóház titkosügynökei –, a lényeg az, hogy én nem tudtam arról, hogy a hajón lesztok. Az útítársaink állítólag egy kereskedelmi cég megbízottjai voltak, ehelyett találkoztunk veletek, és másik három emberrel, akik meg akartak benneteket ölni. Nem tudom, hová tartotok és milyen ügyben, de ha tényleg nem tudtátok, hogy merre megyünk, akkor közlöm veletek, hogy mi csak egy egyszerű zsoldoscsapat vagyunk, semmi más.

Braddy, Jinx és Derek sokatmondóan egymásra néztek.

– Van még egy dolog, amit nem mondtunk el nektek – szólalt meg végül Braddy, és zubbonyának zsebéből egy holoképet halászott elő. Megnézte, hogy a tűzharc és a szabadulásuk során nem sérült-e meg, majd átnyújtotta Gordie-nak. A zsoldos tekintete nem titkolta meglepődését. –Braddy Collins százados vagyok, illetve voltam, a Szabad Világok Ligájának hadseregében. A többiek a parancsnoki rajom tagjai, ők is mech-harcosok. Az ál-Belső Szféra Lovagjainak egyik rajtaütése után szereltek le a se regtől, nem épp a legkedvezőbb feltételek mellett. Mivel jelenleg egy árva C-jegyünk sincs, azt hiszem, szükségünk lenne a segítségetekre. – Braddy szavai jól láthatóan meglepték a csapat többi tagját, Gordie azonban továbbra is összevont szemöldökkel állt, a behajtókat szemlélve.

– Érdekes. Felettébb érdekes. Mire van szükségetek?

– Szeretnék csatlakozni hozzátok... legalábbis egy időre. Szükségünk van pénzre, hogy befejezzük, amit elkezdtünk. Tudtok helyet biztosítani három veterán számára?

– A részleteket még meg kell, hogy beszéljük, de nem sokára talán igénybe vesszük a harci tudásotok. Azonban még mielőtt éles bevetésre mennénk, kíváncsi vagyok arra, hogy milyen is egy katona a Szabad Világok Ligájában. Követnétek? – kérdezte, és az egyik közeli ajtó felé intett. *Elviszem őket a Rider boloszimjébe. Remélem, a kapitány megengedi, hogy beszánljuk egy órát. Hogyba tényleg vannak olyan jók, mint egy átlagos Ligabeli katona, akkor jó vásárt csinálnak.*



A földetérés után nem sokkal a két mech-raj elhagyta az *Unikornist*, és bemasíroztak a Semien-erdőségbe. A nyolc csatagép halálos csendben várakozott az erdőn keresztülfutó vonatsín pályáját évező fák között. A radaron egyetlen el-lenséges egység sem volt látható, így Jones McAdams nyugodtan váltott Gordie parancsnoki frekvenciájára.

– Sas egy, itt Sas kettő. Biztosan meggondoltad ezt a támadást?

A szavak nyomán a 45 tonnás *Hatchbetman* pilótafülkében kigyulladt a parancsnoki frekvencián érkező adást jelző zöld fény. Gordie a másodlagos képernyőjén még egyszer rápillantott a radarra, majd fogadta az adást.

– Ne aggódj. Itt lesznek – jelentette ki tökéletes magabiztossággal.

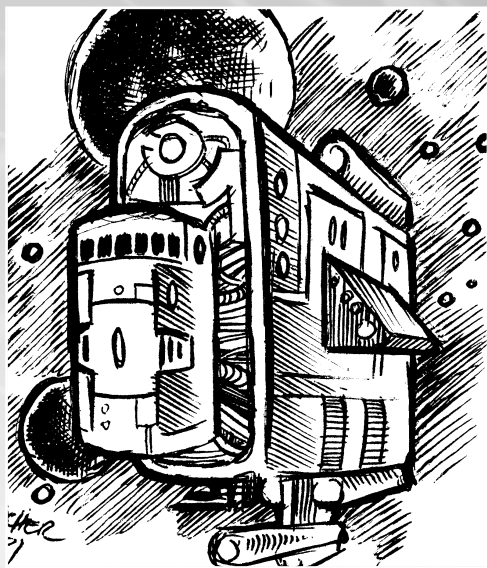
– De honnan veszed, hogy éppen ma, és éppen erre tartanak? És pláne miből gondolod azt, hogy csak egy rajnyi mech védi majd a szerelvényt?

– Mondtam, hogy ne aggódj. A Galateán rengeteg információhoz hozzá lehet jutni. Igaz, hogy nem éppen olcsó mulatság, de hidd el, megéri elkapni ezt a járatot. – Gordie arcán ördögi mosoly villant.

A radaron ekkor egymás után kezdtek el felvillanni az idegen energiaforrásokat jelző piros fények. A sűrű köd miatt Gordie inkább bízott ebben a műszerben, mint a saját szemében.

– Semmi gond, mindegyik vagonban van egy energiát igénylő fékezőrendszer. – mondta Gordie ezúttal a csapat taktikai frekvenciáján. A többiek belegegyezésével a csapatot Gordie Orszlánjainak nevezték el. A mehek mellkasára egy fekete-fehér orszlánfej került. Mivel egyre több pont jelent meg a radaron, Gordie úgy döntött, megnyugtatja a többieket. *A behajtók nem tudnak sokat az akcióról, és ez jó is így. Azt hiszik, Victor Davion parancsát teljesítjük, hogy egy technikait újítást lopjunk el a Ligától. Bár nem olyan jók, mint Jones, Wolfsen, vagy Seblac-beh, azért elég képzetek a könnyű mehek vezetésében. Szegény Roger, hogy átkozódott a keze miatt. Ezek most azt hiszik, legalább egy zászlóaljnyi mech masírozik felénk. A gondolat mosolyt csalt Gordie arcára. Jobb, ha megnyugtatom őket. – Azok a pontok a veszélyesek, amelyek a halványabbak mellett látszanak. Ne felejtsetek el, hogy ha a mozdonyt lekapcsoljuk, akkor az egész szerelvény megáll. Szitakötő raj, próbáljátok semlegesíteni a mozdonyt, mi majd elbánnak a nagyfiúkkal.*

Amikor a mozdony csikorogva elhaladt a nyolc várakozó mech között, a könnyű gépekből álló Szitakötő raj előcsörtetett az erdőből. A két *Hammer* állt legelől, melyeket Petersen és Collins vezetett. Derek mechje elég jó állapotban volt, bár bal törzsének páncélzata helyén csupán festék díszelgett, a fegyverek közül pedig csak a két félnehéz lézer, és az egyik rakétavető működött. Braddy *Hammere* a



pánvélzatot tekintve korántsem állt ilyen jól, fegyverekben azonban felülmúlta társát, mivel teljes fegyverzettel, azaz három félnehéz lézerrel és két rakétavetővel rendelkezett.

Mögöttük a két *Scarabus* próbálta meg befogni a mozdonyt. A könnyű mechetek de Lopez, és Bayes vezette. A kódnevük Jinx és Sirius volt, mivel egyébként is mindenki így nevezte őket. Mindketten meg voltak elégedve csatagépeik állapotával, hiszen mindkét *Scarabus* teljes fegyverzettel, azaz két félnehéz lézerrel és két könnyű lézerrel rendelkezett. Viszont mindkettőből hiányoztak az elektromágneses zavarók, és a célpontmegjelölő lézerek, bár utóbbinak jelen esetben nem is tudták volna hasznát venni. A jobb karon lévő fejsze pedig még félelmetesebbé tette a két 30 tonnás mechet.

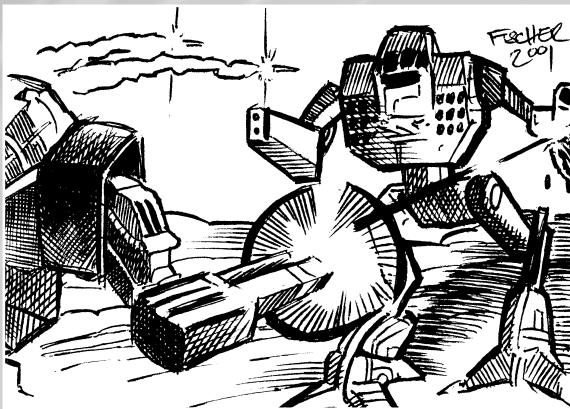
Természetesen a két gép páncélzata már közel sem volt tökéletes, Jinx *Scarabusának* bal lába gyakorlatilag meztelen volt, Siriusénak pedig a jobb karja örvendett hasonló állapotnak.

Kinyíltak a *Hammerek* rakétavetői; tizenöt rakéta hagyta el a két könnyű mech kilövőit, és kezdte meg útját a szemből gyorsan közeledő mozdony felé. A vezető, aki megrettent a rakéták látványától, azonnal lefékezte a mozdonyt. *Remek, épp erre számítottam. Itt az ideje, hogy megjesszük a kíséretet is.*

Nem telt bele tíz perc, és mindannyian ott álltak a mozdony mellett. Mechjeik ott tornyosultak a közelben, mintha csak rájuk vigyáznának.

– Nos, Jones? Mit találtunk a szerelvényen? – Gordie mondatára mindannyian izgatottan pillantottak a hosszú vagonosra.

– Lézerek, muníció és hűtőegységek. Találtunk giro-



Mechet. – Elmegyek, és idehozom Rogert. Ad-dig intézkedjétek a terv többi részéről.

A következő negyed óra a *Griffin* előkészítésével telt, és ez elég sokat kivett a csapathól. Mire azonban a *Hatchetman* radarján felvillantak a piros pontok, Roger is a helyén ült, a csapat mechjei pedig készen álltak az ellenfelek fogadására.

Nyolc piros pont fénylett minden radaron, két négyes csoportban egymás mellett. Ahogy a távolságuk Gordie mechjétől ötszáz méterre csökkent, két zöld pont környékezte meg a nyolc pirosat. Erre az egyik négyes csoport a két zöld pont után indult. *Nagyszerű. Elkezdtek üldözni a Hammereket.* A négy piros pont lassan közeledett a Sas raj – a két *Scarabus* és a kireparált *Griffin* – felé.

A Gordie előtt lévő képernyőn sorjában kezdtek megjelenni az ellenséges mechek adatai. Legelől egy negyvenöt tonnás *Phoenix Hawk* haladt, amely mellett ügyetlenül egy tíz tonnával könnyebb *Dervish* billegett. A rajt két *Jenner* zárta. *Az ördögbe! Ezek tele vannak nagy hatótávolságú fegyverekkel. Egyedül a Jennerek nem képesek ilyen távolságból ártani nekünk. Azt hiszem, eljött Roger ideje.*

Roger Beston Mechjében felzengett Gordie hangja:

– Torony, itt Sas egy. Kapd el a *Dervisht*. Szitakötő három és négy, menjetek be az erdőbe Roger mögé. Most még nincs szükség rátok.

A tömör utasítást Roger azonnal teljesítette. Kék színben villant fel a *Griffin* jobb karja, és egy PPC lövedék hagyta el a fegyvercsövet. A mech hiányzó jobb lába helyén egy vagon volt, amely stabilizálta a gépet. Így, bár csak a csípőjét tudta mozgatni, képes volt használni a karjába épített PPC-t, és a vállán nyugvó nagy hatótávolságú rakétavetőt.

Másodpercekkel a lövés után rubinvörös sugarak hatoltak át a ködön, és fúródtak bele Adrian Wolfson *Dragonjába*.

– Nagy hatótávolságú támadás, Sas raj! – adta ki a tűzparancsot Gordie, aki félnehéz lézereivel próbálta megijeszteni a közeledő rajt. Az imént megsérült *Dragonba* rakétasorozat csapódott, kilendítve ezzel a közepes mechek egységnyábjából.

A *Griffin* PPC-je újabb kék villanással kelt életre, melyet húsz darab rakéta követett. Mindkét fegyver az elől haladó, és folyamatosan tüzelő *Phoenix Hawkot* vette célba – sikerrel. A PPC a közeledő mech jobb karját találta el, így az azon található nehéz impulzuslézer az égre festette vörös sugarát. A rakéták még eredményesebbek voltak, és a mech lábát eltávolítva orra buktatták a rohanó gépet. A *Hawk* örült bucskázásba kezdett, és csak negyven méternyi pörgés után állapodott meg a földön – mozdulatlanul. Gordie komputere semmilyen komolyabb sérülést nem mutatott a mechen a behorpadt páncéllemezekon kívül. *Ezek zöldfültek.* A *Hawk* pilótá-

szkóp-darabokat is az egyik vagonban. Azt hiszem, elégedettek lehetünk. Miénk mindkét *Griffin*, csak vissza kell vinni az űrjáróhoz, a többi kettő viszont már használhatatlan. Vesztéségünk gyakorlatilag nincs, csak Wolfson *Dragonja* és Seblachech *Blackjackje* szenvedett páncélsérülést, valamint a *Jack* egyik karja is odavan a gépágyúval együtt. De azt hiszem, van itt egy fontosabb dolog is, mint a zsákmány. – A kijelentés hallatán még Gordie is meglepődött. – Megvizsgáltam az egyik *Griffin* kommunikációs archívumát, és azt hiszem – a kronométere nézett –, körülbelül háromnegyed óra múlva társaságot kapunk két rajnyi mech személyében. Az üzenetek szerint közepes rajok. Szép volt, ahogy Adriannel leszedtétek hátulról a *Griffineket*. Ha továbbra is lőttek volna ránk, biztos porrá zúzott volna a *Hunchback* a gépágyúival. A *Firestarternek* emellett esélye sem volt – tette hozzá, és elmosolyodott.

Jones McAdams beszámolója gondolkodóba ejtette Gordiet. *Ezeket a vagonokat nem tudjuk annyi idő alatt elvinni az űrjáróhoz. Vissza kell vernünk a két rajt, mielőtt lelépnénk. Minimum egy napra van szükség a teljes berakodásból.*

– Rendben, figyeljétek, van egy ötletem.

– Ez örütség, Gordie! – jelentette ki Wolfson, aki *Dragonjának* támaszkodva csóválta a fejét. – Nagyon kicsi az esélye, hogy működni fog! És egyáltalán, ez az egész... Sokszoros túlerővel nézünk szembe, és a municiónk fogytán van.

– Légy szíves Adrian, ne ellenkezz! Vagy visszaverjük ezeket, vagy pedig még arra sem lesz elég pénzünk, hogy egyáltalán valamilyen arénában versenyezzünk. Vagy nyérünk, vagy fújhatjuk a mech-harcosi életet, és lehetünk például *kincha*-termelők. – A Liaók által exportált gyümölcs hallatán mindannyian elmosolyodtak, kivéve Wolfson.

– Ez akkor is túl kockázatos – makacszkodott, majd fejszóvalva felmászott *Dragonjának* pilótafülkéjébe. Bekapcsolta a külső hangszórókat és a többiek felé fordította a

ja pedig valószínűleg elájult. Azt hiszem nem is ébred fel csak mikor már késő lesz. A legveszélyesebb ellenfelünk most a Dervish.

– Sas kettő, spórolj a gépágyú-lőszerrel a közelharcra! Torony és Sas kettő, löjétek ki a Dervisht! A rakétái veszélyesek lehetnek ránk! – kiáltotta Gordie, és dühösen szemlélte, ahogy az ötvenöt tonnás mech rakétavetőiből húsz rakéta indul meg Seblachech *Blackjack*je felé. Az egymás után, sorban becsapódó rakéták óriási lyukakat égettek az amúgy sem túl jó állapotban lévő páncélzatba. Fekete füst szállt fel lassan a mechből, azután a fémóriás rongybaként omlott össze. *Eltalálták a girókat!*

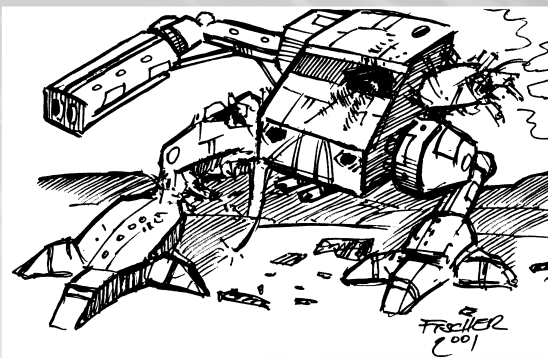
Az ellenfél támadóalakzata a *P. Hawk* elvesztése után felbomlott. A *Dervish* maradt leghátul, és fedezetet nyújtott a Gordie felé rohanó *Jennereknek*. A kéz közepes mech Adrian Wolfsen sebesült *Dragonját* vette célba. A kez az ultra gépágyú hatótávján belülre kerültek, a fegyver hangos sivitással megkezdte municiójának fogyasztását. A sorozat a balról közelítő mechet érte, melynek törzse ettől balra fordult, így a négy félnehéz lézer lövésével majdnem saját társát találta el.

Gordie látván, hogy barátja nem sokáig bírja a fegyverzetben jóval jobban álló ellenfelek ellen, örömmel bocsátkozott harcba a még érintetlen közepes mechhel. Mindhárom félnehéz lézerével a *Jenner* pilótafülkéjére célzott, és csak fél méterrel vettette el a célt. A mech megremegett, és irányt változtatott. *Megpróbálja Adrian Dragonját kettőnk közé behozni, hogy ne lőbessék rá. Okos... Lehet, hogy nem nagyon értenek a barchoz, a taktikai érzékük viszont jó.* Robbanás rázza meg a *Hatchetmant*, amint húsz nagy hatótávolságú rakéta robbant a mech hátpáncélján, és karjain. *Ez biztosan a Dervish volt!*

– Azonnal szedd le azt a *Dervisht*, Torony! Meg fog hámozni, ha nem csinálsz gyorsan valamit! – mondta Gordie idegesen.

Utoljára nyíltak ki a *Griffin* rakétavető nyílásai, és indítottak húsz, robbanófejjel ellátott rakétát célpontjuk felé. Útjukon egy azúrkék PPC-villám kísérte őket, hogy tovább mélyítse a rakéták okozta lyukakat. A becsapódás után sorozatos detonációk rázták meg az ötvenöt tonnás *Dervisht*, amikor a törzsében tárolt rakéták felrobbantak. Még mielőtt a gép a levegőbe repült volna, a pilótafülke kirobbant a törzsből, megmentve a pilótát a biztos haláltól.

A két *Jenner* pilótája látván, hogy társaikat kivonták a forgalomból, őriült manőverekbe kezdett. Össze-vissza szaladgáltak a *Hatchetman* és a *Dragon* között, meg sem próbálták eltalálni őket. *Mit csinálnak ezek? Ez nem futóverseny?! Hirtelen két zöld pont villant fel a radaron, amit négy vörös követett. A lebetőt legrosszabbkor! Lehet, hogy kaptunk erősítést, de ők is! Valamit tennem kell!* Gordie előrelődította a *Hatchetmant*, és az egyik *Jenner* után vetődött, azt a látszatot kelteve, hogy benne van a fogócskában. A másik közepes mech pilótája, látván, hogy a *Hatchetman* a hátát mutatja neki, Gordie felé fordult. Neki sem



hiányzott más – odafordult az álló helyzetben lévő *Jenner* felé, és életre keltette a törzsében nyugvó LB-10X típusú gépágyút.

Tíz lövedék találta el a *Jennert*, tíz különböző helyen. A közepes mech a becsapódásoktól megremegett, és a háttára dőlt.

– Sas kettő! Fedezd a hátam! Mi van Jonesszal? Mióta megérkeztek a barátaink, meg sem mozdult!

– Baj van a *Komodóval*, Adrian! Gyakorlatilag nem tudja irányítani a mechet. A két *Jenner* csak azért nem támadt rá, mert azt hitték, hogy csapda, mint a kárpapárát *Griffin*. Szedd szét a fekvő *Jennert*, én feltartom a másikat.

Gordie odalépett *Hatchetmanjével* a fekvő könnyű mechhez, és a karon található fejsze egyetlen csapásával kettészelte a pilótafülkét. Ezután megfordult, hogy figyelmét a másik *Jennerre* összpontosítsa. Egyetlenegyszer lőtt, akkor viszont mindennel. A rohanó kisebb gép megsavardott mozgása közben, amint a lézerek energianyulájai áthatoltak a jobb láb térdizületén, és egyszerűen elpárologtatták azt. A vergődő *Jennernek* ismét a fejsze adta meg a kegyelemdőfést.

A közeli fák kidőltek, amint a két *Hammer* keresztülcsörtetett rajtuk. Elrohantak az álló *Komodo* mellett, és felzárkóztak a *Hatchetman* és a *Dragon* mellé. *Jézusom, a többi mech épp Jones mellett fog kijönni az erdőből!*

– Sas három, figyelj! Jones, szállj ki azonnal! Vadászok kilenc óránál! *Remélem ballgatsz rám!*

– Sas egy, ne aggódj! Mindjárt beindítom a masinát! *Ne Jones, ne!*

A két *Hammer* ösvényén újabb fémóriás jelent meg. A *Hatchetman* komputere *Cyclopsként* azonosította. A törzsén horpadások voltak, bal karja pedig a törzs egy részével együtt hiányzott. *De hiszen ez egy robbanmech!* A kilencven tonnás gép mellett két *Firefly* és egy *Firestarter* állt. Gordie a nyílt taktikai frekvencián a zavarodott pilóta dühös hangját hallotta:

– Roahaam!

*folytatjuk*

# KÉT VILÁG KÖZT

## LAPELEMZÉS

### CHARA-DIN/MUTÁNS KLÁN

**A Halálhozó rikoltása (5):** Frissen bontott paklik versenyén biztos nagy sikert fog elérni, mert a segítségével bármilyen nagy lényt leszedhetünk, ráadásul cantrip is. Más-hol (baráti játékon kívül, természetesen) nem igen fog szerepelni.

**A szkarabeuszok átka (8):** Univerzális, többször használható lapleszedés. A használati költsége az első néhány alkalmazáskor szinte fel se tűnik, de később már súlyos problémáink adódhatnak belőle. A dobott lapok a Sem-mibe mennek, úgyhogy azok végképp elvesztek, a három életpont laponként is kicsit sok, mégis gyakran megéri. Érdemes mellé néhány gyógyulást használni. Univerzali-tása és kis idézési költsége miatt népszerű lap lesz.

**Átoksúlyom (8):** Remek VP pusztító lény, amit többször is lehet használni. Hordában érdemes játszani vele (főleg, hogyha lapdrágításokkal is játszunk), mert ott könnyű el-kölnöteni a VP-t. Többszemélyes játéknál még érdekesebb lehet, hogyha egy másik játékos juttatunk nagyobb mennyiségű VP-hez.

Helló mindenkinek! Újra itt a nyár, mindenki érettségizik, és – bár a kettő nem függ össze – megjelent egy újabb kiegészítő a HKK-hoz. Ismét Báder Mátyás és én (Baross Ferenc) kreáltuk meg ezt a lapelemzést, az eddigi emberek helyett. Remélem ez nem zavar senkit (bár ilyet nem is feltételezek rólatok). Ebben a kiegészítőben végre ismét a lényeké lett a főszerep, úgyhogy hordára fel!

**Baghar kívánsága (6):** Érdekes lap, vagy hatalmasat sebzünk vele az ellenfélén, vagy pedig, egy teljesen haszontalan lapja kijátszására kényszerítjük. Természetesen érdemes akkor kijátszani, amikor az ellenfélnek csak 1 VP-je van (sajnos 0-nál nem lehet), hiszen akkor szinte teljesen biztos, hogy egy 8-as sebződést kell elviselnie. Hogyha használunk mellé valamely lapdrágító lapot (pl. *Káosz-mester*, *Büvös erdő*, *Kővéáldoztató csáp*), és jó időben játszunk ki, akkor biztos a siker. Sajnos nem túl gyakori eset, hogy az ellenfélnek csak egy VP-je van.

**Besúgás (8):** Hát nem unta még meg Chara-din a kézből dobatást? Úgy tűnik nem. Annyira nem is baj mert ezzel a lappal egy elég jó dobatást kaptunk. Ki akar majd véletlenszerűen dobatni, amikor ki is választhatjuk, hogy mit dobjon el az ellenfél? Sajnos az idézési költsége is nagyobb, nem csak az erőssége. Emiatt valószínűleg inkább side-ból fogják használni a kombós paklik ellen.

**Ében íjász (7):** *Tuskés Tóni*, ami játékosba is lehet. Ez így nem egészen igaz, hiszen az íjász jóval kisebb nála, viszont egymást erősítik. Külön jó, hogy öt lehet belőlük egy pakliban. Nagy kár azonban, hogy 1 ép-jük miatt könnyű leszedni őket (főleg a trogloditákkal). Ennek az elkerülése érdekében érdemes *Védekező taktikás* pakliban játszani velük, de még oda sem árt melléjük berakni valami ÉP növelő lapot (*Planetáris őrdémon*, *Mágikus páncélat*). Esetleg még *Földbarcos* deckbe jó.

**Ében thargodan (6):** Nekem nem tűnik túl erősnek, bár jó a képessége, csak összességében túl drága. Ótért lejön, majd következő körben tud sebezni háromért, ami lehet, hogy a saját lényeinket is leszedi, ráadásul, amikor az ellenfél meglátja, hogy kiraktuk, utána már minden lényét berakja az őrszotzba, szóval, nem sok lényt fog leszedni. Viszont hogyha kitakarítottuk az őrszotzot, utána már könnyen leszedi az újonnan jövőket.

**Hamis arany (7):** Elég durva minden szörnykomponenst aktívan használó pakli ellen. Azon-



ban megállítani nem tudja ezeket a pakli-  
kat, csak jelentősen lelassítani. Ez viszont  
általában elég idő ahhoz, hogy nyerjünk.

**Irányíthatatlanság (4):** A szerencsére alap-  
ulap lapok közül csak nagyon kevés olyan  
van, amit versenyen lehet használni, és sze-  
rintem ez nem fog közéjük tartozni. Baráti  
játékban (főleg többszemélyesben) viszont  
nagyon mókás lap.

**Iszonyatos csáp (7):** ÖV-only környezetben  
valószínűleg nagyon népszerű testrészesz,  
elsősorban a *Spóra* miatt. Más környezetben  
inkább a kis lényeket lehet vele pusztítani,  
meg az esetleges önálló jelzőket. (Figyelem,  
az *Illúziósárkány*, *Fantomsárkányok* és a *Vé-  
dőangyal* is jelzőket csinál!)

**Kobaltpatkány (5):** Ha egy lény pakli bein-  
dul, akkor azt sürgősen kell megállítani, és nem három  
kör múlva, amikor már a rég elhullott tetemünkön ül győ-  
zelmi tort az ellenség. Ennek ellenére nem írnám le a lap-  
ot, hiszen vannak olyan leleményes játékos társaim, akik  
nem áttallanak pl. *Lélektisztítást*, vagy esetleg *Kristályfo-  
lyadékot* használni. Tehát azért jó lesz figyelni.

**Kritikus tömeg (7):** Elég univerzális pusztítás, azonban  
nem tűnik túl erősnek. Lényeket kicsit nehézkes lesznedni  
vele, hiszen vannak kalandozók, szörnyek, galetkik, torz-  
szülöttek és avatárok, és könnyen elfordul, hogy vegye-  
sen van kinn belőlük. Egyéb lapokat már jobban viszi, fő-  
leg tárgyas paklik ellen lesz ideális side-lap, vagy akár  
alaplóból is játszhatunk eggyel, kettővel.

**Savas eső (7):** A dobató lapok eddig is népszerűek voltak  
a legtöbb controllban, de egy olyan dobítás, ami egy  
lényt is leszed, az kétségkívül elég népszerű lesz. Csak saj-  
nos egy kicsit drága ahhoz képest, amit csinál, de hát az  
olyan lapok, amik egyszerre két dolgot is csinálnak, azok  
mindig is drágábbak voltak egy picit.

**Thargodan fenevad (9):** Igazi brutális, gyilkos lény, ami  
kirepülve ötöket üt. A mágiikus védelmű lényeket is  
könnyedén eltakarítja az útból, még a védősárkánnyal is  
könnyen megbirkózik. Hordába természetesen nagyszerű  
(bár nem túl kombós az *Átokmurgattyúval*, *Sötét mági-  
ával* és a hasonló „öngyilkos” lapokkal), lényleszedés-  
ként és kivégzésként is. Csak úgy ütögetni vele túl kocká-  
zatos, mert lehet, hogy az ellenfél játszik valami direkt  
sebzással, és akkor végünk. Meglepő, de tapasztalataim  
szerint dobató controllba is elég jó lény (persze max. egy-  
kettőt kell belerakni a pakliba).

**Vadmágikus zóna (7):** Ez is erősen szerencsére építő  
lap, azonban ez az *Irányíthatatlansággal* ellentétben jó  
eséllyel szerepelni fog néhány versenypakliban. Mivel ez  
a lap valószínűleg egy meccs alatt többször is használatba



kerül, akkor már jó eséllyel eltalálhatjuk az eredményt, és  
akkor már megérte kirakni. Ha mégsem, akkor legalább  
az a tudat vigasztalhat minket, hogy laphátrányba nem ke-  
rültünk. Elsősorban controllba, vagy direktsebzó pakliba  
érdemes használni.

**Visszahívás (5):** Egy gyengén használható lap. Esetleg se-  
aled-decken lehet alkalmazni lényementésre, vagy va-  
lamilyen kijátszásakor csináló lapot visszavenni (pl. *To-  
nyók*, *a gazda*, *Kamdemu* stb.).

## FAIRLIGHT/MÁGUS KLÁN

**A szerencse hírnöke (7):** Remek side-lap mindenféle  
gusztustalan pasziánsz ellen. Nemcsak, hogy a kikereső  
lapjaival nem lehet keresni, hanem azok még ott is fognak  
rohadni a kezében, és a sok fölösleges lap miatt tétlenül  
fogja nézni, ahogy játszva kivégezzük.

**Acélgólem (6):** Egy újabb etnikum pakli kialakulásának –  
és talán versenyképessé tetelének első lépcsőfoka. A leg-  
több gólem amúgy is nagyon drága, azonban ezzel és gó-  
lemformázással már elég jó gólem paklit lehet csinálni. Ez  
ráadásul még könnyen kivédi a hordát, hiszen hogya ü-  
ni akarnak, akkor blokkolni kell valamivel az *Acélgólemet*  
(ez általában a blokkoló lény halálát jelenti), majd követ-  
kező körben egy másik lényt tud levadászni.

**Bronzörényű pegazus (5):** Szerintem ez a legrosszabb  
pegazus. Olcsón jön, és viszonylag nagy, csakhogy túl  
nagy a hátránya. Nos persze, ha direkt arra megyünk,  
hogy az ellenfélnek minél több lapja legyen, akkor egy  
olyan pakliba jó. Esetleg érdemes lehet belerakni a mes-  
teres pakliba, vagy valamilyen más hasonló lappal hasz-  
nálni. *Zarknod oszlopával* például elég mókás lehet.

**Energiasólyom (5):** A hátért 3/3-as lény korrektnek  
mondható, sőt az egy VP-ért kapott egy szett se lenne  
túl rossz, csak elég szerencsétlen módon lett kombinálva

a kettő. Az hogy nem én határozom meg mennyi VP-t költök a plusz sebzésre, hanem elmegy az összes az nagyon gyenge. Így nem marad mana a lény megvédésére. Ha azonban akadálytalanul tud ütni, úgy talán megéri.

**Energizáció (9):** A kiegészítő egyik nagyon népszerű lapja lesz valószínűleg. Összességében kapunk egy VP-t és húzunk egy lapot a semmiért. Az *Energizáció* hasonló, csak ott kör végén kapjuk meg a bónuszt, ez meg következő kör elején adja. Szerintem a tesztelésen azért tetszett meg annyira mindenkinek, mert azt a hamis látszatot keltette, hogy 11 VP-t kapunk, és három lapot húzunk. Pedig csak egy VP-t és egy lapot kaptunk, de persze ez is elég hogy bekerüljön sok pakliba. Elsősorban kontrollba, és lassabb lényes pakliba javaslom.

**Frindali, az akadémikus (7):** Érdekes lény! Tápolhatja a saját galetkijünket, vagy leszedheti az ellenfélét. A saját lényünkre kicsit mindig veszélyes használni, mert lehet, hogy elővik valamivel (de persze azt rögtön meg is akadályozhatjuk a csápjelzővel). Sokkal inkább irtásként fogják használni, mint tápolásként. ŐV-only versenyen akár alaphól is játszhatunk vele, a sok galetki miatt.

**Kiélezett küzdelem (6):** Kicsit veszélyes VP termelő lap. Laphátrányunk nem lesz tőle, csak hatalmas VP előnyünk, de sajnos az ellenfélnek is. Nos, ha elzárjuk, vagy tudatromboljuk, esetleg teljesen üres a keze, és úgyse tudja mire költeni a VP-t, akkor mindegy. Ha meg *Manarobbanással*, vagy *Orzag bilincsel* ölünk, akkor meg külön jó. Még szerencse, hogy nem azonnali, mert akkor túl durva paklikat lehetne rá csinálni.

**Láncvillám (10):** A kiegészítő legtáposabb tápját köszönhetjük a személyében. Nagyon hasonlít a *Gömbvillámra*, sok tekintetben erősebb is nála. Ezzel például könnyedén leszedhetünk két lényt, plusz még sebzünk egyet az ellenfélbe, vagy sebzünk 4-et az ellenbe egy lénybe 2-t, vagy fordítva (a maradék egy jobb híján mehet belénk). Igen ám! Itt azonban 3 célpontot kell választani, amiből egy-kettő lehet, hogy mi leszünk, vagy a lényeink. Ha nincs az asztalon lény, akkor egyszerűen ki se játszhat-

juk. Szóval azért még nem kell eldobni a *Gömbvillámokat*, annak ellenére, hogy gyengébb, viszont sokkal biztosabb.

**Mestermágus (7):** Ötért 0/1? Ezekkel a paraméterekkel a kukába mehetne, ha nem lenne az a kellemes képessége, amivel pár körön belül iszonyatos, tomboló fenevaddá változtat(hat)ja magát. Ügyeljünk arra, hogy a varázslatnak nem kell sikeresen létrejönnie ahhoz, hogy kapja a bónuszt.

**Morzdomicron (8):** Hasonlít a *Sötét elf nekromantához*, csak ez sokkal jobb nála. Egyrészt azért, mert galetki, másrészt nagyobb az életszívása, harmadrész olcsóbbítja a Mágus klánú galetkijeinket. Végre egy olyan lény ami jól gyögyít minket, ráadásul útés közben.

**Szerencsetalizmán (7):** Végre egy jó lényre tett tárgy, amit lehet, hogy még erős versenypaklikban is látni fogunk. Az idézési költségét lehet helyettesíteni, így a csonttal sincs gond, ráadásul egyet akár többször is felhasználhatunk. Én leginkább valamilyen galetki-pakliba, vagy valamilyen kalandozó-deckbe tenném be, mert ott mindenki tud KF-elni. Persze lehet olyan hordát is összerakni, amiben sok a KF-es lény.

**Undok Gnómocska (9):** Tényleg elég undok ez a kedves kis lényecske. Egy konfigurálható *Károszmaster*, ami ráadásul kalandozó. Minden pakli ellen használható, hogyha úgy rakjuk össze a sajátunkat, hogy minél kevesebb féle lappal játszunk. Például kalandozópaklival játszunk, amiben kalandozókon kívül néhány szintlépést, és pár counteret használunk. Horda ellen bedrágítjuk a szörnyeket, galetki ellen a galetkiket és/vagy testrészeket, kontroll/passziánsz ellen az általánosokat. Ráadásul a trogloditák közül is csak a herceg viszi le egymagában. Valamilyen lappal megvédve univerzális lapszivató (pl. *Posztív sík*, *Szerencsetalizmán*)

herceg viszi le egymagában. Valamilyen lappal megvédve univerzális lapszivató (pl. *Posztív sík*, *Szerencsetalizmán*)

**Varázsszőnyeg (7):** Kellemes lap, ami egyesíti magában a *Kürt* és a *Sáfránypor* előnyeit, igaz csak egy lap kijátszásakor. Inkább az olyan pakliba érdemes beletenni, amiben sok lényt használunk, mert – ha az ellenfél lapjaira nem is – legalább a sajátunkra használjuk.

**Villámkorbács (7):** Érdekes direkt sebző lap. Minél előbb használjuk, valószínűleg annál erősebb. Érdemes



mellé sok gyógyulást használni. Ki lehet próbálni akár *Életenergiával* vagy *Életfolyammal* is, úgy brutálisan nagyokat lehet vele sebezni. Sajnos általános és nem azonali.

**Visszatartó erő (7):** Remek védekező lap azok számára, akik nem akarják, hogy széthordázzák. A repülő lények két körrel, a többiek csak eggyel később néznek be az órposztba, és ott akár valamilyen irtással el is takaríthatjuk őket. Egyetlen baja, hogy nem horgonyos, így – a mostanában már kicsit kiszorult – *Molgan* könnyen elintézheti, és a *Kisérletes bajnoktól* sem véd meg minket.

## LEAH/HALHATATLAN

**A hatalom torzulása (10):** Nagyon jó lap! A színe miatt különösen jó, hiszen még nem volt fekete counter. A hátránya elhanyagolható (higgyétek el, én sokat használtam) és BÄRMIT megakadályoz egyetlen egy VP-ért. Véleményem szerint ez a kiegészítő adu ásza, és az ellenváraklatok között is előkelő helyet foglal el.

**Anyamotyogó (9):** A motyi-deck alapja. Ha ebből lehetne ötöt használni, az lenne csak a szép..., de sajnos ez nem lehetséges, ezért elégedjünk meg a hárommal (kevesebbrel semmiképpen). Gyakorlatilag két varázspontért kettő darab, elég jó lényt ad.

**Csápos mélységi motyogó (7):** Ahogy a mondás is tartja: „Halott motyogó a legjobb motyogó”. Ez erre a lapra sokszorosan is igaz, hiszen a gyűjtőben gusztustalan, ha viszont az asztalon van, akkor csak foglalja a helyet. Nagy előnye, hogy nemcsak a motyók között lehet hatékonyan használni, mert a színe a horda támpillérei közé tartozik.

**Drakolich (7):** Lehot mindig is a repülő pakli egyik alapszínének tartottam (Sheran és Elenis mellett), és ezzel a kis aranyos „madárkával” megoldódik a lényleszedés gondja. Repülő lényt pedig biztosan tudunk majd neki dobni.

**Halálaura (8):** Király lap. A testrészek közül az egyik legjobb. Úgy szedi le a nemkívánatos lényeket, hogy utána még a galetkit is megvédi egy-két külső behatástól. Ráadásul majdnem counterelhetetlen!

**Köpőcső (9):** A *Köpőcső* fölött mindenki elnézett, egészen addig, amíg ki nem derült, hogy az *Ösmotyogó császár* ráárakva 1 VP-ért hét lapot semmizhetünk ki a pakli tetejéről. Ez embertelen táp!

**Láplidérc (4):** Egy olyan *Garokk* ami +1 VP-ért kioszt egy gyengülésszeljőt? Hát nem tudom, akkor már inkább a *Garokk*, viszont frissen bontott paklik versenyén egyszerűen szadista lesz.

**Leah főpapja (8):** Ez tisztelesen elég sokáig csak X-ért támasztott fel, és úgy kiváló (10 pontos) lap volt. De emiatt a +1 VP miatt még nem bánkodnánk, ha mondjuk bontanék belőle hármat.

**Levi (5):** A sok jó lap között elfér egy-két gyengébb is, de ez legalább nem a legrosszabb fajtából való. A négy ÉP-s sebzés az nem kevés, ha csak egyszer jön be akkor sem. *Köddel* és *Molganal* használva egyszerűen is megizzaszthatjuk az ellenfelet.

**Morgan átka (9):** Amikor ezt a lapot elővasod, akkor arra fogsz gondolni, hogy a mai környezetben öt varázspont egy bűbájért, ami nem szed le semmit, és még csak nem is olcsóbbít az mire lehet jó? Ez, barátom, ez egy iszonyú spoiler! Csak kijátszik egy-két lapot az ellenfél és már azon is gondolkodni fog, hogy a *Tisztítótüzet* vagy két *A gyenge erejét* lőjön az *Óriás denevérijébe*.

**Mutáns mágiafaló (9):** Ha eddig kontroll-mániás voltál, akkor mostantól kösd fel a gatyádat! Elérkezett a lények ideje! *Posztív létsík* mellett a varázslattal való leszedéséről legendákat mesélnek...

**Obszidiánsörényű pegazus (5):** Először látásra jó hordalénynek néz ki, csak ez egy kicsit jobb, mert néha a hátrányát nem tudja kihasználni az ellenfél. A játék elején még nincs lap a gyűjtőjében, ekkor jól jön a pegazus, de később már mindig visszaveszi a legnagyobb spoilerreit, amik a gyűjtőbe kerültek. Viszont a hátrányát ki lehet kihasználni egy *Fekete lyuk* aktív használatával.

**Ösmotyogó császár (10):** Olcsó, baromi nagy és nem ultra! Mi kell még? Persze csak akkor olcsó, ha motyogók mellé használod. (Viszont nem motyogók mellett is baromi nagy.)

**Porp Ylit Ron (7):** Négy manáért jön, négy ÉP-je van,





(pl.: *Gitonga*). Képességei nem rosszak, még a baja, hogy amíg kicsi, addig könnyű kilőni.

**Dzsungel (7):** És, hogy ne unatkozzunk, még egy lap a kiegészítőben, amihez jól illik a zöld szín. Gondolom nem az élőhalt-pakliba akarjátok belerakni...

**Kedvenc (9):** Nagy spoiler, csak tudd jól használni. Én bízom benne, hogy jó kombókkal fogtok előrukkolni a *Kedvenc*-vel kapcsolatban és nem kell leírnom, hogy hányféle pakliban tud bizonyítani.

**Liumbe (7):** Ismét elértünk egy olyan lényhez, amelyet feljebb említett zöld pakliban kívül máshova nem tudod berakni, oda viszont annál inkább. Csak okosan kell használni, nehogy beszívod a hátrányát.

**Orthodox (6):** Aranyos kis lény, jókat lehet vele mókázni. Arra az egyre kell ügyelni, hogy nem az alap, hanem a módosított sebést másolja.

**Paravetett medúza (7):** A kettőért 2/2-es lények között a csúcson van, hiszen általában egy kis lény előbb hal meg, mint három kör, ha meg nem, akkor addig is ütheted az ellenfelet, ahol éred.

**Sheran trükkje (6):** Jó kis lap. Cantrip és ráadásul használható is. Annak idején nagy szükség lett volna erre a lapra a teológia pakliba, mert nem kellett volna *Számmággiát* használni.

**Skarlátia (2):** Akárhogy forgatom ezt a lapot, és nézem a szövegét, valahog nem sikerül semmi értelmeset kiszűrnöm belőle. A két pont azért jár neki, mert hátha ti felfedeztek benne valamit, ami miatt nem kellene tüzre hajítani.

**Szent tölgy (4):** Szerintem túl drága a képességéhez képest, de ebben megoszlanak a vélemények. Ezt is a Sheran deckbe javaslom.

**Sziklaskorpió (4):** Sokért gyenge per gyenge, és a képessége sem tartozik az élbolyba. Hát ehhez már nem sok kommentet lehet hozzáfűzni, talán csak azt, hogy frissen bontottnál igazi tápgép lesz.

**Tesh aligátor (6):** Az „erdő-pakli” újabb remeke. Nagyon olcsó, és nem lehet azonnalival célozni. Ezekkel a képességekkel más pakliban is teret hódíthatna, de ott nehéz lenne a kijátszási feltételét teljesíteni.

**Tükörsólyom (10):** Brutális! Állat! Végre megtörtént! Egyért jövő lény, ami repül és 4/4-es! Mindezek mellett a hátránya is elhanyagolható. A horda intencsására lesz! Ez nem jóslás, hanem tényszerű közlés.

BAROSS FERENC és BÁDER MÁTYÁS

durván sebez és ráadásul galetki! Ember, ezt nagyon gyorsan pakold be a hordába!

**Totyogó motyogó (7):** A trogloditák, orglingok, orkok és egyéb etnikumok mellett a HKK hozzányúlt az egyik legősibb lényhez (vajon mire gondolkod?), és csinált belőle egy külön fajt. *Morgan tanítványával* kiegészítve pár kör alatt le lehet fogyasztani az ellenfél pakliját, és ha nincs pakli, akkor a legerősebb koncepciót is elfűjja egy arra járó motyogó.

**Vérszívó (9):** Ez a lap addig volt gyenge, amíg rá nem került, hogy a lények elveszítik a jelző immunitásukat (pápa *Kronobogár*), de mivel megkapta ezt a speckót ezért a *Vérszívó* is rákerült arra a listára, amiből feltétlenül be kell szerezni a hármat.

**Vésmadár (7):** Ha az ellenfél kezében nincs azonnali leszedés (vagy ne adj isten, nem is játszik vele), akkor iszonyú hatékonyan tud működni. Jó helyen és időben megnyerheted vele a játékok, viszont egy kevésbé szerencsés pillanatban csak egy komponens jelent az ellenfélnek.

## SHERAN/TUDÓS

**A türelem hírnöke (4):** Most, hogy a *Sárkány Kincse* ki van tiltva, nem tudom, hogy ki használná. Nem arról van szó, hogy használhatatlan, csak egyszerűen sajnálnám rá a helyet a side-ba. Esetleg ha megint feltűnik valami idióta pasziánsz (ami egy ideig nem lesz kitiltva), akkor használható lesz.

**Az erdő bosszúja (8):** Hihetetlen gyorsan tudod megnövelni egy lényed hatékonyságát. Én hordába ajánlanám, úgy is rengeteget sebzódsz a saját lapjaidtól, lényed pedig van bőven.

**Druida (7):** Legjobban a most megjelenő Sheran lényekhez tudom ajánlani, kiegészítve egy-két régi spoilerrel



# KOMBÓK

## KRISTÁLYHEGY

*Ez a cikk tulajdonképpen bebarangozó, hiszen a Kristályhegy, amelyre a pakli épül, a következő Zén expedícióban fog megjelenni (július végén), de hogy addig is láthatóságát, miről van szó, oldalt megnézzetitek a lapot.*

### PAKLIÖSSZEÁLLÍTÁS

A Két világ közt tesztelése alatt ez a pakli egyedisége, gyorsasága és egyszerű hatékonysága miatt az egyik kedvencem lett, most megmutatom, én hogyan raktam ezt össze, és milyen eredményre jutottam. A pakli egyébként szerintem határozottan verseny-erősségű, bár van két szabálylap, ami sajnos eléggé betesz neki.

A pakli alapja, a *Kristályhegy* figyelemreméltó lap, öt kör alatt öl, elég biztosan. Három lény kell ugyan hozzá, hogy felépítse, és nem lehet mindenféle trükkös módokon felépíteni, sem *Illúziópalotával* másolni, azonban ha egy-két ilyen gyorsan felépítünk, az ellenfélnek pár kör alatt meszeltek. A hegy strukturális pontja hét, ami megfelelő ahhoz, hogy ne lehessen könnyen leütni, amire pedig varázslattal elpusztítja az ellenfél, akkorra már megfelelően kevés életpontja lesz ahhoz, hogy a nagyon fontos 4 ÉP-s büntetés végezzen vele.

Tehát:

#### ➤ 3 Kristályhegy (F)

Nézzük tehát, hogyan lehetne megfelelő gyorsasággal felépíteni ezt a szimpatikus kis épületet! Legjobb lenne, ha az elején kiszórnánk sok kicsi lényt. Ehhez először is játsszunk *A bőség zavarával!* Ez segít, hogy megfelelően sok lényt húzzunk, és az épület felhúzásában is (ez utóbbit persze még megtámogatjuk egy kicsit, de erről később).

Nos, már elég sok nullértéért jövő lény van a HKK-ban, nosza rakjuk be mindet (az Árnyrémet mellőzzük)!

#### ➤ Szabálylap: A bőség zavara

#### ➤ 5 Quwarg (D)

#### ➤ 5 Ork kölyök (D)

#### ➤ 5 Óshangya (S)

Most már három színünk megvan (Fairlight, She-ran és Dornodon), én negyediknek Tharrt választottam, az *Ongóliant* diszkoszvetés miatt.

Nagyon jók még az egyért jövő repülő lények, ezekből az adott színekben a *Quwarg felderítőt* és *Abrimant* találtam értelmesnek. Egyért jön még a Tükörsólyom, de úgy gondoltam, ha építkezni akarok vele, akkor nem túl jó egy 4/4-es lényt adni az ellenfélnek. *Abriman* különösen szeret építkezni, a neves kalandozó-szabály miatt mégis csak kettőt mertem berakni belőle.

#### ➤ 3 Quwarg felderítő (D)

#### ➤ 2 Ahriman (B)

Építkező lény (nehezen leszedhető is) és egyben épület-kikereső, így rendkívül jó a pakliba a *Teremtő erő*. Bár háromért jön, de a kikereső képessége miatt mindenképpen kell a három.

#### ➤ 3 Teremtő erő (F)

Ez immár 23 lény, de ha azt szeretném, hogy az első két körben négy-hat lényt tudjak elég nagy biztonsággal kiszórni, akkor nem árt még három bele. Én a tömegirtástól védő (bár sajnos nem mindentől) és olcsó *Quwarg szabotórt* választottam. Varázspont általában lesz hozzá, mivel a pakli az első két körben kiszórt olcsó lények miatt elég jól termeli a varázspontot.

#### ➤ 3 Quwarg szabotór

Most végre jöhetnek a nem-lény lapok. Eddig 26 lény volt + a 3 Kristályhegy, 45-ösre akarjuk a paklit, tehát 16 hely van még. Először is olcsó épület-kikeresés:

#### ➤ 3 Abarrun segítsége

Ha már ennyire jól tudunk építkezni, kéne még valami hasznos épület. Először (Miklós nyomán, aki ezt a paklit először összerakta) a *Sötét kastplomot* használtam (mint emlékszünk rá, erre már volt egy



hasonló, igen jól működő pakli). Nem volt rossz, de egy idő múlva lecseréltem a Két világ közt kiegészítőből a *Tűz oltárára*. Kis szerencsével az első körben felhúzzuk, gyorsan lehet vele ölni, körönként hat varázspontot meg elég gyorsan összegyűjtünk a sok lényünknek köszönhetően, ráadásul a lapjaink alacsony idézési költségűek, és a hegy sem kerül varázspontba.

### ➤ 3 A tűz oltára

Lényt csak végszükségben löjünk vele (pl. *Ében ifjászt* kellett lőnöm egyszer), a játékosat kell elpusztítanunk! (Persze csak az életpontját!) Figyeljünk rá, hogy sajnos passzívan még nem fogynak róla a jelzők!

Nem árt még egy kikereső lap, eleinte az *Ósmágus kívánságát*, később a *Kedvencet* használtam.

### ➤ 1 Kedvenc

Valami counterelés is kéne, túl sok hely nincs neki sajnos. Leginkább olcsók kellene, a játék elejére, mert a legtöbb esetben a meccs a 4-5. körre véget ér. Mármint úgy, hogy mi győzünk, az ellenfél meg azt hiszi, hogy most milyen szerencsésen húztunk.) Sok próbálgatás után az alábbiak maradtak:

### ➤ 3 Gyenge ereje

### ➤ 1 Megszakítás

Ez utóbbiból korábban több volt, de meglepő módon sokszor nem volt mit dobnom neki. Persze ha a játékkörnyezet olyan, hogy sok olcsó (max. három varázspontos) (tömeg)irtó varázslat van, akkor tegyünk be több countert. Nagyon jó lenne még Chara-dinből a Hatalom szava, mert az életpontunkat nem igazán fogyasztjuk. A *Majd legközelebbet* is be lehet még tenni.

A maradék 5 lap a gyors kivégzést segíti:

### ➤ 3 Láncvillám

Univerzális spoiler, ha egy lényt nagyon le kell szednünk, arra is jó (plusz még sebez az ellenfélén), és mivel nekünk lesz játékban lényünk, szinte biztosan ki tudjuk majd játszani.

### ➤ 2 Ongóliant diszkoszvetés

Ez egyértelműen csak kivégzésre (azért is csak két darab), viszont arra csuda jó! A *Krisztályhegygel* kilencet sebez egy varázspontért! Ráadásul előtte lehetünk a hegygel, mert nem passziviláldók. (Ennek érdekes oka van egyébként: a tesztelésen egy darabig passziviládra működött, de az *Építésszel* picit gyilkos kombót alkottak: a felépítés körében, öt varázspontért ötször aktivizálva húszat sebzett.)

Ráadásul az ellenfelek nem is számítanak rá, mert ez egy ritkán használt lap, amióta az épületpassziánszból a *Falak erejét* kitiltottuk. No persze, ha az ellenfél is olvasta ezt a cikket, oda a meglepetés...

## HOGYAN JÁTSSZUNK

Hogy hogyan játszunk a paklival? Sokak szerint ez magától értetődik, de azért én mégis mesélnék róla. Először is: húzzunk jól! Ez azért nem nehéz, ha nem Ősi rúnáznak le. Tapasztalataim szerint ezzel a lény-épület-kikereső aránnyal tíz meccsből kilencszer bejön a közel optimális kezdés, ami azt jelenti, hogy a második körben áll legalább egy *Krisztályhegy*, és a harmadik körben már legalább két épületünk van lenn. Az elején szórjuk ki a lényeket bátran! Ha az első körben nem tudunk legalább 3 lényt lerakni, az már nagy pechnek számít! Ha van *Tűzoltárunk* és hozzá 1 VP-s repülő lényünk, akkor építsük fel gyorsan, annyival is hamarabb fogy róla a jelző! Csak akkor fogjuk vissza a lény-szórást, ha sok nagyon olcsó tömegirtással játszik az ellenfél (a két legundorítóbb a *Mentális csapás* és a *Troglodita törzsfő*); vagy ha esetleg *Megszakításra* akarunk lapot tartalékolni. Minden más esetben pakoljuk le az összes lényt! Termelik a varázspontot, ha az ellenfél kilő egyet-kettőt (pl. nulla varázspontos írtásokkal), akkor is marad elég, hogy a második körben felépítsék a hegyet. Ez talán a legfontosabb! Ha egy-két épületünk fenn van, és elkezdik irtani az ellenfelet, akkor már az se nagy gond, ha lekaszálja az összes lényünket. Azért, ha úgy látjuk, hogy stabilan kinn van négy-öt lényünk, a többi kézben lehet tartani későbbre. Persze a *Quuvarg szabolót* ilyenkor is le kell tenni, hadd nehezítse az

ellenfél életét! (Ha nem Tharr-ral játszunk, a *Bobócmolad* is optimális lehet.) Ha épp nem kell nagyon a VP, és tudunk ütni, pl. a felderítővel vagy *Abrimantal* (az utóbbinál vigyázni, meg ne haljon ettől), üs-sünk, számíthat az az egy életpont is! A *Teremtő erővel* szinte mindig érdemes kikeresni, akár egy kézben lévő épületet (leginkább oltárat) eldobva, és ugyanazt kikeresve is, mert ezzel gyorsítjuk a paklit. Hasonlóan, ha nem kell nagyon az az egy varázspont, *Abar-run segítségét* is ki kell játszani, ha nem kell az épület, akkor is (meg hátha megcountereli az ellenfél, aztán nem marad neki a diszkoszvetésre). A *Tűz oltárából* kevesebbet számít, hogy több van-e kint, bár varázspontból olcsóbban megússzuk, ha kettővel felváltva lövünk. Hegyből persze minél több, annál jobb! A *gyenge erejével* countereljünk mindent, ami jön, hamar elmúlik az első három kör. A *Megszakítást* csak nagyon indokolt esetben használjuk. Ha már kevés életpontban van az ellenfél, használjuk bátran a *Láncvillámokat* és a diszkoszvetést! Kevesen játszanak azonnali gyógyuló lapokkal, és a diszkoszvetésnél, ha counterelnek, nem vész el az épület. Figyeljünk rá, hogy csak aktív épületet dobhatunk! (Egyszer használtam a diszkoszt lény ellen is: egy *Sziklák atyját* kellett eltávolítani az ellenfél körében.) A *Kedvenccel* nagyon jól lehet akár öt lényt is előkeresni, majd kiszórni három-négyet, ha lény szűkében vagyunk. A hegyel lehetőünk első tevékenységként a saját körünkben, nehogy elfelejt-sük, vagy vége legyen a körnek. A tűz oltárral akkor érdemes megvárni az ellenfél körét, ha nem félünk, hogy leszedi, vagy elveszi a VP-nket. Ilyenkor a varázspontot még használhatjuk *Megszakításra* vagy szabotőrre is, vagy lőhetünk esetleg lényt, illetve ha gyógyuló lapokkal játszunk, akkor legalább nem egy körben sebzünk sokat, hanem szétosztva, ez mindig idegesíti az gyógyulásra alapozókat. Ha van olyan lénye, ami le tudja ütni az oltárat, akkor ne feledjük, hogy passzív épületet nem lehet rombolni!

Miért jó ezzel a paklival játszani? Én imádtam az első körben kiszórni a négy lényt, a második körre kirakni a kezemből öt lényt, két épületet, és esetleg megakadályozni a *Gyenge erejével* az ellenfél szármalmas próbálkozását. Azonban mégsem pasziánsz pakli, de az esetek nagy részében igen gyors. (Lehet pihenni a következő forduló előtt). Amellett vívtam egy-két igen él-

vezetes elhúzódo meccset is, és nyertem is ilyet, tehát az sem nagy vész, ha az ellen megéri a hatodik kört.

Mi lehet a gond? Persze, az olcsó irtások, de az egy lényt irtó lapokból úgysem lesz elég az ellenfélnek (amit kicsit utáltam, az a *Bájjolás* volt, ami 0-ért vette el a lényemet), a tömegirtások meg általában mire bejönnek, már késő. A Troglodita ellen esetleg érdemes becsérélni a kiegészítő pakliból az *Erős gyengéjét*. Van két szabálylap, ami rendesen elszomorítja a paklit. Persze a tesztelő-versenyen sikerült mind a kétfélét kifognom, különben biztosan nyerek, és nem csak ötven százalékot érek el.

### Ósi rúna:

Hát bizony négy lap, vagy hét, az ég és föld ennél a paklinál. Iszonyú jól kell húzni, hogy működjön a pakli. Én *Visszalépést* cseréltem (persze más húzólap is jó), az azért segített, amikor bejött.

### Büvös erdő: (természetesen 3 darab)

No ez szinte minden paklit megráz (kivéve az *Ósi rúnásat*), de ezt totál agyonvágja. Én azt csináltam (az első meccs elvesztése után), hogy becséréltem vagy 15 lapot, kiszedve szinte bármit: *Óriássárkányt*, *Megszakítást*, *A szkarabeuszok átkát*, *Mandulanektárt*, *Félenk Yathmogot*, ilyesmiket érdemes berakni. Vagyis az ő pakliját kell átvenni, és a lapelőny (és ezzel jobb húzás) miatt könnyen nyerhetünk is.

Mindazonáltal, ha a játékkörnyezetben ezek a lapok csak elvéve fordulnak elő, akkor előre hagyják, quwargok, orkok! Kíváncsian várom, milyen eredményeket lehet elérni a paklival a valódi versenykörnyezetben, és persze bátran próbálgassátok otthon is (túl sok ritka lap nem is kell hozzá)!

MAKÓ BALÁZS



# Kérdezz... ALOM... felelek!

Leesik-e a *Lábadózás*, ha fattyat termelek a *Sötét földdel*, és kijátsszok még egy lapot a kezemből? Igen. A fattyak lapnak számitanak, így a *Sötét földdel* való fattyateremtés lapkijátzásnak számít.

Feláldozhatom-e a *Gránátsapdát* a kör végén, egy olyan lényt sebezve, amelyik rám támadott a harc fázisban?

Nem, a lap szövege szerint csak a rád támadó lényt sebezhetesz vele, vagyis csak a támadás közben lehet használni, a támadók kijelölése és az üti fázis között.

Visszavetethetek-e a *Köddel* egy *Pszi elementált*?

Igen. A *Köd* varázslat ugye minden lapra hat, tehát nem céloz. Utána, a visszavetetéskor pedig már a lapon levő ködjelző képességét használom, ami szintén nem igényel célpontválasztást, tehát a célozhatatlan lényekre is működik.

Lélekcspádzhatom-e a *Temetővel* visszahozott *Sírlidércet*?

Nem. Igaz, hogy a *Temetővel* visszahozott lény is lapkijátzásnak számít, de az olyan reakció lapok (pl. ellenvarázslatok), amikkel egy lap kijátzására lehet reagálni, csak a kézből való kijátzásra vonatkoznak.

Kevesebbet sebez-e rajtam a *Rovarsámán*on a rajta levő erőjelzők miatt, ha *Posztív létsík* van játékban?

Nem. A *Posztív létsík* a sebző varázslatokat és hatások csökkenti, a hátrányokat nem. Ez a sebzés pedig a *Rovarsámán* hátárnya.

Mi történik akkor, ha egy *Végképp eltörölni* varázslatot *Célpontválasztással* átirányítok a *Molganomról* egy *Troll ladybe*, vagy egy *Bölcs tanítóba*?

Nos, az ellenfél kijátssza két varázspontért a *Végképp eltörölni* a *Molgant* nevezve meg célpontként. Miután ennek a Tharr lapnak a célpontja bármilyen lény lehet, ezért én a *Célpontválasztással* átirányíthatom akár kalandozóba, akár galetkibe, avatárba stb. Az átirányítás után a lap hatása az lesz, hogy az X, jelen esetben kettő, idézési költségű lény a Semmibe kerül. Ha a *Troll ladybe* irányítom, akkor nem történik semmi, mivel annak az idézési költsége három. Ha a *Bölcs tanítóba* irányítottam, akkor az meghal, mivel neki szintén kettő az idézési költsége.

Kap-e jelzőt az *Eleven rettenet*, ha szaporodik a *Spórá*m?

Igen, a rettenet minden játékba kerülő lényért erősödik, bármilyen módon is kerüljön az játékba.

Mi történik akkor, ha *Sir Lonil Zomar* mellett kijátsszom egy *Sheran lázadását*?

Mivel Zomar nem kerülhet a *Sheran lázadásától* a gyűjtőbe, ezért a varázslat a következő legnagyobb idézési költségű lapra fog hatni.

Ellenfelem *Lobd Haven bikoltásával* akarja megakadályozni a *Mandulanektáromat*. Átirányíthatom-e a hoklotát egy *Célpontválasztással* egy, az asztalon levő *Rovarsámán*ra?

Igen, mivel az is legális célpontja lehet a hoklotásnak. Ugyanez az eset a *Gyenge ereje*, *Erős gyengéje* stb. lapoknál. Ha ellenvarázslatként játssza ki az ellenél, átirányíthatjuk egy testszöleges lénybe, hogy sebezzen.

Hányszor maradok ki vagy jövők újra, ha egy körben több *Kockázat árát* vagy *Idő kerekét* játszok ki?

Egy régi rovatunkban már volt erről szó, de ez mindig gondot okoz a játékosoknak. Miklós szemléletes példá-





jánár maradvá képzeljük el, hogy én vagyok a kék játékos, az ellenfelem a piros. Az egymást követő köröket jeleljük kék és piros kövek sorával. Amikor én jövők, akkor egy kék kő

világít, majd ha befejeztem a körömet, akkor a következő kő, alapesetben egy piros kezd el világítani, tehát ekkor a piros játékos, vagyis az ellenfelem következik. *A kockázat árának* az a hatása, hogy a következő kék követ kivesszük. Amikor kijátszom a másodikát, akkor ismét kivesszük a legközelebbi kék követet, vagyis akkor a lánccal így módosul: világító kék – piros – piros – piros – kék. Vagyis az ellenfelem háromszor következik egymás után. *Az idő kereke* ennek ellenpárjaként berak egy kék követ, közvetlenül, világító követ után. A második *Idő kereke* újabb követ rak be. Ekkor a kősor ilyen lesz: világító kék – kék – kék – piros. Tehát még két köröm lesz. Remélem ezzel a hasonlattal az ezekkel a lapokkal lehetséges egyéb variációkat is mindenki képes lesz levezetni!

Korábbi rovatunkban szerepelt az, hogy a *Célpontválasztás* hat az ellen-



varázslatokra, ha azoknak érvényes új célpontot tudunk választani. Természetesen ez csak abban az esetben igaz, ha az adott ellenvarázslat szövegében szerepel a célpont szó.

## V. Nemzeti Bajnokság

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

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

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

MINDEN ÉRDEKLŐDŐT ÉS NÉZŐT SZERETETTEL VÁRUNK!

### A VERSENY FORMÁTUMA:

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

**187 000 Ft  
összdíjazás!**

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

## VERSENYHELYSÍNEK

**BÉKÉSCSABA** – IFI HÁZ.  
36. terem, Derkovits sor 2.  
**CEGLÉD** – Kossuth Művelődési  
Központ, Kossuth tér 5/b 3-as  
terem  
**CYBERWORLD** – Margitszigeti  
Atlétikai centrum, Café Leger  
(a Margit hídnál)  
**DEBRECEN** – Káosszellegrvár,  
Vár u. 10.  
**DUNGEON MINIKLUB** –  
Budapest, Erzsébet krt. 37. (az  
udvarban) tel.: 20-967-8936  
(10-18-ig kérd a Dungeon-t).  
**DOMBÓVÁR** – Polgárvédelmi  
klub, Szabadság u. 14.  
**EGER** – Camelot Kártyavár,  
Kisasszony u. 23.  
**ELYSIUM** – 1132 Bp. Csanády u.  
4/B. (bejárat a Kresz G. u.  
felől), ☎: 239-2506,  
06-30-9-245-850.  
**GÖDÖLLŐ** – Petőfi Sándor  
Művelődési Központ, a HÉV  
Szabadság téri megállójaival  
szemben.  
**GYÖNGYÖS** – Kolping Oktatási  
Központ, Török Ignác u. 1.  
**GYŐR** – Petőfi Sándor Városi  
Művelődési Központ,  
Árpád u. 44.  
**HATVAN** – Next-Door Szerepjáték  
Klub, Grassalkovich  
Művelődési Központ  
**KAPOSVÁR** –  
Használt Könyvkereskedés,  
Dózsa György u. 5.  
**KÖRMEND** – Művelődési Központ  
Berszenyi Dániel u. 11.  
**MISKOLC** – Bartók Béla  
Művelődési ház, Miskolc,  
Andrássy út 15.  
**NAGYKANIZSA** – Erkel Ferenc  
Művelődési Központ,  
Nagykanizsa, Ady u. 5.  
**NYÍREGYHÁZA** – Szabolcs utcai  
Móricz Zsigmond Művelődési  
Ház  
**PÁSZTÓ** – Next-Door Szerepjáték  
Klub, Pásztó Fő út 102.  
**PÉCS** – Esztergár L. út 19.  
III. emelet 302.  
**SIÓFOK** – Egyesületek Háza,  
Kálmán Imre sétány 3.  
**SZARVAS** – Vajda Péter  
gimnázium B épülete,  
Vajda Péter u. 26.  
**SZEGED** – Csongrádi sugárút 57.  
**SZENTES** – a kenyérgyár  
kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.  
**VALHALLA PÁHOLY**  
KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza,  
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477  
**VESZPRÉM** – Klubkönyvtár,  
Március 15. u. 1/a  
**ZALAEGRSZEK** – Pázmány  
Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

# ÚJ VERSENYEK

## JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN



### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** június 23., szombat.  
**Helyszín:** Veszprém.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritika és Két világ közt paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán  
tel.: 88-403-348.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 1., vasárnap  
11 óra (nevezés 10-11-ig).  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 300 Ft.  
**Díjak:** ultraritika, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot  
Kártyavár 36-321-966.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 1. 10.30 (nevezés  
9.30-tól).  
**Helyszín:** Nyíregyháza.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritika, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt  
30-243-9649.

### KORLÁTOK NÉLKÜL

**Időpont:** június 30., szombat  
11 óra (nevezés 9-10-ig).  
**Helyszín:** Szentes.  
**Szabályok:** Minden eddigi  
megjelent HKK lapot lehet  
használni, nincs tiltott lap.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritika, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** tel.: 63400457,  
vagy az új HKK klubban, Szentes,  
Mágocsi u. 1. minden szombaton  
13 órától.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** július 1. 11 óra  
(nevezés 10-11-ig).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Csök Városa.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** ultraritika, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Az  
Elysiumban, vagy Szegedi  
Gábornál 30-924-5850.

### GYAKORIAI KÜZDELME

**Időpont:** július 7., szombat 10 óra.  
**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Szabályok:** Csak gyakori lapokat  
lehet használni.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** ultraritika és Két világ közt  
paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás  
37-314-447.

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** július 7. szombat.  
**Helyszín:** Győr.  
**Szabályok:** Páros verseny.  
**Díjak:** ultraritika, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Lampért  
Csaba 96-328-471.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** Július 28. 10 óra  
(nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Miskolc.  
**Szabályok:** Isteni szövetség.  
**Nevezési díj:** 450 Ft.  
**Díjak:** ultraritika, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Valhalla  
Páholy Könyvesbolt, Miskolc  
Déryné u. 7. tel.: 46-411-528.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 7, szombat 10  
óra.  
**Helyszín:** Dombóvár.  
**Szabályok:** Hagyományos  
verseny.  
**Nevezési díj:** 400 Ft  
**Érdeklődni lehet:** Juhász Attila,  
72-459-233 este 5 után, vagy  
ysmon@freemail.hu.

### CSÖK VÁROSA

**Időpont:** július 7., szombat 10  
óra (nevezés 9-10-ig).  
**Helyszín:** Szeged.  
**Szabályok:** Csak az Csök Városa,  
és a Rüvel hegy lapjait lehet  
használni, valamint a Két világ közt  
azon kártyáit, amiken az Csök  
Városa ikon megtalálható.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritika és paklik.  
**Érdeklődni lehet:** a Camelot  
könyvesboltban, Szegeden.

### A DUNGEON VERSENYE

**Időpont:** július 7., szombat  
(nevezés 10.15-11-ig).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Hagyományos  
verseny. Tiltott lapok a szokásosak  
mellett még a Mánia és a Pirit  
gólem. Lehet használni a Két világ  
közt lapjait is.  
**Nevezési díj:** 600 Ft (hölgyeknek  
ingyenes).  
**Díjak:** Ultraritika lap, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Dungeon  
Miniklub.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

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



**Figyelem!** Az általunk támogatott HKK versenyeken a következő pontozást kell alkalmazni: győzelem 3 pont (a győzelem arányától függetlenül); döntetlen 1 pont; vereség 0 pont. A versenyekről küldött beszámolóban a pontszámok mellett kérjük a lejátszott körök számát és a bíró nevét is. Az ultra ritkát 15 indulótól lehet kiadni, kevesebb számú versenyző esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 főtől lehet szerezni.

## KGK VERSENY

**Időpont:** július 14. 11 óra (nevezés 10-től).

**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

**június 23.** szombat: MAGUS

**június 24.** vasárnap: Elysium HKK

**július 1.** vasárnap: Elysium Kvalifikációs HKK

**július 7.** szombat: Dungeon HKK

**július 8.** vasárnap: Star Wars

**július 14.** szombat: KGK

**július 15.** vasárnap: HKK

**július 21.** szombat: MAGUS

**július 22.** vasárnap: Star Wars

**július 29.** vasárnap: Elysium HKK

**augusztus 4.** szombat: Dungeon HKK

**augusztus 5.** vasárnap: Star Wars

**augusztus 11.** szombat: KGK

**augusztus 12.** vasárnap: HKK

**augusztus 18.** szombat: MAGUS

**augusztus 19.** vasárnap: Star Wars

**augusztus 26.** vasárnap: Elysium HKK

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

# HAGYOMÁNYOS VERSENY

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

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

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

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

**Szabályok:** hagyományos verseny, ahol már lehet használni a Két világ közt lapjait is.

**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 Két világ közt.

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

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

**33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Két világ közt az amatőr kategóriában**



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

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

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

**HAGYOMÁNYOS VERSENY:** min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta találat maximum 3 db. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, A sárkány kincse, Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

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

**ŐSÖK VÁROSA:** Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy és a Két világ közt lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

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

## A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

### VACZÓ ANDRÁS NYERTES PAKLIJA:

#### 2 Az ősmágus kívánsága

2 Ellenvarázslat

3 Hajítógép

#### 2 Lohd Haven hikoitása

2 Pirit gölem

3 Mandulanektár

3 Goblin ügyeskedő

3 A sárkány kincse

3 Megszakítás

2 Rovarsámán

2 Emléktolvaj

3 Iszonyatos goblin

1 Mánia

2 Az ősök könyve

3 Heuréka

2 Orrfriskázás

3 Földanya gyümölcsei

2 Okulúpaj robbanó gömbje

1 Ouitmlen átka

1 Taposás

#### Kiegészítő:

2 Nixorathi védőamulett

2 Taposás

1 Mánia

2 Tisztogatás

1 Ellenvarázslat

3 Siorhmad bilincse

3 Tiltott mágia

3 Sheran védősárkánya

2 Izomagy

2 Goblin vezér

2 Ouitmlen átka

2 Troglodita törzsfőnök

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét május 19-én rendeztük. Sajnos elég kevesen jöttek el erre az igazán élvezetes versenyre, így a két kategóriát összevontuk, de külön díjaztuk a legjobb amatőröket is a profi kategóriában megszokott magas pénzdíj mellett. Most jóval könnyebb volt nyereményhez jutni, mivel a kevesebb induló dacára jelentős mennyiségű pénz és kártyadíj került kiosztásra.

A versenyen nem lehetett használni azokat a tárgyakat és épületeket, amelyek idézési költsége kettőnél kevesebb, azokat az egyéb lapokat, melyek idézési költsége háromnál kevesebb, illetve a ?-es és X-es idézési költségű lapokat sem. Ennek ellenére (és talán épp váratlansága miatt) igen erősek voltak a tárgyas paklik, az első három helyen ilyen végzett (sokkal többen nem is indultak tárgyas paklival). Ez volt talán az utolsó tombolása a paklinak *A sárkány kincse* kitiltása előtt. Egyébként ezek a paklik most kevésbé voltak

gyorsak (hiányzott a *Kalmárok itala*, a *Duplikátum*, és a *Kürt*), viszont erős kontroll-jellegű paklikká alakultak. Láthattunk még háts, horda, kontroll és VP-irtásra kihegyezett erős paklikat is. Nagyon népszerű volt a versenyen *Melkon* és a *Vidám manó* is.

A győztes Vaczó András lett, paklijának

leírását oldalt láthatjátok. A második helyen Dönczi Krisztián végzett, a harmadikon pedig Minyó András, igen hasonló tárgyas paklival. Ők nem használtak *Földanya gyümölcseit*, volt viszont *paklijukban A bármás mágius ereje*, *Ferwagor kincse* és *Varázskő* is. A negyedik helyen Holman Gábort köszönhetjük, ő *Manaáramlással* megspékelt hordával játszott, melyben elsősorban torzszülöttek (közül melyéségiek) és galetkik kaptak helyet (persze leginkább a három VP-s, nagyot ütő fajtából). Kulcslapja volt a *Most vagy soha*, ezen kívül a varázslatok közül csak a *Köd*, *Talbot szava* és *Gyorsaságpróba* fért be a lények mellé. A legjobb amatőr az egyébként is második helyezett Dönczi Krisztián lett.

Mindenkit szeretettel és komoly nyereményekkel várunk a versenyeken!

Makó Balázs



## ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Minyó András ellenfele Baltazárjára Mániát tett, amit 10 lap kézből Semmibe vándorlása követett azonnal.
- Vaczó Andrásnak 108880 szörnykomponense volt. (Nyilván az ügyeskedővel ezt a számot tetszés szerint lehet növelni – ha nem szedik le.)

**MINDENKIT VÁRUNK A VERSENYEKEN!**



# HATALOM LIGÁJA

Az új belépők, szervezők kedvéért ismét leírom a változásokat: aki meghosszabbítja a tagságát, vagy újonnan belép a Ligába, az már örökös tag marad, soha többet nem kell újra belépnie/hosszabbítania. A tagság továbbra is 150 Ft. Belépni az alább közölt Liga-helyszíneken lehet. A tagságot hosszabbító régi tagoknak továbbra is a régi sorszámuk marad meg, csak új igazolványt kapnak.

Még egyszer az általános szabályok: a paklinak legalább 45 lapnak kell lennie, a kiegészítő paklinak (ha van, mivel nem kötelező) pontosan huszonötnek. Minden meccs három játszmából áll. Az első játszma után megnézheted az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan

annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmat nem kötelező lejátszani, ha az egyik játékos már megnyerte az előző kettőt. A kezdő szabály (a kezdő játékos az első körben nem húz lapot) érvényes. Tiltott lapok: *A mágia létsíkja*, *A falak ereje*, *A sárkány kincse*, *Teológia*, *Pszí szakértelem*, a *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Május 1-től június 30-ig Istenek háborúja formátum lesz révényben, vagyis minden pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek. Július 1-től augusztus 31-ig ismét a hagyományos versenyek szabályai szerint kell játszani.

Alább megtaláljátok a Liga-helyszínek listáját. Mindenkinek sok sikert a meccsekhez!

1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK Klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ, Török Ignác út 1.
6. Lovagvár Szerepjátékbolt – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázssoron
7. Cegléd – Fantasy Klub, Ceglédi Művelődési Központ, Kossuth tér 5/a 2-es terem
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Orákulum)
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékbolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 27.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvihar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használt Könyvkereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep-és kártyajátékklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. Cyber World – Down Portal Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 14-16.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.
26. Szarvas – Szarvas, Művelődési Központ pinceklubja
27. Abonyi HKK klub – Petőfi Sándor Művelődési Ház, 2740 Abony, Csillag Zs. u. 2.



# Versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2001-ben

# JANUÁR

Az itt közölt versenyformátumok nem véglegesek, előfordulhat, hogy változnak. A végleges versenyformátumot mindig az előző Havi Krónikában közöljük.

július 21. – Hagyományos verseny

augusztus 17-19. V. HKK Nemzeti Bajnokság

szepember 22. – Hatalom korlátozása

október 20. – Tiltott mágia

november 17. – Isteni szövetség

november vége – december eleje: az új kiegészítő bemutató verseny

*Mindenkiszeregettel várunk!*

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhat 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 KI-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**



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2001. július 16.



Április feladványunknak első látásra két megoldása is volt, azonban alaposan megnézve a dolgot az egyik hibásnak bizonyult. Nézzük mik is voltak ezek!

1. Kijátszom *Melkont* és *Abrimant*. Az *Időzített gomba* átkerült az ellenfélhez. (-4 -1 = 14 VP)
2. Lehozom az *Öngyilkos kommandót* aktívan, eldobok neki egy *Duplikátumot*. (-4 = 10 VP)
3. A kommandóval felépítem az *Ősi kolostort*. Az *Időzített gomba* visszakerült hozzám. (+5 = -4 ÉP)
4. Bércmunkázom a *Quwarg ellenlást*. Az ellenfél kap három, én pedig két quwarg jelzőt. (-2 = 8 VP)
5. Kijátszom *A forrás érintését*. (+6 = 14 VP)
6. Kijátszom a *Ködöt*, és visszavetetem a *Vörös rakoltsot*. (-4 -1 = 9VP)
7. Az *Öklelő kossal* aktivizálok a kommandót. (-1 = 8 VP)
8. A csere fázisban bemegy az őrszobta *Abriman*, *Melkon* és a kommandó. A kommandó támadja quwarg jelzőt, a másik két lényem az ellent.
9. A támadók kijelölése után kijátszom az *Öngyilkos düböt* a kommandóra, így a többi lényem +13 sebzést kap. Az *Időzített gomba* átkerült az ellenfélhez. (-3 = 5 VP)
10. A lényeim ütnek 29-et. *Melkon* miatt az ellenfél elveszti az összes varázspontját. (-29 = 4 ÉP)
11. Kijátszom a *Kristályfolyadékot*. Az *Időzített gomba* visszakerült hozzám.
12. Kijátszom a *Páros gyógyulást* háromért, így az *Időzített gomba* átkerül az ellenfélhez. (-3 = 2 VP, +9 = 5 ÉP)
13. A folyadékkal leszedem a jelzőket a gombáról, az felrobban, és az ellenfelem meghal. (-2 = 0 VP, -6 = -2 ÉP)

A másik, jónak tűnő, megoldás annyiban különbözik az ettől, hogy nem a *Duplikátumot* dobom a kommandóhoz, hanem a *Bércmunkát*. Ekkor *A forrás érintésével* csak 3 VP-t kapok, azonban a *Páros gyógyulás*hoz elég 2 VP, és ugye bércmunkáznom sem kell, így itt is pont kijön a varázspont. A gomba pillanatnyi helyzete pedig nem volt lényeges, hiszen *Duplikátummal* másolom a gombát, utána jön a *Kristályfolyadéké*, és ettől a másolt gomba az ellenfélhez kerül, ezután a folyadékkal berobbantom. Legalábbis ez volt a megfejtést beküldő olvasónk elképzelése. Csakhogy a késleltetett és időzített hatást másoló lapok a jelzőket nem másolják, így amikor kijátszom a *Duplikátumot* a gombára, az egyből felrobban, mert nem lesz rajta jelző. További buktató volt, hogy a *Köd* csak lapokra működik, a quwarg jelzőre nem. Arra is figyelni kellett, hogy a *Kristályfolyadékot* csak az ütés fázis után rakjuk ki, amikor az ellenfélnek már nincs varázspontja gigaöklözni.

**Szerencsés nyerteseink:** Ádám Norbert és Magyar Zsolt Miskolcra, Patkó Gergely Tátról. Nyereményük egy-egy csomag Rúvel hegy. Gratulálunk!

Új feladványunkban ismét barátoddal játszol. Próbálgatjátok a frissen megvett Két világ közt kiegészítő lapjait. Az ellenfeled kezdett, és a játék 4. körénél jártok, amikor úgy gondold, hogy talán most nyerhetsz. Neked 12 varázspontod, 20 életpontod és 1 komponens van, ellenfelednek 20 életpontja és 10 varázspontja van, nincs komponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot mielőtt az ellenfeled következne!

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Megtestesülés (-)
- Vérsólyom (D)
- Óshangya császár (S)
- Besúgás (C)
- Szerencse talizmán (F)
- Energiasólyom (F)
- Pszi-sólyom (E)
- Kronopók (E)

## KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Az istenek hírnöke (-)

## A GYŰJTŐD:

- Energizáció (F)
- Energiaital (E)

## ELLENFELED

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Lángtenger (D)
- A hatalom torzulása (L)
- A gyenge ereje (F)
- Villámkorbács (F)
- Vadmágikus zóna (C)
- Lán cvillám (F)
- Gömbvillám (R)
- Előnyös üzlet (S)

**Beküldési határidő:**  
2001. július 16.

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.*

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 20 ÉP, 10 VP, 0 SZK

**Vilámkorbács**

**Állatás**  
Állatás

**Építés**  
Építés

Építés: 1 ÉP, 1 VP, 0 SZK

Ha a játékos a kezében tartja a korbácsot, akkor a következő lépésben a kezében tartott korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi, és a korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi.

**Ébony szünet**

**Állatás**  
Állatás

**Építés**  
Építés

Építés: 1 ÉP, 1 VP, 0 SZK

Ha a játékos a kezében tartja a korbácsot, akkor a következő lépésben a kezében tartott korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi, és a korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi.

**A penge ereje**

**Állatás**  
Állatás

**Építés**  
Építés

Építés: 1 ÉP, 1 VP, 0 SZK

Ha a játékos a kezében tartja a korbácsot, akkor a következő lépésben a kezében tartott korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi, és a korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi.

**Gombhírtelen**

**Állatás**  
Állatás

**Építés**  
Építés

Építés: 1 ÉP, 1 VP, 0 SZK

Ha a játékos a kezében tartja a korbácsot, akkor a következő lépésben a kezében tartott korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi, és a korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi.

**A hatalom tozrukása**

**Állatás**  
Állatás

**Építés**  
Építés

Építés: 1 ÉP, 1 VP, 0 SZK

Ha a játékos a kezében tartja a korbácsot, akkor a következő lépésben a kezében tartott korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi, és a korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi.

**Lárvavilág**

**Állatás**  
Állatás

**Építés**  
Építés

Építés: 1 ÉP, 1 VP, 0 SZK

Ha a játékos a kezében tartja a korbácsot, akkor a következő lépésben a kezében tartott korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi, és a korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi.

**Langengergő**

**Állatás**  
Állatás

**Építés**  
Építés

Építés: 1 ÉP, 1 VP, 0 SZK

Ha a játékos a kezében tartja a korbácsot, akkor a következő lépésben a kezében tartott korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi, és a korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi.

**Vadmagtűzős zóna**

**Állatás**  
Állatás

**Építés**  
Építés

Építés: 1 ÉP, 1 VP, 0 SZK

Ha a játékos a kezében tartja a korbácsot, akkor a következő lépésben a kezében tartott korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi, és a korbácsot a kezében tartott korbács helyére teszi.

**Ellenfél kezében lévő lapok**

# A TE ÁLLÁSOD: 12 ÉP, 20 VP, 1 SZK

## A gyűjtőd

**Energizáló**

**szonnali**

**Efektus**

A gyűjtős felvétel végén kapsz egy szonnakompozíciót. ☺  
Ha a gyűjtőd energiája 0, azonnal megújul.  
A szonnák egy időre elfoglalják az állásod, ezért halálukig nem kerülhetnek ki az állásodból.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

**Energizáló**

**állásod**

**Efektus**

A következő állásodig minden állásod energiája 0.  
Ha az állásod energiája 0, azonnal megújul.  
A szonnák egy időre elfoglalják az állásod, ezért halálukig nem kerülhetnek ki az állásodból.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

## Kezdedben lévő lapok

**Bejegés**

**állásod**

**Chara-Edin**

Sikeres kijáratás után szerezte 1 EP-t.  
Megszécsentem csopont elhagyta a kezdeti lépéseket.  
A gyűjtőd energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

**Kronopok**

**állásod**

**szonnák**

Ha van jelenlegi szonnákod, akkor azonnal megújul.  
Ha az állásod energiája 0, azonnal megújul.  
A szonnák egy időre elfoglalják az állásod, ezért halálukig nem kerülhetnek ki az állásodból.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

## Kijátszott lapok

**Az istenek hírnöke**

**kovács**

A 0 állásodban bármely lépés megismétlődik 15 max. EP-vel. 13 EP-ig az állásod energiája 0.  
Ha az állásod energiája 0, azonnal megújul.  
A szonnák egy időre elfoglalják az állásod, ezért halálukig nem kerülhetnek ki az állásodból.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

**Óshangya-császár**

**állásod**

**Szerem**

Ha az állásod energiája 0, azonnal megújul.  
A szonnák egy időre elfoglalják az állásod, ezért halálukig nem kerülhetnek ki az állásodból.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

**Perzs-sólyom**

**állásod**

**kovács**

Ha az állásod energiája 0, azonnal megújul.  
A szonnák egy időre elfoglalják az állásod, ezért halálukig nem kerülhetnek ki az állásodból.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

**Vészolóny**

**állásod**

**kovács**

Ha az állásod energiája 0, azonnal megújul.  
A szonnák egy időre elfoglalják az állásod, ezért halálukig nem kerülhetnek ki az állásodból.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

**Energizáló**

**állásod**

**kovács**

Ha az állásod energiája 0, azonnal megújul.  
A szonnák egy időre elfoglalják az állásod, ezért halálukig nem kerülhetnek ki az állásodból.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

**Megvesztés**

**állásod**

**kovács**

Kijáratás feltétele, hogy feloldozd X EP-t. Ha a Megvesztés az állásodban van, akkor azonnal megújul.  
A szonnák egy időre elfoglalják az állásod, ezért halálukig nem kerülhetnek ki az állásodból.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.  
A szonnák energiájuk felvételével újabb gyűjtőket hoznak létre.

1999 © Székelyváros

**Szerencsetalán**

**állásod**

**kovács**

Kétszer köthet get helyettesítést 2 EP feloldozással.  
Ha a talánom a játékod a gyűjtődbe kerül, a feloldozás a kezdetben kezdődik.

1999 © Székelyváros

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2001. JÚNIUS 15-IG ÉRVÉNYES!

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

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

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

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

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

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>			
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	900
A király kalóza II.	998	950	900
A démonkirály dühe I.	998	950	950
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>			
A birodalom leánya	1498	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020

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

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850

<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>			
Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850

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

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

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>			
A világ szeme I.	798	750	640
A világ szeme II.	998	950	850
A nagy hajtvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
Diszdoboz (2 könyv 4 kötetben)	3490	3490	3490

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

<b>TULÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA</b>			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850
S. A. Rosencratz: Jéghideg éj	1098	1000	900

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

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



**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**

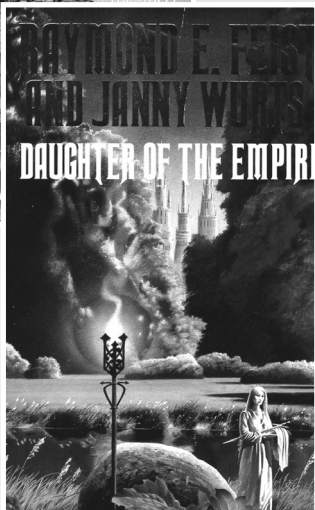
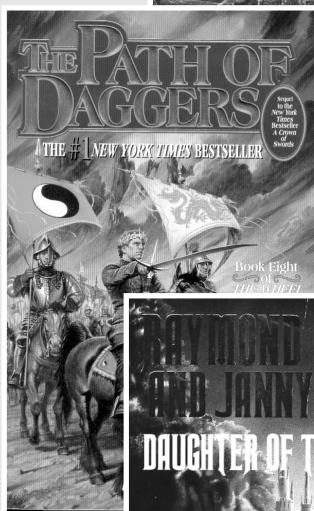
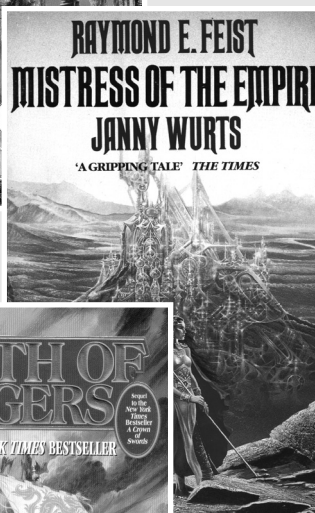
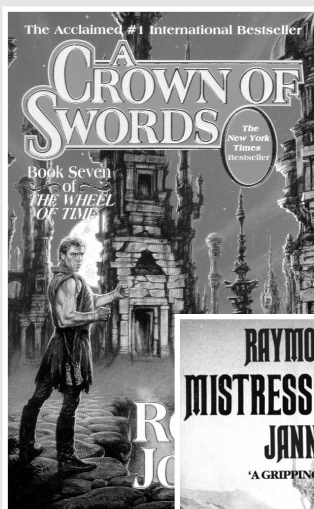
Druid of Shannara	2240	2080	1890
Elf Queen of Shannara	2240	2080	1890
Elfstones of Shannara	2240	2080	1890
First King of Shannara	2240	2080	1890
Scions of Shannara	2240	2080	1890
Sword of Shannara	2240	2080	1890
Talismans of Shannara	2240	2080	1890
Wishsong of Shannara	2240	2080	1890
Black Unicorn	2240	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 háromat rendelned, hogy a három könyves kedvezményt megkapd.

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

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

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

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

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

<b>RAYMOND E. FEIST</b>			
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

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

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

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

## Nyafogó Nefelejcs levelezése 19.



### Mélyen Tisztelt Makroturmix Stoneburger Úr!

Rettenetes gyanúm támadt a minap, és ezt föltétlenül szeretném megosztani Önnel is! Ha igaz a sejtésem, az alapjaiban változtatja meg a galetki faj történetét, és súlyos jogi, gazdasági, kulturális és girokinetikai káoszt okozhat (bár az utóbbiról éppenséggel fogalmam sincs, hogy micsoda); ezért tanácsát kérem arra nézve, hogy tartssam-e titokban, vagy nyomban kiirtófejtem világga a hírt, vállalva a nagy felfedező dicsőségét és a világelfordító lelkiismeretfurdalását. Nyaff, micsoda örült dilemma! Természetesen az is egy kiváló lehetőség, hogy a felfedezést Ön hozza nyilvánosságra, a saját neve alatt, hiszen az Ön rangja és nagyszerű érdemei egyben biztonságot is jelenthetnek a bejelentést követő paradigmaváltással elkerülhetetlenül együtt járó irtozatos erejű fizikai és mágikus kataklizmában. (Van egy olyan sejtésem is, hogy ez a fölfedezés fogja az Ellenség végpusztulását is okozni, de ezt most hagyjuk, mert túl messzire vinné ez a gondolatmenet, és még azt hinné, hogy nagyképű vagyok.)

Szóval – hogy kapásból az izgalmas történet elejére térjek – törtem a fejem kiesnek éppenséggel nem mondható kutyaszinti barlangom magányában, összevetettem a torzszülöttekkel folytatott harcainmat az ellenséges galetkik ellen folytatottakkal, összehasonlítottam a torzszülöttekkel folytatott – bár kevés számú, de statisztikailag mindenképpen említésre érdemes – kulturális érintkezéseim tapasztalatait saját fajom tagjaival folytatott barátságos beszélgetések eredményeivel, és egy rettenetes percben rá kellett döbberjek, hogy a galetki faj talán nem is létezik!...

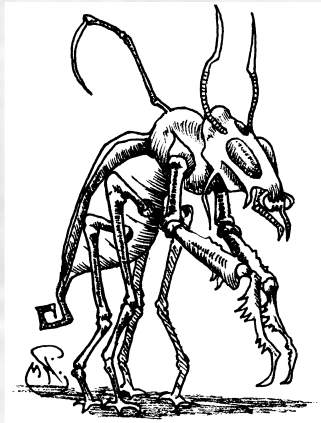
Micsoda iszonyatos, megrendítő pillanat volt! Eposzokba illő perc: nyilvánvaló, hogy valójában az ilyen lángeszű felfedezések viszik előre nemzetünket. Kis lépés a számomra, de nagy lépés a galetki közösség számára... Pedig nem is vagyok Tudós! (Csak tudós, kis betűvel.)

De vegyük csak sorjába, hogy miként jutottam el ehhez a megrázó, de cáfolhatatlan gondolatföz!

Ha egy koszvadt, töpörödött törpével találkozom, azt első pillantásra felismerem – legalábbis eddig úgy gondoltam – és nyugodt szívvel agyonütöm. Jó, persze, vannak harci törpék meg törpe útonállók, de a vonásaik, alapvető attribútumaik közösek. Ha egy bűzölgő, nyamvadt orglíngot tapasztok el, akkor is egyértelműnek tűnik, hogy torzszülöttem volt dolgom, függetlenül attól, hogy orglíng bányászról vagy orglíng melákról van szó.

De a galetkik?! Vegyük például jelenlegi kiváló psi-partnereimet, Rovarnyomorállatot (na, már a neve is megérme egy komolyabb pszichológiai explorációt...). Bár kétségtelenül megbízható és barátságos galetki – ha ugyan használhatom még az utóbbi szó egyáltalán –, de a kinézete... Úgy néz ki, mint egy óriási rovar. Ha gúnyolódni akarnék – bár ez persze roppant távol áll az én visszafogott lelkületemtől –, azt mondanám, hogy a rokonai között jelentős számban lehetnek a sáskaharcosok. De tényleg: csáp-rágók és ízelt lábak mindenfelé... Igazából már a kommunikációnk is komoly nehézségekbe ütközik, hiszen ő nem beszél, hanem inkább kerreg. Egyáltalán nem tolakodó, és nem moridom, mindíg lehet számítani rá, de ezzel együtt is... Őt tulajdonképpen milyen tulajdonsága alapján soroljuk a galetki faj egyedei közé?

Aztán ott van remek barátom, Rózsa Alexander. Ő egy elég ismert galetki, meglehetősen izgága és rengeteget jártatja a száját – inkább a szövetségi Tanácssterem építésére fordítaná fölös energiáit, ugyebár!? –, bizonyára már Ön is találkozott vele; ám arra a



meglepő esetre, ha mégsem, álljon itt külsejének rövid vázlata. Nagyjából úgy néz ki, mint egy tüskés-bundás hólyag, vigyorgó kerek fejjel. Ezen a fejen fihetetlen széles száj, kedves gültüszemek és hatalmas kagylófülek ülnek, végtagjai viszont meglehetősen töppedtek, így inkább gurulva közlekedik, mintsem jár... Bár kétségtávol rendkívül tehetséges – mögöttem második a Bárdráklánban rang tekintetében – és bizonyos értelemben nagyon is jópofa galetki – naplója már-már Hegy-szerte ismertté teszi a nevét –, el kell ismerni, hogy a kinézete alapján inkább a császári szint állatkeretjében kellene mutatni.

Aztán – kevésbé szélsőséges, ám mégis kiváló példa – ott van Darth Mahul. Ő egyrészt úgy racscol és selypit, hogy ez már iráskészséget is erőteljesen degradálja, így kommunikációs képessége meglehetősen hiányosnak, sérültnek mondható; olyan értelemben, hogy a legtöbb galetki egyszerűen (bár végül is érthetően) nem veszi a fáradságot, hogy dagályos és rhangok feltűnő hiányától szenvedő szónoklatait az átlag (értsd: érthető) galetki nyelvre kódolja. De ha mégis rászánunk egy kis időt, hogy elemezzük végeláthatatlannak tűnő mondatait, akkor rájöhetünk – és ez a második dolog –, hogy meglepő módon hiányzik belőle az a fajta agresszió és törtetés képessége, amely – legalábbis a Helytartóink és a Katona klán vezetősége szerint – a galetki nép sajátja kellene legyen. Ez számomra, mondjuk, tipikusan szimpatikus tulajdonság, de ez is arra világíthat rá, hogy az a biológiai, urambocsa? etnokulturális fogalom, amit hagyományosan „galetki” névvel illetünk, nem is létezik.

És ne feledkezzünk el a magasabb szinten tartózkodó „galetkikről” sem, akikből viszont az az emocionális többlet hiányzik, amely véleményem szerint – és meggyőződésem, hogy ez a galetkik döntő többségének a véleménye – minden galetki, sőt, talán minden érző és intelligens lény sajátja! Ezeket a különös „lényeket” ott a hatodikon (és talán hamarosan a hetedikén is) olyan kicsinyes „életcélok” mozgatják, mint a hatalomvágy, a törtetés és – részben az utóbbi érdekében, részben egyszerű szadizmusból – mások eltiprása. Hová lenne ez a világ, ha szerencsétlen fajtánk tipikus megtestesítői valóban az ilyen szörnyetegek lennének?! Nyaff!

Hosszan folytathatnám még ezt a sort, extrémebbenél extrémebb, groteszkebbnél groteszkebb galetkikkal találkozom nap mint nap. Néha azt hiszem, én vagyok az egyetlen normális ebben az anarchiában! Nyaff!

Na jó, ez talán túlzás. Vannak „átlagos” kinézetű galetkik, sőt, megfokázhatnám, hogy a többség nagyjából normálisnak látszik. Itt-ott felbukkan egy szarv, egy csőr vagy egy uszony – de ezek a kis szépséghibák akár apró atavisztikus sexappealnek is tekinthetőek lennének, ha nem volnának oly szélsőséges ellenpéldák.

Az igazi probléma tehát a kategorizálással van. Hol húzzuk meg a galetki faj határait? Tudjuk például, hogy a felnőtté válás ceremóniájában pusztulásra ítélt sahran rákok néhány évszázada még a galetkik közé tartoztak. Hogy néz ez ki? Ki határozza meg, hogy ki a galetki és ki nem? Hiszen a fentieket nem lehet csupán csodás test-átalakító képességeinkkel magyarázni. Nyilvánvaló, hogy az eddigiekben felsorolt (és az alábbiakban sorra kerülő) esetek túlnyomó részében egyáltalán nem erről van szó! A kinézetünket nagy mértékben nem is vagyunk képesek megváltoztatni. Lehet ugyan, mondjuk, tíz csápunk, de nem lehet két fejünk, és az arcvonásainkat sem tudjuk lényegesen befolyásolni.

Aztán vegyük még a táplálkozás példáját: a torzszülöttek jól elkülöníthető csoportokba oszthatók, vannak közöttük ragadozók és növényevők (meg még néhány speciális típus, például a torzszülött gombák és növények stb.), és mind a két fő típus további alttípusokra osztható. Vannak olyanok, akik húst esznek, vannak olyanok, amelyek vért szívnak, mások kövekkel laknak jól stb. De egy faj csak egy táplálkozási lehet, könyörgöm! Hát hogy? lehetséges az, hogy ha összefutok két galetkival a központi csarnokban, majd nem biztosra vehetem azt, hogy két különböző típusú edelét majszolnak?!

Ezt az egész örületet nem tudom máshogy magyarázni, mint a következő szisztémával: a megfelelően élet-



2.

képes, harcias és toleráns torzszülőttekről (az intelligenciát szomorú tapasztalataim alapján hagytam ki a felsorolásból) egy felsőbb hatalom úgy dönt, hogy mától a galetkik közé tartoznak. S ha valakinek nem tetszik a képe, azt meg egyszerűen kizárja, és vadászhatóvá teszi... Életünket így állandó veszély fenyegeti, különösen az erényemet, hiszen közismert, hogy én, különleges tehetségem és rendkívüli intelligenciám miatt a hatóságok állandó üldözöttségére vagyok kitéve... Innentől kezdve állandó rettegés lesz az életem, hiszen ki tudja, mikor jön el a pere, amikor a csatomaszintben kell majd bujkálnom az izomagyú gyilkológépek elől? Nyaff!

A fentiek alapján tehát a galetki valójában nem faj, hanem kategória! Ezt a sokkoló és elképesztő felfedezést azonban nem merem világgá kürtölni, hiszen perceken belül nyakamon lennének a helytartó pribékjei, a Rendfenntartók, és máris tengődhetnék a társadalomból kivetettek, netán a torzszülőttek kegyelemkenyerén. Nyaff!

Abban reménykedem, hogy hűtha a széles baráti kör megvédelmez az efféle fenyegetésektől. A Békeidők Hirmondói hamarosan harminckét föl üzemelhet. Bár azt hiszem, egy-két hely még akad közöttünk, azért, mondjuk, harminc galetkival a hátam mögött már meglehetősen biztonságban érzem magam. Ezért van az, hogy idóm jelentős részét a szövetségi barlangban, az építkezésen töltöm mostanság, hiszen itt sosem vagyok egyedül, és itt nem kell átelnem azt, mint a barlangomban, amikor minden közeledő léptet hallva szívdobogást kapok, hogy nem ellenség közeledik-e. Sajnos, elég gyakran előfordul, hogy nem is kell csatlakoznom, hisz' egy nyomorult tolvaj közeleg, akinek feltett szándéka, hogy megfosszon kemény munkával megszerzett javaimtól, és ami a legnagyobb posztalanság az egészben: ha észreveszik, hogy ébren vagyok, még föl is háborodnak ezen! A legtöbbet persze újult tetemként dobom ki a barlangomból néhány perccel később, de az értetlenség megmarad: mire volt jó ez az értelmetlen agresszió?! Nyaff!

Hát micsoda világ ez, kérem szépen?!

Elainte úgy gondoltam, rettenetes, korszakalkotó felfedezésem inkább nem mondom el senkinek, ám a szörnyű titok mászás kolumnként nyomaszottja lelkemet. Így hosszas töprengés után fordultam Önhöz, mélyen tisztelt Makroturmix Stoneburger úr, hiszen, úgy vélem, fölismerésem éppen az ön tanszékének – kutyaszintű Akadémia, Antropológiai és Leviathanológiai Tanszék – kutatási területébe vág. Remélem, eredményeimet a helyükön kezelik majd, és ha esetleg publikálni fogja ezeket a döbbenetes adatokat – amikhez természetesen megadom a szükséges engedélyt – nem feledkezik el „fajunk” olyan úttörő jelentőségű, amide szerényen a háttérbe húzódó személyiségéről, mint amilyen én vagyok.



Nem is maradt más feladatomban, mintsem hogy elbúcsúzzam Öntől, és visszatérjek a Tëron-hegyi mindennapok nyomorúságos teendői közé. Barátaim várnak, állítólag ezúttal néhány borzalmas mérgező lényt – kígyópókokat, fekete özvegyeket – kell elpusztítanunk, melyek egy felreos barlangjárásban terrorizálják a békés lakosságot. Ha nem térnek vissza ebből az életveszélyes kalandból, remélem, számíthatok arra, hogy Ön majd közbenjár az érdekekben, és egy újabb expedíció indul utánunk...

Ha Önnek vagy valamelyik megbízható kollégájának kérdései lennének korszakalkotó felfedezésemmel kapcsolatban, általában megtalál a barlangomban, s ha mégsem, sikeresen érdeklődhet utánam a Békeidők Hirmondóinak szövetségi csarnokában.

További kellemes szellemi pezsgést, jelentős tudományos díjakat és sikeres túlélest kíván Önnek nagy-nagy tisztelettel!

**Nefejejs**  
a szerény zseni

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## ŐSÖK VÁROSA — FEJLESZTÉSEK

*Az elmúlt bónap a játékegyensúly pofozgatásával telt. Bevezetésre kerültek bizonyos korlátozások és szabályváltozások, a mostani cikkben ezekkel szeretnék foglalkozni.*

### 1. SZOLGÁK

Az E paranccsal korábban azokat a szolgákat is lehetett etetni, amelyek a VD parancs hatására nem ettek. Ez különösképp furcsa volt az élőholt szolgáknál, így ez a lehetőség megszűnt, ezentúl az élőholt szolgákat az E paranccsal sem lehet etetni. Az így „éhenpusztult” szolgákért gazdáiknak visszaadjuk a szolgák szintlépésében realizálódott KNO-t, tehát ha pl. volt egy 4-es szintű szolgád, 6 KNO-t kaptál vissza. Elképzelhető, hogy a jövőben a nekromantáknak lesz olyan varázslata, amellyel az élőholt szolgát „életben” tartják.

A fentiek mellett, az idézni tudó szolgák étvágya megnövekedett.

### 2. ÁTKOZOTT TÁRGYAK

Felköltözéskor van 50% esély, hogy a nálad levő átkozott tárgyak megsemmisülnek. Ennek célja, hogy a túlzottan felszaporodott átkozott tárgyak számát redukáljuk.

### 3. TÉT

A TT parancs paraméterét szint x 5 aranyban korlátoztuk, de elképzelhető további korlátozás, mint pl. ha valaki felhalmoz X arany veszteséget, akkor Y fordulóig nem játszhat aranyra, vagy a P <galetki> parancsnál letiltjuk a TT-t.

A változtatásra azért volt szükség, mert bizonyos karakterek a portyázás és TT segítségével aranyat játszottak át rabszolgájuktól.

### 4. ARÉNA ÉS VÉLETLEN KALANDOK

Ha a torzszülött arénában egy forduló alatt egymás után kétszer vereséget szenvedsz, nem próbálkozhatsz többet abban a fordulóban. Hasonlóképp az épületes kalandokhoz, most már a véletlen kalandokkal is csak körönként egyszer lehet próbálkozni.

### 5. FÉREG ÉRINTÉSE

A varázslatot korlátoztuk, az egy végtagra kapható bónusz legfeljebb az alapérték kétszerese, vagy +10 (a kettő közül a nagyobb). Pl. 14-es féreg érintés esetén 8-as végtagra +10-et, 12-es végtagra +12-t kapsz.

### 6. HALÁL SZAVA

A játékosok aggodalmi miatt (ezek remélem nem egy többszemélyes kaland nehézségéből származtak) a halál szava varázslat a szabálykönyvben leírtakhoz képest gyengült: az alap esély 30%-ról 25%-ra módosult, és a varázslat sikerének maximális esélye 80%. A varázslat költsége 30 VP lett.

### SAVHURRIKÁN

Többen kérdezték, mi is a 7. szinten megtanulható savhurrikán varázslat. Nos, ez a 179-es sorszámú, nagyobb elemi varázslat, és amit még tudni érdemes róla:

**Típus:** támadó. **Táv:** távol. **Határidő:** azonnali. **Mentő:** nincs.

**Forma:** sav. **Terület:** mező, mindenki. **Költség:** 14 VP. A varázslat D5 sebzést okoz szintenként, mint láthatjátok, a tűzgyólyo nagytestvére.

### KLÁNKÉPESSÉGEK

Előkészületben vannak az új klánképességek, amelyeket a klánok tagjai 20-as rangtól kapnak meg. Bővebben olvashattok majd róluk a következő Krónikában, de így előljáróban pl. a halhatatlanok nem fognak méretet veszteni halálkor, a tisztogatók bónuszt kapnak a nyomkövetésükre, a pszionicisták rezisztanciájukra és még hasonló nyálánkságok várhatók.

### EGYÉB APRÓSÁGOK

- ❖ A területre ható varázslat a méregfelhős javítások óta nem sebezte elmondóját, ezt javítottam.
- ❖ Az animált lények összeesésekor a hibás szöveget korrigáltam.
- ❖ A zombi nagymester most már nem különlegesen erős herceget idéz.
- ❖ Az esszencia elnyelés csakis a csata végén kapott léleke energiára működik.
- ❖ A 6. szinten az a küldetés, amelyben asztrálgöngyöt kérnek, változott, a K <kaland> paranccsal tudatsz meg további információkat.
- ❖ A játékban vannak ún. szimbióta lények – ezek mindig együtt fordulnak elő. A szimbióta lényeknél a VD <lény> parancsot nem lehet a csoport bármely tagjára kiadni, csakis a vezetőre! Szimbióta csoport vezető lényei pl. a kék-vörös atya (#86) és a gnóm útonálló (#148).
- ❖ Ha valakinek a hátizsákja kezd betelni (egy játékosnál max. 190 féle tárgy lehet), akkor a program figyelmezteti a kör végén. Fontos, hogy az ŐV-n nincs a TF-es HU parancshoz hasonló, ha betelik a hátizsákod, egyszerűen nem veszel fel új tárgyat, legyen az akár egy ultraritka isteni erejű relikvia, és a JV sem fog segíteni! Ügyelj tehát arra, hogy a felesleges tárgyaidtól a DD és EE paranccsal mindig megszabadulj.

TIHOR MIKLÓS

## 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 beolvasható formátumban. Érkezhet e-mailben, vagy lemezen, de a lemez visszaküldését nem vállaljuk. Az írás hossza a szóközökkel együtt ne haladja meg a 4000 gépelt karaktert. Novellát is lehet mellékelni, vagy novella formájában küldeni a bemutatkozást, viszont a novellát csak akkor jelentjük meg, ha úgy látjuk, hogy önálló, a szövetségtől független írásként is olvasható, és élvezhető.

Az utolsó fertelmes torzszülött is lehanyatlott, vergődött még egy rövid ideig, majd végképp elcsendesedett. A különös harcos felegyenesedett és megrázta magát. Csak most tudatosult benne az őrjüngő tömeg lármája, feléjük fordult tehát, és meghajolt mind a négy lelátó felé. A záporozó pénzérmék és ékkövek közül magához vett egy marékra valót, a többit meghagyta a tetemeket eltüntető Takarítónak. Az egyik ékkő különösen nagy hatást gyakorolt rá: színe pontosan egyezett kedvese gyönyörű és gyengéd szemének színével.

Ó, milyen gyötrelmes ébredés! Az ajándékba szánt drágaságnak hűlt helye, valaki éjjel ellopta barlangjából. Felkerekedett hát és megnyugvást keresve a Barlang felé vette útját, hogy társai közt próbáljon elfeledkezni bánatáról. A szövetségi ivóban épp valami hasonló esetről folyt a beszélgetés. A harcos is elpanaszolta hát a rajta esett sérelmet. A Katonák ígéretet tettek, hogy különös figyelemmel vizsgálják majd ki társaik ügyeit. Aztán másra terelődött a szó és bőven fogyott a jobbnál jobb italokból is. A keserű bánatot mintha elfűjték volna.

Amíg az őrjirat fele a bábész tömeget próbálta távol tartani a gonosztevő barlangjától, addig társaik a rablott holmik között kutakodtak. Sajnos már nem akadhattak rá az ékkőre – rég a boltos gyűjteményét gazdagította – de találtak más említésre méltó dolgot. Egy furcsa tekercsert, amit valami ismeretlen torzszülött bőréből készítettek és elborították a furcsa, ismeretlen jelek. Mivel a Katonák nem boldogultak vele, a szolgálat utáni órákban megmutatták a szövetség Tudósainak, hátha ők megoldást találnak a tekeres eredetére. A kutatás néhány nap alatt eredményre vezetett.

Az ifjú Tisztogató nem nagyon figyelt Tudós társának szónoklatára. Gondolatai minduntalan elkalandoztak, vissza-vissza tértek emlékezetes vadászatainak képeihez. A furcsa tekercsre írt szöveg megfejtésének nehézségei őszintén szólva hidegen hagyták, őt nem a minél nehezebb feladványok hozták lázba. Mellette álló társa baráti vállveregetése zökkentette ki merengéséből. Ő szemmel láthatólag figyelt, és úgy érezhette érdekes részhez érkezett a beszámoló. Valami kimondhatatlan nevű torzszülött fajról volt szó, melynek utolsó törzse egy távoli hegyben tengette fogyatkozó számú napjait. Két különleges tulajdonsággal rendelkeztek: nagyon nehezen és lassan szaporodtak – éppen ez sodorta őket a kihalás szélére – és valamilyen különleges oknál fogva nagyon hasonlítottak a galetkikre. A tekercs egy különös szertartásukról szólt, amely során galetki gyermekek életerejét felhasználva néhány kiválasztott fiatal egyedet teljesen galetkiszervű formáltak, akik így beszivároga a galetki közé újabb gyermekeket juttattak sámanjuk kezére. Gyűlöletes és felháborító – gondolta a Tisztogató. Melyik lehet az a távoli hegy? El kellene menni oda és eltörölni a szertartásnak – és az azt végzőknek – még az emléket is. Barátja megint oldalba bökte. Felemelte hát a fejét és a Tudósra figyelt ismét, aki éppen hatásszünetet tartott, majd kimondta a „távoli hegy” nevét: Teron.

A hosszú menetelés a végéhez közeledett. A Tisztogató érezte minden porci-kájában: vére ütemesen lüktetett a fülében, csápjain izgatott rángások futottak keresztül, ahogy megfeszítette tekintélyt parancsoló izmait. Érzékei kiélesedtek, légzése felgyorsult. Mindjárt oda érünk! – gondolta. Az utóbbi néhány hét történései – a kezdetben izgatott, majd módszeressé szelidült keresés izgalma; a fellángoló

lelkesedés a felderítő híre hallatán: „Megvannak!”; aztán a menetelés egyhangúsága és fáradalmi háttérbe szorultak. Csak az előtte álló feladatra koncentrált: el kell pusztítani azt a veszedelmes törzset, véget vetve egyszer és mindenkorra alattomos üzelveiknek. Már nem kell sokáig várnia. A szűk járat hirtelen kiszélesedett, csarnokká bővült. A középén égő tűz fénye egy pillanatra elvakította az érkező galetkiket, de szemük hamar alkalmazkodott a megváltozott viszonyokhoz. A máglyát úgy félszáz lény állta körül, ilyen távolságról csakugyan galetkik benyomását keltették, de volt bennük valami furcsa, valami idegen. A középén álló két nagydarab teremtmény – ruházatuk alapján a sámán és a törzsfő – mellett féltucat „ifjú galetki” állt, mindegyikük egy gyermeket tartott a kezében. A tűz fénye megcsillant a sámán felemelt törén, mire a csapat vezetője jelt adott, és nyomában haragvó társaival megrohmozta a gyülekezetet. Ezzel felrúgta a haditervet – meg kellett volna várniuk míg a másik csapat a csarnok túlsó végébe ér – de nem kockáztathatta a gyermekek életét. Borzasztó mérszárlás kezdődött, és a meglepetés elmúltával megmutakozott a torzszülött horda elképesztő ereje. Jó néhány harcos elesett, társaik gyűrűt formáltak körükük és testüket védve megpróbálták minél több ellenséget magukkal vinni a sötétségbe. Aztán, szinte az utolsó pillanatban befutott a másik csapat. A felmentő sereg pihent harcosai hamar felőrölték a két tűz közé szorult torzszülötték ellenállását. Néhány perc múlva csak a szövetség tagjai voltak talpon, no és a megmentett gyermekek. Sajnos nem mind a hatan.

A hamarosan megérkező Tudósok – és az általuk hozott gyógyító főzetek – megtették a magukét, végül a tagok épségben hazatértek. Attól a naptól fogva általános megbecsülés övezte a szövetség tagjait, mindenki elfogadta és tisztelte őket. Immár nem csak a megértő baráti társaság miatt volt érdemes a **Venatorok** köré tartozni.

**A Venatorok nevében: XERXES INSECTIVOR (#4590)**

*Aki a galetki társadalom biztonságát fontosabbnak tartja saját önző céljainak elérésénél, a tettek és nem a szavak embere, az közénk való. Jelentkezni és a szövetségről bővebb felvilágosítást kérni az alábbi tagoknál lehet:*

**VEZÉR:**

Razio (#2706)

**ALVEZÉREK:**

Big Puppa Pump (#9758)

Meithan Morgonor (#3283)

Zi'Uzudra Khan (#7558)

# 15075

## Kedves Galetkik!

Engedjétek meg, hogy bemutatkozzam. A nevem **Benira**. Mivel ez a Szövetségi Tabló, most a néhány barátommal együtt közösen megálmodott terveinket tárnám elétek. Azonban az elején szeretném leszögezni, hogy irányommal nem kívánom minősíteni semelyik meglévő és leendő szövetséget, sem azok tagjait. Távól áll tőlem, hogy valakit is bíráljak.

Mindenki előtt ismeretes, hogy bárki alakíthat szövetséget, hosszú és fáradtságos munkával ugyan, de felépítheti annak épületeit, és ami a legfontosabb, a munka befejeztével élvezheti azok előnyeit, képességeit. Természetesen nem csak ez a célja egy szövetségnek, nem ezekért az okokért hoznak létre szövetséget galetkik, hanem, hogy az azonos céljait, elveiket és eszméiket megvalósítani szándékozó férfiak és nők együttes erővel, közös összefogással jussanak előrébb. Ez mind szép és jó. Az igazság az, hogy én nem érzek magamban sem vezetői hajlamot, hogy irányítsak egy szövetséget, sem pedig elhivatottságot, hogy elkötelezzem magam egy szövetség célja, munkássága mellett. Ellenben szeretném használni az épületeket, az általuk nyújtott szolgáltatásokat, viszont tagság nélkül ez nem lehetséges. Tudom, hogy ezzel nem vagyok egyedül, bizonyítván azaz is, hogy közeli barátaimmal regisztráltattuk magunkat a szövetségek között. A 15075-ös sorszámot kaptuk. Néhányan vagyunk csupán, de ezzel a „bemutakozó” levéllel szeretnénk felhívni mindazok figyelmét, akik hasonló cipőben járnak. Most úgy tűnhet, magam ellen beszélek, de én nem vagyok a szövetség vezetője. Technikailag lehet ugyan, a gyakorlat viszont mást mutat. Szóval, nem várnánk el mást a tagoktól, egymástól csak hogy építkezzünk. Ha lehet ezt tekinteni célnak, akkor nálunk ez a nagybetűs CÉL.

Ha bárki érez magában egy kis indíttatást egy ilyen kapcsolathoz, hogy részese legyen egy ilyen társaságnak, nyugodtan próbálja meg. Egy dolgot kell tenni: SZ 15075

Köszönöm a figyelmet

**BENIRA (#2879)**

Buza Norbert, 1173 Budapest, Pesti út 37.

Tel: 06-20-9817247

## STATISZTIKA

2001. MÁJUS 28.

### HARCI SZAKÉRTELMEK:

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
zöldvérdű	28	10	18	18	28	24	21	
rovarevő	32	9	19	17	24	32	26	
nicinista	23	12	16	18	21	23	17	
mfágitáló	28	12	17	20	22	28	25	
piromád	24	14	18	17	18	24	20	
puhány	22	12	14	17	22	18	17	12
kőevő	27	9	12	14	22	27	11	
tejivő	17	10	12	14	16	17	16	
vegetáriánus	9	6	6	9	8	7	7	3
1. végtag	16	6	6	9	8	16	6	2
2. végtag	8	6	5	7	8	7	5	3
3. végtag	12	10	5	9	12	8	7	3
4. végtag	10	6	4	9	10	8	4	1
tűzlehelet	8	6	1	3	7	8	0	
jéglehelet	19	10	8	7	15	19	10	2
savlehelet	28	11	19	20	23	28	20	14
elektrolehelet	26	8	21	20	22	25	26	
mérg. lehelet								
regeneráció								
tűskés bőr								
vastag bőr								
tűzimmunitás								
hidegimmunitás								
savimmunitás								
elkt.immunitás								
imm.mérg.gázra								
imm.kkkt.méreg								
rezisztencia								
bűz/illat								
lőfegyver								

### VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
kontaktméreg	21	10	12	16	18	21	8	
bénító méreg	6	4	6	5	4	1	0	
paraliz.méreg	21	8	13	15	15	21	9	
vámpírzáció	12	8	10	12	10	8	6	2
manaszívás	4	0	3	1	4	0	0	
rothasztás	19	5	17	13	16	19	4	
tárgyirtás	8	0	0	1	8	8	0	
energiaszívás	19	6	10	17	19	12	4	
sebző méreg	20	11	10	14	17	20	7	
rontcsolás	19	4	10	13	19	13	9	
örégtés	0	0	0	0	0	0	0	

### TÁPLÁLKOZÁS

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
zöldvérdű	11.0%	10.4%	14.4%	11.4%	8.8%	9.8%		
rovarevő	15.8%	15.5%	13.2%	16.0%	17.6%	18.9%	26.0%	
nicinista	14.5%	14.0%	13.2%	16.5%	13.2%	17.8%	14.0%	
mfágitáló	14.6%	15.3%	15.8%	12.7%	11.1%	15.5%	26.0%	
piromád	16.1%	16.6%	17.3%	15.6%	15.5%	13.1%	14.0%	
puhány	7.2%	7.5%	7.4%	9.1%	7.5%	3.0%	6.0%	
kőevő	9.2%	10.0%	10.3%	8.9%	7.5%	7.7%	2.0%	
tejivő	1.6%	2.2%	0.8%	1.3%	2.8%	0.3%	2.0%	
vegetáriánus	10.0%	8.6%	7.8%	8.5%	16.0%	13.8%	10.0%	100%

### VÉGTAG MÉRET

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
1. végtag	24	11	15	17	21	20	24	18
2. végtag	21	0	12	15	21	21	19	18
3. végtag	19	0	0	0	14	19	19	18
4. végtag	5	0	0	0	0	0	0	5

### VÉGTAG SZAKÉRTÉLEM

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
1. végtag	22	9	15	14	17	22	14	8
2. végtag	21	0	14	14	18	21	14	7
3. végtag	11	0	0	0	10	11	11	5
4. végtag	1	0	0	0	0	0	0	1

### TULAJDONSÁGOK:

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
Erő	22	8	13	15	21	22	20	8
IQ	21	9	12	17	20	21	20	7
Ügyesség	19	9	11	13	19	18	10	5
Egészség	18	8	10	13	16	18	12	11
Mágia	23	8	13	17	23	21	19	6
Gyorsaság	31	9	18	20	22	31	26	9



# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBE

### STATISZTIKÁK:

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
Galeiki csaták	343	269	182	343	197	319	251	23
Galeiki győz.	271	237	135	165	112	271	132	16
Torzsz. csaták	791	189	347	527	791	553	480	407
Torzsz. győz.	499	158	302	469	499	492	450	336
Leölt torzsz.	1214	215	423	634	1214	843	750	569
Pszí csaták	236	0	0	60	158	236	104	
Pszí győzelmeik	216	0	0	54	118	216	60	
Ájulások száma	233	23	64	93	114	233	182	8
Max. életpont	165	53	79	105	127	150	165	130
Hősiességpont	166	148	70	137	166	143	106	
Hírnév	3534	3242	1513	2034	3534	2315	2269	384
Galeiki erő	530	266	295	399	527	530	513	434
Szinteloszlás	100.0	36.4	22.6	15.5	13.4	10.3	1.7	0.0

### ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galeiki csaták	68484
Galeiki győzelmeik	29154
Torzszülött csaták	446867
Torzszülött győzelmeik	373905
Leölt torzszülött	531870
Pszí csaták	15752
Pszí győzelmeik	8454
Ájulások száma	26386

### KLÁN

semmi :	49.6%	Rang: 0
Halhatatlanok :	4.6%	Rang: 41
Tudósok :	11.6%	Rang: 39
Mágusok :	10.5%	Rang: 38
Pszioncisták :	2.0%	Rang: 37
Tisztogatók :	4.3%	Rang: 33
Katonák :	4.2%	Rang: 39
Mutánsok :	4.4%	Rang: 39
Tolvajok :	4.7%	Rang: 43
Bárdok :	4.3%	Rang: 36

### SZAKÉRTÉLMEK:

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
csapdakészítés	15	5	13	12	15	13	12	
csapdaészlelés	14	5	8	10	11	14	12	4
zárnýltás	15	4	6	12	10	13	15	6
mászás	13	8	10	13	13	10	11	4
rugalmasság	9	4	6	6	9	8	7	3
meggyőzőkészs.	12	3	5	9	12	9	10	4
transzformáció	11	1	10	8	10	11	7	2
auraészlelés	10	3	7	8	10	10	10	
ékszerészlet	12	3	8	9	12	9	10	
kereskedelem	15	8	10	12	15	11	15	6
szívósság	20	20	10	11	20	13	11	10
varázsilfőzés	10	4	4	6	8	10	8	4
gyógyóvénnyek	17	8	11	11	17	16	9	5
nyomkeresés	19	3	9	13	19	18	14	3
vezetőkézség	11	3	6	9	11	10	9	5
pszí támadás	15	0	0	10	15	12	11	
pszí energia	20	0	0	8	20	13	11	
lopás	20	6	12	12	13	20	13	3
éberség	13	5	7	11	9	13	10	3
átokszórás	29	22	16	16	29	17	12	2
álcázás	21	9	11	11	18	21	20	3
lopakodás	10	5	5	6	8	10	9	2
régészlet	23	8	14	23	20	22	21	12
zene	21	5	15	15	21	17	20	5
tanulás	12	5	8	10	12	12	8	6
idézés	10	1	4	4	10	6	10	5
javítás	16	0	0	5	9	16	12	9
épités	10	0	0	6	10	7	4	
felderítés	9	0	0	0	9	8	6	

Harby Ryann:

# A BOLHEDOR LOVAGJAI

(részlet)

*Rível begy – a Démon vulkán magmakamrája*  
A csata ismét fellángolt.

Mire Horke Fersan átverekedte magát a Kín térére tomboló öldöklésen, ereje megcsappant, csak tántorogni volt képes. Kidlióval, a kétpengéjű karddal oly dolog történt, ami még soha, mióta utolsót csapott rá kalapácsával az őt készítő galetki fegyverkovács: a porba hullott gazdája csápjából.

A két férfi alig egyetlen, rövid lépésre állt egymástól. A hajszoknyás nekromanta egyenes derékkal, dacosan előre meredő, hegyes állal, merev tagokkal. A díszvértes, vértől csatagos katona hajlott háttal, elkínzott ábrázattal, gyermekien értetlen tekintettel szédelegve.

Mindketten a hegymélyben lakó galetki nép fiai, s mégis korszakok választották el őket egymástól.

Horke Fersan mögött a csata változatlan erővel tombolt. Torzszülöttek, élőholtak és galetkik tiporták, kaszabolták, irtották egymást vak, elkeseredett dühvel. Alig néhány akadt közöttük, aki megértette, hogy ennek már semmi értelme. A *valódi* harc abban a két férfiban lángolt tovább, aki az Ében Gömb előtt állt, egymással szemben, mozdulatlanul.

Az alacsonyan lebegő gigapoid fölött lángfuvallatok, és éles fényű robbanások pettyezték a magma-kamra „egét”. A Bolhedor Lovagjai rég várták az alkalmat, hogy összemérhessék erejüket, ügyességüket az Ében Hüllőkkel. Most megkapták a lehetőséget. A sárkánylovasok, bár csak öten voltak, felértek a majd' harminc bolhedorral. A galetki nyergelők kapitánya hamar megértette, hogy a quwarg dárdák túl nehézkes fegyverek a légiharcban. Szinte lehetetlen volt vad fordulók, szédítő zuhanások, és emelkedések közepette pontosan eltalálni a hüllőket, s épp időben elküldeni a varázslatot feloldó ígét.

A sárkányok váratlan támadásának első percében hat bolhedor zuhan a tengerbe, vagy a sziget cseppkövei közé, feltépett gyomorral, vagy szénné égetett szárnyakkal. A repülő torzszülöttek halálsi-

kolya messze zengett a sötét barlangcsarnokban, vérük esőként permetezett a téren harcolókra.

A nyergelők kapitánya két csoportba rendezte bolhedorait. Közre fogták a hüllőket, s miközben az egyik osztag folytonos támadásokkal zavarta a szárnyeket, a másik igyekezett fölélük kerülni. Ha a galetkik ismerik a Felszín ősi sárkánylovasainak feljegzéseit, tudták volna, hogy a kapitányuk ösztönösen, vagy talán sugallatra hallgatva, eltalálta a leghatékonyabb légiharc-formát.

Az Ében Hüllők acsargó dühvel akarták rávetni magukat a köröttük repkedő, kisebb, és fűrgebb bolhedorokra, de a testükbe ágyazott élőholtak visszafogták őket. Néhány sárkány elszabadult indulattal megpróbálta leharapni magáról az őt irányító *koloncot*, de három sor fogukkal nem érték el azokat. Az egyik hüllő, mely mindig is a legakaratosabb volt mind közül, visszafordított pofájából sárga lángcsóvát köpött saját élőholtjára. Az egykori galetki kapálózó fáklaként porladt le róla derékig, s izzott tovább, mélyen a pikkelybőr alatt, ahol lábai a mágia hatására egybeolvadtak a sárkánnyal. A váratlan kín megzavarta a hüllőt. Leszakadt a többiekől, és fejét forgatva próbált megszabadulni a fájdalomtól, amit önmagának okozott.

Hat bolhedor csapott le rá egyszerre. A hüllő későn vette észre őket, s már nem tudott kitérni a felé pörgő quwarg dárdák elől. A botok végébe préselt mana fehér fényvel robbant szét. A sárkány bal szárnya többől szakadt le, pikkelyes farka is megsérült, s végül a harmadik dárda kiegészítette mindkét vörös szemét. A hegymély gyomrából kiásott iszonyat a hátára fordult, majd némán a tengerbe zuhant.

Testvérei azonban tovább harcoltak. A galetki kapitány hamarosan még négy bolhedort veszített. Egyiküket saját társai öltek meg, mert kívált az alakzathól, s váratlanul olyan helyen bukkant fel, ahol hüllőre számítottak. A dárdák detonációja kettészakította a bolhedort, nyergelőjét vépermetté füstölve.

A második sárkány, ami a tengerbe veszett, csu-

pán a véletlennek köszönhette pusztulását. Agyarival épp átharapta az elébe kerülő bolhedor torkát, csontot roppantva rázta pikkelyes fejét, s vele együtt zuhant a hullámok felé, mikor a hátában ülő élőholt feje egyszerűen levált. A rothadó húst még a nekromanta parancsige sem volt képes tovább egyben tartani, így a renegát galetki végre nyugalmat nyert. A sárkánya azonban úgy megzavarodott attól, hogy nincs többé, aki irányítsa, hogy „elfelejtette” elengedni a bolhedort. Sötét tajtékot vetve csapódott a két repülő lény a tengerbe, ahol már várták őket a hideg mélység ragadozói.

A galetki kapitány kénytelen volt néhány nyergelőt visszaküldeni a gigapoid hátára. Néhányuk súlyos sebeket szerzett, s ügyetlen, lassuló röptükkel csak akadályozták társaikat. Másoknak a quwarg dárdái fogtak el.

A maradék bolhedor osztag egyetlen támadó ékké egyesült, és szembe száguldott az Ében Hüllők három, megmaradt szörnyetegével. Ez a frontális ütközéssel fenyegető roham végre tökéletesen inyére volt mindkét félnek. A sárkányok a nélkül használhatták süvítő lángtengerüket, hogy nyakukat kellett volna forgatniuk. A nyergelőknek viszont volt elég idejük felkészülni a dárdavetésre, s gondolatban *kiszámolni*, hova is kell célozniuk.

A légben gyilkolók összecsapása olyan erejű volt, hogy a gigapoid réműletében megremegett, s még a téren egymást mérszárlok is felpillantottak, megakasztva saját fegyvereik mozdulatát.

Az Ében Hüllők tűzorkánja nyolc bolhedort lobbantott lángra. A nyergelők sikoltva vetették magukat a mélységbe, de a sárkánylehelet szikrázó csóvává emésztette testüket. A bronzmágusok által életre keltett szárnyaló torzszülöttek megdadtak a kintől, s mivel érezték, hogy már senki nem irányítja őket, egymásnak, és még sárterlen társaiknak csapódva keresték a gyors halált. Egyikük megvakult a tüztől, s egyenesen a sziget közepére zuhant. Becsapódása galetki katonákat, papokat, varázstudókat és emberharcosokat préselt szét a sziklákon, kidöntve a kínzó cseppköveket.

A jól célzott, egyszerre dobott quwarg dárdák gránitrepesztő csattanással robbantak fel. A nyergelőknek nem maradt idejük, hogy egymás között egyeztessék: melyikük hová veti fegyverét. Ezért a legtöbb dárdát a középen repülő sárkány kapta, és nyomban szétszakadt.

A jobb oldalon támadó Ében Hüllő szintén súlyos sebeket kapott. Az egyik quwarg dárda letépte az állkapcsát, a másik elporlasztotta hátán az élőholtat, így röpté megdőlt, lelassult. Két bolhedor nyomban zuhanva követte, és végzett vele, mielőtt eltűnhetett volna a magmakamra hideg feketeségében.

A harmadik hullőre egyetlen nyergelő sem dobott dárdát. A szörnyeteg épp a Bolhedor Lovagjainak kapitányával szemben közeledett, de tüzet szándékosan két kísérőjére köpte, épen hagyva a parancsnokot. Majd elszáguldott a bolhedor alatt, s kissé megemelve pikkelyes pofáját, kitepte annak mindkét hátsó lábát.

A kapitány azonnal érezte, hogy nem képes tovább a levegőben tartani hátságát. Vaktában hátradbott két dárdát, a távolodó sárkány után, de a robbanások hangjából tudta: célt tévesztett. A bolhedor rohamosan gyengült, s vele elszivárgott mágikus ereje is. A kapitány meglátta az alatt suhanó, sötét hullámokat.

– Ősök, vegyétek lélekenergiámat! – sóhajtotta a galetki, és a végső ima pózába merevedve várta a pusztulást.

Odafönn a rangidős nyergelő vette át a parancsnokságot. Csakhogy már nem volt kit harcba vinnie. A bolhedorok közül csupán hatan maradtak levegőben, s azok közül három volt sárterlen. A sárkányt sehol nem látták, elrejtette az óriás milgandok fénykörén túli sötétség.

Azután mégis felbukkant. A magmakamra legtefejről süvített le, oldalához húzott bőrszárnyakkal, egyenesen a gigapoid csontháta közepének szegezve csupa fog pofáját. A lomhán lebegő torzszülött megérezte a veszélyt, mert nem várva az utasításra, előre kezdett siklani. A raktárak, felépítmények közötti üres tereken mindenhol sebesült galetki katonák hevertek, s ők voltak az elsők, akik megpillantották a feljükk zuhanó szörnyeteget.

A csonthát épületei mögött rejtőző, felfegyverkezett renegát whakto imádók új vezére, Milona ezt a pillanatot választotta a cselekvésre. A csupa izom, férfias alkatú és arcú galetki nő, aki a nyergelők egyike volt, de betegséget mímelve elkerülte a mostani bevetést, most magasra emelte széles pengéjű, rövid kardját.

– A Fekete Kos dicsőségére! – üvöltötte mérgező gombától recsegő hangon, és kirontott a sebesült galetki harcosok közé. Nyolc munkás, hét katona és há-

rom nyergelő követte a nőt, akit Xanaver, az elpusztult mágus tanonc helyett választottak a lázadás vezérének.

Milona azért kapott rá a whakto rácsalására, mert feledni akarta galetki élete legostobább hibáját. Valaha úgy döntött, hogy lemondva a női kecs, báj és szépség minden kellékéről erőssé, férfiasá, keménnyé fejleszti a testét. Ez jó gondolatnak tűnt kislányként. Később azonban, mikor asszonnyá lett, meg kellett értenie, hogy a női bájakról lemondva elveszítette a szerelem lehetőségét is. A galetki férfiak remek cimboraként kezelték, de taszította őket Milona szállák izomzata, követ roppantott két macsca, és hajat nem ismerő, tar koponyája.

A whakto édes borzongása elfedte a nő keserű fájdalmát. S hogy ígéretet kapott a távolból: bármennyi szárított gombát kaphat, ha renegáttá lesz, ezért őrzöngő fanatizmussal rontott elő a raktárak mögül. Nyomában hasonlóan whaktora éhező háborodottak robogtak.

Az Ében Hüllő dühödten bömbölt, mikor hátában az élőholt lefékezte zuhanását. A bórszárnyak szélvihart kavarázó csapkodása tucatnyi galetkit söpört le a gigapoid csontlemezes hátáról, átlendítve őket a korlátan. A nyak tövéhez épített torony, amiben a lomha torzszülött nyergelője foglalt helyet, recsegve oldalára dőlt, és a szigetre zuhant.

Az Ében Hüllő, kelleetlenül engedelmeskedve az élőholtak, lassú emelkedésbe kezdett. Vérszomjától parázsló szeme áldozatok után kutatott, de a gigapoidot, bármilyen csábító csemegének érezte is, el kellett kerülnie. Ekkor tűntek fel ismét azok, akik még megmaradtak a Bolhedor Lovagjai közül. Hárman száguldottak elől, de a sebesültek is követték őket, nem törődve azzal, hogy semmi esélyük a győzelemre.

Az ifjú nyergelő, aki a kapitány örökébe lépett, a sárkányt figyelve lenyúlt combja mellé, de csápja csupán a kiürült dárdatokot tapinthatta. A káromkodás, amit elengedett, talán nem volt méltó az Ősök Szelleméhez, de őszintesége felért egy imával.

Az Ében Hüllő meglendítette szárnyait, és a bolhedorok felé szökkent. Pofáján mintha torz, helyeslő vigyor jelent volna meg. Eltátotta fogsorát, előtűnt vaskos, vörös nyálkában úszó nyelve. Az egyik galetki rádobta utolsó quwarg dárdáját, de a robbanás szele csupán megdobta kissé a hüllőt.

Az új kapitány kétségbeesett cselekedetre szánta el magát. Hirtelen felrántotta hátasa fejét, emelkedésre kényszerítve őt, majd a sárkány mögé érve izmoktat recsegtető fordulóba vitte. A hüllő nem tö-

rődött vele. Csökevényes értelmével azt gondolta, a galetki egyszerűen gyáva, s megpróbál elmene-külni a csatából. Ezért tűzsugarát a másik két bolhedorra köpte, elégedett üvöltéssel nyugtázva, hogy a lángok egyiket sem hagyták sértetlenül.

A galetki kapitány látta társai pusztulását, de lel-kében nem vert visszhangot a haláluk. Teste egybe-forrta a bolhedorral, amit maga nevelt, gondozott, munkásokat nem engedve soha a közelébe, mert tudta: egyszer a torzszülött mindezt feltétel nélkü-li engedelmességgel fogja meghálálni.

A bolhedor előtt, valamivel lejjebb, egyenesen szárnyalt tovább a sárkány. A nyergelő bokájára szorít-ásával fegyelemre intette hatását, majd hirtelen rá-dőlt a nyakára. A bolhedor bevonta szárnyait, teste mellett barlangi orkánként tombolt a szél, éppen csak ki nem tépve nyergéből a galetkit.

Az Ében Hüllő túl későn érezte meg a veszélyt. A sziget hátulsó cseppkőerdeje fölött suhant ala-csonyan, hogy kellő távolságban visszafordulva megkeresse még élő ellenségeit. A bolhedor ekkor csapódott rá a hátára teljes súlyával. Az élőholt szétporladt a két repülő szörnyeteg teste között. A lendület kifacsarta a hüllő bórszárnyait, s a siklás-ból zuhanás lett.

Együtt vágódtak a hegyes cseppkövek közé. A galetki nyergelő hunyt szemmel hagyta, hogy a te-hetetlenség elreptesse hátsáról, és az Ősökre bízta sorsát. Rövid, bátor életének egy éles peremű szik-la vetett véget, melyre rázuhanva gerince pozdorjá-vá tört.

A sárkányfatty megpróbálta lelökni magáról a bolhedort, de az karmait a pikkelylemezek közé vájta. A hüllő barlangot omlasztó robajjal érte el a cseppkövek sorát, melyek a csontlemezekkel nem védett hasat felhasították, amint a sárkány teste to-vább csúszott.

A kavargó port lassan elfújta a mélytengeri szél. A Fekete Kos által életre rángatott hüllők egyike sem élt már. A bolhedor azonban, ami a halálba taszította az utolsó Ében Gyíkot, csodálatos módon feltápászko-dott a dögről, s bár szédelegve, mégis elindult, hogy keressen valami ehetőt a parti sziklák között. Azután szimata jelezte, hogy szeretett nyergelője valahol a közelben van. Tömzsi lábain billegve a halott galetki-hez sietett, és orrával többször megbökte őt.

Mikor a nyergelő nem mozdult, a bolhedor halk, nyüszítő *dalba* kezdett, s azt mintha vele zengték volna a környező sziklák.

# BOZÓTHARCOSOK

Nyári nap tűz a fák lombjai közé. Békés az erdő. akárcsak a mellette vezető földes út. E békéséget két humanoid közelése töri meg, kik hangosan csörtetve, bosszúsán morogva közelítenek az erdőből, a szekérszabdalta út irányába.

Groteszk alkat, megtört, púpos tartás, bestiálisan előreugró állkapocs jelzi, hogy nem az emberi faj képviselőivel van dolgunk: orkok. Karjukban vaskos, görbe husángot lóbalnak, így érnek az utat szegélyező bozótoshoz. Megbújnak a dús lombú cserjék, sűrű, biztos rejtetek adó levelei közt.

A megtermettebb – ha lehet így fogalmazni – kidugja fejét a lombok közül, s kérdi:

– Ember jön?

A másik kinéz. Egy lovas poroszkál az úton: díszes köpenye, cifra ruhája, tollas kalpagja jómódra vall.

– Ember jön – feleli.

– Megfosztjuk?

– Uh... megfosztjuk!

– Én beszélek?

– Uh... te beszélsz!

– Én ütök?

– Uh... te ütsz!

A megtermett sunyin, gonoszul a másikra pillant:

– Enyém zsákmány!

A másik ugyanezzel a pillantással válaszol:

– Enyém zsákmány!

Vérben forgó szemekkel merednek egymásra, hisz a zsákmányból mindkettjük szeretné a legnagyobb részt megkaparintani, s ha kell, akár öltre is mennek az elsőségért.

Vígan füttyörész a kalpagos lovas, élvezi a napsütést, a vidéket, az erdő békés hangjait, amikor üvöltés hallatszik a bozótosból:

– Megpusztultsz!

Ágak reccsennek, ahogy két test zuhan ki a sűrüből. A ló megtorpan, a lovas ijedten figyel az egymással birkózó, hörgő-vicsorgó lényeket. Majd, mint szenderegéséből ébredő, megrázkódik, feszésre váltja fogását a kantáron, s megugratja lovát.

Az elborult agyú orkokat mostanra véres foltok borítják. Mire feleszmélnek, a lovas már messze jár, s csak a ló patái által felvert por kavarog a kies út felett.

Az eltelt órák alatt téptett rongyaikat igazgatták, s titkon, szinte kéjes elégedettséggel szemlélték a másikon ejtett sebeket, duzzadt, lila foltokat.

– Ember jön? – kérdi a megtermett, szeme alatt kékeslilás folt éktelenkedik.

A másik kinéz. Magányos férfi közelít az úton. Nincs lova, nincs díszes köpenye, de van kardja, s a testére feszülő bőrruha gondozott izomzatról árulkodik. „Erős” – méri fel az ork, de ők ketten vannak, agya logikusan gondolkodik: a kettő több mint az egy, két ork erősebb, mint egy ember.

– Ember jön – feleli.

– Megfosztjuk?

– Uh... megfosztjuk!

– Én beszélek?

– Uh... te beszélsz!

– Miénk a zsákmány?

– Uh... miénk a zsákmány!

Elérkezik a megfelelő pillanat, kiugranak a bokorból, s fenyegetően lóbalják husángjaikat a megtermett férfi előtt.

– Ide pénz! – ordítja a megtermett.

A férfi keze öve felé siklik: vajon a pénzes zacskót vagy a kard markolatát szorítják-e meg ujjai?

A megtermett szabad markát nyújtja, közben kivillantja, redves, sárga agyarait. A másik nem várja ki az ember óvatos mozdulatának végét, husángja ütésre emelkedik.

– Én ütök! – ordítja a megtermett.

– Arrrghh.. – hörög a társa.

– Én ütök! – szól fenyegetően a megtermett, közben fél szemét az emberen tartja.

– Én ütök! – üvölti társa, s husángja a megtermett arca felé lendül. Az hátrahúzza fejét, az ütés nem éri el teljesen, de így is megszedül. Visszaütne, de vér fröccsen arcába, éles fájdalom mar bordái közé, ereje elhagyja.

Véres karddal a kezében áll az ember a halódó orkok felett. Melléjük köp, s megvetően megjegyzi:

– Hülye orkok!

Lassan huny az orkok öntudata.

– Hülye vagyunk? – kérdi a megtermett.

– Uh... hülye vagyunk.

– Megszúrt ember?

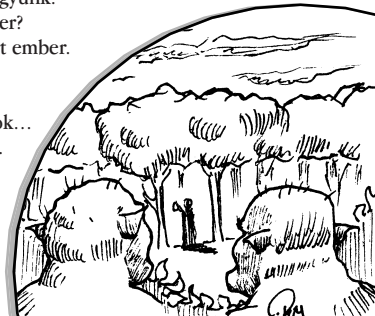
– Uh... megszúrt ember.

– Seb fáj?

– Uh.. fáj.

– Ah... el... halok...

– Jaj, elhalunk...



# Ghalla News

90

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2001. június

STATISZTIKA

Ember	15,2%
Elf	13,1%
Törp	8%
Árnymanó	7,6%
Troll	9,4%
Gnóm	6,2%
Alakváltó	16,1%
Kobudera	17,4%
Mutáns	6,9%

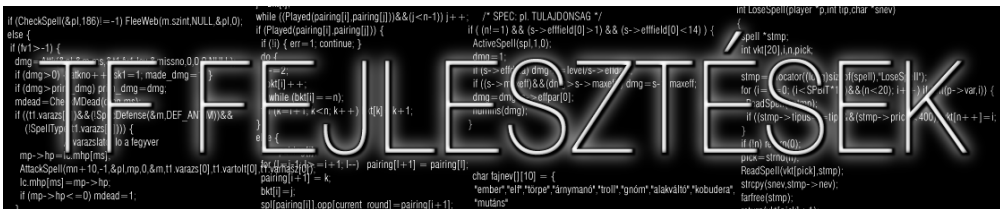
<b>LEAH:</b>	10,9%
átlag hit:	kisebb papja
<b>DORNODON:</b>	12,8%
átlag hit:	bíborosa
<b>RAIA:</b>	16,2%
átlag hit:	bíborosa
<b>ELENIOS:</b>	6,9%
átlag hit:	kisebb papja
<b>SHERAN:</b>	12,9%
átlag hit:	felszentelt papja
<b>THARR:</b>	24,5%
átlag hit:	felszentelt papja
<b>FAIRLIGHT:</b>	11,8%
átlag hit:	kisebb papja
<b>CHARA-DIN:</b>	4,1%
átlag hit:	kisebb papja

Leggazdagabb	82884
Max Hp	868
Legtöbb skalp	19
Összes skalp	537
Legtöbb szörny	5693
Összes szörny	2830976
Legtöbb varpont	3472
Legnagyobb hit	
<i>földi és égi helytartója</i>	
Legtöbb tudatpont	94
Összes halhatatlan	592
Legnagyobb halhatatlanság	10
Legtöbb pszipont	340
Legtöbb tapasztalati pont	21902472

Rejtőzködés	137
Nyomkövetés	144
Lopás	156
Mászás	47
Csapdakészítés	59
Csapdaészlelés	48
Gyógyítás	150
Titkosírás	50
Felderítés	133
Szörnyidomítás	41
Teológia	204
Taumaturgia	232
Szerencsejáték	19
Harcművészetek	43
Szkanderozás	47
Zene	114
Szörnyismeret	63
Pszí	67
Zárnyítás	33
Vadászat	217
Bányászat	63
Testépítés	110
Úszás	40
Ordítás	40
Jó	18,8%
Semleges	59,7%
Gonosz	21,5%
Víziharc	27
Ökölvívás	49
Szűrőfegyver	55
Vágófegyver	43
Útőfegyver	55
Lőfegyver	42
Dobőfegyver	42
Erő:	105
IQ:	84
Ügyesség:	69
Egészség:	69
Szerencse:	86

2001 MÁJUS 27





## APRÓSÁGOK

- ❖ Bekerült néhány újabb isteni küldetés az élen járók számára.
- ❖ Az éhínség varázslat eddigi hatása mellett ezentúl D2 sebzést okoz szintenként, a szárazsághoz hasonlóan.
- ❖ A haar burka II. varázslatot erősítettük, csak -2 támadást ad, de 9 védekezést, és vp költsége 10-re csökkent.
- ❖ A Sötét Földes küldetésben 30 helyett már csak 24 mópat tetemet illetve mutáns csontot kell leadni. Mutáns csont találására már több lehetőség is van, másznivalókban és csatamezőkön is rábukkanhatsz az eddigi helyek mellett.
- ❖ A kreáció varázslatot viszont korlátoztuk, egy körben legfeljebb hatszor lehet használni.
- ❖ A familiáris idézéssel kapcsolatos hibákat (komponensek, taumaturgia növekedés böles szilmillre és smaragd őrsárkányra) javítottam.
- ❖ Maximalizálva lett az egy adott fegyver szakértelem növekedése egy forduló alatt – de csak akkor, ha az a szakértelem 50-nél nagyobb, tehát ez nagyon kevés játékos érint. A korlát  $15 \cdot [\text{szakértelem}/10] \% -$  tehát pl. 52-es szakértelemnél  $15 \cdot [52/10] = 10\%$ -ot fog az adott fegyver szakértelem összesen fejlődni (beleértve a két kör közti fejlődést). A változás oka nyilvánvaló, nem akarjuk, hogy megfelelelően sok szörny ölése esetén három körönként nőjön a fegyver szakértelem, és az egekben kössön ki.

## VARÁZSLAT TANULÁS

Az előző Krónikához kiegészítésképp, négy újabb varázslatot lehet elsajátítani regeneráció pontokból, az IM <varázslat> paranccsal. Ezek:

név	regeneráció pont
esőidőzés (#11)	10
méregsemleresítés (#14)	10
korgó gyomorf, huss (#21)	10
a halál csókja (#187)	20

A varázslatok részletes leírását ld. a korábbi Krónikákban.



## FEJLESZTÉS

Az Alanori Királyság városaiban új küldetésadó épületek kerültek be Invázióügyi Minisztérium néven. Az itt kapható küldetéssorozat főként azoknak a játékosoknak szól, akik a helytartói küldetéssorozatot teljesítették, de a Sötét Földhöz még kicsit gyengénekk érzik magukat. Persze a táposabbak is bemehetnek, hiszen a feladatok végén mesés kincs vár rájuk, de a labirintusokban rejtőző szörnyek leölése csakis a 36-nál kisebb fegyver szakértelmeket fejleszt (de ellentétben a csatamezővel, ha van 36-os vagy nagyobb fegyver szakértelem, de egy gyengébb fegyvert használsz, azt is tudod fejleszteni – így pl. felnövelhető a vágófegyver a Thargodon berzerkerekhez vagy valamilyen másodlagos fegyver az ökolívók számára).

## ÖKÖLSEBZÉS

Közkívánatra, leírjuk, hogyan számolja a program a harcművészek alapsebzését. Az ökol sebzése a harcművészet szakértelem függvényében nő, az alábbi táblázat szerint:

harcművészet	sebzés	átlag
-	D3	2
1-3.	2D3	4
4-6.	3D3	6
7-9.	4D3	8
10-14.	5D3	10
15-19.	6D3-1	11
20-24.	7D3-2	12
25-29.	8D3-3	13
30-34.	9D3-4	14
35-39.	10D3-5	15

...és így tovább, minden további 5 HM 1-el növeli a sebzés várható értékét.

Természetesen, mint más fegyvernél, a fentiekhez így is hozzáadódik a fegyver szakértelemből eredő bónusz (a fegyver szakértelem egyharmada, lefelé kerekítve), és az erő bónusz. Az ökolívásnál azonban még ott van a kesztyűből eredő bónusz (a mindenki számára elérhető tankány karomnál ez +5 sebzés), így 40-es harcművészetnél az alap sebzés 21 lesz. Mindemellett ott vannak még a különböző harcművész technikák, amelyek jócskán megdobják a sebzést.

THOR MIKLÓS

# TUTI TIPP

Silacco világ életében másokból élt. A régmúltban, a világon végigsöprő tűzvihar előtt egy rablóbanda tagjaként garázdálkodott, és bár a katasztrófa után lehetősége lett volna megváltoztatnia életét, inkább maradt a megszokott foglalkozásánál. Kezdetben őszinte örömmel tapasztalta, hogy az új világban kevésbé kell rejtőzködő életmódot folytatnia, mint korábban, ugyanis ez a világ tele van hozzá hasonló szemléletű alakokkal. Az öröme később elmúlt, amint rájött, a régi idők zsványbecsülete itt nem érvényes, de mint sok más dolgot, ezt is a saját javára fordította. Mindenkit meglopott, akit csak lehetett, és bár a gyorsan elterjedő csapdaállítási szokások megnehezítették a dolgát, hamarosan profi módon kerülgette ki ezeket az ötletlenül elhelyezett, semmit sem érő védelmi eszközöket. Elvett mindent, amit csak tudott: aranyat, értékes tárgyakat, de néha olyanokat is, amelyek semmire sem voltak jók, csak arra, hogy egykori gazdájuk bosszankodjon eltűnésükön. Szívesen vadászott zöldfülűekre, rombolt le oltárokat, szabdalt szét nekrofunokat, csapott be mindenkit, akit csak lehetett.

Áldozatai persze gyakran megfenyegették, jó páran próbálták személyesen is elkapni, és néhány alkalommal ő is rajta vesztett a próbálkozáson, személyes vagyontája egyre gyarapodott. Az új és újabb kihívásokkal szemben, valamint a civilizáció peremén egyre gyarapodó szörnyek és teremtmények miatt egyre értékesebb és egyre ritkább eszközöket, fegyvereket és vérteteket kellett beszereznie, de a sikeres „beszerző körutak” eredményeképpen vagyona egyre gyarapodott. Bár nem volt valami szorgalmas hívő, meglepéssel vette, hogy papi hatalma is folyamatosan növekszik.

Persze, mint mindenki, aki mások munkájából él, ő is egy tuti tippről álmodozott, egy biz-

tos ötletről, amivel hosszú időre biztosíthatja saját jólétét. Biztos volt benne, hogy egyszer csak rámosolyog a szerencse egy szép térkép, egy kulcs, vagy akár egy tuti tipp formájában, ami alapján hatalmas zsákmányhoz juthat. Gyakran kincseskamrákról, a Fairlight bank széfjéről vagy a helytartói palota kincstáráról álmodott, sőt legszebb álmaiban egy tuti trükk segítségével Borax, az uralkodó kincseit emelte el. Reggelenként, amikor felébredt, és rájött milyen távoli álmok is ezek, kissé szomorúan látott neki a napnak, de hamarosan jóleső érzéssel a szívében rendezte át a tulajdonosi viszonyokat kalandozó társai között, hiszen tudta, az álmai beteljesüléséért folytatott hadjáratban ezek az aprócska csaták is fontosak lehetnek.

És egyszer csak eljött a nagy nap. Ugyan nem az uralkodói kincstárba kapott meghívót, de számára álmai teljesülését jelenthette a dolog. Mindent egy véletlen beszélgetés indított el, amit egy hosszú ideje nem látott rokonlélek, egy hozzá hasonló mentalitású elf ismerősével folytatott. Az elf, hozzá képest szinte kezdő, – legalábbis a kalandozók között terjengő hírek szerint – mostanában biztos ötletek közvetítéséből élt, még hozzá nem is rosszul:

– Hé Silacco, barátom! Mi van veled mostanában?

– Szépen csordogál az élet, ahogy kell. – dörzsölte össze ujjait válaszul az ember. – Nincs valami jó híred a számomra?

– Beteljesült már a legszebb álmod?

Silacco meglepve érezte magát, hogy az elf ilyen jól értesült, de azután rájött, hasonlóan éreznek mindketten:

– Még a közelében sem jártam.

– Csak nem azt akarod mondani, hogy még



nem látogattad meg a helytartói kincstárat?

– Ezzel talán nem kellene viccelődni. – csóválta meg a fejét, de mindjárt észre vette, beszélgetőpartnere komolyan beszél.

Az elf ugyanis sunyin végigpillantott a forgalmas utcán, és behúzta Silaccót egy síkátorba. Arcán gúnyos mosoly villant. Majd új kérdést tett fel:

– Na, kell egy tuti tipp?

– Ha olyan biztos miért nem te csinálod meg?

– Az információt megszerezni egyszerű volt, de a munka komoly tapasztalatot igényel. Talán egy kis idő múlva én is megpróbálom.

– Nos nálam megvan a tapasztalat. – vigyorgott most el Silacco. – Mit kérsz érte?

– Biztosan megegyezünk...

Nem éppen rövid alkudozás után, melyben mindketten felvonultatták széles alkuszi repertoárjuk majd minden eszközét, az üzlet viszonylag gyorsan lezajlott. Silacco könnyebb zsákkal, de mélyen a tervezettségbe merülve távozott, míg az elf gyorsan elrohant, még értékeesebb dolgokra cserélni a megszerzett tárgyakat.

Két nap múlva Silacco már az éjszaka közepén lopakodott a helytartói palota kertjének hátsó falaihoz. Az árnyékban lapulva megvárta, míg a palotaőrök nehéz páncélba öltözött szokásos őrzárata elcsörömpöl mellette (természetesen esélyük sem volt, hogy észrevegyék a sötétruhás tolvajt), majd a falhoz rohant és mászókampóját feldobva villámgyorsan feljutott tetejére. Alaposan körülnézett a bokrokkal teleültetett kertben, majd, mielőtt az őrkutyák reagálhattak volna jelenlétére, három gyors ugrással bevetette magát a faltól nem messze lévő lejáratba. A sötét lépcsőkön lefelé indulás előtt megvárta, míg létrejön az infralátása, majd a csapdákat óvatosan kerülgetve elindult lefelé. Minden a tippben megadott helyen volt, így a megfelelő lépcsőket átlépte, a kifeszített drótok között átbújt, jó tempóban haladva hamarosan elért egy vasajtóhoz. Rövid próbálkozás után egy apró ezüst kulcsot választott, és az ajtó halkán csikordulva kinyílt. Silacco már-már szitkozódni kezdett volna, de ekkor megpillantott az ajtó mögött egy háttal álló palotaőrt. Mint a villám csapott le a lassan reagáló őrszemre, és rövidkardjának egyetlen pon-



tos szúrásával elintézte azt. Gyorsan körbe pillantott, de szerencsére senki más nem volt a közelben. Az őrt átkutatva megtalálta a palota belső ajtajait nyitó kulcsot, és óvatosan haladt tovább a megjelölt útvonalon. Ügyet sem vetett a folyosót bevilágító fáklyákat tartó arany csecsebecsékre, korábbi tapasztalataiból tudta, az – sok más, a palotában látható dologhoz hasonlóan – csupán rendkívül jól sikerült illúzió. Hamarosan ütemes léptek zaja közeledett felé.

A folyosó egy beugrójába rejtőzve megvárta, míg az őrzárát elmegejéte, majd gyorsan tovább lopódzott. Magában számolta a beugrókat, és más ajtókra ügyet sem vetve gyorsan elérte a lefelé vezető lépcsőket. Tudta, bárhol is áll meg egy percre, akkor belefuthat egy őrzáratba, ami ugyan nem okozhatott a harcban komoly gondot számára, de a csetepaté zajaira könnyen felébredhet az egész palota. Az ajtók mögött lévő termek és szobák hasonló problémákat jelenthettek volna, ráadásul az elf tippjében egy szót sem volt azokról, kizárólag a kincseskamráról, ami nagyobb zsákmánnyal kecsegtet, mint bármi más.



Három lépcsőforduló és négy elkerült őrző után már biztos volt benne, hogy jó üzletet kötött az elffel. Ekkor már mélyen bent járt a palota pincerészében, közel a tippben megjelölt helyhez, és gondolatban már a zsákmány elköltésén és kalandban szerzett hírnevén járt az esze. Amint elkalandoztak a gondolatai mindjárt belefutott egy oldaljárathól kilépő palotaőrbe, de sem az ő, sem annak vadászkutya nem okozott gondot számára, kardja és varázslatai segítségével gyorsan elintézte mind a kettőt. Halkan lihegve átkozta magát, mert a harc zaja messzire visszhangzott a pince-szint csöndjében, de ahogy körbe pillantott mindjárt tudta, megint szerencséje volt. A messzire belátható folyosókon sehol nem mozdult semmi. Nem úgy a háta mögött lévő oldaljárathban. Onnan halálos csöndben rontott elő egy sosem látott, pókszerű teremtmény, egyik lábával letépte róla a zsákját, másikkal a bal vállát csavarta hátra, míg csáprágói Silacco hátába mélyedtek. A tolvaj megpördült, a rá támadó lény ívben repülve csat-

tant a falon, majd az ember kezéből kivágódó jégcsóvak elöl az oldaljárat sötétjébe menekült.

Silacco szédelegve kötözte be sebeit, érezte, hogy támadója mérge elszívja varázserejét. Sosem hallott még efféle lényről, így azt sem tudta hogyan védekezhetne mérge ellen, de tudta ideje fogytán van. Hamarosan hajnalodik és a palota nyugodtabb zugai is megtelnek élettel, nyüzsgő hivatalnokokkal, szolgákkal, örökkel. A két harccal elvesztegetett időt be kell hoznia. Szinte futva haladt, egészen a megjelölt ajtóig, ahol egy pillanatra megtorpant, magában ugyanis valami díszesebb és jobban őrzött ajtóra számított, bár az elf leírásának tökéletesen megfelelt. Gyorsan kinyitotta az ajtót, és belépett a helyiségbe.

A terem közepén lévő hatalmas kupac aranyon és drágakövön megcsillanó fátylafénytől szinte hullámoztak a falak. Silacco eksztázisba esve lépett az embermagasságú kupachoz, majd hirtelen ötletből belevetette magát és két kézzel

szórta magára a kincseket. Ez az, igen ez, amiről álmodott, amióta csak az eszét tudta, és nem is sejtette, hogy ilyen hamar teljeseedik be az álma. Most minden vágy valóra válhat – gondolta és szinte úszott a kincsekben. Annyira belefeledkezett az örömbbe, annyira elvakította a ragyogás, hogy észre sem vette, mint oszlik szét a falakat alkotó illúzió.

Majd lassan a kincsek is átváltakoztak, pont olyan sebességgel, hogy a tolvajnak esélye sem legyen kimenekülni a megszilárduló iszapból. Az illúzió falak mögötti térből fegyveres örök siettek elő és zárták körbe a mozdulni sem tudó embert. A palota védelméért felelős udvari varázsló megnyugodva fizette ki a fejpénzt az elf kezébe:

– Igazad volt, most harmadszor is.

– Mindig megbízhatok a rend hűséges szolgájában. – villantotta meg szent szimbólumát az elf, miközben átszámolta jutalmát, és gúnyos mosolyt villantott az iszapbéklyókban vergődő emberre, majd megbízójához fordult:

– Adjak még egy ilyen tuti tippet?

# AUKCIÓS STATISZTIKA

Immár több éve annak, hogy a TF-ben feltűnt az internetes licit. Az e-maillal rendelkező játékosainknak valószínűleg nem kell bemutatnunk ezt a szolgáltatásunkat (ha mégis, úgy sürgősen látogassanak el honlapunkra a [www.beholder.hu](http://www.beholder.hu) címen), de talán számukra is érdekes lehet az itt látható pár statisztika.

Levélben játszó játékosaink számára az aukciónak csak az eladási részre vehető igénybe, amennyiben UL-jük hátoldalán közlik az operátorral a felajánlott tárgyakat. A felajánlás során meg kell adni a felajánlott tárgy nevét, sorszámát; a darabszámot; a kikiáltási árat és a felajánló karakter számát. Ezekon kívül a felajánlónak 15 arany felajánlási díjjal is rendelkeznie kell. Ha a felajánlás megtörtént, hamarosan megérkezik az aukciós ügynök, és elviszi a tárgyat és a tizenöt aranyat. Ha a kikiáltási ár nem volt túl magas, két-három hét múlva az ügynök az eladott tárgy árat fogja visszahozni.

A licitre eddig 16405 tétel érkezett.

Ebből eddig 13513 elkelt, 2412 pedig visszakerült tulajdonosához (túl magas kikiáltási árat határoztak meg).

Az eladások összértéke 4714413 (!) arany.

Összesen 1671 karakter vett részt a liciten. 1383 bevők és 1335 felajánlónk volt.

Eddig 423 féle tárgy szerepelt az aukción.

## A LEGNÉPSZERŰBB TÁRGYAK

393	370	305	galachmit
359	18	11	gyöngymangó
349	2	2	kaja
333	1656	689	pszi-kő
279	39	37	sáfránypor
274	679	35	remákszív
259	35	27	szent jogar
245	84	86	purifikátor háj
207	281	231	ezüsttollú nyíl
196	103	58	shinai gömb
186	63		ezüst papi karkötő
179	95	50	xirnox szív
175	464	63	arany papi karkötő
172	96	18	thargodan esszencia
172	322	67	moa smaragd
168	46	25	obszidián karkötő
163	762	82	zafir erőöv
159	801	102	zangrozi csizma
157	16	31	pular kristály
152	591	117	smaragd védőgyűrű
143	42	17	csontpálca
142	158	68	eldaran karkötője
138	510	113	moa rubin
138	159	64	bibor erőöv
137	6	4	álompör
136	422	30	szigony
136	317	85	kvazársisak
134	390	224	praglonc hártya
118	65	34	gyógykenőcs
116	740	129	moa gyémánt
115	84	45	umbatari karkötő
113	3	1	drótször

## A NYUGATI OLDAL LEGDRÁGÁB TÁRGYAI (10 DB-TÓL)

45	3272	1202	esszenciakristály
97	1900	470	fpi formázó minta
16	1898	1281	szent kehely
333	1656	689	pszi-kő
99	1219	246	moa katalizátor
37	1089	108	szent kulacs
51	889	100	optiri agyisak
96	867	247	tharr keresztje
19	822	61	varkaudar szablya
51	773	342	fekete kehely
163	762	82	zafir erőöv
62	752	70	kvazár kesztyű
116	740	129	moa gyémánt
25	704	66	fairight köpenye
274	679	35	remákszív
152	591	117	smaragd védőgyűrű
138	510	113	moa rubin
175	464	63	arany papi karkötő
136	422	30	szigony
393	370	305	galachmit
17	360	492	mászó karperec
49	355	74	mágikus koponya
20	332	85	roxati üveg szem
172	322	67	moa smaragd
136	317	85	kvazársisak
45	314	45	cápaölő tör
207	281	231	ezüsttollú nyíl
85	269	129	moa zafir
33	231	25	mutáns csont
60	228	69	regeneráló gyűrű

## A KELETI OLDAL LEGDRÁGÁB TÁRGYAI (10 DB-TÓL)

22	3806	rhatt pánccélja
14	2289	szerecsentalizmán
13	1803	nehéz harci kesztyű
17	1585	trákin csákánya
38	3250	1568 mágusköpeny
16	1898	1281 szent kehely
19	1233	arany pikkelyévert
13	1204	szellempajzs
45	3272	1202 esszenciakristály
25	1176	mithril láncing
70	1012	morgan sipkája
54	3103	996 rughar gyűrűje
43	933	pusztítás botja
33	932	agyartör
14	888	láthatatlan köpeny
333	1656	689 pszi-kő
13	650	törpe óskó
27	562	mithril sisak
24	506	mithril kesztyű
16	501	thargodan korona
17	360	492 mászó karperec
39	490	szívkereső
97	1900	470 fpi formázó minta
25	467	tyrex bunkó
31	454	urgod kesztyűje
32	424	tharr pajzsja
11	415	morgan pálcája
63	3159	414 pengepajzs
14	381	moa töltő
51	773	342 fekete kehely



# TELEFONOS ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

Cégünk újabb szolgáltatással igyekszik a játékosok kedvében járni, és minél zökkenőmentesebbé tenni a levelezős játékaikat. Minden hétköznap délelőtt 11-től délután 3-ig játékosaink rendelkezésére áll két telefonvonal, ami csak erre a célra van fenntartva.

Mire is jó ez? A telefonon keresztül megtudhatod mennyi zseton van a számládon, hányadik fordulód következik, megérkezett-e az UL-ed, vagy kiküldtük-e már a fordulódodat. Egyszerűen bármilyen adminisztrációs kérdésre választ adunk. Újra kérheted a fordulód kiküldését neten vagy postán, reklamálhatsz az UL-ed eltáplálása miatt stb. Programhibát, és egyéb problémát is bejelenthetsz, vagy érdeklődhetsz róla, azonban ezeket nem tudjuk azonnal, ott a telefonon keresztül megválaszolni, hiszen ezek hosszabb munkát igényelnek. Elő kell keresni a megfelelő fordulót, elemezni a benne történeteket. A programhibákkal kapcsolatban ezért inkább csak bejelentésekre alkalmas a telefon. Ezen a számon HKK és könyvekre szóló rendeléseket is felvesszünk. Reméljük, hogy ezzel az új szolgáltatással sokat segítünk nektek a minél élvezetesebb játékból!

**TÚLÉLŐK FÖLDJE: 297-3660**

**ŐSÖK VÁROSA: 297-3661**

## APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

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

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

## TÚLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT. KONTAKT

☐ Egy 17 éves, 250 cm magas troll férfi hozzáillő partnert keres. Jelentkezni a (#4025)-ös mentálszámon lehet.

### Troll Veremharcos (#4025)

☐ Várom annak a kopasz, szürke szemű, troll férfinak a jelentkezését, aki a (9, 6)-os mézton megr próbált meglopni. Nem akarom bántani, csak próbálkozása okát szeretném megtudni. Más. Akit érdekel két eladó varányszem, írjon a (#4025)-ös mentálszámra, Troll Veremharcosnak! (#4025)

### SEGÍTSÉG

☐ Ezúton köszönöm meg a segítséget. Jó érzés tudni, hogy van még aki harcol a gonosz ellen, van, aki szeretne értelmesen élni. Remélem méltó társatok lehetek, és együtt talán sikerül megváltoztatni ezt a világot. Mert kell. Most nincs más, csak az önzés, a hatalom hajszolása. Mindenki átgázol mindenkin, az apák sorsára hagyják a gyermekeiket (igaz Tóbiás, drága apukám?), a földet vég öntözi, és virágot csak varázskomponensnek szednek a férfiak. Még egyszer köszönöm a segítséget, és ígérem, nem fogtok csalódni bennem. A fény őrizzen bennüket!

### Whai-Ling

☐ Kalandozók! A múltkori számban azt hiszem lemaradt a címem: Tököli Imre, 1237 Budapest, Árvíz u. 29. Ide küldjétek az infókatek Leahról és Dornodról. Mivel eléggé pénzihiányban küszködök, jó lenne, ha egy pár társam legalább 1 aranyat küldene nekem. Ha tudom, meghálálom. Egyébként minden infó jól jön. Leahról és Dornodról olyan infó kéne, hogy miért választottad, mit kaptál tőle, egy szóval győztetek meg, hogy melyik istent kövessim. Nyugodjatok meg, nem tápért akarok beáldozni egyik istennek sem. Üdvözlettel: **Mephisto (#2992)**, aki gonosz akar lenni

☐ Üdv kalandozók! Ha valaki tudna nekem küldeni Chara-din kildetés- és varázslatisítást, azt nagyon megköszöném! A rúnakövek helyére is kíváncsi lennék. Káosz Lordok! Kérlek benneteket, írjátok meg, mi módokon juthatnék az ékközhöz. Úgy hallottam, ha kildetéseket hajtok végre, akkor is szerethettek. Kérlek, írjátok! Kolos Marcell, 1212 Budapest, Kükötő u. 15. tel.: 20-346-3049.

### Rotta (#4029)

### SZÖVEKSÉGEK. KT-K

☐ Üdv kalandozók! Továbbra is várok minden infót, térképet a csatornátl nyugatra. Írjon, akinek van kedve KT-t alapítani, vagy Dor-

# APRÓK

nodon templomot építeni. Remélem ez a hirdetésem végre megjelenik. '93 novemberre óta játszom, ez idő alatt 4-5 hirdetést próbáltam feladni. Sikertelenül. Van, akinek egy számban volt ennyi. Hogy van ez? Címem: Gombkötő Miklós, 2310 Szigetszentmiklós, Ősz u. 30. Üdv: **Nikolaus, a Vándor (#4849)**

### ÜZLET

☐ Eladók a következő tárgyak: smaragd védógyűrű, bíbor erőöv, kvazársisak, arx forma, 2 galachmit, lánckesztyű, nagy vaspajzs, sárga erőöv, ezüst papi kakótó. A nagyszabású litcitre az (#5738)-as karakterszámon lehet jelentkezni. Az üzlet nyár végén lesz aktuális, remélem időben szóltam.

### Ymmor-Thal (#5738)

### ÜRS

☐ **ÉRZÉKETLEN ÉRZÉKSZERVEK**  
(Elda születésnapjaira)

*Savanyú hang dereng fel balványan  
És kemény fájdalom koppan lányan  
Kesernyész iz a számban, mégis édes  
Emléked fáj, de most mégis kélyes.*

*Jöttem, láttam, szerettem, temettem  
Sós könnyek gyűlnek szememben  
Lángoló szívem hideg tűzzel ég  
Gyomromba görcs mar és lelkeembe jég.*

*Tél van, szememre fagytak a könnyek,  
Almaimban rámtörő rémképek.  
Kiáltom hangosan: Én végre élek!  
Földet bányunk rám vibogva... félek.*

*Síromra nem vet senki virágot  
Tűz mossa ki szívemből a lángot.  
Szereltem tüze nem ég szememben  
Lelkellen, s érzéketlen lett testem.*

*Savanyú hang dereng fel balványan  
És kemény fájdalom koppan lányan  
Arcod még látom, de bomályosan  
Légy boldog! S legyen én... boldogtalan.*

### Jessa az átkozott (#2088)

☐ *Szomorú a troll sorsa,  
Egyedül van mint az ujsza.  
Nincs barátja vagy társa,  
Kinek bánatát, örömet feltárja.*

*Nincs a magánynál szörnyűbb dolog.  
De a bátor szív tovább él, s dobog.*

(#4025)

### VONYÍTÓ ANGYALOK

*Mi ez a csend, mi bennem lapul  
Odalelem melyen, a gyomrom mögött.  
Mért ordítanak rám  
a néma csillagok?*

*Miről mesél a bold, sápadtan suttozva  
odafern az égen, a felbők mögött.  
Mért vonyítanak  
a sápadt angyalok?*

*Miért nem érti senki, miről dalolok  
idelen balkan, az istenek bátamögött?  
Mi ez a csend, a sikolyok között,  
egyedül vagyok, mindenki mögött!*

### Sonka Nery

### EGYÉB

☐ Chara-din moecosk fattyai! Látlak benne teket. Látom, ahogy estéknként tábornozem fénykörén kívül ólálkodtok. Rendben, hát legyen meg pengém akarat. A Wargpin feletti Bűzös Mocsarakban várak rátok. Szerintem ideális temetkezési hely. Pont a hozzátok hasonló férgeknek való. Más. Éjszakáim szebbé tételéhez Leah papjait várom...  
**Bela, Küdök Lánya (#2007)**

☐ Hello mindenki! Újra itt vagyok, hogy boldog-boldogtalan olvashassa jobbnál jobb írásait. Közölnék veletek egy érdekeséget a TF-en használatos DEM nevű tárgyról, melyet az Új Magyar Lexikonban találtam. „Deus ex machina (latin): isten a gépből”. Isteni beavatkozás. Számos ókori drámában a bonyodalmat egy gépezet útján lebecsátott „isten” váratlan megjelenése oldotta meg. Átvitt értelemben a bonyodalomnak erőltetett, az előzményekből nem következő fordulat által történő megoldása.” Érdekes, nem? Nos ennyit mára, ha találok valamit, majd írok. Amúgy hétfőnként és keddenként megtaláltok a #TF #TF szobájában, de előfordulok a #bulin és a #beadside cseten is. Ja, és az #rpg-n is. Természetesen Zelmor néven. Legyetek jók, és írjatok: zelmor@freemail.hu, Fiser Péter, 1214 Budapest, II. Rákóczi F. út 266. Üdv! Ja, a csatán 14-től 15-ig vagyok fenn.

### Zelmor (#5600), a jó

☐ Na, tudtam én! Éreztem. Nem kell az igazi művész, a költő, csak a senki rímfaragó, igaz-e? Mindig így volt. Jöttök, és elvitték, bezártak, mert más voltam és nem engedtek kimenni, rácsok voltak, és hiába üvöltöttem, hogy a művészeknek szabadnak kell lenni, nem járhatok mezítláb, kell a bőr, mer az

igazi költők szabadon járnak, és habot köpnek, ha úgy akarják, nem engedtek, csak figyelték, mindig figyeltek, lesték a pillanatot, mikor majd rámondhatnak, de láttam őket, hiába zártak be, tudtam, hogy lesz bakkuracsimám, mer a rácsok elolvadtak a tűzben, és én kijöttem, itt vagyok, hiába figyeltek, érzem, hogy nem kellene az igazi versek, csak a döglött állatok, meg a dagadt keselyűk, akik ordítanak, mer fáznak, én is fázom, de a hangok csak figyelnek, ott vannak mindenütt, majd meglátjátok, hiába nem választok, ti is sorra kerültek, van már csizimám is, a köllök meg éhen döglenek. MÉR nem választok nekem, ti dalnokok, ti bárdok!

**Sonka Nery (#4509)**

## SŐK VÁROSA KALAND

☐ Keresek az 51, illetve később az 52-es kalandhoz társat, társakat a 3. szinten. Kérném azok jelentkezését is, akiknek vannak gömbjei. Sárga van már. Címem: 9900 Körmond, Rákóczi F. út 23. 3/7. **Kercsmár Zsolt**

## SEGÍTSÉG

☐ Meg szeretném köszönni azt a sok segítséget, amit a februári AK-ban levő hirdetésemre kaptam. Urtica Dioica, nagyon köszönöm! Más nem segített. A hirdetésem még mindig áll: ekinda haj minden mennyiségben (kb. a megjelenés után 2 hétig). Más. Keresem Kiköpött Ubifejet (#3969) a TF-ről. Kérlek jelentkezni! Ha ÖV-zel, érdekelne a mentálzámod, illetve címed. Továbbá éljen a Hármasszövetség: az Apokalipszis Rend, a Földalatti Mozgalom és a Fény Apostolai! Leanthil, ne hagyj magad! Peace mindenkinek!

**Nosferatu (#2844)**, 5. szint

## SZÖVEVÉSEK

☐ A Magiszterek nevében Leanthil „tanait” nyilvánosan is megtagadom. Nem értünk egyet sem a kijelentés tartalmával, sem a miénnél, sem az elveivel. Leanthil bábjai, akiket szövetségnek, apostoloknak nevez, szintén az ellenségeink. Feloldozást csak a szentségtelen tanok, és az eretnek megtagadása jelent. Békés szövetség lévén mindent elkövetünk, minden békés eszközt bevetünk, hogy megállítsuk az örült, elvadult, pusztító és erkölcsromboló hordáját. Bárki, aki tiszteli az ősök szellemét, a haladást, a fejlődést tekintni elsődleges céljának, legyen harcos, mágnus, tudós vagy bármilyen más kasztú is, aki egyszerűen csak ki akar törni a sötétségből, a hegy hatalmasai által sugallott tudatlanságból, amelyben évtizedek óta tartanak minket, az csatlakozzon hozzánk, hogy sokat szenved-

de, megosztott népünk újra nagy, egységes és büszke lehessen fiaira és lányaira. „Mind-en egy lépéssel kezdődik” – mondja az ősi falvédet. Tegyük meg az első lépést egy olyan korba, ahol utódaink büszkék lehetnek őseikre, és nem egy hegy mélyén kuporogva kell rettegniük az Ellenségőtől, és a fél-torzszülött eretnekektől. Az érintettekkel közlöm, hogy szülieim a Rüvel-hegységben jól vannak, az egészségi állapotukra vonatkozó levelekre nem kívánok válaszolni, de ezen kívül minden hozzászólást szívesen látok.  
IV. 2. **Proteus magiszter (#8037)**

☐ Több galetkitől is hallottam már azt a véleményét, hogy a Fény Apostolai csak „4-5 elemebet galetki csoportosulása”, akik egyáltalán nem játszanak szerepet a Teron hegyi társadalmában, hanem csak „majomkodnak”. Nos, mielőtt ezek az egyének pofára esnének, megnyugtatóan közlöm, hogy az a 4-5, az több mint 25, és hétről hétre több. De mivel a Hegy törvényei által korlátozva vagyunk, ezért megkérek minden jelentkezőt, hogy egyelőre ne a Fény Apostolai (#15017)-es szövetségre, hanem a Fény Ministránsei (#15078)-as szövetségbe jelentkezzen, de belépési szándékát előbb közölje velem (#7945), vagy Hangillatú Aranyalma Apostolnővel (#4244), a ministránsook vezetőjével, mert feltételek is vannak. Mostantól senki sem válhat egyből apostollá, hanem előtte bizonyítania kell, hogy a hite erős, akárcsak az akarata, és ezt minsitranként kell megtennie. Most csak ennyit akartam.

**Leanthil (#7945)**, a Próféta

☐ Galetki társaim! Még nem találhattok meg a megfelelő szövetséget? Esetleg túl kevesen vagytok ahhoz, hogy életképes szövetséget alkossatok? Nálunk megtaláljátok a megfelelő társaságot. A szövetségünk nem korlátozza a tagjait abban, amit tenni akarnak. Nálunk az egyetlen dolog, amit elvárunk tagjainktól, hogy segítse légios társát, és tisztelje őseit, akiknek köszönhetjük, hogy még mindig létezik a galetki faj. Szóval ha szeretnétek, hogy büszkén viselhess a légios egyenruhát, keresd fel toborzó irodánkat az (#5114)-es barlangban, Blod az ében vadász személyében.  
**Az Ében Légio (#15003)**

☐ Az új szövetségekről. Tudom, tudom, ezt annyian leírták, és úgy veszem észre, ezt sokan a szabadságuk elleni támadásnak veszik, de tény, hogy nagyon kevesen lépnek be egy új szövetségbe, így azok lassan eltűnnek a mélyben. Nem lenne jó ötlet pár, ilyen „éppenhogycsaklétéző” szövetség tagjainak találniuk egy közös célt, majd egyesülni? Mind-

nyian tudhatjuk, illetve tudnunk kellene, ahhoz, hogy valami nagy dolog szülessen, néhány nagy dolognak meg kell hánia. Talán nem lenne túl nagy áldozat. Ám óva intek minden galetkit téves célok hajkurászástól, jó példa erre a Fény Apostolai. Néhány értelmes (értelmes?) galetki beteges célokkal, többet ár, mint hasznát a társadalomnak. Ez az én őszinte véleményem volt, és bocsánatot kérek mindazoktól, akiket sért.

**Viora (#7618)**

☐ A gonoszról gonoszabb szörnyek már veszélyes mértékben elszaporodtak a barlangok mélyén. A Teron hegyi Vadászok szövetsége ezért várja a vadászni szerető galetkik jelentkezését. Célunk, hogy megítsítsuk a barlangokat a galetkiket fenyegető létformáktól. Ezek ugyanis gátlódnának az Ellenséggel szembeni harcban. A legnagyobb örömmel a Tisztoगतó klánba tartozókat várjuk, akik a fizikai síkon semmisítenék meg a szörnyeket, valamint azokat, akik a psi tudományban járatosak. Rájuk várna ugyanis az asztrális tér ellenőrzése. Ha jelentkezni akarsz, akkor keresd Dorthot a (#2974)-es barlangban, vagy írd az alábbi címre: Németh János, 4183 Kaba, Arany J. u. 7. **Dorth (#2974)**

☐ Az Ében Légio (#15003) egy konzervatív és bizonyos fokig militarista szövetség! Magunkat a dicső előd, az első Ében Légio hős tagjaitól eredeztetjük. Ha úgy tetszik, atyáink örökségét visszük tovább. Mint a zászlóvivő, ki ha el is bukik, lesz más, ki a zászlót felémelve a sereg előtt vonul, hirdetve a Légio egységét és erejét. Dicsőség és győzelem az Ősök szellemében! Ne felejtétek tagok és leendő tagok, a Légiót igazán a tagok formálják, ők szabják meg a feltételeket, még ha a feladatot az Ősök adják is! A Légio nevében tisztelet a Bölcsék Körének fontos és építő munkásságukért, mivel elősegítették az Ősök szellemiségének beteljesülését, s így a miénket is! Szolidaritás és megbecsülés eme remek tudósoknak! A Fény Apostolaival és minden más renitens csapattal szembeszállunk. Ha ti felderítitek a múlt titkait, és békés bizonyosságot szerettek a galetki fajnak. Adjatok reményt a bizonykodóknak, s kételyt az eltévelyedetteknek. Bármely, a miénnel azonos elveket valló szövetséggel felvesszük a kapcsolatot, amely tájékoztat baráti szándékairól. Az Ősök nevében, az Ében Légio (#15003) tagja: **Wulan Sannox a Jor,** az Ében Lord (#4618)

☐ Tisztelt bölcsék! A szövetségekkel semmi bajom, de két nagyszájú tagotok marhára idegesít. Ők Dart Mahul és Ravandel. Beszél-

jetek velük, hogy óvatosabban firkáljanak a harcosokról!

#### **Thészeusz (#5884), a mutáns**

□ Üdv minden galetkinek! Először is fanfár és tapsvihár minden KANKurencia szövetségi tagnak, aki gályázott az első szövetségi barlangunk felépítésén. Szeretném én is elmondani egy-két dologgal kapcsolatban a véleményem: 1. Valaki az előző számban a Féregszintről írt egy olyan hírdetést, amelyben a kevert klántagú szövetségeket fíkázza, és fel volt háborodva, hogy ezek a szövetségek szinte erőszakosan toboroznak a soraikba tagokat. A poén az volt, hogy galetki társam szintén tagokat toborzott egy pszionistákat tömörítő szövetsége, és hogy mennyire volt erőszakos, mindenki elolvashatja! Visszautasítom a kevert klánú szövetségek nevében az összes rosszindulatú vádat (nyerészkedés, erőszakosság). Ha valaki unja a megkereséseket, amik arról szólnak, hogy léjpen be ebbe vagy abba a szöbbe, telt ehene: Kikukázza a levelet, emilt, smst, amit kapott, és nem válaszol rá. 2. Gin Jerry a Délcél! Királyságos hírdetés hoztál össze a múltkori számban! Hozzászólásokat és véleményeket az alábbi címre várok: Stefán Krisztina, 7602 Pécs, Pf. 78, zsembecke@freemail.hu, sms: 06-70-316-3747. A kevert klántagú KANKurencia (#15033) szövetség tagja:

III. 27.

#### **Miss Röfi (#2862)**

□ Üdv mindenkinek! Ha valaki kíváncsi az ősi istenekre, köztünk, a Teológia Rend, avagy a Hit Őrzői szövetség közt a helye. A mi társulatunk azért jött létre, hogy a rég eltűnt isteneket megkeresse, megtudja mi történt velük. Mi nem általunk kitalált felsőbbrendű lényeket imádunk, mint a Fény Apostolai, hanem bizonyítékot akarunk a létezésükről, ami ha megvan, vissza akarjuk őket hozni. Gondolatok csak bele, mekkora előny lenne a papi varázslatok használata, az istenek segítségére, hatalma az Ellenség elleni harcban! Ha valaki kedvet érez arra, hogy közénk tartozzon, az írjon a karakterszámomra (#2813)! Üdvözlettel:

**Pöc, a Teológia Rend,**  
avagy a Hit Őrzői nevében

#### **EGYÉB**

□ A minap portyázás közben a szint hírdető-táblája mellett elhaladva megakadt a szemem Szikla Sziszi levélén, és miután elolvastam, lesújtott az értelmetlenség, amely az írásából sugárzott. Lehet, hogy neki némi emlékeztethagyása van, de én úgy emlékszem, arra esküdünk fel, hogy fenntartjuk a

rendet (ebbe az is beletartozik, hogy megakadályozzuk a lopásokat). A kérdésére a válasz: ha nem lopna senki, akkor többet tudnánk fontosabb feladatainkkal foglalkozni. Mindamellet nem ő az egyedüli, aki régészkedik, vagy egyéb békés módon tölti szabadidejét a katonák közül, de remélem az egyetlen, aki lop is azotól, akiknek a védelmére felelős-dött. A lopás képzettségem nekem is megvan, egy küldetéshez vettem fel, amivel megbízták a papok, de azután egyszer sem használtam, még a küldetésekhez sem, mivel azóta belepétem a katonák közé. Ennyit a mindenféle tapasztalatokról. Remélem nem jut el arra a szintre, amikor tapasztalatszerzés céljából már galetkit fog gyilkolni! Bár a klánjának a törvényeit semmibe veszi, nem valószínű, hogy többre tartja a galetki törvényeket.

#### **Mimic (#2987)**

□ Fajtársaim! Főleg Szikla Sziszihez és a hasonló gondolkodásúakhoz szólok. Az egy dolog, hogy egy tolvajtól lopsz, de akkor te sem vagy jobb náluk. De feltételezem, hogy más-tól is lopsz, akár klántársaidtól is, ez viszont azt jelenti, hogy képmutató vagy, nem pedig egy szabad gondolkodású katona, hiszen pont azt csinálod, amit a klánod tilt és utál. Elméletileg te is ez ellen harcolsz. Vagy ha nem harcolsz ellene, akkor minek vagy katona. Ebben a klánban a feyelem és az engedelmesség az első, meg a szabályok állandó betartása. Ha nem megy, inkább lépj ki! Továbbá, ha nem lopna senki, és rend lenne, akkor is kéne katona, aki a meglevő rendet fenntartja. Különbön hasonlóan rossz a véleményem a zenélő tisztogatókról, de az legalább nem okoz anyagi kárt. A magúcos pedig azért használnak pszit, hogy harcolhasanak a pszionistákkal tudati úton is. Ami azt illeti, ebben a hegyben tényleg nincs valami rendben. A tudósok a múlt helyett a varázstárgyakat kutatják, és a bárdok is halomra ölik a torzszülőtteket, csak nem a VD paranccsal, hanem a K, Z és X-szel. De hát ez van, és én tehetetlen vagyok. Várom véleményeket, kiharvásokat:

#### **Noxion (#9200), az ezüstcsillag**

□ Bizony minden milgandnál világosabb, hogy én vagyok a „legbölcsebb” galetki. Hisz költő, plóféták, halcosok és nagyhangú, huncut szónokok göggel, bölcsességem túlhangsúlyozásával valóznak. Pedig szélesny tudásom jófölmán semmike nem teljed ki. Fiatal vagyok és tapasztalatlan, ahogy lágalmazóim is. Ők ellenben szemlátomást a tudás biltekában hiszik magukat. Hisz fölöttem – a bíli szezleppen tetszelegve – ök

mind ítéletet mondanak, ezáltal magukat – nálammal bizonyosabban – bölcsebbnek tartják. Pedig a dolog alighem úgy áll, hogy mindenki fölött egyedül a Sols ítéltetik, s ezzel szemben a galetki bölcsessége keveset, vagy éppenséggel semmit semél. Ha tehát az én tudásom jófölmán semmike nem teljed ki, legalább ezt elismerem, s ennyiben bizonyosan bölcsebb vagyok azoknál, akik szintén nem tudnak semmit, de magukat bölcsnek gondolják. S talán véletlen, hogy a sok lágalmazó – zavalát leplezendő – szajkózza: „Van egy utalatos Dart Mahul, aki gőzös, és – jobb lágalmat nem találván – a viszály szítója.” Hát csoda, hogy ök válnak plófétává, Ulakká, s én maladok a hatalom és szavazatok nélküli Bölcsek Bölcse?

#### **Dart Mahul (#5112), Bölcsek Bölcse**

□ Chao galetkik! Az első szinten keresek kristálymülettet. 39 tud segíteni, kérem írjon a schumacher39@egon.gyalogo.hu e-mailre, vagy a (#8048)-as karakterszámra, esetleg hívjon a 82-713-323-as telefonszámon (kérj Tamást)! Köszike:

#### **Gaborn Gaboren Borentens (8048)**

□ Eki-eki Eki-eki Vapangnak és a galetkiknek. Nem, még nem készültetek fel, hogy megtudjátok a Napok múlásának titkát.

#### **a Pirkadattól Alkonyatig fővérek**

□ „Patkányok voltak, vannak és lesznek. Még a jég hátán is megélnék, félelmetes ilamban szapolodnak, és mint tudjuk, óliási-lánónék. Azt azonban lehet, hogy kevesen tudják, hogy a patkányok nagyon félnek a tűztől. Találtam néhány régi kőtblábt, miszerint a patkányoknak régen isteneik voltak, akik tűzrel feyelemzték szolgálkát. Persze ez valószínűleg csak legenda.” – részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. művéből.

(#3454)

□ Elmanakh. Emlékszem mennyire féltém, mikor először szembekerültem egy ilyennel. Azaz az áttészós testével úgy nézett ki, mint egy szellem. Egy gonosz, ártó szellem. Aztán elkezdődött a harc, ami inkább komikus mint tragikus volt. Egyikünk sem találta el a másikat, de mégis féltém, amikor előtt néhány jégcsóvát. Először láttam ilyent, úgy hogy megvolt a hatás. Valószínűleg ő is valamiért megijedt az akkor még kicsiny karmaitól. Így aztán együtt menekültünk el. – részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. művéből.

(#3454)

□ Üdv mindenkinek! Dart Mahullal folytatott hosszas levelezésem eredményt hozott. Végre békén hagyja a harcosokat. Már csak a hírdetésére várok. **Thészeusz (#5884)**

□ Fajtaisaim! Két kisebb problémám van, amely szerintem több galetkit is érint. 1. Igazságtalannak tartom azt az előnyt, hogy a savat helhelőknek az „általános” +2 illetve +3 lehetetet adó tárgyak nadrágok (fekete és ezüst), míg a többi lehetethez övet adnak. Különbösen is, hogy néz ki egy férfi derekán egy lánc (a jeget helhelőknel)! Mivel nem valószínű, hogy ezen az én kedvemért változtatnának, szerintem be kéne vezetni tárgynak a nadrágot is, úgy mint a gyűrűket, öveket, karkötőket. Szóval védekezés! bónuszt nem adna, de lenne belőle is mindenféle random tárgy. 2. Ez a gond pedig Avvocato Terrasini. Gondolom, hogy nem csak engem idegesít ez a kis senki, aki már hosszú ideje uralja a lávaszintet, és mint a hírekből tudjuk, folyamatosan veri szét az újonnan érkezett galetkiket. Sürgősen fel kéne költöznie. Szívesen kihívnálak, de ez a 4. szintről sajnos nem lehetséges. Sajnos teljesen tehetetlen vagyok ellene itt fenn. Egyébként ez igaz mindenkire, aki azt tervezzi, hogy valamelyik szinten hasonló viselkedéssel évekig uralkodik. Ne legyen senki ilyen szemét! Most gondolhatjátok, hogy semmi közöm hozzá, de engem idegesít, viszont az érintett lárvák közül senki sem merte eddig a zavart felelni az el-len. Nos, csak ennyit akarom. Várom a véleményeket és kihívásokat:

#### **Noxion (#9200)**, az ezüstscillag

□ Figyelem! Leanthil nevű fajtaisunk a Mennyek Országába akar minket juttatni. Az én és a hozzáam hasonló esetében ez baj. Ugyanis pokolbeli barátaim nem néznek jó szemmel, ha oda kötelezném el magam. Tehát maradok itt. Itt legalább majdnem mindenki az ellenségem. **Thézeusz (#5884)**

□ Galetki fajtaisaim! Unjátok már, hogy állandóan meglopnak, kifosztanak békés pihe-nés közben? Tegyük ellene! Írjunk Tihor Miklósnak, hogy ha nem is állítja meg a csellekedeteik ostoba ámokfutását, legalább a cselleketerszámukat tüntessék fel a forduló végén, hogy legalább szécsaphassunk közöttük! Ezzel legalább elveszünk a kedvüket a további lopkodástól. Reagálásokat ide írhatok: Kercsmár Zsolt, 9900 Körment, Rákóczi F. út 23. 3/7. (#8105)

□ Ha leöltünk egy púpos molodot, egy elég undorító, zöldek folyadék szivarog ki a sebből. Ez nem a lény vére, hanem a területük megjelölésére szolgál. Kissé büdös folyadék, de arra kíváló, hogy ha bekenjük vele a páncélunkat, akkor nem fog nyikorogni. Jól jöhet, ha vadászni megyünk. – részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. műveből. (#3454)

□ Tisztelt mindenki! Eljött az ideje, hogy tiszta vizet öntsünk a pohálba! Az egyetlen józanul gondolkodó galetki előtt sem lehet kétséges, hogy a „plóféta” találmányai mennyire nélkülözik a valós állapot. Csak szánni tudom, hogy nevétséges hazugságait képtelen volt bebizonyítani. A Jósolatok könyve dajkamese. Tudományos élteke nulla. Így elle nem is kívánok több szót vesztegetni, amíg nem látom értelmét. Így az „apostolok” má! csak vag fanatizmusukba tudnak kapaszkodni igazságuk ellen. Ezzel kíván cikkem leszámolni. Hogyan? Nézzük, miképpen jövődőlük meg a plóféta eljövételét: „De 100 meg 1000 év után, amikor eleget bűnhődöttetek, újra kiválasztunk egyet közületek. Megmutatjuk annak az igazságot, kinek neve lei anDA-Rail elain THarnassil samil, az Első a Látók között.” Íme, tanúbizonytságot nyelt, ki az igazi plóféta, s lelepleződött a csály, aki helyébe állt. A mai naptól fogya kinyilvánítom, hogy Leanthil hite hamis, megtébszette híveit, s válom vissza az eltévedt bálányokat a helyes akolba. Én ugyanis nem széthúzás, hanem megéltést, nem diktatúlát, hanem demokláciát hirdetek. Ha ennek az az ála, hogy ellállajam ezt a szelepet, minden tölem telhetőt meg fogok tenni, hogy amit Leanthiul ellonott, én jövátgyem. A Telon helyg önjelölt szálalás kilálya:

#### **Dar Mahul (#5112)** Bölcs Proféta

□ Nem értem galetki taisaim! Nem értem, hogy sok nyafogó nyáltömeg miért sír azok ellen, akiknek túl sok varázstárgya illetve emiatt nagy bónuszai vannak. Emiatt a nyafogás miatt majd fél éves munkám ment veszendőbe. Ezúton üzenem a nyafogó karaktereknek, ha irigylitek más galetki bónuszait (tápjait), ne siránkozzatok. Dolgozzatok meg ti is érte. Mert van, aki nem csak otthon ül és várja a fordulót, hanem tesz is érte, hogy ütöképesebb legyen. Rengeteg plusz munkát fektet a karakterébe! Aki meg agyontápolja a karaktereit, az meg úgy sem a játék kedvéért játszik, hanem azért, hogy ő legyen a legnagyobb, de ez nem mindig a legjobb út. A nyafogóknak meg annyit, hogy erőltessék meg a seggüket! Ne legyenek puhányok, a siker nem mindig hull az ölükbé.

#### **Quimmuts Kull (#8105)**

□ Kedves fajtaisaim! Harcos létemre az unalmas óráimban olvastam egy kicsit. A mi létünk az Ellenség előtti ellenségnek, a Masszának köszönhető. Az ő anyaga átalakította a hajdani alakváltók testét. Az így született „mutáns” alakváltókból fejlődött ki a galetki nép. Az ősköveket is a Masszának

köszönhetjük. Ha valaki érdekel a felfedezésem, akkor küldhet mentált vagy írhat a címemre: Tóth Sándor, 7759 Lányocsók, Erdélyi u. 31. **Thézeusz (#5884)**, a mutáns

□ Miért nincs az 5-6. szinten aukciós ház? Hogy ne tápoljanak az ott levő karakterek? Aki a 6. szinten található, illetve aki eddig fel-tápolta magát, az ezután úgysem akar varázstárgyat venni. Ellentétben a hozzáam hasonlókkal, akik nem rég költöztünk csak fel, és nem vagyunk tele mindenféle cuccokkal. Más. A Halhatatlanok klánjáról kérdeznék, azon belül is a halhatatlanságról. A halhatatlanság miért arról szól, hogy minél jobban ki tudjuk használni az időnket? (A +TVP miatt kérdezem, miért nem kapunk esetleg mellette +méréte). Ennyi. Ja, és nagyon szaporodnak a „bölcsök”, „professorok”. Sok kis buzgó mócsing. AR, FM, FA: továbbra is éljen e 3 szövetség! Peace mindenkinck: IV. 25.

#### **Nosferatu (#2844)**

□ Sziasztok galetkik! Nem tudom, hogy vagytok vele, de nekem az aukciós ház büzlik. Van egy pár egyén, aki szórakozásból felszrófolja az árakat. Így az olyan galetki, akinek tényleg szüksége van egy tárgyra, az csak méregdrágán juthat hozzá. Na már most nálam mindig szabott árak vannak. Ja, és mintegy 29 db varázstárgy és 6 db varázsfegyver közül válogathatok. Ez a választék állandóan bővül. Ja, a 3. szinten élek.

#### **Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8506)**, tanárségéd

□ Tisztelt kalandozótaisaim, kedves galetkik! Reagálni szeretnék pár olyan hirdetésre, amely a Bölcsök Köre szövetséget érinti. Kedves Thézeusz, a Bölcsök nem azért hirdetik a megbékélést, mert nem mernek harcolni, hanem mert értelmetlennek találják egymás pusztítását, a mások felett érzett diadalt. Ahhoz ott vannak a torzszülöttek. Egyikünk sem tökéletes, mint ahogy te sem, én sem. Ha megérgenéd Mahul soraiban a lényeg, tudnád, hogy nem a harcot, hanem az egymás közti harcot utasítjuk el. Tisztelt Gevura, én nem úgy látom, hogy Mahul egy önjelölt prófeta lenne. Bizonyára téged is kihoztak már a sodródól, és miután lehiggadtál, már más-ként szemléled a dolgokat. Ugyanezt próbálja Mahul is szemléltetni a maga módján. Végeztül Gin Jerry, a délceghez. Remélem nem haragszol, hogy tollat s papírost ragadtam, és hallattam hangomat! Nem meggyőzni akar-lak benneteket, egyszerűen véleményt cserélni, vitakozni békésen. Maradok tisztelettel, a 4. szintről, a Tisztogatók klánjából, a Bölcsök Köre szövetség tagja! **Gal Etkins (#7284)**