

## Szerkesztői üzenet

33 éves, kétgyermekes családapaként gyakran töprengek rajta, vajon meddig leszek még fanatikus játékos. Emlékszem, amikor gyermekkoromban a felnőttek mosolyogva legyintettek mindenféle játékra, hogy az gyerekeknek való... Szerencsére nem érzem, hogy a homo ludens elsorvadna azokban, akikkel együtt nőttem fel, a munka és a család mellett a játékok életünk részesei maradtak. Látom, ahogy TF-fel vagy HKK-val játszó gyerekekből dolgozó felnőttek válnak, de a hobbijukat nem adják fel. A hosszútávon üzhető intellektuális játékok jöttek, láttak, győztek, ma már nem ciki, ha 20 éven túl valaki ilyesmivel foglalkozik. Talán a játékaikkal mi is kicsit hozzájárultunk ehhez. Remélem, hogy még nagyon sokáig játszhatunk együtt!

TIHOR MIKLÓS

Címlapunkon Vida László festményét, A birodalom úrnője című regény borítóképét láthatjátok.

## ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 8. (68.) szám (2001. augusztus) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikusok:** Fischer tamás, Vida László

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

**Színábramunkus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

**Lapzártá:** július ?? **A szeptemberi szám lapzártája:** augusztus ??

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

ISSN 1219 770 X

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

*Fel nem használtd kéziratosokat nem örzünk meg és nem küldünk vissza.*

A Türlélok Földje, az Ósök Városa, a Kóosz 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>BECSÜLETES PÁRBAJ</b>	2
Battletech novella	
<b>RENRAKU</b>	8
A mamutcég (2. rész)	
<b>EGYSÉGBEN AZ ERŐ</b>	13
ÓV novella	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	20
HKK kérdések	
<b>HATALOM SZÖVETSÉGE</b>	22
10. félév	
<b>HATALOM LIGÁJA</b>	23
HKK ranglista	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	24
A közeljövőben	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	26
Hagyományos verseny	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>A SZOLGASZINT</b>	30
Kalandok	
<b>NYAFÓGÓ NEFELEJCS</b>	36
Az olimpiáról	
<b>ŐSÖK VÁROSA</b>	39
Fejlesztések	
<b>MANAFOLYAM</b>	40
Avagy szövetségi versenyek	
<b>SZÖVETSÉGEK TABLÓJA</b>	43
A Békeidők Hírmondói	
<b>GHALLA NEWS</b>	46
A TF hírei	
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	46
<b>GYENGESÉG</b>	48
<b>KALANDOZÓ KALAUZ</b>	51
<b>APRÓK</b>	54

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

Frank A. McBride IV

# BECSÜLETES PÁRBAJ

– Biztos benne, hogy ezt akarja tenni, uram? – kérdezte Mark Schneck százados, miközben a távcsövön keresztül az odalent felállított klános tábort figyelte.

– Így van. Ha nem teszem, életünk végéig itt ragadunk, és csak menekülhetünk előlük. Már túl régóta ingereljük őket. Meg fogják unni, és minden erejükkel utánnuk vetik magukat, amíg el nem tipornak. Így legalább marad egy kis esélyünk, hogy elhagyjuk a bolygót, és végre hazamehessünk – válaszolta Nicholas Anders ezredes. Szeméhez emelte távcsövét, és ő is megvizsgálta a völgyben létesített megerődített tábort. Holnap reggel egymagában le kell vonulnia oda, hogy párbajra hívja a klánosok parancsnokát; a küzdelem téje, hogy egységével épen és sértetlenül elhagyhassák a Baker 3-at. – Nagyon remélem, lesz lehetőségem beszélni vele. Kínos lenne, ha ott a helyszínen végeznének ki. Már több mint hat hónapja játszadozunk velük, és kezdenek belefáradni. Nem lennék meglepve, ha felütig sem jutnék.

Anders ezredes feleségére és két gyermekére gondolt. Két éve látta őket utoljára, és az utolsó üzenetet hat hónappal ezelőtt küldte el nekik. Csak egy gyors üzenetre maradt ideje egy héttel ezelőtt, hogy a klános úthenger végigvonult a Baker 3-on. Abban közölte velük, hogy jól van, de a parancsnoki zászlóalj az ellenséges vonalak mögött rekedt, míg az ezred többi része visszavonult a bolygóról. Biztos volt benne, hogy Barns őrnagy az első adandó alkalommal kapcsolatba lép valakivel a főparancsnoksággal, és megmondja nekik, hogy ő még itt maradt, de az elmúlt hónapokban semmi hír nem érkezett a mentőakción.

Életben tartotta az egységét, hat hónap alatt mindössze hét mechét és három mech-harcost veszített. Túléltek a városok és a kisebb klános előőrsök elleni rajtaütéseket, megszerezték a szükséges mennyiségű élelmet, orvosi felszerelést és munióit. Mechjeinek többsége nehéz, illetve támadó osztályú gép volt, ezért nem szenvedtek komolyabb sérüléseket a csetepaték során, de a maroknyi könnyebb mech már kezdett amortizálódni. A legutóbbi összecsapás után Peroli hadnagy, a felderítő szakasz parancsnoka már felhívta rá a figyelmét, hogy a gépeknek hosszabb leállási időre volna szükségük a javítások elvégzéséhez. Nem tudta elképzelni, hogy alaposabb javítások nélkül túlélnének még egy csatát.

– Jól van, százados, tűnjünk el innen, mielőtt kiszűrnának. Menjünk vissza a táborba, és még egyszer fus-

sunk át a terven. Nem akarom, hogy valaki elbaltázzon valamit.

– Értettem, uram.

A tábor szinte kihalt volt ezen az estén. Anders ezredes mindenkinek a véleményét kikérte a tervét illetően. Ha egyetlen ember is ellenezte volna, akkor nem vágnak bele. A terv arról szólt, hogy Anders ezredes egyedül beszél az ellenséges táborba, és kihívja a parancsnokot egy párbajra, hogy kivívja a szabad távozás jogát a Baker 3-ról a klános megszállási zónán keresztül. Ha győz, hat hónapnyi rejtőzködés és bújócska után végre hazatérhetnek; ha veszít, megadják magukat a klánoknak, és rabszolga lesz belőlük. Anders ezredes tudta, hogy klános ellenfeleiknek is fel kell ajánlania valamit, amiért harcba szállnak. Senkinek nem tetszett a kilátás, hogy csak úgy kapituláljanak, de a remény, hogy hazajuthatnak, elszánta tette őket.

Mindenki egyetértett. Anders ezredes aláíratott velük egy nyilatkozatot, melyben kijelentik, hogy parancsnokuk veresége esetén az egység minden tagja megadja magát az ellenséges tábornál. Kifejtette nekik, hogy ha megszegik az ígéretüket, a klánosok egyenként fogják levadászni és lemészárolni őket. Kellett hozzá némi rábeszélés ugyan, de a tisztok közreműködésével a tábor véleménye megegyezett Nick Anders véleményével.

Az ezredes egyedül ült a sátrában, és kávéját kortyolgatva a másnapon gondolkodott. Semmi garancia nem volt rá, hogy megéri a naplementét. Nem tudta, mire számíthat a klánosok táborában. Az egysége bátran küzdött a megszállás alatt. A helyzet reménytelenné válása után rendezetten visszavonultak. Bár zászlóalját még az újrjárók távozása után is a dombtetőkön tartotta, nem támadta meg a klánosokat, amikor azok a hátukat fordították feléjük. A hírszerzői jelentésekből tudta, hogy ha így cselekedne, az ellenség nem nyugodna, amíg az egész alakulatát fel nem morzsolja. Részben ez volt az oka, hogy még mindig élt. A klánosok nem banditáként tekintettek rájuk, hanem egy túlélésért harcoló katonai egységként. Igaz, a rajtaütéseikkel klános harcosokat öltek meg, de előtte mindig kihívást intézett hozzájuk, és sosem támadott elsősprő túlerővel.

Felvetett a gondolatra. A hadviselés legalapvetőbb célja minél kisebb veszteséggel minél nagyobb kárt



okozni az ellenfélnek. A klánosok kegyetlen harcosok, de van bennük valami becsülendő. Ha becsületesen harcolsz, hasonló becsületességgel viszonzozzák. Húsz évvel ezelőtt, amikor a Belső Szféra lakóinak elméjében még nem is léteztek a klánok, a Nagy Házakat semmi sem gátolhatta meg a győzelemben. Lehengerlő túlerővel söpörték el ellenfeleiket. Nem számított, hogy egy egész ezrednek parancsolsz, az ellenfél pedig mindössze egy századból áll, a csapataiddal lelkiismeret-furdalás nélkül darabokra szedhetted őket. A Belső Szférának tanulnia kellett volna a klánok taktikájából.

Nick felhörpintette kávéját, majd a vízhűtő készülékhez lépett, hogy előblögesse a csészét. Ráborította egy törülközőre, és leoltotta a lámpát. Pihenésre volt szüksége a holnapi nehéz nap előtt. Ha minden jól megy, holnap délelőtt már egy diadalmas párviadal után fog mechje pilótafülkéjében visszafelé tartani.

Nick érezte a gyomrában a kattanásokat, amint rögzítette mechje térd- és könyökizületeit. A levett neurosiskot a tárolópolcra csúsztatta, majd lefejtette magáról az érzékelőpárnákat, és bedobta őket egy fiókba. Hancock őrmester átnyújtotta neki a zubbonyát, miközben kikászálódott a pilótaszékből.

Az őrmester, akárcsak további négy mech-harcos, most mászott ki mechje katalapultüléséből. Előző, megsemmisült gépéből három hónapja kénytelen volt katalapultálni. Ma viszont az ezredes nyolcvan tonnás *Victor-ját* fogja vezetni, amíg felettese az ellenség táborában tartózkodik. Ha az ezredes nem térne vissza, ez marad az új gépe, amíg ki nem lövik alóla. Hancock őrmesternek nem igazán tetszett az elképzelés, de nem volt más választása. Engedelmeskednie kellett az utasításoknak.

Az ezredes vállára vetette a zubbonyt, és lemászott a kötélletrán. A *Victor* lábánál Schneck százados várt rá.

– Azt hiszem megérkeztünk, uram. Biztos benne, hogy végig akarja csinálni?

– Igen, Mark, biztos vagyok benne. Ha ezek után nem tenném meg, az embereim nem tisztelnének többé. Ezt pedig nem engedhetem meg magamnak. Ha hiányzik belőlük a tisztelet, akkor egyre inkább vonakodva fogják teljesíteni a parancsaimat, és ez könnyen a halálukat okozhatja. Most már nincs visszaút.

– Nincs szüksége kíséretre?

– Nincs, de ezt már megbeszéltük. Ha engem megölnek, ön a többiekkel még mindig elmenekülhet, és folytathatja a műveletet. Senkit nem akarok a jelenleginél nagyobb veszélynek kitenni. Ön a parancsnok. Tudja, mit kell tennie. Ne hagyja, hogy az emberek elcsüggedjenek. Reményeim szerint néhány óra múlva találkozunk, százados.



– Uram! – Schneck százados feszesen szalutált. Az ezredes viszonzta.

A tábor felé menet az ezredesnek végre jutott ideje a nyugodt gondolkodásra. A Baker 3 északi kontinense gyönyörű hely volt, tele örökzöld erdőkkel, madárdalal, vadállatokkal. Bizonyos fokig saját otthonára emlékeztette. Arra az otthonra, melyet reményei szerint néhány hónapon belül ismét megpillanthat.

Nick nem is annyira a klános parancsnok elleni harctól, mint inkább az odáig vezető úttól tartott. Képzett mech-harcos volt, lövészként és pilótaként is bárhol megállta a helyét. A gyakorlatokon az ezredben mindig ő végzett az első helyen. Biztos volt benne, hogy bármilyen ellenfelet képes legyőzni. Csak a táborig való eljutás gondolatára kezdett idegeskedni. Ha már odabent lesz, nem kell aggódnia.

Átkelt a klános tábor fölé magasodó dombgerincen, és mély lélegzetet véve elindult lefelé a túloldalon. Tudta, hogy a klánosok már látják őt, tudomást szereztek közeledtéről. Fejét felvetette, arcáról csak úgy sugárzott a büszkeség. Újra és újra elismételte magában, mit fog mondani nekik. Második esélye nem lesz. Amint ezen az akadályon túllép, elkezdhet azon gondolkodni, hogyan viselkedjen a parancsnokkal.

Körülbelül egy kilométerre a tábortól három csatapáncélos elementált látott szembe szökellni. Anders ezredes megállt, kihúzta magát, és várta, hogy közelebb érjenek. Nem akart ellenséges szándékúnak látszani, de a magabiztosság látszatát szeretne volna megőrizni. Az elementálok tízméternyire tőle, hatalmas porfelhőt kavarva értek földet; fegyvereiket az ezredesre fogták. Nick a V-alakú kémlelőnyílásokra meredt, mintha megpróbálna átlátni a sötétített üvegen. Ugyanolyan em-

berek voltak, mint ő, legfeljebb sokkal nagyobbra nőttek, és jóval több dolgra voltak képesek. Az elementálok egymagukban akár egy könnyebb csatamechet is apró darabokra tudtak volna szedni.

– Olaf pontparancsnok vagyok az Acél Viperák klán Harmadik Méregfog Regulárisok Csapásmérő trináriájából. Kövessen. – A másik két elementál előrelépett, és karomszerű kezükkel megragadták az ezredes karjait. Nick azt hitte, rögtön összemorzsolják a csontját, de meglepetésére alig érezte az érintést a bőrén. A békák gazdagon dekorált sisakjára nézett – mindkettőt egy veszedelmesnek tűnő, nyitott szájú kígyó díszítette. Megköszörülte a torkát és bemutatkozott:

– Nicholas Anders ezredes vagyok, a 22. Davion Huszárok parancsnoka. A parancsnokokkal szeretnék beszélni.

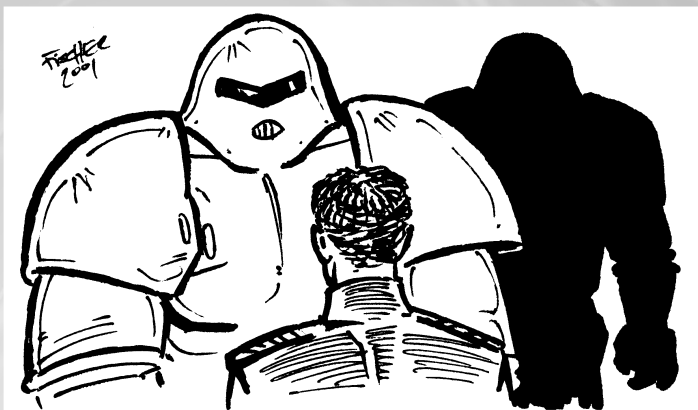
Az elementálok vezetője megfordult, és szó nélkül elindul a bázisuk felé. A másik kettő is követte, a karjánál fogva vezetve az ezredest. Anders csak szökellve tudott lépést tartani az öles léptekkel haladó óriásokkal. Megkönnyebbülten vette tudomásul, hogy nem lőtték le azonnal, de egy pillanatig sem hitte, hogy sikerül ennyivel megúsznia.

Az elementálok bekísérték a táborba, ahol átadták két, páncél nélküli társuknak. Nem látott náluk semmiféle tűzfegyvert, de a háromcombnyi vastagságú tricepszekkel nem is volt ilyesmire szükségük. A karjánál fogva félig cipelték, félig vonszolták a központi épületig. Végighaladtak egy gyengén megvilágított folyosón, majd betaszították egy apró raktárhelyiségbe. Az egyik elementál ott maradt őrködni, társa pedig távozott. Nick a földön ülve várakozott. Akart valamit mondani az elementálnak, de aztán inkább csendben maradt. Csak abban reménykedett, hogy a pontparancsnok továbbította a kérését a parancsnoki láncon keresztül.

Majdnem egy teljes óra eltelt, amikor is egy eddig még nem látott elementál nyitotta ki az ajtót.

– A csillagezredes fogadja.

Nick feltápáskodott a padlóról, és kilépdelt a cellából. Az elementálok ezúttal nem fogták a karját, de szorosán előtte és mögötte haladtak. Az udvarra lépve egy valamivel kisebb épület felé indultak, a tábor hátulsó traktusában. Amikor belépve szembe alkalmazkodott a sötétséghez, ki tudta venni egy holotank vibráló zöld fényét, és azonnal tudta, hogy a parancsnoki központba



hozták. A helyiség közepén emelkedő platformon három alakot látott. A klánosok elmélyülten beszélgettek, de az ezredes belépésekor azonnal félbeszakították a társalgást. Egy magas, bíborvörös kezeslábasba öltözött, izmos férfi elbocsátotta a másik kettőt, és intett az elementáloknak, hogy vezessék elé a foglyot.

– Nicholas Anders ezredes, a nevem Gunthar Breen csillagezredes. Én vagyok a Baker 3-on állomásozó klános erők főparancsnoka. Ostobaság volt öntől csak úgy besétálni ide. Miért jött mégis?

– Azért jöttem, hogy kihívást intézsek önhöz, melynek téje az egységem szabad távozása a bolygóról.

– Miből gondolja, hogy el fogom engedni az alaku-latát?

– Mert az enyéim becsülettel harcoltak az invázió folyamán. Mindössze annyit tettünk, amennyire a túléléshez szükségünk volt. Lehetőségeimhez mérten igyekeztem az önök taktikája szerint harcolni. Hat hónapnyi menekülés hosszú idő egy zászlóaljnyi csatamech számára. Az embereim kifáradtak, és kezdenek gondatlan-ná válni. A vigyázatlan harcos halott harcos, én pedig szeretném épségben megőrizni a zászlóaljamat. Előbb vagy utóbb mindenképpen összefutnánk, és inkább most rendezném le az ügyet, mint később, amikor az embereim már igazán kimerültek lesznek. Ha folyamatosan menekülünk, képtelenek leszünk működképes állapotban tartani a mechjeinket.

– Ezért ki akar hívni egy párviadalra, hogy szabad elvonulást nyerjen a zászlóalja számára. Mi az ajánlata, ha veszít?

– Az egységem feltétel nélküli kapitulációja. Utasítottam őket, hogy a vereségem esetén adják meg magukat.

– Megbecsteleníti a mech-harcosait, ha nem hagyja őket harcolni.

– Nem mondanám, csillagezredes. A készleteink kimerülőben vannak, a mechjeink többsége pedig nincs a legjobb állapotban. Tisztában vagyok velem, hogy a biz-

tonságos átjáróért cserébe valami hasonló-  
an értékeset kell felajánlanom. Ezzel nem  
hozok rájuk szegyent. Egész idő alatt kitű-  
nően harcoltak, de az eltelt idő megviselte  
őket. Végül elkapna vagy megölne mind-  
annyiunkat. Ez az egyedüli lehetőségünk,  
hogy hazajussunk és újra találkozhassunk  
a családunkkal. Befelárdtunk a menekü-  
lésbe. Nem akarunk mást, csak véget vetni  
ennek a hajszának.

– Elfogadom a kihívását és beleegyezek  
a feltételeibe. Ha győz szabadon elhagy-  
hatják a klánok megszállási zónáját, ha pe-  
dig veszít, az egysége megadja magát, tag-  
jai a rabszolgámmá válnak. Hogyan  
kívánja védeni magát?

– A *Victorom* pilótafülkéjéből szándé-  
kozom védeni magam – válaszolta büsz-  
kén Anders ezredes.

– A Baakura-völgyben csapunk össze, tíz kilométer-  
re keletre innen. Jó alku volt, elfogadva.

– Jó alku volt, elfogadva.

– Olaf parancsnok, kísérfje vissza Nicholas Anders ez-  
redest oda, ahol találkoztak vele.

– Igen, uram – felelt a természetes elementál. – Erre jö-  
jön, ezredes. – Kikísérte az ezredet a helyiségből egy  
kis garázsba, ahol egy légpárnás várt rájuk. Az elemen-  
tál beindította a hajtóművet és kiszárgult a garászból.  
A bázis főkapuját elhagyva célba vette az utat, ahol el-  
fogták az ezredet. Nicknek onnan már csak öt percbe  
telt, hogy a domboldalon felkaptatva újra az övéi között  
legyen. A neheze megvolt, most már csak az életét kell  
kockára tennie.

Majdnem két órájába került visszatérni a táborhoz.  
Nem maradt idő az ünneplésre, rögtön indulnia kellett.  
Hancock őrmester átszállt egy másik mechbe, nem akarta  
feleslegesen elvonni az ezredes figyelmét harc köz-  
ben. Miután mindenki elhelyezkedett a mechjében, fel-  
fejlődtek az ezredes mögé, és elindultak az összecsapás  
helyszínének irányába.

Nick lehalkította a kommunikációs berendezés hang-  
szóróját. Nem akarta hallgatni emberei szereznekíván-  
ságait, de teljesen elvágni sem szeretne volna magát tőlük.  
Az elmúlt hat hónap során ő tartotta bennük a lelket, a  
harcosai pedig benne. Nem akarta ugyan elismer-  
ni még saját magának sem, de már jó néhányszor ki  
akart szállni, és az egyedüli ok, amiért mégsem tette  
meg, az volt, hogy nem hagyhatta magukra az embereit.

A pilótafülke magányában, emberei beszélgetését  
hallgatva büszkeséget érzett. Ezek a katonák az életüket  
bízta rá. Bizniuk kellett benne, hogy elfogadják a tervét.  
Egyikük sem szeretett volna a klánok rabszolgájává válni,  
és egyikük sem akart ezen a bolygón meghalni, távol az



otthoni földtől, de mindegyikük az életét adta volna, ha  
erre kéri őket. És pontosan ezt is fogják tenni, ha elveszí-  
ti a viadalt; harc nélkül a klánok rabszolgáivá válnak. Ez  
az igazi tisztelet és bizalom. Magában mosolyogva me-  
gnövelte mechje sebességét. Egyre inkább nyugtalanította  
a közelgő csata gondolata. Ezúttal nem veszíthet.

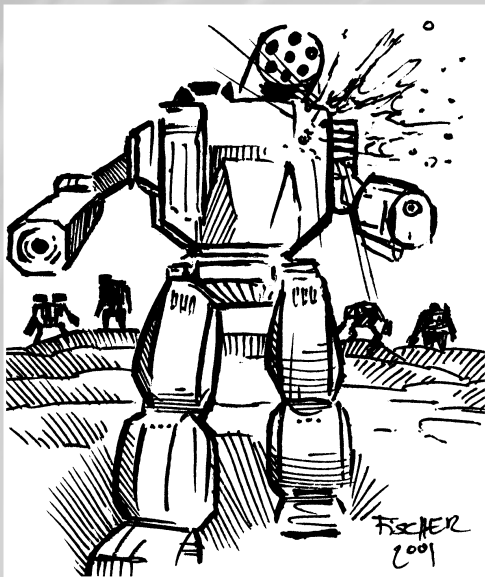
A Baakura-völgy egy hosszú, tíz kilométer széles, fü-  
ves terület volt, amely végighúzódot két hegyvonulat  
között. Keleti irányban a Shinto hegység látszott – ma-  
gas, sötét, növényzet nélküli sziklaszigetek; nyugatra  
pedig a Hendu hegység láncolata. Az alacsonyabb, zö-  
mök hegyek az egyenlítőtől egészen a sarki jégsapkákig  
húzódtak. A csúcsok többségét egész évben dús, zöld  
növényzet borította, kivéve a legészakibb részeket.

Gunthar Breen csillagezredes hetven tonnás *Tűzidé-  
zője* pilótafülkéjében várt ellenfele megérkezé-  
re. Mind-  
össze két szupernóvát – mintegy húsz mechét és ötven  
elementált – hozott magával, hogy végignézzék az  
összecsapást – a bolygón tartózkodó inváziós erőnek  
csak egy apró töredékét. Ravasz parancsnoknak tartotta  
magát, és nem tudhatta, mit tervez az ezredes. Talán  
csak arra ment ki a játék, hogy elcsalogassák az erőit a  
tábortól, hogy aztán zavartalanul lerohanhassák. Hite,  
hogy az ezredes komolyan gondolta ezt a kihívást, de  
nem akart kockáztatni. Az első lecke, amit az invázió so-  
rán elsajátított, az volt, hogy a Belső Szféra katonái kör-  
mönfont harcosok. Sosem lehet bennük megbízni.

– Csillagezredes, egy mech-oszlop közeledik dél fel-  
lől. Úgy tűnik, az ezredes zászlóalja.

– Helyes. Hagyják őket belépni a völgybe, és folytas-  
sák a megfigyelést. Ha az ezredesen kívül más is táma-  
dást indít, tudják a dolgukat. – Mechje mozgásba len-  
dült, elindult a közeledő oszlop felé. A képernyőn  
figyelte, amint a Belső Szféras mechek megtorpannak és  
félkör alakban szétszóródnak; csak egyikük folytatta út-





egyensúly-eltolódásra, és válaszként kapásból megerezett egy lövést Gauss-ágyújából. Az ezüstös, nikkeltvas ötvözetből készült lövedék zúgva hasította a levegőt, majd becsapódott az omnimech jobb lábába. Nem volt robbanás; a Gauss-lövedék elektromágneses úton felgyorsított fémtömbje nem hozott robbanófejet. A lőszer súlya, tömege és sebessége egymagában is komoly károkat tudott okozni – rombolóerejével csak a legnagyobb kaliberű géppágyúk vehették fel a versenyt.

Anders ezredes figyelte, ahogy az omni jobb lábának alsó része darabokra zúzódik, és a mech a földre rogy. Újabb, húsz nagy hatótávolságú rakétából álló sorozatot küldött a Gauss-lövedék után abban a reményben, hogy sikerül a földön tartania ellenfelét. Újja rátapadt a Gauss-ágyú elsütőgombjára, de a rendszer még nem töltötte be a következő lövedéket. Halkan átkozta magát túlzott magabiztossága miatt. A csatának még messze nem volt vége. Miközben az omni a rakéták detonációjának lökéshullámai között hánykolódott, az ezredes tüzet nyitott mindkét hetven milliméteres impulzuslézérével. Az erősebb fegyverek újratöltődéséig megpróbálta tovább gyengíteni ellenfele gépének páncélzatát.

ját a völgy belsejébe. A rádióban pillanatokon belül fel is hangzott a kihívás:

– Nicholas Anders ezredes vagyok, a 22. Davion Huszárok parancsnoka, ezeknek az embereknek a vezetője. Párhajra hívom önt, Gunthar Breen csillagezredes, a Baker 3-ról és a klános megszállási zónából való biztonságos kijutás jogáért.

– Gunthar Breen csillagezredes vagyok, és elfogadom a kihívását. Kezdődjék a küzdelem. – Lekapcsolta a kommunikátort, és habozás nélkül tüzet nyitott a rakétáival.

Tizenöt nagy hatótávolságú rakéta suhant előre a kék égbolt előtt, hogy célpontjába csapódjon. Azonban mielőtt elérték volna az ezredes gépét, az beindította mechje ugrórakétáit, és felszókkent a levegőbe. Tudta, ebben a harcban nem lesz könnyűélet.

Felharsant az egyik sziréna, de mielőtt reagálni tudott volna, számos NHR csapódott mechje torzójába. A találatok nem voltak elég erősek ahhoz, hogy áthatoljanak a védelmén, de a páncélzat máris meggyengült. Válaszképpen ő is megcélozta rakétáival a *Tbort*, de az omninak sikerült időben elugrania; a rakétaraj ártalmatlanul detonált a talajon. A klános mech százméternyire ért földet előző pozíciójától, és rögtön tüzet nyitott a karjaiba szerelt fegyverekkel.

Anders azonnal felismerte a részecskeágyú mesteres villámának ismerős villanását és a géppágyú dübörgését. A szaggatott kék tűz megérintette mechje bal karját, elpárologtatva legalább egy tonnányi páncélt. A géppágyú lövedékei torzója bal oldalát sorozták végig. Villámgyorsan reagált a súlyvesztéséig közben fellépő

Gunthar Breen csillagezredes kiváló mech-harcosnak számított, de még ő is képtelen volt állva maradni mechjével, amikor a Gauss-lövedék szétrombolta a jobb lábát. A pilótafülkében üvöltöttek a szirénák, miközben a zuhanás további károkat okozott a géppágyúban. Azonnal kivetette a használhatatlanná vált fegyver teljes lőszerkészletét; nem akart még nagyobb károkat szenvedni ellenfele egy esetleges szerencsés találatára nyomán. Éppen megpróbált volna talpra állni, amikor egy rajnyi rakéta robbanása rázta meg az omnit. Nem szenvedett ugyan komolyabb sérülést, mert a detonációk nem egy helyre koncentráálódtak, de a védelme így is tovább gyengült. Amint sikerült kiegyenesednie, a *Victor* máris tűz alá vette *Tűzidézőjét* impulzuslézéréivel. Vaktában eleresztett egy NHR-sorozatot, majd beletaposott az ugróhajtoműveket vezérlő pedálókba. Mechje kék ikertűzcsóvát húzva maga után a magasba emelkedett.

Anders ezredes könnyedén kitért a közeledő rakéták elől, miközben fegyverkielzőjén felvillant a zöld fény. Átkapcsolt a B áramkörre, és a szaggatott bűgást meghallva megnyomta a tűzgombot. Az NHR-vető és a Gauss-ágyú egyszerre nyitott tüzet a repülő *Tűzidézőre*. A Gauss lövedéke ért elsőként célba, pontosan az omni mellének közepét találva el; rögtön utána mintegy tíz rakéta szórta meg a mech jobb oldalát. A klános mech megrázódott repülés közben, de a pilóta a hiányzó végtag ellenére simán földre tette a gépét. A manőver egyértelművé tette, hogy a klánok pilótáit harcra tenyészítették. Gyerekkoruktól kezdve képezték őket a harci gépek irá-

nyítására. Mindegyiküket valamelyik ősi géneiből teremtették meg. A kutatók kiselejtezték a rossz vagy nem kívánatos géneket, és egyesítették a jókat. Ezáltal olyan harcosokat teremtettek, akik még elődeiknél is jobb teljesítményt nyújtottak.

A Tűzidész ismét működésbe hozta hatalmas erejű PPC-jét. A villám ezúttal a Victor jobb torzójának alsó részébe csapódott. A mély sebből kicsorgó megolvadt páncél összegyűlt a mech csípőjénél, és újra megdermedve leblokkolta az ízületek működését.

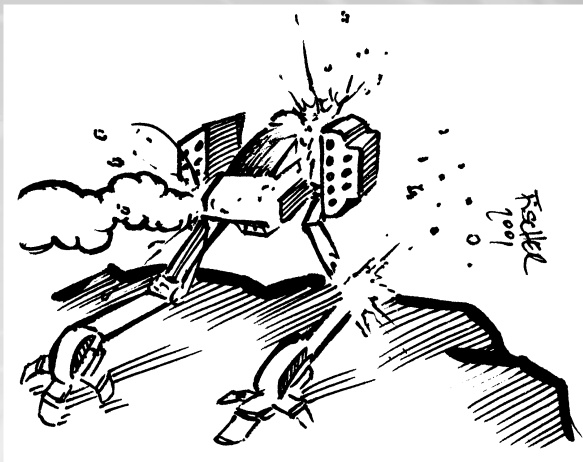
– Az átkozott! – szitkozódott Anders ezredes a figyelmeztető csengőket meghallva, de nem kellett a képernyőkre pillantania, hogy megtudja, mi történt. Mechjének hirtelen, lépés közbeni megingása minden információt megadott számára. Lézereiből két gyors lövést adott le, majd ellenfeléhez hasonlóan ő is a levegőbe emelkedett. Célzókomputerét visszakapcsolta az A áramkörre, hogy minden fegyverével külön is tüzelhessen. Miközben fegyverei újratöltődésére várt, kinézett magának egy landolásra alkalmas pontot.

Az ugróhajtóműveit működésbe hozó Victor mindkét lövését elhibázta. Gunthar Breen türelmesen kivárta, hogy ellenfele ereszkedni kezdjen, még nem indította útjára a következő rakétasorozatot. A komputer bemérte a célt, a kijelző folyamatosan villogott, de nem siette el a lövést. Várta a megfelelő pillanatot. Azt tervezte, a lövés után egy ugrással közelebb kerül ellenfeléhez, és onnan nyit tüzet PPC-jével.

Abban a pillanatban, ahogy a Victor pályája csúcsára ért, a csillagezredes ujjá a kioldógombra szorult, és a tizenöt rakéta füstcsikot húzva maga után elhagyta a kivetőt. Nem törődött tovább a célpont felé tartó rakétákkal, ahogy egy kezdő pilóta tette volna, hanem azonnal beletaposott a pedálokba, és saját rakétái után szöktek. Tudta, hogy ezúttal jól célzott. A sorozat a terveinek megfelelően célba fog érn.

Anders ezredes ismét átkozódott, amint a tizenöt robbanófej pontosan a mech csípőjénél detonált. Újabb szirénák szólaltak meg, miközben a tántorogva próbálta állva tartani mechjét. A rakéták azonban nem csupán felületi sérüléseket okoztak a Victor csípőízületében. Hangos döndüléssel csapódott a földre, és eredménytelenül küzdött, hogy a hátára fordítsa a gépét. Szerencséje volt, mert a bal oldalára zuhant, és bár a mech karja összezúzódott, csak a két lézer állapotjelzője sötétedett el. Sokkal nagyobb baj lett volna, ha a két kisebb helyett a legerősebb fegyvere veszik oda.

Jimmy Walter rémülten nézte, ahogy az ezredes mechje a földre zuhan. A rádiócsatorna szinte felrobant a zászlóalj legénységének kiáltásaitól, akik felkelés-



re bíztatták parancsnokukat. Inkább reflexből, mint bármiféle tudatos gondolat hatására Jimmy beélesítette gépágyúját, és megcélozta vele a klános mech fejét. Mielőtt rádöbbent volna, mit is cselekszik, megnyomta a gombot, és a gépágyú csövén előröppent egy sorozatnyi nagy erejű robbanólövedék. Hirtelen mintha minden elcsendesedett volna, ahogy a lövedékek az omni pilótafülkéjébe csapódtak. A következő pillanatban a mech feje dübörgő tűzvihar kíséretében darabokra robbant, és a Tbor előrebukott. A működő ionhajtóművek elfordultak, és egyenesen a lenti fűtengerbe repítették a mechet. Hatalmas, fehér tűzgömb jelezte a fúziós reaktor védőköpenyének darabokra hullását. Jimmyt egy pillanatra elvakította a robbanás, és eszébe sem jutott, hogy éppen most írta alá saját zászlóalja halálos ítéletét.

A vészjelzők vijjogásán és az elektromos tűz sercegésén keresztül Anders ezredes meghallotta 20 mm-es gépágyú mély morajlását. Felnézve még látta, hogy az omnimech fejét darabokra szaggatja a fegyver haragos sorozata.

– NEEEM! – üvöltötte a pilótafülke ürességébe, de tudta, hogy senki nem hallhatja, mivel előzőleg lekapcsolta a kommunikációs egységet. Öröngve nyúlt a kapcsoló után, de már elkészt. A vészjelző közeledő rakétákat jelzett. A klános harcosok hozzáfogtak a zászlóalja módszeres megsemmisítéséhez. Miközben a rakéták a mechjébe csapódtak, és a detonációk leszaggatták a páncéllemezeket géperől, megpróbálta talpra állítani mechjét, hogy képes legyen megvédeni magát. Mindannyian itt fognak elpusztulni, mert a klánosok szemében megszentelténné tették a párviadalt. A szavát adta nekik, de a zászlóaljából valaki megtörte az ígéretet. A mai napon vér fogja áztatni a völgy talaját.

# RENRAKU

## RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

### RENRAKU FOX

**Központ:** Chiba, Japán

**Vezérigazgató (távol):** Inazo Aneki

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

**Az igazgatótanács elnöke:** Yukiako Watanabe

**Cégforma:** Nyílt részvénytársaság

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

#### Főbb részlegek:

##### Renraku Amerika

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

**Igazgató:** Dr. Sherman Huang

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

##### Renraku Ázsia

**Központ:** Tokió, Japán

**Igazgató:** Surin Supachai

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

##### Renraku Ausztrálázsia

**Központ:** Sydney, Ausztrália

**Igazgató:** Lucy Don

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

##### Renraku Európa

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

**Igazgató:** Karl Stadt

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

## INAZO ANEKI VEZÉRIGAZGATÓ

Egykori cégcápa, ma társadalmi filozófus. Aneki volt az az ember, aki eladósodott holdingcéggként létrehozta a Renrakut, majd bevezette a céget a Nagy Tíz közé, és kis híján előidézte bukását (illetve egyeduralmát). Az agyafúrt intelligens férfi talán az egyetlen a megatársaságok vezérigazgatói közül, akit emberileg kedvelni lehet... persze csak akkor, ha közel tudsz kerülni hozzá. Aneki 2060 elején meghatározatlan idejű szabadságra távozott, és ha valami a Renraku igazgatótanácsából hallott is róla azóta valamit, az nem beszél. Hivatalosan a titokzatos Tibetbe utazott, egy Dunkelzahntól örökölt pecsétet használva fel rá, hogy átjusson az ország hermetikusan lezárt határán. A Renrakun kívül és belül egyaránt kételkednek benne, hogy Tibet tud mint égvégéig ott maradjon, miközben a cége krízishelyzettel néz szembe.

## HARUHITO „HARRY” NAKADA MŰVELETI IGAZGATÓ

Nakada már tizenkét éve a Renraku műveleti igazgatója, jelenleg pedig megbízott igazgatóként is tevékenykedik. Mivel távolléte alatt Aneki őt jelölte ki helyetteséül, elterjedt a pletyka, miszerint Nakada Aneki utódjaként is szóba jöhet. Nakada próbálja tartani a frontot Aneki visszatéréig; egyenesen halad előre, és elkerüli a jelentősebb politikai változásokat. Ez azonban nem tarthat sokáig; Aneki semmi jelét nem mutatja, hogy a közeljövőben vissza szándékozna térni, Nakada pedig egyre nagyobb nyomással néz szembe Shikei Nakatomi irányából, aki sokkal agresszívebb fellépést követel a Seattle archológiát elfoglaló MI-vel, valamint a céges riválisokkal (főleg a Novatechet irányító Richard Villiersszel) szemben. Nakada csapatokat küldött az archológiába, és ezzel szemlátomást sikerült is némi időt nyernie, de ha az épület visszafoglalása kudarcba fullad, vagy a Novatech elkezdi lehagyni a Renrakut a céges technológiai versenyben, nem Nakatomi lesz az egyetlen az igazgatótanácsban, aki megpróbálja megbuktatni Nakadát.

## YUKIAKO WATANABE AZ IGAZGATÓTANÁCS ELNÖKE

Watanabét a legkeményebb nőként ismerik Japán üzleti világában, és a jelenleg kialakult helyzet igencsak próbára teszi képességeit. Ő és Aneki hosszú ideig szilárd frontot képeztek a nagyobb üzleti beruházásokkal kapcsolatos döntések terén; Aneki kiszállásával Nakatomi Watanabét célozta meg, mint a leggyengébb láncszemet. Bár az igazgató-



tanács tagjainak többsége tiszteli Watanabe üzleti érzékét, mégis egyre kényelmesebb számukra a tudat, hogy egy nő ilyen jelentős pozíciót foglal el. Ha Nakatominak sikerülne leváltania őt még Aneki visszatérte előtt, sokkal kedvezőbb pozícióba kerülhetne a Renraku hatalmi játszójában.

## SHIKEI NAKATOMI

A fiatalabb éveiben „üzleti hentes”-ként ismert Nakatomi egy könyörtelenül hatékony üzletember, és a tárgyalótermi politika nagymestere. Részben apja alapította meg a Fuchi Industrial Electronicsot, és Nakatomi Richard Villierst tartja felelősnek a cég szebomlásáért. Nakatomi a háttérben koalíciót szervez az igazgatótanács azon tagjaival, akiknek Villiers szintén szállka a szemükbén. Amint összegyűlik a megfelelő számú szavazat, Nakatomi megkutatja Watanabét, és saját magát, vagy valamelyik követőjét szavaztatja az elnöki székbe. Ha és amikor ez megtörténik, a Novatech elleni céges rajtaütések szám szinte bizonyosan drasztikus mértékben meg fog növekedni.

>>>>>(Nakatomi Villiers iránti gyűlölete részben abból fakad, hogy nagy valószínűleg Villiers tetette el láb alól Nakatomi apját, Kiyoshit, mert az öreg ellenzte, hogy Villiers bevásárolhassa magát a cégbe. Természetesen Nakatomi is folytatta volna apja munkásságát, ha Villiers nem tör borsot az orra alá, de így...)<<<<<

– Link

## MI

Mint a neve is mutatja, a Renraku Computer System első sorban a Mátrixa irányítja figyelmét. Hardverkutatás, szoftverfejlesztés, adatfeldolgozás, kiberver interfészek – akármit nevezel meg, a Renraku legalább egy tucatnyi laborja dolgozik a témán. A cég technológiai hatékonysága '58-ban és '59-ben érte el a csúcst, amikor a Renraku gyáraiból gigapulzszámra kerültek ki a forradalmian új szoftverek, és hagyományokkal szakító hardverek. Több mint egy évig gyakorlatilag egyeduralmukodók voltak a piacon, dekásaik pedig megállíthatatlannak tündek, akár támadásról, akár védekezésről volt szó. Azonban 2059 nyarán mindennek hirtelen vége szakadt, amikor valami csődöt mondott a Renraku Mátrix-rendszerében. A cég védelmén tátongó lyukak jelentek meg, a dekáskok tehetetlenül vonagatták a vállukat, a cég technikusainak a fele pedig még saját rendszerébe is képtelen volt beépni. Senki nem tudta, mi történhetett pontosan, bár többen gyanítják, hogy az incidens egy korai jele volt a Deus néven ismertté vált MI eljövételének.

A Renraku számítógépes részlegei azonnal megkezdtek a helyreállítást, de ezalatt a cégnek más forrásokra kellett támaszkodnia. A társaság még mindig meghatározó jelentőséggel bírt a katonai technológiák előállítására terén, és valamennyire kénytelen volt visszakanyarodni gyökereikhez, az egykori Keruba Internationalhez. Az SKC és az Izom Armament ömlesztette magából a kézfegyvereket, a Gaz-Niki és a Blohm & Voss pedig számos katonai és biz-



tonsági jármű előállításában jeleskedett a fogyasztási cikkek gyártása mellett.

A Genecraft 2055-ös bekebelezésével a Renraku felső ligás játékosává vált a kiberverek és bioverek piacán is. Azóta a cég számos más, biotechnikával foglalkozó társaságot vásárolt fel. A mezőgazdasági kutatások is meglepően jövedelmező ágazattá váltak, köszönhetően a Renraku archológia fejlesztéseinek, a víz alatti farmoknak és a kísérletnek az ausztráliai Viktória-sivatag növényekkel való betelepítésére.

A Renraku leggyengébb területe valószínűleg az űrkutatás, bár a Ganbare Aerospace megszerzése (Shikei Nakatomi által) a Renraku űrbéli műveleteit a kőorból közepkori szintre emelte. A mágikus kutatások hasonlóképpen nem játszottak nagy szerepet a Renraku-nál, de a vélemények szerint ez azonnal meg fog változni, amint Inazo Aneki visszatér Tibetből.

## ÉLET A RENRAKUN BELÜL

A Renraku is a standard Japán céges procedúrát követi, melynek értelmében egész életre szóló szolgálatot vár el alkalmazottaitól. Előnyben részesíti az archológiákat, mert így olcsón és hatékonyan integrálhatja dolgozói magánéletét a céges taposómalomba. Az ilyen irányítás által ráadásul domináns cégen belüli kultúráként őrizheti meg a Japán hagyományokat. Érdekes módon a szabad vallásgyakorlás nem engedélyezett. A renraku udvariasan, de határozottan elutasítja, hogy területén sintoista szentélyek vagy buddhista templomok épüljenek. Néhány alkalmazott ugyan létrehoz virtuális kápolnákat a Renraku Mátrix-csomópontjaiban, de a cég azonnal bezárja ezeket a helyeket, amint rájuk bukkann. A gyerekeket és a fiatalabb felnőtteket folyamatosan tömök a céges propagandá-



val – a napi munka során, iskolákban és továbbképzéseken egyaránt. A Renraku határozottan – talán túlzott mértékben is – bátorítja alkalmazottait a kiberverek (főként adatjackek és késesszoftverek) beültetésére, hogy megnöveljék munkájuk hatékonyságát, és jutalomban részesítik azokat, akik a kés alá fekszenek.

>>>>>(A Renraku meglehetősen lanyhán ellenőrzi alkalmazottai mágikus potenciálját. Akár az egész életed leélheted a cégen belül anélkül, hogy tudomásod lenne róla, rendelkezel a Képességgel.)<<<<<

– Twist

A Renraku hivatalos nyelve a japán, és bizonyos tradicionális elemek szinte kellemetlenné teszik az angol, vagy más nyelvek használatát az üzletkötések során. A Renraku japán alkalmazottainak nagy százaléka nem is beszél más nyelvet. A japánul nem beszélő dolgozóknak tanfolyamokon kell részt venniük, illetve nyelvszoftvereket kapnak.

A Renrakuon belül elfogadott dolog a metahumánok iránti fajgyűlölet – a személyes és az intézményszerű egyaránt. A többi japán céghez hasonlóan a metahumánoknak kicsi az esélyük, hogy a legalacsonyabb vezetői tisztégek fölé kerüljenek a ranglétrán, de a laborok fizikai munkásainak többsége a metahumán közösségekből kerülnek ki. A gyűlölet szülte erőszak gyakori – és félig-meddig elfogadott – dolog, különösen a céges ranglétrán felfelé igyekvő metahumánok ellen.

## HOGYAN

>>>>>(Elérkeztünk ahhoz a részhez, amelyik tényleg érdekel, igaz? Hogyan húzzunk ki pénzt a Renrakuból,

akár érte, akár ellene dolgozunk? Erre a kérdésre, barátaim, mások sokkal jobb választ tudnak adni nálam. Egyikük volt olyan kedves és beleegyezett, hogy megossza a tapasztalatait velünk.

Miss Cassie Barnett egykor egy olyan árnyvadász csapat tagja volt, amely kizárólag a Renrakuon dolgozott. Azonban mindennek egy csapásra vége szakadt, amikor beküldték őket az archológia belsejébe, hogy szembe szálljanak Deus robotjaival és átalakított harcosaival. Cassie csapatát gyakorlatilag lemészárolták. Cassie-t csak villámgyors gondolkodása, na és egy jó adag szerencse mentette meg attól, hogy a többiek sorsára jusson. Amikor kiért, a Renraku gorillái megpróbálták egyszer és mindenkorra elhallgattatni, nehogy valakinek fecsegjen az odabent tapasztaltokról. Szerencsére nem jártak sikerrel.

Cassie ép és egészséges, és most kész beszélni a Renrakuon végzett munkáról. A Renrakuval való szerződés lezárásának körülményeire való tekintettel nézzétek el neki, hogy némi ellenérzéssel viseltetik a vörös ruhás sráccal szemben.)<<<<<

– Captain Chaos

## VADÁSZAT A RENRAKU SZOLGÁLATÁBAN

Életem tíz évét ajándékoztam a Renrakuon, és milyen tanulást vonhattam le az egészből? Azt, hogy nem felelhetek egy ágyban a Renrakuval hosszabb ideig anélkül, hogy a végén te is be ne sarazódnál. Ha objektíven nézed a dolgokat, erre már akkor rájössz, amikor hosszabb távra szerződés a céggel. Amikor azonban a valóság a képedre robban, az objektivitás az első, aminek nyomavész.

A Renraku árnyvadász csapatai a munka pontos elvégzésének eszközei, és mint ilyenek, feláldozhatók és pótolhatók. Ez a dolgok rendje. A Renraku azonban még saját alkalmazottaiban sem bízik, ezért nem is várható el tőle, hogy veled kivételt tegyen. Jól jegyezd meg ezt, ha esetleg egy megatársaság szolgálatába akarnál állni. Ne hagyd, hogy büszkeséged vagy egód abba a hitbe ringasson, hogy valamilyen különleges okból bármit is számítasz a cégnek. A nyakörved talán aranyból készül, de attól még nyakörv marad. Ha csak egy pillanattig is megfedkedzel erről, kegyetlen lesz az ébredés. Ha nem készülsz fel rá, az életeddel fizetsz a nemtörődömségedért.

Akkor hát miért érdemes mégis a Renrakuon dolgozni? Nos, azért vannak előnyei is. Először is, rendszeres és biztos meló. Amikor egy Renraku nagyszágú cégnek dolgozol, mindig történik valami, ami egy névtelen egység bevetését igényli. Amint a társaság kizárólagos szolgálatába léptél, nem kell aggódnod amiatt, honnan fogd kapni a következő munkát. Csak azzal kell törődnöd, hogy *életben maradj* addig.

Másik előny a kiberverekhez való hozzáférés, és az orvosok, akik beültetik azokat. A legmodernebb kórházakat össze sem lehet hasonlítani a lepattant utcai klinikákkal. Befekszel a műtőbe, és nem kell aggódnod a kiberverek későbbi kilökődése miatt, vagy nem kell attól félned,

hogy a pénzéhes dokik olcsó, másodosztályú, vagy használt kiberekkel tömnek tele. A cég néha még fizeti is a számlát, de a legtöbbször a későbbiekben ezt az összeget levonják a fizetéséből.

És ezzel elérkeztünk az utolsó előnyhöz: jobb fizetés. Ha elég hosszú ideig dolgozol a Renrakunak, rendszeres havi fizetést fogsz kapni, csak hogy megtartsanak a szolgáltatásban. A melónkénti fizetéséről áttérsz a rendszeres bérezésre, és máris nem kall aggódnod amiatt, hogy mit egyél másnap. Nagyon szép... egészen addig, amíg tart.

A Renraku jól felismerhető, egyedi módon kutat jelöltek után. A cég egy különleges fajta Johnsonsot használ, akit az utcákon csak bányásznak (vagy Mr. B.-nek) neveznek. Rendszerint a cég saját létesítményei ellen bérel fel vadászokat. A bányászok különösen nagy döntési szabadsággal vannak felruházva. Például jogosultak rá (és rendszerint élnek is vele), hogy valódi vadászokat szervezzenek. Könnyen lehet, hogy a telep nem is fog tudni róla, hogy a közeljövőben támadás éri. Hogy a játék még valóság-hűbb legyen, az sem probléma, hogy ha a cég dolgozói – vagy a vadászok – közül néhány megebesesül vagy elpatkol; ez bele van kalkulálva az árba.

Mivel Mr. B. az, aki kiadja a munkát, és ellátja a csapatot információkkal, egyedül az ő felelőssége kiértékelni a vadászok teljesítményét. Az elért eredmény és Mr. B. jelentése alapján azután a Renraku eldönti, felajánlja-e a kizárólagos szerződést a csapat számára.

## A RENRAKU BIZTONSÁGA

Ha csak részleteiben vizsgáljuk, a Renraku védelme zét-szört és rendszertelen. A standard őrszemélyzetet jó kiképzésben részesítik, kiváló felszereléssel látják el, és megpróbálnak mágikus támogatást is biztosítani számukra, de igazából csak az számát, mennyire fontos az adott létesítmény a Renraku számára. A kevésbé fontos telepeken nem ritka az ember- és felszerelésihiány, valamint más, mellőzöttségből származó problémák. A forró létesítményeket azonban kiválóan őrzik, a biztonságiak bármikor készen állnak megtáncoltatni a vadászokat.

A cég hírnevének megfelelően a Mátrix biztonság még mindig a védelem erős pontja, különösen a közelmúlt eseményei óta. A Mátrix a Renraku fő hírszerzési forrása, ezért a cég több csapat dekást rendelt kutatási, hírszerzési és behatolási feladatokra. Mostanában ezek a dekások leginkább az otakukról gyűjtögetnek adatokat, különösen azokról, melyek kapcsolatban állnak Deusszal.

## A VÖRÖS SZAMURÁJOK

A SCIRE archológiában lezajlott vadászat véget vetett fényes karrieremnek a Renrakunál. A cég erőfeszítései ellenére Deus már több, mint egy éve tartja megszállva az épületet. A legújabb értesülések szerint azonban mostanában mintha kezdene gyengülni az MI szorítása. A Renraku csapatai visszafoglalták az első öt szintet, és csak idő



kérdése, hogy eljussanak az alagsorban lévő reaktorig. Amint ez sikerül nekik, az MI-nek befelelgett.

>>>>>(Persze. Kivéve ha az MI úgy dönt, hogy ha neki mennie kell, akkor viszi magával egész Seattle-t is...)<<<<<

– Bung

A Renraku az eredményeket legnagyobb részben a Vörös Szamurájoknak köszönheti. A Vörösök a cég biztonsági krémje, elit katonák és biztonsági szakemberek csapata, akik saját területükön a legjobbak közé számítanak. A Vörös Szamurájok között fellelhető elektronikai és robbantási specialista, harci mágus és hadi stratégia. Lefogadhatod, hogy a Vörösök taktikai zsenijeit törték fel az archológia héját, lehetővé téve a Renraku számára, hogy megvesse a lábát a SCIRE legalsó szintjéin.

Néhány másik megatársaságnál az a vadász, aki híuen szolgálja gazdáit, titkos előléptetésben reménykedhet a cég szigorúan bizalmas ranglétráján. Nem így a Renrakunál. Esélyem sem volt, hogy valaha is Vörös Szamuráj legyen belőlem, mégpedig két okból. Az első a bizalom. A Renraku soha nem bízott, és soha nem is fog megbízni az árnyvadászokban. Nem számít, milyen régen dolgozol a cégnek. Sosem felejtik el, honnan jöttél, és emiatt soha nem ütheted meg a főnyereményt. Felbérelt fegyveresként eljuthatsz a Renraku közepes biztonsági szintű létesítményeinek védelméig, de a Vörösök közé nem kerülhetsz be.

A másik ok? Azt nem lehet ennyire finoman körülírni, ezért kimondom egyenesen: a faji tisztaság. Ha kicsit utánanézel a családfámnak, elég hamar felfedezed, hogy számo rokonom vált a goblinizáció áldozatává. Nem vagyok ork vagy troll, de a Vörösök számára nincs különbség, ha a múltadban találnak sötét foltokat. A Vörös Szamurájok





cost. Természetesen lövésük sincs róla, mit beszélnek és cselekednek, de igazán szórakoztató figyelni az erőfeszítéseiket.)<<<<<<

– Lone Wolf

Most pedig hadd ismeressem meg veletek a Vörös Szamurájok erősségeit. Mindenek előtt jól jegyezzétek meg, hogy a Vörösök harcosok. Ne próbálj közvetlen összeütközésbe kerülni egy Vörös támadó szakasszal. Egy ilyen szakasz általában öt tagból áll, melyet az úgynevezett átfedő koncentráció nevű technika alkalmazásával állítottak össze és képeztek ki. Ez azt jelenti, hogy legalább két tag rendelkezik hasonló szakértelmekkel és képzettségekkel. Ha az egyikük kidőlné a sorból, a másik azonnal átve-

heti a helyét.

Mind az öt tag alapos kiképzést kapott a katonai taktikákból, egyikük pedig valamilyen varázslóféle. A Vörös Szamuráj egységeket rendszerint olyan helyeken vetik be, ahol a halk megközelítés nem szempont. Közvetlen támadást igénylő keresési és mentési feladatok, katonai műveletek és személyvédelem – ezek a Vörösök szakterületei. A kifinomultabb akciókhoz a Renraku általában árnyvadászok segítségét veszi igénybe.

Ami igazán megkülönbözteti a Vörös Szamurájokat a többi cég biztonsági alakulataitól, az a zökkenőmentes, csapatként való együttműködés – nem meglepő egy olyan cégtől, melynek a neve – *renraku* – kommunikációt és kapcsolatot jelent. Ahhoz, hogy megértsd ezt az egyedi csapatkötéléket, először meg kell ismerned a folyamatot, melynek során valaki Vörössé válik. A potenciális jelölteket minden korosztályból toborozzák. Némelyikük alig hagyta el a gimnáziumot, mások a cénél végzett kitűnő munkájuk eredményeképpen válhatnak Szamurájokká. Minden egyes jelöltet a chibai Műhelybe (japánul *kaeteru*) küldenek, ahol két éves kiképzésen mennek keresztül. Az első hat hónap során az instruktorok jól megfigyelik tanítványait, hogy megállapítsák erősségeiket és gyengéiket. Az ő dolguk, hogy behatárolják a tanítványok képességeit, és eldöntsék, melyik újonc melyik szamuráj osztagba kerüljön. A hat hónap elteltével a kezdő szamurájokat szakaszokra osztják; a következő másfél év során megtanulnak csapatként dolgozni.

Ezek a szakaszok a továbbiakban együtt maradnak. A Vörös Szamurájok ritkán adnak feladatokat egyéneknek; ők csapatokban tevékenykednek. Ezt ne feledd el, amikor szembekerülsz velük. A csapatban belül a szamurájok különösen jól ismerik egymást, és nagy valószínűséggel klasszissokkal jobban képesek együttműködni, mint te a csapatársaiddal. Tudják, hogyan fedezzék le társaik gyenge pontjait, és egy pillanatig sem haboznak feláldozni magukat a többiekért.

Körülbelül erre számíthatsz, ha a Renraku ellen indulsz. Próbáld nem kinyírtni magad.

toborzótisztjei olyan frázisokat puffogatnak, mint „genetikai integritás”, meg a „vérvonal tisztasága”, miközben a fejüket csóválva utadra bocsátanak.

A végeredmény természetesen az, hogy a Renraku biztonsági szervezete legalább annyira elit társadalmilag, mint kiképzésileg. A Vörös Szamurájok kimondottan arrogáns banda. Nem csak átkozottul jók abban, amit csinálnak, de a tisztaság és becsület harcosainak is vélik magukat. Hisznek benne, hogy a faji integritásról vallott felháborító nézeteik a többi velük egy kategóriájú szervezet fölé emeli őket. Ez az önteltség a Vörösök egyik gyenge pontja, és mint olyan, megfelelően kiaknázzható. A Vörös Szamurájok egységei fokozottan elbizakodottak, különösen akkor, ha teljesen biztosak a sikerükben.

A Vörösök másik gyenge pontja (ki hinné) az a hit, hogy a faji tisztaság erősebb teszi őket másoknál. A Vörös Szamurájok kiváló teljesítményt nyújtanak, amikor brutális erejű beavatkozásra van szükség. Védekezésben kitűnő testőrök, támadásban pedig csapásmérő erőként nyújtanak átlag feletti. Kémkedésben és behatolásban azonban nincsenek túlzottan otthon. A Vörösök fajtalg és etnikailag homogének – igazi ritkaság a mai, többnyelvű világban. A legtöbben közülük japánok, nagy többségük pedig férfi. Ami a kémeket illeti, nem nagyon tudnak válogatni. Az egyik ok, amiért a Renraku szinte semmit sem tud kezdeni az archológia alatt húzódó Ork Alvilággal, hogy nincs közöttük senki, aki végrehajthatna egy kémkedési műveletet – Vörös Ork ugyanis nem létezik.

>>>>>>(A Renrakunak vannak tünde mágusai a Vörös Szamurájok között. Tudom, hogy ez egy kicsit furcsán hangzik, de némelyik Vörös azonosult a tiriék becsületkódexével, elhivatottságával és kötelességudatával, melyek főként a Paladinokra és a Ghostokra jellemzőek. Ezen kívül rasszista gondolkodásmódjuk szerint a tündék közel sem olyan rosszak, mint a többi metahumán söpredék. Ezért felvettek maguk közé néhány tiri menekültet, és megpróbálták beléjük tömni a Szamuráj filozófiát... szerintem azért, hogy így előállítsák a tökéletes mágus-har-

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

## EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az ifjú galetki fázósan kuporodott össze fektében, és ahogy tapogatózó csápjá hideg kőpadlót markolt puha fekhely helyett, egyszerre felriadt. Félhomályos barlang-csarnokban feküdt, amely csak annyira hasonlított eddigi otthonára, amennyire bármely két csarnok hasonlít a soha véget nem érő hegyben. Nemzedékeken át finomodott hegymélyi ösztöne csalhatatlanul jelezte a változást – soha nem járt még itt. A feje hasogatott, ruhái és többi holmija batyuban heverték oldalán, meztelen teste libabőrözött, és valahogy *más* volt – szokatlan, nagyobb... Egyszerre tudta már hol van, az emlékek villanásszerűen tértek vissza: az Ősök áldása, a látomás, a növekvő tetest szaggató fájdalom. Nyomorúságos helyzetét feledve mérhetetlen diadal érzése töltötte el. Végighordozta tekintetét a meghódításra váró új szinten, nyugtázta, hogy a következő feljárat előtt hever, majd hirtelen ráébredt, hogy a hatalmas ülő kőszobor, amelyet a lépcső melletti árnyékban helyeztek el, nem szobor, hanem egy irdatlan, roppant termetű gigász... A galetki egyenesen őt bámulta, széles, idomtalan arcán gúnyos mosoly játszadozott – legalább ébredése óta figyelhette. *Nincs esélyed* – sugallta a tekintet, és súlyával szinte a földhöz szögezte az újonnan érkezettet, akinek fején átvillant, hogy csak ketten vannak a környéken, és az Ősök őrbábványai a felköltözőkön kívül aligha törődnek mással. Tudta jól, hogy a becsületkódex minden galetkit köt, de mégis remegett a hangja, mikor megszólalt:

– Kaled vagyok, a Tudósok Klánjából. A kutyaszintről érkeztem. – Az utóbbi persze nevetségesen nyilvánvaló volt, de a kőarcú óriást sem ez, sem a bemutatkozás nem zökkentette ki hallgatásából. Kaled örömet nyugtalanság váltotta fel, gyorsan magára kapkodta bővebb ruháit, s mikor az óriás erre sem mozdult, batyuját megmarkolva nekiindult, hogy alkalmas barlangot keressen magának.

Csak a második forduló után mert visszafordulni, hogy óvatosan hátrakémljen. A folyosó kihaltnak tűnt – ez mérhetetlen megkönnyebbüléssel töltötte el. Már éppen indulni készült, mikor a nedonkutyá fejé feltűnt a kanyarban. Kaled elképedt: ezek a torzszülöttek jóval lejjebb éltek a Hegyben, és amúgy sem volt megszokott, hogy elhagyják a viszonylagos biztonságot jelentő csatornaszintet. Ez a példány fajtájának óriása volt, az ifjú tudós nem kételkedett benne, hogy a szolgaszinten is könnyűszerrel ejt zsákmányt. Robusztus fejét mélyen a föld felett

lógatva szimatolt, és amikor hirtelen megállva felnézett a galetkire, izzó tekintetében nem tükröződött félelem. Kaled felkészült a harcra, csápjával bonyolult mintákat rótt a levegőbe, ahogy létrehozta a mágiáját erősítő védővarázst. Mire a dermesztés rúnáinak táncába kezdett, önbizalma már teljesen visszatért... hogy szempillantás múlva semmivé foszoljon a kanyarból kilépő galetki láttán. A kőarcú a kutyához lépett, amelynek nyakát – Kaled egyszerre ezt is világosan látta – szöges *nyakörv* övezte. Csápjai lehanyatlottak, a magába gyűjtött mana formátlanul enyészett el a barlang félhomályában. *Őt* kötötte a kódex, de köti-e az óriást is? Ellenfele – magában máris annak érezte – nem tett fenyegető mozdulatot, de a tekintete annál kifejezőbben beszélt. Kaled sarkon fordult, és sietősen a lakószint központja felé botorkált.

Üldözője már nem is vette a fáradságot, hogy elrejtözve kövesse. Órákon át haladt a nyomában kimért, tempós lépéseivel. Kaled kissé megnyugodott, ahogy a sűrűbben lakott belső régiókba érve a folyosókon feltűnedeztek, azután megszaporodtak a járókelők. Sokan barlangjuk bejáratánál ülve végezték napi teendőiket, fegyvereiket élesítették, felszereléseket javították vagy az arra haladókat figyelték. Kaled is elkapott néhány pillantást, és némelyikben – ezt csalhatatlanul érezte – szájalom tükröződött. Az óriás megérkezésekor azután a földre szegeződtek a tekintetek.

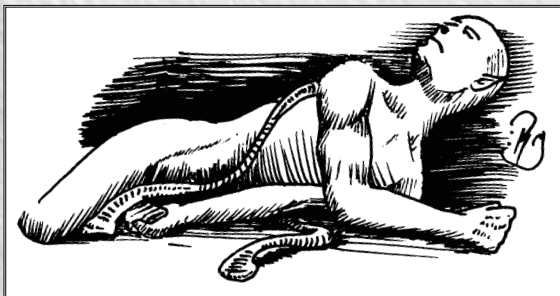
Kaled idegeit már teljesen felőrölte a hajsza, mire végre alkalmasnak tűnő barlangot talált. Bebújt az alacsony barlangnyíláson, milgandját fellógatta a mennyezetre, és zsákként nyúlt el az oldalsó falba mélyített fekhelyen. Üldözött volt, aki odújába érve végre megpihenhetett. De a pihenő nem tartott soká. A barlang nyílását formátlan alak zárta el, kirekesztve a folyosó gyengécske fényét. A kőarcú galetki fejét dugta csak be a nyíláson, vállalai már kívül rekedtek.

– Radd ki a zászlóidat, pondró! – ordította bikahangon, amitől Kaled felrezenve a hálófülke tetejébe vágta a fejét. – Párharcra hívlak, ne rabold tovább az időm!

Kaled már számtalan győzelmet aratott galetkik és torzszülöttek felett, és abba is régen beletörődött, hogy időnként vereséget szenved. A küzdelmeknek volt tétje,

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN



de ez a tét nem az élet, csupán lélekenergia volt, és még soha nem érezte galetki ellen azt a zsigereit markoló ősi félelmet, amely most hatalmába kerítette. Tudta, hogy ellenfele nem ölheti meg, de teste-lelke nem heverte még ki a felköltözés sokkját, az órákig tartó hajsza pedig megtörte, *áldozattá* változtatta. Értelme megsúgta neki, hogy ez lehet az óriás galetki módszere, de sem a felismerés, sem a tisztességtelen játék felett érzett undor nem tudta legyőzni a csápjait megbénító rémületet. Tehetetlenül nézte, ahogy a köarcú válasza sem várva előreküldi kutyáját, azután vállait hihetetlen mértékben összehúzza – Kaled sosem látott még ilyen rugalmasságot – maga is az üregbe nyomul. Még érezte, ahogy a kutya ledönti lábáról és hallotta a galetki dühödöt acsargását.

– Azt hitted, elszökhetsz? Ez a színt az enyém! Megke-serülöd, hogy lejártam a lábam miatt! – azután elsötétült előtte minden.

Az oldalát szaggató fájdalomra ébredt. Alakok álltak körülötte, de a látását felhőző kín elrejtette arcukat. Összerezzen, amint hozzáértek, hogy lefejsék szakadt rongyait. – Pihenj – mondta egyikük. Hús tenyerét homlokára tapasztotta, és tovább szótte a gyógyító varázst. A kín lassan tompult, és vele együtt odalett a félelem is. Kaled görcsbe rándult teste elernyed, öntudata – egy időre még – újra a sötétségbe hullt.

Mikor felelsmélt, odakintről már nem szűrődött be fény. Saját milgandja halványan pislákol, a barlang szögletei rejtelmes árnyakat vetettek. Gyengének érezte magát, de a tagjait óvatosan megmozgatva a fájdalom már nem tért vissza. Felkönyökölt, és pillantása a milgand fénykörének határán kuporgó alakra esett.

– Magadhoz tértél hát. – Az idegen galetki halk, de csengő hangon beszélt, szavaiba megnyugtató felhangokat vitt. – Nem először csinálja ezt.

– Kicsoda? – nyögte Kaled, miközben szemét a felhomályba fúrva igyekezett szemügre venni vendégét.

– Sziklaöklű Keldor, a galetki, akivel balszerencséd összehozott – válaszolta az idegen, és előre-hajolt ültében. – Naphosszat a feljárt előtt lebzsel, és lecsap az újonnan érkezettekre. Tisztességtelen játékot játszik, de mivel az Ősök törvényeit *nyíltan* ritkán szegi meg, a színt elöljárói szemet hunynak tettei felett. Nem mintha a régebbi lakók legtöbb-

jét nem tudná legyőzni – ő maga évekkal ezelőtt érkezett, és akkorára nőtt, hogy néha megfordul a fejében, nem hágtá-e át a megengedett határt. Ügyes, nem igaz?

Kaled kényelmetlenül fészkelődött az égszínkéek szemek fürkésző pillantása alatt. Nem értette, mit akar tőle az idegen.

– Ügyesnek talán ügyes, de így sohasem fog szembenézni az Ellenséggel – válaszolta. – Könnyű győzelemre vágyik és a legyőzöttek rettegésére – durvasága talán gyávaságot takar – tette hozzá habozva.

– Felettből éles meglátás, ahhoz képest, hogy csak most tértél magadhoz a verésből – mosolygott rá az idegen. – De meglehet, Keldornak van igaza. Az Ellenség legyőzéséhez mérhetetlen erőre van szükség, olyan galetkikre, akik győzelemhez szoktak. És ha felnevelésükhöz ezernyi társuk nyomorúsága és lélekenergiája szükséges, vajon túlzó ár-e ez azért, hogy egész népünk megszabaduljon a fogságból? – A látogató már nem mosolygott.

Kaled döbbenet hallgatta az érvelést, amelynek alap-témáját oly sokszor hallotta már, de ilyen tisztán kifejtve még soha. Hiszen erre épült az élete, minden galetki élete, miért tűnik most mégis helytelennek? Most rajta volt a sor, hogy fürkészőn az idegen szemébe nézzen.

– Ha Keldor és a fajtája lesz az, aki megszabadít bennünket, jobb lesz-e a sorsunk általa?

A látogató lehunyta szemét, és elégedetten csettintett.

– Méltó vagy a híredre Tudósok Klánjából való Kaled. Mit szólnál, ha azt mondanám, nem vagy egyedül a Hegyben, mások is gondolkodnak így? Elfogadod-e a kinyújtott kezét? – kérdezte az ősi formulával, s valóban mancsát nyújtotta felé. Kaled viszonzta a gesztust.



# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

– Elfogadom a kezet, és megismerkednék társaiddal is, akiknek gyors gyógyulásomat köszönhetem. De legelőbb is: kit tisztelhetek benned, uram?

– A nevem Nefelejcs, akit egyesek – hogy miért, nem érem fel ésszel – Nyafogónak is neveznek. – A látogató szeme most vidáman csillogott. – A társaim pedig szívesen látnak téged, ha már annyi gyógyító ígét pazaroltak rád. Keldor nem sietett elzavarni mellőled a kutyáját – úgy látszik nem szívesen bajlódik az etetésével... De most pihenj. Erőt kell még gyűjtened. Ha elérkezettnek látod az időt, jöjj el hozzánk a Békeidők Hírmondóinak barlangjába. A főtér közelében találsz. – Azzal felállt, meghajtotta magát, és kilépett a barlangból. A milgandoltás utáni sötétség gyorsan elnyelte alakját.

Kaled már másnap elérkezettnek látta az időt. Estére akarta időzíteni látogatását, amikor – úgy gondolta – egész napi fáradozás után összegyűlnek a szövetség tagjai. Először a szint előjáróinak hajlékait járta hát végig – vitakozott a kereskedővel, bejelentkezett a palotába és felkereste a remetét –, de nem érezte a megszokott bizsergető izgalmat. Meghallgatta a kirótt feladatokat, de gondolatai egyre csak az esti találkozás körül forogtak. Maga nem volt tagja egyetlen szövetségnek sem, minden idejét a múlt és az Ősök titkainak szentelte. Úgy érezte, a tudás az igazi hatalom, a szabadulás kulcsa pedig, hogy a világ és az Ellen-ség természetét kifürkészve megértsük a múlt kudarcát.



Most viszont segítettek rajta: idegenek, kérés és a viszonzás reménye nélkül. Mit is várhatnának tőle cserébe?

Bánta már, hogy nem figyelt jobban, amikor körülötte a szövetségekről esett szó. Hitte, hogy a galetki fajért küzd ő is, de nem bízott benne, hogy harcában segítséget kaphat kortársaitól, akik halvány árnyékai csupán az Ősöknek, kik maguk is elbuktak egykoron... Most úgy érezte, talán elmulasztott valamit, ami talán tudás, de talán több is annál. S hogy mulasztását pótolja, igyekezett nyitott füllel járni, s meghallgatni mindenkit, aki érdemesnek találta rá, hogy szóljon hozzá. A Hírmondókról is kérdezősködött, és estére már tudni vélte, mit tartanak róluk a szint lakói: léha társaság, akik erejük fejlesztése helyett haszontalan szórakozással mulatják az időt, az Ősök törvényében szentesített vetélkedés helyett pedig gyáván támogatják egymást.

Végül eljött a milgandoltás ideje, és az ifjú tudós habozva állt a függönnyel fedett barlangnyílás előtt.

– Látogatóba jöttél valakihez? – A kérdés a háta mögül érkezett. Meleg, női hang. Lassan megfordult, hogy szemügyre vegye a gazdját: alacsony, barna hajú lány, szemében aranylók szikrák.

– Reglinde vagyok. Keresel valakit?

Kaled gerincét kellemes melegség bizsergette, de végül megtalálta a hangját és maga is bemutatkozott. Hozzá akarta tenni, miért jött, de a lány megelőzte.

– Á, tudom már. Nefelejcs beszélt rólad. Kerülj beljebb, én is éppen ide készülök. – Azzal a bejárathoz lépett és félrehúzta a függönnyt. A nyílásból kiáradó fény körbeölelte alakját, ajkán a hazatérők mosolya játszadozott.

– Légy hát üdvözlő – mondta Kalednek, és a barlang belseje felé mutatott.

Odabent tágas tér fogadta a belépő tudóst, aki a helytartói palotán kívül még sosem látott ekkora lakóhelyiséget. A barlang fényárban úszott, majd' minden szögletre fűrtökben aggatták a milgandokat a szövetségi szállást berendező gondos kezek. A bejáratnál nem messze vastos kőasztalok sorakoztak hányaveti összevisszaságban, körülöttük galetkik üldögéltek kisebb csoportokban, kényelmes párnákkal szelídített kőszékeken. Az egyik fülkét csapszéknak rendezték be, a fénylő képű fogadós egyre-másra hordta hatalmas kupákban a jóféle mézsört. Odébb, egy nagyobb üres térség közepén apró termetű, de ölnyi tús-

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



tották szüleitől, és az elválás fájdalma bástyákkal körülvett zárvánnyá merevedett. Most a bástyák inogni kezdtek: habozva engedte, hogy tudata eljuttasson a gondolatlat, milyen lehet tartozni valakikhez. Az asztaloknál beszélgető galetkik boldognak látszottak. Nem a próbák leküzdéséből vagy a képességeik fejlődéséből fakadó megszokott boldogság volt ez, hanem gondtalan öröm. Kaled még nem volt bizonyos benne, jó-e ez – egész eddigi nevelése, a legtöbb galetki vélekedése haszontalanságnak, az idő fecserlésének tartotta ezt az életformát –, de tudós volt, aki megtanulta, hogy saját maga alakítsa ki a véleményét, és a készen kapott nézeteket a kételkedés, a többszörös ellenőrzés próbatételének vesse alá. Tudta, hogy nem feltétlenül a többség véleménye a helyes, és bízott annyira a megérzéseiben, hogy most már közelebről is meg akarjon ismerkedni ezekkel a galetkikkel.

kéket viselő galetki pengette lantját, halk énekkel kísérve a zenét. Néhányan állodgáltak körülötte, az előadás befejeztével nevetve, de annál óvatosabban megcsapdosták a hátát. A csarnokból még számos kisebb helyiség nyílt, de a legtöbbször rendeltetését Kaled nem ismerte. Csak a hátsó sarkok egyikében villódzó térkapura ismert rá a leírások alapján. Így már értette, miképpen láthat magánál nagyobb és már-már gyermekien apró galetkiket együtt mulatozni – nyilván különböző szintekről gyűltek össze itt.

Mélázását újabb érkező zavarta meg, aki halkán megköszönte torkát a háta mögött. Reglindével egyszerre pillantottak hátra, hogy szemügyre vegyék a hang gazdáját. Nefelejcs állt a bejáratban, mögötte pedig mintha új sziklaszál nőtt volna ki a földből, tekintélyesre hizott élő cseppkő nyomakodott befelé.

– Türelem, Kőfejű! – mondta szigorúan Nefelejcs, aztán bocsnatkerőn rájuk mosolygott. – Kicsit izgága szegény. De abban talán igaza van, hogy nem kellene itt az ajtóban állodgálnunk. – Azzal tessékkelő mozdulatokkal beljebb terelte a társaságot.

– Örülök, hogy eljöttél közénk – fordult Kaledhez, amint beljebb értek. – Ha gondolod, csatlakozz hozzám. Az istállómaster gondjaira bízom Kőfejűt, azután bemutatlak a többieknek.

Kaled örömmel követte. Amit itt látott, megpendített a lelkében valamit, amit azóta nem érzett, mióta elszakí-

Nefelejcs állta a szavát. Végigcipelte az egész barlangon, mindenkinek bemutatva, akivel összetalálkoztak, és közben csak beszélt, beszélt... Kaled fejében zsongva kavargtak a nevek és az arckok, a legújabb hírek és a Béke-idők Hírmondóinak tettei és tervei. Látott hatalmas végtagokkal büszkélkedő harcosokat és halk szavú, a mágia vagy az elme útját járó beavatottakat; tarka ruhákba öltözött bárdokat és ruhátlan, már-már torzszülőttekre emlékeztető monstrumokat; tüskéket és áthatolhatatlan irhát viselő galetkiket; látott férfiakat és nőket. Számos klán jelvényei vonultak el ámuló szemei előtt – némelyek a tudás zafirját viselték, akárcsak ő maga. Elméje osztályozni próbálta a benyomásokat, de nehezen boldogult a rátörő áradattal. Nefelejcs sem könnyítette meg a dolgát, aki első találkozásukkor kristályba metszett tisztaságú szavakkal csapott a lényegre, de most jelentéktelen pletykákkal tömte a fejét. Szinte már el is feledkezett Keldorról... *Elfeledkezett Keldorról.* Eltűnt a félelem, felengedett a belsejét marokra fogó görcs. Megtorpant, és Nefelejcsre bámult. A szószátyár bárd elhallgatott, és hamiskásan elmosolyodott – sokat tudó mosoly.

– Talán, gondolom, ideje a lényegre térnünk – mondta. – Összehívtam a tanácsulést, ne várassuk őket soká.

Tehtélyes kétszárnyú kapu nyílt a tanácssteremre a barlang hátsó fertályán. Kaled most vette csak észre, hogy egy ideje már errefelé tart a sokaság. Nefelejcs oldalán belépett hát ő is. A terem kagylóforma alakban körkörösön befelé mélyült, némiképp az olimpiai aréna amfiteátru-

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

mára emlékeztette a tudóst. Oldalában félkörívben húzódtak az ülések sorai, mélyén a pódiumon a szónok az egybegyűlteknél, nem pedig fölöttük helyezkedett el. Nefejeics most erre a helyre tartott, és határozottan maga után húzta Kaledet is. A zsvajv halk mormogással tompult, ahogy lassanként mindenki elhelyezkedett az üléseken. Kaled feszengett a kíváncsi, de korántsem barátságosan tekintetek kereszttüzeiben. Maga mellé pillantott, ahol Nefejeics állt széles, magabiztos mosollyal. Szemlátomást élvezte a figyelmet, és mély átélessel ízlelte minden cseppjének zamatát. Végighordozta tekintetét a sokaságon, és megköszönte torkát.

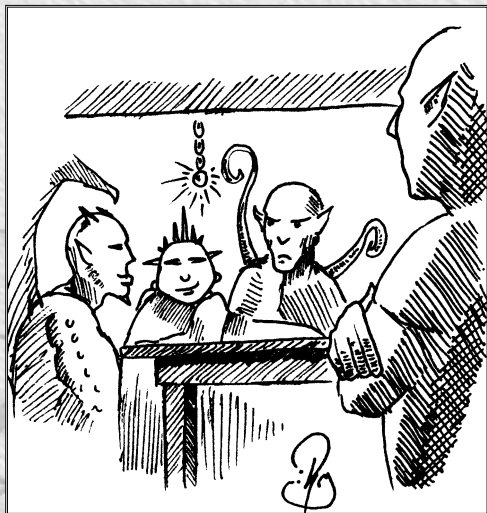
– Köszönöm, hogy eljöttetek – kezdte beszédét. – A helyzet igen komoly – tette hozzá, miközben szemében tovább táncoltak a vidám szikrák. A hallgatóság soraiból helyenként kuncogás hallatszott. Nefejeics összevonta a szemöldökét és bosszúsán ráncolta homlokát.

– Nem vesztek komolyan. – Lemondóan legyintett. – De vegyétek komolyan ezt a fiút – azzal Kaledre mutatott –, és gondoljátok meg, hogy ugyanez már közülünk is többekkel megesett, és sokan eshetnek még áldozatul a később felköltözökhöz közül. – A vidám szikrák itt eltűntek a szeméből, és a közönség is elcsendesedett. – Tudjátok, mivel állunk szemben. Milyen megoldást javasoltok?

A hallgatóság felzúgott, és elsőként egy megtermett galetki emelkedett szólásra. A legnagyobbak közé tartozott a teremben, de Kaled az ajkába harapott, mikor észébe idézte Keldor gigászi tömegét, amellyel a felszólaló sem vetekedhetett.

– Boldizsár Di Selegard vagyok – kezdte –, és azt javaslom, üssünk vissza erővel. Ez a Keldor félelmetes egy barom, de nincs olyan ellenfél, aki legyőzhető ne volna a megfelelő taktikával. Meggyőződésem, hogy a Hírmondók tanácsa megtalálja majd ezt a taktikát, és lesznek olyanok, akik fáradságot nem kímélve meg is valósítják azt. – Mély hangja dörögve töltötte meg a termet. – Magam máris elsőként jelentkezem a feladatra. – Azzal büszkén visszault.

– Nem kételkedem felszólaló társam erejében és elszántságában, de valóban ez volna a célravezető módszer? – vette át a szót egy hórihorgas, izzó szemű férfi. – Thomas Curse vagyok, az átokszórás mestere – biccentett Kaled felé. Egy közeli ülésről halk hümmögés hallatszott – Kaled megdöbbenve ismerte fel Csáth Gézát a leírások alapján –, de a szónok nem zavartatta magát.



– Ha néhányan le is tudják győzni Keldort, mi ez ahhoz képest, amit ő galetkik százaival tett és még tehet? Százból kilencvenkilencet így is le fog győzni. Sokkal jobbnak tartanám, ha a helytartóságon tennénk panaszt, mindannyian, akik ezen a szinten lakunk. – Azzal tekintéssel végigpászta a termet, és leült. A hatás nem maradt el. A hallgatóság hangosan felzúgott, több galetki egymás szavába vágva próbált szólásra emelkedni. Végül egy ijat markoló férfi fejezte ki a többség véleményét.

– Helytartóság? Na hiszen! – Hangjában fojtott indulat rezgett. – Próbáltál te már valaha panaszt tenni? Elintézték neked valaha bármit is? – Még folytatni akarta, aztán inkább csak lemondóan legyintett. – Amúgy Amorpheus vagyok – mondta még, és fújta leült.

Apró termetű nő emelkedett most szólásra, és türelmes mosollyal megvárta, amíg elhalkul a moraj.

– Hajnali Harmat vagyok – kezdte lágy, megnyugtató hangon. – Részben egyetértek Amorpheus testvéremmel. A helytartóság, a Hegy egész vezetése azt tanítja – és várja el tőlünk –, hogy mindenki a saját erejéből boldoguljon, és így erősödjék a megpróbáltatásoktól. Meglehet, Keldor valóban súrolja, néha talán át is hája a törvény adta határokat, de mégis vonakodva fognak csak segítséget nyújtani, ha adnak egyáltalán. – Szomorú mosollyal Thomas Curse felé emelte tekintetét.



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

– Tartok tőle, hogy a vezetés, legalább titokban, inkább Keldornak adna igazat. A beadványaink pedig az irattárban porosodnának, amíg feljebb nem költözünk, hogy akkor megkönnyebbült sóhajjal dobhassák végre tűzbe őket. – A nyomaték kedvéért bólintott, azzal visszaült helyére.

– Az erőnk tehát kevés, és az erő amúgy sem a mi módszerünk – ragadta magához a szót Nefelejs. – A hatóságokra pedig – ebben egyetérttek – aligha számíthatunk. Mitévők legyünk hát? – Lassan végighordozta tekintetét a hallgatóságon, Kaled kényelmetlenül feszengett mellette. Végül egy szivárványszínben pompázó galetki szólalt meg, akin örömmel fedezte fel a tudás zafírját.

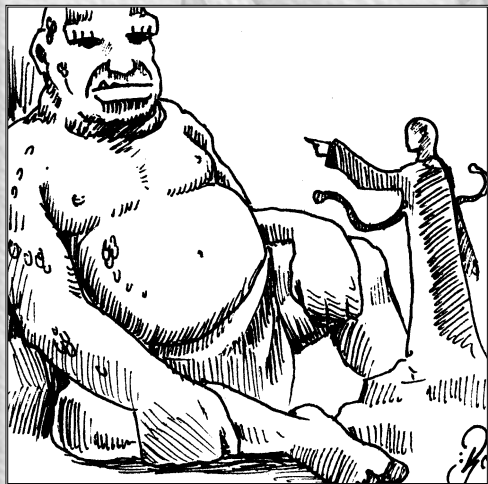
– Ben-e-veer vagyok – kezdte a férfi, lassan forgatva a szót. – A megoldás fájdalmasan egyszerű, bár a kivitelezés fölöttébb körülményes lehet. – Hatásszünetet tartott, majd folytatta. – Keldor a szolgálzinten legyőzhetetlen. Szerencsével vagy erővel – itt Boldizsár felé biccentett –, esetleg tudással talán legyőzhetnék néhányan, kiválasztott kevesek, de attól még ő maradna a szint császára. Feljebb azonban – mosolyodott el – már ellenfeleire akadna. Akadnak barátaink odafent, akik örömmel elnászpángolnának. Kérdés csupán az, hogyan vegyük rá, hogy feljebb költözzék? – Kérdőn felvonta szemöldökét, beszéde hatását firtatva körülnézett, azután lassan visszaereszkedett helyére.

Sápadt, komoly tekintetű galetki emelkedett szólásra. Jó fejjel magasodott az egybegyűlteket legtöbbje fölé, jelezve, hogy magasabb szintről érkezhettek.

– Csendes Don vagyok – mondta halk, de érthető hangon. – Valóban vannak odafent barátaink. És ezúttal – a fakó arcon halvány mosoly terült szét – meggyőződésem, hogy nem csak a barátainkra számíthatnánk. Sokan vannak, akik örömmel segítenek kúrálni az önhittséget, és akiknek amúgy sincs ellenére egy ekkora monstrumból nyerhető lélekenergia. Ha elérték, hogy Keldor feljebb költözzék, gondoskodom róla, hogy megfelelő fogadtatásban legyen része. – Azzal visszaült.

Nefelejs mind szélesebben mosolygott. A teremben szélzugásként támadt fel újra a moraj, ahogy a galetkik kisebb csoportokban vitatták egymás között a lehetőségeket. Ez a halk nesz viszont mintha egészen a közelből jött volna... A nefelejskéék szemű bárd oldalra fordult, ahol Kaled feszengett bátortalanul, és mintha szólni kívánt volna. Csendet kért, és az ifjú tudós megkapta a szót.

– Én csak vendég vagyok itt, a nevem Kaled. – Halk hangja lassan erőre kapott. – Segítséget kaptam tőletek, kéretlenül és önzetlenül. És azt hiszem, tanultam is valami fontosat itt közöttek. Nagyszerű lehet, ha az ember nem csak magára számíthat és nem csak magáért felelős. – Egy pillanatra megállt, és erőt merített a bátorító tekintetéből. – Én talán ki tudnám csalogatni Keldort az odújából.



A kőarcú óriás napjai eseménytelenül, de a legnagyobb megelégedésére peregtek. Megtalálta az otthonát – ez a szint már az övé. Ideje nagy részét a feljárat körül lebzselve töltötte, hogy nap nap után könnyű győzelmeket arasson a felköltöző lárvák felett. Ennél talán csak azt élvezte jobban, ha valami tudatlan szerencsétlen tévedésből éppen az ő barlangját látogatta meg portyázása során. A barlang előtt egyetlen zászló lengedezett – nem fog ő holmi szócátába bonyolódni, hát még akárkivel udvariaskodni. Ez a mostani látogató is harcra szólította. Nemes harcra, szolgálkkal – hadd lakjon hát jól az öle is. Keldor nehézkesen feltápázkodott hodálynak is beillő barlangjában – sok ritka csemegét és ékszer hordott a palotába, hogy az ellenőrző körutak elkerüljék egyre terebélyesedő lakhelyét –, azután kuttyájának füttyentve a kijárat felé indult. A barlang nyílásában száználmasan apró alak állt, és valahogy ismerősnek tűnt. A betolakodó eltorzult arccal vicsorogt rá.

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBN

– Kaled vagyok, ha nem emlékeznél. Kaled, akit porig aláztál, hogy azután a kutyádnak vess. Kaled, aki eljött, hogy elégtételt vegyen.

Keldor egy pillanatra visszahőkölt – elbizonytalanította a jövevény elszántsága –, de nem azért győzött száz meg száz csatában, hogy megremüljön egy olyan fenyegetés láttán, amely mögül ennyire nyilvánvalóan hiányzott az erő. Emlékezett már, ezt a korcsot csak nemrég agyalta le, újonc még a szinten. A csenevész varázstudók néha fájdalmas savest idéztek fejére, de így most ettől sem kell tartania. Lélekben vállat vont, előreküldte kutyáját és ökleit rázva támadásra indult.

Kaled már az első szavak közben szóni kezdte a varázst, amely hatékonyabbá tette bűvigéit, meggyengítette az ellenfél védelmét. Élénken emlékezett első találkozásukra, amikor végül nem vette hasznát a varázslatnak. De azóta tanult egyet s mást. Az elbájolás igéi ellenállhatatlanul csaptak le a nedonkutya elméjére. „*Ugye sobasem bánatlanál?*” – sugározta a varázslat hídján át. „*Védj meg ettől a bebemótólt!*” – kérlelte. A hatalmasra nőtt állat morogva megfordult, és a torka mélyéről felszakadó hördüléssel vetette magát a rohamozó óriás döbbsébe. Nem tudta ledönteni a lábáról. A vadul kaszáló öklök bordákat repesztettek, mire Kaled útjára engedte a második varázst. Keldor mozgása lelassult, ahogy a bűvige béklyóba verte tagjait. Az óriás most már bőmbölt. Hatalmas rántással letépte magáról az igézetet, hirtelen mozdulatától a nedonkutya a falig repült. „Akár még sikerülhetett is volna – gondolta magában Kaled. – De most eljött a futás ideje”. Mentális parancsot küldött a megviselt nedonkutyának, és mielőtt megfordult volna, még odavetette a vadul ziháló gigásznak:

– Még látjuk egymást. A kutyádat pedig elviszem. – Azal futásnak eredt.

Mélységes hálával gondolt azokra, akik saját készletükből adták össze a füveket és gondos kézzel főzték ki a hatalmasitalokat az ő számára. Tucatnyi adag ereje feszítette az izmait, és sarkallta emberfeletti rohanásra. Még lassítania is kellett, ahogy halkult mögötte az egész szintet megremegtető ordítás. A világért sem akarta volna lehagyni üldözőjét. A nedonkutya bezúzott koponyával rég elmaradt mellettük, de Keldor szerencsére őt magát akarta, szemét elvakította a homlokáról alácsurgó vér, agyára ködöt vont



a gyilkos indulat. „Nem szeretnék megbotlani” – gondolta Kaled, és megkönnyebbült, amikor az utolsó forduló után végre feltűnt a feljárt előtere. Korántsem emlékeztetett arra a képre, amely alig néhány hete fogadta a felköltöző tudóst. A Hírmondók alapos munkát végeztek, miután az óriás aznap elhagyta őrhelyét. Megváltoztak a szögletek, sziklák zártak el korábban nyitott bejáratokat, és újonnan vágott üregek éktelenkedtek a falban. A feljárt nyílása egyszerű sziklarepedés a félhomályban. Kaled nem kételkedett benne, hogy legalább tucatnyi előírást szegtek meg, de nem bánta. Csukafejessel vetette magát a feltároló nyílásba, melynek mélyén sötétség honolt. Csak az izzó vörös fényfoltokat látta, a strázsák szemének tiltó vörösét... amely egyszeriben zöldre váltott, ahogy Keldor átbucskázott rajta a sötétben. Az óriás üvöltése még sokáig visszahangzott az üregben – ő maga azonban már a fogak szintjének törvényével ismerkedett.

Ott voltak mind: Leinád, az égszínkéék szemű bárd; a vágott szemű Fenix, Gedeon Bácsi, a dobótörrel játszadozó Klood, a háttérben pedig ott álldogált egy kosszarvakat viselő férfi, és időnként a homokórájára nézett – repül az idő...

– Talán, úgy gondolom, ideje volna barlangot választanod – mondta kaján mosollyal Leinád. – Mindannyian türelmetlenül várjuk választásod; ne várrass bennünket soká...

MÜLLER VIKTOR (CSENDES DON)

**Felépíthet-e egyedül a *Templomszolga* a képességével egy *Dornodon* templomot?**

Nem. A *Templomszolga* képességének használatakor kijátszhatok ugyan egy templomot építő nélkül, de a kijátszási feltételnek ekkor is teljesülni kell. Vagyis a *Dornodon* templom építéséhez legalább egy *Dornodon* színű lényt passzivizálnom kell, így nem játszhatom ki a szolga képességét használva.

**Gyógyulok-e *A tisztaság tornyától*, ha a paklimat dobhatja az ellenfél?**

Nem, a torony csak kézből való dobatakör gyógyít.

**Mi történik akkor, ha az ellenfélnek van egy *Alattomos fekete csápja*, én pedig kijátszom rá egy *Morgan* születését?**



**Morgan születése**

4

általános Leah

Ellenfeled kötelez feláldozni egy általa választott lényét, majd a paklija tetejéről annyi lapot a Semmibe dobni, mint amennyi a lény idézési költsége, de legfeljebb négyet. Ha ellenfelednek nincs játékban lénye, akkor kétszerannyi lapot kell a paklija tetejéről a Semmibe dobni, mint ahány lap van a kezében.

"Nem vagy ezüst ár, hanem a leghatalmasabb nekromantia magja..."

2001 © Beholder Kft.

Érdekes helyzet. A *Morgan* születésétől fel kellene áldoznia egy lényét, jelen esetben a csapot, de azt nem lehet áldozni. Mivel van lénye játékban, ezért *Morgan* születésének a második hatása nem léphet érvénybe. A végeredmény tehát az lesz, hogy a csapot nem tudja feláldozni, de lapot kell dobni a pakliból a semmibe. Mivel a jelző idézési költsége 0, ezért 0 lapot kell dobni.

**Egy csere fázisban hányszor tologathatom a *Totyogó motyogót* ide-oda, hogy eldobsam az ellenfél pakliját?**

Csak egyszer. A csere fázis nem úgy működik, hogy az asztalon tologatom ide-oda a lényeket, ahányszor akarom, hanem megnézem, hogy a fázis elején melyik lény hol volt, és megnézem, hogy a fázis végén hol lesznek a lények. Amelyik lény helyzete változott, az mozgott a csere fázisban. A *Totyogó motyogó* tehát akkor dobhat az ellenfél paklijából, ha a csere fázis elejéhez képest a fázis végére változott a helyzete öröpszótartalék szempontból.

**Hat-e a *Tiszta játék* a *Bűvös erdőre*?**

Nem, a szabálylapokra semmilyen lap nem lehet hatással. Amennyiben ez mégis előfordul majd a jövőben, akkor az a lapon külön szerepelni fog.

**Gyógyít-e rajtam a *Gyógyító hadtestem*, amikor az előkészítő fázisban sebződök az *Átokmanótól*?**

Igen. A hadtest mindig gyógyít, ha lényeid sebeznek, vagyis az *Átokmanónál* is. Mivel a *Gyógyító hadtest* állandó hatás, ezért az előkészítő fázisban is működik.

**Mi a különbség a szörny és a torzszülött között?**

Ez gyakori kérdés a játékosok körében. A kulcsmondat így hangzik: minden torzszülött szörny, de nem minden szörny torzszülött. Vagyis, ha egy lap szörnyre hivatkozik, abba beleértendőek a torzszülöttek, míg fordítva ez nem igaz. Viszont, ha egy laptipust kell megnevezni (pl. az *Undok gnómocska*), ott ha szörnyet nevezel meg, az nem vonatkozik a torzszülöttekre, és fordítva.



**Totyogó motyogó**

2

szörny motyogó Leah

Ha a csere fázisban bemeleg az öröpszótba vagy kimeleg onnan, célpont ellenfelednek a paklija tetejéről 2 lapot a Semmibe kell dobni.

"Tity-taty, tity-taty, tity-taty hudi!"

2001 © Beholder Kft.



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

### Fogy-e a jelző A föld oltáráról a kijátszást követő első előkészítő fázisban?

Nem. A lények kivételével semmilyen lap típus sem fejt ki a hatását, amikor passzív. Az oltár a kijátszást követő előkészítő fázisban még passzív, csak az előkészítő fázis végén aktivizálódik, így semmilyen hatása nem működik, a jelzők sem fognak róla.

### Meddig pótolhatom a mulasztásomat, ha egy lap kijátszásakor lehetőségem van valamilyen plusz hatást használni, de ez nem kötelező, és én elfeledkeztem róla?

Nos, a HKK nem reflexjáték, mindig hagyni kell az ellenfélnek lehetőséget, hogy gondolkodjon. Ha egy lap kijátszásakor egy nem kötelező dolgot cselekedhet (pl. a *Láplidércnél* a jelző osztás), akkor nem tehetem meg azt, hogy mivel nálam a cselekvés jóga, gyorsan varázsolok egyet, majd közlöm az ellenféllel, hogy elfeledkezett a dologról. Ilyenkor vagy meg kell kérdenem az ellenfelet, hogy cselekedhettek-e, vagy meg kell várnom, hogy ő egy újabb dolgot cselekedjen.

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

Ha ez megtörtént, akkor már nyugodt szívvel közölhetem vele, hogy a jelző osztás a *Láplidércnél* nem kötelező dolog, és ő elfelejtette. Amennyiben viszont kötelező dologról feledkezik el, úgy az utólag is jóvá kell írni.

### Mikor lehet lelőni a Fanatikus számuráj?

Nos, ebben az esetben sem megoldás az, hogy kijátszom, gyorsan közlöm, hogy jön a csere fázis. A csere fázisban ugye nem lehet varázslatokat és hatásokat használni, a fázis után pedig azonnal bekövetkezik a hatása, már nem lehet előtte cselekedni. A csere fázis kezdete előtt meg kell adni a lehetőséget az ellenfélnek, hogy cselekedjen. Ilyenkor bemondod, hogy jön a csere fázis, és ha az ellenfél nem akar még a csere fázis előtt cselekedni, akkor mehet be a számuráj az őrszobta.

### Hány varázspontért játszhatok ki egy kalandozót Ommó naplójával három Bűvös erdő mellett?

Nulláért. Az olyan hatások, melyek egy lap kijátszásakor helyettesítik az idézési költséget (pl.



*Ommó naplója, Kripta, Megszakítás*) a teljes, módosított idézési költséget helyettesítik. Viszont, ha ilyenkor olyan lapot használlok, ami a módosított idézési költségre hivatkozik (pl. *Manaégés, A batalom szava, A batalom torzulása* stb.), az nem a helyettesített értékre vonatkozik, hanem arra a módosítottra, amit azután helyettesítünk valamivel. Pl. Ha *Ommó naplójával* kijátszom egy *Hajnali Harmatot* a három *Bűvös erdő* mellett, akkor az erre kijátszott *A batalom torzulásával* kilenc lapot húzhatok.



# HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a tizediket. A végső kiértékelésnél a három éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vittük figyelembe mindenkinél, de mindenkinél legalább két havannás-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötbe, akkor is, ha voltak jobb eredmények. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyen egy sokszoros győztest köszönhetünk, Korányi Tibort, aki pontszámával új rekordot állított fel. Négy pontszerző versenyen nyert veretlenül, köztük egyszer a profi kategóriában, így átlagpontszáma 100 felett van. Nyereménye egy egyedi lap, a Bajnok manifesztációja és egy teljes sorozat a Két világ közt lapjaiból. A második helyen a már szintén többszörös dobogós Lampért Csaba végzett. Az ő díja egy ultraritka lap, és másfél gyűjtődoboz Két világ közt. A dobogó harmadik fokára a Szövetségben már jó párszor bizonyított Szinay Péter került. Szintén egy ultraritka lapot és egy gyűjtődoboz Két világ köztet nyert. A győztesek, ha akarják, 10 csomag Két világ köztet becsérélhetnek egy ultraritka lapra.

A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ismét Szinay Péter szerezte meg, aki 14 versenyen vett részt. Az ő nyereménye 4 csomag Két világ közt. Kahn Evarth és Vaczó András „csak” 13 versenyen indult, nekik fájdalomdíjként 2 csomag Két világ köztet adunk. Legeredményesebb női játékosunk már hosszszű ideje Lukács Erika, ő négy csomag Két világ köztet nyert. A vígaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Horváth Zoltán örülhet a 4 csomag Két világ köztnek. Kisorsoltunk továbbá 10 csomag Két világ köztet, nyertesek: Tóth Dávid, Jánvári András, Geitz Máté, Deli László, Rémm András, Bodor Viktor, Nagy Dániel, Fekete Tibor, Kosdi Péter, Reinholz Ádám. Valamint 6 csomag Levegő síkja Inváziót, nyertesek: Németh Tamás, Panyik Zoltán, Sohajda Pál, Varga István, Fábian Balázs, Minyó András. Gratulálunk a nyerteseknek!

Az új, tizenegyedik félévben új lapot kezdünk osztani, aminek a neve Hiú ábránd. Jó kis versenylapnak tűnik, bízunk benne, hogy mindenkinél tetszeni fog. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailban (beholder@beholder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (írányítószám!), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailban belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre.

DANI ZOLTÁN

HELYEZÉS	NÉV	HSZ PONT	VERSENYEK SZÁMA
1	Korányi Tibor	101,2	8
2	Lampért Csaba	98,4	6
3	Szinay Péter	90,4	14
4	Vaczó András	84,6	13
	Dönczi Krisztián	84,6	7
6	Kahn Evarth	79,6	13
7	Szalontai Gyula	69	10
8	Nagy István	66,8	6
	Szeitz Gábor	66,8	5
10	Kocsis Gyula	65,4	4
11	Abbas Krisztián	65,2	7
12	Gellért Ákos	64,8	9
13	Borí Ferenc	63,6	6
14	Marofka Máttyás	63,2	6
15	Minyó András	62,6	5
16	Schneider Zsolt	61,8	5
17	Esztián József	61	5
18	Baross Ferenc	60,2	6
19	Kömüves Péter	59,6	5
20	Holman Gábor	59	8
21	Panyik Zoltán	56	6
22	Lévai Sándor	55,8	7
23	Darabi Zoltán	55	5
24	Jámbor András	54,2	6
25	Vaczó Gábor	48,8	9
	Rém András	48,8	5
27	Tóth Dávid	45,2	5
28	Kundráth Gergely	43,4	9
29	Flaskó Norbert	42	3
30	Fenyvesi Máté	41	3
31	Lukács Erika	38,4	3
32	Vadász András	36,6	3
33	Németh Tamás	35,6	5
34	Szemerényi Tibor	35,4	4
35	Simon Dániel	34,6	5
36	Reinholz Ádám	33,6	5
37	Földi Péter	32,2	4
38	Molnár Attila	30,6	5
39	Szegedi Gábor	30,2	3
40	Nagy Dániel	29,4	7
41	Fekete Tibor	27,8	3
42	Pusztai Kornél	25,8	2
43	Torzsa Sándor	24,2	3
44	Szabó Szilárd, ifj.	22,2	2
45	Kosdi Péter	20	2
46	Ádám Norbert	19,4	2
47	Balogh András	17,2	1
48	Süveg László	17,2	1
49	Szőnyi Zoltán	15,2	2
50	Kis Borsó Csaba	13,4	2
	Béres Csaba	13,4	1
52	Dézsy Koppány	13,2	2
	Kaizer Mária	13,2	2
54	Bodor Viktor	11	2
55	Fábian Balázs	10	1
56	Gál Erzsébet	10	1
57	Tajti Norbert	10	1
58	Varga István	10	1
59	Deli László	6,6	1
60	Geitz Máté	6,6	1
	Horváth Zoltán	3,4	1
62	Erdei Gábor	0	0
63	Jánvári András	0	0
64	Pauló Tamás	0	0
65	Sohajda Pál	0	0

# HATALOM LIGÁJA

Újabb félév ért véget a hatalom Ligájában is. Sajnos ebben a félévben csak Gyöngyösön játszottak Liga meccseket, így az eredmények háziverseny jellegűek. Díjakat emiatt most nem osztunk, viszont a győngyösiek továbbra is megkapják a Liga miatt a +4 csomag kártyát a versenytámogatásunkban.

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 huszonegnek. 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 kivenni, 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.

Július 1-től augusztus 31-ig a hagyományos versenyszabályok szerint kell játszani. Szeptember 1-től október 31-ig Ósók Városa a Liga formátuma. Vagyis csak az Ósók Városa, a Rúvel hegy és a két világ közt ÖV-s lapjait lehet használni, valamint azokat a társasjáték lapokat, amik az ÖV-ben is megjelentek.

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

HELYEZÉS	PONTSZÁM	NÉV, VÁROS
1.	1945	Mező István, Gyöngyös
2.	1941	Tornay Tamás, Gyöngyös
3.	1851	Szabó Krisztián, Gyöngyös
4.	1677	Fodor Péter, Gyöngyös
5.	1567	Szabó Péter, Gyöngyös
6.	1502	Kismárton Ádám, Gyöngyös
7.	1476	Szabad Gábor, Gyöngyös
8.	1452	Hajdú Attila, Gyöngyös
9.	1408	Szabó Richárd, Gyöngyös
10.	1381	Szabó Dániel, Gyöngyös
11.	1364	Szabó Balázs, Gyöngyös
12.	1316	Szerencsés István, Gyöngyös
13.	1316	Vincze Péter, Gyöngyös
14.	1315	Pankó Csaba, Gyöngyös
15.	1315	Misi Ádám, Gyöngyös
16.	1300	Miksi Ádám, Adács
17.	1300	Csekő László, Gyöngyös
18.	1300	Dugnovics Gergő, Gyöngyös
19.	1300	Lajcsik Balázs, Gyöngyöshalász
20.	1300	Misi Tamás, Gyöngyös
21.	1300	Trnyik Balázs, Gyöngyös

1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Telesi László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVD Sz 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 Szerepjátékclub – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázsorron
7. Cegléd – Fantasy Klub, Ceglédi Művelődési Központ, Kossuth tér 5/a 2-es terem
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Orakulum)
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 Szerepjátékclub és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékclub – 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. Agyvíhar 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 kártyajátékclub – 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.





## 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 hidnál)  
**DEBRECEN** – Káosszellegrvár,  
Vár u. 10.  
**DUNGEON MINIKLUB** –  
Budapest, Erzsébet krt. 37. (az  
udvarban) tel.: 20-967-8936  
(10-18-ig kérd a Dungeon-1).  
**DOMBÓVÁR** – Polgárvédelmi  
klub, Szabadság u. 14.  
**EGER** – Camelot Kártyavár,  
Kisasszony u. 23.  
**ELYSIUM** – 1132 Bp. Csanády u.  
4/B. (bejárat a Kresz G. u.  
felelő), ☎: 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  
Berzsenyi Dániel u. 11.  
**MISKOLC** – Bartók Béla  
Művelődési ház, Miskolc,  
Andrássy út 15.  
**NAGYKANIZSA** – Erkel Ferenc  
Művelődési Központ,  
Nagykanizsa, Ady u. 5.  
**NYÍREGYHÁZA** – Szabolcs utcai  
Móricz Zsigmond Művelődési  
Ház  
**PÁSZTÓ** – Next-Door Szerepjáték  
Klub, Pásztó Fő út 102.  
**PÉCS** – Esztergár L. út 19.  
III. emelet 302.  
**SIÓFOK** – Egyesületek Háza,  
Kálmán Imre sétány 3.  
**SZARVAS** – Vajda Péter  
gimnázium B épülete,  
Vajda Péter u. 26.  
**SEGED** – Csongrádi sugárút 57.  
**SZENTES** – a kenyérgyár  
kültúrhelisége, Ady E. u. 20.  
**VALHALLA PÁHOLY**  
KÖNYVESBOLT – Nyiregyháza,  
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477  
**VESZPRÉM** – Klubkönyvtár,  
Március 15. u. 1/a  
**ZALAEGERSZÉG** – Pázmány  
Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu“)

# ÚJ VERSENYEK

## AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN



### KOROK HARCA

**Időpont:** augusztus 25., 10 óra

(nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Csak egyfajta kiegészítő lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, az □-s és az alaplaplis lapok, a társasjáték lapjai. A Tiltott mágia csak kiegészítő pakliban lehet. Az AK-s, inváziós, Csillagképes lapok külön-külön kiegészítőnek számítanak.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Valhalla Páholy Könyvesbolt, Miskolc Déryné u. 7. tel.: 46-411-528.

### ISTENÉK HÁBORÚJA

**Időpont:** augusztus 25.

**Helyszín:** Debrecen.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 25., szombat 11 óra

(nevezés 9-10-ig).  
**Helyszín:** Szentes.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft, hölgyeknek ingyenes.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** tel.: 63-400-457, vagy az új HKK klubban, Szentes, Mágocsi u. 1. minden szombaton 13 órától.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** augusztus 25., szombat 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka és Két világ közt paklik.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 26., vasárnap 11 óra

(nevezés 10-11-ig).  
**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár 36-321-966.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** augusztus 26., 11 óra (nevezés 10-11-ig).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A szokásos lapokon kívül tiltott a Mánia is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 29., szombat 10 óra

(nevezés 9-10-ig).  
**Helyszín:** Cegléd.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 550 Ft.

**Díjak:** paklik, ultraritka, legalább 20 induló esetén 2 ultraritka lesz kiosztva.

**Érdeklődni lehet:** Marofka Mátyásnál 30-355-7657 vagy marofkamatyas@usa.net

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** szeptember 1., szombat 10 óra

(nevezés 9-10-ig).  
**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka és Rúvel hegy paklik.

**Érdeklődni lehet:** Camelot könyvesbolt Szeged, vagy Tóth Dávidnál 62-441-631.

### ISTENÉK HÁBORÚJA

**Időpont:** szeptember 1., szombat (nevezés 10.15-11-ig).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft (hölgyeknek ingyenes).

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Dungeon Miniklub.

### ISTENÉK HÁBORÚJA

**Időpont:** szeptember 2., vasárnap 10 óra

(nevezés 9-10-ig).  
**Helyszín:** Dombóvár.

**Szabályok:** Egyszínű verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett a Morgan tanítványa és A béke szigete.

**Díjak:** Ultra, paklik

**Érdeklődni lehet:** Juhász Attila, 72-459-233

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 1., szombat 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka és Két világ közt paklik.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 1.

**Helyszín:** Gy.□.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Lampért Csaba 96-328-471.

### A SZABADSÁG ÁRA

**Időpont:** Szeptember 22., 10 óra (nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Nincs színkorlát. Tiltott lapok a szokásosak.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Valhalla Páholy Könyvesbolt, Miskolc Déryné u. 7. tel.: 46-411-528.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** szeptember 30., 11 óra (nevezés 10-11-ig).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Csök Városa.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### □SÖK VÁROSA

**Időpont:** október 6.

**Helyszín:** Gy.□.

**Szabályok:** □sök Városa.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Lampért Csaba 96-328-471.

### KGK VERSENY

**Időpont:** szeptember 8., 11 óra (nevezés 10-11-ig).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Minden lapból egyet lehet csak használni a pakliban.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** 1. hely 1500, 2. hely 1000 Ft, ultraritka, paklik.

A nevezési díjon felül lehet□ség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyemrénnyalopt a legjobb helyezést elért befizet□ kapja meg.

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



## AZ ELYSIUM VERSENYEI

**augusztus 18. szombat:** MAGUS  
**augusztus 19. vasárnap:** Star Wars  
**augusztus 25. szombat:** MAGUS  
**augusztus 26. vasárnap:** Elysium HKK

**szeptember 1. szombat:** Dugeon HKK  
**szeptember 2. vasárnap:** Star Wars  
**szeptember 8. szombat:** KGK  
**szeptember 9. vasárnap:** HKK  
**szeptember 15. szombat:** HKK  
**szeptember 16. vasárnap:** Star Wars  
**szeptember 22. szombat:** MAGUS  
**szeptember 29. szombat:** MAGUS  
**szeptember 30. vasárnap:** Elysium HKK

**október 6. szombat:** Dungeon HKK

**október 7. vasárnap:** Star Wars

**október 13. szombat:** KGK

**október 14. vasárnap:** HKK

**október 20. szombat:** MAGUS

**október 21. vasárnap:** Star Wars

**október 27. szombat:** MAGUS

**október 28. vasárnap:** Elysium HKK

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

## KG RANGLISTA

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

1.	Barna Árpád	33 pont
2.	Balogh Miklós	32 pont
3.	Bodor Pál Csaba	27 pont
4.	Bodor Viktor	24 pont
	Kaizer Mária	24 pont
6.	Bodorné Szenes Judit	10 pont
7.	Vaczó András	4 pont
8.	Varga Bertalan	2 pont
9.	Szerencsés Miklós	0 pont

**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 verseny esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 fől lehet szerezni.

# HATALOM KORLÁTOZÁSA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2001. szeptember 22., 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:** Hatalom korlátozása.

**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@holder.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**

# SZABÁLYOK

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

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

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

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

**ISTENI SZÖVETÉS:** 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 közősek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

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

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

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

## HOLMAN GÁBOR GYŐZTES PAKLIJA (S-L-C-F)

- Szabálylap: 3 Bűvös erdő  
3 Melkon  
1 Sötét föld  
3 Vészmadár  
2 Toxikus Spóra  
2 Pókkirálynő  
2 Kőd  
2 Sheran védősárkánya  
2 Megszakítás  
3 A gyenge ereje  
2 Hájás worpel  
2 Ősi szertartás  
2 Fekete kakas  
3 Lábadozás  
2 Roversámán  
2 Mandulanektár  
2 Megvadult kecskebak (!)  
3 Morgan átkozott ajándéka  
2 Orrfricskázás  
2 A szkarabeuszok átka  
3 Félnék Yathmog

### KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 2 Jeges szellő  
2 Vadászhas  
3 A gyenge gyengéje  
2 Agybénítás  
2 Vészívó  
2 Undok gnómcsocka  
2 Fürdő  
2 A hatalom szava  
2 A mester büntetése  
2 Okulüpjaj robbanó gömbje  
1 Toxikus Spóra  
1 Sötét föld  
2 Az iszonyat tornya

## LAMPÉRT CSABA PAKLIJA (T-E-F-S)

- 1 A helytartó csápja  
3 Hártyás szárnyak  
3 Kamdemu  
3 Megszakítás  
3 Majd legközelebb  
3 Illúziócsáp  
3 A gyenge ereje  
3 Tudatronsoló mancs  
3 Zak Hazadar  
3 Kővévaltoztató csáp  
3 Szürkeállomány aktivizáló  
3 Ősi hívás  
3 Mágustanonc  
3 Transzformáció  
2 Lélekszívó csáp  
3 Tohonya Til

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét július 21-én rendeztük, 26 profi és 36 amatőr játékos részvételével. A versenyen már lehetett használni a Két világ közt kiegészítő lapjait is, amit a játékosok nagy része örömmel meg is tett. A paklik fantasztikus változatossága igazán gyönyörködtező volt, nem volt két egyforma pakli a profik között. A teljesség igénye nélkül a profiknál fellelhető összeállítások:

- Kontroll (kézből dobató, *Életenergiás, Mesteres*)
- Horda (Leah horda *Morgan tanítványával*, Támadó taktikás horda sok repülő lényvel)
- Sólymok-*Vérfolyam* kombó pakli
- Galetkik (hagyományos és „felgyorsított” verzió)
- Orkok
- Kalandozók
- Óriások Melákkal
- *Bűvös erdő* pakli
- *Öngyilkos kommandó* + *Öngyilkos düb* + *Haarkon darazsai* kombó

Mivel tetszettek a paklik, és ez volt az első ilyen jellegű versenyünk, leírom az első négy profi és a győztes amatőr pakli-

ját, böngésszék nyugodtan! A profiknál a győztes Holman Gábor lett, a második Vaczó András, a harmadik Abbas Krisztián, a negyedik pedig Lampért Csaba.

Az amatőröknel Pusztai Kornél diadalmaszkodott, a második helyen Ádám Norbert végzett galetkik-estrészes paklival (főleg nagyot ütő galetkik + *Brutális mancs*, cantrip tréstrészes, *Spóra*). A harmadik helyet Schauer Balázs szerezte meg érdekes épületek-építő lények-*Föld síkja*, *Gyilkos erőddel* és *Ongóliant diszkoszvetéssel* ölo paklijával, a negyediket pedig Flaskó Norbert hagyományos hátsapaklival.

Megfigyelhető volt a kontroll paklik viszonylagos térhódítása, s ezzel természetesen a játék lassulása, bár a kombós jellegű paklik, a hordák illetve egyes galetki paklik elég gyorsan is tudtak működni. Érdekes még, hogy a mostanában kedvelt tárgyas illetve hátsapaklival a profiknál senki sem indult (az előbbiben persze jelentős szerepet játszik *A sárkány kincse* kitiltása). Sokan sikerrel próbálgatták a követőket és az új szabálylapokat is.

Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken!

MAKÓ BALÁZS

## ABBAS KRISZTIÁN PAKLIJA (L-S-C-F)

- Szabálylap: Ősi rúna  
2 Abszolút pusztítás  
2 A szkarabeuszok átka  
2 Fekete kakas  
2 Troglodita herceg  
2 Sheran védősárkánya  
3 Alattomos fekete csáp  
3 A gyenge ereje  
3 Láncvillám  
3 Energizáció  
3 Besúgás  
3 A hatalom szava  
3 Agybénítás  
3 Megszakítás  
3 Troglodita törzsfő  
3 Káoszkiagyó  
3 Melkon  
3 Roversámán

## VACZÓ ANDRÁS PAKLIJA (L-F-E-S)

- 2 Kőd  
2 A szkarabeuszok átka  
3 Sötét gyász  
3 A gyenge ereje  
3 Orrfricskázás  
3 Megszakítás  
3 A hatalom torzulása  
3 Majd legközelebb  
2 Lohd Haven hiktoltása  
2 Agybénítás  
3 Mandulanektár  
3 Szörnybűvölés  
2 Páros gyógyulás  
3 Energizáció  
3 Kalmárok itala  
3 Rohanó idő  
2 Sheran védősárkánya  
3 Roversámán  
3 Melkon  
1 Fezmin gépezete

## PUSZTAI KORNÉL PAKLIJA (E-S-D-T)

- Szabálylap:  
Védekező taktika  
3 Spóra  
3 A védelem itala  
2 Az álmok oltára  
3 Rejtő bőr  
3 Kamdemu  
3 Illúziócsáp  
2 A helytartó csápja  
1 Melkon  
3 Orthaudox  
3 Kővévaltoztató csáp  
2 A tűz oltára  
3 Kos rend szerzetese  
3 Galetki szájhős  
3 Öngyilkos kommandó  
3 Brutális mancs  
3 Titkos folyosó  
2 Kamazunga Lopotomos



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2001. szeptember 14.



A júniusi feladvány megfejtése a következő:

1. Kijátszom a *Kronopókot*.  
(-3 = 9 VP)
2. Kijátszom a *Vérsólymot*.  
(-6 = 3 VP)
3. Kirakom a *Megtestesülést* három varázspontért, aki a követőnek köszönhetően 5/5-ös lesz, és életpontot sem kell áldoznom neki. A pók miatt aktívan kerül játékba.  
(-3 = 0 VP)
4. Ezután leszedelem a saját követőmet.  
(-13 = 7 ÉP)
5. Gyógyítok a *Kornokpókon* két életpontot.  
(-2 = 5 ÉP)
6. Passzivizálok a sólymot, az ellenfélnek marad 5 ÉP-je.
7. A *Megtestesülés* beüt ötöt.  
Győztem!

## A BUKTATÓK:

Sajnos a feladvány ábrájában az életpontom és a varázspontom felcserélődött, de aki figyelmesen elolvasta a szöveges részt, az rájöhett erre. A követő mellett nem kell teljesíteni a

avatárok kijátszási feltételét, így a *Megtestesülésnél* sem lehet életpontot áldozni.

**Szerencsés nyerteseink:** Sántha Csaba Szegedről, Lávinger Dániel Budapestről és Koncz Gergely Vácról. Nyereményük egy-egy csomag Két világ közt. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 1 életpontod és 18 varázspontod, míg ellenfelednek 14 életpontja és 5 varázspontja van. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

**Beküldési határidő:**  
2001. szeptember 14.

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

## KÖVETŐD:

- A fókusz meglelése (-)

## KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- A szkarabeuszok átka (F)

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Forrósitás (D)
- Mestermágus (F)
- 2 db Páros gyógyulás (E)
- Villámkorbács (F)
- Sheran trükkje (S)
- Alattomos módszerek (C)
- Rynthus (E)

## A PAKLID SORRENDJÉN:

- Aranyösörényű pegazus (R)
- 2 db Láncvillám (F)
- Bájolás (E)

*Minden lapod aktív.*

## ELLENFELED

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Kicsi a rakás (T)

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Orthodox (S)
- A türelem hírnöke (S)

*Minden lapja aktív, az Orthodox az oroszokban van egy -1 ÉP-s jelzővel. A türelem hírnöke a tartálékban van.*









## ŐSÖK VÁROSA

### A SZOLGASZINT

#### SZIASZTOK!

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

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

És most jön az, amire mindenki a legjobban várt, az épületes kalandok leírása, és tippek a megoldásukra. A szövegek nagyon jók lettek, ezekre csak néha teszek utalást, inkább a tényekre koncentrálok, de mindenkinek ajánlom, hogy olvassa el figyelmesen a fordulójában a kalandok szövegeit is, ne csak a számokat nézze, mert remek szórakozásban lehet része!

#### A BOLT (#1) KÜLDETÉSEI

Mint az eddigi szinteken mindig, itt is kétszer kell benézni a boltba egy fordulón belül, hogy küldetést kaphassunk.

**1. KÜLDETÉS:** Aki először jár a boltosnál, az mindig az 1. kalandot kapja, melynek bevezetésében jól összeveszik a boltossal, és a feladat gyakorlatilag a boltos kibékítése. Amíg ez nem történik meg, nem kapunk a boltostól újabb küldetést, és persze ezt a kalandot DK-zni sem lehet! A kaland elvállalásakor 20, 30 majd 50 arany fizetés után egy pusztító szójer lesz az ellenfelünk. Ha sikeresen legyőztük, már nincs más hátra csak ajándék gyanánt hét darab szójer csáprágót átadni a boltosnak. Ja kérem, hogy nincs nálunk annyi? Sebjaj, a kalandot a következő fordulóban újra próbálhatjuk, és a megölt szójerből újabb csáprágót találunk. Persze mire meglenne a hét darab a gonosz tolvajok minden bizonnyal kiraboltak minket, nagyon nehéz feladattá téve a hét csáprágó összegyűjtését. Persze nem kell ebben a kalandban összegyűjteni mind a hetet, ha máshol találkozunk szójerral, akkor is kapunk belőle csáprágót, és természetesen a tolvajok jó pénzért mindig adnak el nekünk a lopott holmiból (VG parancs). Ha végre sikerült összeszednünk mind a hetet, akkor a boltos hálája jeléül 100 aranyat ad, valamint a következő fejlődést érezhetjük: +1 kereskedelem szakértelem. Jutalmunk továbbá 1 KNO, 1 HO és az, hogy mostantól a bol-

tos újabb feladatokat ad nekünk, nagyobb jutalmakért. A következő feladatokat is mindenki ugyanabban a sorrendben kapja (8-9-10-11. küldetés).

**8. KÜLDETÉS:** Egy egyszerűbb feladat, mindössze 3 próbából áll. Nyomkeresés 14-es küszöbre, gyógynövények 10-es küszöbre, és intelligencia próba 16-os küszöbre. A jutalom: 4 KNO, 2 HO és a hiszékenység gyűrűje (#251), ami a meggyőzőkészség szakértelmünket növeli 4-el. A kaland elvállalása előtt mondanom sem kell, öltünk magunkra a nyomkereső fejpántunkat, füvés köpenyünket, és esetleges IQ növelő varázstárgyainkat.

**9. KÜLDETÉS:** Gazdag galetkik küldetése, akik még nem költöttek el minden pénzüket jobbnál jobb varázstárgyakra. Erő próba 16-ra, meggyőzőkészség 11-re, kereskedelem 11-re, majd a fizetés: 200 arany, 25 drágakő és a hiszékenység gyűrűje. A jutalom pedig 3 KNO, 2 HO és a siker ezüstveretes öve (#252), ami amellet, hogy az álcázás szakértelmet növeli kettővel, minden fordulónk végén termel 2 TVP-t, és annyi aranyat, ahányadik szinten vagyunk. Vitatható, hogy megér-e ennyi pénzt, és fáradságot ez az öv, főleg, hogy ha megszerezzük, azzal le kell mondjunk a hiszékenység gyűrűjéről. Az a pár arany amit termel nyilván száználmas, a két TVP meg... Felfoghatjuk úgy, hogy léptünk két rangot a halhatatlanok klánjában.

**10. KÜLDETÉS:** Ütős karaktereknek szinte lehetetlen küldi, viszont csak nekik éri meg a jutalom (melyet nem lehet átadni más galetkinek). Érdekes helyzet mindenestre annyi szent. Lássuk: felderítés próba 7-es küszöbre, zárnyitás 14-re, majd a végső csata, egy Yarmaitor (#181) és két Thargodan vadászból (#180). Yarmaitor egy varázsló, aki a hátsó pozícióból támogatja a kuttyákat. Az első körben őrzőgést és elemi védelmet varázsol. Sajnos

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

az őrjöngésről nincs semmiféle információ, de nevéből adódóan valószínűleg a kutyáknak ad valami plusz támogatást, erőt, ilyesmit. Ha van halott vadászbet, akkor feltámasztást varázsol, amely ismét egy ismeretlen varázslat, mindenesetre feltámasztja a halott ebeket, és meg is gyógyítja őket. Hiába ütjük le tehát a vadászbeteket, Yarmaitor úgyszólván mindig feléleszti őket. Először mindenképp Yarmaitorral kell végeznünk. Ez egy varázsló, vagy löfegyveres karakternek nem is okoz nehézséget, de mivel a kutyák „feltartják” a közelharc karaktereket, ők nehezebben boldogulnak. Ha van két közelharc szolgánk, akkor, ha őket uszítjuk a kutyákra, mi egyből tudunk az első körben támadni a varázslóra, egy megfelelő HP parancs segítségével (ütősöknek: HP 10 15 181 250). Yarmaitor elég gyors fickó, 18-as gyorsasággal még nem sikerült legyorsulni, 21-essel már egyszer igen. Valószínűleg tehát maximum olyan 22-24 körüli lehet a gyorsasága. A kutyákkal is vigyázni kell persze, fogukon paralizáció, karmukon pedig bénító méreg (-15% támadás) található. Végtagonként 15-20 a sebzésük, és alacsony bűzük is van. Méretükről túl sokat nem tudok mondani, annyi biztos, hogy 119 alatt van mindegyiknek. Ha sikerült legyőzni őket, akkor jutalmul 2 KNO-t, 2 HO-t, és egy pók smaragdgyűrűjét (#253) kapunk, ami minden végtagunkra rakott speciális képeség szintjét 2-vel növeli.

**11. KÜLDETÉS:** A kaland megoldásához kötéltre van szükségünk, egy 16-os ügyesség próba után sebződünk 25-30-at, majd 2 móleggel (#182) kell megküzdenünk. Ezek 94-120 ÉP-vel rendelkező szörnyek, fejenként két végtaggal, melyekkel egyenként körülbelül 30 sebzés kiosztására képesek. Varázslóknak nem okoznak gondot, lehelők viszont, ha nincs nagy védelmük könnyen meghalhatnak az irtóztatós pofonoktól. A legnehezebb dolguk itt is az ütős karaktereknek adódik, mivel a móleggek vastag bőre kb. 20-as szintű. A jutalom pedig 200 arany, 2 KNO, 2 HO és +1 az éberség szakértelmünkre.

### AZ AUKCIÓS HÁZ (#2) KÜLDETÉSEI

Az eddigi szintektől eltérően itt már ebben az épületben is kapunk küldetést. No persze nem kell megijedni, nem fognak túl nehéz feladatot jelenteni, mivel az egész csak azoknak érdekes, akik össze akarják rakni a ragyogás kulcsát, és az előző szinten nem sikerült megszerezniük az első kulcsdarabot.

**23. KÜLDETÉS:** Az épületben mindenki ezt a kalandot kapja meg elsőnek, melyet DK-zni nem lehet. Mindössze

150 arany kifizetése a feladatunk, és már végeztünk is. Jutalmunk semmi, csak az, hogy legközelebb már a 25. küldet fogjuk megkapni.

**25. KÜLDETÉS:** Az első kulcsdarabot (#226) tudjuk megvásárolni 1000 aranyért.

### A MÁGUSTORONY (#3) KÜLDETÉSEI

Nos, ezen a szinten már aztán tényleg csak a varázsló karaktereknek való ez az épület, a többiek inkább be se tegyék ide a lábukat. A küldetések sorrendje teljesen véletlenszerű, és mindenki megkap minden küldet, tehát egy nagyobb szellemi mágus, annak ellenére, hogy a nagyobb elemi mágusoknak való kalandot nem képes megoldani, még megkapja azt (és már DK-zhatja is). Mivel többségben varázslatokat kérnek ezekben a küldetésekben, úgy a legérdekesebb megcsinálni őket, ha előtte felhőrpintjük az ősmágus szájjvizét. Ehhez persze kell ilyet találnunk, nem árt tehát pár fordulót randomkalandok megoldásával töltenünk, és csak a szint vége felé járva kezdeni el a mágustoronyt.

**2. KÜLDETÉS:** Elvileg a toronyba való belépést hivatott szolgálni, a kalandok véletlenszerű sorrendje miatt azonban inkább csak egy kellemetlenség annak, aki véletlenül ezt kapja elsőnek. Ezt a kalandot DK-zni nem lehet, és a jutalom sem jó, így inkább igyekezzünk imádkozni, hogy utolsónak kapjuk a küldetést, és nem kell majd megcsinálnunk. 15-ös IQ, és 17-es mágia próba után csak egy legalább 4-es szintű csendvarázs segítségével mehetünk tovább, majd egy 7-es küszöbű idézés próba vár ránk. Jutalmunk a következő küldetés megkapásának lehetőségén kívül mindössze 2 KNO és 1 HO. Megjegyzés: Aki esetleg nem tudná, az idézés szakértelem megszerzéséhez egy másik galetkivel kell átokszórni akkor, ha legalább ötös tanulás szakértelemmel rendelkezik.

**18. KÜLDETÉS:** A nagyobb nekromanta iskolának szóló küldetés ez, melyet sajnos nekro mágus hiányában még nem sikerült felfedeznünk. A többi nagyobb iskola küldetéséből adódóan a kaland végén a jutalmunk valószínűleg egy sisak lesz, ami +1-et ad minden nekromanta varázslatunk szintjére ha viseljük.

**22. KÜLDETÉS:** Egy, a szinten található fű, a muskil (#37) leadása után 9-es varázslófézés, 12-es auraészlelés majd 10-es ékszerészet próba következik. Végül nincs más hátra, mint kifizetni 500 aranyat, és máris miénk a ju-

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

talom, 2 KNO, 2 HO és a rubin mágusbot (#261), melynek bónuszai: +2 mágia, +3 idézés.

**28. KÜLDETÉS:** A nagyobb szellemi iskola küldetése. 10-es álcázás majd 8-as ékszeresztet próba után egy legalább 5-ös szintű átok varázslatot kell elmondanunk. Utána 4-es szintű csábmosoly használata majd 10-es kereskedelem próba következik. Ezután 10 drágakövet kell leadjunk, végül pedig 6-os szintű dermesztéssel bénítjuk meg a szint boltosát. Hosszadalmas, erőfőrást igénylő küldetés, hát még akkor ha belegondolunk, milyen „vicces” lehetett a küldetés felfedezése nekem, aki még nem tudtam előre milyen varázslatok kellene majd, és így minden egyes varázslat próbát elsőre elbuktam... Nyaff... ☹

Ja igen, a jutalom még hátravan, +4 HO, és Pszichoklénész sisakja (#263), ami minden szellemi varázslat szintjére +1-et, viszont -2 éberség szakértelmet ad. Érdemes tehát minden fordulónk végén levenni, nehogy könnyű prédaként szolgáljuk a tolvajoknak. Csak aztán a következő fordulónk elején ne felejtjük el visszatenni a fejünkre.

**31. KÜLDETÉS:** A nagyobb elemi iskola küldetése. 5-ös manafókuszálás, majd 6-os tűzvihar használata után 25-30 sebződés, majd egy 8-as auraészlelés próba következik. Ezután egy érdekes csata, 5 elemi rin és 5 arhoad varangy támad ránk egyszerre. Persze egy varázslónak ez nem okozhat nehézséget, valami jól kiválasztott tömegsebző varázslat, és már dúskálhatunk is a tömérdek mennyiségű lélekenergiában. Ha kitomboltuk magunkat, már nincs más hátra mint egy idézés próba 9-es küszöbre és végeztünk is. Átvehetjük jutalmunkat, Fairlight sipkáját (#265), ami az elemi varázslatok szintjére ad +1-et, és apró hátránya a -2 lopás, és -1 lopakodás szakértelem. Persze jár egy kis hősiességpont kiegészítés, +4 HO is.

### AZ AKADÉMIA (#4) KÜLDETÉSEI

**5. KÜLDETÉS:** 10-es meggyőzőképesség, és 7-es tanulás próba után a kék gömbüktől szabadítanak meg minket, már persze ha rendelkezünk vele. Jutalmul 3 KNO, 2 HO, és a mágiellenállás itala (#76) jár, amelyet valamely csatában felhőrpintve rezisztencia szakértelmünk növekedik meg hirtelen +40-el, közel biztossá téve győzelmünket egy varázsló ellenfél ellen.

**12. KÜLDETÉS:** Feladatunk mindössze 4 lemúr hártya leadása. Ki ne emlékezne még az első szint szánalmas teremtyényére, a hártvás lemúrra, melyet megölvé jutath-

tunk ehhez a komponenshez. Ugye mindenki megtartotta barlangja mélyén ezt a guszstustalan bőrdarabot? Ha nem, hát most állhat neki vadászni, és kihasználhatja magas nyomkeresés szakértelmét. Persze ennél jóval egyszerűbb, ha valamely másik galetkitől (esetleg egy tolvajtól) vásároljuk meg a szükséges komponent. Ha megszereztük rohanjunk egyből az akadémiára, mert a tolvajok nem tétlenkednek. A jutalom egy lemúr hártyan kívül 3 KNO, 1 HO, és szemkiszúrásként 25 arany.

**13. KÜLDETÉS:** Roppant guszstustalan egy feladat, melyet háromszor is el kell végeztünk a jutalom megszerzéséhez, ugyanis három kék mitindát kell szerezzünk. Kétszer 20 tűzsebződés (melyet a tűzimmunitás szakértelmünk csökkent) után egy gőzpolippal kell megküzdenünk a víz alatt. A gőzpolip ellen nincs értelme támadó varázslatot használni, és lőfegyvert sem tudunk, mivel a harc közelhátról indul. A polip 4 darab, egyenként 8-as méretű csáppal támad ránk, nem kevés sebzést okozva. 18-as a gyorsasága, erre vigyázzunk! Mérete szerencsére nem túl magas, 80-95 között van, így egy varázsló, vagy lőfegyveres karakternek is van esélye megölni, másodlagos támadásával. A polip 6-os szintű forróság aurával rendelkezik, mely mindenben a tuskés bőrre hasonlít. Mivel a kaland során gyógyításra nincs lehetőségünk, így igyekeztünk kell ezt a csatát kevés sebződéssel megütni! Ha győztünk, ismét 20 tűzsebződés jön, és mivel már fogytán a levegőnk, csak 1db kék mitindát (#255) sikerül leszedjünk. Ezek után 15-ös egészség próba következik, végül a három kék mitinda leadása, persze csak ha már megvan a 3 darab. Ha nincs, a küldetés sikertelen, és csak a következő fordulónban próbálhatjuk újra. A kék mitindát átadni más karakternek nem lehet, tehát nem kell rabszolgát uszítanunk a küldetésre. (Szerencsére a kék mitindát már nem lehet ellopni. A szerk.) Amint megvan, és leadtuk a három darabot, megkapjuk a jutalmat, ami 2 KNO és 2 HO mellett +1 a nyomkeresés szakértelmünk szintjére.

**14. KÜLDETÉS:** Yssuf (#184) és 2 kék-vörös atya megverésével kezdődik a feladat. Az atyákat már ismerjük, az előző szinten a kék és vörös testvérekkel együtt terrorizálták a szintet. Yssuf is egy varázsló, a savcsapás varázslatot használja magas szinten (kb. 18-20) a távoli, és a jégcsóvát a közeli ellenfelei ellen. Ha úgy érzi jónak, akkor sötétség használatával -42% támadást ad nekünk, nyilván főleg akkor, ha ütősök vagyunk. Varázslók először mindenképp őt lőjék le, mert magas savcsapásával hamar elpusztítja őket. Az atyák nem nehéz ellenfelek, persze a közelharcosoknak



# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

kellemetlen perceket szereznek a tűzfalal, amin egy savcsapás után már nem túl jó móka átgyalogolni. Ha győztünk, egy 14-es zárnyitás próba után egy lemúr hártját, két kötelet és 10 drágakövet kell használnunk a sikerhez. Jutalmunk mindezt 5 KNO, 3 HO és 75 arany.

**15. KÜLDETÉS:** Csak akkor kapjuk meg, ha a 14-essel már végeztünk, vagy DK-ztuk azt. Megoldani esélye másnak nem nagyon van, csak lehelő karaktereknek, de a jutalom is csak nekik való. 12-es majd 14-es mászáspróba után csapdakészítés próba jön 11-es küszöbre, majd ügyesség próba 13-asra. A végső csata pedig egy maug entitás (#185) ellen folyik, melyet egyedül lehetekkel lehet megsebezni. A varázslatokat rezisztálja, végtaggal eltálatlani lehetetlen, mérete 110-130. Szerencsére nem sebez belénk sokat, 15-ös lehetet használ ellenünk, így több kör alatt hobbi lehelősök is legyőzhetik, lehelletal segítségével. Ha legyőzzük, jutalmunk 100 arany, 3 KNO, 2 HO és az előző szintekről megszokott lehetet növelő tárgyak újabb, ezúttal +4-et adó változata (arany nadrág, jégöv, aranyozott villámöv stb.)

### A PALOTA (#7) KÜLDETÉSEI

**3. KÜLDETÉS:** Egy kis rövidke küldi, mely a szövetségek tagjainak jelenthet örömet. 7-es építés, majd 7-es javítás próba után 150 arany leadását követően máris miénk a jutalom, a kőműves kalapács (#250), ami építés szakértelmünket növeli 3-al.

**4. KÜLDETÉS:** A szint talán legnehezebb épületes küldije. 12-es nyomkeresés, 13-as mászás, majd 16-os erő próba után sebződünk kb. 30-at, le kell győznünk egy orgling melákot, végül 6db orgling kölyök (#172) támad ránk egyszerre. Ezek a kis szörnyek nem is olyan védtelenek, mint nevük mutatja. Harapásuk fejenként 15-20 sebzést okoz, 4-es sebző mérleg van a fogukon, és 10-es bűzük is van. Ilyen tömegben ez könnyen a végünket okozhatja, de magas védelem és bűz mellett persze nem nagyon fogunk sebződni. Persze meg mindig hátra van, hogy hogyan győzünk le egyszerre hat lényt. A 20-as szívósság elég elérhetetlennek tűnik, de persze aki akarja megteheti, hogy így próbálkozik. Ha van 2-3 erős szolgánk, azok persze nagy segítséget jelentenek, de még korántsem biztosítják a sikert. Tüskés bőrre alapozni elég bután hangzik, hiszen ha eltálatlálnak minket, akkor valószínű, hogy mi halunk meg előbb. Szellemi mágusok akár egyből DK-zhatják is, elemieknek még van némi esélyük magas tűz,

vagy jégviharral. A harc egyből köztétávról indul, tehát fal varázslatokat nem tudunk használni. A kis szörnyikék mindegyike 30-40 ÉP-vel, és jó magas rezisztenciával rendelkezik, így téve lehetetlenné a biztos siker reményét. A legnagyobb esélye talán 10-es szívósság, és 2-3 szolga segítségével egy ütős vagy lehelős karakternek lehet. Ha valaki győzedelmeskedni tud, átveheti méltó jutalmát, egy őskövet, és kap +7 hősiességpontot is.

**19. KÜLDETÉS:** Lőfegyveres karakterek küldetése, másnak emiatt felvenni a lőfegyver szakértelmet a nagy harci erő növekedés miatt szerintem nem érdemes! Ha valaki mégis meg akarja csinálni annak ellenére, hogy nincs magas lőfegyver szakértelme, a legjobb, ha a fordulója elején megsziki egy pontosság italát (#72), ami 10-el növeli meg a lőfegyver szakértelmünket a kör végéig. No persze ehhez találnunk kell egy ilyen italt előtte. Mindössze 7-es, 9-es és 11-es szívósság próbákból, valamint 12-es és 15-ös lőfegyver próbákból áll a küldetés. A végén 200 aranyat, 4 KNO-t, 3 HO-t, és +1 szívósság szakértelmet kapunk.

**20. KÜLDETÉS:** Vérbeli harcosoknak végre egy kis vérengzés. A küldetés során csak harcolni, harcolni és harcolni kell. Először egy kis bemelegítés, egy fekete özvegy megölése, majd egy káoszkiógy és egy vérfarkasból álló furcsa páros, ami szintén nem lehet akadály. Ezután jön csak a java, a pusztító szójer + 2 orgling disznó. Ha levetközve indulunk harcba akkor nem valószínű, hogy győzni tudunk, főleg majd a következő harcot tekintve. Ha pedig teljes harci díszben pompázzunk, akkor a szójer némi varázstárgy amortizációt fog rajtunk bemutatni. Mint már említettem, a javítás szakértelem növelése javallott. A végső csatában egyedül egy triklopsz (#187) ellen kell harcolnunk. Ez a szörnyeteg három, egyenként kb. 40 sebzést okozni képes végtaggal támad, hamar pontot téve a csata végére. Rezisztenciája a varázslóktól, vastag bőre a lőfegyveresektől és ütősöktől védi. Azért persze nem legyőzhetetlen, bár tekintélyes mérete, ami kb. 150-es, elég riasztóan hathat. Ha nem sikerül legyorsuljunk, és nincs sem magas védelmünk, sem magas vastag bőrünk, a második körben halottak vagyunk. A bátor és erős harcosok jutalma 200 arany, 5 KNO, 2 HO, valamint a papok teljesen meggyógyítanak minket.

**21. KÜLDETÉS:** 10-es ékszerészet és egy 15-ös erőpróba után már jön is a végső harc, melyben egy qwert-et (#188) kell legyőznünk. Ez nem is nehéz feladat, mivel a szerencsétlen szánalmas alak az első kört „bohóckodással” tölti. Tombolást, és antimágikus szférát varázsol mal-

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

gára. Igaz, löfegyverek ellen védi szélpajzsa, de mivel az első körben varázsol, még a 2. körben is lehet rá lőni. Varázslók az antimágikus szféra után nem sokat tehetnek, ajánlott a magas (20 feletti) gyorsaság, hogy még a varázslat felhúzása előtt lőjünk bele. Ha ebbe nem hal bele (nem nagyon fog, mivel mérete 170 körüli), még mindig bízhatunk szolgálaink segítségével, és abban, hogy a maradék ÉP-jét már másodlagos támadásunkkal is leszedjük. Ha van valami fal varázslatunk, állítsuk be, hogy a 2. körben azt varázsoljuk, mivel a qwert is csak a 2. körben jön közel. Ha mégsem sikerül megölnünk, akkor a 2. körben már bemutatót tart négy darab, tombolással megturbózott végtagjából, melyeken roncsolás, és paralízis is helyet foglal. Legyőzése után jutalmunk 4 KNO, 3 HO, egy véletlenszerű varázstárgy, és egy kék szem szimbólum (#260) ami elég szánalmas egy tárgy, mindössze 1-el növeli vezetőkészség szakértelmünket a viselete.

### A PSZI ISKOLA (#8) KÜLDETÉSEI

Ahhoz, hogy kalandot kaphassunk ebben az épületben, legalább 8-as pszi energia a feltétele! Sajnos mivel az élen járó karakterek körében nem túl népszerű a pszi, ezért nem szolgálhatok túl sok információval ezekről a küldetésekről.

**7. KÜLDETÉS:** Sajnos semmi információ nincs róla, még a küldetés eredeti koncepciója is megváltozott elvileg, mivel teljesíthetetlen lett volna. Azóta még nem járt erre senki.

**29. KÜLDETÉS:** Mindössze a 10-es éberség, majd egy 11-es vezetőkészség próba az, ami ismert belőle.

**30. KÜLDETÉS:** 100 arany fizetése után 7-es rugalmasság próba, egy meditátor elleni csata, majd egy pszikló és egy psziklát harcos jön egyszerre! Sajnos csak eddig jutott a bátor felfedező.

**32. KÜLDETÉS:** Az eddigi egyetlen pszis küldi, amit sikerült teljesíteni a szinten. 40 sebződés, majd egy 8-as szívósság próba után egy agypörkölő ellen kell harcolnunk, akinek 40-es szintű az agyvihara. Egyedüli lehetőségnek tehát a mentális robbanás felvétele tűnik, amiből 4-nek kell sikeresen bejőnie az agypörkölő 65 PE-jének lenulázásához. A gyilkos szörnyeteg legyőzése után megkapjuk bőséges jutalmunkat, egy őskövet, +1 méretet, +1-et a szívósság szakértelmünkre. Jár továbbá 2 HO pont is.

**33. KÜLDETÉS:** Nos, erről is csak annyit lehet tudni, hogy a pszi iskolában kapható meg.

### A TEMPLOM (#9) KÜLDETÉSEI

A templom kalandjaiból mindössze egy az, amit bárki megcsinálhat, a többi mind a ragyogás kulcsa küldetésesorozat kalandja.

**6. KÜLDETÉS:** 10-es vezetőkészség, majd 11-es lopakodás próba után a szintről már jól ismert halál sekrestyése + sötét elf nekromanta párost kell legyőzzük. Ha ez megvan, jöhet a finomabb falat, a halál apostola (#173). Ez a szörny két végtaggal támad, és tisztelet végtagspeckóval rendelkezik, tehát annál nagyobbban sebez, minél kisebb a fordulósámod. Ez a sebzés a 64. fordulóban még végtagonként 50-55 sebzés volt, ehhez lehet talán viszonyítani. Alapból van rajta 1 ütési gránitbőr, tuskés bőre 9-es, bűze nagyon alacsony. Mérete 140-150 tehát várhatóan minimum 2 körös mindenkinek. 20 körüli gyorsaságát nem árt leahagyni, hisz különben nem sok esélyünk van ellene. Rákészülés ajánlott, magas védelem, védelem ital, és mellette a támadásunktól függő másik védekező varázslat/varázslat. Az utolsó próba egy ügyesség próba 14-es küszöbire, és már jöhet is a jutalom, +3 méret, 1 KNO, 4 HO, és a papok meggyógyítanak minket.

**16. KÜLDETÉS:** 10-es rugalmasság, 11-es éberség próba, majd a játék tervezőinek szinte mániájává vált, szokásos pszutító szójer legyőzése következik. Végül egy 10-es régészet próba jön, in ilyen se nagyon volt még a játékban. Jutalom, hogy a következő templomlátogatásnál megkaphatjuk az újabb, erre épülő kalandot, valamint 3 KNO, 1 HO, és 30 % jóllakottság. Szerencsére a kalandot lehet DK-zni, így nem kell szenvednünk vele ha nem akarunk.

**17. KÜLDETÉS:** Csak akkor kapjuk meg, ha a 16-ost már teljesítettük, vagy DK-ztuk, és rendelkezünk valamely ragyogás kulcsdarabbal. Nincs is itt semmi dolgunk, a 3 darabot ingyen összerakják nekünk, végre kezünkben tartjuk tehát a legendás Ragyogás kulcsát.

**26. KÜLDETÉS:** Csak akkor kapjuk meg, ha nálunk van a Ragyogás kulcsa. Az elején 3 drágakövel kell lefizetnünk egy őrt, majd 12-es átokszórás próba, valamint egy galetki tolvaj (#167) legyőzése a feladat, aki nem egy nagy ellenfél, simán leverhető. Utána pedig még nem tudni mi lesz...

### A REMETELAK (#20) KÜLDETÉSEI

A beugró még mindig a szokásos hazudós, nem hazudós szellemek, sárkányok stb. feladat megoldása.

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

**50. KÜLDETÉS (MAXIMUM 4 GALETKINEK):** Javítás próba 12-es küszöbre, majd egy kisebb csata, 2 sziklaóriás (#164), és 2 voharai szellem az ellenfele csapatunknak. A szellemet már ismerjük, a sziklaóriás viszont kicsit keményebb ellenfél, 150-175-ös mérettel, 14-es vastagbőrrel, 10-es rezisztenciával, és két tekintélyes végtaggal. A győztes csata után erő összeg próba 50-es küszöbre, majd az előző banda nagyobb kiadásban. A 2 voharai szellem és 2 sziklaóriás mellett csatába indul 2 sziklaóriás sámán (#189) is. Ezek a varázsló lények őrgöngést varázsolnak a csapatra az első körben, mellette pedig gránitbört saját magukra, méghozzá egyből 15-ös szinten! Ha van sebzett társuk, akkor az azonnali gyógyítás nevű varázslattal gyógyítanak rajta 70-80 életpontot. Ha tudjuk, célszerű tehát a sámánok megölésével kezdeni a csatát, vagy olyan sokat sebezni a sziklaóriásokba, hogy ne tudjanak rajtuk elegendő gyógyítani a sámánok. Ez utóbbi taktika azért lehet jobb, mert ha a sámánokkal szórakozunk, akkor az őrgöngessel megtámogatott óriások hamar péppé verhetik csapatunkat. Ez a harc nagyon nehéz, és persze a csapat összetételétől függ a nyertes taktika kidolgozása. Ez a játék egyik legjobb része, amikor a csapattagok összeülnek, megbeszélik a taktikát, közben jókat beszélgetnek egymással. Ha sikerül győzedelmeskednünk, van rá esélyünk, hogy találunk mintrogi erőövet a sámánnál. A végső feladat pedig 2 darab ilyen tárgy leadása a remetének. Ha nincs, próbálkozzhatunk újra, amíg meg nem találunk a két darabot. Ha szerencsénk van, akkor már másodszorra megtaláljuk a kellő mennyiséget, ha nagyon nincs szerencsénk, akkor viszont nagyon sokszor kell próbálkoznunk. Mi lehet az a jutalom, ami még ennyi szenvedést? Hát nem más, mint fejenként egy időkristály, amit eddig csak egy régebbi szint pszi küldijében lehetett megszerezni, ezen kívül eddig csak a szakértelem olimpiai győztesének járt. Mellette még 3 KNO-t, és 5 HO-t is kapunk.

**51. KÜLDETÉS (MAXIMUM 3 GALETKINEK):** Egy békésebb feladat, 20-as zene összeg, 20-as régészet összeg, és 21-es átokszórás összeg próbák után össze kell dobjunk társainkkal 1200 aranyat. Jutalmunk mindezt fejenként 2 fekete dukát, 6 KNO és 2 HO.

**52. KÜLDETÉS (MAXIMUM 5 GALETKINEK):** 11-es meggyőzőkészség próba, 48-as erő összeg próba, 20-as gyorsaság próba után rontanak ránk az élőholtak. 2 zombi herceg, 5 csontvázharcos és 3 tűzcsontváz támad egyszerre. Először a hercegeket, valamint az általuk megidézett zombi mestereket kell megölnünk, elkertülendő a sorozatos

animálást. Ez egy 5 főből álló bandának nem lehet feladat, persze csak ha van köztünk legalább egy varázsló, vagy lőfegyveres galetki. A viszonylag egyszerű csata után a főellenfél, Yarmbaur (#192) egymaga támadja meg lelkes csapatunkat. A 2-300-as méretű, teljesen bűzimmunis élőholt mágus 18-as gyorsasága mellett 30-as szintű halál szava varázslatával igyekszik eliminálni csapatunkat. Erre minden esélye megvan, hiszen a halál szava egyből megöl, lehetünk akármilyen táposak. A varázslóknak itt nem sok hasznát vesszük, mivel Yarmbaur rezisztenciája olyan magas, hogy még nem látam ellene bejőni varázslatot. Alapból van rajta is pár ütészny gránitbőr, és ha halottat lát, beveti animáció varázslatát. Elég veszélyes amikor csapatunk harcedzett tagjai élőholtként ellenünk fordulnak! A győztes csapat felállításánál ajánlott, hogy legalább egyik társunk szinten rendelkezzen animációval, és legyen lassabb a Yarmbaurnál. Ekkor ha a dög megöl valakit a csapatunkból, lelkes animáló emberünk még abban a körben egyből fel is támasztja csapattagunkat, aki már indulhat is a harcba, újult erővel. Ezzel a taktikával nem lehet nehéz győznünk, már csak a 12-es felderítés összeg próbán kell túljutnunk. Jutalmul egy, a kör végéig minden elemi immunitásunkat 4-el növelő varázslat, 12 drágakövet (ami a szint néhány küldetésében nagyon jól jön), 5 KNO-t, és 5 HO-t kapunk.

**SPECIÁLIS KÜLDETÉS:** Ha a fordulósámunk 78 alatt van, és FEL szeretnénk költözni a következő szintre, ezt a szint őrői nem engedik meg nekünk. Először a 24. küldetést kell megoldanunk, amit ekkor kapunk meg, mondják ők rosszindulatúan. Ebben a küldetésben nincs más feladatunk, mint legyőzni az egyszerre támadó torzszülött hadsereget, mely a következőkből áll: sziklaóriás, sziklaóriás sámán, halál apostola, mutáns szójer. Persze mondanom sem kell, ez lehetetlen, de legalább arra jó, hogy a felfedező kedvű játékos ideges legyen, és beszívjon -1 méretet, meg a mutáns szójer által leirtott varázstárgyakat. Ha tehát a 78. fordulósámot még nem értük el, nincs más dolgunk, csak feladni pár üres UL-t, és gyűjtögetni a TVP-t, hogy a 79. fordulóban már végre felköltözhesünk, és újult erővel kezdhesük meg az új szint felderítését.

Vége is van, és itt szeretnék köszönetet mondani mindenkinek, aki segített a szint feltérképezésében! Nélkülük ez a cikk nem jöhetett volna létre! Bufa, Compo, DANI, Klood, Leinád, Mester, Soma, Stanislava, Traskan Silkmoor, Trav.

Jó tápolást! Az Elitszövi nevében:

SZEITZ GÁBOR





### Drága Egyetlen Édesanyám!

Múlt éjjel különös álmot láttam: egy hatalmas sárga szekéren zötykölődtem hosszú-hosszú ideig, és végül egy óriási tó partjára érkeztem. Ahogy körülnéztem, rájöttem, hogy a Felszínen vagyok, de ezen állomban csöppet sem lepődtem meg. Hátam mögött hatalmas hegység magasodott, égbe nyúló csúcsain fehérés síveg ült. Furcsa látvány volt.

Belegázoltam a vízbe, mentem-mentem, már egészen a nyakamig ért, és belelöttyent a számba. Hirtyre, rettenetesen sós íze volt! Erről már hallottam: csak a tenger lehet!... Ekkor azonban rázkódni kezdett a világ, és minden elhomályosult. Főlébredtem.

Barátom, Rózsa Alexander ebreszett föl, arcnak nem igazán nevezhető képén randa vigyor ült. Borzasztó, egy ilyen csodálatos álomból egy ilyen rettenetes valóságba kellett csöppennem. Nyaff!

– Ebresztő, alomszuszék! – nyomatékostott a szándékát. – Ma van az olimpia napja, még elkészünk az Arénából!

Tényleg, az olimpia! Ellenmondásokosok voltak az érzéseim, ha erre az eszeveszett versengésre gondoltam. Egyrésztől büszkeséggel töltött el eddigi kiváló szereplésem a játékos versenyeken – azért nem sokan hordanak a nyakukban egy arany és egy ezüstérmét két olimpia után, másrésztől utálok, hogy a harci számokban mindig alaposan meggyötírik törekeny szervezetemet, és egyesek kifejezetten élvezik, hogy fájdalmat okoznak másoknak. Nyaff!

Vizont alapos szégyen lenne kihagyni ezt az eseményt, így gyorsan összekapkodtam a felszerelésem, s közben rezignáltan nyugtáztam, hogy hiába a profizzionális csapda, megint meglóptak. Ezúttal egy molád pupóm tűnt el. Nyaff! Nyomorult tolvajok! Ép ésszel nem bírom felfogni, hogy lehet valaki olyan aljas, hogy galetki-társait (sorstársait!) megkárosítja, ráadásul ennyire sunyi, pióca módon. Elvileg én is tudnék lopni, hiszen el-sajátítottam a megfelelő szakértelmet az Akadémián, de nem bírok elképzelni olyan szélsőséges körülményeket, amelyek arra kényszeríthetnek, hogy saját bajtársaim ellen forduljak. Nyaff!

Szóval elindultunk az Arénába, felmutattuk az igazolást, miszerint befizettük az ötvenaranyas nevezési díjat, és máris a küzdőtér sárgás homokjában tolonghattunk. A nézőtér is tele volt, ók valószínűleg egy másik be-járaton, esetleg térkapun juthattak el ide. Állítólag a Rível-hegyből is szép számmal érkeztek, és reménykedem

benne, hogy talán az én drága családom is jelen volt...

Ahogy körülnéztem, szövetségi társaim közül is láttam néhányat. Szimpatikus, intelligens arcok a sok unalmas, egyforma galetki között. Ráadásul mindannyiunkon gyönyörű sárga tunika feszített, ráhímezve csodás szövetségi jelvényünk – két Hirmondó, Valiante és Jocee munkájának eredménye ez a nagyszerű egyenruha.

Ezúttal Teroni Kathar, egy fiatkarú galetki lord tartott beszédet (érdekes, ezeknek a galetki lordoknak mindig fiat karja van – ez valamiféle népszokás lehet), „mindenki küzdjön becsületesen”, „hozzon dicsőséget Ósei nevére” stb., stb. És már kezdődött is kedvenc versenyszámom, a játékos verseny. Amely megint hajszálpontosan ugyanolyan volt, mint a megelőző két alkalommal, így igen nagy rutinnal vettem az akadályokat. Ohyan tapasztalt voltam, hogy már a homokórát is kiismertem, és szinte percre pontosan meg tudtam mondani, hogy mennyi időm van még hátra.





Barlangjáratokon rohantam végig, beleestem néhány csapdába (nyaff), kinyitottam egy ajtót, aztán mérges gázt lélegeztem be (nyaff), de szerencsére hamar összeütöttem az ellenszert. Ezek után el kellett lopkodnom néhány fekete ölész mellett, míg egy szűk járaton keresztül egyenesen a kaptsi kereskedő elé jutottam, aki fertályórán keresztül feltartott elképesztő kérdéseivel és kéréseivel.

Amikor végre megszabadultam az ostobától, egy özsvényt kellett elfognom, amelynek hátán egyenesen az Aréna porondjára repülhettem... volna, ha le nem vet magáról. Így is sikerült azonban kijutnom, és már rutinosan emeltem le a polcról a sok hamis időkristály közül az igazit.

Még jó sokan következtek utánam, így volt időm latolgatni, hogy vajon hányadik helyen végezhettem. Reménykedtem egy dobogós helyezésben, de igazság szerint valószínűbbnek tűnt, hogy ezúttal semmilyen érmet nem akasztanak a nyakamba, hiszen a Tudósok, de főleg a Tolvajok hatalmas előnnyel vágnak neki a versenynek... Nyaff! Így aztán, amikor eljött az igazság pillanata, az eredményhirdetés, én meglehetősen unottan vártam, hogy vajh, melyik gaz enyveskező koronázhatja meg gonoszteteteit olimpiai győzelemmel. Szinte sokkhatásként ért Teroni Kathar bejelentése:

– A leggyorsabb, legkiválóbb a szint ifjú galetkijei közül Nyafogó Nefejejs volt!

Tessek? Én? És mi ez az ostobaság a „nyafogó”-val? Nyaff! De nem volt időm megsértődni ezen a hallatlan pimaszságon, körülöttem mindenki a kezemet szorongatta, a vállamat veregette. Micsoda boldogság! Már megint nyertem, és egy év után visszaszereztem a címetem! Olimpiai bajnok vagyok! És a Teron-hegyben alighanem az egyetlen, aki 3 (három) darab időkristály tulajdonosa! (Kettőt az olimpiákon nyertem, egyet pedig a porontyszint pszi-iskolájában ajándékoztak nekem). Megvédtem a Bárd klán becsületét, és szereztem nekik egy olimpiai aranyérmet! Dicsőséget szereztem a Békeidők Hírmondóinak is! De amire legbüszkébb vagyok: ősi, büszke vérvonalra visszavezethető családom nevére is dicsőséget hoztam! Hihetetlen.

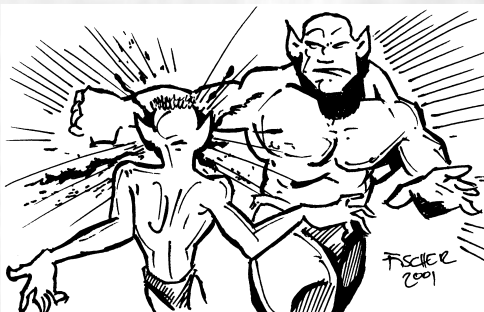
A második helyen Rip Imhotep Kázmér, a harmadikon Szennyeslelkű Kazimir végzett; egyáltalán nem lepődnek meg, ha kiderül, hogy mindketten tolvajok (különösen Kazimir már a neve alapján is...), de ismeretlenül nem akarok senkit sem megvádolni.

Sajnos, a hatalmas dicsőség (elmondhatatlan érzés a dobogó tetején állni!) nem tartott túlságosan sokáig, hiszen az olimpia programja igencsak feszített, és néhány perccel a játékos versenyek vége után már kezdődött is a csapatverseny, így szinte felőködöstek a dobogóról (nyaff!). A hatalmas lökdösődésben alig találtam meg csapattársaimat, akik szövetségi társaim is egyben: Jószivű Jeromost és Ben-e-veert.

Hm, ebben a versenyszámban való szereplésünkről aligha fognak eposzokat írni, de ez talán nem annyira meglepő, ha tekintetbe vesszük, hogy egyikünk sem volt éppen harci gépezetnek mondható. Voltak azért vicces párviadalaink, és néhány alkalommal még majdnem nyertünk is! Kétszer pedig ténylegesen is. Emlékezetes volt például a Battle Beetle-vel vívott gigászi küzdelem: ő vagy öt percig próbált eltalálni karmával és fegyvereivel, sikertelenül, én pedig megpróbáltam őt ledermeszteni. Ennek eredményességéről csak annyit, hogy ha sikerült volna, akkor többé nem próbált volna eltalálni... Úgyhogy az egész csata alatt egy karcolást sem sikerült okoznunk egymásnak – eme párbaj igazán méltó volt egy Békeidők Hírmondójához.

Végül a huszonhetedik helyen végeztünk, ami nem is hangzik rosszul, de ha tekintetbe vesszük, hogy összesen harmincegy csapat indult...

Még ki sem léheltünk magunkat ezek után a hihetetlen összezsapások után, és már következett is a parkráción. Ez egy olyan nagy marhaság, hogy a hajam égnek áll tőle. Egy szál ágyékkötőben kell ültegelniünk egymást



(a galetki lányoknak egy felső is engedélyezett...). Nem lehet varázsolni, nem lehet italokat használni, nincsenek fegyvereid... Ezek után talán mondanom sem kell, hogy szereplésem meglehetősen visszafogottra sikeredett: azt hiszem elég annyit mondanom, hogy a tisztességes középmezőnyben végeztem. A győztes Morq Fan Gor lett, a neve nekem ismerős a korábbi olimpiai bajnokok közül.

Ezek után következett a hagyományos verseny: mindenki a legjobb felszerelésében, legjobb tudása szerint harcolhatott. Egy érdekesség: mind a pankrációban, mind ebben a versenyszámban először Gwillel, egy jókora kopasz férfival sorsoltak össze. Az eredmény is igazságosan alakult: a pankrációban ő győzött könnyedén, ezúttal én. Meg sem tudott sebezni. Nem úgy a többiek, sajnos! Össze-vissza törték sudár kis testemet. Nyaff! Hát igen, a harci versenyszámokat nem igazán nekem találták föl. A nyílt brutalitás olyan idegen nekem, mint a pajkos madárdal egy zombi mesternek. Ehhez képest ez a versengés nagyon jól indult számomra. az első három kört sorozatban megnyertem! (Többek között ex-csapattársamat, Ben-e-veert is sikerült legyűrnöm.) Döbbenetes: ekkor – igaz hatalmas holtversenyben – az első helyen álltam! Ez is magasztos pillanat volt, s már kezdtem azt hinni, hogy hatalmas harcoss vagyok, ám ezt a pillanatnyi elbizakodottságot teljes bukás követte. Öt vereség következett sorozatban, és miközben a porond homokjával kevert vér száradt a füleimen, eltűnődtem, hogy mi értelme van ennek az egésznek. A végén azért szerencsére összejött még egy szerény kis győzelem, ami éppen csak arra volt elég, hogy kicsit helyrebillentse megingott önértékelésemet. Azért nem szerepeltem le nagyon, tulajdonképpen hatalmas küzdeni tudásról tettem tanúbizonyságot, és a középmezőnybe ismét beverekedtem magam – sőt, egy hajszálnyival még jobban is szerepeltem, mint a pankrációban (száztizenegyedik lettem kétszázból). A győzelmet Pyramid, egy mestertjász szerezte meg (ha jól emlékszem, legutóbb is ő nyert).

És még mindig nem jött el a jól megérdemelt pihenés ideje! A tömeg fele már lakomázni vonult, de a leges-legutolsó versenyszámra, a pszi-vetélkedőre is összegyűlt közel száz galetki. Na, erre megint csak büszke lehetek. Bár igazából puszta kíváncsiságból indultam el ebben a versengésben, hiszen a pszit csak hobbiszinten űzöm, szereplésem jóval több volt tisztességes helytállásnál. Az első két meccsemet sajnos elvesztettem (Garabonciás ellen símán, Dögvész Anri viszont csak hajszálnyival győzött le). Nyaff! Már éppen beletörődtem, hogy ez nem az én pályám, amikor hatalmas győzelmi sorozat következett! Talán pont az esélytelenség biztos tudata miatt érzett megkönnyebbülés okán asztráltestem szárnyalni kezdett, és nálam jóval erősebb ellenfeleket is egymás után győztem le. Ezen a napon nem is várt rám több kudarc: innentől minden pszi-párhajomát megnyertem, és végül a tizedik helyen végeztem! Bravó, bravó, bravisszímó! A győztes Garloran Gray lett, fogadjaj gratulációm!

És ezzel véget is ért ez a hosszú, de eredményes nap! Rettenetesen elcsigáztak és álmosak voltunk mindahányan, de azért a búcsúalakomából még alaposan kivettük a részünket. Sajnos, én egy kicsit túl sokat is ittam az ivirtóból, így most éppen rettenetes fejfájással küszködöm. Nyaff!

Szóval most már itthon ülök barlangom homályában és próbálok számot vetni a történetekről. Három olimpia játékos versenyen két arany- és egy ezüstérem – azt hiszem, ez példátlanul jó szereplés. Barátaim, klánom, családom mind-mind büszkéek rám – nincs is ennél jobb érzés. Könnyen lehet, sajnos, hogy most utofjára szerepeltem ennyire jól, de ha belegondolok, hogy sokan vannak, akik egész életükben hiába várnak arra, hogy felállhassanak a dobogóra, egy szót sem szólhatnak: hatalmas ajándékot kaptam a sorstól! Félek attól, hogy ezt (mint eddig is) az élet más területein kell majd visszafizetnem... Nyaff!

De azt hiszem, most ezzel a fantomfenyegetéssel együtt is boldog vagyok. A valóság sokszor szebb, mint bármilyen édes álom.

Ezer ölelést küld legkisebb fiacskáid:



Nefelejcs

a kétszeres olimpiai bajnok

## ŐSÖK VÁROSA

### SZÖVETSÉGI ÉPÜLETEK

Két új szövetségi épület kerül be a játékba, nyilvánvaló tápolós célzattal: a Fókuszgömb minden, az EP parancscsal beépített TVP után 2% léleke energiát ad, a Léleke energia generátor pedig minden kör végén ad +1 KNO-t attól kezdve, hogy elkészült azoknak, akik beleépítették a minimumot. Nyilván, az új épületeknek nem az volt a célja, hogy ezután boldog-boldogtalan rohanjon építkezni, és a tápoptimalizátorok is buzgón dolgozzanak. Egyszerűen csak azt szeretném, ha a szerepjátékosabb beállítottságú játékosok, akik az ŐV-t a közösség kedvéért is játsszák, nem éreznék úgy, hogy a szövetségi épületek fejlesztésével lemaradnak a többiekhez képest.

### HASZNÁL PARANCS

Sajnos a szabálykönyvből nem derül ki egyértelműen, ezért szeretném tisztázni a Használ: H parancs paraméterezését. Mint látjátok, több tárgyat is meg lehet adni paraméterként. Ez azonban nem azt jelenti, hogy ezeket a tárgyakat egymástól függetlenül, eltérő időben használod, hanem együtt, egy időben! Tehát Nem ihatsz meg egymás után háromféle varázsitalt egy H paranccsal, viszont összerakhatsz több füvet és egy üvegsét egy varázsitallá. Amennyiben lehetséges, megpróbálok majd megoldani, hogy a H paraméterezése az első dolgot is lehetővé tegye, de amíg ezt nem közöljük publikusan, senki ne kísérletezzon vele.

### ARANY

Nem gondoltam, hogy a játék kezdetétől számított ilyen rövid időn belül ki fog derülni, de mégis megtörtént, úgy-hogy jobb, ha mindenki tudja: egyféle tárgyból egy játékosnál legfeljebb 32000 darab lehet, ha ennél többre tesz szert, a felesleg azonnal elvész. A dolog persze egyenlőre legfeljebb az aranyból jöhet elő.

Természetesen a program tervezésekor nem azért találtam ki ezt a korlátot, mert a tárgyak számát nem lehetett volna longban tárolni – inkább az esetleges előforduló programhibák előre kivédése volt a cél, amelyek a nagy számokkal történő túlszorzás esetén sok galibát okozhatnak; és főleg, nem akartam, hogy egyes játékosoknál akár beláthatatlan vagyonok halmozódjanak fel. Képzeld el azt a galetki barlangot, amely mérete korlátozott, ezért teljes térfogata aranypénzekkel van feltöltve! Hol alszik akkor a galetki? Hova rakja a tárgyait? Arról nem is szólv,

hogy amikor az arany először kifolyik a barlangajtón, szomszédjai megrohanják, és széthordják a pénzt...

Az irreális vagyonhalmozásnak eddig a régészkedés és a lopás volt a módja. Mindkét esetben a programnak azon szabadsága tette lehetővé a vagyonhalmozást, hogy a játékos számára nincs meghatározva, mit kezdjen a TVP-jével: megteheti, hogy akár az összes TVP árán régészkedik, lop, átokszór (így jött létre pl. a Hegy legmagasabb hírnevű karaktere), és így tovább. 10, 20, 50 vagy akár 100 fordulón keresztül ugyanazt csinálni monoton, unalmas és értelmetlen dolog, de több ezer játékosból mindig akad egy, aki képes rá, csakis azért, hogy ő legyen a LEG valamiből. Egy javítást mindenképp megérdemel a lopás rutin: a lopásnak eredetileg azzal próbáltunk gátat szabni, hogy meghatároztuk, szinttől függően max. hány arany értékű tárgyat lophat el valaki. Azonban a drágaköveknél és ősi relikviáknál csak egy kis alapérték van beírva, és a valós értéket a program csak eladáskor számítja, a szint és szakértelem függvényében, így a lopáskor az akár 500 arany értékű drágakövet is 10 aranyra tekintette a gép. A jövőben a program lopáskor is az eladási értéket veszi majd figyelembe, így amikor egy szinten egy drágakő már nagy értéket képvisel, akkor nem lehet majd tucatszám lopni.

Bár tudom, hogy nem vagytok hívei a korlátozásoknak, és én sem örülök neki, ha be kell egyet vezetni, de talán nincs más mód a monoton módon teljes fordulón keresztül ismételt régészkedés megakadályozásának – amely egyébként nyilván rabszolgá tevékenység, hiszen egy normál karakter legalább a kalandokkal és a csarnok felderítésével foglalkozik. Fontolóra veszem, hogy bevezessék egy olyan korlátot, miszerint ha valaki egy fordulóban egy bizonyos számúnál többet régészkedik, akkor a további X parancsokra fokozatosan csökken az esély, hogy varázstárgyat találjon. Ez egyébként logikus is, hiszen a sikerhez egyre mélyebbre kell ásni.

### EGYÉB APRÓSÁGOK

- ❖ A 7. szinten bekerült néhány új kaland.
- ❖ A 7. szinten nem jön a csarnokban zombi nagymester.
- ❖ A főreg érintése által kapott bónuszt eddig maximalizáltuk az eredeti képesség értékében (de legalább 10-ben), ezt most az eredeti képesség másfélszeresére emeltem. Tehát eddig a 12-es szakértelemre főreg érintésével legfeljebb +12-t lehetett kapni, ez most +18 lett.

# MANAFOLYAM

A VARÁZSLÓREND BELSŐ VERSENYE

*A levelezős szerepjátékokkal eltöltött éveim alatt sokszor gondolkodtam el azon, hogy vajon mitől nyújthat ez a játéktípus olyan minőségű szórakozást és annyi örömet, amittől sok ezer lelkes játékos nap mint nap áll neki lelkesen a fordulók írásának és aprólékos elemzésének. Talán kevés lenne bosszútávon a számos érdekes kaland és stratégia, ha nem lenne lehetőség igazi közösségek kialakítására a játékokban.*

Nyilván az önszervező fórumokkal és alkalmanként személyes kontaktussal ez az úr hamar kitöltődik, mégis kell, hogy legyen valami titka az egésznek... A népszerű levelezési listák, az IRC fórumok, a chat-ek és a találkozók garantálják többek között ennek a szórakozási lehetőségnek az időtállóságát. Sok idő telt el az első TF-es forduló postázása óta, több mint öt év a KG beindulása és már lassan másfél év az ÓV bemutatkozása óta. Nagy idő ez, sokunknál az egyetemi (középiskolai) bulik helyét átvették a munkahelyi gondok, a barátok vagy barátnők helyét a család, de legtöbbször még most is itt vagyunk, és rendületlenül játszunk, mintha csak múlt héten kezdtük volna el.

A kicsit hosszúra nyúlt bevezetőt azért kellett leírnom, mert fontosnak tartottam bemutatni mennyit számít egy jó csapat, ami hosszú éveken át összetarthat embereket, és mennyire megváltoztathatja és kiteljesítheti a játék örömet. A csapat minősége nagyban meghatározhatja, hogy hol érdemes, és hol irreális belső szövetségi versenyeket szervezni. A saját tapasztalataimból kiindulva, amit a KG alatt szereztem az ottani szövetségem (a JMU) ideje alatt, megpróbáltam az ÓV-ben is olyan csapatot választani, ahol értékes embereket találhatok. Az egyik ilyen szövetség a Varázslórend lett, ahová a belépésemet a mai napig nem bántam meg, mert kiváló társakra és néhány remek baráttra leltem. Mivel a Varázslórend (VR) a kezdetekben csupán a célokkal volt tisztában, de a módszerek még nem igazán tisztázódtak, az idők folyamán rengeteg kísérletet született arra, hogy működőképes szövetségi „rend” alakuljon ki. A belső fórumok (lista, újság, homepage) újabb elemmel bővültek: a szövetségi versennyel.

Azt vallom, hogy akkor jó egy belső verseny, ha nem csak szórakoztat és inspirál, de

rejtve megpróbálja összehozni a csapatot, minél több kontaktusra és összefogásra ad lehetőséget, valamint segít rávezetni a csellengő tagokat a szövetség profiljának felvállalására, megszilárdítva az archetípus jegyeit a karaktereken. Valahogy így kezdtünk neki a „Manafolyam” versenysorozat megalkotásának (ami magán viselte a JMU-s Fagyhalál versenyének gerincét), hogy tanulva a múlt hibáiból egy profi vetélkedőt kreáljunk a szövetség berkein belül.

A verseny 7 hónapig készült, közvetve több mint tucatnyian készítettük (a belső mag 5 fő volt), és reményeink szerint aprólékos kidolgozottság jellemzi minden részét. A verseny nyomtatott formában 16 oldalas újságként is megjelent, felkerült a VR honlapjára ([www.extra.hu/variszov](http://www.extra.hu/variszov)) és egy személyes találkozón is megbeszélésekre került. Miből is áll?

Még mielőtt a konkrét értékelést veséznénk ki, néhány szó a meghatározó elvekről, ami alapján a Manafolyam felépült.

Vajon mi hozhatja jobban össze egy szövetséget, mint a közös feladatok, célok és a folyamatos kontaktus? Ennek jegyében születtek a párok. A versenyben mindenkinek van egy párja, ami jelentősen befolyásolhatja a elérhető pontszámokat. Egyrészt a játékos végző eredményébe beleszámít a pár pontjainak nagy része, másrészt (és talán ez az igazán rendhagyó ötlet) közös ponthatárok elérésében is érdekeltek a társak. Ez azt jelenti, hogy minden versenyszámban létezik egy úgynevezett „szintlimit”, ami egy konkrét pontszámot jelöl. Ha a pár együttes pontszáma az adott versenyben eléri a szintlimitet, akkor mindketten (természetesen külön-külön) megkapják a limit eléréseért járó bónusz pontokat. A bónusz pontok jelentősen feltornázzhatják az eredményeket, így komoly stratégiázásra nyújtanak lehetőséget, amihez elengedhetetlen, hogy megfelelő együttműködés alakuljon ki a verseny folyamán. A másik fontos közösséget erősítő fonál a szövetségi tettek versenykategória, ahol a közös TK-tól kezdve egymás értékelésén keresztül az építkezésen át juthatnak el a szövetség tagjai egymás megismeréséhez és segítésé-



hez. A végére maradt, de nem elhanyagolható tényező a szerepjáték versenykategória. Ezzel a versennyel tulajdonképpen életre kelthetjük a számok ürességét, megmutathatjuk saját karaktereink egyéniségét (ami voltaképpen a mi egyéniségünk részét is takarja), az esszékkal és elemzésekkel árnyalt tippeket adhatunk a szövetség tagjainak, segítve az eligazodást a játékban, valamint megszólaltathatjuk a versenyzőket, a játékosokat is. A Manafolyam alapvető célja a szórakoztatás és a versengés mellett a többiek, egymás megismerése, amivel hosszútávon is garantálhatjuk, hogy ne csak egy kellemes játékot kapjunk, hanem társakra és barátokra találhassunk (akár hosszú évekre).

### NOS AKKOR KÖVETKEZZEN MAGA A VERSENY:

A Manafolyam alapja a három pecsét. Ezek a Stratégiai versenykategória, a Szerepjáték versenykategória és a Szövetségi Tettek versenykategória. A játék úgy lett megalkotva, hogy ne kizárólagosan a karakterek szempontjából, hanem globálisan, a játékosok és karakterek szövetségre gyakorolt hatását és munkáját értékeljük. Azért nem tartottuk elegendőnek a „gyakosok előnyben” ideológiát, mert ezen az elven előfordulhatna, hogy egy amúgy ideálisan optimalizált, erős karakter játékosja gyakorlatilag a legkisebb erőfeszítés nélkül nyer, miközben magasról tesz bármiféle szövetségi elvekre vagy érdekekre.

Miből is álltak az egyes versenyszámok:

A Stratégia versenykategória tulajdonképpen a verseny gerince. Itt derültek ki a hatékonysági rátaik, hogy kinek milyen feje van a játékhoz, és hogy mennyire illeszkedik a „varázslós” koncepcióhoz a karakter. Itt mérhettük az archetípusokat, az illeszkedést a szövetségi profilhoz, és az „erőfaktort” egyes karakterekre nézve.

A Stratégiai versenykategórián belül az első versenyszám az „Arkánium” volt. Ez egy statikus versenyszám (a legnagyobb elért eredményeket értékelte), az általános mágiahasználó profilt, tehát a passzív mágiahasználatot néztük benne. Ebbe tartozott a varázslatok ismerete, száma és szintje, a karakterek Mágia és IQ tulajdonságának a nagysága és a varázslással kapcsolatos egyéb szakértelmek nagysága. Úgy gondoltuk, hogy mindez alapja egy jó mágus útjának a későbbi sikerek felé.

A „Pentagramma” az aktív mágiahasználat és tanulás versenyszáma volt. Csupa profilerősítő értékeléssel, mint pl. a varázspontok hatékony felhasználása, a varázslás eredményessége és gyakisága, az őskövek és varázskövek leghatékonyabb felhasználása. Azok a ver-

senyzők, akik igazi mágusként viselkedve effektíven és szorgalmasan varázsolgattak a fordulókban, itt sok pontot gyűjthettek.

A „Varázskürt” volt az iskolák bemutatója. Három stílus sebző potenciálja került terítékre. A Necromicon (a nekromanta varázslatok), a Gaia (az elementális varázslatok) és a Lélekkör (a szellemi varázslatok) pusztító erejét mértük.

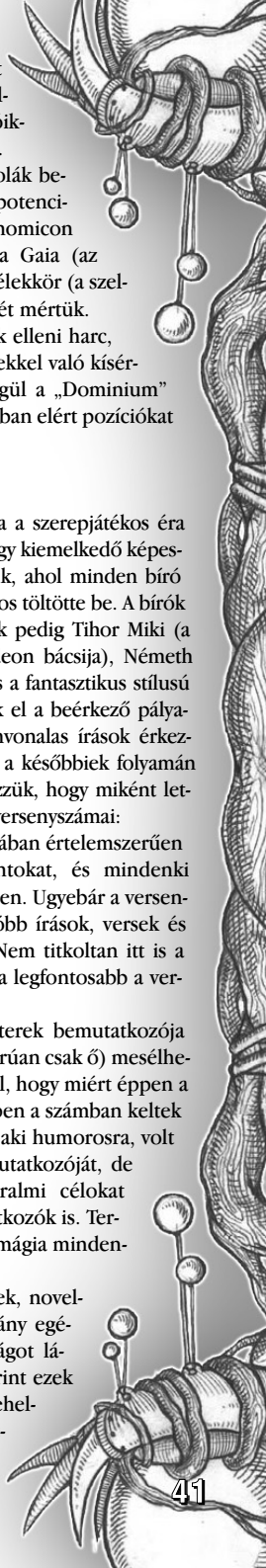
A „Varázspárbaj” a gaetlik elleni harc, az „Alkímia” pedig a varázsfüvekkel való kísérletezés versenyszáma volt. Végül a „Dominium” következett, ahol a mágus klánban elért pozíciókat értékeltük.

A második versenykategória a szerepjátékos éra értékelése. Ennek értékelését egy kiemelkedő képességű és múltú társaságra bíztuk, ahol minden bíró szerepét hétrébás szerepjátékos töltötte be. A bírók elnöke Erdős Árpi volt, a bírák pedig Tihor Miki (a kreatör), Bufa (mindenki Gedeon bácsija), Németh Kálmán (Nyafogó Nefelejcs), és a fantasztikus stílusú Lencsés Gabi. Ők öten bíralták el a beérkező pályaműveket. Igazán meglepő színvonalas írárok érkeztek, Miklós szerint nem is egy a későbbiek folyamán bekerülhet majd az AK-ba. Nézzük, hogy miként lettek megalkotva a II. kategória versenyszámjai:

Először is ebben a kategóriában értelemszerűen nem osztottunk bónusz pontokat, és mindenki egyénileg kellett, hogy teljesítsen. Ugyebár a verseny célja a minél szórakoztatóbb írárok, versek és elemzések megalkotása volt. Nem titkoltn itt is a szövetségi érzés (feeling) volt a legfontosabb a versenyszámok megalkotásakor.

Az „Ars Poetica” a karakterek bemutatkozója volt. Minden karakter (és szigorúan csak ő) mesélhetett magáról, a céljairól és arról, hogy miért éppen a Varázslórendet választotta. Ebben a számban keltek életre a számok és nevek, volt aki humorosra, volt aki komolyra írta meg a bemutatkozóját, de születtek megszállott, világuralmi célokat maguk előtt lebegtető bemutatkozók is. Természetesen mindegyik írást a mágia mindenható misztikuma lengte körbe.

A „Kódex” volt a történetek, novellák és versek helye, ahol néhány egészen rendkívüli mű is napvilágot látott. Szerény véleményem szerint ezek az írárok azok, amik életet lehelnek a világba, így nagy élvezet-



tel olvastam mindet. A versenybírák is méltatták egyes művek színvonalát, talán ezekkel legközelebb az AK oldalain is találkozhattok.

A harmadik versenyszám a „**Konfesszió**” volt, amiben a VR tagjai riportokat készíthettek egymással, vagy pedig közérdeklődésre számot tartó, neves galetikkkel. Nos ebben a versenyszámban nem sok mű született, de talán a következő Manafolyam ebben is hiánypótló lehet majd.

Az utolsó szám az „**Adeptika**” lett. Itt elemzések, stratégiák, és játéktechnikai tanácsok készültek, melyek segíthetnek tagjainknak az „út” keresésben, és néhány meglepő kombót, trükköt elemezgettek.

Végül a harmadik versenykategória, a „**Szövetségi versenykategória**” versenyszámairól írunk. Ez a része a versenynek a szövetségi összetartás és értékelés jegyében készült. Mivel az egész versennyel az volt a célunk, hogy a játékosok és karaktereik összejöhessenek, így e kategória megfelelő súllyal és figyelemmel értékelt, annak jegyében, hogy tagjaink nagyobb figyelmet fordítsanak egymásra, valamint a szövetség egészére.

Az első szám a „**Varázstorony**” névre hallgatott, itt az építkezéseket vettük górcső alá. A szövetségi épületek hatékonyságáról megoszlanak a vélemények, mindenesetre számos aspektusában erősítik a közösségi mentalitást, és az összetartást. Nálunk az elsődleges cél a festékes gödör volt. Elég sok pontot lehetett itt szerezni, de ennek fejében persze lelkiismeretesen részt kellett venni a közös építkezésben.

A „**Talizmán**” volt a következő versenyszám. Itt a személyes találkozók (Varázslórend Gyűléseken) való részvételt, a presztízsnövelő cselekedeteket (Olimpiai helyezés, hírekben való szereplést), a belső újságban, és egyéb fórumokon való részvételt, valamint a közös (VR tagokkal együtt végrehajtott) TK-kat értékeltük.

Végül, de nem utolsó sorban említést kell, hogy tegyek a „**Belső Kör**” nevű számról, ami időrendben a versenysorozat (és a párok kisorsolása előtt) zajlott le, és ahol mindenki pontszámokkal értékelte a másikat a Renden belül. Ebben

a számban sok szempont számított: pl. aktivitás, beilleszkedés, munka a szövetségért, jelenlét a fórumokon, levlistán, összetartás, név emelés, feladatok elvállalása. Talán a „Szövetségi versenykategória” volt az igazi röntgenkép a szövetségünkről, hiszen itt lehetett leszűrni az egyes tagok hozzáállását a csapat egészéhez.

Nagyjából ennyit akartam leírni a Manafolyamról. Szerintem ez a versenysorozat minden hibája ellenére jól lett megalkotva, és koncepcionális módosításokkal bármely profilú és összetételű szövetségben megrendezhető lenne. Minden csak a tagok hozzáállásán múlik, azon, hogy mennyire szeretnének részt venni szövetségen belüli programokban, s tenni a jó szereplésért... Ez a verseny úgy gondolom, hogy a szórakoztatás mellett összehozhatja a szövetség tagjait, segíthet egymás megismerésében, és felébresztheti a játékosokban az egészséges versenyszellemet. Mindezek mellett talán a legfontosabb, hogy életre keltheti a számok világát, s ezzel igazi, élő, lélegző karaktereket hozhat létre. Az én meggyőződésem, hogy minden szövetségnek szüksége van ehhez hasonló, vagy a tagokat összehozó versenyre, versenyekre, hiszen a cél hosszútávon nem lehet más, mint hogy kell egy jó csapat, ami hosszú éveken át összetarthat embereket, és megváltoztathatja, kiteljesítheti a játék örömét.

A jövőben tervezzük hasonló versenyek megrendezését. Nem csak a Varázslórend tagjai számára, hanem többek közt egy nyílt versenysorozatot, melyen részt vehet az Ősök Városában élő összes varázsló.

ZANDORAN (LIPÍ)

A Varázslórend főmágusa



A Szövevségek 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 szöközőkkel együtt ne haladja meg a 4000 gépelt karaktert. Novellát is lehet mellékelni, vagy novella formájában küldeni a bemutatkozást, viszont a novellát csak akkor jelentetjük meg, ha úgy látjuk, hogy önálló, a szövetségtől független írásként is olvasható, és élvezhető.

## A BÉKEID □ K HÍRMONDÓI

Csendes Don vagyok, és szeretném bemutatni a szövetségemet. A szövetség persze csak annyira az enyém, amennyire a galetki nép az én népem is – inkább én tartozom hozzá, mint ő énbozzám. S azért kezdtem bemutatkozással, mert ezúttal elsősorban nem arról akarok írni, mik a céljaink és elveink – ezt megtettem korábban –, hanem a személyes élményeim szeretném át-nyújtani: elmondani, milyen érzés Hírmondónak lenni.

Hírmondónak lenni nagyszerű érzés – a szövetségben barátokra leltem. Az Ősök az ő mérhetetlen bölcsességükben megalkották a csarnokot, elének állították a próbákat és a Hegy egész átokverte kiképzőáborát, de meghagyták nekünk a lehetőséget, hogy összefogjunk és egymást segítve győzzük le a nebézségeket. A magányos lélek megbal, éljen bár tovább a test. Csak együtt tarthatjuk életben a régi idők emlékeit, amelyek újraélesztésén fáradozunk, és csak egymásra figyelve őrizhetjük meg azokat az erőnyeket, amelyek galetkivé tesznek bennünket. Ki ismerhetné az Ősök szándékát: talán éppen ez volt a céljuk a szövetségek megalkotásával.

Akárhogy legyen is, a mindemappjainkban nem az Ősök szándékát fürkészünk, és nem a magasztos célok miatt gyűlünk össze nap nap után tágas szövetségi barlangunkban. Azért találkoznak, mert a barátok között feledhetjük a küzdelmek fáradságait, és kölcsönös támaszra lelünk. Hírmondónak lenni biztonság. Ha bármelyikünk szükségét lát, bizonyos lehet benne, hogy a többiek tettel és tanáccsal megsegítik majd. Ez az a szilárd talaj, amire építeni lehet – a barátság építményét sziklánál is keményebb anyagból faragták, amit nem kezdenek ki a meg-rázkódások, még ha körülötte a Hegy összeomlik is. Megtörtént, hogy az élet viharai kis híján a küzdelem feladására kényszerítettek – a szövetség támogatásának köszönhető, hogy végül mégsem tettem így. A Hírmondók olyan kötelék, amely minden tag életfonálát egybefogja: ha egyikünké meggyengül, megtartja a többieké, s ő újra erős lesz, mire megint más jába kerül.

Nem kis dolog ez: a szövetséget az eszme és az érzés hívta életre hajanán, de ez az eszme oly sokakat vonzott hozzá, hogy

mára már korántsem csupán eszmei az a segítség, amelyet nyújtani tud. Húsz-harminc tagunk az elszánt tisztogatóktól a jámbor bárdokig a galetki élet palettájának majd' minden árnyalatát képviseli. (Csak tolvajokat nem találás közöttünk – de ne is keress. Mélyen tiszteljük a vélemények szabadságát és a másságot, de egyetlen dolgot nem tűrünk meg magunk között: azt, ami mások ártalmára lebet.) Ha bárkinek kérdése, gondja támad, rendszerint megtalálja a választ a szövetség sokfejű kútjében. A remeték feladatait is szívesen oldjuk meg együtt, és tárgyakat is cserélünk, ajándékozunk egymás között.

Az építkezés a büszkeségünk. Összetartozásunk pecsételi meg a közösségért végzett munka. A tudós és a nagyhatalmú mentalista éppúgy sűrűn forgatja a vakolókalanat, mint az amúgy munkakerülő egoista bárd (még ha az utóbbi zsörtölődik is). Nem csoda hát, hogy a bányagépünk vígan zakatol, büszkén viseljük a szövetségi jelvényt, és már a tanácsterünk is megnyitotta kapuit. E sorok megjelenésekor valószínűleg már az istállónk is javában működik.

Végezetül, ha bemutatkozással kezdtem, hadd zárjam az írásom bemutatással. Nem sorolom fel minden társam nevét, mert hosszú és egyre bővülő a lista. De hadd említsem meg néhányukat, akikről sokat suttoznak a Hegymély folyosóin. Nefelejcsét, aki a közös barlangban egészen ritkán nyafog, viszont kitűnő szövetségi olimpiákat szervez; Csáth Géza, az átokszórás igazi mesterét, Terrasini rémalmát; Róza Alexandert, akit felejtetetlen dalszövegei és naplója avatnak balbattalanná; Patissart, a psi bajnokát; vagy Thomas Curse-t, aki „szintén zenész”, és ügyel rá, hogy átkait mindig a Csáth Géza fölötti szinten szórja. Sokakat említhetnék még – Számodra talán csak nevek, de számomra bús-vér galetikék, akikhez személyes barátság fűz.

Ha meg akarsz ismerkedni velük vagy csatlakozni szeretnéd hozzánk, írd nekiünk a BEKEIDOK@YAHOOGROUPS.COM címre vagy levélben Csáth Gézának (Pálfalvi Tamás, 1184 Bp. Széchenyi u. 83), esetleg látogass el a [WWW.EXTRA.HU/BEKEIDOK](http://WWW.EXTRA.HU/BEKEIDOK) oldalra!





# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2001. SZEPTEMBER 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 írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **450 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

*Ha 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 klan 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: Vészélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét ármány	948	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020
Robert N. Charrette:			
A határvidék farkasai	1298	1230	1100

<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA</b>			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850
S. A. Rosencratz: Jéghideg éj	1098	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	1198	1140	1020

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

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

Könyv címe	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 hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
Mennyei tűz II.	1598	1520	1360
Diszdoboz (2 könyv 4 kötetben)	3490	3490	3490

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	850
Mel Odom: Fejvadászok	898	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>			
Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

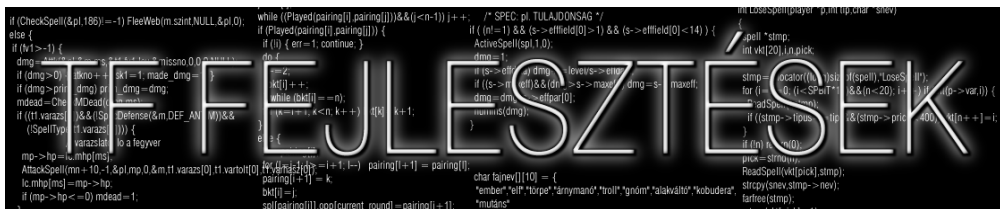
<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>			
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	998	900	800
Greg Gorden: Jólát	998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

<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



# 92 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2001. augusztus



## KIBŐVÜLT TÁRGYLISTA

Sajnos, a játékosok egyre gyakrabban találkoztak azzal az üzenettel, hogy nem vehetsz fel újabb tárgyat, mert betelt a háztáskáod. A tárgylista bővítése az egyik legnagyobb mumus és legnehezebben megoldható technikai probléma a TF-en, nem volt véletlen, hogy inkább mindenféle egyéb megoldással próbálkoztunk – GYJ parancs, HU parancs, banki széf, tudatkinézis és AA parancs stb., stb. Sajnos egyik sem jelentett végleges megoldást, ezért a TF találkozó után rászántam magam, hogy átkonvertálom a TF karakter rekordokat és újraírom az adatbázis szerkesztő programokat.

Ha jól emlékszem, a TF története során most harmadszor bővítettük a játékos adatbázist. Ez elég nagy változás, hiszen a játékos adatait tartalmazó rekord méretének megnövekedése azt jelenti, hogy minden programot újra kell fordítani, az adatbázisokat konvertálni, a régi mentett adatokat, mint pl. a törölt karakterek adatbázisa új formátumra cserélni.

A változás azonban szükséges volt, a játékban már közel 800 féle tárgy van, és a banki széf és a HU parancs mellett sem elegendő a 116 féle tárgyhely, ami eddig volt. Az új verzióval most már 150 különböző féle tárgya lehet egy karakternek. És ha az sem lenne elég, egy háztáskák elkészítésével – amely nem túl bonyolult – ez a korlát 175-re, sőt, az elf kőszá házában kapott kiegészítéssel 199-re bővíthető. Bízom benne, hogy ennyi már tényleg elég lesz. Az új adatmétrere való átállással némi fércelés után a program is megbirkózott. A tárgylista bővítés mellett számos egyéb, admatéző is bővült, ezek közül a lényegesebb, játékosok számára is látható az FTV lista, amelybe ezentúl 19 helyett 39 FTV parancs tárolható.

## ESKÜVŐ

Másik nagy fejlesztés, hogy a játékosok végre hivatalosan, a játék keretei között is házasságot köthetnek egymással. Korábban is többen kérték, hogy a játék keretein belül bizonyos játékosoknak küldjünk el szöveget leírás egy-egy mennyegzőről. Sajnos ezt a kérést nem mindig tudtuk teljesíteni, mivel nagyon sok kézi munkát és egyedi programozást igényelt. De most végre megoldódott ez a probléma. A ceremóniához a jegygyűrűn kívül (amit a boltokban meg lehet venni) mindössze az egyazon mezőn egymásra kiadott ESK parancs szükséges, no meg Elenios pap ill. papnő, aki a párt összehadja. Minden, az adott mezőn tartózkodó kalandozó meghívást kap a nagy eseményre. Természetesen, ez a fejlesztés elsősorban a szerepjátékos beállítottságúak részére készült, akiknek nem a TP gyűjtés és a tulajdonság fejlesztés a minden, de azért a házasságkötés jár néhány apró, de kézenfekvő előnnyel.

Az esküvőről és az ESK parancsról mindenki automatikusan megkapja a részletes enciklopédiát, ha elér egy bizonyos fordulószaámot.

## KARAKTERHALÁL

Egy TF játékos pályafutása során vitathatatlanul a legszörnyűbb tragédia, ha meghal, és elveszti tárgyait. Erről a témáról már többször volt szó az Alanori Krónikában és más fórumokon, de úgy látszik, nem lehet róla elég beszélni.

A játék számos módon igyekszik a játékosot megvédeni a haláltól – ilyen a merészség beállítás, a menekülés százalék, de legfőképp a deus ex machina. Ha valakinek elég sok dem-je van, nem halhat meg! Ha valakivel mégis megtörténik a baleset, jobban szeretné, ha a játékban megszűnne teljesen a halál, vagy lenne valamiféle save-load funkció, és visszakaphatná elvesztett tár-

gyait. A halál a játékban egy olyan kis esélyű kockázat, amiről a legtöbb játékos tudomást sem vesz – mégis szükség van rá. Akármennyire rossz is a halál, megszüntetésével vagy elbogatelizálásával a játék sokat vesztené, megszüntne az a parányi kockázat is, amely eddig volt. Ha egy játékosnak halhatatlanságot biztosítanánk valamilyen feltételhez kötvé, akkor a feltétel teljesítéséről ugyanúgy megfeledezhet, mint a dem-ek pótlásáról, tehát nem értünk el semmit. Ha a halhatatlanságot feltétel nélkül adjuk meg... nos, akkor az talán már nem a TF lenne.

Amikor valaki meghal, és emiatt abba akarja hagyni a játékot, kérem fontolja meg, hogy a tárgyak elvesztése nem jelenti végét a karakter karrierjének – a karakteredet nem csak a tárgya-id határozzák meg, színted, tulajdonságaid, szakértelmeid, amelyekben elsősorban a karakteredre fordított energia realizálódik. A tárgyak szinte kivétel nélkül pótolhatók baráti és KT segítségével.

Kérem, ha valaki meghal, ne bombázzon minket olyan kérésekkel, hogy adjuk vissza a tárgyait, mert nem áll módunkban segíteni! Korábban előfordult már az, hogy megesett a szívünk azokon, akik meghaltak, és segítünk rajtuk, azonban e cikk megjelenése után kategorikusan elutasítunk minden ilyen kérést. Mindenki előre gondolkodjon azzal, hogy megfelelő számú dem-et szerez be.

Fontos még megemlíteni azt az esetet, amikor valaki öregedésben hal meg. Tény, hogy a játékban nem lehet véletlenül öregedni. De mivel az öregedéssel járó kockázat kevésbé ismert a játékosok

között, és a dem sem nyújt védelmet, ha valaki öregedésben hal meg, adunk korlátozott segítséget – feltéve, hogy ez az első ilyen eset a játékossal, és nem a szabadban, hanem labirintusban halt meg. Feltámadása után visszaadunk neki annyi tárgyat, amennyi tulajdonságpontot feláldoz legmagasabb tulajdonságából.

## KT KÉPESSÉGEK

Vége utolértem magam a KT képességekkel, amelyek az olimpia miatt felhalmozódtak. Ha jelenleg valamely KT képességének kifejlesztését befejezte, de a képességet nem kapta meg, annak csak az lehet az oka, ha a képesség valamiért nem jutott el hozzá, pl. a KT vezető nem küldte el! Ha hosszú ideje vége a fejlesztésnek, mindenképp kommunikálj a KT vezetővel, ő pedig lépjen kapcsolatba velem vagy a játékvezetővel, hogy mihamarabb tudjatos a következő képességet fejleszteni.

## EGYEBEK

- ❖ Hibajavítás: ha van aranytermő ládikód, és kiadsz egy HU parancsot, akkor a paraméternek megadott tárgyakat a ládikó most már feldolgozza.
- ❖ Most már lehet szedni mópat tetemet a mópat csordából.
- ❖ Sikerült egy nagyon ősi, és mindaddig nyomomonkövethetetlen hibát kijavítani, aminek köszönhetően a labirintusokban néha „láthatatlan” ajtók jelentek meg, megakadályozva a mozgást.

# Megnyílt az ELYSIUM

**EGY HELY, AHOL:**

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

**EGY HELY, AHOVA ÉRDEMÉS BÉNEZNI.**

**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**

**ITT!**






# GYENGESEG

Az este puhán hullott alá Zangrozra, mint ahogy az első hó hull messze nyugaton a Sárkány Hátának komor bércéire. Az árnyak növekedése előcsalogatta az éj gyermekeit, s a sötét síkatorok mélye megtelt hangjukkal. Öröm és bánat vegült bennük, s a Család épületében üdögélő árnymanó eltöprengett, vajon számára melyik érkezik hamarosan. Komor hangulatban szopogatta karcos farkaudar pálinkáját, majd hirtelen mozdulattal nyakába kanyarította köpenyét; hogy társai – egy megtermett troll, kinek nyakában szintén a Csontarcú jele függött s egy szikár elf, ki friss testvérük volt – felháborodott horkantással nyugtázták alakjának lassú eltűnését, ahogy a ruhadarabba rejtőző mágia aktiválódva láthatatlanná tette. Még egy percig meredten bámulták a helyet, ahol nyoma veszett, majd egy vállrándítással visszatértek a csörgő kockákhoz, melyeket a Hosszúéltű hozott magával előző Tudatából.

Mire Zangrozban az elf besöpörhette volna első nyemreményét, halk pukkanással egy apró alak materializálódott Roxat városának kereskedő negyedében. Megrázta magát, hogy a teleportálás okozta rosszullet távozzon amúgy is kóválygó fejéből, s sietős léptekkel az ékszerész díszes műhelyét célozta meg. Három apró koppantás, s már fel is tárult előtte az ajtó, előre megbeszéljt jel volt ez,

közte és a törpe mesterember között. A látogató még a házigazda háromlábnyi méretéhez képest is eltöprengt, de őt ez nem zavarta, számtalan helyzetben fordította már javára ezt a "hátrány"-t, akik lebecsülték magasságát, hamar üveges tekintettel néztek fel rá, lábai előtt heverve...

– Nos, kedves mester, elkészült már azzal, amivel megbízta? – hangja sírkövek csikorgásaként gördült elő.

– Igen is meg nem is. – hangzott a válasz, majd a Kövek Gyermeke hátracsoszogott titkos szobájába s hamarost egy szikrázó medállal kezében tért vissza. – A keret már kész van, s szebbet Alanorban sem találhatna! Felhasználtam minden dolgot, mit rendelkezésemre bocsátott, a gyémántokat, a hideg tűző zaffirokat és a mithrillt, mely arannyal ötvözve Raia fényét szórja...

– Nem érdekel a Napisten! – vágott közbe a vendég – A lényeget mond! A kép elkészült!

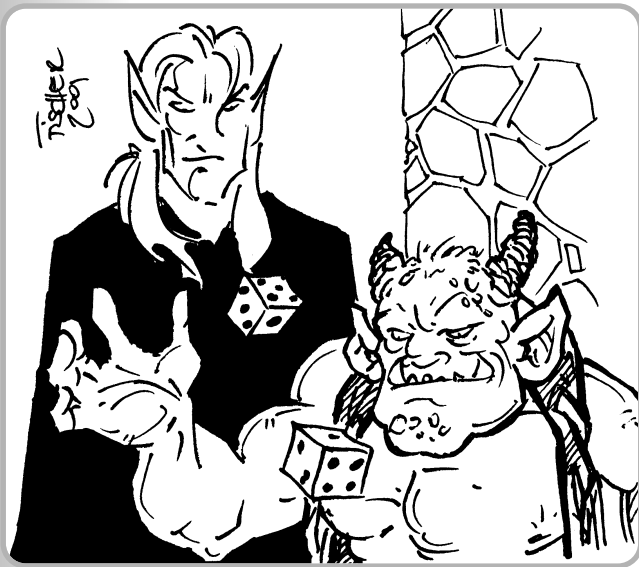
– Khmmm... khmmm, kedves nagyuram, az a rövid idő, mialatt a kép alanyát láthattam, túl rövid volt, s nem akartam egyre gyengülő emlékezetemre hagyatkozva...

– Elég! Akkor most jól figyelj! – suttogta a manó, s tucatnyi fekete gyöngyöt szórt szét a pulton, tolvajláshoz szokott kezével pillanatok alatt tökéletes körbe rendezte őket, majd néhány halk varázsszót vakkantott felettük a

levegőbe, hogy a törpe hátán felmeredt a szőr, a szavakból áradó hideg még így a kandalló tüze mellett is megborzosgatta. Orrán az okulárét feljebb nyomva az elhomályosuló, opálössá váló gyöngyök fölé hajolt. A kis gömbök belseje önálló életre kelt, fénygömbök s szivárványcsíkok örvénylettek bennük, miközben egyetlen karcú alak képét mutatták, különböző szögekéből. Az ékszerész ajkát önkéntelen nyögés hagyta el, mikor a kép kiélesedve egy gyönyörű elf nő bájait vetítették ki a messzeségből.

– Alaposan nézd meg! – a szomorúság hang kissé megremegett a végén, hiszen őt is mindannyiszor megérintette a látvány. – Nem tudom sokáig fenn tartani...

S valóban a kis miniatűrök lassan elkezdtek halványodni, majd halk csengéssel sorra megpattanva kettéestek a gyöngyök.



– El tudod készíteni?

– Igen... – a mesterember még mindig a pultra szegez-  
te tekintetét – rögtön hozzálátok, három nap múlva néz-  
zen vissza. – majd magában morogva hátrament.

A látogató egy darabig nézett utána, majd észbe kap-  
va, sietve kilépett az üzletből. Még sok tennivaló várt rá az  
éjjel, hiszen a Család dolgait is el kell látni.

A harmadik nap estéjén ismét zörgettek a kis kézmű-  
ves ház ajtaján. A törpe szó nélkül engedte beljebb látó-  
gatóját, és hozta elé az elkészült remekművet. A manó  
kedvtelve forgatta az apró medált, mit a mester adott át  
neki puha, fekete bársonypárnán egy kis ládikóban. Gyö-  
nyörű darab volt, értett az ékszernek, s tudta, most va-  
lami olyasmint tart kezében, ami nem egy tanonc próba-  
műve, hanem egy igazi, mesterségéhez kiválóan értő  
„művész” alkotása. Szinte érezte a beleölt hosszú-hosszú,  
kínkeservesen aprólékos munkával eltelt órák minden  
percét. A medál életre kelt ujjai között. A kandalló tűz-  
nél mintha egy másik világba tekintett volna, ahogy a  
mithrill-indák által közrefogott képre nézett. Egy szőke,  
hosszú hajú, zöld szemű elf nő tekintett ki hajkoronájá-  
nak sátra alól, azzal az huncut, csibészes mosollyal, ami  
rabul ejtette szívét. Elmerengve forgatta, s közben lelke  
meszse járt, ott, azon az éjszakán, mikor egy tábornút  
mellett ellopott pár röpke órát a nő életéből. Igen, ezt is  
lopta, mint oly sok mindent életében. Soha nem adtak  
neki semmit sem ingyen, örömmel, erővel elvenni régen  
gyenge volt, most persze már más a helyzet, de akkoriban  
csak a lopás maradt, mint egyetlen megoldás gondjaira.

Csendes nyári este volt, útja messze a Ragnari Siksa-  
gokon keresztül vezetett, nem pihent napnyugtával, inas  
teste megszokta, hogy álló hétig ne álljon meg, csak rövi-  
debb pihenőkre. Most is halk, térélelő léptekkel haladt  
előre a pusztaban, mikor előtte egy domb takarásából hír-  
telen felbukkanva tábornút fénye ütötte meg szemét. Óva-  
tosan körbejárta, nem akart semmit sem a véletlenre vagy  
a jó szerencsére bízni, nem egyszer fordult már elő vele,  
hogy nyakában nap szimbólumot viselő alak támadt neki,  
minden figyelmeztetés nélkül. Ám itt valaki más táplálta a  
haldokló tüzet. Gyorsan elmormolta a jellemrejtés rúna-  
igéit, s mintha véletlenül tenné azt, fejét lehajtva, vallása  
jelét köpenye alárejtve belépett a fénykörbe. A nő először  
megriadt, de miután megpillantotta semlegesnek tükrö-  
ződő auráját, megnyugodott és széles mosollyal invitálta  
a tűz mellé. Órák teltek el üres fecsegésekkel Borax tette-  
iről, az újonnan megnyílt térkapuk rejtelméről, s a manó  
egyre jobban elveszett a smaragd szempár mélyén, az ál-  
landóan mosolyra húzódó ajkak szögletében. Nem tudta  
megtenni, ami először akart, mikor meglátta, keze elen-  
gedte árnyéktörének markolatát, sietve elkészönt s mos-  
tanáig zavartan bolyongott, nem találta a helyét.

Egészen mostanáig. Ráakadt egy ősi tekerésre. Egy ré-  
ges-régen elporladt árnymanó boszorkány hagyatékában  
pihent egész eddig a föliáns. Senki sem tudta, mire való,  
ő is csak különös gyűjtőszenvedélyének köszönheti, hogy



most az övé. Rengeteg aranyba és vérbe került, míg kide-  
rítette pontos funkcióját. Egyszeri alkalomra szóló bűvige  
van a dohos grákóborre róva, mely kiszakítja az áldozat  
lelkét, és megköti egy tárgyban, mit az áldozat vére lo-  
csolt. Most megvan minden, ami a tervéhez kell, a te-  
kercs, a medál. Zavartan tért vissza a való világba gondo-  
latai közül. Csuklyája alól gyors pillantással felmérte a  
kimerült törpét. Nem lenne ellenfele még ereje teljében  
sem, de nem szerette a fizikális erőszakot.

– Derék munkát végeztél, mesteruram, fizetséged  
megduplázom.

A törpe szemében mohó szikrák gyúltak, és tömpe ujjai  
mohón fonódtak a felé nyújtott, dagadó erszény köré.

– Oh, nem érdelem meg, nagyságos uram. – szavait  
meghazudtoló fürgeséggel bontotta ki a szütyőt, s kivéve  
egy érmét, a manóra kacsintva fogával próbálta ki, igazi-e.  
Az apró alak halvány mosollyal nyugtázta, hogy nem kel-  
lett csalódnia a jó törpe szokásokban. Precízek, kemé-  
nyek, nyakasak, de amint aranyat látnak, kitor belőlük a  
kapzsiság. Ez lett a mester végzete is, amint ajkai érintet-  
ték az éjszaka kezdetén gondosan preparált érmét, a toxyl  
azonnal megtette hatását. Szemei fennakadtak, izmai eler-  
nyedtek és csendes sóhajjal zuhant az asztal mellé. A ma-  
nó fölé hajolt, csendes imájába foglalta az eltávozó lélek  
nevét, s ura, a Csontarcú kegyébe ajánlotta. Amint végzett  
a rövid szertartással, tekintete az erszényre síklott, amit  
áldozata még most is görcsösen szorongatott markában.  
Homlokát ráncolta, kivette az egyre merevebb ujjak kö-  
zül, méricskélte egy darabig, majd egy másik erszénnyel



rítva várta terve beteljesedését. A távoli dombokra lassan felgördült a vörvörös Nap, majd egyre erősödő fénye végigcirógatta a nő arcát. A meleg, vagy a madarak éneke ébresztette-e fel, nem tudni, lassan ébredő tudata egy szép, új nap elé nézett bizakodva. Halk örömsikkantásokkal vette észre a mellette heverő kis csomagot. Arcán türelmetlen mosollyal olvasta végig a levelet:

*Kedvesem!*

*Tudom, mostanában elbanyagoltalak, s kissé eltávolodtunk egymástól. Tudod, nekem is ugyanolyan fontos, hogy mikor tudlak végre oltár elé kísélni, de most fontos ügyek szólnának távol tőled. Egy jó barátomat kértem meg, hogy juttassa el hozzád ajándékom, hogy mikor ránézel, mindig én jussak az eszedbe.*

*szerető párod*

*Ui.: Az ajándék mellé egy, az angyalok nyelvén íródott verset is küldök, kérlek, olvasd fel, hogy szavaid visszhangot vessenek lelkemben száz mérföldről onnan is.*

Az elf hosszasan csodálta a kis ékszert, mikor rejtekéből előlépett az árnymanó. Halkan közelebb lépkedett, majd a nő mögött megállva megszólalt:

– Megtettem, amit kért tőlem, most te is tedd meg neki, amit kért.

– H-h-hogy? Hát, te hoztad el nekem tőle? – hitetlen pillantás kísérte a kérdést.

– Igen. Már régről ismerjük egymást – a hazug szavak könnyedén törtek fel belőle. – Hadd segítsék.

S már nyúlt is a medál felé, óvatos mozdulattal tűzte fel az elf mellére, azonban ügyetlen volt, legalábbis annak tette a mozdulatot, s apró vércsepp színezte be az ékszer tujének hegyét. A nő azonban nem is vette tudomásul, kissé felszisszent, szemei már mohón falták a tekercs furcsa, érthetetlen szavait.

– Szerinted van ennek értelme? – fordult kérdőn a nála kisebb alak felé.

– Ki tudja, de ő kérte tőled, s nem hiszem, hogy meg lehetne tagadni egy szerelmes kérését... – a manó hangja elfulladt.

– Jó, megteszem. – bólintott a másik, s csengő hangján elkezdte felolvasni a mágiával terhes szöveget. Csak a legvégső sornál érezte meg, hogy valami nincs rendben, ahogy ajkát elhagyta az utolsó szó is, alakja megremegett, ködpamacsockák oszlott, csak a medál világított vakító fényesen mellén. Aztán egy villanás és a ködfoltok eltűnő páraként szívódtak fel a medálba. A manót hátravetette a hirtelen robbanás, s mikor magához tért, már csak az ékszer találta a fűben a nő helyén. Felvette, s komoran konstatalta, hogy a miniatűr életre kelt benne. Élt, lélegzett és az övé volt, senki másé. Gyorsan körbepislantott, a medált elrejtette legtitkosabb zsebébe a szívéhez közel. Tudta, nem fogja rajta kívül halandó lélek látni. Mert még a Család tagjának is lehet gyengesége, csak senki nem tudhat róla...

megtoldva az asztalra helyezte. A törpe megdolgozott hátramaradt családja jólétéért. Óvatosan átlépett a fekvő test felett, s halkán betette maga mögött a műhely ajtaját.

A dolog nehezebbik része még hátra volt. Napokig várt, csendben az árnyakból figyelve a törpe házatáját. Az özevgy annak rendje és módja szerint megsiratta férjét, díszes temetést rendezett, de már egy hétre rá szemezni kezdett a kováccsal. Semmi nem mutatta, hogy esetleg bosszút tervezne, gyilkosa ellen, nem kutatta nyomát, belenyugodott sorsába. És ezzel aláírta felmentő ítéletét. A manó figyelme most másfelé fordult, órákat töltött el óvatos tapogatózással a tudati térben, éjszakánként, mikor magányos útját járta a Család szolgálatában, kristálygömbök felett görnyedezett. Egy alakot keresett, egy törekeny, karcsú alakot. S egyik éjjel sikerrel járt fáradozásra. Áldotta szerencséjét, hiszen az elf magányosan szunnyadt egy szent liget apró tisztásán, hamis biztonságérzetbe ringatva magát. Már csak azt kellett megvárnia, mikor mélyül el annyira az álma, hogy tervezett akcióját ne vegye észre. Mikor az apró halmokkal ékeskedő mellkas egyenletesen süllyedt és emelkedett, a manó félredobta a kristálygömböt, és nemrég szerzett varázslatával az elf közvetlen közelébe teleportálta magát. Az elkövetkezők gyerekjátéknak tűntek számára, a medált és a tekercszet az elf keze ügyébe csempészni, egy kísérőlevéllel, s utána eltűnni az árnyak között. Kényelmetlen volt ébren töltenie az éjszakát a szúrós bokrok és cserjék között, de ajkait összeszo-

# KALANDOZÓ KALAUZ

Kalandozótársaim! Egy régi rovatot, a Kalandozó Kalauzt szeretném feleleveníteni a következő néhány bekezdésben.

A Kihívás tornya egy olyan színfoltja szeretett játékkunknak, amely minden kalandozót foglalkoztat. Az abban megszerzett kincsek javarésze szinte nélkülözhetetlen a játék későbbi szakaszában. Az alábbi leírás leginkább azon kalandozóknak szól, akik még nem úsztak át a csatornán, vagy teljesen friss húsok a keleti oldal dzsungelében.

Minden kalandozónak lehetősége van arra, hogy már a nyugati oldalon belekóstoljon a torony ízebe – persze csak korlátozott mértékben. Ez azt jelenti, hogy a 116-os koordinátán több magasságban is áll torony, azonban számuk elenyésző ahhoz képest, amennyi a csatorna keleti oldalán található. Itt jegyezném meg, hogy a toronyban körönként mindösszesen háromszor lehet próbálkozni, és ez sajnos nem toronyként, hanem összes bemenetelre vonatkozik egy fordulóban. Fontos ez azért, mert ha a nyugati oldalon valaki „toronyzni” kezd, bizony helyhez kötött játékot kell játszania.

A torony összesen öt szintből áll, amelyek teljesítési sorrendje teljesen a Te kíváncsiságod, merészséged függvénye. A nyugati oldalon nincs lehetőség a teljes torony kipucolására, kalandvágyad csak az első három szintre korlátozódhat. Ha vagy annyira kitarító, hogy teljesíted mind az öt szintet, a kalandmesterek megjutalmaznak a lehetőséggel, hogy a torony két titkos szintjén is próbálkozz. A titkos szinteket akkor kapod meg, az alsóbb szinteket mind teljesítetted. Van még egy extra titkos szint is, de erről majd később, külön ejtek szót. A jutalmazásról előljáróban csak annyit a Csatorna nyugati oldalán lévő kalandozók megnyugtatására, hogy a megszerezhető kincs ugyanaz, mint a keleti oldalon.

A torony különböző szintjein egymástól teljesen különböző próbákat kell végrehajtani. Minden szinten annyit, ahányadik a szint, és még kettő ráadást. Ez alól kivétel a hatodik és hetedik szint, mert ezeken „csak” hat próbát kell kiállni. Ezzel összefüggő dolog az időbeli tényező: a TVP. Egy torony meglátogatása annyi tevékenység pontot emészt fel, mint ahányadik próbáig eljutottál. Tehát, – a negyedik szinten hat próbát állhatsz ki legfeljebb, és ez 60 TVP-be fog kerülni, de ha már a harmadik próbán kirúgnak, csak 30 TVP-t dobtál ki az ablakon. A fordulók közlése szerint a 6. és 7. szint is minden bemenetelre 60 TVP-t emészt fel, de szerencsére ez nem így van. Itt is érvényes a próbák száma\*10 TVP.

A próbák különféle kategóriákba sorolhatók, melyeket az alábbiakban részletezni fogok. Két fontos dolgot azonban már most ki kell jelentenem: ha a toronyból kirúgnak, mert egy próbát nem tudtál teljesíteni, akkor a legközelebbi visszatéréseidkor nem ugyanazt a próbát fogod kapni, és nem is folytatod a félbehagyott szintet, teljesen tiszta lappal indulsz. Másik fontos dolog, és minden típusú próbá-

ra igaz a cikkírás pillanatában, hogy nem kapsz olyan próbát, amely valamilyen módon a Sötét Földdel vagy a Ryuku invázióval összefüggésbe hozható. Nem kell tehát bronz taidert készítened, vagy megmondani, milyen a sárkányfog, esetleg Taalru herceget vagy Ryuku gólemet ölni.

**SZÖRNYEK MEGÖLÉSE:** ezen a próbán nemigen van mit magyarázni. Kapsz egy jószágot, amit vagy levágsz, vagy nem. Teljesen széles a skála, jön itt minden, de tapasztalatok alapján Zinthurg, élőholt sullár, zombi mester mondhatni sűrű ellenfél. A magam részéről irdatlan mennyiségű quwarg királynőt gyilkoltam le. A vízi szörnyektől tartani nem kell, csak a szárazföldi harci tapasztalatok kerülnek megmérettetésre. A szörnyekért természetesen teljes értékű tapasztalati pont jár megölésük esetén, valamint megkapod az esetleges szörnyben lévő kincset, vagy komponenst.

Mivel nincs különbség a keleti, ill. nyugati torony között, ezért a Csatorna nyugati oldalán is lehet kapni olyan szörnyet, amely egyébként ott nem honos, esetleg mágiikus védelmű. Egy-egy ilyen véletlen során az is előfordulhat, hogy isteni küldetést tudsz így teljesíteni.

A szörnyek sajnos nagyon sokfélék és a kalandmesterek ezt szeretik is kihasználni. Ennél fogva sokszor fogsz olyan szörnyet kapni, amelyet csak T parancs használatával támadsz meg. Ennek orvoslására érdemes használni a csoport T parancsokat mind az öregítő (*noib szellem*), mind pedig a színtiszító (*autentikus vámpír; szubreális vámpír*) szörnyekre. Ne feledd el arról sem, hogy a *Tulajdonságajász* használata minden tulajdonságot szívó szörnyre T parancsként is működik. Az *Esszenciavédelem I., ill. II.* ajánlott varázslat lehet, de szerintem igen kicsi az esélye annak, hogy gyakorlati hasznuk is legyen.

Az első titkos szint, a hatodik, csak szörnyek megölésének próbáiból áll. Itt nem kell félned a tárgykészítéstől, vagy bármilyen mástól. Ez az egyetlen olyan szint, amelyre azt lehet mondani, hogy az a szerencsés, aki nem elsőre csinálja végig.

**SAKÉRTELEMPRÓBÁK:** három szintű próbája van minden szakértelemnek. A szintet akkor tudod megállapítani, – ha sikeresen teljesítesz egy próbát és megkapod a tapasztalati pontot érte. Az első szintű próba 500 TP-t, a második 1000 TP-t, a harmadik szintű pedig 1500 TP-t ér. Feltételezhetően vannak olyan „küszöbök”, amelyeket egy ilyen próba alkalmával „meg kell ütni”, mert számtalan olyan példa volt már, hogy az alacsonyabb szakértelemmel sikerült teljesíteni azt, amit a magasabbal nem. Van néhány olyan tárgy, amely elősegíti a sikeres próbát. Ilyen az ásó vagy a furulya is, bár a saját tapasztalatom ezekkel a tárgyakkal kapcsolatban az, hogy ha valami nem sikerül nélkülük, akkor velük sem valószínű, hogy sikerülni fog.



Olyan szakértelemre is kaphatsz próbát, amelyet egyáltalán nem birtokolsz, így ciki, ha nem vagy pl. harc-művész. Tévhit, hogy megkapod 1-es szinten azt a szakértelmet, amelyet nem birtokolsz, tény viszont az, hogy minden próba fejleszt valamicskét az adott szakértelmen. Ez irányú számtani tapasztalataim kissé hiányosak, de alacsony szinten sem volt 10 %-nál több a fejlődés.

Amellett, hogy kapsz meg nem lévő szakértelmeidre próbát, sajnos nem kapsz néhány olyanra, amire viszont szeretnél. Így nem kapsz nyomkövetés, csapdakészítés, teológia, taumaturgia és úszás szakértelem próbát és lopást is csak akkor, ha lopásod már legalább 2-es.

Van két különleges próba: az egyik egy felderítés szakértelme próba, amelynek során egy labirintus mélyéről kell összevadásznod több varázskövet, amelyekből egyet megtartasz magadnak. Az eredmény tehát +1 varázskő. A másik próba ennél lényegesen lehangolóbb: az egyik csapdaészlelés szakértelme próba során verembe eshetsz, ami általában 30 életpont körüli sebessel jár.

A második titkos szint, a hetedik, csak szakértelem próbákból áll. A saját véleményem szerint – de gondolom többen osztják ezt – ez a legnehezebb szint.

**INFÓK ISMERETE:** ez az egyik próba-típus, amelynek sikerét viszonylag könnyű elősegíteni. A kalandmester kérdéseket tesz fel szörnyekről, vagy tárgyakról, vagyis karakterednek ismernie kell az adott infót. Van úgy, hogy csak egyet kérdez, de van olyan is, hogy egy próbán belül két-tő kérdést is feltesz. Az infókat többféle módon is meg tudod szerezni. A karakter fejlődésével kapott információ növekedés igen lassú, így kénytelen vagy rásegíteni egy *Agyletapogatással*, ha tudod, hogy sűrűn járt területre mész. Körülményesebb megoldás a tárgyak infóinak megvásárlása, amit a keleti oldalon lévő nagyvárosok boltjaiban tehetsz meg, infónként 25 aranyért. Nem hiszem, hogy ez túl gazdaságos lenne. Így nem is tudsz megszerezni olyan infókat, amelyeket sűrűn kérdeznek a kalandmesterek. Mert bizony vannak ilyenek: a szimbólumok és KT tárgyak, valamint vízi szörnyek ismerete a kalandmesterek szemében szent. Utolsó és legsikeresebb, de komoly szervezést igénylő lehetősége az információ-szerzésnek, ha KT-dban ún. infó-kör működik, vagy szerveztek ilyet.

Az infókör lényege, hogy a benne részvevő kalandozók mindegyike a birtokában lévő tárgy és szörny enciklopédiákat elküldi egy, a kört lebonnyító személynek, aki rendszerezi, hogy ki milyen infókat ismer, ill. melyeket nem, és ennek függvényében kiosztja, hogy melyik kalandozó kinek milyen információkat adjon át IN paranccsal.

Egy jól szervezett infó-kör nemcsak a torony, de bármilyen más probléma megoldása szempontjából is igen hasznos lehet.

**TÁRGYKÉSZÍTÉS:** nem a legnehezebb, hanem a legkörülményesebb próba, amely a hátizsákod méretét teszi próbára. Ha már átútszál a Csatornán, vagy éppen előtte állsz, nem valószínű, hogy tele vagy kavadulebennel, tuskéval, smirgilevével, kötelekkel, vagy hasonló okossá-

gokkal. Márpedig mindezekre szükséged lesz, ha komolyan neki akarsz feszülni a toronynak. Nem részletezném, hogy melyek azok a tárgyak, amelyekre szükséged van, de készülj fel arra, hogy ha valamiből más, további dolog készíthető, akkor az már szóba jöhet.

Különösen szeretik a kalandmesterek a mérgezett távolsági fegyverek elkészíttetését, így egy mérgezett vas dobónyíl elkészítéséhez kell a méreg és a dobónyíl is. Téves hit, hogy a példatárgy elkészítéséhez méreg, madártoll, vas és pirkit kell. Amennyiben maradunk a vas dobónyíl példájánál, a kalandmesterek a vaskohót biztosítják, de kőkalapácsodnak lenni kell. Szintén elkészíthetők azok a tárgyak, amelyek terep-, vagy tereptárgy függők.

Fontos leszögezni, hogy egy tárgy elkészítése nem emészt fel külön tevékenység pontot, valamint azt is, hogy a kért „kész tárgyat” nem kapod meg, de a komponensei sem vésznek el.

Olyan tárgy elkészítését nem kapod feladatul, amelyhez szükség lenne akár a *Varázstital főzése*, akár pedig a *Varázstárgy készítése* varázslatra.

Amennyiben komolyan rá akarsz készülni erre a próbára, a hátizsákod bizony mindig tele lesz. Nézd a jó oldalát: ha végeztél a toronnyal, sok szabad helyed lesz.

Most, hogy a nehézségeket megtárgyaltuk, nézzük a kellemesebb oldalt, a jutalmazást. Keményen megdolgoztatnak a kalandmesterek, ez igaz, de azért adnak is érte valamit.

**Az első szinten** a három próba elvégzése igazán nem nagy feladat, ehhez képest vizsont megkapod a *Rúnapukkasztás* nevű varázslatot, amely egy teológiás varázslat és a labirintusok ajtaján elhelyezett sebző csapdákat semlegesíti VP-ért. Sokak szerint ez haszontalan, mert inkább ÉP-t veszítenének. Két megoldásod van, ha nem szeretnéd a varázslatot. Az első, hogy varázslatfelejtés varázslattal kidobod, a másik pedig, hogy nem teljesíted a szintet. Vigyázz, ez utóbbival kilövöd a titkos szintek lehetőségét!

Mint minden szinten a későbbiek során, itt is van tárgyjutalom, ami 7 varázskő, vagy 8 gyógykenőcs. Hogy a kettő közül melyiket kapod, az a véletlen műve.

**A második szint** elvégzéséért a *Gyorsvarázslás* nevű varázslatot kapod meg. Ezzel lehetőség nyílik a VV parancs használatára, amelynek nélkülözése magasabb szinteken szinte lehetetlen. Ha ezt a varázslatot már ismered, valamelyik Sutor Kragorus varázslat a jutalmad. Ha valamilyen extrém esetben ezek mindegyikét is ismered, akkor Isteni küldetés varázslat a jutalmad. (Nem ragozom tovább, ha azt is ismered, akkor egy nagy semmi). A tárgyjutalom sem elhanyagolható, az 5 manakristály egyáltalán nem szűkmárku jutalom.

**A harmadik szinten** aranytermő ládikót kapsz, valamint az *Isteni küldetés* varázslatot. Ha ez éppen megvan, akkor *Méregfelbő II.-t*, megléte esetén Sutor Kragorus varázslatot. Ha szintén ismered ezek mindegyikét, akkor a negyedik szintnél lértak a mérvadóak.

A negyedik szint tárgyjalma változó. Volt már néhez harci kesztyűtől kezdve a Morgan sipkájáig szinte minden. A varázslat egy Sutor Kragorus varázslat, azok mindegyikének megléte esetén *Ongóliant tombolás, Fel-támasztás, Méregfelbő II.* a sorrend.

Itt írnam le, hogy egy hivatalos, Alanori Krónikában megjelent cikk azt taglalta, hogy ha Kragorus varázslatot kapsz, akkor a legalacsonyabb sorszámútól kezdődik a vizsgálódás, és amelyik nincs meg azt megkapod. Nos, sajnos a tapasztalat szerint ez nem igaz, a választás mikéntjét nem sikerült megfejteni.

Az ötödik szint jutalma teljesen egyértelmű: +30 max ÉP/VP, +1 minden tulajdonságra, valamint a sokak által áhitott *Tiltott teleport*. Erről a varázslatról tudni lehet, hogy taumaturgiás varázslat ugyan, de mert a játék rendszere lehetővé teszi a taumaturgiás varázslatok elfelejtését rajtad kívül álló okok miatt, míg a teológiást nem, ezért a programozás szempontjából teológiás varázslatnak számít. Úgyhogy ne félj, biztosan nem fogod elveszíteni!

A hatodik szint szörnyeinek legvilkolása nem nagy feladat, ehhez mérten a 4 TNO szerintem nem rossz ajándék.

A hetedik szint már jóval húzósebb, az itt kapott 5 KNO talán éppen kárpótol a sok bent töltött időért. Több kalandozó fordulónak megfigyelése után meg lehetett állapítani, hogy a szinten leginkább csak az első szintű képesség próbákat kapod, nehezebbeket csak ritkán, de biztos lehetsz benne, hogy rendszeresen fogod kapni azokat a próbákat, amelyeket nem fogsz tudni teljesíteni.

A nyolcadik, extra titkos szintet akkor kapod meg,

ha a hetedik szinten azt a harmadik szintű szerencsejáték próbát kapod, amelyben Hatalom Kártyajátékban meg kell vened Szárnyas Ton-t, az alakváltó ősmágust. 18-as szerencsejáték szakértelemmel láttam már ilyet. Amennyiben nyersz, megkapod a titkos szint belépési engedélyét, ahol ugyanolyan próbákat kell kiállnod, mint az ötödik, vagy kisebb szinteken. A jutalom igen csekély; 1500 arany és a *Varázsenergia* varázslat volt az eddigi győztes jutalma. Hogy a varázslat változó-e, információ eddig nincs.

Egy általános érvényű tapasztalat, ami már talán többeknek is eszébe jutott: egy fordulóban a maximális három próbálkozást ki kell használni, de érdemes a három bemenetel legalább két szintre osztani, mert bizony többször és többekkel előfordult már, hogy első vagy második bemenetelre elkészültek a szinttel, a parancshelyek pedig kárba veszttek.

En magam az 5. szintet csináltam meg a 3. mellett „másodlagosként”, nyolcadik bemenetelre. Azt hiszem, erre mondják, hogy „csúcs ez az érzés”.

Készülj rá, kalandozótársam, hogy mindezeket az áhitott jutalmakat sok-sok küzdelem árán, rengeteg forduló rááldozásával tudod magadévá tenni. Járj szerencsével!

Szeretném megköszönni mindazon kalandozók információit, akik tudtukkal vagy azon kívül, de segítettek ezen információk megszerezésében.

THORON-LAURE

ANGALJ@FREEMAIL.HU

## APRÓHIRDETESEK • APRÓHIRDETESEK

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

- A hirdetés legyen rövid! (maximum ½ gépelt vagy ¾ kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterzáma 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 meg kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazz, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

## TÜLÉL K FÖLDJE SEGÍTSÉG

□ Kalandozók figyelem! Fontos információra van szükségem. Fairlight beáldozási tárgyaira. (Esetleg ha Quillben vagtok, átadásról is lehet szó.) Ezek az előbbi városban illetve a környékén a beszerezhetőségről. Fontos lenne a kezdő varázslatok leírása. Üdvözölök mindenkit! Cím: Varga Szabolcs, 3519 Miskolc, Bártfai u. 5. A borítékra írjátok rá: TF!

### Ghostdog főszámán (#1430)

□ Tisztelt kalandozók! Üdvözletem! Vyergas vagytok, egy megkésve érkezett elf kalandor. Tapasztalatlan ifjúként semmit sem tudok még a felszigetről, azonban szeretnék egy kissé tájékozódni. Hálásan fogadnék bármilyen segítségért. Amit látatlanban fel tudtok ajánlani egy új túlélőnek (infókat, adatokat, felszerelést, bármit, amire egy zöldfülűnek szüksége lehet). Természetesen, amint és ahogy tudom, meghálálom, nem fogom elfelejteni a segítő kezeiket. Ha valaki tudna nekem nyújtani egy történelmi áttekintést, vagy vázolni a jelenlegi erőviszonyokat, tényeket, történéseket, akkor annak különösen örülnék. Más. Szeretnék beáldozni Sheranhöz. Segítségem leendő hittársaim! Remélem, tudtok segíteni nekem, előre is köszönöm. Címem: Pusztai István, 3526 Miskolc, Katowice út 1. II/2. **Álomlédérc Vyergas (#5962)**

□ Üdvözletem minden kalandozóknak! Tharr hívók segítségét kérném néhány dologban, lévén csak nemrég érkeztem a Kiegyet Földről, és még csak a 3. szintre hajtok. Kérdéseim a következők: Hol van Tharr templom? Hogy tudom megszerezni a beáldozási tárgyaimat? Hogyan tudom megállapítani a valós koordinátáimat? A válaszokat a következő címre kérem? Illés Tamás, 9500 Celldömölk, Béke u. 4., vagy a mentálomra. Szívesen fogadok fölösleges tárgyakat, térképeket, most valami varázsló tornya felé máskézlok. Más. Néhány hónapja figyelem a Dragonball KT ügyeit. Rottával teljesen egyetértek. Szerintem szervezzék át a KT-t úgy, hogy egy kis utalás azért maradjon benne, ha így tetszik nekik. Szóval előre is köszi a segítséget, várja a válaszokat Tharr leendő híve?

### Erakhan di Eria (#1489)

#### SZÖVETSÉGEK. KT-K

□ Kalandozók! KT-nk igen gyengén áll aktív tagokkal, tehát a következő képességünk fejlesztése is nagyon lassúnak ígérkezik (8 TU/hét). Ezért vennének vagy ajándékba elfogadnánk kb. 50-100 TU-t. Keleten esszencia kristályt kölcsönöznénk, illetve vásárolnánk. Várjuk az ösörg KT-k és áldozatra

# APRÓK

kész kalandozók jelentkezését! Email: v-kiss@ax.hu Üdvözlettel:

□ **A Technika Ördögi KT (#9162)** tagjai  
□ Üdv néktek KT értelem és KT-t kereső gonoszok! A Sötét Inkvizíció Apostolai KT szívesen fogad mindenkit, aki elég erősnek és sötét lelkűnek érzi magát ahhoz, hogy egy zászló alá álljon azokkal, kik a számlában jök ellen küzdenek. Ha közénk állsz, mostantól még TVP-t sem kell pazarolnod a rombolásra, mivel mi sötét tekercsekkel erősítjük gonosz auránkat, melyet csak mi vagyunk képesek készíteni. Sőt, ha közénk állsz, még igazi társakra is lehetsz, akik segítik egymást céljuk elérésében. Ha fölkeltettem figyelmet, akkor írd a KT-vezérnek, Kámfornak a következő címre: Druhapolcsik János, 2432 Szabadegyháza, József A. u. 24/c.

VI. 19. **Fistandantilus (#1079),**  
Leah sötét inkvizitora

#### VERS

□ **ÖRÖKLETES ŐSI TITKOK**

*Fályám fényében látom az arcod  
a lelkebben dúló keserű barcot  
Fénytelen szikrák ragyogását szemedben  
még sincs bocsánat, hisz vétetél bitedben.*

*Hatalmas voltál, ősi titkok tudója  
sötét ígét hirdetél az éjszakában járva  
Fejlebbajta köszöntötték, jélték a nevedet  
a Valaha Voltak, Árnyak védték testedet.*

*Túlélted a Halál Urának jéghideg kezét  
Lehetőséget kaptál, hogy még egyszer élj  
De a Halbatatlanság ígérete elvette az eszedet  
eljött az idő, hogy végleg lebuyny szemedet.*

*Belátom bünömet, kegyelmet nem kérek  
árulómmá bitem tett, s e hazug élet  
Felemelt fejjel, büszkén megyek Uramhoz  
mélto leszek a Koponya Szimbólumhoz*

*Már nem segítetek rajtad,  
nincs bocsánat Néked  
a barátság kevés, a bitemért élek  
Ezentúl én leszek, Ősi Titkok tudója  
sötét ígét hirdetek, az éjszakában szállva...*

**Árnyéktáncos (#1102), a Végítélet Várója**

## EGYB

□ Mikoron a habzó tenger hullámai az eget nyaldosták, a Mindenek Felett trónoló Egy életet lehelt a rugdalózó csöppsebbe. A lángh kihunyt, ám belőle új szikra pattant, miként az megjövendeltetett. Sudár szívek csepegtettek belé a hitet, s az újonnan sarjadt ág ifjúvá serdült. A meggyötört, háborúk dúlta szívek szenvedését Narkir sópörte el, s oldotta fel hitének hullámszillagában. A forrásogot felváltotta a hallgatás jéghideg sötéte. Ám az Egy ereje ott tombolt a bűvös, sértetlen Zöld Lombok Erdejében, s a kifacsart lelkű, elhamvadott jövőjű lelkeben egyaránt. Arcára fagyott könnyel, s kiüresedett élettel szemléte a szomorú síkot. Éjsötét órák követték egymást, s háromszor tűnt tova az új idő szerint az esztendőkre medre, mikor az első csillag előragyogott a tovaszálló fellegek mögött. Ám a nagy malomkerék tovább örölt, s a Zöld Lombok Erdejébe lassan visszazállingóztak az elsodort falevelek. Így telt el a második hármas év is. A kiválasztott tekintet egyre csak kelet felé kémlelt, s várta az Égi Jelet. A harmadik hármas év időszaka is beköszöntvén, évadzáró ünnepség hajnalán derengett föl a régi emlék, s a Halálból született királyságát háta mögött hagyva jött el az átkozott földre sorsát beteljesíteni. Megkeményedett a szíve az elmúlt gyötrelmekről. Most lett az a, amivé kellett lennie: harcos. De nem úgy, mint eddig, hatalmasként, királyként, hanem jóval is másképpen: legyengülve, magányosan, új idők új szeleimen hirmőkekkel...

### Othar (#4463)

□ A furcsa, golyó alakú, egyszemű lény, feje tetején sok kicsi, csápos szemmel csapata egy lusta szörlajhár, a hűsvéti nyuszi áruló, a télapó meg perversz. Az elfek meg forduljanak fel! Felszólítok minden gonoszt, semlegest és jót, legyen bármely isten híve, hogy szabadítsuk fel az orkokat és a varkaudarokat! Éljen a sör és a palinka! Leah az igazi isten! A troll terroristá:

### Zuljin (#1259)

□ Lítas mindenkinek! Aki ezen hirdetés megjelenése után a leghamarabb megöl 20 trikonmist, és ezt a nekem átadott szarvakkal bizonyítja, (és az adott fordulókkal, hogy nem a boltban vette a szarvakat: a játékos) bizonyítja, 500 arany jutalomban részesül. A fenti hirdetésért nem felelősek a Leah oltárok, a Leah papok, KT-ársaim, csak és kizárólag én. A Legnagyobb Úr dicsőségére jó vadászatot! Ja, és készcsokom Thandillának!

**Muffaló Bill**

□ Fehér Bérc gyönyörű város. Szökőkút, park, mint odakint, csak vérszomjas szörnyek nélkül. Ezt hittem egy darabig. Az első pár orgyilkos és útonálló véret pengémről le-törölve gondolkodóba estem, s felkerestem a polgármestert, hogy a közbiztonságról csevegünk. Ő azonban látszólag nem törődött ezzel, s inkább egy feladattal bízott meg: hozzak neki 20 botot, s ugyanennyi szögletes követ. Mivel megfelelő díjazást is ígért, nekiálltam teljesíteni a kérését. Húsz bot. Egy teljes napomba került ezt összeszedni, s minden lépésnél úgy éreztem, lesszak a hátam. A botok súlya alatt nyögve meneteltem egy darabig, amikor beesteledett, s letáboroztam. Nagyon nehéz volt a csomagom, így kiszörtam néhány kevésbé értékes tárgyatam. Csak másnap reggel dőbentem rá, hatalmas ostobaságot cselekedtem. Húsz bot! Egész napi munkám gyümölcse most elérhetetlen messzeségben. Ezt nem akarhattam. Miért érzem úgy, mintha valami felsőbb hatalom befolyásolja tetteimet? **Meckanor (#4834)**

□ Sötét szívű hittársaim! Leah templomának építésében részt vennék, vagy ha igény van rá, építést kezdeményeznék. Ebben az esetben jelentkezni nálam kellene. Továbbá várjuk jelentkezéseket a Mélysötét Vándoraihoz (#9149), azokhoz a mélységi tündékhez, akik már ráeszméltek, hogy milyen mocskos is a jószág. Hidd el, a világot nem az ártatlanoknak teremtették!

**Onix (#2053)**, a Leah ház vezére

□ Kedves női karakterekkel játszó játékosok! Szeretnétek egy szerepjátékos KI-ba tartozni? Ahol nem az xx-es fegyverhasználat, vagy a három számjegyű taumaturgia számát? Vagy egyszerűen szeretnél úgy játszani a karaktereddel, ahogy egy női karakterrel kell? Szeretnél csábító, megközelíthetetlen, vagy szűzes lenni? Szeretnéd, ha a férfiak felfigyelnének rád, és nem csak egy unalmas karakterleírást látnának, amikor találkozol velük? Lehet, hogy szeretnél belépni közénk, Ghalla egyetlen női Közös Tudatába? Ha igen, akkor keresd meg vezetőnket, Pearl-t (#2447), pearl@she.hu, vagy Béres Krisztina, 1135 Budapest, Béke út 102. 33.

**Sexy Mckiller (#2141)**

□ Várom mindenki jelentkezését, aki lát fantáziát ork vagy varkaudar játszható fajúban. Hogy miért? Mert az orkok főzik a legjobb sört, a varkaudarok meg a legjobb pálinkát. Éljen a sör és a pálinka! Elérhetőségem: mentál, vagy hoax@mailbox.hu A troll terrorista: **Zuljin (#1259)**

□ Halld hát csillogó szemű ország, mit kíván az új kezdet. Álmodtam, bűvöset, mely azóta is egyre csak gyötri lelkemet. Nyolc csillag ragyogta be az éjszaka sötétjét, s fényüket felém sugározták. S én nevet adtam a csillagoknak: Olosta, Ithran, Narkir, Artanó, Lilmil, Morgwath, Faroth és Fuin. Hét ezek közül családok, hamis fényt küldött, de egy a szívemből sugárzott. Ám hitem cserben hagyott, s egyre csak körülölelt a sötét. S én sírtam. Míg végül szavak jutottak fülemhez. Mert egynémely messzi csillag felől követelek jöttek hozzám, s én tudtam, hogy egyikük az igazat üzeni. Ám mielőtt a hitem megerősödött volna, a kegyetlen valóságra ébredtem fel az éjszaka kellős közepén. Azóta várom álmodalmom igazságát, s az igazi küldöttet, aki felkeres, és elosztatja szememről a homályt.

**Othkar (#4463)**

### SÖK VÁROSA KALAND

□ Az 5. szinten keressük társa(ka)t az 50-es TK-hoz. Erőnk 27-es, IQ-nk 24-es, legmagasabb nyomkeresésünk 10-es, legmagasabb csapdaészlelésünk 6-os (szükség esetén csapdaészlelés italával még 10-zel megtoldjuk). Egyikünk 21-es villámsújtással és 19-es elektromos fallal rendelkező mágus, másikunk egy 3 végtagos, 16-os illatú és 35 % támadás bónusszal rendelkező végtaghasználó. Klántól, étkezési szokástól függetlenül bárkit szívesen látunk. Ez a hirdetés legalább szeptember végén aktuális, mivel ezen a szinten csak ezt a TK-t kívánjuk megoldani. Az esetleges túljelentkezőket szívesen összehozzuk egymással. Cím: Tar István, 8790 Zalaszentgrót, Eötvös K. u. 12.

**Macros a kíváncsi mágus (#6958)**

### SZÖVETSÉGEK

□ Halló! Itt a KANKurencia Szövetség üzenetrögzítője. Belépési szándékodat ez rögzíti. Az üzenetközvetítő egy 5000 voltos transzformátort vezérel, ami egy macskára van kötve. Ha leteszed üzenethagyás nélkül, az áramkör bezárul. A döntés a te kezdedben van. Jelentkezni lehet az alábbi tagoknál: Stefán Krisztina, 7620 Pécs, Pf. 78, tel.: 70-316-3747, Sinka Csaba Gábor, 2092 Budapesti, Dózsa György tér 15.

**Zsémbecke (#2078)**

□ Üdv galetkik! A nevem Monomi, és a Quinta Essentia (#15072) szövetség nevében szeretnék hozzátok szólni. Járatok már az asztrális térben? Akkor tudjátok, milyen fantasztikus érzés felfedező úton bolyongani ab-

ban a párhuzamos dimenzióban. De tudjátok meg azt is, roppant csodálka ez a csodálatos világ, tele veszéllyel, és megannyi vérszomjas torzszülöttel. Aki biztonságban szeretné érezni magát odaát, pszionikus képességeit folyamatosan fejlesztenie kell. Mi célunk a psi minél tökéletesebb elsajátítása, hogy eredményesen vehessük fel a harcot a psi lények és az Ellenség ellen. Mert ne feledjétek: az Ellenséget csakis fizikai úton nem tudjuk legyőzni, a psi mestereivé kell válnunk! Ahol csatlakozhatsz: Monomi (#7805), Suba Zsolt, 2112 Verezegyház Pf. 5, vagy Harboiler (#5066), Eleki Ferenc, Mezőkovácsháza, 5800, Nyírfu u. 12., tel.: 68-452-497. **Monomi (#7805)**

□ Van egy szövetség, amely eredete a régmúlt idők kódébavész. Egy szövetség, melynek neve egyet jelent az összetartozással, a kitartással és az Ellenséggel való küzdelemmel. Egy szövetség, melynek célja elűzni a galetki faj külső és belső ellenségét. Egy szövetség, amely nem nézi a galetki előítéletét. Nálunk mindenki tiszta lappal indul, és csak a tettei alapján ítéljük meg. Hiszen a légio tagjai közé nem állhatnak oly kicsinyes dolgok, mint a klán vagy az étrend. Érdeklődni a (#8678), (#2864), (#5414) és a (#6200)-as barlangokban lehet.

**Az Ében Légio (#15003)**

### ÜZLET

□ Ave fajtársaim! A 3. szinten az alábbi cucoktól szívesen megszabadulnék. Lehet szó cseréről is. Tehát: a tűz szárnys sisakja (#22227), a tűz csizmája (#22270), a sün díszes fejpántja (#24956). Cím: Tóth Sándor, 7759 Lányocsok, Erdélyi u. 31. tel.: 69-364-583. **Tétheusz (#5884)**

### EGYB

□ ...és megtalálám Schop&Auer „A Cél” című bőrkötésű könyvét, melyben hatalmas filozófus kimondta: „...ebből tisztán látható, hogy az élet célja valamilyen irreális dolog elérésére való törekvés. Minden más csak részecél, melyet elérvén újabb részecél követ...” Egy másik idézetet is lelétem fel, a mű alkotója ugyancsak Schop&Auer, a gyűjtemény címe: Az Isteni Filozófia. Ebből a műből a következő idézetet érdekesnek találtam: „...és mondá az Úr: Légy gonoszság a földön, föld alatt, föld felett! Legyen örök gonoszság, hogy mi jók maradhassunk, hogy belőletek élhessünk! Köszönjük nektek, hogy kétszínűek lehetünk, és jószág címen gonoszokdhatunk veletek...”



Dart Mahul, bölcsességed oly hatalmakat verdes, amit még nem látott a hegy, s nem is fog látni, annyira el van szállva. Talán a fenti két idézetből tudsz valamit tanulni. Leanthil örülök, hogy a fenti idézet ismerete nélkül is ezt az utat követed, igazi prófétára vall. Noxion: Miért idegésit AT? Én csak örülök neki itt a lárvaszínt, mert így szem elől látom, hogy a gonoszság és a kegyetlenség felé vezető úton van mit tanulnom. Hogy a tanulás haladjak, ezennel ünnepélyesen megfogadom, hogy feláldozom magam a gonoszság oltárán, hogy a magukat „jónak” nevező galetki társaim boldogulását és kétszínűségét segítsen elő. Lárváik figyeljete! Rácsokat, csapdákat a barlangokba!

### Peti't Da Novn (#7800)

□ Éppen az egyik sötét oldalsíkatorban sétálsz a fullasztó, forró gőzökben. Megdöb-bensz mikor az egyik falmelletti sötét árnyék meglevenedik, s eléd áll. Végpillantasz az alacsony, hájas, fekete csuklyába burkolt arcú, kosztól ragacos szakállú, erős szagot árasztó fickón. Rögvest tudod, hogy a szint alvilágának oszlopos tagja, s ebben a hitben megerősít a fekete (vagy talán csak iszonyatosan mocskos) köpenyen függő, lakatot ábrázoló klán jelvény. Ő a te jelvényedet veszi szemügyre, s ha nem ugyanolyat lát, visszavolvad az árnyak közé, s soha többé nem is látod. De ha te is a Tolvajok klánját erősítéd, akkor sutogva megszólal rekedt, hörgő hangján: Údv klántárs! Lehet, hogy jól értesült tolvaj létedre sem hallottál arról, hogy alakult egy különös társaság, illetve alakulni fog nem is olyan sokára? Az alvilágban Ösvényjárókként vagy Szindikátusként emlegetik őket, míg az a kevés Katona, aki utánuk szimatol és még él, egyszerűen csak bűnszövetségként. Nos, akárhogy is, de ha Tolvajként hozzájuk fordulsz, társakra, barátokra, búvóhelyre és zsákmánytippekre találsz. Én az ő megbízottjuk vagyok. Elnézési a ruháért, mert bár vagyoni helyzetem bármilyent megengedne, jobb ha az őrség katonái koldusnak hisznek. Ha a szövetség érdekel, s a Tolvaj klán tagja akarsz maradni (hisz ez az egyetlen csatlakozási feltétel), keresd Arikelt (#7196), vagy az én ősi szellememet, aki irányít engem: Balázs Miklós, 8000 Székesfehérvár, Bátly Zsigmond u. 5. 2/6., tel.: 22-344-623, vagy engem magamat: az enyveskező orglingvadász

### Nukleáris Harci Törpe (#7555)

□ Lássuk Dart Mahul karrierjét: kezdetben csak egy exhibicionista senki volt, aki azzal akarta magára venni a figyelmet, hogy a Tiszogató klán tagjait piszkálta, majd később ugyanezt tette a gyenge, esendő szövetségekkel. Ezzel sikerült elérnie a célját, mindenki órá figyel, bár valljuk be: mindkettő igen nagy baklövés volt. Aztán a kinyilatkoztatásom után kapva kapott az alkalmon, hogy az örült galeitk megfektezője, a társadalom megmentőjének szerepében tetszelegessen. Ezzel részben sikerült neki palástolnia korábbi baklövéseit, s most komoly diplomáciai kapcsolatokkal rendelkezik. Ez kétségkívül komoly erőfeszítés volt tőle, le a kalappal. Bár ez még nem egyértelmű, de amikor majd rájönnek, hogy nála jobban senki sincs a faj boldogulása ellen, kiderül, hogy ez is baklövés volt. És most mit látnak szemeim? Mahulnak „megdönthetetlen bizonyítéka” van, hogy nem is én, hanem ő a Próféta, és ez minden eddiginél nagyobb baklövés. Nem is tudom, hogy ez a csesznya hogyan gondolhatja rólam, hogy pusztán azért tartom magam a Próféta-nak, mert Lei'andarail Elaim Tharnassis Samil (az első a látók között) kifejezésben benne van a Leanthil szó. Tényleg benne van, akárcsak a Dart szó, és még legalább 20 galeitk neve. Csakhogy Mahul elfelejti a tényt, miszerint nekem tényleg ez a nevem (ellenben vele, a másik 20 galeitkivel együtt). Ez nem új dolog, már akkor megírtam, hogy „mindaddig azt hittem, hogy a nevem azt jelenti, Tharnassis fia Samil”. Az 56-os Krónikában bárki visszanezetheti. Paff! Pofára esés... Több szót erre nem is érdemes vesztegetni. Végezetül ezúton szeretnék gratulálni a 4. szint csapatolimpiájának győztesének, igaz ezt személyesen is megtehetném, hiszen mind a hárman Apostolok. Haha!

### Leanthil (#7945), a próféta

□ Údv mindenkinek! Egy viccel szeretnék kedveskedni nektek. Leanthil ül egy szikla mögött. Arra megy Dalth.  
– Hé Dalth, hová mész?  
– A szövetségi épületbe.  
– Mi van a kosaradban?  
– Egy szentbeszéd, egy béke megállapodás és egy logopédia gyakorlat.  
– Te Dalth!  
– Hmmm?  
– Papír nincs?

### Thézeusz (#5884)

□ A polipejek szagfelhőket bocsátanak ki szinte minden helyzetben. Mivel testük nem

alkalmas testbeszédre illetve mimikára, ezért ezzel a szagfelhővel fejezik ki primitív érzéseiket. Közvetlenül a legyilkolásuk előtt szintén egy külön permetet választanak ki, ezért van az, hogy a puhányák és a mágiafalók olyan finom csemegének tartják a polipejekt. – részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. művéből. (#3454)

□ Mi, a Bölcsék Köre Szövetség (15040) a Leanthil versus Dart Mahul (apostolok és bölcsék közötti) vita tanulságait levonva megállapítottuk, hogy e téren mindent megtettünk, amit józan galeitk megtehetett. Mindenkinek szuverén joga eldönteni, hogy kiket társul a jövőben. A továbbiakban tehát szövetségi céljainkkal (megismerés, művészetek, megbékélés) összeegyeztethetetlennek tartjuk az értelmetlen, nyilvános acsarkodást. Figyelmünk ezentúl a békés szövetségi kapcsolatok felé fog fordulni. S ha kérdezitek miért vonulunk vissza a harctól, a kihívástól, a válaszunok: amíg – szerintünk – képmutató hazugok terrorja tombol, akik semmi egyébre nem képesek, mint ízelítőt adni az örök boldogságból, addig nem arra van szükség, hogy látszólag egy (három) szövetség egyedül álljon ellen nyíltan, hanem arra, hogy együttesen fejezzük ki, hallgatolagosan, békésen, hogy köszönjük szépen, de nem kérünk belőletek. A választás szabadságát felkínálva tesszük közzé a szegénylistát, ki-ki döntse el maga, kivel TK-zik, cserél tárgyakat, a közös aréna, közös olimpia és a terep lehetőséget megfontolva: Leantil (#7945), Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771), Ka-boom (#5758), Sandro The Caterpillar (#5479), Aquirigilli Doarwalh (#2866), Karacs (#3577), Poison Padre (#5378), Rothadó Kaktusz (#7816), Gork-at (#2340), Mosolygó Rettenet (#2737), Ankolip Del Costendando (#7527), Toxicolopid (#7178), Numpet Zaks (#6574), Ruh Nestah (#7734), Skant Venz (#6744), Avilis (#7178). Hiszünk, hogy ha mocskos esz-közökhöz nyúlánk, nem lennénk különben náluk. De ne érjen senki vádja bennünket, hogy nem teszünk meg minden tőlünk telhető azért, hogy békés módon ugyan, de valamiképp megköszönjük „áldásos” tevékenységüket. **A Bölcsék Bizottsága**

□ Van egy út, mely mindannyiunk számára járható. Mi ezt az utat keressük, és meg is fogjuk találni, aztán a ti kezetekbe adjuk az oda vezető ajtó kulcsát.

### az Orákulum