

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Ismét itt a karácsony, ilyenkor az ember számot vet azzal, hogyan sikerült neki az elmúlt év. Én is ezt tettem – igaz nem a saját évemmel, hanem a Beholder évével –, és a végeredmény egész jóra sikerült. A TF és ÖV sikere töretlen, rengeteg lelkes játékos várja türelmetlenül nap mint nap a fordulóit. A HKK-ban két kiegészítő jelent meg az idén. A másodiknak most, november közepén még nem tudom megjósolni a sikerét, de az első, a Két világ közt közkedvelt lett, sok jó lappal. A kéthavonta megjelenő Zén 2. expedíciója is nagy sikernek örvend, ami a HKK népszerűségét mutatja. Könykiadásunkban látom az idei év egyetlen apró fekete pontját. Ebben az évben is több mint húsz könyvet adtunk ki, szép kinézettel, jól, és a megjelenési időpontokat egészen őszig tartani tudtuk. Sajnos összes pár beígért könyvünk elmaradt vagy elcsúszott, de összességében így is pozitív kép él bennem, hiszen rengeteg jó könyvünk jelent meg. Remélem, nektek is legalább ilyen jól sikerült ez az év. Mindenkinek kellemes karácsonyi ünnepeket, és boldog új évet kívánok a Beholder Kft. összes munkatársa nevében!

Fontos hír a levelezős játékaikkal játszóknak számára: sajnos a karácsony és szilveszter között nem lesz táplálás.

Borítónkon ezúttal a Birodalom úrnője második könyvének címlap képe, Vida László festménye látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 12. (72.) szám (2001. december) – Megjelenik havonta

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

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

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

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

**Színábrák:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

**Lapzárta:** november 12. **A januári szám lapzárta:** december 14.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türlélok Földje, az Ősök Városa, a Kóosz Galaktika Kártyajáték (KGK)

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

### SZELLEMLJÁRÓK

Battletech novella

2

### SEADER-KRUPP

A sárkány cége

9

### LAPELEMZÉS

Víziók

14

### KOMBÓK

Hatásvadászát

20

### KÉRDEZZ-FELELEK

Életmentő hatások

22

### VÍZIÓK

Gyakorisági lista

23

### ÚJ VERSENYEK

Decemberben és januárban

24

### HATALOM LIGÁJA

HKK Liga

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### TESTVÉRVISZÁLY

ÖV novella

34

### NYAFOGÓ NEFELEJCS

Egy újabb levél

39

### ŐSÖK VÁROSA

A fejlesztésekről

42

### VESZÉLYES JÁTSZMA

Regény részlet

44

### GHALLA NEWS

A TF hírei

47

### TF-FEJLESZTÉSEK

47

### QUWARG STATISZTIKA

48

### KT KÉPESSÉGEK

50

### APRÓK

54

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékkal, 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.

# SZELLEMJÁRÓK

Kevesebb, mint huszonöt kilométerrel délre Shane Kelly százados legszívesebben türelmetlenül lépdelt volna fel-alá, ha *Rozsomájkjával* ez nem festett volna kissé furcsán. Jango hadnagy félbeszakadt helyzetjelentése azonnali riadókézbesítésbe helyezte, de a további információkat követelő üzenetekre nem érkezett válasz. Végül Jango szakaszának taktikai frekvenciájára váltott, és teljesen felhangosította a berendezést abban reménykedve, hogy ki tud valami értelmes adást szűrni az erős háttérzajból.

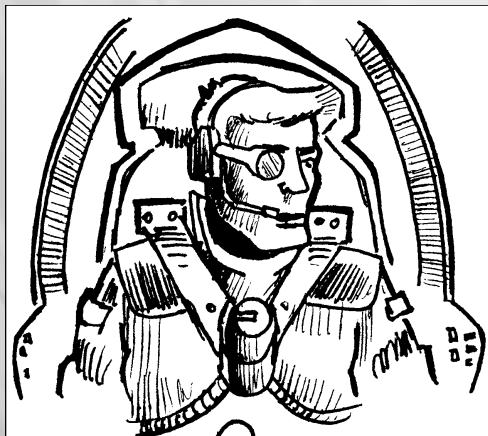
Először csak statikus sercegést hallott, majd egy hatalmas „JEEEEH!!!” keltette fel a figyelmét.

– Mi a... Elkaptad, elkaptad... Még ketten balr...

– Mi a szar ez? – tette fel magának a költői kérdést Kelly. – Ransom Hatos Vezér hívja Ransom Delta Hatot. – Semmi válasz. – Ransom Hatos Vezér Ransom Delta Hatnak. Nevill, jelentse a helyzetüket! – Ismét semmi. – A fenébe! – Kelly visszakapcsolt a rövid hatótávú csatornára. – Gambler egység, indulunk. A 27. szakasz fedezi a bal oldalt, a 26. a jobbot, tűztámogatás hátulról figyel.

Másodpercekkel később a 26. felderítő és a 27. parancsnoki szakasz, valamint a 30. Tűztámogató raj megindult a baráti és ellenséges mehekkel teli, ám egyelőre még ismeretlen pozíció felé.

– Maradjanak együtt, emberek. Csak akkor nyissanak tüzet, ha azonosították a célpontjukat. A mieink is odakint vannak, és a jófitukat nem feltétlenül szükséges levadászni. Reed, folyamatosan próbáljon kapcsolatba lépni Ransom Deltával.



Miután lefuttatott egy diagnosztikai programot *Rozsomájkja* fegyverrendszerein, Shane előhívta a terület térképét a mech másodlagos kijelzőjére. Jango szakaszai a Zéta vonal körül járhattak, amikor megszakadt a kapcsolat, és valószínűleg közvetlenül ezután vették fel a harcot az ellenséggel. A behatoló csapatnak tehát át kellett kelnie a Tellico országúton, ahol ahelyett, hogy délre, a logisztikai bázis felé fordultak volna, folytatták útjukat kelet felé, ahol egyenesen belerohantak a 27-esbe és a 28-asba.

– Mire készülnek ezek a drakónok? – töprengett magában Kelly.

– Kapcsolat a Ransom Delta Hatossal – jelentette Reed hadnagy további öt percnyi száguldás után. – Jango hadnagy elvesztette a hosszú távú kommunikációs berendezését, ezért Spargo mechjén keresztül jön az adás. A jel nagyon gyenge.

– Vettem. – Shane a szakaszfrekvenciára váltott. – Ransom Delta Hat, itt Ransom Hatos Vezér. Mi a pokol történik ott?

– Harcérintkezés az ellenséges...toló száza...ció három...zet... – Egy közeli villámcsapás érthetetlenül torzította az adás további részét.

– Ismételje meg, Ransom Delta Hat. Pozíciójuk és irányuk?

Néhány másodpercnyi statikus zörej után jött az alig hallható válasz.

– ...zício három kettő hét zéta, irá...egy három...ét Baker.

– Vettem pozíció három kettő hét Zéta, irány négy három hét Baker – ismételte Shane.

– ...gtázva.

Shane néhány másodpercig a térképet tanulmányozta, mielőtt bármit is mondott volna. Mivel visszavonulniuk nem volt hová, az ellenséges parancsnok minden bizonnyal megpróbál találni egy jól védhető pozíciót. *Hát akkor adjunk neki egyet.*

– Ransom Delta Hat, Baker öt kilencnél északnyugati-délkeleti irányban egy hegygerinc húzódik. Vette?

– Vet...t kilen... – A jel egyre kezdett gyengülni.

– Nevill, képes a gerinc felé terelni a behatolókat? – Nem kapott választ. – Ismétlem, terelje a behatolókat a Baker három öt kilenc felé. Vette, Nevill?

– Uram, elvesztettük a kapcsolatot a Ransom Deltával – jelentette Reed.

– Vettem. – Shane csak reménykedhetett benne, hogy

Nevill megértette az utasítást. Visszaváltott saját egységének frekvenciájára. – Oké emberek, vázolom a tervet. Csapdát állítunk a kábé másik mérfölddel előtűnk lévő hegygerinc lejtőjén. Jango hadnagy egyenesen felénk fogja terelni a Kuritákat. Tűztámogatók, önök lesznek a megfigyelőink a gerinc északnyugati szegélyén. Figyeljenek és lapuljanak, nem árulhatjuk el, mire készülünk.

Valamivel több, mint egy perccel később a „G” egység 26. felderítő szakaszának *Sáskája*, *Ostscoutja* és két *Főnix Sólyma*, valamint a 27. parancsnoki szakasz *Rozsomákja*, *Ostolja*, *Valkúrje* és *Guillotine-ja* elhelyezkedett a gerinc takarásában. A tűztámogató raj két átalakított DV-6PR *Dervise* a gerinc északnyugati végén rejtőzött el – így aránylag tiszta rálátásuk nyílt a gerinc előtti terepre.

A Kelly százados *Rozsomákjának* közvetlen látótávolságában maradó Benji Miles hadnagy a normális érték egy százalékára csökkentette a *Dervis* jobb karjára szerelt félnehéz lézer energiáját, becélolta vele a parancsnok gépét, majd rácsatlakoztatta a mech kijelző rendszerére. Shane ugyanakkor saját kijelzőihez kapcsolta a bejövő lézerjelet, miáltal a gerinc biztonságából tarthatta szemmel az alattuk húzódó területet.

Most már csak várniuk kellett. Eddig semmi nem ment a tervek szerint, de talán ezúttal szerencsésük lesz.

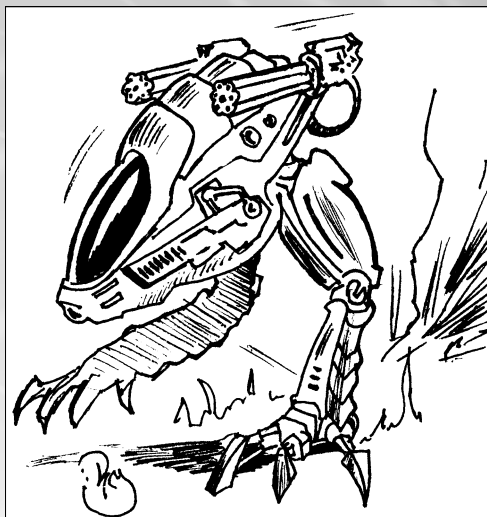
A várakozás nem tartott sokáig. Az összekapcsolt kijelzőre pillantva Shane fényes villanásokat vett észre a horizonton, melyek első pillantásra villámoknak látszottak, de nem tudta volna megállapítani, hogy természetes vagy mesterséges eredetűek. Néhány perc múlva előbb egy, majd egyre több hőfolt jelent meg a képernyőn. Shane nyolc foltot számolt meg, melyek dél felé tartottak a gerinc alatt húzódó völgyben. A százados nem mert kapcsolatba lépni a manőverező erővel, mert félt tőle, hogy elárulja a helyzetüket, de képtelen volt eldönteni, hogy baráti vagy ellenséges erőket lát-e maga előtt.

Hirtelen négy újabb folt tűnt fel. Sokkal gyorsabban mozogtak, mint az előzőek, és furcsa nyomvonalon, cikázva haladtak. Nem sok ilyen gyors mech létezik... Ezek a 28. szakasz *Nimródjai* lesznek. Tehát az első csapat lesz a behatoló egység. Viszont a felállított csapdától jóval keletebbre készültek elhaladni. Úgy tűnt, a szerencse ezen az éjszakán végképp cserbenhagyta a „G” egységet.

Shane már éppen arra készült, hogy parancsot adjon az üldözésre, amikor az éjszakai eget hirtelen éles villanások világították meg. A behatolók másodpercekkel később irányt változtattak – egyenesen a gerinc felé.

*Megcsinálták!* – ujjongott Shane. Kézjelekkel utasította a legközelebbi mecheket, hogy készüljenek, azok pedig továbbadták a jelzést a többieknek. A procedura szinte komikusnak tűnt a kar nélküli *Ost*-mechek és a *Guillotine* esetében.

– Gyerünk... gyertek még egy kicsit – suttogetta Shane, ahogy a Kuriták egyre közelebb értek a gerinchez. Időközben négy újabb hőfolt tűnt fel a monitoron, ahogy Jango manőverező szakasza csatlakozott a páncélosokhoz.



Amint az ellenség vezető szakasza a gerinc tövébe ért, Shane minden fegyverével becélolta a hegytetőt.

A Kurita mechek végre átkeltek a gerincen, de a biztonságosnak vélt fedezék hamar halálos csapdává változott.

– Tűz! – üvöltötte a rádióba Shane, és tüzet nyitott egy ellenséges *Fullánkossa*. A gépágyú dübörgése csaknem megsüketítette, miközben az ellenséges mech mellkasából a robbanólövedékek becsapódása következtében lángnyelvek és szikrák csaptak ki. Félnehéz lézereinek sugara a mech fejébe fúródott, és rögtön követte egy sorozatnyi RHR is. Két rakéta a megviselt pilótafülkét találta el, lerobantva azt a tántorgó mech válláról; a *Fullánkos* a földre omlott, és gurulni kezdett lefelé a hegyoldalon.

A heves támadás visszavetette a Kurita behatolók megmaradt mechjeit a gerinc mögé, ahol viszont az oldalról támadó Tűztámogatók hatvan NHR-jével kellett szembenézniük.

Nevill Jango 28. és 29. szakasza közben hátulról szedegette le a menekülni próbáló mecheket. A három megmaradt gép térdre ereszkedett és a magasba emelte a karját. Bár a harcolók közül akkor még senki nem ezen a néven gondolt rá, a Lago-gerinci csata véget ért.

*Sbo-sbo* Tycho Kaneka undorodva méregette a csillógó reggeli napfényben lángoló RFL-3N *Karabélyos* megcsontított roncsát. Felnézett a hegyhát csipkézett vonulataira, miközben két technikus vadul gesztikulálva közelebb ment a géphez. Legalább százötven métert zuhanhatott.

– A fenébe – mormolta Kaneka. Jansek hadnagy jó katoná volt. És ami még tragikusabb, nem kellett volna meghalnia. Mori ezredes túl korán küldte ki a hadműveleti



csoportot. Kaneka azt szerette volna, ha a könnyű mehek csak akkor indulnak el, ha a hadosztálynak legalább a kétharmada már a gyülekezési pontra ért, de Mori ehelyett azonnal kiküldte őket, holott Kaneka még csak a helyország átkelésének koordinálásával volt elfoglalva. Még mindig csak két és fél zászlóaljnyi erő tartózkodott a gyülekezési ponton, és Mori türelmetlensége miatt fel kellett gyorsítani a tempót, ami kezdte szétforgácsolni a haderejét. Az utóbbi hat órában ez volt a harmadik szerencsétlenség, és a második haláleset.

– Ez így nem lehet tovább – fordult Kaneka a segédjéhez. – Vissza kell fogunk az átkelés sebességét. Küldjön üzenetet Morinak, hogy amint készen áll, indítsa el az ezredét. Utasítsa a zászlóaljparancsnokokat, hogy rögtön zárkózzanak fel, ha a csapataik zöme megérkezett. Ha megvárjuk, amíg a teljes hadosztály átkel, a küldetés sikerét kockáztatjuk. A teherhordó mehek kapjanak elsőbbséget.

#### **Ephram Logisztikai Bázis, 3315-ös Szektor, Asta Dieron Katonai Körzet, Drakónis Szövetség 3029. március 4.**

Az Asta napja még el sem érte a Spencer-hegység peremét, de a Kőfal hadművelleti csoport logisztikai bázisa már nyugtázt az élettől – így ment ez egész éjszaka. Röviddel a „G” egység és a Kurita behatolók összecsapása után Walker őrnagy stábértekezletet hívott össze, hogy elemezzék a helyzetet és kitalálják, hol követték el a hibát. A 2. zászlóalj egységparancsnokait – egy kivételével – berendelték alakulataiktól; a lovassági helikopterei hozták őket a főhadiszállásra a Tellico országút mellől, és

most mindannyian a parancsnoki sátor térképasztala körül gyülekeztek.

Jurgen észrevette, hogy Walker egyre növekvő türelmetlenséggel figyeli a térképek egyikére nagy buzgalommal egység jelöléseket helyező tiszthelyettest.

- Nesh tizedes! – vakkantotta Walker.
- Igen, uram? – reagált egy másik segéd.
- Hol van Milton százados?

A légi műveletek specialistája csak rövid szünet után válaszolt.

– Uram, khm... Milton százados visszaküldte a *Menyétet*; azt üzenté, inkább saját szállítójárművét használná, és igyekszik időben ideérni.

Walker metsző pillantással méregette a feszengő tizedest.

– Ez nem úgy hangzik, mintha Milton üzenté volna. Szó szerint ezt mondta?

– Nem igazán, uram – válaszolta Nesh erőtellenül. – Egy kicsit finomítottam rajta.

– Csak egy kicsit – bólintott Walker. – Nos, akkor elkezdjük nélküle.

Nesh tizedes jól láthatóan megkönnyebülve tért vissza munkájához; örült, hogy Walker őrnagy nem ismételtette el vele pontosan, amit a zászlóalj nehéz mech századának érdes modorú parancsnoka mondott.

Loss századoson és Freeman hadnagyon kívül még kilenc tiszt gyűlt össze az asztal körül – az alakulat lovassági, légi és ellátó századainak parancsnokai. Walker őrnagy az egység katonai hírszerző tisztjével kezdte.

– Freeman hadnagy, kérem tájékoztassa a jelenlévőket a helyzetről.

Freeman a térkép egy pontjára mutatott, a Spencer-hegység lábánál, mintegy százhusz kilométerre északkeletre a logisztikai bázistól.

– Tegnap 18:45-kor az egyik felderítőnk egy nyugatra tartó könnyű mech század nyomait fedezte fel a hegyekben. Ez még önmagában nem annyira meglepő. A hegyhát nyugati pereme különösen veszélyes terület, amely természetes akadályként szolgál a nehezebb mehek behatolása ellen, ám az ugróképes gépek feltehetően képesek átkelni rajta. Ha a drakónok rajtaütő csapatot küldnének a logisztikai bázis ellen, ez az az útvonal, ahonnan számíthatunk az érkezésükre. Amire viszont *nem* számítottunk, az egy ilyen méretű egység, mivel feltételezéseink szerint a könnyű mehek túlnyomó többségét még a hadművellet korai szakaszában megsemmisítettük. – Freeman a térkép egy másik pontjára bökött, és folytatta a tájékoztatást. – Jesop százados légifelderítői körülbelül tizenöt percel később itt látták meg a behatolókat, amint folyamatosan kelet felé, a Tellico országút irányába haladnak. Ám a közelgő sötétség és a rossz időjárási visznyok miatt nem folytathatták a megfigyelést. Ezen a ponton veszítették el a kapcsolatot az ellenséggel.

– Valós idejű felderítési adatok híján feltételeztük, hogy egészen a Tellico országútig fognak kelet felé halad-



ni, majd azt követve déli irányban, a logisztikai bázist veszik célba. Ennek a gyanúnak az alapján a „G” egység rajtaütést készített elő. A 26. és 27. Szakaszok statikus védelmi vonalat állítottak fel az úton, a 28. és 29. szakaszok pedig gyors manőverezéssel hátulról próbálták meglepni az ellenséget. Sajnos azonban a Kuriták nem bizonyultak együttműködőnek. Ahelyett, hogy délnek kanyarodtak volna, amikor elérték az országot, folytatták az útjukat kelet felé, és egyenesen belerohantak a délnyugatra tartó 28. és 29. szakaszba. Rövid tűzharc után az ellenség délnyugat felé vonult vissza, ahol Kelly százados új pozíciót vett fel és csapdát állított nekik.

Freeman fanyar mosollyal fejezte be tájékoztatóját.

– A Gambler egység ezután felőrölte a Kuritákat, és foglyokat is ejtett; veszteségeink nem voltak. – Az asztal körül harsány éljenzés hangzott fel.

Jodi Nimbire százados, a „H” egység parancsnoka szakította félbe az ünneplést.

– És mit akartak tulajdonképpen a behatolók?

– Nem tudjuk – vallotta be Freeman. – Talán csak eltévedtek, de ez nem tűnik túl valószínűnek. Tudniuk kellett, hogy valahol a Tellico országát mentén építettük ki a táborn, hogy egyszerűbb legyen a hadianyagok eljuttatása a frontvonalra. Ráadásul van néhány aggasztó részlet.

– Folytassa, hadnagy – bízta Walker.

– Nos, először is, túl gyors tempóban jöttek ki a hegyekből – olyan gyorsan, ami már-már a meggondolatlan-sággal határos.

– Mint tudjuk, a rajtaütés egyik legfontosabb eleme az észrevétlenség, de a felderítőnk jelentése szerint semmiféle óvintézkedést nem tettek, hogy elfedjék a nyomaikat. Úgy néz ki, a sebesség kedvéért feláldozták az észrevétlenséget, mégpedig olyannyira, hogy némelyik mech meg is sérült útközben. Kiküldtek néhány ugrógyalogos egységet, feltételezhetően azért, hogy elriasszák a kíváncsiszko-dókat, de ezen kívül nem törődtek semmivel.

– Azután itt van maga a rajtaütő csapat. Először azt feltételeztük, hogy az egységet visszatartották az invázió kezdeti szakaszában, vagy éppen egy távoli helyre voltak vezényelve, ezért elkerülték a figyelmünket, de a mechek egészségjelölése mást mutat. Ezt a századot számos egységből rakták össze... egészen pontosan hatból. Úgy tűnik, Kaneka minden elérhető mechet összeszedett, hogy a hegyeken átkelve csapást mérjen a logisztikai bázisra.

– De miért? – kérdezte Jesop százados, a Rapír légifelderítő század parancsnoka. – Nem vihettek volna magukkal annyi hadianyagot a hegyeken keresztül, hogy megérje az erőfeszítés. Mindössze annyit tudott volna elérni, hogy időlegesen megbénítsa a frontra, saját egységeinkhez induló szállítmányokat. Nem hiszem, hogy ezért kockáztatta volna az összes megmaradt könnyű gépét. Ilyen korlátozott eredmény nem ér meg ekkora rizikót.

– Talán ez nem is egy rajtaütő egység volt – mormolta Jurgen.

– Mit mondott, hauptmann? – kérdezte Walker őrnagy.



Jurgen felnézett, és azt látta, hogy minden tekintet rá mered. Hanganon gondolkodott volna?

– Elnézést kérek, őrnagy. Csak elgondolkodtam.

– Csak bátran, hauptmann. Pontosan ezért vagyunk itt.

Jurgen rövid szünet után beszélni kezdett.

– Uram, az ellenséges századról először jelentést tevő felderítő nem arról számolt be, hogy a Kurita ugrógyalogosok egyike valamilyen hadművelati csoportról beszélt?

– De igen – bólintott Freeman hadnagy. – Valószínűleg a Kőfal hadművelati csoportra gondolt.

– És ha mégsem? – kérdezte Jurgen. – Mi van, ha a saját mech századukra céloztak?

Walker intett, hogy folytassa.

– Talán nem is próbálták megtalálni a logisztikai bázist. Lehet, hogy pontosan tudták, hová tartanak. Még támogatást is kaptak az ugrógyalogosok személyében. – Jurgen Walkerre nézett. Egyszerűbb volt a dolgában. – Ez nem egy rajtaütő egység volt, őrnagy. Adott feladattal jöttek, és az nem a logisztikai bázis megtámadása volt. Megtudtunk már valamit a foglyoktól?

– Név, rang, sorszám – húzta el a száját Freeman. – Kimondottan szűkszavúak.

– Egy egyszerű rajtaütésben résztvevő katonák ennyire titkolóznának? Egy ilyen küldetésben a kudarc után már nincs semmi bizalmas információ. – Jurgen lenézett a térképre. – Mivel a félrevezetésünkre sem fordítottak energiát, feltételezhetjük, hogy egyenesen a céljuk felé haladtak. Abban az irányban három város is található. Eadonton, Tsing-tao és New Westphalia, a part mentén.

Freeman hadnagy az adatkijelzőjét nézve a fejét csóválta.

– Eadonton és Tsing-tao jellegzetes vidéki mezőgazda-



sági települések. New Westphalia egy nagyobb, halászatból élő város. Hajógyárak vannak ott és... – Megnyomott néhány gombot. – Hm, egy hűtőfolyadék-gyártó üzem. A folyadékot hajóval, a part mentén szállítják Kazi űrkikötőjébe, exportra. De nem... ez nem lehet. Kaneka ugyan szűkében van a készleteknek, de hűtőfolyadékból van neki elegendő.

Halk zsvaj kezdődött, amint a tiszték megvitatták a helyzetet. Jurgen Walkerre pillantott, aki az állat dörzsölgetve vizsgálta a térképet.

– Kaneka, te agyfúrt fattyú – morogta végül.

A beszélgetés fokozatosan elhalt, az asztal körül összegyűlt tiszték mindegyike kíváncsian nézett Walkerre.

– Hauptmann, fel fogjuk venni önt a lovassághoz. Ahogy mondta, ez valóban nem egy portyázó csapat. Azért küldték őket, hogy foglalják el New Westphalia hűtőanyag-gyárat.

Mindenki várta, hogy folytassa. Rámutatott egy pontra a térképen, valamivel nyugatra a Spencer hegyvonulattól.

– Kaneka itt van. A teljes haderejével átkelt a hegyháton.

– De hogyan? – kérdezte Jurgen.

– Az most nem számít. Talált egy utat. Szárazföldi egységek elméletileg képtelenek ott átkelni, de most már nem is nagyon érdekel, míféle mágiát használt Kaneka. Mindenesetre az biztos, hogy a készleteit hátra kellett hagynia. Kevés a lőszer, de a lényeg, hogy valahogy átjutatta a nehéz gépeit; pokoli út lehetett azoknak a meheknek. Mire átjutottak, szépen felhevülhettek, ezért...

Jurgen végre megértette, mi jár az őrnagy agyában, és befejezte helyette a mondatot:

– ...ezért mindenképpen rá kell tennie a kezét New Westphalia hűtőfolyadék készleteire. Ha lecsérték a mehekben a folyadékot, a logisztikai bázisról már könnyedén beszerezhetik a többi hiányzó készletet, azután pedig hátbatámadják hauptmann general Morant. A „portyázókat” azért küldték, hogy tartsák New Westphaliát addig, amíg Kaneka többi egysége is átkel a hegyeken, és csatlakozik hozzájuk. De ha Kaneka itt van, kit üldöz Moran?

– Egy árnyék-hadtestet – mondta Kelly százados. – Egy, maximum két zászlóaljnyi erőt.

– Értesítenünk kell hauptmann general Morant a helyzetről – jelentette ki Jurgen.

– Sok sikert hozzá – bólintott Kelly. – Remélem meg tudja győzni azt az ütődöttet, hogy csak egy csalit kerget.

Négyezer kilométerre délkeletre hauptmann general Lee Moran, A Kőfal hadművelleti csoport parancsnoka mozgó parancsnoki kamionjában olvassgatta a jelentéseket; a folyamatosan hátráló Kurita erőket üldöző csapatok nyomában járt. A hadjárat pompásan alakult. A zsoldos alakulat, az a 2. „Szellemjáró” Páncélos Lovassági zászlóalj alapos meglepetést okozott az első támadásnál. Megsemmisítették *sbo-sbo* Tycho Kaneka felderítő egységeit, és lefoglalták a Kuriták teljes helyőrségét, amíg a 4. Skye-i Vadászok földet értek. Kaneka nem igazán hozta a formáját, ha egy ilyen kis csapatnyi Davion zsoldos ennyire váratlanul meg tudta lepni. Kifejezetten jól jött, hogy az a dühöngő örült Lorien Walker és a pónihajtói messze a frontvonal mögé kerültek – így legalább megmutathatja, mire képes egy igazi LNFE haderő. Moran halkan felkuncogott. Pónihajtók... egész jól hangzik. Széles vigyora azonban egy pillanat alatt rosszalló homlokráncolásnak adta át a helyét. Remélte, Kaneka kihúzza még annyi ideig, hogy személyesen kapja el a csatában.

Moran gondolatait az „irodájának” ajtaján benézó kommunikációs tiszt szakitotta félbe.

– Elnézést a zavarásért, uram, de Walker őrnagy van a vonalban.

Moran felnézett.

– Mondja meg az őrnagynak, hogy dolgom van.

– Azt tettem, uram – felelte a komtech –, de makacsodott, hogy nagyon sürgős.

– Abban biztos vagyok – morogta Moran gúnyosan. – Jól van, kapcsolja át.

– Walker őrnagy – mondta néhány másodperccel később –, segíthetek valamiben?

– Éppenséggel igen – jött Walker válasza. – Mondjuk visszahúznánk a seggét északra. Ön egy megtévesztő hadművelet áldozata. Kaneka már rég átkarolta; a 3059-es szektorban átkelt a Spencer hegyháton. – A zsoldos tiszteletlen viselkedése ellenére Moran kuncogva hallgatta végig az őrnagyot.

– Walker őrnagy – nevetett fel, amikor az a végére ért mondandójának –, úgy látszik, jobban megrémült attól a portyázó csapatól, mint ahogy számítottam. Biztosíthatom, őrnagy, hogy a helyzet az irányításom alatt áll. A drákonok nemsokára rájönnek, hogy a visszavonulással semmire sem mennek, és akkor szembefordulnak velünk végre.

– Hauptmann general – mondta türelmetlenül Walker –, a drákonok már vagy ötszáz kilométerrel a háta mögött vannak... a pokolba is, száz kilométerrel az én hátam mögött! Ezekben a pillanatokban is folyik az átkelés!

– Az lehetetlen, őrnagy. – Moran türelme egyre fogyott. – Azokon a hegyeken mehek nem képesek átkelni. Vagy ha mégsem, akkor is elképzelhetetlen, hogy Kaneka erői az én tudtom nélkül ott tartózkodnának.

– Már elnézést kérek, tábornok, de hogy a pokolban állíthatja ezt ilyen biztosan, amikor a fő felderítő csapatai maga mögött vannak? Figyelmeztettem magát, hogy ha odakint kószál felderítési adatok nélkül, az olyan, mintha a seggébe dugta volna a fejét. A fattyak pedig nagyon jól tudják ezt, és most ki is használják!

Moran érezte, hogy arcába szökik a vér. *Ki a francnak képzelet magát ez a szarbázi?*

– Arra a következtetésre jutottunk, hogy New Westphalia hűtőfolyadék-gyártó üzemekre fáj a foguk. Átküldök önnek minden rendelkezésünkre álló adatot. Most pedig engedélyt kérek északra telepíteni a csapataimat, hogy megakadályozzuk a város elfoglalását.

Moran vicсарogva hajolt közelebb a mikrofonhoz.

– Egy szóval válaszolok, őrnagy: nem! Vagy bővebben: a pokolba is, nem! Engedelmeskedik az utasításaimnak, őrzi az önnek kijelölt területet és bocsánatot kér a hangnemért!

– Nagyszerű, hauptmann general. Akkor lehet egy ajánlatom?

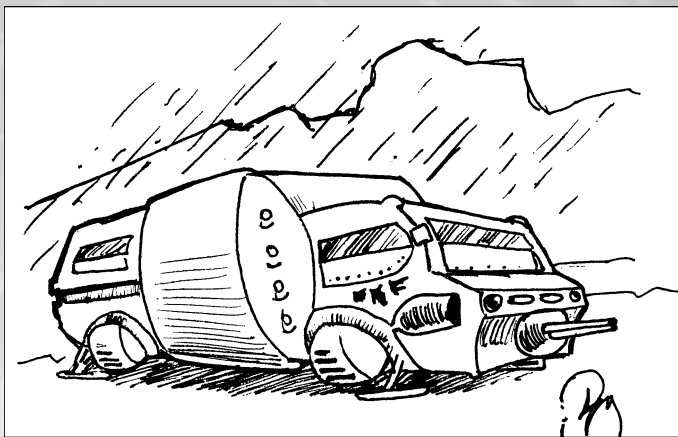
– Igen, lehet... ki vele – mondta engedékenyebb hangnemben Moran, abban a hiszemben, hogy sikerült megfélemlíteni a zsoldos parancsnokot.

– Az ön könnyű páncélzatú ezrede még mindig a Kithin folyó völgyben táborozik, jól tudom?

– Igen, természetesen ott vannak. Ők képezik az EHCS tartalékát.

– Nos, akkor azt tanácsolom, fossa meg a hadművelleti csoportot a tartalékától és rendelje őket a logisztikai bázis védelmére, mert a 2. Páncélos Lovasság egy órán belül lelép.

Rövid szünet következett, majd Moran elfúló hangon válaszolt.



– Most maga figyeljen rám, őrnagy, mert a karrierje múlik rajta. Nem megy sehová. Ha otthagyja a logisztikai bázist, gondoskodom róla, hogy maga és a zsoldos söpredéke parancsmegtagadás vétsége miatt Komsztár szankció alá essen.

– Nem tagadom meg a parancsai *szándékát* – vágott vissza Walker. – Ez pedig nem más, mint hogy a bolygót biztosítani kell – és én ezt is fogom tenni, az ön alkalmatlansága ellenére... uram! A 2. Pl északra települ, hogy megakadályozza Kaneka erőit New Westphalia elérésében. Megkapja a jelentésünket 15:00-kor, amikor elfoglaltuk új pozícióinkat. Most pedig azt ajánlom, minél előbb lépjen kapcsolatba a tartalékkal, hauptmann general. Walker kilép.

A kommunikációs sátorból kirontó Walker őrnagy nyomában loholó Jurgen még mindig csak a levegőt kapkodta; nem tudott magához térni az odabent hallott beszélgetés hatása alól.

– Őrnagy, valóban megteszi? Moran le fogja tartóztatni.

– Ahhoz először el kell kapnia – válaszolta Walker. – És ami azt illeti, teljesen mindegy a végkimenetel szempontjából.

Jurgen más megközelítéssel próbálkozott.

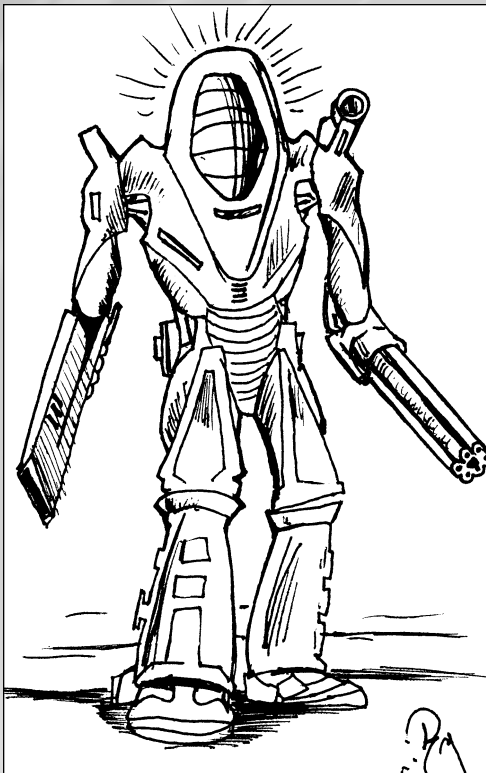
– De őrnagy... 15:00? A század szét van szóródva az út mentén. Egy ilyen méretű egység áttelepülését akkor a távolságból képtelenség koordinálni!

Walker megtorpant, szembefordult Jurgennel.

– Délre kész leszünk, hauptmann – mondta ferde mosollyal. – Mi vagyunk a lovasság.

A parancsnoki állásba visszatérő Walker azonnal átvette az irányítást.

– A század, elvonul, hölgyeim és uraim. Úgy gondolom, Kaneka erői a két hely egyikén jönnek át a hegyeken... vagy talán egyszerre mindkettőn. – Az őrnagy a tér-



fekte-arany színűre festett nehéz és rohammech bukkant elő a táborat az úttól elválasztó erdősávból; rövidesen a szállítójárművek is követték őket.

Jurgen, bár rögtön felismerte a jövevényekben az 1. Nehéz Mech Század Halhatatlanjait, mégsem tudta visszafajítani remegését a hatvan tonnánál is nehezebb mehek tiszteletet parancsoló látványa hatására. Sejtette, miként érezhettek a gall törzsek harcosai, amikor Hannibál elefántjai az állásaikra rontottak.

Walker mérgesen indult a mehek felé, amint azok átlépték a bázis peremvonalát. Alighogy megállt, a vezető *Martalóc* pilótafülkéje felnyílt, és a leereszkedő létrán egy macskós termetű, mégis fúrge mozgású férfi kezdett ereszkedni a föld felé.

Az 1. Század izmos, sötétbőrű vezetője feszes tisztelegéssel fogadta az őrnagyot.

– Üdv, őrnagy. Az 1. Század megérkezett.

– Végre összegyűltünk. Ez az az alternatív szállítójármű, amire célzott?

– Igen, uram – válaszolt David Milton százados. – Az északi összecsapás... az nem egy egyszerű portyázó csapat volt.

– Tehát ugyanarra a következtetésre jutott, és utasítás nélkül csekedett – mondta Walker. – Miből gondolta, hogy stábértkezeletet hívtam össze?

– Miért, maga nem ezt a következtetést vonta le? Őrnagy, a Halhatatlank már nagyon nem bírnak magukkal az unalomtól, és azt hiszem nincs időnk rá, hogy teljesen nyilvánvaló dolgokról diskuráljunk.

Jurgen csak ámult, hogy milyen közvetlenül beszél Milton százados az őrnaggal. Figyelte a századost, amint azok ketten elindultak a parancsnoki állás felé. Miközben ezen az apró rejtélyen töprengett, hirtelen észbe jutott, hogy a sok tervezgetés és döntés között mindenki elfeledkezett egy apróságról: a 2. PL egy jóval nagyobb egységgel készül megütközni. Kaneka erői hatszoros túlerőben fognak pályára lépni... és ez még elég visszafogott becslésnek számított. Végignézett a reggeli táboron, és látta, hogy a katonák önbizalommal telve készülnek az elhagyására... mintha csak a biztonságos vonalak mögött egy másik helyre települnének, és nem egy erőteljes Kurita támadást kellene visszaverniük. Jurgen hirtelen azon kapta magát, hogy őt is hasonló önbizalom tölti el – szinte fel sem fogta a helyzet súlyosságát.

Jurgen még akkor is mosolygott, amikor a komtech odaért hozzá.

– Uram, hauptmann general Moran szeretne beszélni önnel. Azt kívánja, azonnal tegyen neki jelentést a főhadi-szállásán.

Jurgen még egyszer körülnézett, és lassan a tábor belseje felé indult.

– Tizedes, mondja meg Morannak, hogy elnézését kérem – szólott vissza a válla felett –, de fel kell készítenem a mechem az északi útra.

kép két pontjára mutatott, mintegy százharminc kilométerre északnyugatra a logisztikai bázistól, illetve majdnem kétszáz kilométerre nyugatra New Westphaliától. – A Kholaszorosnál, vagy itt ezen a kis völgyön keresztül, tíz kilométerrel északra. – Hírszerző tisztjére pillantott. – Hadnagy?

– Egyetérték – válaszolt Freeman.

– Nagyszerű. Kelly százados, az ön csapatai vannak legközelebb a területhez. Azonnal rendelje vissza a „G” egységet, és települjön a hágó mellé, a 3652-es szektorba. Önök lesznek a felderítőink. Azt akarom, hogy a légi lovasságiakkal együttműködve minden mozgást jelentsen a hegyen és a heglábnál... és fedezze az utunkat. Rövidesen én is megérkezem. A zászlóalj maradéka ezen a fennsíkon foglalja el a helyét, a várostól nyugatra. Valare hadnagy, az utászai elsőbbséget élveznek. Legyenek ott minél előbb. Ezek a hegygerinceken készítsék elő az első és második védelmi állást.

Második előbb érezte meg, mint ahogy a hang eljutott hozzá... a remegés lassan kúszott fel a gerincén. A nagy sebességgel közeledő nehéz mehek összetéveszthetetlen robaja. De délről érkeztek.

– Ezek meg kik lehetnek? – csodálkozott.

Walker dühösen morgott valamit, amint egy tucatsny,





# SEADER-KRUPP

**Központ:** Essen, Németország

**Elnök, vezérigazgató és az igazgatótanács elnöke:** Lofwyr

**Cégforma:** Magán részvénytársaság

**Főbb részvényesek:** Lofwyr (100%)

**Nagyobb leányvállalatok:**

**Nehézipar:** Barytech, BMW, Krupp Manufacturing, Krupp Specialist Engineering, Heavy Metal, Lunar Mining Corps, Ruhr Nuclear, Saurer-Rieter, Trans-Oceanic Mining, Undine Processing, Vulcan Systems

**Vegyipar:** Fatima Petrochemical, Krupp Chemicals, Krupp Munitions, Morgen-Tek GmbH, Triox, Volvox Industrial Chemicals, valamint az AG Chemie Europa egy része.

**Pénzügy:** Commerzbank, Dresdner Bank, Lothian-Vaea PLC, Nippon Credit and Trust, Swiss Bank Corporation

**Repülőipar/űrkutató:** Messerschmidt-Kawasaki, Orbital Dynamix, S-K Aerospace

**Számítástechnika/robotika:** Siemens-Nixdorf, Krupp Robotics, Maser Industrial Electronics

**Mágikus kutatások:** The Arcanum, Awakened World Research, Elemental Services, Spellweavers Consortium

**Szolgáltatások:** Amalgamated Technologies and Telecommunications, Intel-XS, Ruhr DataFax, Transnational Communications

**Szórakoztatás:** American Broadcasting Service, Angelic Entertainment

A Seader-Krupp nevet az egész földgolyón Lofwyrrel azonosítják – az óriássárkánnyal, aki ugyanolyan közismert és titokzatos, mint a cége. Az áhitaton és misztikumon túl a legtöbb vadász csak annyit tud, hogy a Seader-Krupp (S-K) a „nehézipari” cég. Nyersanyagokat termel ki és hasznosít, hatalmas gépeket épít – micsoda unalmas szarság a Novatech-hez hasonló vagány cégekhez képest. A többi lényeges információ valahogy elsikkadt; mindenki ismeri a mondást: „Sose kezdj sárkánnyal.” A legtöbb „okos” árnyvadász inkább félreáll, nem is akar többet tudni. Az S-K pedig ügyesen kihasználja a hírneve keltezte félelmet. Jelenleg az S-K a világ legerősebb megatársasága, ami azt jelenti, hogy egyetlen, magára valamit is adó vadász sem hagyhatja figyelmen kívül.

A következő áttekintést azoknak szól, akik többet szeretnének tudni. Ha az információ forrását kérdezitek, elnézésteket kérem, de meg kell bíznotok bennem – Káosz Kapitány is megbízott. Ha ez segít valamennyit, a Klabauterbund poliklub tagja vagyok, egy olyan szervezeté, amely aktívan szembehegyezkedik a megatársaságokkal, és a high-tech nélküli életre törekszik – persze csak olyan mértékben, amilyenben ez a mai világban lehetséges. Egyéb csoportokat is támogatunk, akik véghezvisznek olyan dolgokat, amelyekre mi képtelenek volnánk – főként kalózkodást és zöld sejteteket, akik közvetlenül akadályozzák a megatársasági érdekeltségeket. A mágikus és toxikus kapcsolatainkról elterjedt hírek pedig kimondottan jól jönnek; kit érdekel, mennyi igazság van bennük?

A Seader-Krupp működésével kapcsolatos információim egy részét több éves Németországi tartózkodásom és munkám során szereztem meg, de főként annak köszönhetem, hogy képes voltam túlélni a világ legnagyobb megatársasága elleni harcot – ez nem hencégés, ezek a tények. Mint ahogy az is tény, hogy az S-K hatalmi felépítése jóval bonyolultabb, semmint azt el tudnátok képzelni, és még egy ekkora monoliton is vannak repedések, amelyekben meg tudod vetni a lábaid.

## CÉGTÖRTÉNELEM

A Seader-Krupp már azelőtt is a nemzetközi piac élén nyargalt, hogy Lofwyr átvette volna felette a hatalmat. 2010-ben tűnt fel először a radaron, amikor egy Michel Beloit nevű fickó megszerezte magának a BMW-t, és Európa első számú ipari cégévé tette. Az autógyártást kibővítvé Beloit átalakította a BMW-t, egyesítette a Seader Munitions-szal és a Krupp Manufacturinggal, ezen kívül határozott lépéseket tett az afrikai és közel-keleti terjeszkedés érdekében. 2032-ben bekövetkezett rejtélyes halála után agyfáért felesége, Wilhelmina Graff-Beloi vette át a hatalmat, gondosan eltávolítva a vezetésből a vele szemben állókat.

Öt évig vezette a céget, és ez idő alatt busás haszonra tett szert az Eurohábörök okozta pusztítás kihasználásával.

Nem sokkal azután, hogy Mina jóvoltából az S-K új lendületet vett, besétált a képbe Lofwyr, a cég részvényeinek 63 százalékával a zsebében. A kigyó két évtizedet töltött el azzal, hogy különféle fedőcégeken keresztül szépen csendben összeszedgesse a részvényeket, és átvegye a hatalmat. 2036-ban (a heves tiltakozás ellenére) csatlakozott Tir Tairngire Hercegi Tanácsához – szemlátomást úgy döntött, végre kilép a napfényre. A cég elnöké-



vé választotta magát, kitérta Minát a vezetésből és megvásárolta a teljes igazgatónácsot. Minának azonban volt hozzá mersze – vagy inkább dühe –, hogy megpróbáljon visszavágni – egyszer. Lofwyr azonban tudomást szerzett a dolgról, mielőtt a nő végezhetett volna a tervezéssel, és figyelmeztette őt – szintén egyszer. Mina nem sokára állandó vakációra utazott, és lassan feledésbe merült – 2050-ben a Zürich-Orbitálra költözött.

Lofwyr villámgyorsan átalakította a céget saját elképzeléseinek megfelelően, és agresszív terjeszkedésbe kezdett. Felvásárolta az orosz és iszlám hadianyag készleteket, valamint aprópénzért az European Space Agency maradványait. Ebben az időszakban Lofwyr jelszava az „Európai Helyreállítás” volt – egy egyesült, ipari Európa létrehozása az Euroháború okozta pusztulás nyomán. Ha sikerült volna centralizálnia Európa politikai és gazdasági nagyhatalmait, sokkal könnyebben manipulálhatta volna az egész kontinentet a színpalak mögül.

Ez a terv heves ellenállásba ütközött a különféle poliklubok részéről, akik azt vallották, Európa kultúráinak önállóak, nem homogénnek kell maradniuk. Egy második Európai Unióra úgy tekintettek volna, mint egy újabb lépésre a kontinens céges rendőrállammá válása felé – a nyersanyagforrások is céges kezekbe kerültek volna. Erős támogatást találtak a lakosság körében, és olyan akciókat helyeztek kilátásba, melyek irreálisan megnövelték volna egy ilyen integráció szociális költségeit. Így tették lehetetlenné a Helyreállítást, megmentve ezzel Európát a céges fennhatóságtól.

>>>>> (Szép kis mese, Felix. Először is, a tomboló idegenyülölet és előítéletek legalább annyira közrejátszottak Európa egyesítésének megakadályozásában, mint bármelyik szervezett ellenállási mozgalom. Másodszer, a Nachtmachen, a Revenants és a többi, Lofwyr Helyreállítása ellen küzdő poliklub sem pusztán verejétkkel és akarakterővel érte el, amit elért. A tűz ellen ők is tűzzel harcoltak.) <<<<<<

– Gretchen

Lofwyr sajnos elég ravasz volt ahhoz, hogy győzelmet kovácsoljon a vereségből. Bár Európa decentralizált maradt, a túlélő nemzetállamok képtelenek voltak korbácn tartani saját népeségüket, és még kevésbé elrettenteni agresszív szomszédaikat. Néhány kivételtől eltekintve ezek a kormányok könnyedén feladták önállóságukat egy kis céges támogatásért cserébe. Egy idő után a megosztott és szétszakadozott európai államok darabonként kiárusították saját magukat látszólag különféle cégeknek. Ezeknek a társaságoknak a nagy része – különféle leányvállalatokon keresztül – az S-K-hoz kötődött, és úgy táncolt, ahogy Lofwyr fűtyült. És mint látjuk, mára az európai országok bagóért feláldozták a függetlenségüket.

Oroszország és az iszlám államok háborús krízisei hasonló problémákat vetítettek elő a régióban. Az S-K-n és számos másik, hozzá kapcsolódó ipari cégen keresztül Lofwyr már számottevő befolyásra tett szert egész Európában, Oroszországban és a Közel-Keleten. Akik azt gondolják, túlbecülöm az S-K erejét, győződjenek meg róla maguk. Szenteljenek különösen nagy figyelmet az olyan emberek karrierjének, mint Stanislaw Wiacek, Fahrour Eshw és Josef Goldman. Az ő történetük igencsak érdekes.

>>>>> (Wiacek a lengyel belügyminiszter, de valójában az ő kezében összpontosul a hatalom. Azelőtt „véletlenül” ügyvédként dolgozott a Seader-Kruppnál. Eshw egy militarista siíta szekta szellemi vezére; a MET 2000 jelentése szerint fő fegyverszállítójuk a Knorr-Bremse, az S-K egyik leányvállalata. Josef Goldman az Orosz Központi Tanács egyik befolyásos tagjának a segédje volt, de nem sikerült semmiféle kapcsolatot kiderítenem közte és az S-K között. Két nappal a küldemény postázása után gyilkosság áldozata lett.) <<<<<<

– Red Wraith

A Seader-Krupp látszólag sértetlenül keveredett ki a nemrég lezajlott cégháborúból. Valójában jelentős részeket kaparintott meg a feloszló Fuchi Páneurópa birodalomból. Legalább egy tucatnyi számítógép-szakértőt állítottak át, akiket a Shiawase telepére szállítottak volna; azóta már lázasan dolgoznak az S-K laborjaiban. Azonban éppen emiatt az S-K lett a fő célpontja az erejüket és tekintélyüket visszanyerni szándékozó cégek számára.

## SZERVEZET

Az S-K belső szervezete folyamatos változásban van, mivel Lofwyr éppen aktuális céljainak és terveinek megfelelően sűrűn alakítja át a cégstruktúrát. Közismert tény, hogy a sárkány egyedül irányítja céget. Azok az S-K öltönykék, akik a tűz közelében vannak, hamar megtanulják, hogy maradjanak hűségesek, dolgozzanak keményen és szerezsek a mikromenedzsmentet, különben hamar gyikeledel lehet belőlük. Ha más nem is, az S-K zavaros belső szerveződése különösen nehézé teszi a riválisok számára a gyenge pontok és a parancsláncolat felderítését, főként, ha nem rendelkeznek alapos hírszerzői jelentésekkel.

>>>>> (A megtevésztés az S-K standard működési tevékenységei közé tartozik. Míg bizonyos részlegek átfedik vagy kiegészítik egymást, más igazgatóságok teljesen elszigetelten mű-

ködnék. De ne hagyj megteveszteni magad. A legtöbb esetben ezek a hézagok azt jelentik, hogy a felügyelő S-K leányvállalat különösen jól van álcázva.) <<<<<<

– The Chromed Accountant

„It's all about dollars and sense”

## SEADER-KRUPP ELLENŐRZÉS

**Igazgatóság vezető:** Rolf Bremen

**Központ:** Essen, Northrhine-Ruhr, Német Szövetség

Az S-K Ellenőrzés igazgatóság külön figyelmet érdemel, mint az egyedüli olyan részleg, amely statikus struktúrával és hierarchiával rendelkezik. Fő feladata a többi S-K igazgatóság felügyelete és tehermentesítése. Ha például az S-K CAS visszaesik a termelésben, a személyzetnek nem az S-K Észak-Amerika, hanem az S-K Ellenőrzés Észak Amerika felé kell jelenteni. Az S-K Ellenőrzés öltönyöseinek nagy része képzett problémamegoldó; képesek gyors riadótervek kidolgozására és kivitelezésére, valamint hatékony, kíméletlen átszervezések lebonyolítására. A vezetők képzettsége széles skálán mozog, és az igazgatóság az átlagosnál jóval nagyobb számú elméleti szakembert és „kutatócsoportot” foglalkoztat. Az S-K Ellenőrzés gyakorlatilag a Seader-Krupp „rendcsináló” csapata, belső rendőrsége és stratégiai elemző részlege egyben. Az S-K Ellenőrzés alkalmazottai sokkal alaposabb képzésben részesülnek, és befolyásuk is jóval nagyobb a cégen belül, mint az átlagos vezetőké.

## FŐ ÜZLETÁGAK

A Seader-Krupp hatalmi központja Európában található, ám a legnagyobb megatársasági jelenléttel a Közel-Keleten büszkélkedhet. Afrikai és Ázsiai létesítményei is fontosak, ezek többnyire az olcsó nyersanyag-kitermelésre specializálódtak. Az S-K Amerikában csak minimális nyilvános jelenlét mondhat magáénak, bár a szóbeszéd szerint Lofwyr számos ingatlan birtokol a leányvállalatain és fedőcégein keresztül.

Az S-K hivatalosan ki van tiltva Tir Tairngire-ből, Kalifornia Szabadállamból, a Fülöp-szigetektől és a legtöbb BAN nemzetből. Valójában azonban az S-K mindenhol ott van. Kalifornia Szabadállam területén például az Angelic Entertainment álcájában tevékenykednek, amely nem más, mint az S-K egyik leányvállalata.

>>>>> (Ki vannak tiltva Tirből? Lofwyr nincs benne a Hergégi Tanácsban? Hát akkor meg...?) <<<<<<

– Cracked

>>>>> (Pontosan ezért nincs az S-K-nak hivatalos kirendeltsége Tirben. A gyík csak egy olyan kompromisszummal kerülhetett be a tanácsba, mely szerint a cége számára az ország tiltott területnek számít. Azt hiszem, ezt nevezik összeférhetetlenségnek.) <<<<<<

– Balck Knight

## NEHÉZIPAR

A Seader-Kruppot mindenki nehézipari vállalatként ismeri, de a meghatározás valódi értelme elkerüli a legtöbb árnyadvász fi-



gyelmét. Ugyanis a nehézipar teszi lehetővé az összes többi iparág létezését. Erőforrások, gyártóberendezések és nyersanyagok – amelyekre az S-K specializálódott – nélkül az iparágak nagy többsége nem működhetne. Ez viszont azt eredményezi, hogy az S-K-nak kritikus mértékű befolyása van számtalan kisebb cégre, mert azok az S-K monopóliumára vannak utalva.

Az S-K leányvállalatai szinte minden elképzelhető forrásból nyertnek energiát: nukleáris fúziós reaktorokból, geotermikus kutakból, vízerőművekből, még napelemekből is. Európa nagy részét és a Közel-Keletet – közvetlen vagy közvetett módon – az S-K látja el árammal. A cég alvállalatai hajtóműveket, bonyolult gépkatrészeket, reaktorokat és ipari elektronikát állítanak elő. Több száz feldolgozó üzem foglalkozik víztisztítással, újrahasznosítással és szennyvíz-feldolgozással. Az S-K ezenkívül mindenfajta automata gép előállításával foglalkozik, amiről csak egy rigó álmodhat.

Ezeknek a gyáraknak a működtetése azonban keményen megvámolja a környezetet. Az S-K közvetlenül felelős számos toxikus zóna létrejöttéért, nem beszélve az általános környezet-szennyezésben betöltött szerepéről. Ha rajongója vagy a szennyezett vízfelületeknek, a szmognak, a savas esőnek, ráknak és genetikai torzulásoknak, akkor mondj köszönetet Lofwyrnak. Az S-K nélkül Európa nem lenne az a toxikus pusztaság, amilyenek mi ismerjük.

Az S-K viszont nem hagyja kihasználatlanul a szennyezett területeket sem. Az Európában és máshol található toxikus zónák a titkos S-K kutatási létesítmények legfőbb lelőhelyei. Ezek a helyek előnyösek számítanak elhagyatottságuk és az ellenséges környezet miatt. Mivel nem kell valamilyen járvány kitérésétől, vagy attól tartaniuk, hogy kárt tesznek a szomszédban, a toxikus zónák telepein fegyver, biotechnikai, genetikai, eltorzult mágiikus és ki tudja még milyen kísérletek folynak. Az S-K kedvence a Német Szövetség és Franciaország között fekvő, sugárzó Saar Független Zóna.

## VEGYIPAR

Az S-K a fogyasztói és ipari vegyi termékek legnagyobb előállítója, legyen szó műanyag ételtartókról, üzemenyagról, „intelligens” savakról, gyógyszerekről vagy rovarirtó szerekről. A petrokkémiai monopóliumok összeomlása óta az S-K van jelen a legnagyobb súllyal a Közél-Keleten – megpróbálják kinyerni a terület utolsó csepp olaját is. Számos ottani vállalat megpróbálja leplezni az S-K-val való kapcsolatát, mert a helyi radikális egyesületek gyűlölettel tekintenek minden idegen hatalomra – különösen, ha azt egy sárkány irányítja.

Az S-K-nak ebben az iparágban komoly konkurenciája van néhány európai vegyipari óriás személyében – legnagyobb ezek közül a Zeta-ImpChem, amely az AG Chemie jelentős részét is birtokolja.

## PÉNZÜGY

Az S-K már évtizedek óta domináns szerepet tölt be a bankvilágban, befektetéseit és érdekeltségeit tekintve még a Zurich-Orbital Gemeinschaft Bankot is túlszárnyalja. Az S-K számos pénzügyi leányvállalata a céges bankügyletek szinte minden részét lefedik: árutőzsde, biztosítás, külföldi áruforgalom, határidőpiac, adó stb. Az S-K pénzügyi portfóliójának kiterjedtsége lehetőséget ad egy Lofwyrhoz hasonló ravasz gyík számára, hogy a lebukás veszélye nélkül folytasson bennfentes kereskedést a tőzsdén.

Az S-K pénzügyi tranzakcióinak jó része olyan titkos adóközpontokon keresztül bonyolódik, melyek szintén Lofwyr tulajdonában vannak. Ezáltal a cég könnyedén el tudja tüntetni a pénzmozgások nyomait, illetve ha szükséges, képes félrevezetni a kíváncskodókat. Az S-K a speciális ügyletei nagy részét adatátvitelen keresztül intézi, ezért a banki igazgatóságok rendelkeznek az ember (vagy sárkány) által beszerezhető legjobb kódoló algoritmusokkal és legkeményebb JG-kkel.

Az S-K az adatforgalom-analízisben is kiemelkedő teljesítményt nyújt, amely különösen hasznos a pénzügyi elemzések-nél, valamint hírszerzői szempontból is. Szinte minden, Európába vezető Mátrix-kapu az S-K tulajdonában van, titokban az S-K szakértői rendszerei tartják megfigyelés alatt. Az adatutóvalak meghatározásán és az S-K számára hasznos pénzügyi manőverek felderítése mellett az adatforgalom nagy részét kulcsszavak, ikonok vagy a cég szempontjából érdekesebb kódok szerint szűrik. Minden figyelemreméltó adat tömörített formában az S-K Ellenőrzéshez kerül tovább elemzésre; ami még ennél is fontosabb, azt közvetlenül Lofwyr felé továbbítják.

>>>>> (Nem csak hogy valami S-K-s seggfej átnézi a mailjeidet, faxaidat és hívásaidat, de ha Európában vagy és kiderítik a Mátrix csatlakozási pontod helyét, olyan gyorsan ott teremnek, hogy még az ikonodnak sem lesz ideje megmozdulni.) <<<<<<<

– Shockwave Sie

## EGYÉB TERÜLETEK

Az S-K folyamatosan bővíti működési körét, minden előnyt kihasznál, amivel újabb területekre törhet be. Különösen a nemrég lezajlott cégháború óta állítja nehéz helyzet elé a rivális me-



>>>>> (Mivel a szennyezett területeken folyó kutatások kimondottan kedveznek a toxikus sámanok működésének, az S-K – akárcsak a többi cég – hivatalosan védődíjat tűzött ki a fejükre. Nem hivatalosan viszont Lofwyr szívesen veszi, ha részt vesznek bizonyos, speciális célú kutatásokban. Meglepő módon az S-K technikusai és mágusai kimondottan jónak számítanak a fertőzésmentesítési eljárások terén – rengeteg tapasztalatot szereztek a veszélyes anyagokkal és ellenséges környezettel kapcsolatosan. Számos ökológiai helyreállító eljárást dolgoztak ki; sőt, a pletykák szerint az S-K egy olyan kísérleti csoport munkáját is szponzorálja, melynek feladata, hogy szellemek és metamágikus technikák segítségével dolgozzanak ki fizikai és asztrális fertőzésmentesítési módszereket.

Úgy látszik, még Lofwyr is rájött, hogy kissé nehéz pénzt termelni, ha közben összeomlik a bioszféra) <<<<<<<

– Gretchen

>>>>> (Kinek van szüksége bioszférára, amikor élhetsz egy archológiában is? Az S-K-t csak az érdekli, hogy az öltönyöseinek legyen belélegezhető levegője; ha lenne rá módjuk, meghámozniák az egész földfelszínt a nyersanyagokért.) <<<<<<<

– Deep Green

A toxikus zónák nem az egyedüli elhagyott területek, melyeket az S-K olyannyira kedvel. Számos Északi- és Déli-sarki létesítmény mellett egyedül az S-K rendelkezik működő bányáalomással a Holdon, ugyanakkor több orbitális gyára kering a Föld körül, mint ahány újráműve és eszköze az Aresnek odafent van. A súlytalanságban történő előállítás és feldolgozás folyamatokkal való kísérletek már eddig is több új vegyület felfedezésével segítettek az S-K-t.



gatórságokat. Íme egy rövid áttekintés az S-K egyéb fontosabb üzletágairól.

## ÚRKUTATÁS

Ezen a területen az S-K az Ares legfőbb vetélytársa, és semmi jelét nem mutatja, hogy a közeljövőben ki akarna szállni a versengésből. Az elmúlt években a cég a bányászati és energiahasznosítási ágról fokozatosan áttért az űrjárművek építésére. Az S-K a költségevetése jó részét áldozza asztronauta kiképző programokra; már legalább két víz alatti kiképzőtelepet működtet. Ez a megnövekedett aktivitás a közelmúltban számos „tapogatózó” vadászatot eredményezett az S-K és a rivális, űrkutatásra szakosodott cégek (Proteus, Ares, Yamatetsu) között.

Az S-K jelentős méretű műholdflottillával rendelkezik – kéműholdak, kommunikációs szatelitek, napelemes továbbító állomások stb. A legtöbb madarat főként megfigyelésre és nyomkövetésre használják. Ha a cég tudja, hová kell néznie, a műholdjai képesek fotókat és IR képeket készíteni, vagy akár leolvashatják a rendszámlektárlatát is.

Jelenleg minden egykori EU kilövőállomás az S-K kezén van, akárcsak a Kazahsztáni Tyuratam Űrközpont. A cég hetente körülbelül egy fellövést hajt végre.

## SZÁMÍTÁSTECHNIKA ÉS ROBOTIKA

Az S-K a Fuchi bukása után ezen a területen is terjeszkedni kezdett, mivel más társaságokkal együtt megszerezte magának a Siemens-Nixdorfot is. Az ECC Electronics egyik legfontosabb leányvállalataként a Siemens-Nixdorf profiljába tartozott a Matrix-programozás és a hardverkontroll, ezért az S-K egy csapásra a Novatech és az MCT komoly konkurensévé vált mind termelésben, mind befolyásban. Az ECC irányításáért a háttérben hatalmas harc folyik; az S-K különféle belső manőverekkel próbálja manipulálni a konzorciumot, melyet egyre több üzleti partnere hagy magára.

Az MCT és az S-K már fej fej mellett haladnak a robotikai kutatások, valamint az automata és távirányítású ipari egységek fejlesztése terén. Az év első felében az S-K egy új automata védelmi robot szerzával rukkolt elő – ezek voltak a Fúriák. A cég állítólag már a második generációs gépek gyártására is készen áll, mindössze a prototípusok éles tesztje van még hátra.

## MÁGIKUS KUTATÁSOK

Bár a mágikus termékek és szolgáltatások terén az S-K nem büszkélkedhet valami számottevő eredményekkel, a cég mégis elég nagy összeget különít el a költségvetéséből e célra, ami máris a Mitsuhama riválisává teszi a területen. Az S-K inkább a minőségre, mint a mennyiségre törekszik; néhány áruba bocsátott, tökéletes minőségű mágikus formulájával és metamágikus techniká-



jával stabil pontnak számít, és állandó vevőkört tudhat magáénak. Az Awakened World Research által kibocsátot alcázó asztrális korlát például évekkal előzte meg a korát. Az S-K ezen kívül számos neves mágikus társaságot is szponzorál, melyek az alkalmazott thaumaturgia bizonyos ágaira specializálódtak. Kiképzésük alaposága és a rendelkezésükre álló háttéranyag miatt ezek a varázslók magasan a többi céges mágus többsége felett állnak.

Bár a legtöbb S-K varázsló hermetikusként, a cég meglepően nagy számban alkalmaz sámánokat és a bálványok követőit. Ezek közül sokan az idézésre specializálódtak, és szinte csak a szellemekkel foglalkoznak. Az S-K jelentős lépéseket tett a paranormális állatok kutatása terén is – főként biztonsági szempontból.

## SZOLGÁLTATÁSOK

A publikus szolgáltatások terén az S-K számos modern technológiát és extrapolációs technikát dolgozott ki. A különféle S-K adatszolgáltató leányvállalatok híresek azonnali hírszolgáltató kapacitásukról, valamint arról, hogy képesek előre megjósolni a különféle trendeket. Az ATT különösen nagy hírnévre tett szert azzal, hogy közvetlenül az előtt képes rátenni a kezét bizonyos adatokra, mielőtt azok igazán fontosakká válnának. A társaság igen érdekes gyűjteménnyel rendelkezik az Összeomlás előtti, teljesen helyreállított adatokból.

Az S-K egyetlen okból specializálódott erre a területre is: Lofwyr az információ megszállottja. A sárkánynak azonnal megküldenek minden S-K adatot és információforrást, és közvetlenül hozzá tud férni az adatbázisokhoz. Európa háború utáni helyreállítása során Lofwyr a kontinens szinte minden állami ügynökségébe belemélyesztette a karmát, és fontos összeköttetésekkel rendelkezik a legtöbb hírszerző szolgálatnál. Az Interpol szinte teljesen az S-K irányításába alá tartozik, a háttérből gyakorlatilag a cég működteti a szervezetet.

Az S-K adatszerezéseinek legzavaróbb mellékhatása, hogy bármikor képesek alakítani a legújabb trendeket, illetve elterjeszteni hamis vagy félrevezető adatokat. Az S-K ezzel a módszerrel már számtalan alkalommal csalta kelepécebe vagy vezető tévútra riválisait.



# Lapelemzés

**A halál fia (6):** Kicsit drága, repül, konfigurálható lehelte van. Csak sajnos kijátszásakor ÉP-t kell neki áldozni, így még költségesebb lehelni vele. Ha már lehelő lényel akarnék játszani, akkor inkább *Morzdomicronal* vagy *Sötét elf nekromantával* játszanék, mert azok nemhogy nem sebeznek rajtam, hanem még gyógyítanak is. Ha meg a nagy leheletre mennék, akkor meg a *Nomis Leinádót* választanám.

**A halál sekrestyése (5):** Nem túl erős lény. A képessége korrekt, a horda elé beáll, és nem tudják szétütni a lények. Azonban ő se fog túl sok lényt szétütni, ráadásul még mindig van rá esély, hogy egy olcsó leszedéssel el-tüntetik, vagy egy *Notermantbi* darabokra cínálja.

**\*A hallucináció börtöne (7):** A mai versenykörnyezetben 6 VP még egy univerzális lapirtásért is kicsit drágának tűnhet, de újrafelhasználhatósága messzemenőleg kárpótolt ezért. Ideális írtás lehet egy lassan, de biztosan ölé kontroll jellegű pakliba.

**A hatodik nap (6):** Egyért két, szinte bármilyen lapunkat az asztalra tehetjük? Táp! Igen ám, ezeket a lapokat öt körrel a *Hatodik nap* kijátszása után rakhatjuk ki. Szóval, ha erre a lapra építenék paklit meglehetősen inga-tag talajra helyeznénk az alapkövet. Hiszen gondoljunk bele: matematikailag nem is kicsi az esély arra, hogy behúzzunk kettőt is az általunk kirakni kívánt lapokból, és akkor fuccs az egésznek (plusz még a pakliból is dobathatnak). *Kristályfolyadékkal* még össze lehet kombinálni egy viszonylag működőképes paklit. Amíg lehetett másolni, addig gusztustalan nagy táp volt.

**A holtak békéje (7):** Korlátozzuk az ellenfelet (meg magunkat) a lapok kijátszásában? Jól hangzik. Csak hogyan rakjuk tele az ellenfél gyűjtőjét, úgy, hogy a miénk üres maradjon. Erre a problémára kínálkozik kiváló ellen-szerként a *Morgan tanítványa*. A mi gyűjtőnk mindig üres, az ellenfélre viszont teli van, így alig tud lapot kiját-szani. A zavaró lapokat azért érdemes kisemmizni.

**A káprázat ereje (7):** A víziópakli fő „húzóereje”. Egy-két *Lidércúr* és *Óriás patkány* után már elég nagy lape-lőnyt lehet termelni vele, így elég hamar ki tud jönni a *Tűnékeny csábítás-Halálos káprázat-Hibető illúzió* mesterhármasa, ami könnyen győzelemre vezet minket.

**\*A kétségbeesés hatalma (3):** A VP termelő lapok általában a játék korai szakaszában hasznosak, ez a lap azonban igen nehezen játszható ki az első körökben. Legfeljebb kiegészítő lapként tudom elképzelni, gyors paklik ellen. Ha kapunk 6-8 VP-t a harmadik körben, az elég lehet ahhoz, hogy kiirtsuk a végső csapást mérni készülő horda lényeit.

**\*Agyhalál (5):** Néha nehéz egy lapot kiegyensúlyozni. Az Agyhalál 5 VP-ért erősebb lett volna az eddigi dobatót lapoknál. Ebben a formában, 6 VP-ért sok esetben gyengébb a Besűgásnál, de bizonyos paklik ellen, amelyek erőteljesen támaszkodnak egy-egy laptípusra hasznos lehet.

**Alaptalan remény (8):** Király semmiző lap. Szóval semmi esetre se hagyjuk ki a kiegészítő pakliból, mert a víziók és egyéb gusztustalanságoktól semmi se véd jobban. Tulajdonképpen jobb is meg rosszabb is a *Fekete lyuknál*, hisz ezt nem lehet leszedni, viszont ezt semmi perc alatt kisemmizhetik. (Olyan semmizés, amit zavar a Semmi, nem semmi az biztos.)

**Alba Regina (6):** Bizonyára mindenki tudja, mit is tud a *Griffónix*, a régi idők killer lénye? Kilenc varázspontért 2/4-es, hármas lehelet és repül. Hát manapság már drága egy kicsit, nem igaz? *Alba Regina* csak 6-ért jön, igaz csak három életpontja van, viszont mágikus ut. Mindezek mellé még van egy jó képessége. Az már csak a hab a tortán, hogy galetki, így a testrészek és torzszülöttek előnyeit is élvezheti. Mégis, egy kontroll paklinak stabilabb ölé lény kell, míg egy lény pakliban általában olcsóbb lényeket használunk.

**Áldott okerón (7):** A négy varázspontért jövő lényekre építő pakli egy másik alappillére. Az *Áldott okerón* segítségével majd könnyedén veheti föl a versenyt a kontroll

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

paklikkal ez a koncepció. Kevés olyan keserves helyzet van, mint amikor lapokat kell véletlenszerűen dobálni, azért, mert leszédteél egy lényt. Mágikus védelmének köszönhetően pedig lényes paklik ellen is megállja a helyét.

**Aranycsináló csáp (7):** Ha hű lenne ez lap a nevéhez, akkor 10 kiló aranyat termelne nekünk, de hát ugye ez a játékban hasznosíthatatlan, ezért – jobb híján – két komponenset kapunk, ami valljuk be nem annyira rossz befektetés. Nyilván csak galetkikkal érdemes használni, de ők mit kezdenek a komponenssel? Hát *Ördögűző pálcát*, *Xenó-petét*, esetleg valamilyen lényre tehető tárgyat készítenek belőle. (Ez utóbbihoz ajánlom a *Fókusz-pengét* és a *Molitár dobót*.)

**Asztrális hullám (8):** A tesztelők közül sokan nagyon erősnek tartják ezt a lapot. Talán azért, mert néha fejen lóttam őket egy 20-assal. Azt viszont nem látták, hogy sokszor volt, amikor nem tudtam rendesen használni, mert mindig elköltötték a varázspontjukat, hiába termeltem nekik *Manaforrással* és *A hatalom átadásával*. Szóval a lényeg a lényeg: jó lap, amit ha használni akarunk, akkor mindenképpen paklit kell rá építeni sok dobattással, és varázspont-termeléssel.

**\*Az alkotó öröme (8):** Nagyon jó lényírtás, amelynek a hátránya nem akkora, mint gondolnánk. Ezenkívül nagyon jó kombinációt alkot a *Rovarsámánnal*.

**Az éhínség parányi gyöngye (6):** Egy erős-közepes lényírtás, ami csak akkor működik hatékonyan, ha az ellenfél nem tud szörnykomponenset költeni. Ezt legkönnyebben úgy tudjuk elérni, hogy nem játszunk olyan lényvel, amiben van komponens. De sajnos még így is szert tud tenni néhányra. Ezért akár *Hamis arannyal* gondoskodhatunk, hogy igen drága multság legyen elkölteni az összes lényért a varázspontot. Kalandozó pakliba különösen ideális.

**Az elme nyitása (6):** A később említendő a galetki-paszíánsz kulcslapja. Régen 0 varázspontért jött (igaz csak 5 VP-t adott), és úgy sokkal hamarabb el lehetett kezdeni a kombót. Csak hát ugye nem mindenki szereti, hogy egy 20/21-es galetki lárvá veri össze a harmadik körben...

**Az erő felosztása (4):** A lap színéből, meg a sok felhasználandó csontból egyértelműen következik, alaposabb átgondolás nélkül, hogy milyen pakliba is érdemes ezt használni. Bizony, a goblin-deckbe. Abba viszont elég jó, csak nehogy a játék elején húzzuk be, mert akkor csak egy fölös lap a kezünkben.

**Balszerencsés quwarg (7):** A *Templomi orgona* újabb – igaz sokkal használhatóbb – változata. Nagyon hamar ki tud jönni, mert olcsó, csak sajnos a körönként egy lap kijátszást mi semmilyen módon nem tudjuk megkerülni. A nagyon gyorsan kiterülő paklik ellen remek védelem. Tesztelésen én *Manaforrás*hoz és *Asztrális hullám*hoz használtam, ehhez a kombóhoz kiváló kiegészítés.

**Betelgeuse (8):** Ismét egy guszztustalanul tápos lényvédő lap a *Védekező taktikás*, és hasonló sok kis lényvel játszó pakliba. Ha *Ördögűző pálcát* is alkalmazunk mellé, akkor az ellenfél nevétségesnek ítélteti minden lényleszedésről szöveggetett tervét.





# VIZIÓK

**Birtoklás (8):** Régebben egy körben három lapot is vissza lehetett venni, úgy rettenetesen gyilkos paklit lehetett rá építeni *Helytartó csápjával* és *Illúziócsáppal*, sőt *Átokmanóval* is lehetett használni. Szerencsére ezek korlátozva lettek (illetve az *Átokmanós* kombó korrigálva), így csak egy jó lap kerekedett ki ebből a szabálylapból.

**\*Biztonság helytartója (5):** Tipikus kiegészítő lap egy galetki paklihoz, végtagokkal megvédhetjük, és máris nyert ügyünk van. Más paklik valószínűleg nem fogják tudni megvédeni, ezért nem használhatjuk bármely paklihoz.

**Bjölteodrok (8):** Ebben a kiegészítőben egy új fajta pakli típus, a „4 VP-ért táp lények” jelent meg a játékban, és ez ennek a paklinak az egyik alappillére. Mókás, érdekes pakli.

**Bunthar (8):** A 4 VP-s lény-pakli halálosztó szakasza, személyesen. Ha néha nem halált oszt, bosszúból elhullott társaiért, akkor némi VP-t ad értük. Mindenképpen hasznos és jó lap.

**Burjázó toragfatty (7):** Nehezen teljesíthető (de azért megoldható) kijátszási feltétel, bestiális méret, rettenetes büntetés. Kell is ennél több egy hordába?

**Bübájos féreg (9):** Képzeldük el azt, hogy az ellenfélnek kinn van egy jól meghízott lény, nekünk meg csak egy *Bobócmoladunk* van. Az ellenfél inkább le se szedi, mert annyira biztos a győzelmében. Csak arra nem számít, hogy egy *Bübájos féreg* tekeredik ki az ujjaink közül, és a mi oldalunkra állítja az eddig minket gyilkoló szörnyeteket. Ha sok a varázspontunk akkor akár még egy lapot elcsórhatunk ezzel az aranyos kis szörnyvel. Mindezek alapján kétkedik-e még valaki afelől, hogy ez az egyik legjobb féreg?

**Büntető féreg (7)** A sok apró kis féreg közül ez fogja leginkább zavarni a kontroll paklikat. Néhányszor használva már csak a legszükségesebb lényeket szedheti le, de az is könnyen végzetes lehet. Sajnos nem véd meg a méregtől és gyengülésjelzőktől. Ez a *Bobócmolad* feladata lesz...

**Csábítás (7):** Ez a kiegészítő csak úgy dúskál a rengeteg lopó lapban. Ezúttal a leguniverzálisabbat fogom bemutatni: a *Csábítást*. Egyszerűen bármilyen lapot ellophattunk vele, kényünk-kedvünk szerint. Mindez remekül hangzik, csak hát az idézési költsége egy kicsit magas (de ezt kiegyensúlyozza univerzalitása), és ráadásul rá tett lap, amikkel csak az a baj, hogyha leszedik őket (mármint a lopó bűbájokat), akkor visszakerül a lap.

**Cselvetés (8):** Megérkezett minden kombó pakli új spoilere. Olcsón kijátszva előidézhetjük, hogy az ellenfél egy rövid ideig magatehetetlen legyen, vagy pedig irreálisan drágán tudja csak megakadályozni legapróbb ténykedésünket is. Bátran alkalmazzátok a *Halbataatlanok pusztulására* épülő bűbájpaklitól a *Tisztesség manifesztációs* paklig minden kombós pakliba. Sőt, a kísértetező kedvűek akár még hordában is kipróbálhatják.

**\*Csöpögő csápolat (10):** Ha egyszer elkezdene szaporodni, gyakorlatilag kiirthatatlanok sebzéssel. Az egyéb irtásokról is hamar kiderül, hogy lapra hatnak, és jelzőre – azaz csápolatra – nem. Érdemes a szaporítást magunknak elindítani, ha az ellenfél nem akar segíteni. Próbáljátok ki a lapot *Bűvös erdő*s pakliban, ahol úgyis bent vannak a „szaporítószervek”, *Morgan ajándéka* és *Félének Yatbmog*, és az ellenfélnek nem lesz manája arra, hogy kilője az elején. De nagyszerű ölü lapja egy más típusú kontroll paklinak is.

**Detonáló amulett (6):** *Okulüpa*j robbanó gömbje kissé legyengített változata. Erősebb mert: rövid ideig célozhatatlan, bármennyiszer használható, gyengébb mégis, mert a használati költsége irdatlanul megemelkedett. Nem elég, hogy idézési költséggel megegyező a használata, ráadásul szörnykomponenst kell költeni! Tárgyakban borzasztóan erős, de azon kívül legfeljebb egy goblin pakli kiegészítőjébe fog bekerülni.

**Dezintegrátor (6):** Lapeszedés a drakolder pakliba. Arról ne is álmodozunk, hogy nem a *Drakolder citadellával* rakjuk ki, mert túlzottan drága. A lapeszedő ké-





ességé se valami olcsó, de legalább valamennyire használható.

**Drakolder citadella (6):** A Drakolder pakli alapja. Olcsón játszhatjuk ki az amúgy rettenetesen drága drakolderjeinket. Sajnos a helyszín megépítésével kis problémák adódhatnak, mert – mint már említettem – sok varázspontba kerülnek a lényeink. Ha azonban már kinn van, gátálatlanul szórhatjuk az óriási monstrokot a kezünkből. Másik képessége jól jöhet egy Istenek háborúja versenyen, idővel hatalmas minőségi lapelőnyre tehetünk szert vele.

**Drakolder poronty (7):** A legkisebb drakolder, ami még így is nagyobb, mint a legtöbb lény, ráadásul kétségkívül olcsó. Fenntartási költségét egy drakolder pakliban észre se vesszük (mert ott nincs is), amúgy meg elég borsos, szóval nem érdemes más pakliban használni.

**Drakolder varázslat (5):** Variálható lap, ami lényleszedés-ként vagy counterként funkcionálhat. Sajnos mindkét funkciója meglehetősen gyenge, így egyedül a drakolder-pakliba tudom ajánlani, oda is csak az olcsósága miatt.

**Ebédszünet (5):** Bármilyen lényvel ölő paklit lelassíthat, csak sajnos nem a kellő mértékben. Nem hinném, hogy lesz olyan pakli, amiben alapkövetelmény lesz.

**Éberség (6):** A passzivizálódó lapok leesnek? Nem is hangzik rosszul. Minden építkező lény meghal, az oltárok csak egyszer működnek, az esetleges *Béke szigeteink* hatalmas írtást végezhet az ellenfél lényei közt. Paklit szerintem semmiképpen nem érdemes rá építeni, de kiegészítő pakliba nyugodt szívvel használhatjuk.

**Fealefel Thorm (7):** Visszatért az Illúziósárkány! Sajnos inkább lehet fantomsárkánynak nevezni, mint illúzi-

ónak, viszont a lényeg a lényeg: a kedves Fealefel bácsi korlátlan számú fantomhüllőt telepít az örposztba, amik offenzív és defenzív célokra egyaránt alkalmasak.

**Felfrissülés (5):** Ugye mindenki emlékszik a *Gyógymogyóra*, *Mannára* és egyéb meglehetősen gyenge gyógyító lapokra. Hát ez a lap könnyedén csatlakozhat az említett társaság színes panteonjába. Egyetlen apró előnye azért kiemelheti a többi szutyok gyógyítás közül, mégpedig az, hogy maximális életpontot is növel, ami adott esetben jól jöhet (pl. *Isteni érzés*, követő leszedése).

**Fókuszpenge (6):** Lényre rakható tárgyak (kevés kivétellel) mindig is gyengék voltak. Ez is sajnos a gyengébbik részbe tartozik, pedig jó a képessége, csak hát ugye lényre kell rakni...

**Fortyogó motyogó (6):** Egy újabb gusztustalan motyogó, ami mind megvédi motyogó társait, mind egy kis büntetést ad nekik. Biztos vagyok benne, hogy sokszor kellemetlen pillanatokat fog okozni.

**Fürkésző (8):** Ritka jól használható paklimanipulátor. Érdemes mindig a felső lapot megnézni, és ami éppen nem kell, azt az aljára rakni. Jó memóriával pontosan tudni fogjuk, hogy mi van alul, és azt szükség esetén felülre rakhatjuk. A büntetés szerintem meglehetősen ritkán fog elszólni, legfeljebb akkor, ha egy figyelmetlen játékos nem veszi észre, hogy ötlet több az életpontja a kelletnél.

**Fűszer (7):** A mai játékkörnyezetbe ismét kezdenek visszatérni a lassabb paklik. Nekik segít egy kicsit a *Fűszer*, amivel megtermelhetjük az éppen hiányzó egy varázspontot, vagy szörnykomponenst, ha szükséges gyógyít, vagy ha egyik se kell, és már rég használtuk, akkor akár húzhatunk egy lapot. Egy kis gondot okozhat az,



# VIZIÓK

hogy hogyan szerezzünk komponenst, de egy idő után csak lesz. De szerintem azért érdemes mellé valami komponens-termelést használni (erre a célra szerintem az *Energiaital* a legalkalmasabb).

**Galetki lárva (7):** Az egyik legjobb 0-ért 0/1-es lény. Bár igaz, hogy a többivel ellentétbe ebből csak 3 lehet a pakliban, de az ne aggasszon senkit. Nekem például sikerült egy jópofa „galetki-paszziánsz” decket csinálnom, amiben fontos szerepet kapott. Kár, hogy a többi tesztelő nem tartotta annyira mókásnak, és élvezetesnek hogy a 2-4. körben egy húszszallal kínálok meg, ezért az egyik fő lapja, az *elme nyitása* le lett gyengítve.

**\*GGÓT (5):** Általában, a galetki paklinak nincs túl sok komponense, hiszen azokkal úgyis a galetkijeit hízalta. Képessége tehát legfeljebb a játék későbbi szakaszában juthat szerephez, de a frissen bontott paklik versenyén talán népszerű lesz.

**Gigantikus növekedés (7):** Mókás, amit csinál, és nem is annyira rossz. Ha az ellenfélnek már két lény van, akkor legalább egyet kivonhatunk a forgalomból. Hiszen vagy a megnövekedett lény nem megy be az örösztba, vagy a többiek.

**Grimor (9):** Szerintem ez egy nagyon sokféle módon, sok pakliba használható kombó lap. A kilenc pontot nem is annyira az erőssége miatt kapta, hanem a szinte határtalan lehetőségek miatt, amik benne rejlenek. Akár lényirtással (pl. mérgezéssel, trogloditákkal, időablóval) használva, akár lényeink tápolására (pl. *Kenbuggal* nagyon jó kombót alkot) remek lap. Sőt még az ellenfél egyéb lapjait is meg lehet vele szívadni (pl. oltárok, *Elemi védelem*).

**\*Guolg császár (7):** A drakolderek ura. Kegyetlenül durva képessége van, és egy drakolder pakli számára nem is olyan nehéz kijátszani, akár a lapdobással akár *Drakolder citadellával*. Hátránya, hogy ha a sebzések nem is, de a lapleszedések minden további nélkül kiirtják.

**Gyilkos sólyom (6):** Optimális esetben egy nagyon olcsó gitonga. Csak ehhez már néhány lénynek kint kell lennie az asztalon, és azok mellé nem biztos hogy kell még egy lény, és sajnos az elején nem tud olcsón leröppenni, és vannak nála nagyobbakat ütő biztosan olcsón jövő lények. És az olyan paklikba, amik sok kis lényt szórnak le, abba meg nem kell egy ilyen lény. Azért a *Gitongánál* valószínűleg előbb raknám be egy hordába, de elképzeltető hogy oda se tenném be.

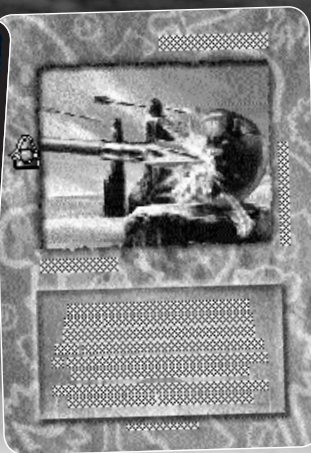
**\*Gyógyító mancs (7):** Gyakorlatilag a legjobb egyért jövő cantrip testrészt, mert a többivel ellentétben, ez csináls is valamit. Márpedig 1 ÉP is számít, *Lipkimmel* illetve *Birtoklással* pedig lesz az még több ÉP is.

**Gyötrő féreg (8):** Egy másik kedves aranyos kis férgeske (vagy akár undorító, szemét lapnak is lehet titulálni, attól függ, hogy mi játszunk vele vagy az ellenfél), amittől idegrohamot kap minden épeszű játékos, aki nem bírja azon nyomban lelélni. Mert ha ez nem sikerül, akkor bizony el lehet búcsúzni a féltve őrzött varázsponttól, sőt még egy életpontot is sebez!

**Halálos káprázat (8):** Igen tápos direkt sebzés, amit csak víziopakliban, illetve néhány vízió mellett lehet használni. Olcsó, sokat sebet, sokszor lehet használni. Ennyi jó képesség fényében még az is halványabbnak tűnik, hogy elég komoly kijátszási feltétele van (amit egy vízió pakli gyakorlatilag mindig tud teljesíteni). Ennek is, mint az összes többi vízióznak az egyetlen komoly ellenfele a Semmi.

**Hamis vacsora (3):** Ez egy Spóra 2 akar szerintem lenni, ám jóval gyengébb az eredeti Spóránál, és már csak az vigasztalhat minket, hogy aktívan jön játékba. Körönként két varázspontot elkölteni rá meglehetősen nagy pazarlás.

**Hármas büntető osztag (7):** Nagyon gyors paklit lehet összerakni szinte csak 3 VP-ért jövő lapokból (ld. a kiegészítőmilljei) és Támadó taktikával. Ezt a paklit a *Hármas*



**büntető osztag** nagyon jól támogatja. Hab a tortán, ha sikerül megszerezni *Három a galetki igazság*ot, amely minden, 3 VP-től eltérő idézési költségű lap kijátszását drágítja (sajnos ez a lap ultraritka).

**Hatásvadász** (8): Ha eddig még nem létezett volna száz fajtája a tartalékban gonoszkodó lényekre építő paklikból, akkor ezzel a szabálylappal teremthetünk legalább ötvenféle újabb variánst. *Ében íjzások*, *Tűz ol-tárok*, *Gázturbinák* és *Vörös rakoltsok* fogják megkeseríteni azok életét, akik nem szedik le őket amilyen gyorsan csak tudják, de még néha ez se elég...

**Hegymélyi mágus** (5): Egyértelműen a *Most vagy soba* előkeresésére lett kitalálva. Sajnos csak a következő körben lehet kijátszani, addigra viszont az ellenfél mindent meg fog tenni, annak érdekében, hogy még véletlenül se jöjjön létre. Viszont legalább nem kell azon izgulnia, hogy vajon nálunk van-e, egyértelműen tudni fogja. Csak más kérdés, hogy ezt ő nem fogja általában pozitív dolognak értékelni.

**Hihető illúzió** (8): A vízió-pakli fő spoilere. A már használt víziókkal nem várjuk meg a kör végét, hogy leessenek, hanem inkább felhasználjuk őket még egyszer a *Hibető illúzió* segítségével. Igazán brutális kombót azonban a *Tűnékeny csábítással* alkot, hisz így két lapot is le tudunk szedni a *Hibető illúzióval*. A tesztelés során eleinte 1 VP-ért jött, a lap úgy kiérdemelte volna a 11 pontot.

**Hordázás** (7): Ha valaki hordával játszik, az általában egy dolgot jelent: rövid játszmák lesznek. Vagy mert gyorsan nyer az ember, vagy pedig gyorsan veszít a sok életpont költség miatt. Ezzel a lappal ez a megállapítás még igazabb lett. Hisz aki ezzel játszik annak tényleg gyorsan kell nyernie (és erre, valljuk be, nem kevés esély van), mert az ellenfél kíméletlenül kivégzi. Nagyon kérdéses, hogy megéri-e a 9 ÉPt.

**Huhogás** (7): Egy repülő pakliba egy rendkívül tápos lap. Ha kell sebez, ha kell gyógyít. Sajnálatos módon van kijátszási feltétele van, ezért nem lehet minden pakliban használni. Külön sajnálatos még, hogy a repülő pakli nem mondható erősnek (de ki tudja mit hoz a jövő).

**Hydron** (8): Egyért 3/1, cantrip? Iszonyú erős! Sajnos az erőssége mellé egy rettenetes hátrány is tartozik. Lejön, zúz egy nagyot, majd hagyja, hogy egy troglodita, vagy egy *Morgan pálcá* áldozata legyen. A kombinatívabb játékos azonban ennél messzebb megy, és visszaveszi a kezébe, és újból kijátszsa, akár többször is a játék folyamán.

**Idézőrúna** (4): Az abszolút mázlista emberek ismét latba vehetik szerencsefaktorukat! Néhány jó húzás, és csak úgy tombol az asztal a sok gigászi monszter. Akik szerencsén kívül valami másra is építenek néhány lapdobással is megfelelik a paklit (pl.: *Mandulanektár*, *Tolvajlás*).

**Illúzió fétis** (9): *Kalmárok itala*, új köntösben. Igaz, hogy eggyel kevesebb lapot lehet vele húzni, viszont minden körben ki lehet játszani, ezzel szerevezve hatalmas lapelönyt. Talán még a tárgypaklik is felélednek egy ekkora táp hatására.

**Isteni szeszély** (8): Bármit kijátszhatunk, ami a gyűjtőben van, ráadásul ingyen? Azonban sajnos a sors dönti el, melyik legyen az. Hogy egy kicsit a magunk oldalára billentsük a mérleg nyelvét, cselesen kisemmizhetjük az általunk áhitott lap mellől a többi szemetet (erre talán a *Morgan tanítványa* a legalkalmasabb), és így akár egy *Nagyobb kívánságot* is elvarázsolhatunk.

*folytatjuk...*



# KOMBÓK

## HATÁSVADÁSZAT

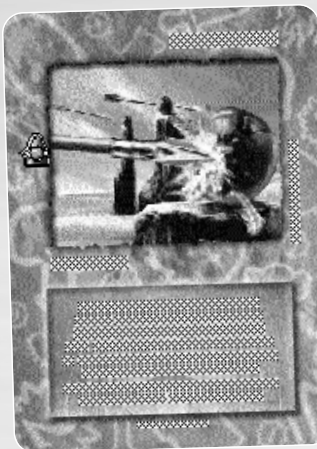
Gondolom mindenki nagy izgalommal fogadta az új HKK kiegészítőt, a Viziót. Annak idején én is nagy lelkesedéssel láttam neki az új lapok tesztelésének, és egyből megakadt a szemem egy új, érdekes szabálylapon, a Hatásvadászaton. Remélem a ti érdeklődéseket is felkeltette, mert erről fogok most írni. Persze a most következő pakli csak a teszteléseken létezett, de szerintem kis csiszolgatással sok versenyen meg tudja állni a helyét.

A Hatásvadászat ugye azt csinálja, hogy az asztalon levő lapok hatásai többet sebeznek és jobban gyógyítanak. Gyógyulással elég nehéz nyerni, maximum bonyolult kombókkal lehetséges, ezért a lap képességének első fele volt az, ami felkeltette a figyelmemet. Milyen asztalon levő lap van, ami sebez? – gondolkodtam el. A régi HKK-soknak egyből eszébe jut persze az ősidők egyik ása, a Villámszimbólum. Manapság azonban ez már drága lapnak számít. Nézzünk körül inkább a lények között! Ott van a Boszorkánymester, aki a szabálylap mellett három varázspontért hármat lő. Elég jól hangzik a dolog, rakjuk is be egyből a pakliba. A pakli azonban mégsem a Boszorkánymesterre, hanem a HKK egyik legjobb „lövő” lényére, az Eben íjászra fog alapulni. Az íjász ingyen lő, igaz az elején csak egyet, de ha már három-négy van az asztalon, akkor hamar vége lesz a játéknak. Ráadásul a szabálylap miatt az íjász már egymagában is kettőt tud sebezni.

A játék megnyeréséhez tehát arra kell törekednünk, hogy minél több íjászunk legyen játékban. Milyen lapok tudnak segíteni ebben? Ha megnézegetjük a Viziók lapjait, akkor hamar rábukkanunk egy jó lapra: a Tükördémonra. Ha ezt berakjuk, az majdnem azt jelenti, hogy nyolc íjászunk van a pakliban, ami már elég jó esélyt ad ahhoz, hogy kettő-három elég gyorsan kijöjjön és nyerjünk vele. A szemfüles játékosok, gondolom, észrevették már azt, hogy az íjász torzszülött. Vagyis, ha az amúgy is közkedvelt Tonyók a gazdát berakjuk, akkor azzal tovább növeljük az esélyt újabb íjászok kirakására. Azért pedig, hogy Tonyók bácsit is nagyobb eséllyel vegyük kézbe, érdemes pár Ősi bivással dúsitani a paklit.

Nos, sikerül eléggé megnövelnünk az esélyt annak, hogy már a játék elején ki

tudjunk rakni akár több íjászt is, van azonban egy bökkenő. Az íjászoknak csak egy életpontjuk van, a Boszorkánymesternek kettő, ezért az ellenfél nagyon könnyen megölheti őket. Meg kell tehát védenünk a lényeinket ahhoz, hogy győzhessünk. Erre a célra kiváló az utóbbi idők egyik sokat használt lapja, a Bobócmolad. Az új kiegészítőben is akad jó lap erre a célra: Betelgeuse. A Betelgeuse és a Bobócmolad majdnem leszedhetetlen párost alkotnak, ha mindkettő a tartalékban marad. Ráadásul Betelgeusét előkereshetjük az Ősi bivással, a moladot meg Tonyókkal. Szintén jó védő lény a Protolitikus lárvá, amit szükség esetén feláldozhatok azért is, hogy a galetkijeimet is hízalja. Védő lapként én még a Mágikus páncélzatot használtam, ami a moladdal párosítva szintén elég kellemes, hiszen az öt-hat életpontú moladokat leszedni nem könnyű feladat. A Boszorkánymestert és Betelgeusét ráadásul még testrészekkel is védhetjük. Itt elsősorban az egy varázspontba kerülő, cantrip testrészek a jók, mivel az elsődleges feladat a galetkijeink megvédése. Ráadásul a





pakli átlag idézési költsége is alacsony, nem árt, ha húzunk pár plusz lapot. Én a *Gyógyító mancos*ot használtam, mivel az a pár életpont, amit gyógyít, sokszor segít abban, hogy egy gyors horda ellen ki tudjunk épülni. A másik általam használt testrész a *Pikkelyes bőr* volt, ennek volt még a legtöbb értelme Dornodon, Elenios, Chara-din és Raia testrészei közül.

Most már majdnem kész a pakli, már csak a maradék helyeket kell kitölteni. Fel kell készülnünk arra az esetre is, ha a sok védelem ellenére mégis lesznek id az újaszaklat és *Boszorkánymestereinket*. Rakjunk be *Spórá*t, ami már régóta használt kombó *Tonyók*kkal. Ezzel nem csak azt érjük el, hogy sok varázspontunk lesz, hanem szükség esetén egy spórákon felhízlalt *Betelgeusével* vagy *Tonyók*kkal is nyerhetünk. Ha még *Gázturbinát* is rakunk a pakliba, akkor meg már egy *Spórával* is szépen lelohetjük az ellent. Bekívánczokiz még az *Ördögűző pálca* is, aminek több funkciója van. Egyrészt megkeseríti az ellenfél életét, másrészt visszavehetjük vele a saját lapjainkat is. Például ha a már jelző nélküli *Betelgeusét* vagy *Mágikus páncélszatot* visszavesszük, akkor újból kirakva, ismét teljes hatással védhetik a többi lényünket. A cantrip testrészeket is megéri visszavenni, ha van rá varázspontunk, hiszen újból kijátszva hűzhatunk helyettük, ráadásul a *Gyógyító mancs* még gyógyít is.

A paklinknak fel kell készülni arra is, hogy az ellenfél kirakott lapjait is képesek legyünk letakarítani az asztalról. A lényekkel ugye nincs probléma, hiszen az újaszaklat és *Boszorkánymesterek* jól lövik őket. A nem lény lapokkal már probléma lehet, ezért ajánlom *Zephyndar* használatát. Az *Ősi bívással* őt is kikereshetjük, *Spórával* tápolva ütni is tud, és feláldozandó lényünk ügyis lesz, akár *Spóra*, *Protolisk lárva*, akár kiürült *Betelgeuse*, vagy haszontalan *Tonyók*. Én beraktam még egy *Kutatólaboratóriumot* is, amivel előkereshetjük azt a lapot, amire a legnagyobb szükségünk van.

Ezzel kész is a pakli. A használatához nem nagyon lehet tanácsokat adni, mindig a helyzetnek megfelelően kell reagálni vele. Általánosságban csak

annyit mondanék, hogy kontroll pakli ellen először mindig a védelmet építsük ki, lehetőleg a *Bobócmolad-Betelgeuse* párost. Hordák ellen pedig ne foglalkozunk a védelemmel, mielőbb minél több lövést az asztalra, hogy vagy lényeit szedjük le, vagy az ellent, mielőtt ő öl meg bennünket.

Kiegészítő paklit sem írok, csak pár olyan lapot, ami eszembe jutott, és érdemes lenne kipróbálni a pakliban. Elsőként is a szabálylapot le lehet cserélni *Védekező taktikára*. Így lassabban tudunk csak nyerni ugyan, de a lényekink jobban védettek, és a horda gyakorlatilag esélytelen lesz ellenünk. Védekező lapnak megéri kipróbálni még a *Védekezés italát*, vagy az *Álcázást* a *Mágikus páncélszat* helyett. Főleg akkor, ha azt szeretnénk, hogy a kontroll paklik sok ellenvarázslata használhatatlan legyen ellenünk. A kontroll további hátráltatása céljából rakhatunk bele *Káosz-mestert* is, bár ez kétélű fegyver, hiszen a mi testrészeinket, épületeinket és tárgyainkat is drágítja. További jó kontrollszívató lap a *Gyöttrő féreg*, érdemes kipróbálni. Ha sok nem lény lap szívát bennünket, akkor javasolom még a *Quward vágóbidat*at. Esetleg ilyenkor szint is lehet cserélni, berakni Tharrt a *Romboló féreg* és *A föld oltára* miatt. További öllaplaként javasolom kipróbálásra *A tűz oltárát*, esetleg a *Tűzivadékok*.

Mindenkinek jó vadászatot kívánok!  
DANI ZOLTÁN

## A PAKLI:

R-C-D-E

Szabálylap:

Hatásvadászat

5 Ében íjász

3 Boszorkánymester

3 Tükördémon

3 Tonyók a gazda

2 Ősi hívás

3 Bohócmolad

3 Betelgeuse

3 Protolisk lárva

3 Mágikus páncélszat

3 Gyógyító mancs

3 Pikkelyes bőr

3 Spóra

2 Gázturbina

3 Ördögűző pálca

3 Zephyndar

1 Kutatólaboratórium



**Tűskepajzs**

azonnali Fairlight

Húzz egy lapot. Célpont lénynek kettővel megnő az ÉP-je és immunis lesz az energiatűskekre a kör végéig.  
„Sokszor egy gyors és egyszerű varázslat többet ér, mint egy lassú és nagy.” – Raglar

**Raia oltára**

építmény oltár Raia

Minden Raia teremtményed kap +1 ÉP-t.  
„Eddig több, mint száz Raia oltárt építettem. Kicsit fárasztó nekem már.”  
– Aidozat, oltárelépítő rabcsoba

**Fehér gyógyító ital**

tárgy Mágus

Sikeres kijátszása után köls el x +t, és eggyel rá X+1 gyógyító jelzőt.  
Bármikor levehetsz a varázslatból bármennyi gyógyító jelzőt: ekkor célpont lény vagy játékos annyi ÉP-t gyógyul, amennyi jelzőt levettél.  
Abban a körben, amikor kijátszod, nem lehet varázslat célpontja.

Előző számunkhoz hasonlóan most sem konkrét kérdésekkel foglalkozunk, hanem picit körüljárunk egy sokak által nehezen értelmezhető problémát a HKK szabályai közül. Ez pedig az életmentő hatás.

Ha egy lényem 0 életpontra, vagy az alá kerül, akkor még mielőtt a gyűjtőbe menne, megmenthetem, ha azonnali varázslattal vagy hatásos gyógyítókat rajta, illetve növelem az életpontját. Ezeket az azonnali varázslatokat és hatásokat nevezzük összefoglalóan életmentő hatásnak.

Mit is jelent ez pontosan? Mik azok, amiket azonnali hatásként használhatok? Azt gondolom, mindenki számára egyértelmű, hogy az olyan azonnali varázslatok, amire az van írva, hogy célpont lény, vagy lények egy csoportja gyógyul X életpontot (pl. *Gemina balzsama*), vagy nő valamennyivel ezen lények életpontja (pl. *Tűskepajzs*), az feltétel nélkül beleillik a fenn leírt szabályba. Természetesen nem menthetem meg a lényemet gyógyító, vagy életpont növelő általános varázslat vagy bűbáj kijátszásával, csak az azonnali-kéval.

Az asztalon levő lapok aktivizálást igénylő képességei azonnali hatásnak számítanak, tehát ezek működnek ilyenkor. Ilyen például a *Fehér gyógyító ital*. Vannak azonban olyan képességek, amiket csak bizonyos fázisokban lehet használni (pl. a saját köröd fő fázisában). Ha egy lényem olyankor halna meg sebződéstől, amikor az aktuális képesség használható, akkor ezekkel is meg menthetem a lényemet, de ha mondjuk az ellenfél köre van, és akkor a leírás szerint nem használható a képesség, akkor

életmentő hatásként sem alkalmazható.

Életmenő hatásként olyan varázslatot vagy képességet is lehet használni, ami egyedül nem növeli az életpontot, de közvetetten újabb lapok vagy varázslatok használata nélkül igen. Klasszikus példa a *Raia oltára-Áttérítés* esete. *Raia oltára* +1 ÉP-t ad a Raia lényeknek, ha tehát *Áttérítéssel* Raia-ra változtatom egy lényem színét, akkor ezzel, újabb lap vagy hatás használata nélkül, megnövelem az életpontját. Ebben az esetben tehát az *Áttérítés* működhet életmentő hatásként.

A regeneráció gyakorlatilag a lények beépített életmentő hatása, amit akkor lehet használni, amikor egy lényem megsebesült. Viszont az már nem működhet életmentő hatásként, ha egy lényem passzivizálásra regenerációt ad egy másik lényemnek. Hiszen ekkor maga a regeneráció megadása egy cselekedet, ami nem növeli a lény ÉP-jét, és a lényem életpontja csak akkor fog nőni, ha még utána használom a regenerációt. Célszerű ilyenkor már előre megadni a másik lénynek a regenerációt, amit az a sebződés után már gond nélkül használhat a saját megmentésére.

Életmentő hatás bármikor, bármely fázisban használható, amikor a lényem 0 életpontra vagy az alá sebződik. Ez alól kivétel az előkészítő fázis, amikor ugye nem lehet varázsolni, és aktivizálást igénylő képességet használni. Elméletileg a csere fázisban sem lehet, de ekkor a lényem sem tud sebződni, mivel nincs olyan lap, ami a csere fázisban sebezne.

Remélem, mindenki megértette az életmentő hatások lényegét, és a jövőben nem fog gondot okozni a játékban!

# VIZIÓK

A biztonság helytartója	Ti n	Fürkésző	Mu r	Okulüpap sóhaja	c g
A halál fia	l r	Galetki lárvá	-* g	Örjongo szilmill	H g
A halál sekrestyése	H n	GGÓT	Ti n	Ork lángvető	d g
A hallucináció börtöne	P r	Gigantikus növekedés	t g	Ostromtorony	t g
A hatodik nap	- r	Grimor	Tu n	Owooti alligátor	s r
A holtak békéje	Tu n	Guolg császár	f r	Öröküz	d r
A káprázat ereje	e r	Gyilkos sólyom	c g	Páncélos torgal	t r
A kétségbeesés hatalma	f n	Gyógyító mancs	K g	Párbaj	t n
A próféta parancsa	H r	Gyötör féreg	d r	Pokoli fájdalom	d r
A szerelem Tornya	e r	Halálos káprázat	Ma r	Por és homok	Ti r
A Tisztaság Kapuja	r n	Hamis vacsora	Ti g	Purifikátor császár	r r
Agyhalál	Mu r	Hármas büntető osztag	c g	Quwarg tűzköpo	To r
Alaptalan remény	H g	Hatásvadászat	-* r	Quwarg vágóhíd	d r
Alba regina	P n	Hegymélyi mágus	Ma n	Régész	Tu g
Áldott okerón	r r	Hihető illúzió	Ma r	Régészet	-* n
Aranycsináló csáp	Ma g	Hordázás	- n	Romboló féreg	t n
Asztrális hullám	Mu r	Huhogás	e g	Smaragdszörényű pegazus	s n
Az alkotó öröme	K r	Hydron	To r	Solisar aurája	r r
Az éhínség parányi gyöngye	H n	Idézöróna	Ma n	Szaporodó féreg	t g
Az elme nyitása	P n	Illúzió fétis	c n	Szilmill bűbájmester	P g
Az erő felosztása	Ti g	Isteni szépszély	e n	Szilmill fanatista	H g
Balszerencsés quwarg	d g	Karacs	b* r	Szilmill hordavezér	P g
Betelgeuse	To n	Kárpótlás	s g	Szilmill osztagparancsnok	P g
Birtoklás	-* r	Kék testvér	P g	Szilmill sámán	K g
Bjölteodrok	Tu r	Kék-vörös atya	Mu n	Szilmill spórák	Tu g
Bűbájos féreg	e r	Kék-vörös idól	Mu n	Sziren fattyú	P r
Bunthar	r r	Kerecsensólyom	r n	Szonikus áspis	K r
Burjánzó toragfatty	c r	Kigyópók	Mu g	Szörös harács	Ma n
Büntető féreg	t n	Kiképzőtiszt	Ti g	Takarító	-* r
Csábítás	e r	Koncentrált energia	r g	Temetetlen múlt	l r
Cselvetés	f g	Ködlovás	l r	Tiszta eső	s n
Csőpógó csápolat	H r	Közös mancs	Ti g	Tojásrakó pöfeteg	Mu r
Detonáló amulett	To r	Lady Terilien	s r	Triklopsz	Ma g
Dezintegrátor	f r	Lelkek börtöne	P r	Tudatcsapás	e r
Drakolder citadella	- n	Lidércvipera	H r	Tünékeny csábítás	e r
Drakolder poronty	f r	Manapoid	Ma r	Tükördémon	P r
Drakolder varázslat	f n	Mentát	P n	Vándorsólyom	e g
Ebedszünet	l n	Metakáosz	Mu r	Virrasztók	H n
Éberség	r n	Misszionárius	K g	Visszavágás	Tu r
Fealefel Throm	f r	Mocsári féreg	f n	Viziócsap	Tu n
Felfrissülés	r g	Molliár dob	e g	Vizióféreg	r g
Fókuszpenge	t g	Nyirbálás	Tu n	Viziósárkány	d r
Fortyogó motyogó	l n	Nyüzsgő férgek	- n	Viziósólyom	d r
Fűszer	f g	Okulüpap lovagja	c g	Vörös testvér	To g
				Xenópete	Ti r

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

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

r - ritka  
n - nem gyakori  
g - gyakori



**Fürkésző**

tárgy Mutáns

Idősek költöget  
Felvetésűteted 2 EP feloldozással.  
Ha ellenfeledek legalább 5-vel (több EP-  
van, mint neked, akkor 10-vel) 20 EP-  
t. Nézd meg a paklid legelső vagy legelső lapját.  
Ezután ezt a fűszert feloldozni legalább vagy  
legelőször tebeled. (vagyhadat ugyanírt).

2001 © Beholder Kft.

**Lidércvipera**

torzszilótt Halhatatlan

Láthatatlan  
Büntető 6 EP  
Hátrány: ha megéber egy játékos  
a gólya a vészternyő EP-je, akkor a fűszertől a  
szépségtől a Lidércvipera gólya 4 EP-nyit  
betyeresítget 2 lap között vagy okkalavál.  
Ha egy lövés megállítja, a Lidércvipera visszakerül  
tulajdonosa kezébe, ahonnan ezután egy újabb  
választott lapot a győzele kell dobni.

2001 © Beholder Kft.

**Por és homok**

azonnali Tisztogató

Célpont lap a győzele kerül.  
Csak olyan lap lehet célpont, amivel  
meggyező típusú lap már van a lap  
tulajdonosának a győzeleiben.  
...és parri leszünk.

2001 © Beholder Kft.



## VERSENYHELYSÍZÉNEK

**BÉKÉSCSABA** – IFI HÁZ,  
36. terem, Derkovits sor 2.  
**CEGLÉD** – Kossuth Művelődési  
Központ, Kossuth tér 5/b 3-as  
terem

**CYBERWORLD** – Margitszigeti  
Atlétikai centrum, Café Leger  
(a Margit hídnál)

**DEBRECEN** – Káoszfellégyvár,  
Vár u. 10.

**DUNGEON MINIKLUB** –  
Budapest, Erzsébet krt. 37. (az  
udvarban) tel.: 20-967-8936  
(10-18-ig)

**DOMBÓVÁR** – Polgárvédelmi  
klub, Szabadság u. 14.

**EGER** – Camelot Kártyavár,  
Kisasszony u. 23.

**ELYSIUM** – 1132 Bp. Csanády u.  
4/B. (bejárat a Kresz G. u.  
felől), ☎: 239-2506,  
06-30-9-245-850.

**GÖDÖLLŐ** – Petőfi Sándor  
Művelődési Központ, a HÉV  
Szabadság téri megállójával  
szemben.

**GYÖNGYÖS** – Kolping Oktatási  
Központ, Török Ignác u. 1.

**GYŐR** – Petőfi Sándor Városi  
Művelődési Központ,  
Árpád u. 44.

**HATVAN** – Next-Door Szerepjáték  
Klub, Grassalkovich  
Művelődési Központ

**KAPOSVÁR** –  
Használt Könyvkereskedés,  
Dózsa György u. 5.

**KÖRMEND** – Művelődési Központ  
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.

**SÍÓFOK** – Egyesületek Háza,  
Kálmán Imre sétány 3.

**SZARVAS** – Vajda Péter Művelő-  
dési Központ (Turul mozi).

A központi autóbusszállomástól  
200 m-re a Szabadság úton.

**SEGED** – Csongrádi sugárút 57.  
**SZENTES** – a kenyérgyár  
kulturális helyisége, Ady E. u. 20.

**VALHALLA PÁHOLY**  
KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza,  
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

**VESZPRÉM** – Sárkánytű Szerep-  
játékbolt, Ady Endre u. 3.

**ZALAEGERSZEG** – Pázmány  
Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

# ÚJ VERSENYEK

## DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN



### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** december 29., szombat 11  
óra (nevezés 9-10).

**Helyszín:** Szentes.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:**

tel.: 63-400-457.

### □SÖK VÁROSA

**Időpont:** január 5., 10 óra  
(nevezés 9-10).

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Csak □sök Városa.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka és paklik. 20 f□□□

2 ultra lesz kiosztva.

**Érdeklődni lehet:**

tel.: 20-443-3779 (Tóth Dávid).

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 5. 11 óra  
(nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos verseny,  
ahol tiltott lap a Mánia is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban,

vagy Szegedi Gábornál

30-924-5850.

### SZABÁLYLAPOK NÉLKÜL

**Időpont:** január 26., szombat 11 óra  
(nevezés 10-11).

**Helyszín:** Cegléd.

**Szabályok:** Hagyományos verseny,  
ahol nem lehet használni a  
szabálylapokat és a követeket.

**Nevezési díj:** 550 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik. Legalább 20  
induló esetén 2 ultraritkát osztunk ki.

**Érdeklődni lehet:** Marofka

Mátyásnál: 30-355-7657, vagy

marofkamatyas@freemail.hu

### □SÖK VÁROSA

**Időpont:** január 13., 11 óra  
(nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Csak □sök Városa, ahol  
tiltott A sárkány kincse is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban,

vagy Szegedi Gábornál

30-924-5850.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

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

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Nem használható az  
□sök Városa lapjai (□sök Városa, Rúvel  
hegy, Két világ közt □V lapjai). További  
tiltott lapok: A falak ereje, A mágia  
létsíkja, A sárkány kincse, Mánia,  
Teológia, Pszi szakértelem, a Tiltott  
mágia csak a kiegészítőben lehet.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban,

Szegedi Gábornál 30-924-5850.

### AZ ÁTALAKULÁS MESTEREI

**Időpont:** január 12., 10 óra  
(nevezés 9-10).

**Helyszín:** Békéscsaba, Ifi ház.

**Szabályok:** Minden játékos azonos  
alappakkal játszik, csak a kiegészítő  
pakli lehet más. Ez az alappakli a  
következő (direkt a legutóbbi kiadások  
gyakori lapjaiból lett összeállítva, így  
ha valakinek egy-két lap nincs meg,  
akkor azokat igyekszünk a helyszínen  
kölcsönözni): 2 Féreg érintése,

2 A Kos Rend szerzetese, 2 Asztrális

polip, 2 Hártásy lemur, 2 Méregzsák,

2 Tuskés hólyag, 2 Az istenek

könyve, 2 Inyosvadász, 2 Növesztő

□fzet, 2 Werjút, 2 K□szem□ szíllim,

2 Bogyrógránát, 2 Robbanó üstökös,

1 Végítélet, 1 Obszidián sörény□

pegazus, 1 Vészmadár, 1 Porp Ylit

Ron, 1 Méregátdáda, 1 Idegen tolvak,

2 Gyógyító sámán, 1 Mágikus b□r,

2 Skorpiófarok, 2 Sárkányfej,

2 Kenbug, 2 Haláljáró, 2 Fanatikus

Wart.Természetesen az els□ játszmát

mindenki az alappakkal játssza, de a

következő két játszma el□tt lehet□ség

van a pakli átalakítására, felhasználva

a 25 lapos kiegészítő□ paklit.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Érdeklődni lehet:** Béres Csaba

06-1-4877010 (hétköznap, 9-11

17-ig).

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 6., 11 óra  
(nevezés 10-11).

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Camelot

Kártyavár 36-321-966.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 6., 10.30  
(nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt

30-243-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 12., 10 óra  
(nevezés 9-11).

**Helyszín:** Gödöllő.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

Gödöllőieknek és azoknak, akik

Gödöllőn még nem neveztek, 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Csujja

Gergelynél tel 28-413-962 vagy e-

mail csujja@mail.digitel2002.hu

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 26., 10 óra  
(nevezés 9-11).

**Szabályok:** Szarvas. Aki vonattal  
érkezik, kérem jelezze, mert onnan  
kocsival hozunk be mindenkit.

**Szabályok:** hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka lap és paklik, 20

nevező□ esetén a második helyezett is

kap ultraritkát.

**Érdeklődni lehet:** Hlobocsányi

János (30) 203-3974, Szarvas,

Hársta u. 17. 5540.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Gödöllő.

**Szabályok:** hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

Gödöllőieknek és azoknak, akik

Gödöllőn még nem neveztek, 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Csujja

Gergelynél tel 28-413-962 vagy e-

mail csujja@mail.digitel2002.hu

# 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 lapja 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 PAKLIB VERSENYE:** A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

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

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

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

**ÖSÖK VÁROSA:** Csak az Ösök 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 Ösök Városában is megjelentek.

**HATALOM KORLÁTOZÁSA:** Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkák és ultraritkák nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai és a TF-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 díjből 25%-os kedvezmény illeti meg, kivéve a frissen bontott paklib versenyét, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

## AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** január 27., 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Frissen bontott paklib verseny 3 csomag Víziókból.

**Nevezési díj:** 2200 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** február 3., 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

## KGK VERSENY

**Időpont:** január 12., 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

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

## AZ ELYSIUM VERSENYEI

**december 22. szombat:** MAGUS

**december 29. szombat:** MAGUS

**december 30. vasárnap:** Elysium HKK

**január 5. szombat:** HKK

**január 6. vasárnap:** Star Wars

**január 12. szombat:** KGK/Lord of the Rings

**január 13. vasárnap:** HKK

**január 19. szombat:** MAGUS

**január 20. vasárnap:** Star Wars

**január 26. szombat:** MAGUS

**január 27. vasárnap:** Elysium HKK

**február 2. szombat:** HKK

**február 3. vasárnap:** Star Wars

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

**február 10. vasárnap:** HKK

**február 16. szombat:** MAGUS

**február 17. vasárnap:** Star Wars

**február 23. szombat:** MAGUS

**február 24. vasárnap:** Elysium HKK

A versenyek – ha külön nem jelöljük – egyúttal 11 órakor kezdődnek. Nevezni 10-11 lehet.

Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál a 30-924-5850-es telefonon.

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

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

# ISTENEK HÁBORÚJA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2002. február 16., 10 óra (nevezés 9-től).

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

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

**Szabályok:** A pakliban és a kiegészítő pakliban csak egy isten lapját lehet használni a szintelen és Bufa/Bárd lapok mellett.

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

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

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

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

Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Víziók.

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

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

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



# HATALOM LIGÁJA

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

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

paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmát 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*, *Pszi szakértelem*, a *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

2001. január 1-től június 30-ig a hagyományos versenyek szabályai szerint kell játszani a meccseket.

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

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



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2002. január 10.



Októberi feladványunkra sok levél érkezett, és rengeteg jó megfejtés volt közöttük. Akiknek még sem sikerült kitalálni, azok számára íme a jó megoldás:

1. Kijátszom *Rakoncot*, *Zén* kap egy gyengülős jelzót. (-3 = 16 VP)
2. *Zén* épít egy *Rúnakövet*.
3. Kijátszom az *Izapgólemet*, aki 17 jelzót kap (7 jelző a *Mestermáguson*, 1 *Zénen*, 9 az őrgólemen). (-5 = 11 VP)
4. *Alattomos módszerekkel* aktivizálok az *Izapgólemet* és az őrgólemet. (-2 = 9 VP)
5. *Szemet szemérttel* visszaveszem a *Rakoncot* és a *Rúnakövet*, az ellenfél pedig az *Elemi védelmet* és a *Quwargot*. (-2 = 7 VP)
6. Feláldozom az őrgólemet. (+9 = 16 VP)
7. *Erőpróbalával* lelövöm *Zént*. (-3 = 13 VP)
8. Kijátszom a *Páros gyógyulást* 8-ért (így 3 ÉP-m lesz, és már túl-

élem a kört), az ellenfél is felgyógyítja magát 20-ra. (-8 = 5 VP)

9. *Zén bosszúja* elviszi a *Mestermágust* és a *Káoszgoblint*, és még az ellenfélen is sebez négyet. (-3 = 2 VP, -4 = 16 ÉP)
10. Megy az *Izapgólemem*, és begyalulja az ellent. Győztem! A maradék 2 VP bőven elég arra, hogy bármikor manacsapdazzam az ellenfél *Hatalom torzulását*. (-17 = -1 ÉP)

**Szerencsés nyerteseink:** Tuska Gábor Debrecenből, Nagy Lajos Bihar-keresztesből, Rudi Bálint, Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Víziók. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 2 életpontod és 20 varázspontod, nincs szörnykomponensed, míg az ellenfelednek 16 életpontja, 2 varázspontja és 1 komponense van. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

Beküldési határidő:  
2002. január 10.

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Temetetlen múlt (L)
- Haarkon dühe (L)
- Fűszer (F)

## KIJÁTSZOTT LAPOD:

- A fókusz meglelése (-)

## GYÚJTÓDÖBEN LEVŐ LAPJAI:

- Víziósólyom (D)
- Halálos káprázat (F)
- Tűnékeny csábítás (E)
- Víziósárkány (D)
- Vízióféreg (R)
- Hihető illúzió (F)

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Gyilkos sólyom (C)
- A tűz oltára (D)
- 2 db A pénz szentélye (F)
- Fekete lyuk (-)

## ELLENFELED

### KEZÉBEN LEVŐ LAP:

- Okulúpaj sóhaja (C)

Minden lapja aktív, a *Gyilkos sólyom* az őrszotban van. A *tűz oltarán* két jelző van.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:

**Beholder Kft.,**  
1680 Budapest Pf. 134  
E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni!



# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 16 ÉP, 2 VP, 1 SZK



Ellenfeled  
kezedben  
levő lap



kijátszott  
lapjai



Ellenfeled  
őrzöstja



# A TE ÁLLÁSOD: 2 ÉP, 20 VP, 0 SZK

## Kijátszott lapod



## A gyűjtőd



## Kezedben lévő lapok

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2002. JANUÁR 15-IG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban több mint 100 könyvből, hét kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnl 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!

## 5+1 akció

VÁSÁROLJ 5 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET AJÁNDÉKBA!

Az akció feltételei: Az öt megvásárolt könyv közül legalább négynek a **Beholder kiadó által kiadott könyvek** kell lennie. Ajándékként bármely olyan a Beholder kiadó által kiadott könyvet kérheted, amelynek **bolti ára** 1200 Ft-nál kevesebb. Az akció 2002. január 15-ig érvényes!

**A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:**

**1** MINDEN JÁTEKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN **ZSETONNAL** FIZETNI. Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mi 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 árnl feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

**3** UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

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

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

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

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>			
Isteni balhé	998	950	850

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

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

<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>			
Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
Nosferatu	998	950	850

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



Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA</b>			
Harby Riann: Rüvel 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>JANET EVANOVICH</b>			
Kétesélyes játszma	1198	1140	1020

<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: Théráir vér	998	900	800
Greg Gorden: Jóslat	998	950	800

<b>BEHOLDER AKCIÓN</b>			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	1020
Robert Crais: Rémálmok városa	1198	1140	1020

<b>A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:</b>			
Anne Rice: Boszorkányok órája	2590	2460	2200
Anne Rice: Kárhózzott királynője	2490	2370	2120

<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>			
Kaland nélkül	899	850	760

<b>A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Hideg karok ölélese	749	710	640
Alan O'Connor: Hollódók	1290	1230	110
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
William C. Dietz: Kárhózzott légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erioni regék	890	850	760
Ynevi kalandozások (MAGUS modulok)	1590	1510	1350
Első Törvénykönyv (MAGUS)	3000	2850	2550
Bestiárium (MAGUS)	2990	2840	2540
J. Goldenlane: A szélhámos és a varázsló	1290	1230	1100
Hawkwood: Farkasének	1190	1130	1010
Jan van den Boomen: Morgena könnyei	890	850	760
Glen Cook: Lappangó árnyak	1390	1320	1180

<b>Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei</b>			
Sárkányszárny I.	890	840	760
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760
Tűztenger II.	890	850	760

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

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Diane Carrey: Kísérthetjő (Star Trek)	589	500	470
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619	520	490
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	540	510
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	540	510
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	580	550
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	630	560
Sandy Schofield: Halálscapda (Aliens)	639	540	510
Az idő hidján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejevadász 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	1399	1260	1120
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	1390	1320	1180
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850

<b>EGYÉB KIADÓK KÖNYVEI</b>			
Vámpírok bálja	3780	3600	3200
Káosz szerepjáték	3990	3790	3390

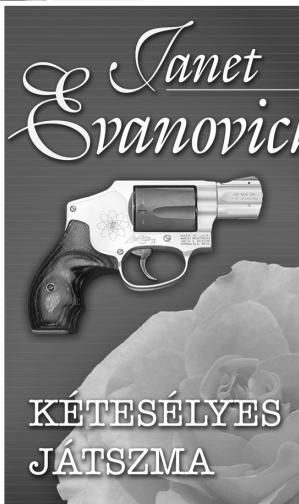
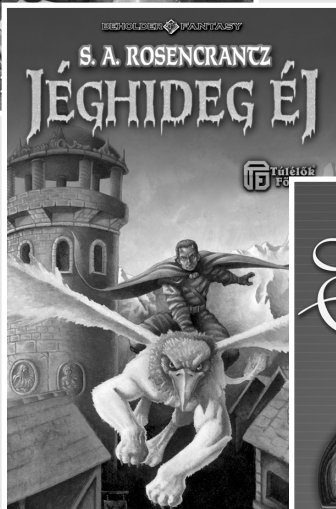
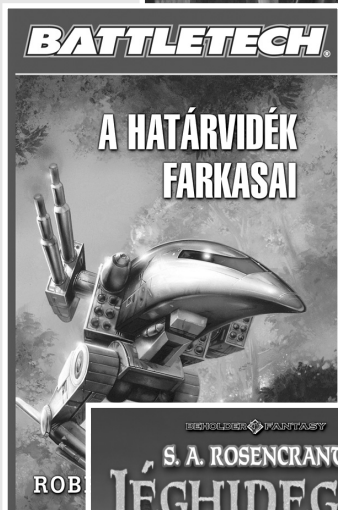
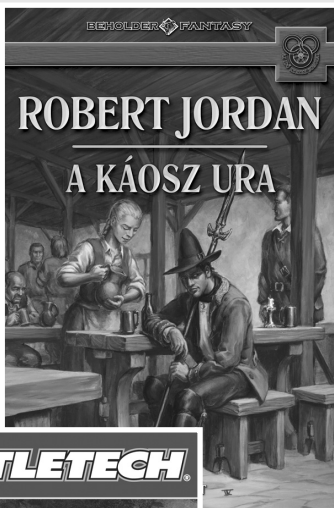
<b>A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Síkok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Loren L. Coleman: Vervonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	899	850	760
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760
Kathleen Ryad: Settita (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	1090	1040	930
Richaed E. Danský: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Robert Weinberg: Út a pokolba	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000

Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	1190	1130	1010
Margaret Weiss és Don Perrin: Halálbrigád (Dragonlance)	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	1090	1040	930
AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	6000	5700	5100

Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	1290	1230	1100
Carl Bowen: Vadász és a préda: Vámpír	1190	1130	1010
Douglas Niles: A bábkirály	1190	1130	1010
Ed Greenwood: Elminster – egy mágus születése	1290	1230	1100
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	1190	1130	1010

<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>			
Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszkok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1000

<b>LEGEND OF THE FIVE RINGS</b>			
Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lasseieur: Unikornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930



Könyv címe

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

### A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

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

### Mary Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei

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

### HATALOM KÁRTYÁI

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

### HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

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

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

Az Invázió és a Zén 2. expedíciója megrendelésére meg két külön feltétel vonatkozik:

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



# A DALLAM ÉBREDÉSE

## II. RÉSZ – TESTVÉRVISZÁLY

„Megdöbönt moraj futott végig a termen, ahogy a fákyák fénye alakomra vetült. Kéjesen vigyorodtam el, s élveztem azt a megilletődöttséget, amit megjelenésem váltott ki. A csenevész kölykök úgy tekintettek rám megrettent, falféber arccal, mintba a balál eleven angyalaként testesültem volna meg. Ha-ba! Kis nyavalyások, féljetekek csak! Minél hamarabb tanuljátok meg tisztelni az erősebbet, annál jobb.

– Félre az útból! – öblös hangom sokáig visszhangzott a teremben. Az előttem állók egymást tiporva, remegő inakkal iszkoltak odébb, mintba az életük függne tőle. Több anyámasszony katonája sírva fakadt. Képzem, milyen látványt nyújtottam közönségemnek: majd' báromméteres óriásként magasodtam a gyerekek, mint holmi vézna manók fölé. Arcom belyén csak a megelevenedett sötétség kavargott csuklyám alatt, s gigantikus idomaimboz képest még a bejárat mellet strázsáló, reszkető lábú örök is száználmas báboknak tüntek. Testemet körülfonta klánom éjjelke te palástja, mely csak sejtette az alatta feszülő izmokat.

Oszlopnyi lábaimmal kimérten baladtam a csarnok közepe felé. Lépteim döndüléseit csak a padlót seprő palást balk, surrogó hangja kíséerte. A k i k mellett elbaladt-

tam, megérezhették a belőlem fakadó mítikus erőt, mert reszketve fordultak el. Egy kis csapat sunyi tekintető csirkefogó eltátozott szájjal, szinte csodálva bámult reám. Rájuk szegeztem tekintetem, s bár arcomat nem lábtatták, mégis vinnyogva vetették térdre magukat. Undorodva néztem a mellükön éktelenkedő lakatot. Talpnyalók ezek, enyveskezü semmírekellők!

Földre borgasztott fejfel magasodtam fölébük. Kiéveztem a félelem szagatól átbátott barlangmélyi levegőt. Végül fölemeltem kezem, s ballottam, ahogy az ifjoncok egy galetkiként eresztik ki mellükből a benntartott levegőt, s erőtlen rongybabaként csuklanak össze.

– Jól figyeljetekek a szavamra, balandók! A mai nap sokáig emlékezetes marad a számotokra. Most jött el az ideje, hogy klánom elbozza nektek a megváltás lebetőséget. – Szinte éreztem, ahogy a félelemtől kiszáradt torkok izgatottan nyelnek egyet.

– Imé, ballgassátok Hramur érsek szavait, mely az időtlen idők távolából szól hozzátok! Hisz bár az éles penge elvebeti életünk, az idő csorba fegyver ellenünk. – Egyként rezzenetek össze a kölykök, mikor egy birtelen mozdulattal ökölbe szoritottam kezem. Elbúlv bámulták pecsétgyűrűmet, melyen vakító fényvel izzani kezdett az egymásba fonódó fonat képe.

– A balbatatlansággal jár a Hatalom. A Hatalom, mely nímket szolgál, s mely érződik fenséges tartásunkon. Am e Hatalom veszélyes az arra érdemtelentre! Ha meggyengékek vagytok abhoz, hogy féken tartátok, akkor kíméletlenül összeroppant benneteket. Halljátok hát történetét a testvérek vizsályának. A testvéreknek, kik azt bítték, az ő akaratak szerint fordult a világ, s akik végül önnön becsvágynaknak estek áldozatul...”



Mert én vagyok az, hogy sorsunk, melynek rabja vagyunk, kérlelhetetlenül sodor a beteljesedés felé. S ha egyszer a Végzet feni ránk a fogát, vajmi kevés me nekvésünk marad!

Nem tudta ezt Ércarmú Korald sem!

Hogy is tudhatta volna, mikor annyi esze se volt, hogy a hívest megkülönböztesse a bosszúálló fúriától! De ki gondolta volna, hogy az átok ily gyorsan megfogán?

A Cseppkővár felé masírozó seregtől sűrű futárváltások vitték híret a győzelemnek, s biztosították, hogy méltó fogadtatásban részesüljenek a győztesek. Am az ünnepelés helyett szomorú gyász költözött a vár rideg fa-

n a l -  
h a r -  
m a t ,  
Korald  
h i t e s  
arája az  
érkezést  
k ö v e t ő  
éjjelen el-  
távozott az  
élők sorá-  
ból.

Vajon or-  
gyilkos pengéje vagy  
mérge markolta meg szí-  
vét, s állította meg örökre? Avagy  
megérezett valamit a jövődő szörnyűségeiből, s belefárad a létezés gyötrelmeibe?

Korald mindenestre éktelen haragra gerjedt, s feldúltan járkált a palotájában, keresve, kutatva a bűnös után. Lehet, hogy nem is kellett volna messzire mennie, hogy ráleljen... S ettől a tehetől bizony nem könnyen szabadult, hiába járt buzgón a Béke templomába.

Mikor aztán a tetet elnyelte a kőkirpta sötétje, a Csarnokok Ura is jó ideig magányba és hallgatásba burkolózott. Fagyos hetek voltak ezek, egyszer se csapott húrjaiba Gat Ladas – hisz Korald megtiltotta neki. Még az a példátlan eset is megesett, hogy hű tanácsadói se férközhettek Korald közelébe – egyedül az újonnan talált rabszolgánót jelentett számára vigaszt.

Így hát mint váratlan sziklaomlás hatott a hír, miszerint a megrendült gyász idejének leteltével a Csarnokok Ura Mailanát, rabszolgánóját fájdalomra enyhítésére nőül veszi.

Az esküvőt követően fél évre gyermekéldásnak örvendhetett az uralkodó pár: Mailana ikerfiúkat hozott a világra. Am amit a sors az egyik kezével nyújtott, azt a má-

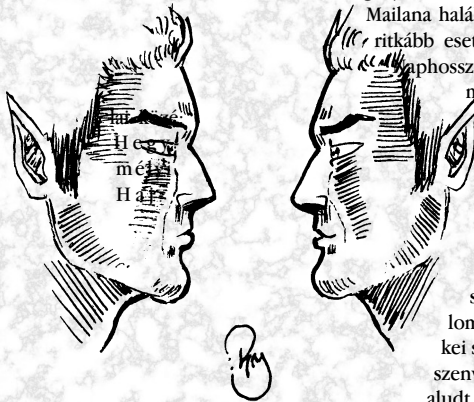
sikkal nyomban el is vette: mert pár napos heves láz után az ifjú angya sírba szállt, s ezen a gyógyfüvek kutatói sem tudtak segíteni. A borzalmas fájdalmak ellenére mégis mosollyal az ajkain halt meg, s szemeiben még holtában is élénk tűz lobogott. Ekképpen történt hát, hogy a Csarnokok Ura második hívesét is elveszítve maradt magára hátralévő napjaira. Mert ami ezután következett, az a számára legfeljebb kínlás volt, élet nemigen...

Mailana halála után a Csarnokok Ura a leg-  
ritkább esetben mutatkozott a nép előtt.  
Aphosszat csak fagyos, poros trónter-  
mében járkált elrongyolódott  
ruhájában, s magában motyogott. Alkalmadtán magára öltötte régi, kopott harci díszét, s olyankor a kaszárnya környékét is bejárta zavarában. Ha ilyenkor alattvalói meglátták, még a sokat próbált veteránok szeméből is kipottyant a száználom könnyecskéje. Még gyermekei sem tudták feléleszteni benne a szenvedély lángját – ha egyszer kiláudt. Hol volt már egykori esküje a Felszínről?

De Sziklamélyszint ettől függetlenül az ő jogára alatt élt, és mondhatom, virágzott. Mert a Béke bizony kivirult, még ha itt-ott lázongások törtek is ki; a heveskedők ugyanis számon akarták kérni Koraldon az esküjét. De a józan papok kegyetlenül leverték, s elcsitították minden átkos megmozdulást, ami veszélyeztette a Békét. Hisz minden kiműveltebb fő tisztába volt vele: a galetkiknek a mostani nyugodalmas állapot az egyetlen menedéjük. S ha néha-néha túl magasra csaptak az indulatok, elég volt elszuttogni a Nagy Vész nevét, s a kedélyek rögvést lecsillapodtak. Bizony, a régi mészárlások emléke eleven volt, s senki sem akarta kihívni a sorsot maga ellen.

Az ikerfiúk nevelése pedig a hallgató nélkül maradt Gat Ladasra hárult. A kicsik termékeny földre szórt magokként szívták magukba az agg bárd bölcsességét. S ahogyan szaporodtak az ősz szájak megkeseredett apjuk üstökében, ők – miként a fából sarjadt gyöngye ágak – fokozatosan erősödtek.

Egyikükben fennen égett a lelkesedés, s kiváltképp harcias természete volt – ebben apjára ütött. Deli természeté, s aranyos, csinos arcára csodájára jártak az ifjak, a lányok. Csak a türelem erénye nem adatott meg neki: ha hívta a vére, akkor már ment is birokra, mielőtt még bárki útját állta volna. Ha kellett, akkor ő volt a legény a gáton: haragját rosszakarói rettegték, s egész Sziklamélyszinten híre ment vadászatainak, melyek során egyre mélyebben és mélyebben csapott be a torzszülöttek sötét tárnáiba. De tudott ám kedves is lenni: az ingét is odaad-





ta volna egy jó szóért. Népünk fiai közül a harciasabbak kedvelték inkább, s tőle remélték apja elfelejtett ígéretének valóra váltását. Ezért adták neki a Thalinel nevet – ami a régies galetki nyelvjáratban annyit jelentett: „Megváltó”.

A másik legény éppen az ellentéte volt néki: magányos, félszeg, visszahúzódó, ártatlan lélek, akinek kezéből még a toll is ki-kihullott, nemhogy a fegyver. Őt kevésbé daliás termettel ajándékozta meg a Teremtő – így váltak legjobb barátaivá a könyvek, s így lett ő a leginkább kiművelt az udvarban. Ha a buzgó szívűek nagyhangúan, végtagjaikkal hadonászva szónokoltak, csak köhintett néhányat, s halk szavakkal intette bölcs belátásra a heveskedőket. Idejét ifjú korában is sokat töltötte Gat Ladas társaságában, s tátott szájjal hallgatta az öreg meséit. Igazságossága és pártatlansága legendás volt Sziklamélyszintszerte, s egyre többen zarándokoltak el Cseppkővárba, hogy véleményét kikérjék. Így a Rumahl'tad név viselésével ruházták fel, ami az ősi litániákban az „igazságos” szó megfelelője volt.

De ami a leginkább figyelemreméltó kettejükben, az az volt, hogy nem találtak senkit a világon, akit jobban szerettek volna a másíkuknál. Azaz egyvalakit mégis, de a Viszály napjáról majd a maga idejében. Soha két testvér ilyen jóban még nem volt: együtt ettek, együtt ittak, s nem múlt el nap, hogy ne lett volna egy-két kedves szavuk egymáshoz.

S így ment ez sokáig. Elérkezett azonban az idő, mikoron Korald tovább a Csarnokok Ura nem lehetett. Az értesültebbek tudni vélték, hogy mindemögött Gat Ladas elaggása lehetett. A bőség esztendei állításuk szerint az ő bölcs döntéseit dicsérték, hisz az idős bárd székergette a fukar tanácsadókat vette kezébe az irányítást. Már akkor is öreg volt, mikor ezt megette, de a kérlelhetetlen kor őt is kikezdte. Hiába, csak a legnagyobbaknak adatik meg, hogy az örök időlenség jutalmát elnyerjék, s elmerüljenek a halhatatlanság teljességében!

Végül a nevezetes kapitányválasztó ülés évfordulóján újra összeült a Vének Tanácsa,

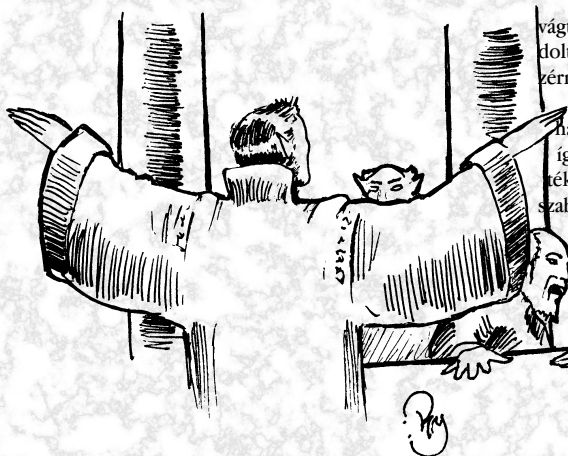
s Gat Ladas korelnökletével hozzalátott, hogy megválassza Korald utódját. De vajon kit? Sokakat tételődtek az öregek azon, hogy ki kapja a koszorút. Egy nap tanácsuk elé idézték Thalinel, ki dörgő hangon így felelt: „Ti vének, ti öregek, ím tanácsom kéritek: így édes testvérem királlyá tegyétek!” Ám Rumahl'tad válaszá-tól se lett könnyebb a választás: „Csak annyit kérek, megfontoltan, bölcsen, hogy Thalinel fivérem királyként köszöntsem!”

S bár a hadsereg lázongott, Thalinel kiáltva ki vezérüknek, az ülésg hangjuk nem hallatszódott el. Végül a hosszas tanácskozás eredményeképp a bölcses Rumahl'tad igazságosságában látták a jövő kulcsát, így lett ő a Csarnokok Ura. S hogy a háborgó tengerként hánykolódó heveskedőket végképp lecsillapítsák, Thalinel megkapta apja elfeledett Kapitány címét, és a hadsereg vezényletét.

Egy ideig úgy látszott, minden rendben is lesz, hisz Rumahl'tad bölcsen hozta a döntéseket, s kikérte Thalinel véleményét minden jelentősebb ügyben. Csakhogy Thalinel egyre inkább népszerűbb lett a nép szemében, hisz sokkal többet forgott a körükben. A két testvér egymással töltött órái is megfogyatkoztak: Rumahl'tadot az uralkodás gondjai, a szüntelen igazságszítás és bíraskodási kap Thalinel pedig az állandó hadgyakorlatok, és az egyre merészebb torzszülött betörések ellen vezetett büntető hadjáratok vonták el.

Csakhamar odáig jutott a dolog, hogy Rumahl'tad helyzete kezdett egyre bizonytalanabbá válni, ezzel egyetemben pedig Thalinel büszkesége nőni. Sokan már arról pusmogtak, hogy a vének becsapták Thalinel – hisz termete, dicsősége révén csakis ő születhetett hamarabb, dacára annak, hogy ikrek voltak. Így a Csarnokok Urának koszorúja csakis az ő jussa lehet – vélték. Megint mások az új király férfiasságát, s elhivatottságát is kétségbe vonták. „Micsoda dolog az, hogy tehetetlen öregként csak elterpeszkedik a népek trónusán, s nagy kegyesen igazságot osztogat? Elkísérte akár csak egyszer is Thalinel valamelyik hadjáratán? Én mondom, azt se tudja, hogy karmai vagy mancsai vannak-e! Mi Thalinel szavát követjük!” – zúgolód-





vágtak közbe. Minden jelenlévő öklét rázta, ha visszagon-  
dolt a Nagy Vész emlékére, s az utolsó kegyetlen, rablóve-  
zérre. Még hogy a dicső Koraldot mellé fektessék!

– Márpedig apánk hites arái mellé fog feküdni! –  
hangzott Thalinel érces hangja. – Ez a szokás, mindig is  
így volt és így marad! – szavait helyeslő felhangok kísér-  
ték. – Kik vagyunk mi, hogy apró porszemekként meg-  
szabjuk a sors menetét, mikor befolyásolni vajmi kevéssé  
tudunk? – tette hozzá hamiskás mosollyal.

A békés, megfontolt Rumahl'tad nem  
kért vizsályt a bátyjával, így hát meghajolt  
a nép akarata előtt.

– Elvégeztetett... – motyogta ma-  
ga elé csendben Gat Ladas, de ugyan  
ki figyelt a szavaira?

Senki se tudta, ki volt, honnan  
jött és miért. Aranyló hajzuhatag  
vette körül, finom vonások kere-  
tezték arcát, s tisztán világlott jádezőld  
tekintete. Azt rebesgették, Thalinel akadt  
rá egy portya során, de ha bárki szóba hozta a Kapitány  
villámló tekintete rögvést beléfojtotta a szót. A galetkik  
végül Árvácska néven nevezték, s olybá tűnt, Thalinel a  
trónra irányuló ambícióit is feledtetni tudta.

Rumahl'tad fülebe is eljutott a tünemény, de nem tu-  
lajdonított neki túl nagy jelentőséget, így Árvácska nyuga-  
lomban, s mégis királynői módon élt a galetkik nép Kapi-  
tánya körül. Hogy miért fordultak rosszra az események?  
Talán azért, mert Árvácska fülebe jutott, hogy Thalinel Ka-  
pitányként nagy úr, de a Csarnokok Ura mégiscsak az, aki  
a Cseppkövárban trónol. Nem mulasztotta el azt sem  
megérdeklődni, hogy az illető történetesen újdonsült  
kedvesének ikerestvére. S innentől kezdve nem volt  
megállás. Addig-addig kérlete Thalinel, míg az rá nem ál-  
lott, hogy féltett kincsét bemutatja Cseppkövárban. Így  
hát büszkén vezette kedvesét végig a barlangokon azzal a  
nem titkolt szándékkal, hogy a Csarnokok Urának formá-  
lis beleegyezésével nőjévé teszi.

Hatalmas csinnadratta kíséretében vonultak be a vár-  
ba, ám a kapu vészjóslo dörgéssel zárult be. Hosszú, sö-  
tét éjszaka következett.

Az eseményekkel maguk a szolgálok sem voltak tisztá-  
ban, mert éjszakára a Csarnokok Urának személyes rezí-  
denciáját lezárták: csak Thalinel és Árvácska léphetett be.

Vészjóslo nap virradt Cseppkövárra. A trónterem zárt  
ajtaja egyszer csak csikorogva kitérült, s Thalinel Kapitány  
vérekes, álmatlan szemekkel feldúlva viharzott ki a Vár-  
ból, s katonái kíséretében szótlatlanul vonult el még a kör-  
nyékről is.

A magára maradt Rumahl'tad arcán ezentúl valami ki-  
mondhatatlan keserűség ült, mely belülről marta a lelkét.  
De a történekről ő is mélyen hallgatott. Az Árvácska ne-

tak. Ezek  
után el-

jutottak a testvérek füleibe is,  
melyek nem vetettek túl jó fényt amúgy is egyre hűvöseb-  
bé váló viszonyukra: Thalinel sértve érezte büszkeségét,  
testvére pedig kételkedett saját uralkodása jogosságában,  
s amilyen lelkiismeretes volt, éjszakákat gyótródott miat-  
ta. Egyre kevesebbet beszéltek egymással, s testvéri szere-  
tetük virága is hervadófélben volt.

Mint derült égből a villámcsapás, támadt a hír: az agg  
Korald király meghalt. Döbrent, néma csend futott végig  
a galetkiken, s keserűen állták körül az egykori dicső har-  
cos koporsóját. Könny ült minden szemben, s együtt gyá-  
szolták őt, kinek nevéhez népünk felszabadítása fűződött.  
„Legyen könnyű álma, s pihenjen immáron békében, míg  
világ a világ!” – motyogta a vaksin hunyorgó, fehér üstö-  
kű Gat Ladas, a két ifjoncra támaszkodva. A testvérek szótl-  
anul meredtek maguk elé, miközben Korald testét két hi-  
tes arája mellé kívánták fektetni, hogy elke eljusson a  
halhatatlanságig. Mindenki megdöbbenésre állt a tömeg  
elé Rumahl'tad a következő szólammal:

– Népem! Tudom, nehéz választút előtt állunk, de raj-  
tunk a sor, hogy melyik ösvényt követjük. Az egyik kifelé  
vezet a barlangmélyi börtönből, míg a másik út öröslík a  
kiöntött vértől. Figyeljetek rám! Sokat tanulmányoztam  
népünk krónikáját, s miket bár én nem élhettem meg, a ti  
emlékezetekben mégis elevenen él. Meg kell értenetek,  
amit most mondok: mert szívem azt parancsolja nekem,  
hogy apámat a sors kiengeszteléseképp Vasóklű Gorgus  
mellé tessük...  
De nem folytathatta, mert méltatlankodó kiáltások

vezető leány pedig nyom nélkül eltűnt, s többé híret sem hallották.

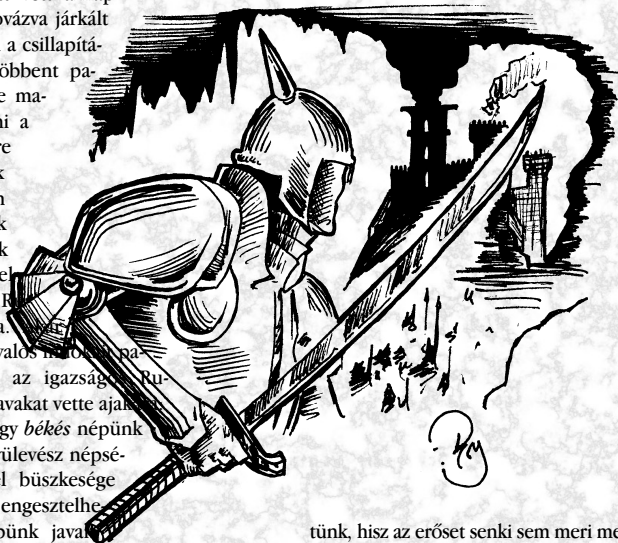
A történetekre ma sincs kézzelfogható magyarázat, a találgatást pedig rátok bízom. Megjegyzésül csak annyit, hogy bármi volt is viszáljuk oka, ha egy kicsit megértőbbek lettek volna, s az ész kerekedik bennük fölül, más-képp alakulnak az események – no de mit ér a szép szó, mikor a szerelem tüze hevít bennünket? Bizony mondom néktek, könnyebb a sziklából poharat faragni, mint szerető szíveket egymástól elválasztani. S nincs az a barátság, ami ne válna átkos teher-tétellé, ha a szeretett asszony szíveik nyilallásai közé áll.

Ezzel jött el a Viszály Napja. Rumahl'tad ingerülten tett vett aznap délelőtt a várban, s tétovázva járkált föl-alá a szobájában. Ám a csillapítására küldött szolgák döbbsen parancsra találták szembe magukat: „Össze kell hívni a Vének Tanácsát!” – amire a Csarnokok Urának megválasztása óta nem volt példa. Az öregek méltatlankodva foglaltak helyet, előre sejtve, mivel kapcsolatos a békés Rumahl'tad felháborodása. „Még így gondolta, akár csak valós háború, na lástolta, mindenesetre az igazság, Rumahl'tad a következő szavakat vette ajkáról:

„Mivégre való az, hogy békés népünk mindenféle haramiák gyülevész népségévé híguljon? Thalinel büszkesége nem ismer határokat, s engesztelhetetlen góggel falja népünk javát, egyre csak táplálja hamis illúzióit az elveszett Felszín iránt... Mi végre való az, hogy míg mi békésen élünk, dolgozunk, ők naphosszat henyélnek, s a béke őreinek titulálva magukat öldöklésre készülnek? Hisz béke van, nincs ellenség, aki ellen harcolni kellene! Szegény atyánk szeme könnybe lábadna, ha látná, hogy békés népe lassan, menthetetlenül halad a pusztulás felé! A béke ideje van, én vagyok a Csarnokok Ura, s ebből kifolyólag a galetki méltóságán alulinak érzem, hogy bármelyikünk barbár vérontást műveljen, vagy arra bárkit biztasson! Ezért Thalinel testvéremet felszólítom, hogy hagyjon fel vakmerő terveivel a háborúskodást és a Felszín visszafoglalását illetően! Akkor majd testvéremül fogadom újra. Különben nem állok jót magamért!” – s szavait a bölcs öregek helyeslő morgása kísérte. Minden gondolat Thalinel tábora körül kezdett forogni.

Mikoron követek vitték ezt hírül Thalinelnek, ekképpen fakadt ki:

„Mivégre való az, hogy Rumahl'tad bátyám kevélysége és hatalomittassága folytán nem látja világosan a teendőnket? Semmivé válik a galetki ereje, ha nem hagyatkozunk a fegyverek erejére is csakúgy, mint a bölcs szavakra. Én békepárti vagyok – ha a galetkik tudnák, hogy mennyi mindent vesztenek a háborúval, s mily keveset nyernek, nem volna háború. De ha békét akarsz, készülj a háborúra! Minél erősebb a hadsere-



günk,  
annál  
na -  
gyobb az  
esélye,  
hogy békés-  
ben élhe-

tünk, hisz az erőset senki sem meri megtámadni. De mi végre való, hogy Rumahl'tad aljas okokból népünket elárulva háborús gyújtogatóvá válik? Bizony mondom, népünk árulója ő, hisz könnyű szível lemond a Felszínről, amit még apáinktól vettek el. Én Korald fia vagyok, s szent küldetésem, hogy apám esküjét valóra váltsam. Nem mondunk le a jusunkról, s ezért igenis vállalunk kell a fegyveres harcot. Milyen alapon akarja a fegyvert, mely védelmünkre kovácsolódott, kicsavarni a kezünkből édes testvérem? Ezzel Rumahl'tad méltatlanná vált az uralkodásra – hisz hadat üzent saját testvérenek. S mivel ezt tette, maga idézte elő a háborút, ami ellen pedig őva intett! Harcra fel, népem! Ha igazán békét akar a Csarnokok hatalmas Ura, hunyáskodjon meg ő, s akkor visszafogadom bizalmamba, különben elveszem, ami engem illet!” – S szavait fegyvercsörömpölés és vad torkokból felrivaló csatakiáltás kísérte.

A hú testvérek tehát megkeményítették szívüket egy-



## Nyafogó Nefelejcs levelezése 25.



### Kedves Viora!

Köszönöm leveled, és különösképpen kitüntető figyelmedet! Pontosan arra gondolok, hogy utánanéztél, mit is jelent a nevem. Sejtettem, hogy még a hivatalos könyvtárak mélyén kutakodva sem lehet megfejteni az ősi nefelejcsvirág titkát; minden bizonnyal e mögött is sötétben lappangó rosszakaróim mesterkedése állhat. Egyértelmű a szándékuk: azt akarják, hogy súlyos személyiségzavaram alakuljanak ki, hitresen kiegyensúlyozott személyiségem lassacskán összeroppanjon, és végül saját nyálában fetrengő idiótaként végezzem. Nyaff!

Egyébiránt a családi legendárium szerint a nefelejcs egy mágiújs kék virág. Állítólag a szemem színe alapján hívtott így az én anyukám... O, milyen réges-régen nem láttam a családomat! Mintha különösen szörnyű gaztett elkövetéséért lennének megbüntetve, úgy be vagyunk zárva ide! Nyaff!

De beszéljünk inkább kellemesebb témákról! Gratulálok kinevezésedhez a Bölcsék Köre tudóskollégiumának élére! Azt hiszem, ha valaki, hát te igazán megérdemelted ezt a posztot, s nagyon büszke lehetsz rá, hogy a Bölcsék egyik vezetőjének mondhatod magad. Azt is örömmel hallom, hogy máris felköltöztél az ötödik szintre. Sok sikert kívánok hozzá! (Vigyázz a gonosz, elvetemült, párban járó manapoidokkal – ha jól emlékszem, ezek a dögök okoztak nekem némi fennakadást a kutyaszint Csarnokában.) Ha valóban szeretnél új italokat feltalálni, igyekezzed is kell, mert bizony az Alkimisták ezen a téren szinte minden babért learatnak. Persze, ez a siker csak szűk körű. Miután a recepteket titokban tartják, az igazi győzelem a másodiké: azé, aki nyilvánosságra is hozza a receptet. Ezen a téren pedig még nagy lehetőségek vannak minden szorgalmas galetki számára: sok olyan ital ismerünk, amelyeknek az összetevőiről sajnálatos módon még semmiféle információ nincs.

En is sokat gondolkodtam az Alkimisták viselkedésén, és arra jutottam, hogy bár elég önző dolog, amit tesznek, de összességében jogukban áll. És azt kívánom, bár ez lenne a legnegatívabb viselkedés ebben a Hegyben...

Szóval nem tudom igazán szívből elűlni őket. Neked viszont őszintén drukkolok: biztos sokan lennének kíváncsiak például a mágiaellenállás vagy a bosszantás itálának receptjére. Aztán ott van az a pletyka, hogy állítólag létezik olyan lötyty, amely permanensen megnöveli valamely lehetetedet... Remélem, előbb-utóbb ezek is nyilvánosságra kerülnek, talán éppen a te lelkes és önfeláldozó tevékenységednek köszönhetően. Nagyon nagy szükség lenne minél több ilyen galetkire, mint Te vagy, és lehetőleg a felsőbb szinteken.

Apropó, a felsőbb szintekről jut szembe! Hosszas viták után végül a Hírmondók soraiban üdvözölhetjük Nomis Leinádót, aki a közvelekedés szerint a Hegy legerősebb galetkijeinek egyike, és számomra különösen fontos az, hogy éppen úgy bírál, mint én, és éppen úgy elektromos lehetete van, mint nekem. Most a fogak szintjén tartózkodik, de, gondolom, az olimpia után hamarosan költözik a nyolcadikra. Szerintem mindenképpen hasznos a közösségünk számára, hogy egy ilyen híres és bizonyos tekintetben a Hegy felderítésében is élen járó galetki minket választott – hogy aztán mennyire lesz elkötelezett Hírmondó, a jövő majd megmutatja. Nagy lelkesedéssel fogott neki az építkezésnek, és biztos vagyok benne, hogy amíg valamikorra érteke fűződik hozzá, addig hasonlóan jó ütemben fog dolgozni. Reméljük, ez minél hosszabb ideig így lesz.

Rajtunk nem múlik: véleményem szerint igazán remek szövetségépület-terveket nyújt-





totunk be a Helytartóság engedélyező bizottsága elé. Olyanok vannak közöttük, mint a Művészetek háza, a Színház vagy a Jelnevezőkösönző. Szerintem ezeknek majd mindenki örülné, hiszen nemcsak esztétikai élményt nyújtanának, de hasznosak is lennének. De most jönnek csak a bürokrácia híres-fírhedt útvesztői – jellemző, hogy a szolganevek hosszú hónapok óta nem bővültek, pedig erre is volt ígéret... Nyaff. Egelőre tehát maradnak az olyan „hagyományos” épületek, mint a Barlangensarok vagy a Lélekenergia-generátor, amelyek társaim szorgalmának köszönhetően hamarosan elkészülnek (no, azért én sem lustalkodtam éppen...). Aztán jöhet az Akadáhpálya, a Barakk és így tovább... Beláthatatlanul hosszú a sor, sajnós.

Az viszont megint csak igen örömteli hír, hogy szövetségeink erőteljesen közeledtek egymáshoz. Tudom, hogy ti, Bölcsék a Tudás Órzával és a Magisztrátussal vagytok szorosabb kapcsolatban (Hármas Szövetség néven), mi pedig a Fényhözökkel szövetkeztünk. Lehetséges, hogy a két szövetségi rendszer egybeolvad, és létrejön egy hatalmas, száznál jóval több galetkét magában foglaló társulás! Bár ennek vannak hátulütői (az áttekinthetatlenség és a kaotikuság veszélyeire gondolok elsősorban), a benne lévő lehetőségek korlátlanok: közös versenyek, olimpiák, vagy esetleg csak „szimpla” találkozók, amelyeken fontos dolgokról (főképpen a szövetség szervezeti ügyeire értem ezt) ugyanúgy beszélgethetünk, mint a még fontosabbakról, tehát az álminkról, a zenéről, a lányokról... De már az is nagy eredmény, hogy ilyen sok pozitív gondolkodású galetkét üdvözölhetek barátomként a Teron-hegy sötétszürke tömegében.

Az olimpiáról jut eszembe, közeledik az immáron negyedik Teron-hegyi őszenpi versengés! Sajnos, nem túl jó ütemben költöztem föl a hatodik szintre, így, úgy érzem, nem sok esélyem lehet a szakértelemversenyben megszerzett címem megvédésére. Azért ügykezni fogok, de nem leszek nagyon csalódott, ha ezúttal nem jön össze dobogós hely. Majd talán legközelebb.

A harci versenyszámokat nem is említsem, ott semmi esélyem sincs, főleg, hogy a csapatversenyben a megtestesült Balszerencsével együtt fogok indulni. Ez persze csak vicc, de az tény, hogy nem a helyezésem miatt, hanem csak érdekességből indulok el. A pszi-küzdelmek más lapra tartoznak: itt sincs esélyem dobogóra, de azért egy tűrhető szereplésben joggal reménykedem, azt hiszem. Annál inkább árukkolok a pszi művészetét magasabb fokú művelő barátainak, Patissarnak és Csendes Donnak (főleg, hogy ők velem nem azonos szinteken fogják küzdeni...). Aztán ott van Alba Regina is, aki a Fényhözök tagja, tehát szintén szövetséges. Remélem, mindannyian kiemelkedően szerepelnek majd.

Az olimpiáról viszont az jut eszembe, hogy a napokban volt két esztendeje, hogy ebben a Hegyben tartózkodom... Furcsa érzés. A Rível-hegy tizedik szintjéről származom, és nincs is olyan nagyon-nagyon távol az a nap, amikor elérkezem a Teron tizedik szintjére. Kíváncsi vagyok, mennyire fog hasonlítani az otthonomra. Vajon déja vu érzésem lesz, vagy óriásit fogok csalódni? Én inkább az utóbbira számítok: sajnós, eddig nem sok kellemes meglepetés ért ebben a nyaralás Hegyben... Nyaff!

Hm, miről is írtal még kedves levelemben? Ja, igen, új segítődről, Kormosról, a köevőről. Körülöttem most is itt ug-rabugrál és lábatlankodik egynegyed tucat komoly-komolytalan követőm. Pontosabban Tengerszem (említettem már? Ő

egy gyönyörű zöld ekiná) higgadtan medítál a sarokban, Bibircsók, a bőhömnagy barlangi troll pedig írni tanul – szerintem teljesen esélytelen a mákszemnyi agyával és hatalmas, esetlen kezével, de tisztellem a lelkesedését, és próbálom segíteni neki. Kőfejű szökása szerint a plafonon lógva csüng, erről az örök cseppkő-mániájáról képtelen vagyok le-szoktatni.

Nemrég jöttem haza az akadémia alatt húzódo csatornarendszérből, ahová szolgálaim nem tarthat-tak velem. Szerencsére nem voltam egyedül, egy öt-fős csapat gyűlt össze egy veszedelmes küldetés vég-rehajítása céljából. Itt lakik Yambaur, a szörnyű élőholt mágusfejedelem, akivel végeznünk kellett volna. Hát, meg kell mondjaim, nem sikerült. Sajnos, harci taktikánk az ésszerűsége alapult, és is-mét bebizonyosodott, hogy erre szabad a legkevésbé hagynakoznunk ebben a bolondoknak való Hegyben. Arra nem számítottunk, hogy ez a gonosz lidérc nem csapatunk legerősebb tagját veszi célba hatal-



mas erejű halálvarázslatával, hanem egyszerűen azt, aki azon a napon először ébredt föl közülünk. Hogy miért teszi ezt, és honnan származik ez az információja, csak az Ősök tudhatják, de bizonyosan így van, mi is tapasztaltuk, és más próbálkozók is megerősítették. Végül is zseniális húzás, hiszen melyik az az örült csapat, aki erre számít?! Ennek köszönhetően pedig rettegvé menekültünk ki a milgandfényes főtérre. Nyaff!

De ne féj, a rettegett élőholt nem élheti már sokáig a világát ott lent, az örök sötétségben: hamarosan visszamegyünk, és méltó helyére, egy koporsóba helyezzük. Legalábbis én őszintén bízom benne...

Hogy haladsz a Tudósok által adott küldetésekkel? Ez is fontos lehet, hiszen állítólag a tudósranggal egyenes arányban növekszik a varázslatokhoz való hozzáértés is. Épp mostanában hallottam egyet, amelyben xenópeté(ke)t kell leaadnotok. Nos, ez számomra egyelőre teljesíthetetlen feladat lenne, hisz nem is láttam még ilyet – még szerencse, hogy nem vagyok Tudós.

A bárdoknál viszont hosszú idő után sikerült továbblépnem, és a jelek szerint megint én vagyok a legmagasabb rangban. Néhány puszttító szójer közreműködésének köszönhetően sikerült elvégeznem a „javíts meg öt tárgyat” küldetést, helyette azt mondták, hogy költözzek feljebb két szinttel. Kedves. Különösen nem sokkal aztán, hogy fölköltöztem a hatodikra. Nyaff! Hát, majd igyekszem a nyolcadikra mihamarabb feljutni.

A „hasznáji tízszer elbajolást” feladatnak is a vége felé járok (ha a mai napon találkozom egy jelentősebb szörnycsapattal, akkor ezt is kivégzem, hiszen már csak három van hátra), nagyon kíváncsi leszek, mi lesz közkedvelt klánom következő meglepetése... A többi klán tapasztalatai alapján (ugyanis a klánok egymásról másolják a küldetéseket, legalábbis egyre több a rendkívül hasonló) hamarosan megkapom a „hozz két öskövet” vagy a „légy legalább 14 éves” küldetést. Nos, jelen pillanatban egyikért sem kellene a kisujjamat sem mozdítanom, úgyhogy ezeknek még örülnék is. Ha viszont például xenópetét követelnék tőlem, akkor, attól tartok, megint jó időre megakadok... (Jellemző, hogy az összes klánt figyelembe véve a bárdok állnak a legrosszabbul a klánrang terén, és nem azért, mintha itt nem lennének elhivatott galetkik... Melyik klánt kényszerítik bele rajtunk kívül egy adott varázslóiskolába? Ráadásul a szellemi iskola – legalábbis szerintem – a leggyöngébb... Nyaff!)

Szóval így tengetem napjainat a sötét barlangjáratokban. Igazából csak a céljaim tartanak életben – azt hiszem, mindennél fontosabb, hogy a galetkinek céljai legyenek, különben garantáltan nem bírja sokáig a Hegy ezerszer elátkozott kiképzőtáborát. Egy előnye mindenesetre megvan az Ősök által megalkotott szisztémának: a célok valóban végtelenül sokféleek lehetnek.

Örülök, hogy neked sikerült megalkotnod a céljaidat, és mindent megteszel a megvalósulásuk érdekében! Sok sikert kívánok még egyszer! Biztos vagyok benne, hogy egy szép napon valóban híres varázssital-felfedező valik belőled.

Most pedig megyek, körülnézek a csatornaszinten, hátha összeakadok egy elbajolásra vágyakozó torzszülött-hordával, vagy találok két darab elhajított, ánde négy száz aranynál kétségtelenül értékesebb varázstárgyat (ezeknek leadása a harmadik bárdküldetésem ugyanis...).

Minden jót kíván:



Nefelejcs

a kék szemű bárd

## ŐSÖK VÁROSA – A VÁLTOZÁSOK MÖGÖTT

*Az elmúlt hetekben új kalandok, szörnyek és tárgyak tervezésén dolgoztam a felső szintekre, programbiba szinte egyáltalán nem volt, azon kívül, hogy az SZH parancs működését javítottam. Fejlesztésekről szóló beszámolót tebát most nem tudok írni, helyette olyasvalami következik, ami remélhetőleg sokakat érdekel.*

*Nyilván mindenki tudni szeretné, mi alapján döntünk arról, hogy valamit megváltoztassunk a játékban, és azt hogyan és miként tegyük.*

### KEZDET BEN...

Kezdetben ugye volt az alapjáték, ami az ŐV esetében másfél év intenzív fejlesztést jelentett. Egy kis csapat hónapokon keresztül tesztelte, igyekeztünk minden képességet, varázslatot, klánt és ezek kombinációit kipróbálni. Rengeteg turpisságra derült fény, a játék egyre tökéletesebb lett. A nagy előnyt ebben az időszakban az jelentette, hogy mindent mindennel lehetett tesztelni, minden új volt, és bőségesen volt rá idő. Természetesen nem lehetett kiszámítani, hogy egy bizonyos idő után milyen kihívásokat tudnak a játékosok teljesíteni, nem is lett volna kapacitás mind az 50 szint megtervezésére. Az induláskor az első 5 szint volt kész.

### A JÁTÉK ELINDULÁSA

A játék indításakor nagyon izgultunk, hiszen több ezer játékos esetén nyilván előjöhetnek olyan dolgok, amelyek egy tucat tesztelőnél nem feltétlenül. Szerencsére, a játék a kezdeti vizsgán jól szerepelt, nemcsak hogy komoly programhibák nem voltak, de minden tökéletesen kiegyensúlyozottnak bizonyult. Néhányan persze külön karaktereket indítottak, hogy extrém dolgokat kipróbáljanak a játékban. Nem véletlenül készítettünk különböző statisztikai és ellenőrző programokat, hogy jelezzék, ha valami olyasmi történik, amire mi nem számítunk (vagy számítunk rá, de nem helyeslünk – pl. aukció ellenőrző program). Persze még ezek a programok se figyelhetnek mindenre.

### FELNÖTTÉ VÁLÁS

Teltek-múltak a hónapok, a játékosokban a kezdeti felfedezés izgalmát felváltotta a tapasztalat, egyre jobban megismerték a játékot és otthon érezték magukat benne. Az ember persze szereti az otthonát a saját kényelmére for-

málni – megjelentek az igényeitek a játékkal kapcsolatban, és én igyekeztem megvalósítani azt, amit lehet.

Emellett tovább dolgoztam a játék további szintjein, szörnyeket, kalandokat, tárgyakat és minden egyebet beleértve. A program tehát elrugaszkodott attól, ami induláskor volt, nagyobb, összetettebb lett. Néha előbukkant 1-1 kezdetek óta meglévő programhiba, de persze az új fejlesztések újakat is teremtettek.

Tehát adott ez a három feladat van az ŐV-vel kapcsolatban:

- programhibák kijavítása
- új szintek fejlesztése
- meglévő dolgok bővítése, kényelmi funkciók a játékosok kérései alapján.

Azonban van egy negyedik is, amelyik ugyan nem igényel annyi időt, mint a fentiek, de a legtöbb mérlegeléssel és felelősséggel jár. Ez a játékegyensúly fenntartása.

### JÁTÉKEGYENSÚLY

Ez a fogalom mindenki számára mást jelent, és persze teljesen szubjektív dolog. Számomra nagyjából a következőket foglalja magában: a játékban adott lehetőségek között ne legyen egy sem, amely egyértelműen jobb a többinél. Adott befektetéssel nagyjából hasonló fejlődést lehessen elérni. Ne keletkezzen óriási szakadék játékosok között, akik azonos fordulózámnál tartanak, ugyanannyi időt fektetnek a játékba és ugyanolyan jó játékosok. Nem jó sem a túlzottan gyors fejlődés (ezt nagyon nehéz kiegyensúlyozni, és hamar elérkezünk a csillagászati számokhoz), és ne is legyen túl lassú (ekkor nincs sikerélmény, a játék unalmassá válhat). A globális egyensúlyt szolgálja, hogy a játék építőkövei is ki legyenek egyensúlyozva.

Ilyen építőkövek pl. a klánok. Persze, az egyensúlyozás nagyon nehéz, sőt szinte lehetetlen, hiszen az „almát” és a „meleget” is nehéz azonos mértékegységre váltani. A klánok

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

adnak képességeket, küldetéseket és néha hátrányokat. Nem kell persze lépésről lépésre, minden egyes küldetésnek megfelelni erősségben a másik, ugyanolyan sorszámú küldetésnek. Van olyan klán, amelyben a küldetések valamivel könnyebbek, viszont a képessége is kicsit gyengébb, mint más kláné – ezt a gyorsabb fejlődés kiegyensúlyozza.

Nem könnyű a játékegyensúlyt definiálni, de fenntartani még nehezebb.

### A MÉRLEG HELYREBILLEN

A fejlesztéseknek, bővítéseknek köszönhetően a játék állandóan változik. Ezek, és a játékosok által kitalált, előre nem látott kombinációk miatt néha szükséges, hogy valamilyen lépést tegyek azért, hogy a fenti egyensúly megváltozzon, helyreálljon.

Az első klasszikus problémát a tárgyak okozták a játékban. A kezdeti kis tesztelőcsoportnál nem gyűlt fel annyi varázstárgy, amellyel számottevő kereskedelmet lehetett volna folytatni. 1000 játékosnál viszont gyakorlatilag minden tárgyra lehetett találni valakit, akinek szüksége volt rá, és valami hasznosat tudott érte adni. Ennek eredményeképp azok a játékosok, akik sokat csereberéltek (esetleg fenntartottak egy csak régészkedő, tudós karaktert), különlegesen magas bónuszokat tudtak tárgyakból elérni. Miért rossz ez a játékegyensúlynak? Az ŐV-n a karakter erejét a tulajdonságainak összege, a KNO összeg határozza meg. Ezt tárgyakkal akár meg lehet kétszerezni, anélkül, hogy valaki a játékon belül erre ennek megfelelő mennyiségű erőforrást és befektetést költene. Ezt riasztónak találtam, ezért kerültek elő a különböző korlátozásra vonatkozó ötletek, amelyek közül végül mindet elvetettük. Persze, ha mindenkinek meg lenne ennyi tárgya, ez nem lenne probléma – azonban a csereberélésre nincs mindenkinek lehetősége. Olyan feladatokat pedig nem lehet a játékban tervezni, amelyek az X-es és 2X-es tulajdonságúnak is azonos kihívást jelentenek.

Mivel a tárgyakból kapható bónusz korlátozása rossz ötletnek tűnt, olyan dolgot is befolyásolt volna, amit nem akartam, végül más módszert alkalmaztam. A játékosok ne függjenek annyira a tárgyaktól, a tárgyak legyenek hasznos, de nélkülözhető és nem hosszútávú segédeszközök. Sok tárgypusztító lény került a játékba, és a véletlen tárgyak mínusz mentődobást kapnak, ha sok van belőlük. Ezenkívül sok olyan kaland készült, ahol a varázstárgy bónuszok nem működnek. Akit nagyon izgatnak megsemmisült tárgyai, még mindig felveheti a javítás szakértelmet. Ez a kecske is jóllakik, és a káposzta is megmarad esete.

### HOGYAN SZÜLETIK A DÖNTÉS

A saját magam által készített játékokat jól ismerem, én is játszom vele, ezenkívül már nagyon sok éve játékokat tervezem, játszom, látom, hogyan működnek. Tehát ezek alapján eleve van némi rálátásom a dolgokra, látom, ha kell valamin változtatni. Emellett persze nagyon sok segítséget jelentenek a játékosok véleményei. Rengetek hasznos tanácsot kapok azzal kapcsolatban, hogy mit kellene vagy nem kellene változtatni és hogyan. A játékkal kapcsolatos véleményeket, ötleteket mindig elolvasom, ha sokszor nem is tudok rájuk válaszolni. Ami nagyon fontos, hogy a döntést mindig én hozom meg, az érvek és ellenérvek figyelembevételével, de a felelősség az enyém.

Persze mindig lesz, aki egy-egy ilyen döntést kifogásol, de erről a régi AD&D partik jutnak eszembe. Volt egy játékos, aki mindig meg volt győződve róla, hogy a játékvezető ellen játszik, mint valami sakkpartiban. Holott ellenkezőleg, a JV mindig arra törekedett, hogy a játékosok élvezzék a kalandot, és sikerük legyen – de a sikert nem akarta túl olcsón adni, hiszen akkor nem ér semmit az egész. Hasonlóképpen, az ŐV-ben is vannak kudarcok, sokszor nem sikerül a kaland elsőre, sőt másodsorra se, és néha DK-zni kell; előfordul, hogy nem tudsz legyőzni egy szörnyet, sőt, éppen méretet vesztesz; de mindezt azért van szükség, hogy a játékban a siker tényleg sikert jelentsen, és az állandó győzelmekkel és darálásokkal ne váljon a játék monotonná és unalmassá. Bármilyen rosszul is sikerül egy forduló, nézz végig utána a karakterlapodon – rá fogsz jönni, hogy még így is mennyit fejlődöttél! És amikor jön egy olyan forduló, amelyben minden pontosan úgy történik, ahogy számítottad, akkor látni fogod, hogy megérte a küzdelmet. Lehet, hogy rövidtávon úgy gondolsz, egy változás hátrányos volt számodra, de ez mindig azt szolgálja, hogy a játék hosszútávon is jó legyen.

### VÉGÜL...

Köszönöm, hogy végigolvastátok, és megértettétek, hogy mi húzódik meg a játékban történő változások mögött. Egyetlen célom, hogy a játék jobb és élvezetesebb legyen számotokra. Ha van rá lehetőség, inkább hozzáadok, mint elveszek (a klánok kiegyensúlyozása is így történt). Remélem, hogy a játékos további evolúciós lépéseit is megértéssel fogadjátok, és még sokáig játszunk együtt.

TIHOR MIKLÓS



Juliet E. McKenna:

## VESZÉLYES JÁTSZMA

Jócskán benne jártunk már a délutánban, amikor feltűntek az első útjelző kövek, amelyek már Drede városát jelölték meg a következő állomásnak. Az országot is kezdett lassacskán fölkapaszkodni a dombokra. Amikor már nem jártunk messze a célunktól, Darni megálljt parancsolt egy kis fűzfaligetben, ahol megittattuk a lovakat.

– Shiv és Geris itt maradnak – rendelkezett pattogó hangon. – Te pedig velem jössz Drede-be. Megmutatom a házat, és sötétedésig eldöntheted, hogyan akarsz bejutni. Amint megvan a tintatartó, megyünk tovább.

– Hová? – kérdeztem szelíden.

– Ismerek egy helyet, ahol megszállhatunk. Nem fogadó, magánház. Ha egy kicsit sietünk, virradatra ott lehetünk. A kisebbik hold háromnegyednél tart, úgyhogy éppen elég világos lesz.

Ez utóbbi mondatot Gerisnek címezte, aki éppen tiltakozni készült, nyilván a lovak védelmében.

– Milyen a célpont? – érdeklődtem.

– Tessék?

– Úgy értem, a ház, ahol az illető lakik.

– Vagy úgy. Szóval, nem valami fényűző hely, kopott kis épület a nagy rendetlenség közepén. Az utcai oldalra épült.

– És a fickó?

– Egy vén különc, valami antikvárius. Ha van egyáltalán életkora, jóval elmúlt már hatvan, és igen rossz borbén van, minden éjjel Saedrin ajtaján kopogtat.

Megcsóváltam a fejem.

– Először látnom kell azt a helyet, de annyit már most megmondhatok, ne számíts rá, hogy sötétedéskor bemegyek.

– Azt csinálod, amit mondok – vicsorgott Darni.

– Kivéve, ha tényleg szükséged van arra a vacakra – szögeztem le higgadtan. – A kisebbik hold is éppen elég, hogy az emberek vígan járjanak a dolguk után, amíg az orrukig ellátanak, még az ilyen kis porfészekekben is, mint Drede. Ráadásul, ha jól értem, a ház az utcára

nyílik, a kert kicsi, a szomszédok közel vannak. Nem gyerekjáték. Öregemberről van szó, aki nyilván nem valami jó alvó, és hadd találgassak, a padlót nyilván mindenféle ócskaság borítja, amelyekben meg lehet botlani, nyirkos padló, öreg bútorok és könyvkupacok mindenütt...

– Tényleg – vetette közbe Geris őszinte ámulattal, noha Darnitól egy szúrós pillantást kapott cserében.

– A legjobb lesz, ha valamivel holdnyugta után próbálkozom – mondtam elgondolkodva. – Ti pedig menjetek be a városba, és álljatok meg az első kocsmában az Eyhorne-i úton. Hajnalban értetek megyek, és együtt távozunk, mint ártatlan utasok a megérdemelt éjjeli pihenő után.

– Szó sem lehet...

Shiv Darni szavába vágott:

– Livak a szakértő közöttünk, úgyhogy úgy fogunk tenni, ahogy ő mondja.

Darni bosszús pillantást vetett rá, de nem szólt többet. „Figyelemre méltó” – jegyeztem meg magamban.

– Hadd halljam, ki járt az öregembernél először, amikor nem akarta eladni nektek azt a vacakot?

– Geris meg én – felelte Shiv.

– Akkor Darninak igaza van, inkább neki kellene megmutatnia a helyet. Együnk valamit, aztán beugorhatunk valahová egy kellemes esti sörözésre. – Rájuk villantottam meggyőző mosolyomat, legjobb tudásom szerint elkerülve, hogy túlságosan győzedelmes arcot vágjak, de Darni egy csöppet sem enyhült meg tőle. „Duzzogj csak – gondoltam magamban –, én aztán nem fogom törni magamat miattad!”

Sietve megvacsoráztunk, aztán otthagytuk Gerist meg Shivet a fa alatt, hadd játsszanak egy partit a csontokkal. Megállapodtunk, hogy várnak egy kicsit, amíg az utak elnéptelenednek, azután ők is nekiindulnak, de Geris mindenképpen ragaszkodott hozzá, hogy gyakorolhassa a rúnávetést. Ráhagytam, próbál-

kozzon csak, de lehetőleg kerüljön el mindenféle kapcsolatot idegenekkel. Az öregfiú, akit felkeresni készülök (ha nem is a legszabályosabb módon), jóllehet, már fél lábbal Saedrin színe előtt áll, de azért lefogadom, hogy szép számmal akadnak látogatói, akik hozzánk hasonlóan arra a bizonyos tintatartóra pályáznak, legyen szó megvételtől vagy egyéb körülményes módjairól a szerzésnek. A városi őrség errefelé nem valami megbízható, de azért ha nem muszáj, ne kockáztassuk meg, hogy tanúink legyenek, akik emlékeznek ránk, esetleg azt is meg tudják mondani, merrefelé távoztunk.

Kettesben beszélgettünk a városba; komolyan megfontoltam, nem kellene-e karon fognom Darnit, nem annyira a biztonságérzetem miatt, inkább azért, hogy bosszantsam. Végül aztán letettem róla: nem érte volna meg a fáradságot. Út közben figyelmesen nézelődtem, próbálva felidézni az emlékeimet; bizony, nem tegnap volt, hogy utoljára itt jártam. Dredre kedves kisváros: alacsony házacskák a helyben bányászott sárgás mészkőből, takaros szürke palakó tetővel.

– Zöld kapu – vetette oda Darni csevegő hangnemből. – Jobbról faszor, a ház homlokzatán borostyán.

A mondott irányba sandítottam, igyekezvén összegyűjteni a lehető legtöbb fontos részletet.

– Az öreg többnyire az alsó szinten tartózkodik, legalábbis az alapján, amit Shiv látott – folytatta Darni. – Bemászhatnál például azon az ablakon, az eresz alatt.

– Akár be is verhetném az ajtót egy fejszével – vetettem ellen. – Sokkal gyorsabb volna, és nagyjából ugyanannyi zajjal járna.

Darni már majdnem visszavágott, de elhallgattam egy intéssel a többi járókelő felé. Már kezdett nagyon elegendő lenni belőle és az arroganciájából.

– Azt az ablakot nem használták, amióta megépült a ház, csupa pókháló meg borostyán! – Igyekeztem, hogy hangom ne tűnjön kioktatónak. – Darni, bízz bennem, pontosan tudom, hogy mit csinálók. Elvégre ezért rángattál bele ebbe az egész örülségbe; vagy tévednék?!

Beültünk a legszerényebb kiskocsmába a piactér mellett, és megosztottunk egy korsó sörön. Nem éppen az a formája a vendéglátásnak, amit melegen ajánlhatnék bármelyik barátomnak, de persze lehet, hogy csak Darni arckifejezése keserítette meg a sört a számban.

A nap lassanként lenyugodott, és dél felől felbukkant a kisebbik hold rózsaszínes tányérja. Végigsétáltunk a frierni úton, ügyelve, hogy lehetőleg árnyékban maradjunk; léptemet igyekeztem Darniéhoz igazítani.

– Menj tovább, ne nézz körül! Hajnalban találkozunk. – Azzal befordultam egy sikátorba a mézsárszék irányában, Darni pedig könnyedén tovább lépkedett, mintha ott sem lettem volna soha. Nem tudtam eldönteni, megvétést vagy csodálatot érdemel-e tőlem ezért.

A sikátor rég megszáradt vértől, friss trágyától és rémült állatok szagától bűzlött. Nem éppen az a hely, ahol szerelmespárok szoktak andalogni, vagyis pont megfelel nekem. Megkerültem a vágóhidat, és rátértem egy másik ösvényre. Alkalmas búvóhelyet kerestem, és kényelmesen elhelyezkedtem, hogy szemmel tarthassam az öregember hajlékát.

Az ablakok mögött gyertyacsonk táncolt hol itt, hol ott, azután kisvártatva sötétbe borult az utcai homlokzat. Az út két oldalán álló házak végigkövették a főzést, evést, maradékok kidobását és ablaktáblák bezárását szokásos napi rutinját. A kéményekben lassanként elvékonyodott a füst, és balról a második házból két legény tartott a kocsmá felé, bizonytalanul visszakintgetve, a hold magasabbra hágott az égen. Később kisebb csetepaté támadt, amikor fölfedezték, hogy időközben kizárták őket, és az anyjuk alaposan ellátta a bajukat.

Ültem és vártam. A városka elcsendesedett. Hamarosan nem hallottam mást, mint a patkányok neszesését a mézsárszék irányából, vagy néhány halk visitást, jelezve, hogy egy-egy vadászó macska éppen sikerrel járt. Átvágtam az úton, és végiglopakodtam a faszoron. Fáskamrák, bódék és csirkeólak sorakoztak egymás hegyén-hátán, elválasztva egymástól a portákat. A szagról ítélve az öregfiú szerencsére nem tartott háziállatot, ami őszinte megkönnyebbülésemre szolgált: a disznóknak például rendkívül éles a hallásuk, amit talán csak a kíváncsiságuk meg a zajkeltésben való jártasságuk mulhat felül. Meglapultam az árnyékban, és gondosan tanulmányoztam az ajtót meg az ablakokat. Nem túl fényes helyzet: a hátsó ablakok legalább annyira megvetemedtek, mint az elülsők, és mindent belepett a borostyán. Nem örültem neki, de muszáj volt az ajtóval próbálkoznom. Letérdeltem, és a lábtörőt vizsgálgattam: nincs jelle tappanc- vagy körömnymoknak, az ajtófélfá repede-

zett szilánkjai közé sem szorult kutyaszőr. Ez legalább megnyugtató.

Közelebbről is szemügyre vettem, és hálát adtam Drianonnak, hogy gondját viseli önféj leányának. Az öregfiú nem sok időt és pénzt fordított az ajtaja megerősítésére, legalábbis ami a zárát illeti. Reméltem, hogy a reteszkeről is megfeledezett; ki tudom ugyan nyitni őket, de ez általában sokáig szokott tartani, és fölösleges zajjal jár. Lekuporodtam, elővettem a zárnyitó készletemet, és munkához láttam.

Ahogy telt-múlt az idő, mindinkább kezdtem hajlani arra a véleményre, hogy az öreg mégis csak jó árat fizethetett azért a zárért. Bonyolult szerkezet volt, még azt is kinéztem volna belőle, hogy esetleg a Hegyek Népeinek mestermunkája. Nagy sokára végre az utolsó fémöcköt is kiemeltém, és megpróbáltam a lehető leglassabban és legóvatosabban benyomni az ajtószárnyat. A kosztól meg a rozsdától kissé nehezen járt, de nagy megkönnyebbülésemre nem voltak rajta reteszek. Hangtalanul beosontam, és egy pillanatra megálltam, hogy körülméleljek. A helyiségben faparázs, vizelet és megsavanyodott tej szaga érződött. Egy távoli sarok irányából nehez, fújtató légzés hallatszott, és a haldokló zsarátnok gyenge fénye egy öszezakuporodott alakot mutatott a tűzhely melletti székben. Erdei látásom lassan hozzászokott a sötétséghez, már ki tudtam venni az előttem tornyosuló asztalt, amelyen mosatlan edény és félig megevett étel hevert. A padlón fahasábok feküdtek szétszórva, piszkos rongyok és szemét mindenütt. Óvatosan az ajtóhoz surrantam, és a következő pillanatban egy teljesen más világba léptem.

Rengeteg könyvet láttam az asztalokon és polcokon, tárgy és író szerint pontos rendbe állítva. Bőrfedelüket egyetlen perszem sem szennyezte. A középső asztalon gondosan egymásra fektetett pergamenlapok váraoztak, rajtuk pedánsnak tetsző kézírás. Az éjszakai égbolt aprólékos rajzán nagytűöveg feküdt, az ablak alatti polcon pedig virágok és gyógynövények a használatukról szóló jegyzetekkel. Szinte azonnal észrevettem a tintatartót: az asztalon állt egy tálcán, mellette tollszárak, tollkés és porzó. Gyönyörű darab volt: sápadt mézszínű szaruból készült – hogy milyen állat szarva lehetett, azt nem tudtam megállapítani –, a talpa, teteje és a pántjai vörös aranyból voltak, gazdag, mégis ízléses díszítéssel. Érte

nyúltam, ám a kezem megállt a levegőben. Tétováztam. Semmi kedvem nem volt hozzá, hogy sötét korok vészjósló álmai zavarják meg éjszakai nyugalmamat, és hirtelen megint nagyon szerettem volna, ha mit sem tudok erről az egész szerencsétlen ügyről.

Hirtelen köhögést hallottam a konyha felől. A szívem majd' kiugrott a helyéből, rémületen fölkaptam a tintatartót. Lehet, hogy az öreg most is éppen egy ilyen rejtélyes álomban jár... Vajon fölébred, ha elviszem ezt a tintaszarut? Olyan óvatosan helyeztem vissza az asztal közepére, mint egy olvadt gyertyát, amelyből forró viasz csöpög. A saját szívverésem visszhangzott a fülemben, ahogy némán bámultam az elátkozott tárgyat.

„Szedd össze magad!” – parancsoltam rá magamra.

Nagy levegőt vettem, óvatosan fölemeltem a tintatartót, majd mozdulatlanul álltam, és fülettem, hallok-e zajt a konyhából. Székrecsegés, takaró suhogása, azután az öregember lélegzete ismét az iménti ritmikus hortyogássá erősödött. Azt hiszem, lehetett valami baj a tüdejével. Tartottam tőle, hogy még a telet sem veszei át.

Egy kicsit vártam, amíg kellően mélyen alszik; ezalatt végigfutottam a polcon álló könyvek sorát. Ha Geris meg Shiv a Birodalom végnapjairól akarnak minél többet megtudni, kár lenne megkockáztatni, hogy a parasztok hordják szét ezt a sok értékes könyvet, ha az öregfiú esetleg meg találna halni álmában. A sor elején néhány a Nemithek uralkodásának időszakával foglalkozott, ezeket gyorsan begyömöszöltem a zekém alá, szorosabbra húzva az övemet. Amint meggyőződtem róla, hogy a konyhában semmi mozgás, kiosontam. Vettem magamnak a fáradságot, hogy pontosan visszazsereljem a zárát, noha a szívem áll még mindig a torkomban vert, és a két lapockám között hideg izzadság csorgott. Az öreg tudós persze mindenképpen fölfedezi a lopást, de ha nem marad nyoma, hogy valaki kívülről hatolt be, egy kis szerencséjével az Őrség egyszerűen tudomást sem vesz róla, legfőjebb elkönyvelik, mint vén holdkőrost.

A jól végzett munka elégedettségével koctogtam végig a sötétségbe burkolózó, kihalt utcákon, ki a főútra, hogy minél előbb magam mögött hagyjam az alvó várost. Egyetlenegy dolog zavart csupán: nem tudtam szabadulni attól az érzéstől, hogy most az egyszer valami igazán tisztességtelen dolgot csináltam.

# Ghalla News

96

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2001. december

## QUWARG RAJZÁS

Hosszú idő után lezárult a quwarg rajzás. A quwargok eleinte nagy erővel próbálták előzönlenni Ghalla földjét, de a kalandozók gyorsan és nagy számban sújtottak le rájuk, a különlegesen erős quwargok ellenére. Azonban sokáig tartotta magát néhány elszigetelt helyen egy-egy quwarg gödör, amelynek a harcba fáradt kalandozók hátat fordítottak. Mégis, az ébredező quwarg isten úgy döntött, hogy inváziója kudarcba fulladt, és visszahívta seregei maradékát. Minden quwarg gödör 5x5 mező sugarú körzetében a te-reptárgyak és szörnnyésczkek megsemmisültek, helyükön quwarg bolyok emelkedtek. Most, a quwargok eltűnésével minden helyre-zökkent a régi kerékvágásba, a quwarg bolyok beomlottak, a koráb-ban ott élő lények visszatérnek helyükre, a növények újra kisarjad-nak, a régi építmények újból felderíthetők lesznek, a patakok újra csörgedeznek. A quwarg invázió végeredményéről egy összesítés látható a túloldalon. A „tojás” azt a hőstettet jelöli, amikor valaki a quwarg gödör mélyére leereszkedve megsemmisítette az inváziót vezető óriásquwarg petéjét, és ezzel megszüntette a quwarg hordát az adott helyen.

## KT KÉPESÉGEK REVÍZIÓJA

Most, hogy készül a Krónikában a KT képességekről szóló cikksoro-zat, a varázslatokról szólóhoz hasonlóan, párhuzamosan nézem a programot, újraértékelem a KT képességeket. Ha szükséges, előfor-dulhat változás, akár a képesség működésében, akár pontértéké-ben, de ezt mindig le fogjuk írni. Készült néhány adatgyűjtő pro-gram is, amely a képesség működését, és valódi hasznosságát elemzi – ez az eredmény nem feltétlenül fog megegyezni az eredeti-g elképzeléssel, és ez is lehet a fent említett módosítások oka.

## TF OLIMPIA – KATEGÓRIÁK ÉS DÍJAK

Remélem, hogy a korábbi 6. kategória kettébontásával – és így a dí-jak számának megnövelésével – már mindenki elégedett. A díjak-ról annyit, hogy igyekszem minden Olimpiára olyan új, izgalmas és változatos díjlístat összeállítani, amelyben a 3. díjak gyengébbek a 2.-nál, a 2. gyengébb az elsőnél, és egy kategória 1. díja gyengébb a magasabb kategória 1. díjánál. Természetesen, egy tárgy értékének megítélése szubjektív, alapulhat a tárgy hasznosságán, ritkaságán és még sok más dologon. Előfordulhat, hogy valaki elsőként meg-

nyer egy tárgyat, de jobban örülne annak, amit a 2. helyezett kap-pott. Erre sajnos azt kell mondanom, hogy a cserére nincs lehetősé-g, igyekszem a lehető leguniverzálisabban használható, tényleges értéket képviselő tárgyakat kiválasztani, amelyek jó áron tovább-cserélhetőek, ha esetleg a nyertes számára épp nem elég haszno-sak. Természetesen, szívesen látok kommenteket, hogy milyen tárgy legyen/ne legyen a következő olimpián.

## VÁNDORCIRKUSZ

Hogy amíg az új területek elkészülnek, addig is legyen valami új-donság, a jellegében kicsit a kihívás tornyához hasonlító ese-ménnyel, a vándorcirkuszokkal árasztjuk el a Túlélők Földjét. A program elkészítésében már tevékeny részt kap új programozónk, Farkas Zsolt.

## SÖTÉT FÖLD – A KIHÍVÁS

Néhány (50+) kalandozó számára már a Sötét Föld szörnyei sem jelentenek igazi kihívást, sárkányok tucatjait ölik úgy, hogy a düh vérvörös ködét bocsátják rájuk. Természetesen, az ilyen isteni te-remtményekre a Sötét Földet uráló Thargodan hercegek is felfigyel-tek, és megállításukra olyan paktumot kötöttek, amelyre korábban csak egyszer, ezer évvel ezelőtt került sor, és hajsza! híján a Thar-godanok kipusztulásához vezetett. Akkor a hercegek által megnyi-tott kapukon átléptek a párhuzamos dimenzió t'urangjai, az éj-fattyak, és pillanatok alatt kiűzték a Sötét Földet ostromló Fénysereget. Ezután az éjfattyak a Thargodanok ellen fordultak, és teljes összefogásra, százszoros túlerőre volt szükség, hogy vissza-szorítsák őket. A pókhendi hercegek gyorsan felejtettek, és az éj-fattyak ismét a Sötét Földet járják.

## BUGJAVÍTÁS

Szokás szerint javítgatom az apróbb bugokat, ezek közül talán lé-nyegesebb, hogy megszűnt végre az elf villás hiba (amikor néha a relikvens nem kapta meg az úszást a 3. küldetés után, de újra be-mehetett). Ez nem programhiba volt, hanem sajnos egy adatsérül-és. A hibák felfedezésében főként rátok támaszkodok, kérek min-denkit, amennyiben valamilyen bugot fedez fel (akár számára előnyös-et) haladéktalanul jelezze, hogy minél előbb kijavíthatassuk!

THOR MIKLÓS







# KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

*A Közös Tudati képességek leírását folyamatosan közöljük a 2001. szeptemberi Krónikától kezdve, a bevezetőt és az ezzel kapcsolatos tudnivalókat ld. ott. Amennyiben valakinek saját megjegyzése van egy még nem közölt KT képességhez, írja meg címünkre, a „Megjegyzés” rovatban nem csak a saját kommentárjaimat szeretném látni, hanem a játékosokét is!*

## ÁLOMVIRÁG ÜLTETÉSE (135. KT KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 9

**Használati költség:** 2 TU, 10 TVP

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Elfogyasztója álmodik, táborozás alatt plusz 13-17 ÉP-t gyógyul, ezenkívül lopás és kalandozóra kiadott támadás parancsai törlődnek, agressziója 3 lesz. Az álomörzök plusz TU regenerációt kapnak a befeszített TU függvényében.

**Enciklopédia:** Tudatotok az idő során elég erőre tett szert, hogy ha kis mértékben is, de képesek legyetek beavatkozni a természet folyamataiba. Ennek első lépéseként most megismerheted egy apró növény, az Álomvirág létének és születésének titkait.

Mostantól, ha megfelelő terepen vagy (síkság, bozót vagy erdő), akkor 2 TU és 10 TVP árán egy apró magot ültethetsz a földbe, melyből Álomvirág fog kinőni. Ehhez az EK 135 parancsot kell kiadnod.

Ennek a virágnak a pora jótékony hatással van mindazokra, akik este elalvás előtt belelegzik. A virág porát mindenki automatikusan gyujti be, ha éppen van virág a növényen.

**Megjegyzés:** Bár nagyrészt érdekes és szerepjátékos képesség, mégis, az a bizonyos része, ami miatt 9 pontos lett, alappillére volt a KT képességek rendszerét és eredeti célját tönkretévő folyamatnak. TU regeneráló képességet soha nem lett volna szabad megengedni, legalábbis nem ebben a formában. Ezzel a képességgel indult meg a lavina, érték-telenedett el a TU és az MXTU, és gyorsultak fel irreálisan a KT képességek fejlesztései.

## A HALÁL ÉRINTÉSE (136. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 2

**Használati költség:** 1 TU

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Más játékosal való találkozáskor a KT tag D8 ÉP-t gyógyul, míg a másik játékos D8 ÉP-t sebződik.

**Enciklopédia:** A Proféták első KT képességével elérheted azt, hogy más kalandozó életenergiáját elszív, és ezt az életerőt sebeid gyógyítására fordítsd. 1 TU felhasználásával a következő kör elejéig egy dermesztő hideg-aurát gerjesztasz magad köré a túlvilág energiáinak felhasználásával. Ez a hideg-aura sötét ködként gomolyog a tested körül, aki a közelbe kerül, az már nem tud védekezni ellene. Amikor találkozol egy kalandozóval – tehát egyikőtök sem bújjik el a másik elől –, az aurád miatt fagyási sérüléseket szenved, ezzel is közelebb kerülve Leah birodalmához. Az ellilánó életenergiáját felfogva, gyógyulni fogsz. A sebzés mértéke D8, nem lehet megölni vele senkit, és nem gyógyulhatsz max. életpont fölé. A képesség épületben és labirintusban, valamint más Leah hívőkkel szemben nem működik.

**Megjegyzés:** A Puszítás Profétáihoz kiválóan illő, szerepjátékos, kiegyensúlyozott képesség.

## ILLÚZIÓ TRÓFEA (137. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** 1 TU, 10 TVP

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** A játékos szabadon meghatározhatja trófeáit.

**Enciklopédia:** A TRO <trófea1> <trófea2> <trófea3> parancs kiadásával, 10 TVP és 1 TU árán megváltoztathatod a trófeáidat egy illúzió segítségével: azaz, rajtad kívül mindenki ezt az ál-trófeát fogja látni, az igazi helyett. Csak olyan illúziótrófeát hordhatsz, amelyik enciklopédiáját már megkaptad. Ha valamelyik trófeádat változtatlanul akarod hagyni, illetve az arra vonatkozó illúziót törölni szeretnéd, oda paraméterként 0-t írsz. Így, értelemszerűen, az üres TRO parancs az összes illúziót törli. Ez is 1 TU-ba kerül.

**Példa:** TRO 10 11 12 parancs hatására trófeáid vadász tatu, lila brekk, szárnyas gömböc lesznek. Ha ezután kiadsz egy TRO 13 parancsot, akkor a vadász

tatu helyett gonyolék lesz az első illúziótróféad, a másik két illúziótróféad pedig törődik.

**Megjegyzés:** Eredeti, szerepjátékos képesség, a képességek rendszerét eredetileg az ilyenek kedvéért hoztuk létre. A használati költség sem a képesség „erejét” jellemzi, inkább csak arra való, hogy azért az illuzionista ne váltogassa lépten-nyomon a tróféait.

#### A FALKA EREJE (138. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 5

**Használati költség:** 1-3 TU, 5-15 TVP

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** +1/+1 és +9/+9 támadás/sebzés közötti bónusz egy körre, attól függően, hány KT társad van azon a mezőn.

**Enciklopédia:** Hatalmas tettet vittetek véghez, amikor szembeszálltatok Sistergő Pumpa hódító seregével. Ám ne feledjétek, hogy egy harcos, ha mégoly hatalmas is, veszíthet, ha magára marad a küzdelemben. Ne becsljétek le hát azt a tudást és segítséget, amit egymásnak adhattok. Mostantól – még ha rövid időre is – képesek vagytok egyesíteni harci tudásotokat. Az EK 138 <TU> parancs hatására kicseréled a tapasztalataidat a veled egy mezőn álló KT társaiddal. Minden egyes TU pont után, amit a 2. paraméterben megadsz, 3 újabb társaddal beszélgethatsz el (de max. 3 TU-t költhetsz így el). Minden egyes sikeres beszélgetés +1 támadást és +1 védekezést ad a fordulód végéig. A parancs költsége TU pontonként 5 TVP. **Megjegyzés:** ha senkit sem találsz, a parancs költsége mindössze 5 TVP. [A KT képesség használatának feltétele, hogy viseld a Hófarkas tetoválást. A tetoválás felrakásához az EK 138 parancsot kell kiadnod, 1 TU és 5 TVP árán. Attól fogva, hogy a tetoválást viseled, elkötelezett tagja vagy a KT-nak, és a KT-ból való kilépés sokkal, de sokkal fájdalmasabb lesz, mint egyébként.] A KT képesség Olimpián nem működik.

**Megjegyzés:** Bár elméletben nagyobb bónusz érhető el vele, mint a Közösség erejével, a gyakorlatban ezt a képességet nehéz rendszeresen kihasználni, sok szervezést igényel. Előnye, hogy igencsak közösségformáló hatása van, hiszen ha a KT tagok gyakran találkoznak és együtt táboroznak, jól fog működni a dolog. A később kifejlesztett totemmel, amely lehetővé teszi, hogy a KT tagok gyakorlatilag mindig egy mezőn táborozzanak, gyilkos kombinációt alkot. Szerepsére, ezt még mindig ellensúlyozza a használati költség (ami más ilyen képességeknél nincs).

#### A BAJNOKOK KORONÁJA (139. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** E képesség segítségével VI. Borax a KT tiszteletbeli tagjává vált.

**Enciklopédia:** A Bajnokok Koronája egy látszatra skarlatezust szálakból álló, könnyű fejk. Valójában mentális fonalak bonyolult szövédéke, a Korona Bajnokai fejlődő szellemi erejének essenciája. Viselője időlegesen a Közös Tudat tagjává válik és élvezheti az ezzel járó előnyöket. Használhatja a közösség képességeit, láthat a szemükkel, hallhat a fülükkel, és megoszthatja velük gondolatait. A Korona 7 MXTU-t és négyel jobb mentődobást biztosít automatikusan tulajdonosa számára.

**Megjegyzés:** Kevés ilyen eredeti és ötletes KT képesség született. Tápot nem ad a KT-nak, viszont alapja volt több szerepjátékos megmozdulásnak, mint például látogatás Borax udvarába, vagy Borax felkutatása. Az utóbbi időben, amióta a kalandozók előzőnlőtték a királyságot, helyreállt a rend, és Borax a nyugdíjas uralkodók csendes életét éli, kevesebb szerephez jut.

#### AURAPOLLÁTOR IDÉZÉSE (140. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 8

**Használati költség:** 6 TU, 5 TVP

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** A Serény Múmiák hatása, a szokásos 10 lépés 7 TVP-ért mellett +1 védekezést ad, és 3 lépésenként 1 gonoszponton.

**Enciklopédia:** Most, hogy már kellőképpen megismerted a kasztroplanáris csatornák felépítését, képes vagy más létsík számára eddig ismeretlen lényével, az aurapollátorral kapcsolatba lépni (megidézni). A megidézés csak akkor lehet sikeres, ha aurád már elég fekete (min. 66-os gonosz). 6 TU és 5 TVP elköltésével megidézheted egy aurapollátort. Az idézés után be kell idomítanod. Ez a lény kiváló hatásállat (7 TVP/lépés, 10 lépés/kör) sőt, csekély mértékben javítja a védettségedet is (+1 védekezés). Az aurapollátor furcsa módon fejezi ki hűségét irántad: 1. Amíg háttal állatként használod, bizonyos időközönként (3 lépésenként) torzít egy kicsit az aurádon (+1 gonoszág);



2. Ha találkozol valakivel, akkor a lény azt a valakit leköpi, vagy lehányja, vagy egyéb módon benedvesíti. Nem valami nagy étkű, körönként mindössze 2 kaját eszik meg. Ha nincs nálad kaja, akkor előfordulhat, hogy a tudati csatornán keresztül, a Te életerődből táplálkozik (de csak akkor, ha ezzel nem öl meg téged). Megölni (SZM) és elengedni (SZE) nem lehet. Ha ilyenrel próbálkozol, a aurapollátor elhagy, és visszatér saját létsikjára.

**Megjegyzés:** A tűzfőnixhez (#114) és a trikonishoz (#118) hasonló, KT specifikus hatás képesség, a megfelelő szerepjátékos fűszerezéssel és egy kis egyedí táppal.

---

### CSONTSZERVEZET (141. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 1

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** egyedí

**Hatás:** Permanens vasszervezet (kevesebb étel és ital fogyasztása), valamint szerepjátékos leírás kiegészítő.

**Enciklopédia:** A Csontribrigád KT tagjai a hosszú sivatagi élet alatt megedzették szervezetüket, hozzászoktak a mostoha körülményekhez, miáltal egy közönséges halandónál kevesebb táplálékkal és folyadékkal is beérik. Ez sajnos rányomta bélyegét külsejükre, soványabbak, szikárabbak lettek. [A képesség a vasszervezet varázslatnál leírt hatást váltja ki, permanensen. Emellett ha valaki találkozik a KT egy tagjával, a leírásban szerepel egy további jelző – pl. Találkozol egy .... iszonyatosan sovány gnóm férfival.]

**Megjegyzés:** Sok KT következetesen próbálja az általuk megálmódott arculatot a KT képességeken keresztül visszaadni, ilyen a Csontribrigád is.

---

### ISTENI SEGÍTSÉG (142. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 9

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bármely vallásos

**Hatás:** Imádkozásonként 30 TVP-nyi szerencse fejlődés, illetve papi hit/4 +D3, de maximum 30+D8 VP regeneráció.

**Enciklopédia:** A vallásos közös tudatok tagjai sokat fordítanak energiájukból arra, hogy istenükkel szorosabb, úgymond bizalmasabb kapcsolatot tudjanak létrehozni mint más hívő kalandozók. A buzgó imák és a küldetések szorgos teljesítése per-se ehhez kevés. A KT az összegyűjtött tudati ener-

giát istenének följáánlva érdemli ki azt a kegyet amit ezek után gyakorolhat.

Mostantól fogya ha oltárnál vagy templomban Imádkozol és azzal nem küldetést teljesítesz, akkor a szokásos gyógyulás, varázspont vagy szerencse növekedés mellett valamelyik másik kegyben is részesülsz. Tehát ha eddig az üres imádkozáskor gyógyultál, akkor mellette mostantól még a szerencsed is fejlődni fog. Persze akinek eddig a szerencséje fejlődött az nem biztos, hogy a gyógyulás kegyét fogja megkapni. Hogy mi az a második kegy, amiben a közös tudat részesül, nagyban függ az általuk követendő istentől és attól, hogy mit kaptak eddig imádkozáskor. E képesség használata tudatpontha nem kerül.

**Megjegyzés:** Egy „nyerstáp” KT képesség, ez azonban nem okozott akkora felfordulást mint a TU regeneráló és támadást, sebést növelő képességek. Azt, hogy az adott KT mely bónuszt kapja meg, a játéktevő határozza meg a KT vallása alapján.

---

### A MESTER HÍVÁSA (143. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 4

**Használati költség:** 2 TU, 50 TVP

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** A 20 feletti ökölvívás fejleszthető anélkül, hogy fegyvermestert kellene látogatni.

**Enciklopédia:** Ha egy csata, vagy az ökölharc gyakorlásának végén hirtelen erős késztetést érzel, hogy meglátogass egy városi fegyvermestert, mostantól nem feltétlenül kell az ösztöneidre hallgatnod. A fegyvermester ugyanis gyakran messze van Tőled, és segítségéért mindig borsos árat kér. Sokkal elegánsabb megoldás, ha megidézed a Tűzvihar idején elhunyt mestered szellemét, aki annak idején az ökölvívás és harcművészetek alapjaira tanított Téged. Ő megmutatja neked azokat az apró trükköket, amelyek az általad óhajtott +1 ökölvíváshoz szükségesek.

Ehhez az EK 143 parancsot kell kiadnod, mely 50 TVP-be és 2 TU-ba kerül. Ennek hatására, ha az ökölvívás szakértelmed mellett már megjelent a csillag, ökölvívásod azonnal megnő eggyel. Ha nincs csillag, a parancs nem hajtódik végre. A Mester tudása végtelen nagy, bármilyen magas szinten képes megnövelni ökölvívásodat.

**Megjegyzés:** Egy jelentős erőforrás növelő képesség: eljutni a fegyvermesterhez és vissza erőforrásba kerül, nem beszelve az arany költségről, ezt a költséget spórolja meg ez a képesség. Korrekt, kiengesúlyozott képesség.

# APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

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

- A hirdetés legyen rövid! (maximum ½ gépelt vagy ¾ kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterszáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját ízlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrajjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetés jön, akkor előbb-utóbb azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjelentetni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűkkel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazz, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

## Megnyílt az ELYSIUM

### EGY HELY, AHOL:

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

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



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

Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00



## TÚLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT. KONTAKT

☐ Megjöttem, és lehet, hogy túl korán kapcsolódom bele a buliba, de keresem a jelenlegi kezdők (0-5. szint) kapcsolatát, akik elérhetőlag nem fognak heteket kihagyni. Szívesen fogadok infókat a semleges és jó istenekről, az alakváltó-képességekről, a túlélésről, egyszerűval mindenről. Szentén örülnék Székesfehérvár környéki emberek jelentkezésének. Elérhetőségeim: 8000 Székesfehérvár, Prohászka Ottokár u. 13., vemhesguppy@freemail.hu, tel.: 20-424-1243. Búcsúzól csak annyit, hogy éljen, aki tud.

### Vemhes Guppy

☐ Keresem azt a fekete bőrű, vörös, hosszú hajú, árnymano férfit, aki a remetelak közelében megtámadott. Legközelebb szállj le a pókóról!

### Troll Veremharcos

## SZERELEM

☐ Te szépséges, vörös, göndör hajú, barna szemű leányzó, aki meg akartál lopni (október 10. körül). Ismerkedjünk össze, és akkor mindenem a tiéd!

### Zsebfelmetsző Jack (#5404)

## SEGÍTSÉG

☐ Ciao mindenkinek! Nemrég érkeztem közelebb a kiégett földről. Kérem, küldjétek információkat (fegyverek, tárgyak, helyi történelem stb.)! Néhány infóm már nekem is van, ezért lehet, hogy az újabbaknak én is tudok picit segíteni. Jól jönne, ha egy leahos és egy chara-dinos írna az istenéről pár sort! Továbbá örülnék, ha írna egy (lehetőleg gonosz vagy semleges) KT-ügyekben jártas kalandozó. Milyen KT-k vannak, mely KT-k ellenségesek egymással, kinek van érezhető hatalma? Cserébe nagyjából csak a barátságom tudom adni a tapasztalatlanoknak. Mert bár gonosz az elf, a barát azért mégis csak barát. Várom leveleteket: Marsal Tamás, 6723 Szatymaz, Ady E. u. 27., a@mt.vasvari.hu. Előre is köszöni mindent!

### Udj Ys En Nyerok (#2493)

☐ Egy kérdés az ordítás szakértelemmel rendelkezőknek: Hogy az isten túró hőzentrógerében lehet ezt a szakértelmet megtanulni?

### Troll Veremharcos

☐ Khayness Dieur vagyok, a pusztító tűzvihar egyik ember fajú túlélője. Hozzátok szólok most, kik a jók útját, vagy a semlegesek ösvényét járjátok, és a segítségüket kérem. Szükségem lenne a (#1363) számú kalandozóról minél frissebb EF infóra, melyért bárhova elmennék. Aki segíteni tud (akar), kérem írjon az alábbi mentálra, vagy hívjon telefonon (30-286-7745) bármely napon 20

# APRÓK

óra után! A segítséget előre is köszönöm! Raia kísérjen utadon! (#3775)

☐ Üdv tapasztaltabb Leah papok! Ha valaki van köztetek, aki nem lusta írni (létezik ilyen kalandozó Ghallán), az megírhatná, hogy Leah miben segít hozzá a halhatatlansághoz.

### Fistandantilus (#1079)

☐ Üdvözlétem! Yergas vagyok, lenne pár kérdésem. Például érdekelne, hogy hogyan tudom meg a tárgyak súlyát. Jól tudom, hogy van valami mérleg nevű tárgy, ami segíthet ebben? Gatinban járva láttam egy monumentális építményt: egy erődöt. Valaki elmondaná nekem, hogy mi a szerepe ennek? A leírás alapján elég nagy, így akár inváziók ellen is hatásos lehet. Ezt a királyság építette? Csak érdekelne, mi a szerepe, mire jó. Az örök azt mondták, csak a helytartóság emberi léphetnek be. Kalandozó beléphet a seregbe? A másik oldal: láttam egy harcost, amint egymagában berohant, és megtámadta az erődöt. Mire jó az, ha megtámadok egy ilyen építményt? Egyáltalán, ez gonosz cselekedetnek minősül? Más. Legutóbbi írásom óta még három írtak nekem: Sasaki Saburo, Dorian Gray, O'li. Köszönöm nekik is fáradozásukat! Még mindig keresek ragasztót Gatin környékén. További eredményes kalandozást!

### Yergas (#5962)

## SZÖVETSÉGEK. KT-K

☐ Várom azon gonosz, illetve gonoszát válni akaró, kezdő, KT-éretlen kalandozórsaim jelentkezését, akik velem együtt úgy érzik, hogy rövidebb-hosszabb távra mi is létre tudunk hozni egy életképes, és főleg hasznos csapatot, szövetséget. Északi területeken járok előnyben.

### Thragan (#3109)

☐ Vérszívó férgek! Tényleg annyire finom lenne a vérzem? Ha igen, kérlek benneteket, próbálkozzatok még egyszer. Eस्कүzőm, átvágotok torokkal fogtok könyörögni a gyors halálért! Nos, hol találkozzunk?

### Belor, Kódok Lánya (#2007)

## VERS

☐ ÁRNYAK TÁNCOSA

*Hallom bangodat, arcodat  
Bár elnyelték sötét kódok  
Azért hallom néha  
Szelekkel üvöltő éjjelen  
Hallom még*

*Hallom ahogy dalol  
Ereidben a vér, a tiéd  
S az anyém, ballom  
A lelked sikoltását  
Hallom még*

*Hallom a szavakat, miket  
Sosem mondtunk el  
De tudtam, s tudtat te is,  
Örökletes ősi titkaink  
Hallasz még?*

*Hallom a démon nevetését  
Ősídőből támadt rémség  
Vérben fürdő végzetűr  
Felfalván a lelked testvér  
Hallasz még?*

*A legnagyobb ír  
Őrja lépted  
Látlak még?*

### M. Bill (#2398)

## EGYÉB

☐ „Úton lenni boldogság, megérkezni a halál!” Hosszas pihenő után társaságunk elkezdettnek látta az időt, hogy új kalandok után nézzen. Bő egy év után meglepőzik fegyverünket, kifényesítjük páncéljainkat, és nekiindulunk a végtelennék. Vrandol Sayn Karad (#4620) és Ruthin El Enoure (#5628) az Összhangzat KT-ből, illetve Wambal Quahm (#1372) és Azatel Mashed (#5534) az Illúziók Mesteritől.

### Vrandol Sayn Karad (#4620)

☐ A (139, 28)-as mezőn épülő Dornodon templomba 340 TVP-t építtettem. Hiányzik kb. 2000 TVP. Nem lehet igaz, hogy a nyugati oldalon csak nekem hiányzik a küldetés. Ha kell, egyedül is befejezem, de a szenteléshez akkor is kellene még négyen. Hittársak, jelentkeztek, ne maradjunk szegényben! Továbbra is várom a nyomtatott infókat, térképet a csatorna nyugati oldaláról, és a változó minoszkópokról. Jó kalandozást mindenkinek!

### Nikolaus, a Vándor (#4849)

☐ Dornodon templom épül a (90,60)-as koordinátán, az építéshez és a szenteléshez társakat keresek. Érdeklődni lehet a 30-237-7651-es telefonszámon vagy az (#5882)-es mentálzámon. (#5882)

☐ Hosszas egyzetetés után holtpontra jutott a Bårdmágia fejlesztése. Az ok egyszerű. Bár a rendszerről születtek megállapodások, kevés ideillő válaszatlat tudtunk összehozni, amit Miklós is támogatott volna. Kérek mindenkit,

aki nem bírja ötleteit visszatartani, jelentkezen nálam. Elsősorban varázslatötleleteket várnok.

**Vrandol Sayn Karad (#4620)**

□ Hukk... Jó ez a... Hukk... sörsar! Hukk... azannya!

**Zsebfelmetsző Jack (#5404)**

□ Kalandorok! Vergyas (#5962) vagyok, Sheran új követője. Teljesen egyetértek az előttem felszólalókkal, miszerint a GN terjedelme (színvonala) esik. Régen ez nem így volt. Szóval írjátok! Bármit. Írjátok ki magatokból örömtöket, fájdalomokat, gondjaitokat, érzéseiteket! A másik aggasztó dolog a mentális levezetés. Eddig 18 kalandozóval találkoztam személyesen, aki barátságos volt velem. Mindenkének küldtem egy üdvözlő/bemutatózó levelet, de csak egy válaszolt! Lehet, hogy én vagyok hülye, mert elvárom, hogy ha írok valakinek, az válaszoljon. De nem csak ők. Írtam még pár személynek, akiket az AK-ból ismertem meg, sőt KT-knak is, érdeklődésképp. De ők sem válaszoltak. Szóval köszönöm nektek, kik eddig írtak nekem: Fhail Khaler (legjobb barátom), Othar, Metam Orepheus, Dulmina, Trickster, Mephisto (aki Allainas írtál)! Más. Ragasztóra lenne szükségem sürgősen. Valaki írja meg, hogy hol tudok ilyet szerezni! Még jobb, ha Fhail Khalernek (#2741) küldi el, hisz az ő beáldozásához kellene. Elenios hívei! Remélem, ti segíteni fogtok ebben, egy új hittárs érdekében. Majd még jelentkezem írásokkal, legalábbis remélem. Közönöm, hogy meghallgattatok!

**Vergyas (#5962)**

□ Kobuderák! Emlékeztek még azokra a szent iratokra, amik elvesztek a világégésben? Esetleg le is tudná írni, amire emlékszik? Ha értelmét látjátok az ősi tanoknak, fogjunk össze! Ne aggódjatok, nem KT-alapításra gondolok. Csak úgy. No, sosem tudtam jó befejezést írni.

**Su (#2566)**

□ Likas gyerekek! Hova lett a GN 93-ból a Mutáns hordó (#9143) KT? Nekik sikerült először megszűnni? Na nem mintha annyira zavarana... Ezt az Othar havert meg elvonóra kéne vinni, mert olyan víziói vannak, hogy az már köveszélyes! Lehet, hogy csak azért nem értem, mer troll vagyok. Megjegyzés: ez a cikk a növeljük a GN színvonalát/tartalmát/hosszát törekvés jegyében készült. **K. d. M. (#2828)**

□ Matyi vagyok, 23 éves kalandozó. Munkám során sokszor találkozom vérszomjas szárnyakkal, és bugyuta varázslókkal. Ezért használnok én mindig óriáserőt. Az óriáserővel egy perc alatt fáradtság nélkül sikerül eltakarítanom az ilyen kellenemlésegeket. És mennyi VP-t megspórolok vele! Most ajándék

vámpirizációt adunk hozzá, hogy használata még egészségét is megóvja. „Me' énis tró vagyuk.”

**K.I.M. (#2828)**

□ Sziasztok! Nem tudom, hogy egyes kalandozók, illetve játékosok miért próbálják meg megszabni, hogy ki mit írjon az AK-ba. Ha akarom, azt írom meg, hogy a kalandozóm esténként maga alá csinál, ha nem érdekel, ne olvass tovább! (Persze ez nem igaz, szobatiszta!) Ez csupán egy megjegyzés Mároki Róbert játékosársam októberi megjegyzéséről. Mert most ott tartunk kb., hogy már ilyen hirdetések sem jelennek meg. Még olyanok sem, mint amelyet M. R. az októberi AK-ban írt, mert a sok kötekedő alak lehurrogja. Szerintem ezen hirdetések még mindig jobbák, mint a kritizálóké. De könyörgöm, hogy ez sem a GN-be való, az sem, meg amaz sem, amikor mi kertüljön ebbe az istenverte Gála Nyúzzba? Olyan legyen, mint az utóbbi időkben? Se vers, se vice, se vita, se nyávogás, semmi. A vicc rovat is azért pusztult ki, mert néhány kötekedő személy... a földi viccet nem kéne átültetni a TF-re, meg ha ilyet akarok olvasni, hahotát veszek, nem Alanori Krónikát” címmel lázongtak. De azért még mindig zűzesebben olvasom a 3-4 évvel ezelőtti AK-t, mint a mostanit. Mert most láthatjátok mi lett az eredménye a sok, mindenben hibát kereső, kekekedő játékos ellenérvének, láthatjátok, jó munkát végeztek. Kérek mindenkit, akinek az ideje megengedi, és van hozzá kedve, írjon a GN-be viccet, verset, bármit!

**Fistandantilus (#1079)**, a cenzúra ellenes

□ Tudjátok, szerintem akik az trollokat pocsdondíazzák, ostobábbak, mint maguk a trollok. Mert akik azt állítják, hogy a trollok gyakyások, csak azért, mert alacsonyabb IQ-val indulnak mint a többi faj, nincs igazuk. Hiába kezdünk, akarom mondani kezdenek kisebb értelemmel mint mások, nem ők a leggyengébb faj, hisz minden fajnak meg vannak a hátrányai. Lehet, hogy sokan az alacsony IQ-t tartják a legnagyobb hátránynak, de ez közelről sem így van. Én például rengeteg tárgyat találtam fel (bár elismerem, volt amikor a program magasabb IQ-t követelt), tehát szerintem a fajok előnyei és hátrányai kiegyenlítük egymást. Ha úgy vesszük, a trolloknál a magas kör eleji regenerálódás kárpótolja a karaktert az alacsony IQ-ért. Másrészt, amikor elnézegettem a legutóbbi kezembe került TF statisztikákat, azt vettem észre, hogy a legkevesebb az okostojás fajú kalandozó, és a trollok nem az utolsó előtti helyért versenyeztek, hanem hárman is mögöttünk vannak. A trollok egyébként bőségesen kárpótolnak a kevés észért. Vegyük például a gyorsan fejlődő harci szakértelmeket

(nekem már csak a víziharc hiányzik). Ha ítös karaktert szeretnél, ez egy igen jó képesség. De ha inkább elméledő kalandort szeretnél, ez a képesség akkor is jó, mert békés mivoltod elenére nem fog minden arra járni, 2. szintű kalandozó péppé verni, és gyakorlásra sem kell TVP-t áldoznod. De ha arra gondolsz, hogy egy elf mit tehet az ügyességével a nyers erő ellen, akkor beláthatod, hogy hacsak az elf nem magas szintű, akkor a küzdelem elég egyoldalú. Mára ennyit kellett kibírnotok a bölcsekedésimből. A tanulság: ha trollokat akarsz pszikálni, előbb gyere hozzám, legfeljebb elfutok.

**Troll Veremharcos**

□ Üdvözetem kalandozók! Visszatértem. Közel 4 hónapnyi táborzás után újra aktív kalandozással töltöm az időm. Más téma. Egy új KT-t szeretnék alapítani. (Már vagy egy éve...) Na mindgy. Tehát, akit érdekel egy új mágus szövetség, az írjon! A KT-ba bárki belefut, akinek meg van a kellő szakértelme és elköltésége. Valamit azért az elvekről: nem olyan KT-t szeretnék, mint ami(k) már van(nak), hanem egy merőben új, érdekes szövetséget. Elképzelések már vannak, de a tökéleteset csak mások segítségével lehet alkotni. Tehát mágustanonok, képzett varázslók, lehet jelentkezni ide: Orosz Gyula, 2091 Etyek, Mester u. 76. (sajnos jelenleg nincs net elérhetőségem... de lesz). A tomboló jégvihar:

**Berogurgi Titusz (#2735)**

**SŐK VÁROSA**

**BUNYÓ. FENVEGETÉS**

□ Bölcsek! Totális háborút hirdetek meg elenetek! Az okát kérdétek? Hát jó, csak!

**Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8506)**

**KALAND**

□ Immár a 2. szinten keresek társakat az FC-hez és a többszemélyes kalandokhoz.

**Sötét Anyal (#4080)**

□ Rax Dzakar, egy zöld bőrt, zöldvért keresi társait FC céljából. Elsősorban zöldvértük jelentkezését várom. Akit érdekel, hívja hét-köznap 4 és 5 között a 375-2480-as számot, és kérd Ferit! Ave! **Rax Dzakar (#3947)**

□ Üdv galetikák! A 3. szinten tartózkodom, és társakat keresek az 53. kalandhoz. Én tűzlehellettel és picit elektromos lehellettel rendelkezem, amit esetleg kifejlesztethetek, ha szükség lenne rá. Sav, jég, mérgező és elektromos lehellettel rendelkező galetikák jelentkezését várom egy közös kalandhoz. Igree-Ynaldine-Moa! **(#5930)**

**SZÖVETSÉGEK**

□ Galetik társaim! Nem tudom, hogy észrevettétek-e már, hogy a fényangyalka szövetség



néhány tagja intenzív IQ fejlesztésbe kezdett, eltérve a nagy többség orgling disznókra jellemző IQ-jától. Erre úgy jöttem rá, hogy hallottam, hogy egyes tagoknak végre megjött az eszüik, és rájötték, hogy Leanthil mennyire ocsmány módon becsapta és kihasználta őket. A kilépők sorát Dhojaktra kezdte, de azóta már többen elhagyták a szánalmas társulatot. Lassan már ott tartanak, hogy új tagokat kizárólag a lárvá szinten tudnak galetikket könnyű behülyíteni. Remélem, hogy hamarosan eljön az az idő, amikor minden fényangyalka kinövi ezeket a gyerekkori téveszméket, és Samilka magára marad. Legfeljebb majd kivége a felszínre... (ha-ha!)

**Rebel Extravaganza (#7007)**, Ében Légio

□ Tisztelt galetik! Ováció a Kankurencia szövetség csatlakozik a hegyet betöltő örömnephez. Köszönjük Terrasin, hogy felköltöztél. Várunk a 3. szinten! A híved üdvözléttel:

**Hajnalszárny (#2484),  
Rémálom (#9935)**

#### VERS

□ *Már balott a föld és vöröslök az ég  
S a felszínt elpusztította az ellenség  
Mert ez a semmiből jött idegen rettenet  
Elsöpört törpéd, troll, embert és efeket  
De a heggek mélyén egy új faj született  
S a galetik majd legyőzik az Ellenséget  
Bár most szorítja őket, ha kell hát barcolva  
A heggek megtisztítását el is kezdtük már  
S legyőzzünk minden jobtuktul és icbinedárt  
Mert halál vár azokra kik gátolják barunk  
Őket ha kell, egyenként is levadászunk  
S ha biztonság lesz, hát jöhet az ellenség  
Akik miatt most balott a föld és ég  
Mert fogunk mi még mulatni a felszínen  
Abol megint lesznek rétek és fák zölden  
Addig is ezen képek éltsenek bennünk  
Híted és erőt ekekből merítsünk*

**Dorth (#2974)**, a nyomkereső  
SZIKLA-DARAB

□ *Egyszerű vagyok, szikla-darab,  
Levelettek, s mondták: „már várnak”  
Ott, hol rút mobatelepeken  
Ébes lények ezrei járnak.*

*Mondták: „légy kemény, légy kőszikla,  
És ne feled bölcs tanításunk!”  
Csak azt nem tanították soha,  
Hogy örültek közt miképp járjunk.*

*Apám azt mondta: „barc az élet!”  
S még az, az álmódosás nem való!”  
De az álmódoszott galeitki,  
Mint baló mülgandfény, oly fákó.*

*Faragatlan vagyok, egy szikla,  
Olyan, ki sok más szikla közt él,  
Kinek számtalan álma-vágya  
A hegymélytől, a kék égig ér.*

**Gevura (#7551)**

#### EGYÉB

□ A mikropoidokról senki nem tudja megállapítani, hogyan tájékozódnak. Egyszer furcsa zöld tapadókorongokat véltem fölfedezni a lábukon. Valószínűleg ezek nagyon érzékeny receptorok, amivel a rezgéseket érzékelik. Egy legenda szerint két ősi isten, Dornodon és Fairlight harca közben lehullott a verejtékük, és ennek a keveredéséből lettek a mikropoidok. Ezzel magyarázzák a túzzel és elektromossággal szembeni ellenállásukat. – Részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. munkájából.

(#3454)

□ Egyre-másra jelennek meg a hirdetések, melyek tudunkra adják: „Esik a Ghlla News színvonalra. Bezzeg a régi szép időkben!” Nos, bizonyára van benne valami. Csakhogy elfelejtkeztek arról, hogy nyavalygással és sóhajokkal semmire sem megyünk. Attól nem lesz jobb az újság, ha a jagatásoktól hangos. Ha tehát ha ez zavar benneteket, akkor elég a szavakból, lássuk a tetteket! Megmondtam! Ezzel kapcsolatban legutóbb azt olvashatta a nagyérdemű, hogy a mostaniak meg sem közelítik Morholt, Setét Patkány vagy Yasmina színvonalát. Nos, az lehet, hogy Leanthil, Nyafog Nelefejes vagy éppen Dart Mahul túlontúl aprók a „régik nagyokhoz” képest, de nem annyira, hogy mégis meg ne tegyenek minden tőlük telhetőt a jó példa mutatásáért. S ha nem is aratnak olyan nagy elismerést, mint a régiek, arra azonban képesek, hogy cselekedjenek, mikor tettekre, s nem üres szavakra van szükség. Sajnálom, hogy ezzel a hirdetéssel is tovább esett a színvonal, de talán ez megelőzheti a későbbi zuhanást. Így hát a válaszokat ezzel kapcsolatban szigorúan magánban várom. Jó játékot! Címem: mahul@freemail.hu Tisztelettel:

**Bartley (#4786)**

□ Hello mindenki, van egy pár gondolat, amit mindenképpen meg kell osztanom veletek, drága galeitki társaimmal. 1. Azon gondolkodtam, hogy mi van akkor, ha Avocato Terrasin nem is létező személy, hanem csak a játék tervezői alkották meg, hogy mindenkiből kiválasson bizonyos érzéseket. Bár az is lehet, hogy tévedek, ebben az esetben elnézést kérek minden érintettől. 2. Most pedig a tolvajokról szólnék néhány szót. Én jelenleg katonának készülök itt a puhány szinten, ezért már csak a

leendő klánom miatt sem szeretem őket, de azért most próbálok objektívan írni (ha ez nem sikerülne, akkor ismételen elnézést kérek). Ha egy tolvaj lop, akkor fenn áll az esélye, hogy nem sikerül neki (szegénykém). Ez növeli az éberséget, ezzel nehezebbé téve a többi tolvaj dolgát. Következhet a harc, ez a harci képzettséget növeli, és még lélekenegriát is ad, vagyis ismételen nehezebbé teszi a többi tolvaj dolgát. Ma most tegyük fel, hogy az, akit ki akar rabolni, az katona. Ilyenkor ugyanis tolvaj barátunk segíti esküdt ellenségét annak klánküldetésének megoldásában, pl. csipj fülön x tolvajt, vagy érj el x galeitki győzelmet stb. Így növekszik a katona rangpontjainak a száma, ezzel egyes arányban nő az éberség és a támadás. Így hát megint ott tartunk, ahol az előbb, vagyis nehezebbé válik a többi tolvaj dolga. A következtetést mindenki vonja le magának! Remélem, senki nem utál meg az általam ímént papírra vetett gondolatok miatt, bár ha jobban meggondolom, nem igazán érdekel. Éljen a KANKURENCIA! Tisztelettel:

**Bartley (#4786)**

□ Helló! Egy ötlet: ha egy tolvaj lebukik, akkor a felzavart galeitki bármikor felkeresheti a tolvajt, és „Jerendezheti” az ügyet. Szóval ki ad valamilyen parancsot, oda megy a tolvajhoz, és ha legyőzi harcban, akkor megszerzi tőle azt, amit egy tolvaj szerezhet, plusz még a zavarásért annyi aranyat, amennyit a játékvezető enged. Persze ezt a galeitki akkor teszi meg, amikor pihen, tehát má. ÉP-vel megy az ellenfélhez. Más. Ha valakinek van egy jó löfégyvere, és nem kell, az adja el nekem. Küldj egy mentált, és abban megbeszéljük a dolgokat. Én a második szinten vagyok. Üdv:

**Saint De-Vil Moskörté (#8571)**

□ Üdv galeitki! Az arénában két fajta párvialdal van. Szerintem, lehetne egy harmadik is. Itt a befogott torzszülöttjeink harcolnának, és lehetne tét is, az a győztes torzszülött gazdája kapna meg. Várom a reagálásokat! Cím: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30. tel.: 30-359-9422. **Eleven Éjszaka-Rax (#3454)**

□ Üdv galeitki! Minap kapott egy levelet szövitársam (#8506) a homokozóból. Lemélem lájítottetek, hogy ki az. Abban a bizonyos levélben megemlíti, hogy csak egy galeitkit ismer a Kankurencia szövetségből. Ezenmel bemutatkoznék: Cy Bon Tom (#5928). Üdvözlöm Dalt Mahult, a Megbékélés kollégiumának képviselőjét. Én is részt vettem abban a levélíráásban, ami megfakudta a gomrodut. Csatlakozom barátomhoz, Magmatikus Bűzfelhőszájhoz a totális „béke” megteremtéséhez.

**Cy Bon Tom (#5928)**