

# ALANORI KRÓNIKA

149. szám  
2008.  
november-  
december

## TARTALOM

### SZERKESZTŐI ÜZENET

Búcsú az újságtól

2

### A SHADOWRUN VILÁGA

A felébredt világ történelme

3

### A LÉTSÍKOK TÖRTÉNETE

Nosztalgia HKK novella

7

### TENGERMÉLY

Az új HKK kiegészítő bemutatása

14

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

20

### BEHOLDER VERSENYEK

HKK

22

### HOGYAN CSINÁLJAM?

Az előző feladványok megoldása

23

### BEHOLDER KVÍZ

Töltsd ki, és nyer!

24

### KÁOSZ GALAKTIKA

Nosztalgia

26

### KALANDOK FÖLDJE

Az első cikk

28

### NYAFOGÓ NEFELEJCS

Az első ÖV napló

30

### LEANTHIL NAPLÓJA

Az aktuális ÖV napló

33

### GHALLA NEWS

A TF hírei

38

### TF TÖRTÉNELEM

38

### SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

40

### HISTÓRIA

46

### ESTI MESE

48



**KELLEMES KARÁCSONYI  
ÜNNEPEKET KÍVÁNUNK!**

## ALANORI KRÓNIKA

XIII. évfolyam 6. (149.) szám (2008. november-december)

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

**Tördelő szerkesztő:** Dikó István **Korrektor:** Kovács János

**Grafikus:** Fisher Tamás, Kiss Márton Gyula, Sziráki Gergely, Vida László

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Fisher Tamás és Prekop László

**Szindinamikus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Tihor Miklós

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

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

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjáték-boltokban. Hirdetésfelvétel a Beholder Kft.-ben. A lapban megjelent szöveges és illusztrációs 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 Türelők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG), az Álomfogó Kártyajáték (ÁFK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wizards bejegyzett védjegye.

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

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

## ALANORI KRÓNICA ZÁRÁS, AVAGY BÚCSÚ AZ ÚJSÁGTÓL

Sziaztok! Ezzel a köszöntéssel kezdtem 13 évvel ezelőtt az Alanori Krónika 1. számát, 1996. januárjában, és ezzel a köszöntéssel folytattam minden számban. Ahogy mondani szokás, azóta sok víz lefolyt a Dunán. Ez idő alatt megértük sok más magyar szerepjáték/fantasy magazin tündöklését és bukását, és bizván állíthatom, hogy az Alanori Krónika rekord életkort ért meg. Igaz, mi nem egy általános, mindennel foglalkozó újság voltunk, hanem főleg a Beholder Kft. termékeivel, vagy az általunk kiadott játékokra fókuszáltunk, egy stabil céggel a hátunk mögött.

Ezalatt a 13 év alatt összesen 149 számot adtunk ki. 48 oldalasként indultunk, aztán 56 oldalra bővítettünk, a végén ismét visszaálltunk a 48 oldalra. Oldalanként átlagosan 3500 karakter van a képek és főcím nélkül, vagyis több mint 27 millió karakterben szórakoztattunk benneteket, vagy adtunk át információkat nektek. Nem kis szám... A 15. Krónikától járt ajándék kártya az újsághoz, összesen 134 féle egyedi HKK és 1 egyedi Álomfogó lapot kaphattak olvasóink. A 109. számtól kezdve ajándék kupont is mellékelünk. Az első évben a kupont Túlélők Földje, Kalandok Földje, vagy Ősök Városa tárgyakra lehetett váltani, a másodikban egyedi TF labirintusokat, vagy ŐV kalandokat lehetett kapni, a harmadik évben krónika nevű tárgyból lehetett 12-t szerezni, végül az utolsó, idei esztendőben lehetett választani a korábbi AK-s labirintusok és a krónikák között. Az alap Hatalom Kártyáin és Túlélők Földjén kívül foglalkoztunk sok más dologgal is az újság hasábjain. Helyet kapott a többi játékunk, és a Káosz Galatika, Ősök Városa, Kalandok Földje, Sárkányölő és a végén a Végzetúr is. A Shadowrun, mint általunk kiadott szerepjáték és világ, szintén végig jelen volt az újságban, de találhatatok Battletech cikkeket, sőt még Magic: the Gatheringről szóló írásokat is az oldalainkon az évek folyamán. Voltak állandó rovataink, mint pl. a HKK feladvány, és az újság TF-ről szóló részét továbbra is Ghalla Newsnak neveztük, emlékezve az Alanori Krónika elődjére, a Túlélők Földjéről szóló időszakos, négy oldalas kiadványra. Rengeteg novellát olvashattok kezdő és kevésbé kezdő író tollából. Volt közöttük gyöngyszem és ka-

vics is, kinek-kinek izlése szerint. A Túlélők Földje bárdversenyei bizonyították mennyi tehetséges író/költő van játékosaink között.

Hosszú volt ez a 13 év. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy ebben a számban már a 30. Beholder találkozó hirdetjük meg. Volt résznünk örömben és bánatban egyaránt, de bízom benne, hogy legalább annyi kellemes percet adtunk nektek, mint amennyit nekünk szerzett az újság elkészítése. Természetesen nem volt mindig öröm az írás, vagy a tördelés. Érték bennünket kudarcok is. Emlékszem például, amikor véletlenül kimaradt a Dragon magazin hirdetése az újságból. Nem csak egyszerűen kihagytuk, hanem elfelejtettük leküldeni a külön kapott filmet a nyomdának, akik természetesen nem találták furcsának a teljesen fehér oldalon nagy betűkkel felírt „IDE JÖN A DRAGON HIRDETÉS” szöveget, és az újságot kinyomták ezzel a fehér oldallal együtt. Összességében azonban szép és játékos volt ez a 13 év.

Nem, nem búcsúzom tőletek. Csak az Alanori Krónikától búcsúzom, hiszen bízom benne, hogy találkozunk még a játékainkban, és az Alanori Krónika helyett a jövőben a honlapunkra kirakott cikkeket olvassátok. A régi számaink továbbra is megvásárolhatóak a webes beholder boltban, és a bennük levő kuponok beválthatók.

Végül, de nem utolsósorban szeretnék köszönetet mondani mindenkinek, aki bármilyen formában is segített ennek a 149. számnak az elkészítésében! Az összes cikkíróknak, grafikusnak, lektornak, a Beholder korábbi munkatársainak, olvasóknak/játékosoknak, akik anyagokat küldetek nekünk, riportalanyainknak. Köszönjük!

További kellemes szórakozást és jó játékot kíván nektek az egykori Alanori Krónika főszerkesztője:

*Dani Dolán*



# A SHADOWRUN VILÁGA

Összefoglalónk áttekintést nyújt a Shadowrun világának fontosabb eseményeiről és történéseiről a „történelmi” háttértől kezdve a negyedik kiadás eseményéig.

Az ezredforduló hajnalán egyre gyakoribbá váltak a lázongások és a polgári engedetlenség. A kormányok, bár megpróbálták dacolni az egyre rosszabbodó helyzettel, kezdték elveszteni az irányítást városaik felett. A cégeknek idővel elégük lett a befektetéseikben keletkezett károkból, illetve alkalmazottaik elvesztéséből, így megpróbálták saját kezükbe venni az irányítást. Mivel a rendvédelmi szervek már nem dacolhattak a felkelőkkel, szinte rendszeressé váltak az éles fegyveres, életeket követelő összecsapások az engedetlen (és többnyire éhező vagy más szükségletekben szenvedő) polgárok, és a fegyveres testületek emberei között. Több cég is lobbizni kezdett, hogy fokozhassa befektetési védelmét, ám a Shiawase volt az első, aki megszerezhetette magának a területfüggetlenséget. Történt ez pontosan az után, hogy a TerraFist! nevű radikális szervezet merényletet próbált elkövetni egyik nukleáris erőművük ellen. Bár idővel kiderült, hogy a TerraFist! akcióját maga a cég készítette elő, a cégek erős lobbigépezete megakadályozta, hogy visszavonják a számukra oly kellemes törvényt. Végso soron a kormányok sem jártak

rosszul, hiszen extra bevételre tehetek szert, ráadásul a cégek sem nyaggatták őket tovább. A botrány elsimításában egy ismeretlen csapatnak is szerepe volt, akik még a botrány teljes kibontakozása előtt lecsaptak a TerraFist! titkos főhadiszállására, megölték a merényletben résztvevő tagokat, és végrehajtották ezzel az első, valódi árnyvadászatot.

2005. augusztus 12-én egy hatalmas földrengés hatására szinte teljesen megsemmisült New York városa. A keleti parti tőzsdét azonnal átköltöztették Bostonba, ám ez már nem változtatott semmit a kialakuló válságon. Kétszázévesnek haltak meg a rengésekben, mely csaknem 200 milliárd dolláros kárt okozott. A város újjáépítése csaknem 40 évig zajlott.

A nemzetközi helyzet egyre csak fokozódott, és háborúk törtek ki világszerte. Líbia vegyi fegyvereket vett be Izrael ellen, mire Izrael atomfegyver bevetésével válaszolt. Líbia egy része radioaktív tükörsivataggá változott, a többi tartomány pedig lakhatatlanná vált a sugárterhelésnek köszönhetően. Az Egyesült Nemzetek segélycsapatai beavatkoztak a genevai mérszárásokba, és heves harcokat folytattak a helyi hadurakkal. A konzervatív japán megacégek nyomására a Koreai Köztársaság hadat üzent a Koreai Demokratikus Népköztársaságnak. A Demokratikus Népköztársaság atomcsapást indított Japán ellen, de a rakéták egyszerűen *eltűntek* az orbitális pályákról. A Köztársaság lerohanta a Népköztársaságot, és gyors győzelmet aratott.

A fokozott nemzetközi állapot miatt kialakuló erőforrás-válságra válaszként a cégek egyre több területen kezdtek kitermelésbe, és a fokozott tempó miatt szinte semmit sem törődtek a környezetvédelemmel, vagy a kiaknázott területek helyreállításával. A Bennszülött Amerikai Indián Mozgalom, az indián földek kisajátítása és kiaknázása miatt érzett gyűlöletét kifejezve, lerohant egy montanai atomrakéta silót, és átvette az irányítást felette. Egy delta csapat visszafoglalta a silót, és lemészárolta a támadókat, azonban túl sokat késlekedtek a bevetésükkel, így az indiánoknak még sikerült kilőniük egy Magányos Sas elnevezésű interkontinentális ballisztikus atomrakétát Oroszországra. A rakéta kiért orbi-



tális pályára, de nem csapódott be. Az események hátterére sohasem derült fény.

A vírusosan terjedő, toxikus allergia szindróma (VI-TAS) megtizedelte a Föld népességét. A Magányos Sas incidens után internáló táborokba zárt indián populációt szinte teljesen kiirtotta a fertőzés. A Föld lakosságának negyede lelte halálát a fertőzésben, beleértve a pápát, III. János Pált is.

Tünde és törpe vonásokkal rendelkező gyermekek születtek mindenfelé világszerte. A megmagyarázhatatlan genetikai kifejeződés miatt a reaktorolvadásokat és a VITAS mellékzöngéit okolták. A mutációnak aposztrofált jelenség volt az Ébredés első előjele. A frissen kinevezett IV. János Pál pápa ördöginek minősítette a metahumán gyermekeket. Skóciában és Angliában újabb reaktorolvadások tizedelték a népességet.

2011. december 24-én megtörtént az Ébredés. Óriássárkányok bukkantak fel a világ minden pontján. Vonyító Prérifarkas kivezette népét az internáló táborokból. A következő évben bújót elő Dunkelzahn, és egy tizenkét órás interjúban magyarázta el az Ébredés mibenlétét. Lofwyr is előkerült, és rátette mancsát a drasztikusan növekvő Saeder-Krupp vállalatra.

Vonyító Prérifarkas bejelentette a Bennszülött Amerikai Nemzetek megalapítását. Mivel az amerikai kormány képtelen dacolni a bennszülöttek mágikus képességeivel, kisebb területeket adtak át (gyakorlatilag vissza) a BAN-nak.

Mexikó 2015-ben formálódott át Aztlanná, mely folyamatot az ORO vállalat (a későbbi Aztechnology) kezdeményezte. A folyamat során a vállalat csaknem átvette az irányítást a kormány fölött, és erőteljesen háttérbe szorították a kereszténységet. Ez volt az első (és mind-

ezidáig utolsó) alkalom, hogy egy cég megvett egy országot.

2016-ban Vonyító Prérifarkas hadat üzent az Egyesült Államoknak, hogy visszaszerezhesse ősei földjét. Az Egyesült Államok válaszként kiadta a 17-321-es rendeletet, ami bennszülött amerikai törzsek kiirtását szentesítette. Háború tört ki a mágikus képességekkel felruházott indián törzsek, és az államok hadserege között. Garrety elnök merénylet áldozatává vált a háború kezdetekor. Kisvártatva Chelenko orosz elnök, Lena Rodale brit miniszterelnök, és Schon izraeli miniszter is követte sorsát. 2017-ben megindult a Nagy Szellem-tánc, mely során a Hood, Ranier, Helens és Adams vulkánok kitörése egész városrészeket tett lakhatatlanná. A háborúnak a 2018-ban kötött Denveri Szerződés vetett véget, mely hatalmas területekhez jutatta a BAN államokat.

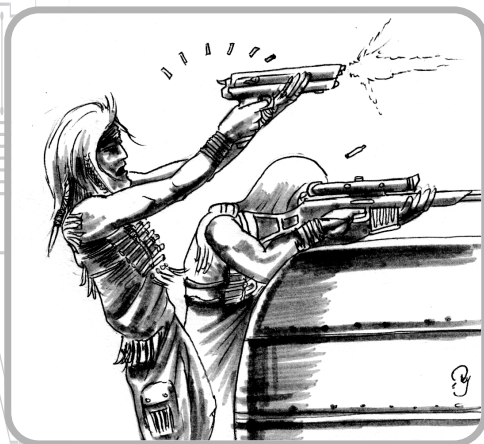
A hadi fejlesztések becsorogtak a civil szférába. Megjelentek az első ASIST rendszerek, és a korai (külön táppal rendelkező) kibevégítgok.

A goblinizáció 2021. április 30-án csapott le, és a Föld populációjának 10%-át érintette. Az Egyesült Államok és Japán kegyetlen törvényekkel reagált a változásokra, és koncentrációs táborokba zárták az átváltozott embereket. Faji villongások törtek ki a világ minden pontján.

A 2022-ben kitörő járvány második hulláma megtizedelte a népességet. A járvány kitörésének nyomán újabb lázongások törtek ki a nem megfelelő mennyiségű ellenszérum miatt. Az egyre rosszabbodó helyzetet Seattle városa egy biztonsági céggel kötött szerződéssel próbálta ellensúlyozni. A Lone Star átvette a rendvédelmi szervek szerepét, és stabilizálta a város helyzetét, bár módszerei többször is átlépték a legalitás határát, alkalmazottai pedig korántsem viselkedtek példásan vagy hatóságilag méltóan.

A technológia megállíthatatlan ütemben fejlődött. A kibernetikus beültetések népszerűsítése érdekében egy beültetésekkel javított csapatot indítottak az NFL-ben. Bár a csapat elbukott, egyre nagyobb lett a kereslet a beültetések iránt. Az UCLA elindította okkult tanszékét, amit hamarosan követett az AMM és a MITT is. XXV. János kiadja az In Imago Dei nyilatkozatot, miszerint egyetlen metahumán sem erendően gonosz, és a mágia sem feltétlenül az ördög ténykedése.

Az első fúziós reaktort 2027-ben üzemelték be Los Angelesben, ahol az édesvíz előállítása amúgy is problémákba ütközött. A reaktor édesvizet állított elő a sós vízből, mintegy melléktermékként, így nagymértékben hozzájárult a népesség jólétének javításához.



A Szelis-Sid tanács megnyitotta kapuit a továbbra is üldözött metahumán lakosság előtt. Rengeteg metahumán költözik ide.

A Sony Cybersystems, Fuchi Industrial Electronics és RCA-Unisys kifejlesztette az első, használható kiberterminál prototípusokat. A CIA, FBI és NSA együttesen elindítja az Echo Mirage projektet, hogy lépést tarthassanak az új játékszereket kapó kiberbűnözőkkel. Az Összeomlás 2029. február 9-én következett be. Egy idáig sosem látott erejű és komplexitású számítógépes vírus lebénította a világ számítógépes rendszereinek többségét, és hihetetlen mennyiségű adatot tüntetett el. Az Echo Mirage programot 32 válogatott dekás fejezte be. Az első összecsapás során meg is haltak négyen. A világ először szembesülhetett a halálos biovisszacsatolás erejével, ráadásul kiderült, hogy a kiberterminállal felszerelt kiberbűnözők ellen a hagyományos biztonsági megoldások semmit sem érnek.

A vírust 2031-re sikerült teljesen megsemmisíteni. A nagyszerű Echo Mirage csapatból már csak heten éltek addigra. A második generációs kiberterminálok már asztali méretűek voltak a szoba méretű modellek helyett.

A kaotikus helyzet háborút szült. 2031-ben tört ki az Euro-háború, aminek 2033-ban vetett végett egy Nightwraith támadás. A lopakodó gépek január 23-án csaptak le a háborúzó felek támaszpontjaira, és kölcsönösen megbénították a felek erőforrásait. Alig rendeződött a helyzet, amikor Damien Knight sokkolta a világot az Ares nanoszekundumos felvásárlásával.

Cimsián és Aztlan kilépett a BAN szövetségéből. Cimsián agresszív kitermelésbe kezdett, és ez nem tetszett a többi törzsnek. Aztlan megtámadta Texast, és elfoglalta Austin és San Antonio városait. Mivel a CAS megtagadta a segítségnyújtást, Texas kapitulált.

2036-ban került a piacra az első, harmadik generációs kiberdekk, a CDT-1000 asztali változata. Megjelentek az első emocionális hatásokat kiváltó műérzetek, a JMÉ-k elődjei.

2039. február 7-én lángolt fel a Harag Éjszakája. Több ezer metahumán lette halálát a lázadásokban. Merényletek és lincselések sorozatát követték el metahumánok ellen. A nagy többség elmenekült, vagy elbújt, de többen felvették a harcot a humánok ellen.

A következő évtized a csendes újraépítésről, és a folytonos gyanakvásról szólt. A szervezett bűnözés és a csendesebb poliklubok gond nélkül terjeszkedhettek, míg a metahumánokat övező gyűlölet egyre gyengült. Aztlan tovább terjeszkedett, és megpróbálta kitalálni a külföldi cégeket területéről, ami egy gyors háborúba torkollott. A csata végkimenetele felemás lett. Aztlannak



engednie kellett, hogy idegen cégek települjenek be területére, azonban kikötötte, hogy a helyi leányvállalat vezetőjének aztlan állampolgárnak kell lenniük.

A 2050-es évek elején a Renraku kifejlesztette az első önálló keretprogramokat. Ugyanekkor kerültek az utcára a hetedik generációs kiberdekk, amik már egy billentyűzetnél is kisebbek voltak. Technológiai robbanás történt, ahogy a biover beültetések és JMÉ chipek árasztották el az utcát.

A látszólagos békét 2055-ben törte meg az Egyetemes Testvériség lelepleződése. Az FBI fényt derített a Testvériség háttérében rejtőző összeesküvésre, és bezáratta az összes kirendeltségüket. Bár a tényeket titkolták (pénzügyi csalásra terelték a gyanút), a más kontinenseken levő kirendeltségeket is bezáratták. Augusztus 22-én találták meg az egyik legnagyobb, chicagói fészket. A Knight Errant gyorsreagálási csapata taktikai atombombát vetett be a rovarszellemek ellen, de a töltet nem fejtette ki a kívánt hatást. Rovarszellemek szállták meg a várost. Egy nappal később az UCAS hadserege karantén alá vette a várost, és vele együtt a bennrekedt állampolgárokat is. A helyi mafiafőnök is a kordonok mögött ragadt.

A 2057-es elnökválasztáson induló Dunkelzahn korbácsolta fel az indulatokat a metahumánok és a fajgyűlölők között. Augusztus 7-én meg is választották a sárkányt, mégpedig egyértelmű eredményekkel. Augusztus 9-én Dunkelzahn merényletet szenvedett a Watergate Hotel előtt. A helyszín felett megnyíló asztrális hasadék miatt a titkosszolgálat azonnal lezárta a helyszínt. Közel 500 valós és mondvacsinált terrorszervezet jelentkezett, hogy vállalja a felelőséget a sárkány haláláért. Tanya Reilly, az UCAS harci mágusa lett az asztrális hasadék első áldozata, mivel felelőtlenül túl közel ment hozzá nyomvizsgálat közben. A hadsereg har-

ci mágusai lezárták az asztrális helyszínt, és aktív védelemmel látták el a környéket, hogy megakadályozzák a kíváncsiskodók halálát.

2058 az alvilági szervezetek éve volt. A Yakuza és a Maffia agresszív terjeszkedésbe kezdett Seattle utcáin. Először bandákat béreltek fel, majd egymás főnökeit próbálták eltenni láb alól. Egyik félnek sem sikerült lépéselőnybe kerülni a másikkal szemben, de a szervezetek közötti háborút az árnyvadászok sem kerülhették el. Rengeteg árnyvadász csatlakozott a szervezett bűnözés körébe, és még többen kezdték levadászni áruló társait.

A Megsemmisítés Hadművelet keretén belül az Ares nekiállt Chicago kipucolásának. Az Ares végül a FAB III, egy asztrálisan aktív baktérium bevetése mellett döntött. Bár baktérium hatásos volt, a katonáknak esélyük sem volt kordában tartani. Chicago teljes temetőlidérc populációja odaveszett a támadások során.

2059 decemberében a Renraku archológia lezárta magát, és csapdába ejtette a karácsonyi bevásárlása készülődő látogatókat. Rengetegen haltak meg az öntudatra ébredt MI örült kísérletei során.

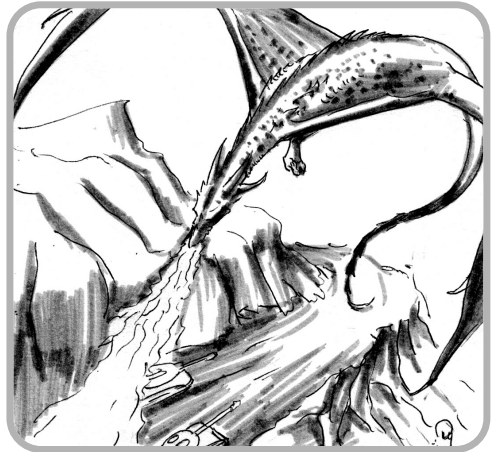
2060. március 3-án egy rejtélyes víruskód támadta meg Seattle alrácsát. A becsatlakozott emberek többsége emlékezetkiesést, pszichotikus látomásokat és agyhalált szenvedett. A vírus alig tíz perc alatt felszívódott, a támadásért viszont senki sem vállalta a felelősséget.

2060 júliusában a Fuchi hivatalosan is megszűnt.

2061 januárjában indult a Nagy Szondaharc a cégek között. Mindenki szondát akart küldeni a közelítő Halley üstökös felszínére orikalkum, vagy még értékeőbb kincsek reményében. Egyik próbálkozás sem járt sikerrel.

Inazo Aneki és otaku szövetségesei behatoltak a lezárt Renraku Arkológiába, és látszólag megsemmisítették a szabadon garázdálkodó mesterséges intelligenciát. A hadsereg felszabadította az Archológiát, és bár árnyvadászok végezték a munka nagy részét, a Renraku egységei kapták a nyilvános elismerést.

Manaviharok és rejtélyes mágikus jelenségek öveztek az üstökös visszatértét. A Wuxing természetes orikalkum teléreket talált, és titkon megkezdte kitermelésüket. Hirtelen recesszív genetikai kifejeződések jelentek meg átlagembereken és metamánókon egyaránt. Szeptemberre már világszerte jelentek meg az üstökös hatásai. Orikalkum telérek és megmagyarázhatatlan genetikai módosulások jelentek meg mindenhol. Újabb fajgyűlölő mozgalmak jelentek meg, akik az üstökös áldozatait vették célba. Novemberre orikalkum lázban égett az egész földkerekség. Decemberre datálták az első kis sárkányok megjelenését. A kis sárkányok



sokkal kisebb hatalommal bírnak, mint nagyobb társaik, de sokkal könnyebben bujkáltak ellenségeik elől, mint hiú fajtársaik. December 24-én egy hatalmas sárkány, Szellemjáró lépett át a Dunkelzahn halálakor feltárt hasadékon. Megjelenése után egyből megtámadta a Denveri ütközőzónában állomásozó azték haderőt, és visszaszorította őket a határig. Ugyanezen a napon szármoltak be először Shedim támadásokról.

Szellemjáró segítségével a CAS hadereje visszafoglalta az aztékok által elfoglalt Közép-amerikai földeket. Aztlan hadereje visszavonult, és megtámadta Yucatan félszigetét. Toxikus szellemek, vérmágusok és hagyományos haderő csapott össze mind a két oldalról. A Halley üstökös távolodásával a mágikus anomáliák száma is lecsökkent, a Yucatan háborút pedig földrengések és szökőárok csendesítették el.

A rákövetkező, csendesebb éveket a 2064-es Mátrix összeomlás rengette meg. Az Archológiából kijutott Deus megpróbálta újraépíteni kódját, és ehhez a Novatech által épített, gigantikus tőzsdei rendszert próbálta felhasználni. Ugyanebben az időben a Winternightnak hívtott terrorszervezet EMP bombákkal, és egy különleges, új generációs féregprogrammal roppantotta össze a nagyobb városok Mátrix hálózatait. A Mátrixban rekedtek többsége szörnyethalt, de pár szerencsés sokkal mélyebb kapcsolatba került a Mátrixszal. Ezek a szerencsés egyének voltak az első technomágusok.

A Transys Neuronet és az Erika közös erőfeszítések árán elkezdik a vezeték nélküli Mátrix technológia terjesztését. A Mátrix 2 megszületik az előző rendszer hamvaiból.

Mit hoz a holnap? Majd meglátjuk...



Kalandozásainkat a Krónika és a beholderes játékok múltjában kezdjük a Hatalom Kártyáival. Az újság 2. évfolyamában, a Létsíkok kiegészítő megjelenése kapcsán látott napvilágot egy novella Tihor Miklós tollából, ami a HKK és a Létsíkok háttérét mutatta be a flavorok alapján. Íme!

---

*A HKK lapjain minduntalan találkozhatsz színesítő szövegekkel, amelyek ismeretlen, titokzatos helyszínekre, eseményekre, lényekre tesznek utalást. Az apró mozaikokból úgyahogy lassan összeáll egy kiegészítő története, de azért a munka oroslánrésze továbbra is a fantáziádra van bízva. A Létsíkok kiegészítő megjelenésével egyidőben most megpróbálok egy keveset elmondani Zu'lit, Diána, Gemina és Ortevor történetéből, hogy néhány titokról fellebbenjen a fátyol, de persze még bőven maradni fog téma más mesemondóknak (itt többek között Fortaminra gondolok), és a te fantáziádnak is.*

Zu'lit a fejét csóválva rakta le az asztalra a levelet. Ahogy számított rá, Treem, a bölcs nem adott semmilyen egyértelmű választ arra a kérdésre, hogy mekkora veszélyeket rejthet magában az időutazás, és egyáltalán, érdemes-e megkockáztatni. Az közel ezer éves elf varázsló azonban már rég döntött, függetlenül mindenkinek a véleményétől: harminc éve kutatott, kísérletezett, amely megfejtse a titkot, megtalálja a varázsigét, amely visszaröppítheti az időben, az ősi Moa civilizáció csodáihoz. Most, hogy végre rábukkant a megoldásra, senki és semmi nem téríthette el szándékától.

Kínézett a torony ablakán: odakint gnómok hada dolgozott a hatalmas stabilizátoron, Monukonstrumatik Abarrun, a messze földön híres építész és feltaláló vezetésével. A mágius szerkezetet ugyan Zu'lit útmutatásai alapján építették, de a gnóm mester lángelméjére volt szükség, hogy a szüntelenül felmerülő problémákkal a gyakorlati megvalósításnál meg tudjanak birkózni.

A csöndet halk köhécselés törte meg: az ajtóban a kissé púpos, tömzsi törpe, Ortevor állt. A klánját ki tudja, milyen okból elhagyó hallgatag törpe egy évvel ezelőtt kopogtatott be a varázslóhoz, munkabírását ajánlva élelemért és fedé-

lért. Azóta Ortevor háziszolgából előlépett mágustanonccá. A törpéktől szokatlan tehetséggel rendelkezett a varázstudományok terén, és a tanítani szerető mester örömmel fogadott egy lelkes tanítványt. No igen, a törpe munkabírásával és szorgalmával sohasem volt probléma. Mégis, amikor nagy ritkán Ortevor Zu'lit szemébe nézett, a mágus látott ott valamit, ami nagyon nem tetszett neki. Nem, nem a törpe száműzetésével volt kapcsolatban, amiről soha nem akart beszélni. Valamilyen titkos terv lappangott ott, hataloméhség, vagy valami még veszedelmesebb, kimondhatatlan dolog. De a pusztá megérzés nem lehet ok arra, hogy elküldje a számkivetettet, és Zu'litnak szüksége volt valakire, aki elkíséri a letűnt Moa civilizációba utazásakor, és tanúja lesz mindannak, amit ott tapasztal.

Ortevor mindent gondosan összecsomagolt, az egyik batyuban elemózsia, a másikban könyvek, pergamenek, fiolák, a harmadikban különféle műszerek, eszközök, minden, amire szükségük lehet. A varázsló a biztonság kedvéért mindent még egyszer ellenőrzött. Tíz perc múlva már kint álltak a mezőn, az óriási szerkezet előtt. A gnómok a stabilizátor mellett álldogáltak, Abarrun, a feltaláló a szerkezet tetejéről, egy hordó kinézetű tárgy mellől integetett.

– Beszállás! A mérési eredmények szerint minden a legkedvezőbb!

Ahogy felkapaszkodtak, a fogaskerekek, vezetékek között elektromos kisülések csapkodtak. A különböző varázslatokat már tegnap óta folyamatosan rakták fel a szerkezetre, Zu'litot – és most már segédjét is – természetesen végig elektromos pajzs védte. Amikor elfoglalták a gnóm által mutatott helyett, Abarrun sietve elhagyta a „kapitányi hidat”, és miután mindent még egyszer ellenőrzött, meghúzta a nagy, pirosra festett kart.

A varázsló szíve a torkában dobogott: most dől el, hogy helyes volt-e az elmélet, működik-e az ősi tekerccsen leírt eljárás! Sorban elmormolta a varázsigéket, hogy felhúzza a „horgonyokat”, amelyek segítségével a stabilizátor a mezőn generált térbuborékot ehhez a létsíkhöz kötötte. Mindjárt meglódnak visszafelé az időben!

A következő pillanatban fehér fény vakította el mindkettőjüket, és a szerkezet megrázkódott. Erősen kellett kapaszkodniuk, hogy ne repüljenek le a körülöttük szikrázó semmibe. A szerkezetnek óriási gömbvillámok csapódtak, de az elektromos pajzs kitartott. Aztán a remegés megszűnt, a világosság megszűnt, és egy napsütötte mezőn találták magukat. Zu'lit aktiválta a stabilizátor horgonyait, és körülnézett. Mindenfelé 8-10 méter magas, óriási quwargbolyok emelkedtek, közöttük százával nyüzsögtek a kutya méretű, hangyákhoz hasonlatos lények. A két utazó ámultan nézett körbe: nem igazán erre számítottak!

– Lehet, hogy az idő jó, csak a hely nem? – Távolabbra pillantva, dús erdőket és hegyeket láttak, de civilizációnak, emberi életnek semmi nyoma. Eközben a szerkezet felé megindult néhány nagyobb testű, csáprágóját fenyegetően mozgó rovar.

– Jobb lesz, ha továbbállunk – morogta Zu'lit, csak látszólag elégedetlenül. Hiszen a kísérlet sikerrel járt, VALAHOVA eljutottak a varázslat segítségével, és közben nem esett semmi bajuk! Nyilvánvalóan némi további kísérletezéssel még több eredményt érhetnek el. Az egyik távolabbi ikerboly megremegett, és VALAMI hatalmas kezdett el kiemelkedni belőle. Ortevor iszonyodva bámult, kezeivel dermedten markolta a parancsnoki hid korlátját. Zu'lit jobban fel volt készülve a veszélyre, máris a varázsszavakat mondta, he-

ves gesztikuláció kíséretében. Újabb villanás, újabb rázkódás, és az óriásbolyok földjét máris maguk mögött hagyták. Néhány perc múlva a mágus értetlenkedve rázta a fejét.

– Nem értem. A stabilizátornak működésbe kellett volna lépnie. Az érzékelő varázslat szerint *megérkeztünk*.

Valóban, a fényesség valamennyire alábbhagyott, de ameddig elláttak, továbbra is energiaviharok tomboltak, földnek, vagy bármilyen kézzel fogható dolognak továbbra sem volt semmi nyoma. Ortevor kitérta karját, és motyogni kezdett. Mindkét kezén vörös szikrák kezdtek pattogni. A következő pillanatban a törpe kitér ujjából sűrű, fekete anyag ömlött elő. Ahol a folyadék a stabilizátorhoz ért, a fa és fém füstölögve sercegve égett szét. Ortevor megrökönyödvé ugrott hátra.

– Én csak... megpróbáltam varázsolni! Nagyon könnyű!

– Igen, én is úgy látom! Csak a hatás igencsak kiszámíthatatlan! „Csodás” látvány a savcsóvát varázsoló törpe, de ki tudja, milyen kárt okoztál a szerkezetben! Attól tartok, a númre rúnát mégis csak én fordítottam jól a kholden tekerccsen, nem pedig Treem: a dianet rajzolatla együtt a númre teret jelent, nem pedig időt! Érted, mit beszélek, Ortevor? A varázslat nem időutazást, hanem térutazást tesz lehetővé, és a dolog igen nehezen irányítható! Ha jól sejtem, éppen a Mágia lét-síkján vagyunk, és akkor csak annyi levegőnk van, amennyit a térbuborékkal magunkkal hoztunk. Ezenkívül egy kósza mágiavihar bármikor letépheti rólunk az összes védővarázslatot, és akkor azonnal végünk!

Mintha csak Zu'lit szavait próbálná igazolni, a kaotikus összevisszaságból egy irdatlan méretű, tornádószerű, sárgás tölcser kezdett kibontakozni, ami feléjük haladt. Zu'lit néhány szót mormolt, és a stabilizátor körül máris vakítóan fényes zöld energiaburok feszült.

– Szerencsére nekem pedig *nagyon jól* megy a varázslás, úgyhogy talán még meg is úszhatjuk. Ha belegondolok, hogy milyen lenne egy állandó térkaput építeni a pincémben, erre a létsík-ra... – Nem fejezhette be, mert közvetlenül a fejük fölött rózsaszín energiatölcser nyílt, és a zöld energiaburok hatalmas robbanással eltűnt. A rázkódástól majdnem lerepültek a szerkezetről. Zu'lit hadarva próbálta feloldani a stabilizátor horgonyait, reménykedve, hogy Ortevor első komoly varázslási kísérlete nem tett jóvátételten



kárt a gép mágikus kötéseiben. A következő pillanatban tótágast állt velük a világ, de a vakító fény ezúttal elmaradt, mélységesen mély, áthatolhatatlan sötétség vette át a helyét. Vakon próbáltak tapogatódzni, amikor milliónyi csillag jelent meg körülöttük. A semmiben lebegtek! Ortevor szájátva bámult hátrafelé. Zu'lit is megfordult, és a látványtól elakadt a lélegzete.

Allattuk, az űrben, emberi mértékkel felfoghatatlan óriásként egy irdatlan tűzörvény keringett, a stabilizátor pedig megdőlt, és lassan elkezdett felé zuhanni.

– Az univerzum tengelye... – suttogetta Zu'lit, és most már nem bánta, hogy nem sikerült az időutazás, hiszen így is olyan látványban lehetett része, amilyenben halandónak még soha. Főként, mert ez a fantasztikus utazás minden bizonnyal megismételhetetlen lesz. Ortevoron viszont látszott, hogy ez az élmény már túl sok volt az egyszerű lélek számára: nyáladzó őrülként okádott egyre csak az univerzum tengelye felé, miközben görcsösen kapaszkodó ujjából egyre csak csöpögött a sav.

A varázsló egy elmebillapító ígérel próbálta a törpét megnyugtatni, majd elővette varázskönyvét, és lázasan lapozgatni kezdett. Sokat kockáztatott, hiszen a mágia egyre gyengült, ahogy közeledtek minden létezés középpontja felé. Bosszúsan becsapta a könyvet, mivel nem talált megoldást – pedig mindenképpen meg kellett örökíteni ezt az élményt. Lehunyta a szemét. A szuperpszí, az egyik legkiszámíthatatlanabb mentális képességet alkalmazta, hogy ennek segítségével hozzáférést nyerjen egy általa ismeretlen varázslathoz. A szerkezet egyre gyorsabban zuhant, a térérődetektor tartóoszlopa hangos recsenéssel vált el, és pörögve indult a saját pályáján a tűzörvény magja felé. A mágus elégedett mosollyal nyitotta ki szemét. Sikerral járt! Most már csak valahogyan haza kell jutniuk. Agyára ólomsúlyként nehezedett az irdatlan vortex közelsége, de lassan, erőlködve elmondta a varázsigéket. Ahogy az utolsó szót kimondta, érezte már, hogy valami nincs rendben: talán a hely változtatta meg végzetesen a mágikus faktorokat, talán a stabilizátor sérült már meg túlzottan. Mindenesetre, a fény helyett ismét sötétség köszöntötte őket, és aztán MEG VALAMI.

A halál, a pusztulás dölgetes búze. Nem ott-hon voltak, határozottan nem. A sziklás pusztaságot, ahová érkeztek, fortyogó láva- és iszapta-

vak borították, de növényi vagy állati életnek semmi jele. A távoli, csupasz hegylánc mögött az ég vörös volt, és baljóslatú, se nap, se hold, se bármilyen egyéb égitest nem látszott. De legalább szilárd talaj volt alattuk! A stabilizátor horagai egy utolsó szikráztak, és aztán végleg kihunyt mindenféle mágikus tűz a megkínzott szerkezeten. Akárhol is voltak, ez volt a végállomás!

A legközelebbi látató buggyant egyet, aztán kétembernyi tűzoszlop szökött belőle az ég felé. A tűzoszlop lassan humanoid alakot öltött, kezekkel, lábakkal, és zöldesen világító szemmel.

– Egy Orkhan Thai, egy thargodan lord! Egek, akkor a Sötét Földön vagyunk... Innen nincs menekvés! – Zu'lit kétségbeesetten megmarkolta nekrofun medálját, hogy pótolja végsőkig kimerült manaforrásait. A medál fénye kialudt, és a mágus hozzálátott egy varázslathoz. A thargodan lord keze villámgyorsan megnyúlt, kinyúlt, és izzó lángcsóvaként lesújtott a varázslóra. Egy kiáltás, egy villanás – és a következő pillanatban Zu'lit nem volt sehol, csak némi pernye szálldogált a levegőben. Az Orkhan Thai a szerkezet sarkában kuporgó Ortevor felé fordult, és sújtásra emelte hatalmas karmát. A törpe a varázslótoronyban töltött egy év alatt nagyon sok mindent megtanult, sokkalta többet, mint amennyit látványosan engedett. Tudta, hogy csak egyetlen módon menekülhet meg.

– Ne bánts! – nyöszörögte, fejét lehajtva. – Szolgálni akarlak! Hatalmas tudás van a birtokban a halandók világáról! Azért jöttem, hogy megoszthassam veled! – Egy karnyújtásnyira fölért az eleven lángoszlop megtorpant, csak néhány lángnyelv szökkenett a törpe szakállára.

Diana óvatosan felemelkedett az ágyról. Mellette Niagren, a nagybajuszú, izmos lovag békésen aludt, csupasz mellkasa egyenletesen emelkedett és süllyedt. Niagren, az ongoliánt hadúr katonai tanácsadója volt az első férfi, akit csásos táncával és Elenios ellenállhatatlan praktikaival nem sikerült azonnal és visszavonhatatlanul, teljesen behálózni. Persze azért nincs szó teljes kudarcról – mint ahogy azt az éjszaka eseményei is mutatták –, de Niagren még egyáltalán nem fogadta bizalmába, és nyilvánvaló, hogy szíve még mindig Lady Olíviáé, ha agya engedett is a teste által diktált szükségleteknek.

A leány magára terítette láthatatlanná tevő köpenyét, és kisurrant az ajtón. A bóbiskoló örök átnéztek rajta, a mindenhol jelenlevő, gondolkodni nem képes szellemszolgák pedig nem törődtek vele. A domb mögött, a hajnal első sugaraiban fürödve várta az álomsárkány. Diána megcsípte társa oldalát, mire az tettetett rémülettel pislogott körbe. A sárkány persze megérezte a lány jelenlétét, de mindig benne volt mindenféle játéokban. Diána felpattant a kecses óriásgyík hátára, és máris a levegőbe szökkentek. Az Elenios papnő biztosan ült az állat hátán. Levetette köpenyét, majd kacagva hátravetette fejét, hagyva, hogy a szél belekapjon hosszú hajába. Elégedett lehetett magával: az éjszaka során szerzett információval valószínűleg ezrek életét mentette meg. Amikor holnapután megindul a „meglepetésszerű” invázió, a tomboló orkok és óriások csak üres falvakat találnak majd. És ez még csak a kezdet – ha istene továbbra is a segítségére lesz, a parányi királyság nemhogy elbújhat a betolakodó elől, hanem megismerve annak gyenge pontjait, esetleg le is győzheti.

Most éppen a Zöldliget erdő felett repültek. Odalent, egy erdei tisztáson Diána megpillantotta nővérét, Geminát. Az álomsárkány hatalmas szárnycsapásaival lefelé manőverezett. Gemina rosszalóan integetni kezdett.

– Vidd innen azt a szörnyet! Megijeszti az állatokat!

De Diána csak kacagott, míg a pajkosan viagyorgó álomsárkány leereszkedett a tisztásra. Az őzek és nyulak, amelyeket az erdő leánya a kezéből etetett, szanaszét szaladtak.

– Mitől vagy ilyen morcos kedvedben, nővérkém? – Diána egy elegáns ugrással leszökkent az óriásgyík hátáról, és egy cuppanós pusztit nyomott testvére arcára.

– Járt itt ma reggel valami nagyon borzalmas dolog. A Feledés mocsarából jött, és amerre ment, kárhozát és pusztulás kísérte útját, az őrfaim szétégve, kéreg nélkül haldokolnak. Szórakozásból gyilkolta az erdő lakóit!

– Talán Morgan valamelyik elfeledett familiárisa találta meg végre a kivezető utat a szigetbörtönből, a mocsáron át. Ha így történt, nem kell többé aggódnod: soha sem fog visszatérni.

Gemina réveteg tekintettel meredt hűgára, és szomorúan megrázta a fejét.

– Nem. Érzem, hogy vissza fog térni, akárki vagy akármi is legyen.

– Nagyot tévedtél, amikor azt hitted, hogy öt év után visszatérhetsz, az után a szégyen után, amit a klánra hoztál. – Ill. Druin előrehajolt trónjából, és haragosan megrázta a fejét, hogy nyomatékosan adjon szavainak.

– Dargoth fia Druin, Kristálybarlang királya, jóvá tudom tenni hibámat, képes vagyok tudásommal, az öt év alatt szerzett ismereteimmel sokszorosan kárpótolni a klánt azért a kárért, amit annakidején okoztam. – Ortevor a földön térdelt, fejét lehajította. Csupasz, szakálltalan arca is a végtelen megbánásról tanúskodott. Ill. Druin elgondolkodva bámulta.

– Mindig is rest voltál, nem tudom, miben lehetnél hasznunkra. Bár ravaszságod közismert, félek, hogy bármi ötlet, amit kívülről hoztál, visszajára sül el.

– Uralkodóm, csak annyit mondok, tudom, hogyan lehetne megtalálni és kitermelni a mélyben megbúvó mithrilércet.

Ortevor szavait rövid csend követte, majd a király, mereven a renegátra nézve, megszólalt:

– Rendben van, kapsz egy utolsó lehetőséget.

– De Ortevor, mi szükség van ezekre a szörnyekre a békés bányászathoz? – Bulgir fia Druin aggódva nézte a járatban imbolyogva közlekedő, förtelmes humanoidokat. Ő magában egyszerűen csak „bányaréznek” nevezte őket.

– Ilyen mélységben a bányászat rengeteg veszéllyel jár – magyarázta Ortevor türelmesen. – A járatok bővítése során a mélysötét förtelmes iszonyatai bukkanhatnak elő, mérges gázokkal teli barlangba fúrhatunk, és még ezer, hasonló veszély leselkedik. Azt akarod, hogy a legjobb törpe bányászok életét kockáztassam?

– Azok amúgy is mind itt dolgoznak... – morogta Bulgir, majd még hozzátette:

– És honnan szedted ezeket a lényeket? Remélem nem a „mélysötét förtelmes iszonyatai” közül toboroztad őket?

Ortevor nem válaszolt az ifjú trónörökös szavaira, figyelmét inkább a közelgő bányamester felé fordította. Dalegár láthatóan tajtékzott a dühtől.

– Megmondtam, hogy nem lesz ennek jó vége! A szörnyeid több kárt okoznak, mint amennyi hasznot hajtanak. De most nem ezért jöttem. Gyere csak velem, te csupasz álló!

Ortevor szemében gyűlölet villant, nem annyira a mester szavai miatt, hanem mert annak idején Dalegárnak komoly szerepe volt abban, hogy Ortevert hibáztassák a katasztrófáért. Azt, hogy pontosan mi történt, persze igazándiból csak Ortevor tudhatta,

de Dalegár mindvégig hangoztatta, hogy a „klán szegényét” terheli a mulasztás, és ezt jó néhány logikus érveléssel is támasztotta. De a bányamester, bármekkora is volt az ellentét, nem szólhatott semmit, amikor Ortevor visszatért: a törpe ugyanis valóban megtalálta a mithril, ami pedig negyven évenem sikerült senkinek.

Dalegár maga elé intette az ellenséges pillantásokat lövellő Ortevort, és Bulgirral az oldalán, elindultak lefelé a járatban. A bányarések orrfacsaró bűzt árasztottak, de a bányamester állításával ellentétben ezek a nyomorúságos, félig-meddig zombi kinézetű humanoidok szorgalmasan és egyetlen szó nélkül végezték munkájukat. Dalegár egy korábban épített, az első fúrásoknál kudarcként elkönyvelt járathoz vezette őket. Menet közben Bulgir arról faggatta az öreg törpét, hogy mi lehet a baj, de a mester csak mérgesen rákaffantott.

A járat egy barlangteremben szélesedett ki, amelyet imbolygó fényvel világított meg egy bányáslámpa. A lámpát egy faragott, fekete kőtömb mellé rakták. A kőtömb elejére valaki egy stilizált koponyát faragott, a tetején pedig egy fiatal bányász élettelen teste feküdt. Mellette állt Dalegár két segédje, kezükben harci fejszével, szemükben a harag lobogó tüze. Dalegár megmarkolta Ortevor vállát, és előre lódította.

– Szóval ez az ára a mithrilnek? A sötétség erőivel kötéttől alkut?

A segédek felemelték fejszójukat, és közelebb léptek. Ortevor egy érthetetlen szót motyogott, mire, mintegy varázsszóra, kavargogni kezdett a por a földön. Sötét árnyalakok öltöttek formát, és a törpék felé suhantak. A törpe vitézek felemelték fegyverüket, és az árnyékek felé suhintottak, de fegyverük ártalmatlanul suhant át a szellemtesteken. Az árnyalakok körbefonták a tehetetlenül hadonászó katonákat, akik sikoltozva a földre rogytak. A fejsze kiesett kezükből, bőriük sercegve égett le az arcukról, és a következő pillanatban élettelenül terültek el.

– Áruló! – kiáltotta Dalegár, és övéről lekasztva mágiikus kalapácsát, Utnigendort, Ortevor felé ugrott. Ortevor felemelte a kezét, egy szót mondott a mágia különös nyelvén, és a következő pillanatban fekete savcsóva borította el a bányamestert. Dalegár agonizálva a földre zuhant. Ortevor odasétált mellé, felvette a kalapácsot, majd a rémülettől kővé dermedten bámuló Bulgir felé fordult.

– Királyi vére van szükség a szertartás befejezéséhez.

A kalapács lesújtott Bulgir koponyájára.

Az iszonyatos erejű robbanást újabbak követték, az alsó tárnákból tüzgolyók hömpölyögtek fel, majd a tárnák sorban beszakadtak. A királyságban iszonyatos pánik lett úrrá, a földrengés miatt sok fenti barlang is beomlott, rengeteg volt a sebesült, és még ugyanannyian eltűntek.

III. Druin magába roskadva ült a trónon, körülötte izgatott tanácsadók, céhvezetők és katonák hada. Nyilvánvaló volt, hogy a katasztrófát senki sem élte túl, köztük a király fia, Bulgir is odaveszett. Ortevor, a fattyú! A király nem tudott másra gondolni, minthogy a tragédiához a renegát törpének valahogy megint csak köze lehetett. Annak idején, az öt évvel ezelőtti expedíción öten veszték oda, egyedül Ortevor volt a túlélő. Most azonban több, mint ezeröttszáz törpe lette halálát. Tegnap a bányamester már jelentette, hogy túl mélyre ástak néhol, fölöslegesen mélyre, a tárnák nincsenek mindenhol rendszeren aládúcolva, ezenkívül Ortevor különös segítőkét alkalmaz, és több törpe eltűnt. És bekövetkezett a katasztrófa, amelytől minden törpe uralkodó retteg a lelke mélyén!

Futva érkezett egy fiatal törpe a tárnák felől. Még zihálva szedte a levegőt, de máris hadarta a fontos üzenetet.

– Uralkodóm... van egy túlélő!

A király hitetlenkedve felállt, és már látta is, hogy egy csapat törpétől körbefogva, egy szakadt, égett figuraközeledik. Közelebb érve, mindenki felismerte.

– Ortevor! – kiáltotta III. Druin dühtől eltorzult arccal.

– Népünk átka...

– ...és új uralkodója! – fejezte be helyette a renegát. Körülötte minden törpe a fejszéjéhez kapott, de Ortevor felemelte a kezét, és a harcosok, mint tollpíhek repültek szanaszét. Éles, csengő hanggal, mint ha kanalakat ütnének egymáshoz, szürke fényvel vibráló, függőleges korongok jelentek meg a teremben. Felületük fodrozódni kezdett, és óriási méretű szörnycsőrök léptek ki belőlük.

A kutyafejű, bikaszarvú lények karmos kezükkel felragadták a törpéket a földről, és darabokra tépték őket. Az elit királyi testőrség tagjai vitélül szembeszálltak velük, de az idegen létsíkról megidézett thargodanok ellen nem sok esélyük volt. Az elesett törpék Ortevor egy intésére lassan felálltak, letépett karjuk vagy kilógó beleik nem zavarták őket. Kifejezéstelen szemmel bámultak maguk elé. A renegát elégedetten nézett végig rajtuk.

– Lám, a királyi testőrség máris az én oldalamra állt! Most pedig, kedves Druin – fordult uralkodó felé,

akit egy megtermett thargodan tartott fogva –, megszervezzük az újjáépítést, az én parancsaim szerint.

Gemina komolyan aggódott. A földrengés nem természetes eredetű volt, valami történhetett a hegyekben, valami nagy katasztrófa. Azóta is füst szállt fel a hegységből. Gemina érezte, hogy valami történni fog. És ha mindez nem lenne elég, Diána egy hete eltűnt, és reggel meglátogatta őt Niagren. Diánát kereste. A druida lány mást várt, egy komor, szakadt, véres kardot szorongató barbárt, ehelyett egy jóképű, művelt, intelligens férfival találkozott. Hosszasan beszélgettek, de amikor Gemina megpróbálta meggyőzni Niagrent arról, hogy a rossz oldalon áll, és a háború értelmetlen, a férfi csak a fejét rázta, és látszott, hogy nem akar a munkájáról beszélni. Nyilvánvaló volt, hogy valamilyen sötét titkot hordoz a szívében, és ez összefügg Gruangdaggal, hűbérurával. Az biztos volt, hogy a gonosz lordot nemcsak – vagy talán egyáltalán nem – a csengő aranyakért szolgálja.

És amikor Niagren elbúcsúzott, olyan furcsán nézett rá. Gemina ezt nem tudta mire vélni, de annyi bizonyos volt, hogy valami melegséget érzett a férfi közelében, és egy kicsit irigyelni kezdte a hűgát.

Ortevor szinte megrészesgült a hatalomtól. Úgy tűnt, hogy az Orkhan Thai segítségével bármit elérhet. Persze elég ravasz volt ahhoz, hogy tudja: a thargodanak szolgálatainak ára van, még hozzá óriási ára. Ha azt a tömérdek lelket és információt, valamint a dimenziókapukat és az innét elhordott, ki tudja miféle mágikus anyagokat összeadja, az még mindig semmiség lesz ahhoz az árhoz képest, amelyet egyszer még fizetnie kell. De ezt az árat nem akarta megfizetni. És most, hogy övé volt a hatalom, tudta is, hogyan úszhatja meg a végső elszámolást.

Amikor a Sötét Létsíkról Morgan térkapuján keresztül visszatért, a Feledés mocsarába érkezett, azon belül is a rég elfeledett ősmágus rogyadozó, elhagyatott, csak néhány ocsmány élőhullal benépesített várába. Nagyon bizott újdonsült képességeiben, ezért ahelyett, hogy széleseben elhagyta volna az átkozott helyet, körülnézett egy kicsit. Néhány könyvön kívül nem talált semmi értékeset, de most, a könyvek áttanulmányozása után úgy döntött, hogy azok az ósdi kötetek bőven megérték a kockázatot. Nem csak az derült ki, hogy Morgan hatalmának nagy részét egy ősi relikviának, a Halál maszkjának köszönhette, hanem az is, hogy ez a tárgy még mindig ott van a várban! Nem kell mást tennie, csak újra

ellátogatni oda. A Feledés mocsarából való kivergődés ugyan elég sok fejfájással járt, de Ortevor jelenlegi hatalmával biztos volt, hogy nem jelenthet komoly problémát.

Gemina elgondolkodva ült a tisztás közepén, ügyet sem vetve a körülötte rőfögő, orrukkal bökdősődő kőszáli disznó kölykökre, sem a fák lombjai között veszekedő szórlajhárókra. Niagren reggel ismét meglátogatta, és Diánáról hozott hírt. Diána ismét valamilyen őrült kalandba bonyolódott, és állítólag felkereste Zarknod ónixpiramisát. Gemina attól tartott, hogy testvérének segítségére van szüksége.

A szórlajhárók hirtelen abbahagyták a karattyolást, és a kis disznók is visítózva tűntek el az erdőben. Veszély! Gemina felemelte a fejét, és megnyitotta tudatát az erdő őrfái felé. Valami nagyon gonosz, ártó szándékú dolog közeledett. Azonnal cselekednie kell! Futva indult az erdő széle felé.

Ortevor elégedett volt. Minden a terv szerint haladt. Két döngő léptű Mnebolath testőre között nem félt senkitől és semmitől. Elérték az erdő szélét. Ortevor elmosolyodott a gondolatra, amikor eszébe jutott, hogy milyen pusztítást végzett itt utoljára, amikor a mocsárból kiérve, kipróbálta újdonsült hatalmát. Odalépett egy fához, és két tenyerét a törzsre tapasztotta. A fa levelei, mintha égnének, megbarnultak, elszenesedtek, és pernyeként hullottak alá. A fa kérge megfeketedve foszlani kezdett a törzsről. A törpe mozgást érzékelt a szeme sarkából, és megfordult. Az ösvényen egy hosszú, barna hajú, egyszerű zöld ruhába öltözött elf lány állt. Kezében egy zsákot fogott, amit lassan letett a földre. Ortevor kajánul elvigyorodott, és egy megjegyzést akart tenni, de hirtelen kellemetlen érzés fogta el, és úgy döntött, hogy inkább gyorsan végez a lánnyal, mert esetleg veszélyes lehet. Felemelte kezét, és savcsóvát lőtt a nő felé, de a halálos csapás egy lépéssel a célpont előtt szétterült egy láthatatlan falon. A törpe megvonta vállát, és intett a két Mnebolathnak. A Tguarkhanok egyetlen ugrással megfelezték a köztük és a lány közötti távolságot.

Gemina szenvedélyesen vetette magát a csatába. Végre itt a lehetőség, hogy örökre elűzze az erdejét fenyegető veszedelmet! Két kezét a magasba emelve, az őstermészet erejét saját haragján keresztül materializálta. Villámok csaptak a démoni teremtmények testébe. Saját hazájukban a Tguarkhanok csak nevettek volna, de itt, Sheran erdejében sokkal sebezhetőbbek voltak. Egyetlen átható sikollyal

visszatértek saját dimenziójukba, a Sötét Földre. Ortevor elkomorodott. Ennek a fele se tréfa! Gyorsan egy térkaput nyitott a törpe hegység felé, és hívni kezdte bányarémeit, élőhalott zombijait és egyéb szolgáit.

Gemina két karját az ég felé emelte, és hangosan énekelni kezdett. Szél kerekedett, amely szétborzolta a haját, de ő nem törődött vele, csak tovább énekelte. Az erdőből seregleni kezdtek a vadállatok, kicsik, nagyok, békés növényevők és hosszú karmú ragadozók. Ortevor még mindig nem vette komolyan a fenyegetést, hiszen a térkapun keresztül már özönlöttek elő katonái. A dögletes búzú zombik lépeli nyomán megfeketedett, elpusztult a fű.

Elsőként a törékeny testű, de annál harciasabb madarak, a gitongák támadtak. A bányarémeik felémelték ormótlan karmaikat, de Gemina megragadta a nyakában lógó ametisztmedált, amelyből zöldes fény sugárzott, és a bányarémeik tehetetlenül hadonásztak, amíg a gitongák szétépték őket. Az apró termetű gyíkemberek a bokrok közt suhanva, a zombik számára láthatatlanul közelítették meg Ortevert, és karmaikkal a törpe testébe vájtkak. Ortevor savat fröcskölt a zöld testű humanoidokra, majd varázslatba kezdett. A varázsigék mormolásában azonban egyre akadozott, valahogy a szavak egyfolytában kicsúsztak a fejből. A törpe tekintete a lány lábánál heverő zsákra tévedt. Valahogy érezte, hogy a zsák tartalma akadályozza a varázslatok használatát, de képtelen volt rájönni, hogy mi módon. Időközben a vadállatok szétszórták a zombikat, és úgy tűnt, a következő pillanatban rávetik magukat. Ortevor tudta, hogy hatalmas árat kell majd fizetnie azért, amit most tesz, de nem volt más választása: eltépte a nyakában lógó láncot.

Megremegett a föld, és egy hatalmas repedés keletkezett az ösvényen, amelyből lángnyelvek csaptak elő. Egy óriási, lángoló alak emelkedett ki belőle lassan. Minden állat, amelyhez a tüzlény hozzáért, kiolt-hatatlan lánggal kezdett égni, sivalkodva rohantak szét az erdőben, meggyújtva a növényeket is. Gemina egyedül maradt, állatai vagy elpusztultak, vagy elmenekültek. Az elf leány végső kétségbeesésében felemelte a zsákot a földről, és az Orkhan Thai felé hajította. A zsák egy nagy, kék lobbanással eltűnt az élő tűzoszlopban, de a Thargodant csak egy pillanatnyi meghátrálásra készítette. Az antimágikus ballaszt eltűnésével Ortevor érezte, hogy varázssereje kezd visszatérni. Gemina ismét énekelte és táncolt, mintha ügyet sem vetne a közelgő, szörnyűséges halálra. A thargodan lord kinyújtotta kezét, hogy elszívja a törékeny ha-

landó életenergiáját, ám ekkor Gemina két, előretartott tenyeréből vastag vízsugár csapott elő, és ömlött folyamatosan a tűzoszlopra. Borzalmas, robbanások sorozatára emlékeztető üvöltés rázta meg az erdőt, ahogy az Orkhan Thai küzdeni próbált az elemi víz-csapás ellen. A törpe felemelte a kezét, hogy egy savhurrikánnal véget vessen végre a druida életének. Hirtelen furcsa, bizsergető érzés támadt a mellkasában, és a testéből fénycsóva szökkenett a thargodan felé. A bizsergető érzés fájdalomná vált, a fénycsóva belsejében kavargó, vörös árnyak repültek az Orkhan Thai felé. Ortevor kétségbeesetten ébredt rá, hogy az általa megidézett szörnyeteg az ő életenergiájának felhasználásával próbálja az elemi vízcsapást kivédni! A törpe küzdeni próbált, de hatalma eltörpült a Thargodané mellett. Térdre rogyott, és ráébredt, hogy hatalmas hibát követett el. Drágán megfizet most mert, alábecsülte az erdőt, Földanya gyermekeinek a képességeit, az élet szentségének védelmére rendeltetett erőket. Pedig az erdő pusztítása felesleges erőfeszítés volt, egy apróság, amely nélkül ugyanolyan könnyedén végrehajthatta volna a küldetését. Eddig jutott gondolataiban, amikor elvesztette az öntudatát, és néhány másodperc múlva teste kiszáradt, üres tokként a földre zuhant.

A sisteregve gőzölgő thargodan állta a víz létsikjára nyitott, folyamatosan ömlő zuhatagot, és Gemina most már végső, sosem sejtett tartalékait is felélte. Láttá a törpét a földre zuhanni, de már szikrák táncoltak a szeme előtt, az eszméletvesztés határán állt. De ekkor hatalmas sistergés közepette a tűzoszlop semmivé foszlott, helyén csak gőzfelhő maradt, a földrepedés pedig nagy dübörgéssel bezáródott. Gemina összeesett, és a semmiből kiinduló vízsugár szabadon fröcskölt szanaszét, kioltva az erdőtűzet.

A halálosan megfélemlített udvartartás napokig várta az új király visszatérését. Egyik nap azonban a rendre ügyelő élőhalottak rongybabaként összecsupoltak, és fel sem keltek többé. A rettegés nem múlt el, de lassan nyilvánvalóvá vált, hogy Ortevor nem jön vissza. A törpe királyságban helyreállt a rend, de soha többé nem nyitották meg újra a mithribányákat. Az eseményekbe beleőrült III. Druint nem lehetett meggyógyítani, így második legidősebb fia vette át a trónt. A törpék sosem tudták meg, hogy szabadságukat az Ortevor értelmetlen, szórakozásból elkövetett vandalizmusán felháborodott Geminának köszönhetik.

TIHOR MIKLÓS

# Tengermély™

## ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ



Már nem kell sokat várni, rövidesen megjelenik a legújabb HKK kiegészítő, a Tengermély. Az eddigi kiegészítőkhöz képest sokkal nagyobb hangsúlyt kapott valami egységes téma a kiegészítőn belül, ez nem túl meglepő módon egy tenger alatti világ. Többnyire ilyen hangulatú lapok jelentek meg, de ez nem azt jelenti, hogy csak teknősök meg halak lesznek a kiegészítőben.

Két új szabály is lesz, szerencsére két kifejezetten hasznos képesség, melyek feltehetően sokáig fognak szerepelni a HKK-ban. Az egyik a rezisztencia, ez asztalon lévő lapokon lehet rajta. A rezisztens lap nem lehet célpontja olyan forrásnak, ami csak és kizárólag egy célpont lapra hat. Tehát az ilyeneket nem viszi a *Thrax halálcsapás*, az *Ezer világ óre* stb., de továbbra is lehet célozni olyannal, ami speciálisabb lapokat céloz (pl. célpont lény, épület stb.), illetve meg lehet célozni olyannal is, aminek több célpont kell választani, pl. *Kétszer kettővel* le lehet szedni egy rezisztens lapot. Hogy miért kell ez a képesség? Mert mostanában már csak lapleszedésekkel játszott mindenki, senkinek eszébe se jutna kevésbé univerzális lapokat használni. Biztos nagyobb kedvvel fogjuk használni azokat a lényeket (elsősorban lények kaptak rezisztenciát), melyeket sehogy, vagy csak nehezen tudnak megoldani a mostani, kioptimalizált paklik.

Nézzünk egy példát az ilyen lapokra:

**Húsrágó Madgorrath:** Elsőre valóban brutálisan erősnek tűnik szinte bármilyen pakliba, de ha jobban belegondolunk, nem érdemes mindenhol használni. Fontos, hogy csak sikeres lap után kap izomjelzőt, vagyis a co-uterekkel teletömött kontrollba nem lesz olyan jó. De kitűnően fog működni egy lényekre épülő, *Halhatatlanok nagymestere* pakliban. Az ellenfél garantáltan kétszer is meggondolja majd, mit játsszon ki.



A másik új szabály a háló. Ez is asztalon maradó lapok képessége lehet, segítségével a túl gyorsan terülő, pörgő paklikat lehet kissé megakasztani. Ha van kinn hálós lap, akkor minden játékos egy körben maximum kettő lapot játszhat ki sikeresen a kezéből. Tehát a kombó paklik garantáltan nem fognak annyira vitézkedni. Ráadásul a sok co-uterral játszó deckeket is ki-

csit visszafogja, hisz ha már kettő lapja létrejött (ugye lecounterelt minket), akkor már szabadon garázdálkodhatunk a kör hátralévő részében (legalábbis két sikeres lap erejéig).

Ha már a háló szóba került, akkor mindenképpen meg kell említenem a krabbereket. Egy új faj a HKK-ban, rákszerű lények, melyek Leah színeiben fognak pompázni. Igazi különlegességük a háló lesz, mindegyikük rendelkezni fog ezzel a képességgel. Tesztelésen érdekes etnikumnak bizonyultak, s is-



került olyan paklikat építeni velük, melyek ütőképesek voltak, akár versenypaklik ellen is. Természetesen egyéb lapokon is fog még szerepelni a háló.

**Krabber lidérc:** Ez a lap is igen kecsegtetően hangzik, ugye? A játék elején nem egy nagy szám, legfeljebb az érdemel benne szót, hogy első körben hálós lapot tudunk kirakni. De a képessége később igazságot meg tud térülni, hosszabb meccseken akár tízszer is megmentheti az irhánkat (ez persze rendkívül elnyúlt meccs lesz). Ráadásul a gyűjtőből is megteszi nekünk ezt a szívességet. Krabber pakliba garantáltan alap lap lesz.

A krabberek mellett lesz még egy új altípus, a sziránosz. Ők a krabberek ádáz ellenségei. Belőlük csak pár darab fog megjelenni, s egyelőre nincs köztük semmi összefüggés. De ki tudja mit hoz még a jövő? Természetesen a régebbi lénycsoportok kedvelőinek sem kell telesírni a párnáját, hisz jónéhány etnikumból jönnek ki új lapok. Thargodanok, xenók, sárkányok, ganüidek, legendás lények, gólemek, motyogók, teknősök, moák tömkelege fog megjelenni. Ezek közül is nézzünk néhányat.

**Moa torpedóvető:** Gyorsan nézzük is, pontosan mit csinál!

**Moa torpedó:** Jól hangzik, nem igaz? Szinte ingyen lőni 5 ÉP-t nagyon durvának tűnik, de az, hogy csak egy kör múlva tehetjük

meg, illetve a meglepetés ereje sem áll melénk jócskán leértékeli a lapot, szimplán csak jónak számít. A torpedóvetővel körönként termelhetünk magunknak egyet, s ez már igazán jól hangzik. Kis szerencsével pár kör alatt legyártja a győzelemhez szükséges fegyvereket.

Kicsit eltűnedeztek az utóbbi időben a xenók, de szerencsére ismét felbukkant néhány újabb példány.

**Zytan, az istencsászárnő:** Még a legfelkészültebb embereket is sokként fogja érni egy ilyen erős, a kezére mért támadás. Négy lap nagyon sok, legtöbbször semmi nem marad utána az ellenfélnél (vagy ha igen, azzal már egy *Chloe (új)* könnyen elbánik). Ráadásul a dobátás mellé kapunk egy lényt is. *Kyorg ósmágussal* kifejezetten jól használható.

De ne csak az etnikumpaklik lapjai közt csemegézzünk, nézzünk néhány érdekesebb egyéb lényt is! Garantáltan népszerű lesz a következő lap.

**Vízitündér:** A lehetőségek tárháza szinte végtelen előtte, bármilyen pakliba érdemes lehet berakni, amely asztalon maradó lapokkal játszik, hisz a képességüket amúgy is szeretnék használni, de miért ne húzzunk rá egy lapot? Remekül működik például *Bellethiel úrnővel*. Garantáltan utálni fogja minden ellenfelünk, az asztalra pakolást akár el is felejtetheti, mi mindent szépen elforgatunk,



ráadásul fel is gyógyítjuk magunkat. Szintén a terülős paklikba érdemes használni.

Kicsit szakadjunk el a lényektől, s evezzünk át a varázslatok vizére. Az utóbbi időben viszonylag kevés ellenvarázslat jelent meg, ez a kis hiányosság bepótolva látszik ebben a kiegészítőben. Lesz új lapcounter, pár olcsó, 1-2 VP-s varázslat elleni reakció, illetve a tárgypakli is kap egy speciális counteret. De mind közül a legérdekesebb a *Kedvenc trükköm*. Garantált spoiler, a kiegészítő egyik legjobb lapja. Segítségével mindig az alkalomhoz leginkább illő counterrel tudunk reagálni. Az első körökben gátlástalanul jöhet *Az erős ereje*, később a gyanútlan halandókra egy *Ewgbert megszakításával* csaphatunk le. Ráadásul nem csak varázslatokat tudunk megakadályozni, lépre csalhatunk egy lényt egy *Diána kívánságával*, vagy szimplán *Lélekcsapdázunk*. Érdemes mellé több counterből egyet-egyet berakni, hisz ki tudja, mikor szól igazán nagyot pl. egy *Teljes kiszipolyozás*, ami ugye annyira nem jó, hogy sokat használjunk belőle.

Ne feledkezzünk meg a jó öreg *Thu'zadról* és a kis varázslatairól. Ismét jön két újabb trükk az ősmágustól. Mielőtt teljesen elfelednénk a vízió szabályt, megjelenik néhány igencsak kecsesítő varázslatocska. Végtelen lapleszedés, counter és egyéb nyalánsá-

gok mellett itt van a *Manaspirál*. Nagyon erős manatermelés, igaz a pillanatnyi manaproblémákat nem oldja meg, viszont hosszútávon nyerő. Az első körben igen kéjes érzés kijátítani, főleg, mert az ellenfélnek meg se éri counterelni, hisz következő körben úgymint sőt megint. Párszor sikeresen kijátsszuk, s onnantól kezdve semmilyen manahiányunk nem lehet. Izgalmasabb kérdés, hogy használjunk-e belőle hármat (ugye a másodikat már kifejezetten rossz felhúzni), s hogy milyen lapokat fogunk berakni, amivel fel tudjuk használni az esetleges extrém sok VP-t.

Varázslatok közül még a *Vonzódásról* írnek pár mondatot. Kicsit korszerűsített (*új*), eggyel olcsóbban kirakhatunk egy már lenn lévő lényt. Sajnos egy picit hátránya is van, a pakliból kell kiszednünk a lapot, így könnyen lehet, hogy elfogy az áhított lap. Mindenhova tudom ajánlani, ahol vannak kulcsfontosságú lények.

Most pedig nézzük, hogy a bemutatott lapokat hogyan is lehet gyakorlatban használni, hogyan lehet beilleszteni őket egy már meglévő koncepcióba, vagy hogyan lehet paklit építeni rájuk.

## MOA TAPOSÁS

Régi kedvenc paklim, a *Lépéselőnyre* épülő, csak a győzelemmel törődő deck, amit ismételtelen össze lehet rakni, méghozzá igen





keményen, versenypaklik is fejet hajtanak előtte! Kis szerencsével még egy rúnát is össze lehet verni vele.

Hogy a pakli minden eleme világos legyen, még gyorsan be kell mutatnom az *Örvénykeltőt*. Ami igazán megfogott a lapban, az az a lehetőség, hogy 0 VP-ért is sebezhetünk vele, akár többször is. De ezt hogyan tudjuk elérni? Nyilván manalefojtással vagy VP-pusztítással. Az utóbbival az a gond, hogy ritkán azonnalikak, így csak simán gyűjti az ellenfél a manát s megkerülte az *Örvénykeltőt*. Mennyivel jobb, ha az ellenfél manatermelésére tesszük rá a mancsunkat, amit leginkább *Kelegishhel* és *Naso-thin nagyúrral* tudunk megtenni. Nincs is szebb kezdés, mint az első körös *Kelegish-Örvénykeltő*. Tapasztalatom szerint a legtöbb pakli igencsak megbénul a *Kelegishtől*. Ez a vonal érezhetően a gyors pakli szerkezetnek kedvez, ezért minden erőnkkel a gyors győzelemre kell mennünk, később már igencsak gyöngye mind a *Kelegish*, mind az *Örvénykeltő*. Épp ezért használjunk *Lépéselőnyt*. Az a plusz egy varázspont általában elég lesz, hogy a gonosz céljainkat meg tudjuk valósítani, még az első körös *Védőangyalt (új)* is lehetővé teszi, ami igen kellemes, főleg ha egy *Gruandag amulettjével (új)* vagy *Moa szerkezetből* lett gépállattal kísérjük. A szerkezetből mindenképpen hárommal játszunk, szükség esetén először egy moát és kincse is van. Az amulettből csak azért nem ajánlom a hármat,

mert igen sokan játszanak *Védőangyalla (új)*, s az eléggé megöli a lapot.

Rendkívül fontos még a *Vonzódás* a pakliba, nagyon undorító, amikor az ellenfél sosem kap manát a sok *Kelegishtől* vagy *Naso-thin nagyúrtól*. Sajnos a lap színe nem az igazi, kénytelenek vagyunk lemondani miatta a *Metamorfózisról*, ami igen jól segíti a hordázást, különösen jól működik a *Naso-thin nagyúrral*. Ha az idők során esetleg szert teszünk egy *Mardakor misztikusra*, akkor mindkét lapot tegyük be.

Ha egy kicsit is normális a húzásunk, akkor nagyon hamar tudjuk aprítani az ellenfelet, akinek közben alig van egy picit manája. Sajnos előfordulhat, hogy kicsusszan a szorításunkból, s ott állunk támadó lapok nélkül, s az ellenfél ott parádézik néhány ÉP-ben. Ezen könnyen segíthetünk, ha némi *Moa torpedót* is bevetünk ellene. (Aki esetleg nagyon tele lenne ultrákkal, az bátran helyettesítse majd *Fairlight bölcsességével*.)

Régen elképesztően durva volt egy *Óriás denevérral (új)* kezdeni a partit, ma már nem muzsikál annyira jól. Azért még így is befér, bár hangsúlyozom, sokkal jobb kezdésekkel tudunk produkálni. Persze *Vonzódással* kombinálva már más tészta, úgy igen jó lehet, sok denevért kiröptetni pár manáért. Rutinból csapjunk mellé még *Apró kívánságot* is, hisz ha már denevérezünk, akkor adjuk meg a módját. Ráadásul még egy *Moa torpedóvetőt*



is mellé pattinthatunk kicsit lassabb mecszekre. Ezt a vonalat egyébként ki lehetne metszeni a pakliból, csak egyelőre még semmi hatékonyabbat nem találtam helyette.

Végül, de nagyon nem utolsósorban a countererek. Gykeztem a legolcsóbbakra szorítkozni, *Az erős ereje*, *A gyenge ereje*, *Manacsapda* és *Malfunkció* jó eséllyel ingyen fognak jönni, de még nagy duzzogva beletehetünk *Morgan irtóztató erejét*, mert kelleni fog ennyi counter.

#### Lépéselőny

- 3 Kelegish
- 3 Naso-tin nagyúr
- 3 Moa szerkezet
- 3 Moa torpedó
- 3 Védőangyal (új)
- 3 Manacsapda
- 3 Az erős ereje
- 3 A gyenge ereje
- 3 Malfunkcionális
- 2 Gruandag amulettje (új)
- 3 Vonzódás
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Apró kívánság
- 3 Örvénykeltő
- 1 Moa torpedóvető
- 3 Morgan irtóztató ereje

#### VÍZITÜNDÉR PAKLI

A már említett *Vízitündérben* számtalan lehetőség rejlik. Lehet csak úgy, kiegészítésként használni bizonyos paklikba, de lehet erősen építeni is rá. Nyilván érdekesebb cikk kerekedik ki, ha rá építek. A leírtakon kívül számtalan úton el lehet még indulni, erős lehet még a tisztán lényekre épülő verzió is.

Én elsősorban a remek keresések miatt vokoltam a varázslatokra. Az *Apró kívánságot* szerintem nem kell bemutatni senkinek sem, és a *Vonzódás* is már ismerős lehet. Ezzel szinte garantálva van, hogy mindig kinn lehessen a tündérke. De itt kezdődnek a bajok! A tündér előtt még szeretnénk valamit az asztalon tudni, s ahhoz, hogy ezt gyorsan megtehessük, bizony némi varázspont termelésre lesz szükségünk. Természetesen itt is a *Thu'zad utazása* fog legjobban működni, a második körben rendkívül optimális, később pedig jó eséllyel már ki se kell játszanunk, annyira tudjuk pörgetni a paklit. *Isteni kegy* és *A hármás mágikus ereje (új)* közül ki kell választanunk a szimpatikusabbat (esetleg mindkettőt betuszkolhatjuk), talán a hármás jobb egy kicsit, hisz sok lappal fogunk sebezgetni, s ha beindul a pakli, manára jobban lesz szükség, mint a kegy által adott lapokra (már ha ad valamit egyáltalán). A játék elején viszont sokkal-sokkal (egy egész lappal) jobb a kegy. Konkrétan nem manát termel, de hasonlóan jó a *Redukció* és *Lady Terilien*. Mivel vár-



hatóan sok lapot fogunk kijátszani igen nagy előnyt jelenthet az olcsóbbítás. A *Redukció* sokkal jobb, hisz húztunk rá egy lapot, de egy kis hátránya is van (ez leginkább *Apró kívánságnál* és *Vonzódással* fog előjönni, hisz azokkal két lapot játszunk ki). *Lady Terilienből* talán elég kettő is.

Most, hogy megágyaztunk a tündérnek, nézzük mivel is fog oly remekül működni. Olyan lapra (lapokra) lesz szükségünk, melyet mindkét játékos körében tudunk majd használni, így tudjuk legjobban kiaknázni a tündér képességét. Az egyik legjobb ilyen lap a nemrégiben bemutatott *Belethiel úrnő*. Egyrészt gondoskodni fog arról, hogy ne nagyon kerüljünk életveszélybe, másrészt a zavaró lapokat szépen elfordítja. Tapasztalataim szerint utálni fogják az ellenfelek. Legalább ilyen jó az *Unaloműző*. Ezzel is lapokat kapcsolhatunk ki, illetve sebezgethetünk. Sose feledjük el egyik képességét sem, a sebzés különösen sokszor kimegy az ember fejéből. Főleg azért kell mindig alkalmazni, mert lehet, hogy máshogy nem tudunk húzni a tündérrel. Kicsit talán nagyképű lesz a hozzáállás, de összesen ennyi lesz a lapmegoldó szektora a paklinak, sőt a győzelmünket is részben az *Unaloműzőre* építjük.

Természetesen szükségünk lesz más nyelésre is, én – a jószerivel mindenhova kötelező – *Védőangyalt (Új)* és a *Moa torpedóvetőt* választottam. Ne feledjük, ez utóbbi jó lehet a

tündérrel is, ráadásul a torpedókat *Belethiel úrnőnek* is tudjuk használni.

Ostobaság lenne részünkről counterek nélkül csatába indulni, ezért feltétlen szerelkezzünk fel néhányval. *Manacsapda*, *Az erős ereje*, *Owooti trükk* és *Malfunkció* talán elég is lesz, de tehetünk még be néhányat. Majd elfelejtettem a *Felfelé a lejtőnt* megemlíteni, ami gusztustalan spoiler amúgy is, s mi jó eséllyel 1 VP-ért fogjuk majd lerakni. Ráadásul sosem árt, ha az ellenfél költi a manáját, legalább hatékonyabb lesz az *Owooti trükk* és a *Malfunkció*.

- 3 Vízitündér
- 3 Vonzódás
- 3 Belethiel úrnő
- 3 Apró kívánság
- 3 Unaloműző
- 3 Redukció
- 3 Lady Terilien
- 3 Felfelé a lejtőn
- 3 Owooti trükk
- 3 Manacsapda
- 3 Erős ereje
- 3 Malfunkció
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Isteni kegy / Hármás mágikus ereje
- 3 Védőangyal
- 3 Moa torpedóvető

Baross Ferenc

# Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

## Kioszthatok-e *Gaddar ultimátumával* két különböző jelzót?

Igen. A lap azt mondja, hogy két jelzót oszthatok ki az alábbiak közül. Azt nem mondja, hogy a két jelzőnek egyformának kell lennie.

## Letilthatom-e *Csonttúvel* a *Temporális gát* használatát?

Igen. A *Temporális gát* használata aktivizálást igénylő képesség, ezért a *Csonttú* hat rá. Hasonló esetet írunk le *Thauglorendonnal* kapcsolatban az AK138-ban.

## Drágítja-e a *Felfelé* a *lejtőn* az *Apró kívánsággal* kirakott lapot?

Az AK141 Kérdezz-felelek rovata szerint igen, mivel a *Felfelé* a *lejtőn* nem csak kézből kijátszásra vonatkozik. Azonban közben belátuk, hogy ez mennyi problémához vezethet, így a *Felfelé* a *lejtőn* és a *Bénító gyűrű* az *Ősi béklyó* példáján

ja alapján a jövőben csak kézből kijátszásra vonatkozik. Így már egyértelmű, hogy nem drágítja sem az *Apró kívánsággal* kirakott lapot, sem mondjuk az *Ördögi mentorral* visszahozott lényeket. Sőt, a nem kézből kijátszott lapok nem számítanak bele a kijátszott lapok számába a következő drágításnál.

## Használhatom-e az *Univerzális megoldást* *Zarknod bilincse* mellett?

Nem. Az *Univerzális megoldás* keresésnek számít, csak egy olyan speciális keresés, ami nem a pakliban, hanem a kiegészítő pakliban keres.

## Mi történik a sikeres kijátszás utáni képességgel, ha egy tárgy vagy bűbáj passzívan érkezik játékba, pl. egy *Kronobogár* (új) miatt?

Természetesen passzív tárgy vagy bűbáj nem fejt ki a hatását. A sikeres kijátszás utáni képesség (pl. *Agykéreggyalu*), vagy a „cantrip” bűbájok „Húzz egy lapot.” képessége magának a lapnak a képessége, akkor jön létre, amikor az a játékba került. Mivel ekkor már passzív, így a képesség sem jön létre, vagyis az *Agykéreggyalu* nem dobhat, a cantrip bűbájra nem húzhatok stb. Passzív épület sem fejt ki a hatását, viszont a „cantrip” épületekre (pl. *Ryuku őrtorony*) lehet húzni.

## Hány varázspontot kapok *A fájdalom szépsége* miatt, ha az előkészítő fázisban két *Orzag managömbje* (új) is sebez az ellenfelelem?

Kettőt. Két managömb két különböző forrásnak számít, hiába történik a sebzés az előkészítő fázisban. Sőt, a két gömb sebzése nem is egyszerre történik, hiszen az előkészítő fázisban történő hatások sorrendjét az a játékos határozza meg, akinek a köre van.

## Az idézési költség része-e *Üszó* a *kidobóembernél* (új) az a nekron, amit arra költök, hogy repüljön?

Igen, ha egy lap szövege a saját idézési költségét módosítja, az mindig az alap idézési költség része. A *Melkonnál* merült ez fel először, azóta követjük ezt a szabályt. Ha tehát *Üszó* repülve jön ki, akkor az alap idézési költsége három, két varázspont és egy nekron.





### Drágább-e az ősmágiás varázslatom, ha van egy Ragacsos iszap-polip jelzőm?

Igen, mivel a polip jelzőnek nem a képessége a drágítás, hanem a hátránya, így az nem forrás. Pont emiatt nem is kapcsolja ki az ősmágiát sem nála, sem az ellenfelemnél.

### Kijátszhatok-e egy varázslatot, ami max. két célpontra (pl. Kari-mon döntése), vagy X célpontra (pl. Elnyelés) hat úgy, hogy nincs célpontja?

Ennek a kérdésnek kétfajta megközelítése van. Egyrészt a max. kettő, vagy az X a matematika szerint lehet nulla. A másik viszont, hogy ha egy lap célpontot követel, akkor célpont nélkül nem lehet kijátszani. A 0 célpont pedig nem értelmezhető dolog. A kettő közül a második megközelítést gondoljuk a jobbnak, és egyszerűbbnek. Olyan lapot, ami bármennyi célpontot is követel, nem lehet kijátszani célpont nélkül.

### Drágítja-e Raia szent lovagjának (új) képessége Nord (új) képességét?

Nem, a drágítások nem drágítják az automatikus képességeket, mivel azoknak nincs költsége. Költsége

csak az aktivizálást igénylő képességeknek van, ami azonban lehet nulla is.

### Meg kell-e mutatnom a húzott lapokat, ha egy Manaevő férget használtam, amikor az ellenfelem Sakitával húzott lapot?

Igen. A Manaevő féreg pontosan úgy húztatja a lapokat, vagy adja a varázspontot, mint ahogy azt az eredeti lap tenné. Ha Sakita húzását lopja el a féreg, akkor nem csak, hogy meg kell mutatni a húzott lapokat, hanem el is kell dobni a Charadin, Fairlight és Elenios kártyákat.

### Deaheddel meg lehet-e akadályozni a Varkaudar merénylőt?

Igen. Deahed egy forrást tud megakadályozni, és a merénylő képessége egy olyan forrás, ami véget vet az ellenfél körének. A lény attól még létrejön, csak az ellenfél köre nem ér véget.

### Életben marad-e a Tudatfalóm (új), ha a kijátszásakor leszedem vele az ellenfél Teknős szellemét?

Igen. Sikeresen létrejön a Tudatfaló (új), majd annak képessége következik. Azt választom, hogy sebzek vele a Teknős szellembe. Ekkor megvizsgáljuk a Teknős szellem ÉP-jét, mert sebződött, ha az ellenfelem nem tudja meggyógyítani, akkor a gyűjtőbe kerül. Mivel a Tudatfaló (új) minden képessége létrejött, levizsgáljuk az ÉP-jét, ami több mint 0, így életben marad. Ezek alapján egy 0 ÉP-s lény sikeres kijátszáskori képessége is létrejön, mielőtt a lény meghalna.

### Lelőhetem-e az ellenfél Tudatfalóját (új) úgy, hogy azt kijátszásokor lemásolom egy Esszenciakapoccsal, és azzal akarok bele sebezni?



Nem. Fordítva viszont igen. Na, akkor egy kicsit részletesebben. Az Esszenciakapocs egy reakció, tehát előbb jön létre, mint az a lap, amire reagál. Létrejön a másolt Tudatfaló (új), de ugye ekkor az eredeti még nincs játékban, így nem is tudom célpontra választani a képességéhez. Ezután létrejön az eredeti Tudatfaló (új), és mivel a másolat már játékban van, azért az eredeti simán előlehető a másolatot.

### Kijátszhatok-e A gyík lesújtó Ewgbert a mágusra, miután kiszámoltuk az idézési költségek összegét?

Nem, előtte kell kijátszanod. Egy lapra csak addig lehet reagálni, amíg a lap képessége nem jött létre. Ha már kiszámoltátok az eredményt, az azt jelenti, hogy Ewgbert képessége létrejött, ekkor már nem lehet rá reagálni.

### Szabályváltozások:

December 1-től a Tiltott mágia nem „kiegészítő paklis” lap. Egy versenyen elég 15 induló (20 helyett) ahhoz, hogy HSZ pontok járjanak érte. Ez érvényes már ebben a félévben is.

# TENGERMÉLY BEMUTATÓ VERSENYEI

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Tengermély és  
4 új ultraritka lap!

**Időpont:** november 22.

**Helyszín:** Wekerlei Boccia Klub, 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

**Kezdés:** 10 órakor, nevezés 9-től.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye három csomag Tengermélyből.  
Nincs külön profi kategória.

**Nevezési díj:** 3500 Ft (tagoknak 3300 Ft).

**Érdeklődni lehet:** Beholder Kft. 1680 Pf. 134, beholder@beholder.hu

# NYOLCAS KÜZDELMEK

HKK VERSENYEK A  
BEHOLDER FANTASY TALÁLKOZÓN

**Időpont:** november 29. A nevezés 10 órakor kezdődik, és amint összejön nyolc ember egy versenyre, már indul is a küzdelem.

**Helyszín:** Láng Művelődési Ház, Budapest, XIII. ker. Rózsnyai u. 3.

**Szabályok:** 8 fős, egyenes kieséses miniversenyek kerülnek megrendezésre.

Ha valaki kiesett egy versenyből, akkor nem kell sokat várnia, amint összegyűlik a nyolc ember a következőre, máris indul az újabb verseny.

Két kategóriában lehet nevezni: hagyományos, vagy frissen bontott.

A hagyományoson a fentebb olvasható beholderes hagyományos tiltott lista alapján készült paklikkal lehet játszani. A Tengermély lapjait még nem lehet használni.

A frissen bontottn 3 csomag Tengermélyből kell 35 lapos, szinkorlát nélküli paklit csinálni.

Az első alkalommal kell írni egy paklilistát, viszont ha kiesett valaki, akkor a következő nyolcas versenyre már nem kell újabb három paklit vásárolnia, az előző paklijával játszhat ezen is.

Nincs külön nevezési díj, csak a rendezvény 500 Ft-os belépési díját kell kifizetni.

**Díjak:** Minden miniverseny győztese 3, a második 2, a harmadik 1 csomag Tengermélyt nyer.

A nyertesek a nyereményükből 4 paklit beválthatnak egy új ultraritkára.

# HOGYAN CSINÁLJAM



A júliusi feladványunknak többféle jó megfejtése is volt. Nézzünk meg egyet:

1. Lehozom a *Korrer Warrort*. (-2 = 14 VP)
2. *Légelementál* idézésével a pakliból a játékba rakom az *Ehknagorhut*. Az ellenfelem sebződik egyet a *Korrer Warror* miatt. (-3 = 11 VP, -1 = 19 ÉP)
3. *Kritikus tömeggel* lelövöm az *Ehknagorhut*, a *Kronobogarat* (új) és az *Álomsárkányt*. A *Termonukleorodon* kap 3 izomjelzőt. (-1 = 10 VP)
3. *Tulajdonságlopással* adok még 2 izmot a *Termonukleorodonnak*, majd a *Tulajdonságlopás* hatására a gyűjtőbe kerül. Az 5 izomból húzok 3 lapot és kapok 2 VP-t. Az ellenfelem sebződik hármat a *Korrer Warror* miatt. (-2 + 2 = 10 VP, -3 = 16 ÉP)
4. *Tirranda átkával* lelövöm a *Tüskés hólyagot*. (-3 = 7 VP)

5. Az *Ehknagorhu* feltámad: (-3 = 4 VP)
6. Kijátszom a *Védőangyalt*. (-2 = 2 VP)
7. A két angyal és a fönix bemegy az öröpszta, és *A titánok szelével* súlyosbítva porba zúzza az ellent. Győztem! (-2 = 0 VP, -16 = 0 ÉP)

Több helyes megoldást is kaptunk, amik kicsit különböztek ettől. A hibás megfejtések egyik tipikus tévedése az volt, hogy az izmot nem tudom bármikor levenni a lényről, hogy húzzak vagy VP-t kapjak. Csak akkor sülnék ki, amikor a lény meghal. A *Termonukleorodon* pedig nem kap -1/-1-es jelzőt a *Tulajdonságlopástól*, mivel rá nem működnek a minden lényre ható hatások.

**Szerencsés nyerteseink:** Mirza Dávid Szentesről és Róth Tibor Pécs-Hirdről. A nyereményük 1-1 csomag Újjászületés. Sajnos több beérkezett, jó megoldáson nem szerepelt postai cím.

4. Kirakom a *Parhalakkát*. (-2 = 2 VP)
5. Kirakom *Morgan átkozott ajándékát*. A *Parhalakka* miatt visszkapok 1 VP-t. (-2 + 1 = 1 VP).
6. Visszaveszem *Morgan átkozott ajándékát*, sebzek egyet az ellenfelbe (van még neki egy *Mer-gahja*, ami eggyel csökkentette a sebzést), és kapok 1 VP-t *A fájdalom szépségétől*. (+ 1 = 2 VP)
7. Az 5. és 6. pontot ismételve végtelent tudok sebezni. Győztem!

**Szerencsés nyerteseink:** Szabó András Pécsről és Fischl Zsolt Szepetnekről. A nyereményük 1-1 csomag Újjászületés. Itt sem szerepelt több beérkezett, jó megoldáson postai cím.

Új feladványunk ezúttal nincs. Mivel ez az Alanori Krónika utolsó száma, ezért a HKK feladvány helyett egy Beholder kvíz találtok a következő két oldalon.



Szeptemberi feladványunk elég egyszerű volt.

1. Lelövöm *Zu'lit* csapásával az egyik *Mer-gahot*. (-1 = 5 VP)
2. Kihozom a *Kasug-din nagyurat*. (-1 = 4 VP)
3. Ha az ellenfél lelövi *A vér kötelezzel*, akkor a 4. ponttól folytatom. Ha nem lövi le, akkor a nagyúrt feláldozva kijátszom az *Agykéreggyalut*. Eldobom *A végítélet harsonáit*, *Gormathion bosszúját* és az *Időszagatást*.



# BEHOLDER KWIZ

Neved: .....  
Számlasszámod: .....  
Végzetűr karakterneved: .....  
Postai címed: .....

Mit szeretnél nyereményként:  
Ingyenforduló:  Óskő:

Egy kis visszaemlékezés a régi időkre kvíz formájában. A helyesen válaszolók közül a következő nyereményeket sorsoljuk ki:

- 10000 Ft-os vásárlási utalvány a Beholder webboltjában
- 2 db 5000 Ft-os vásárlási utalvány a Beholder webboltjában
- 5 db játékkedvezmény

(mindegyik 10 ÓV vagy TF ingyenfordulót, vagy 150 óskövet jelent).

A kvíz válaszait e-mailben várjuk a [tf@beholder.hu](mailto:tf@beholder.hu) címre, KWIZ subjecttel. Postán is be lehet küldeni a kvízt, ha kiveszed az újság középső lapját, és ezt kitöltve beküldöd a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre.

Beküldési határidő: 2008. december 31.

## 1. Mikor alakult a Beholder Bt.?

- a. 1990                      b. 1992                      c. 1994                      d. 1996

## 2. Hány főállású munkatársa volt eddig a Beholdernek?

- a. 15                          b. 17                          c. 21                          d. 25

## 3. Hány játékot készített eddig a Beholder (levelezős, kártya, netes)?

- a. 4.                          b. 6                          c. 9                          d. 12

## 4. Melyik volt az első Beholder által kiadott regény?

- a. Mágus: a mester                      b. Jól válaszd meg az ellenséged  
c. Sose kezdj sárkánnyal                      d. Mágus: a tanítvány

## 5. Kinek a festménye szerepelt az Alanori Krónika első számának borítóján?

- a. Cziráki Gergely                      b. Fischer Tamás                      c. Ruzsinszki Zsolt                      d. Gőgös Károly



**6. Hány oldalas volt az Alanori Krónika, amikor a legnagyobb volt az oldalszáma?**

- a. 48                                      b. 56                                      c. 80                                      d. 100

**7. Összesen hányfajta lapot adtunk ki az Alanori Krónikához mellékelve (HKK, ÁFK)?**

- a. 98                                      b. 122                                      c. 135                                      d. 176

**8. Ki nyerte meg a Túlélők Földjén az I. Alanori Olimpia legmagasabb kategóriáját?**

- a. Don Caloni                              b. Darkseid                              c. Sистерgő Pumpa  
d. Toborzásgátló Vlagyimir

**9. Melyik fejlesztés időben a legkorábbi a TF-en az alább felsoroltak közül?**

- a. csatorna átúszás                      b. Pumpa-féle farkaudar invázió                      c. phua-kúpok  
d. csatamezők

**10. Melyik nem városnév a Túlélők Földjén?**

- a. Ghalla                                      b. Gatin                                      c. Fehérbérc                                      d. Qvill

**11. Hogy hívták a Káosz Galaktika „olimpiáját”?**

- a. Ámokfutam                              b. Légiparádé                              c. Szövetségi Szemle                              d. Flottaviadal

**12. Hányszor hányas az Ősök Városa csarnoka az első szinten?**

- a. 5\*5                                      b. 8\*8                                      c. 10\*10                                      d. 15\*15

**13. Melyik kasztot nem indíthatja a Kalandok Földjén?**

- a. harcos                                      b. barbár                                      c. szerzetes                                      d. bárd

**14. Hogy hívják a Sárkányölő világot?**

- a. Tarkádia                                      b. Ghalla                                      c. Babilónia                                      d. Atlantis

**15. Hány különböző kártya volt a HKK első kiadásában?**

- a. 200                                      b. 248                                      c. 302                                      d. 349

**16. Melyik volt a HKK 2. kiegészítője?**

- a. Hőskorszak                              b. Chara-din visszatér                              c. Létsíkok                                      d. Isteni Szövetség

**17. Melyik HKK lap volt az első ultraritkák egyike?**

- a. A bajnok manifesztációja                              b. Vitsúhé lencséi  
c. Isteni közbeavatkozás                              d. Az ellenfél balszerencséje

**18. Melyik ultraritka lap a Káosz Galaktika Kártyajátékban?**

- a. Fekete halál                              b. Purple Darkness                              c. Zarg kémrobot                              d. Üzemzavar

**19. Ki az Álomfogó Kártyajáték alapjául szolgáló regények egyik főhőse?**

- a. Buga Jakab                              b. Ezüstujjú Balajtár                              c. Réti Gergő                              d. T. Vlagyimir

**20. Mikor indult a Végzetúr?**

- a. 1998                                      b. 2001                                      c. 2005                                      d. 2008

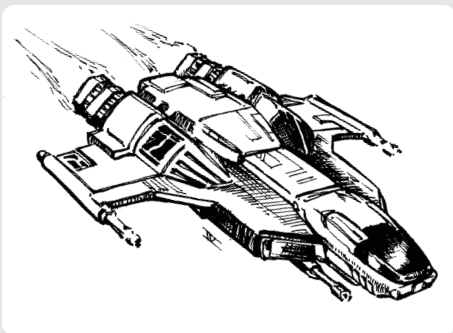


# KÁOSZ GALAKTIKA

A Káosz Galatika a Beholder második levelezős játéka volt. A fantasy háttérű Túlélők Földje után az űr mélységeit vettük célba, és űrhajós játékot készítettünk. Sokáig nagy sikernek örvendett, minden játékos élvezettel pusztította a zarg és mezon flottákat, kereskedett stb. A Káosz Galatikában is volt Olimpia, ott Légiparádénak hívták, és mindig nagy sakkozás ment, hogy ki mennyi rakétavetőt, lézer, foton és egyéb fegyvert használjon. Izgalmas események (pl. Ámokfu-

tam, zarg és mezon blokádok), egyedi és nagy kihívást jelentő ellenfelek (pl. Purple Darkness, Metal Giant, Supernova) színesítették a mindennapi fordulókat. Sajnos egy idő után a játék programozó hiányában leállt. A Krónikában a Szövetési Szemle volt a Káosz Galatikának szánt rovat, rengeteg jó novellával, játékosok és a játékfejlesztő írásaival. Nagy sikernek örvendett a játék ellenfél űrhajóit bemutató minisorozat. Ebből eleveztünk fel most kettőt.

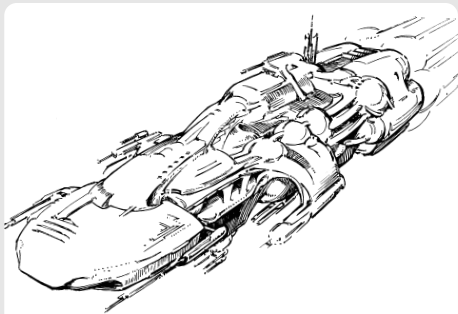
## Vendetta 5D+R



<b>Alaptípus:</b>	Barracuda Tuareg I.
<b>Manőverezőképesség:</b>	3
<b>Alapenergia:</b>	65
<b>Páncélzat:</b>	40
<b>Veszélyességi besorolás:</b>	3
<b>Raktér:</b>	40

Egy kalózhajót elfogni, és átadni a rendőrségnek – van ennél jobb mulatság? Ugye szerinted sincs? Egy-két jól irányzott lövés, néhány időben kioldott Teppelton rakéta, és kezdetét veheti a fogócska, amelynek végén a kalóz

már ott is lebeg a horog végén. És az egész teljesen legális, sőt még fizetnek is érte a hatóság emberei. Nem csoda, hogy úgy virágzik manapság a fejadászat, mint nyáron a töltés oldala. Ez a kellemetlen körülmény már a kalózszövetségeknek is feltűnt, feltehetőleg ezért állították csatasorba a Vendettát. XIII. Kovaki Rommor, a kalózüldözési hivatal vezetője teljességgel lehetetlennek nevezte, hogy bárki is hozzáférhessen, a fejpénzek kifizetését nyilvántartó adatbázisokhoz, de senki sem lehet biztos abban, hogy a Drake szövetségnek ez még nem sikerült. Jól mutatja a kételyeket az utóbbi időben megszorodott fejadászbalesetek száma. Egy-egy jó helyen, megfelelő időpontban feltűnő Vendetta csapat, és a szerencsétlenül járt fejadász után nem marad más, csak a gyászoló családtagok sokasága. Mi is az a Vendetta? Egy gyors és kicsi kalózhajó, különleges feladatokra kialakítva. Mindössze 4 darab D+ Rappa lézérágyú, 2 darab Magnetic X2 pajzs, 2 darab közepes reaktor és egy Mige HLO. Egy meg nem nevezett forrás szerint, aki félvállról veszi a Vendetták okozta fenyegetést, az számíthat ugyanennek a hajótípusnak a komolyabb változatára.



<b>Alaptípus:</b>	azonosítatlan
<b>Manőverezőképesség:</b>	min.13
<b>Energia:</b>	kb. 100
<b>Páncélzat:</b>	kb. 400
<b>Veszélyességi besorolás:</b>	7
<b>Fegyverzet átlagereje:</b>	116

A Supernova a jelenleg ismert mezon hajók csúcsa. Egyes vélekedések szerint a zargok erről a hajóról mintázták a Holdporlasztójukat, ami közel sem sikerült olyan jóra, mint amilyen a Supernova. A hajó fő erénye a rendkívüli manőverezőképesség, és a még ezt is le-

köröző találati pontosság. A Supernován nincs túl sok fegyver, de azok szinte mindig célba találnak. Rendkívül színes felszerelése a legkülönbözőbb támadási és védekezési metódusokat alkalmazza. A pusztító erőt 3 nagyhatékonyságú SGD 6B lézérágyú jelenti, a többi csak hab a tortán. A pajzsokat használó hajók komolyan retteghetnek a 3 pajzssebző fegyvertől, amelyek mellett két ionbénító ágyú is helyet kapott. Ezzel együtt sem nevezhető a hajó tűzereje különlegesen nagy. Persze az ehhez társuló páncélzat és pajzsok már igazi kihívást jelentenek a kapitányoknak. Nehezen lehet a hajó sebezhető pontját megtalálni. Mind 4-es foton, és 6-os lézer elleni védelme jelentősen növeli az eliminálásához szükséges találatok számát. Hogy a kép még összetettebb legyen, a Supernovát rakéták ellen is védetté tették. Eddigi tapasztalatok alapján csak minden harmadik rakéta tudott átjutni a védelmi rendszereken. Egyedül teljesen lehetetlen végezni vele, és még a nagyobb flottáknak is meg kell szenvednie, míg egy Supernovát meg tud semmisíteni.

**AMO Supernova**

[www.nework.hu](http://www.nework.hu)

[www.nework.hu](http://www.nework.hu)



**NEWORK**

**ON-LINE KÁRTYABOLT**

**HATALOM KÁRTYÁI** laponkénti árusítás, kártyacsomagok, paklik.

**Kártyavédelem felsőfokon: mappák, albumok, kártyavédő fóliák.**

**Nyitási akciók és kedvezmények!**

Kényelmes on-line fizetési lehetőségek, gyors házhozszállítás.

**info@nework.hu Tel: 70 / 54 98 666**

Üzletünk: 9021 Győr, Arany János utca 13.

# Kalandok Földje

*Na igen, Maci fejlesztése, az első beholderes, csak neten játszható játék. Még mindig lehet játszani vele, működik, bár új fejlesztések már nem nagyon vannak.*

*Pillantsunk most bele az Alanori Krónikában 2002. szeptemberében megjelent első Kalandok Földje cikkbe!*

\*\*\*\*\*

A libertani fogadóban törzsasztalnál egy kupa sör mellett beszélget Smack és Daronel, a két régi barát.

– Emlékszel még, arra a régi kódexre, amit egyszer egy ősi labirintus mélyén találtál? – kérdezte Daronel, két korty sör között.

– Arra gondolsz, amiben az a furcsa tékép volt?

– Igen, igen. Az elmúlt három évben amikor csak volt egy kis időm, ezzel a könyvvel foglalkoztam. Sikerült megfejtenem ezt a furcsa régi írást, és egy roppant érdekes történetet találtam benne. A Valmork dinasztia történetét meséli el, akik egy Khal nevű királyság urai voltak. Ezelőtt még soha sem hallottam ezeket a neveket, de ez nem is csoda. Állítólag abban az időben éltek, amikor még csak két isten létezett.

– Kitaláció – kiállt fel Smack –, hiszen az istenek mindig is léteztek.

– Talán igen, talán nem. Dornodont sem ismerték 100 évvel ezelőtt. De nem is ez a lényeg. Mesélek neked egy kicsit erről a világról. A Khal királyság messze innen a tenger közepén helyezkedett el. Állítólag régen egy hatalmas kontinens volt az egész, de valami rejtélyes okból az istenek megharagudtak rájuk, és a tenger elárasztotta az egész földrészt. Az alacsonyabb területek víz alá kerültek, és így az addig egységes kontinens szigetek sokaságává változott. A legnagyobbat hívták Khalnak, itt élt az uralkodó. A szigeteket rendszeres hajójáratok kötötték össze. A tartományokat helytartók vezetésére bízták, ők képviselték a törvényt, és ők szedték az adót.

A birodalomban az embereken kívül több intelligens faj is lakott, éltek ott törpék, elfek, gnómok és valami féloriás nevű faj. Ezek nagydarab bőszné lények voltak, az intelligens kifejezést talán túlzás is használni velük kapcsolatban. De nem akarlak

megbántani kedves troll barátom. Érdekes, de semmi utalást nem találtam kobuderákra, és alakváltókra.

– Ne csinálj már. Mindenki tudja, hogy az alakváltók az idők kezdete óta léteznek, és az idők végezetéig itt lesznek Ghallán – oktatta ki Smack barátját. Majd egy intéssel újabb kör sört rendel a fogadóstól.

– Hát itt nem éltek. Vagy ha igen, akkor titkolták jelenlétüket, de ennek vajon lenne értelme? A szigetekon kisebb-nagyobb városok épültek, ezekben valamennyire biztonságos volt az élet. A városokat utak kötötték össze, megfelelő kísérettel ezeken is lehetett közlekedni. Az egyéb területeket viszont a legkülönbözőbb szörnyek uralták, megfelelő harci tudás nélkül egy napig nem lehetett életben maradni a pusztában.

– Pont mint itt nálunk – látta meg a történelmi összefüggéseket Smack.

– A lakosság nagy része persze a városokban, falvakban lakott, és másra sem vágyott mint békés, hosszú életre. De már akkoriban is éltek vakmerő, kalandvágyó fiatalok, akik inkább az ismeretlen felfedezését tekintették az élet értelmének mint a földtúrát, vagy az inaskodást. Őket már akkor is kalandozóknak hívták, úgy látszik van, ami soha nem változik. A békés városiak nem szerették őket, mindig páncélban, fegyverrel a kezükben szaladgáltak, és nem egy ház égett le az eltévedt tűzgolyóktól. Viszont a városlakók is tudták, hogy ha a kalandozók nem pusztítanak a szörnyeket, akkor a szörnyek pusztítanak el a várost. Ezért kénytelenek voltak elviselni őket. Találtam egy egész jó látképet az egyik nagyobb városról. Armingtonnak hívták, az egyik tartomány székhelye volt. Van benne néhány igencsak méreletes épület. Látod, ez itt a helytartó palotája, mellette a városháza. A kalandozók rendszeresen bejártak a palotába, ahol kisebb-nagyobb munkára bérelték fel őket. Állítólag érdemes volt a palota kedvére tenni, mert a hűségese alattvalók komoly jutalmakat kaptak. Itt van az Élet Istenének temploma, és itt a Halál Istené. Több templom nincs is a városban. Az egyik kis történet arról szólt a könyvben, hogy az ott élők hogyan fizették le a Halál Istenének papjait, abban a reményben, hogy az isten kegyes lesz hozzájuk, és hirtelen halál esetén visszaengedi őket az életbe.

# Kalandok Földje

– Én biztos nem bíztam volna az ilyen ígéretekben, inkább szereztem volna néhány D.E.M.-et – csap a hátizsákjára Smack, majd egy nagyot húz a söréből.

– Itt van a könyvtár épülete. Állítólag olyan könyvek voltak itt, amiből bárki megtanulhatott varázsolni. Persze, csak ha elég okos volt hozzá. A nagyobb városokban természetesen volt fogadó is, ahol meg lehetett szállni, és ételhez jutni. És persze mindenhol ott voltak már akkor is a kalmárok, akik gyakorlatilag kifosztották a becsületes kalandozókat. Látod ezt az épületet itt? Ez nagyon érdekes: ez valamiféle akadémia volt, mindenhez értettek. Ha a kalandozó úgy érezte, hogy önerőből képtelen fejleszteni például a vívó tudását, akkor az akadémiában segítettek rajta. Megmutattak neki néhány új fogást, megadták a kezdőlökést az önálló tanuláshoz, és a markukat dörzsölve várták, mikor akad el megint. Mert persze nem ingyen oktattak. Aztán találtam még néhány érdekes épületet. Minden faj tagjai fenntartottak egy székházat, ahova idegen nem léphetett be. Az azonos fajhoz tartozók így „titkos” szövetséget alkottak. A tagok segítettek a szövetséget, a szövetség meg cserébe jutalmazta a tagokat. Tapasztalt öregek olyan bennük rejtőző képességek használatára tanították a fiatalokat, amik létezéséről sem mertek addig álmodni.

– Ne butáskodj! Miféle öregek? Hol vannak ők az én segítőtőhöz. Leahhoz képest? – szorongatta meg istenének szent szimbólumát Smack.

– Van itt még néhány épület, de ezeket nem igazán értettem. Valami olyasmiről van szó, hogy ezek a régi kalandozók, nem olyan mindenhez értő szuperhősök voltak mint mi, hanem valamiképpen specializálódtak. Ezt hívták ők kasztnak, akármit jelentsen is ez a kifejezés. Hat kaszt nyomára sikerült rábukkanom: harcos, vándor, lovag, szerzetes, barbár, mágus. Ebből a harcost a mágust úgy ahogy értem, de hogy a többi mit jelent azt még nem tudom. Talán ha teljesen végzek a könyvvel, okosabb leszek. Mindenesetre ezeknek a kasztoknak is voltak olyan épületeik, mint a fajoknak. Találtam még leírást egy bizonyos Aréna nevű épületről. Itt mindenféle szörnyel küzdhetél ami dicsőséget, és némi pénzt jelentett.

Nekem most mennem kell, mert rengeteg dolgom van. Ha van kedved még a régi időről hallani (akár mese, akár valóság), akkor szívesen mesélek még. Remélem, hamarosan el tudom olvasni az egész könyvet. Jaj, nem is meséltem még. Mióta megfejtettem ezeket az írásjeleket, elkezdtem kutatni hasonló iratok után. Hiszen ha ez a kódex megmaradt, akkor kell lennie még hasonlóknak. A jövő héten találkozom egy kalmárral, aki régi tekeréseket ígért. Lehet, hogy lesz köztük valami érdekes is. Viszlát, és igyál még egyet az egészségemre!

\* \* \* \* \*

Bár Smack nem hisz igazán ebben a történetben, mi biztosíthatjuk az olvasót, hogy Daronel jó munkát végzett.

A Kalandok Földje a Beholder Kft. ősszel induló új internetes játéka, amely Ghalla dicső múltjával ismertet meg bennünket. A Kalandok Földje egy on-line, html alapú „Click & Play” játék, mindössze egy böngésző program szükséges hozzá. A játék hangulata leginkább a TF-re emlékeztet, egy szigetvilágban kalandozhatsz a karaktereddel, amelynek faját és kasztját az induláskor választhatod meg. A játék során meg kell küzdened a rád támadó szörnyekkel, küldetéseket teljesíthetsz, elrejtett labirintusok kincseiért indulhatsz harcba, vagy ork barlangok, megerősített quwarg bolyok mélyét derítheted fel a több tízezernyi varázstárgy valamelyikének megszerzéséért. A győzelmekért, küldetések teljesítéséért járó fejlesztési pontokból a számodra legfontosabb szakértelmeket, tulajdonságok fejlesztheted. A játékban nincs lehetőség más játékosnak ártani, és a karakterhaláltól sem kell túlságosan félnie annak, aki előre biztosítja egy kis adománnyal a Halál Istenének jóindulatát. A játékosok az érdekesnek tartott eseményeket, csatákat emlékképek formájában elmentetik, ezt bárki megnézheti. Aki szeretik versenynek felfogni az ilyen játékokat, azok sem csalódnak: a szakértelmekről, tulajdonságokról, és számtalan egyéb adatról bármikor aktuális statisztikát lehet kérni, akár faj, kaszt vagy rang szerinti szűréssel is.

A játék szabálykönyvét a [www.kalandokfoldje.hu](http://www.kalandokfoldje.hu) címen tekintheted meg.

## ***Nyafogó Nefelejcs levelezése 1.***

*Gondolom, ezt a játékot nem kell bemutatni egyetlen jelenlegi olvasónknak sem. A harmadik levelezős játékunk, hatalmas sikerét mutatja, hogy a mai napig él, vannak benne fejlesztések, és játszanak vele. Nosztalgiként nézzük meg, hogyan is nézett ki Setét Patkány galetki utódja, Leanthil elődje, a naplót író Nyafogó Nefelejcs. Íme az első naplója!*

### **Drága Szüleim!**

Itt fekszem kőből készült fekhelyemen – melyet még puritánnak sem neveznék –, és ragyogó könnycseppimmel áztatom el a levélpapírt... Annyira hiányoztok! Annyira hiányzik a Rüvel! Itt a Teron-hegységben minden olyan borzalmas.

Haza akarok menni!

Mióta elváltunk, egyfolytában tragikusnál tragikusabb események történnek velem. Az ide vezető út még hagyján: bár a felügyelők és társaim neveltetése finoman fogalmazva is erős hiányosságokat mutatott, főképpen a tisztálkodás terén... Képzeljétek csak, a legtöbben nem mosták meg a kezüket evés előtt! Nem akartam hinni a szememnek... Ezek után kicsit sem meglepő, hogy egyeseknek olyan szaga van, amit otthon csak a legbűdösebb állatoknak fenntartott karámban éreztem. Még szerencse, hogy hoztam magammal egy-két illatszert, ezzel sikerült valamennyire elnyomnom az innen is, onnan is terjedő bűzfelhőket... Micsoda galetkik vannak!

Megfogadtam a tanácsotokat, és nagyon óvatos vagyok: senkivel sem álltam szóba útközben. Valami alacsonyabb szintről származó példány beszélgetni akart velem, de én csak finoman elhúztam fitos kis orromat – egy bölénynek lehet hasonló illata –, szerencsére megértette a célzást, és eloldalgott. De az igazi borzalmak csak ezután vártak rám. Közel egy napig tartó, elkésérítően fárasztó utazás után végre elértük a célunkat. Nos, én lélekben igazán fel voltam készülve rá, hogy a környék nem fog megfelelni a hozzám hasonlóan kifinomult galetkik ízlésének, de amit láttam, az minden várakozásomat alulmúlta! Teljesen biztos vagyok benne, hogy ez a világ legnyomorúságosabb helye: egy óriási tereméből – amelynek méreteit csak a benne lévő mocsok mennyisége múlhatja felül – rengeteg kisebb barlang nyílik. Amikor közölték, hogy ezekben fogunk lakni, először azt hittem, csak viccelnek, esetleg ez az első próba, amelyben a humorérzékünknek tesztelik. Sajnos, senki sem kacagott velem... Mikor pedig a szemükbe mondtam, hogy én ilyen szálamomra méltó helyen nem vagyok hajlandó élni, két nagydarab izomgyü barom felkapott, és az egyik barlanghoz hurcoltak. Hiába is tiltakoztam, pedig keményen megfenyegettem őket, hogy nekem vannak kapcsolataim magasabb szinteken... Na, megálljanak csak!

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

Fejjel előre zuhantam az aprócka üregbe, és alaposan megütöttem magam. Csupa kék-zöld folt vagyok azóta is... Így bántak velem, velem, aki már régen elhatároztam, hogy életemet a művészeteknek szentelem... Miképpen törjön a felszínre így a szívemben és lelkemben buzogó tehetség?! Hihetetlen...

A hátzszakom is kibomlott, ahogy elestem, s a felszerelésem szétgurult, így a fényesen ragyogó milgand is. Ennek fényében egy irtózatos, szinte leírhatatlan borzalmat pillantottam meg, amint éppen rám rontott... Egy igazi denevér volt az!

Ráleheltem – megtapasztalhatta, milyen az, ha igazán feszült vagyok – hamar el is tűnt néhány szikra közepette... De előtte még egy picit felhasította a vállamat. A mély sebnél csak a csinos kis ruhámon éktelenkedő szakadás látványa fáj jobban meggyötört szívemcsémnek. Micsoda környék ez, ahol nincs biztonságban a megfáradt alkotó?

Kikiabáltam, hogy küldhetik a takarítókat, mert minősíthetetlenül koszos volt a barlang. Néhány órányi várakozás után rá kellett jönnöm, hogy teljesen elfeledkeztek rólam. És ezután én, ÉN a saját kicsiny, törekeny kezeimmel kitakarítottam új lakhelyemet... Szörnyű bőrkeményedések csúfítják el azóta is a könnyű lanthúrok pengetésére termelt kacsóimat.

Később körülnéztem a környéken. Furcsa hely ez, misztikus barlangfolyosók vezetnek a szélrózsa minden irányába, kiismerhetetlen útvesztőt alkotva. Világítás nincs sehol, és természetesen útjelző táblákat sem helyeztek el, így sikerült tökéletesen eltévednem. Hamarosan meg is lett az eredménye: borzalmas fenevadak, patkányok rontottak rám. Egész pontosan kettő. Aztán megint rám vetette magát egy bőrgér. Végeztem ezekkel a dögökkel is, és ismét megállapítottam, hogy a közbiztonság egyszerűen botrányos! Nyaff!

Miközben újabb és újabb, teljesen egyformának tűnő barlangjáratokban botladoztam, s egyre kétségbeesettebben kerestem a hazafelé vezető utat – közben drága édesanyám nevét kiáltoztam keserűen zokogva – egy nagyobb csarnokba értem, ahol teljesen izléstelen szobrok álltak. Ez a plasztikai stílus talán már öt-hat évvel ezelőtt kiment a divatból, ám itt persze még állnak ezek az avított főmedvények. Az egyik szobor – amelyet három felső végtaggal vertek meg az istenek – a kezében egy kótányért tartott, amelyen mint-ha lett volna valami – a baj csak az, hogy jó öt méter magasan. Nem alázhattam meg magamat annyira, hogy fölmászom rá – ha valaki meglát, még azt gondolja, közönséges kalandor vagyok – így otthagytam. Azért krétával rajzoltam egy csinos kis ábrát a falra, hátha mire legközelebb erre járok, már feldől ez a szedett-vedett építmény.

Több órás fárasztó gyaloglás után sikerült visszatérnem a főterembe, és nagy nehezen megtaláltam a saját barlangomat is – olyan egyformák ezek a nyomorúságos lukak. Miután kísírtam magam a szomorú sorsomon, sikerült összeszednem magam valamennyire – hiába



# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

sújt le reám a balsors pusztító erejével, én nem adom meg neki egykönnyen magam! El is indultam, hogy panaszt tegyek a szint előljárójánál.

Thunil Baltarog úr már egy picit kellemesebb galetki volt, csiszoltabb modorral – azért egy-két retorikai szeminárium ráferne valamelyik elegánsabb akadémián –, és bár öltözéke hagyott maga után némi kívánnivalót – hogyan viselhet valaki barna falak között türkizzöld köpenyt?! –, mindazonáltal hajlandó voltam szóba állni vele. Végighallgatta panaszomat, majd furcsán mosolyogva közölte, hogy továbbítani fogja valamelyik felső szintre. Aztán azt tanácsolta, hogy próbáljak addig is, míg a beadványomat elbírálják, valami munka után nézni. Mikor közöltem vele, hogy sértőnek érzem a munka szó személyemre vonatkoztatot



használatát, felajánlott egy szórakozási lehetőséget: valamelyik külső járatban terem a mitulen fű, „melyet csak a tapasztaltabb művészek tudnak megszerezni” (ezeket a szavakat használta!), nagyon hálás lenne, ha felhasználnám tehetségemet a civilizáció érdekében.

Hm, művészek, mi? Már régen hazatértem, és még mindig azon töröm a fejem, hogy vajon megpróbált átvérni, vagy sem? De mindegy, a lényegen semmit sem változtat: én nem akarok tenni semmit ezért a civilizációért! Nyaff! Haza akarok menni!

Azt hiszem, apunak vannak olyan kapcsolatai, amivel el tudná intézni, hogy áthelyezzenek egy kifinomultabb helyre... Egyáltalán, hogy engedhették meg, hogy szegény pici fiatal ilyen kétségbeesítő körülmények közé kerüljön? Nem tudjátok elképzelni, mennyire szenvedek itt! Belső fájdalomaim vannak – meg akar szakadni a szívem.

Még egy nyavalyás lantot sem tudtak adni ezek, hogy gyakorolhassak. Ha lenne valamilyen hangszerem, andalító, tündérszép muzsikával tenném kellemesebbé az itteni hétköznapi iszonyatát. Azt beszélnek, hogy kapható a boltban mandolin, de egyáltalán nem vagyok meggyőződve arról, hogy ez nevezhető „hangszernek”. Szóval, ha az áthelyezésem elhúzódik (gondolom, beletelik egy-két hétbe, míg elintéződik egy ilyen kérvény), mindenképp küldjétek egy lantot, hogy néhány percnyi boldogságot csempészesetek egyetlen fiatalok sajnó szívébe.

Nagyon sokat gondolok rátok... és a fekhelyemre. A kő feltörte a hátsómat, ráadásul alighanem feláztam... Ne hagyjátok cserben parányi, ezernyi sorcsapáson átesett gyermekemetek!

Utolsó könnyecskéjét hullatja e papírra szerető fiatalok:

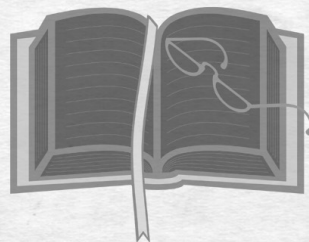
## Nefelejcs

Ui.: Egy kispárnát is küldjétek első csomagotokban. Meg valami ennivalót, mert itt... De erről majd legközelebb írok.



# Leanthil naplója

53.

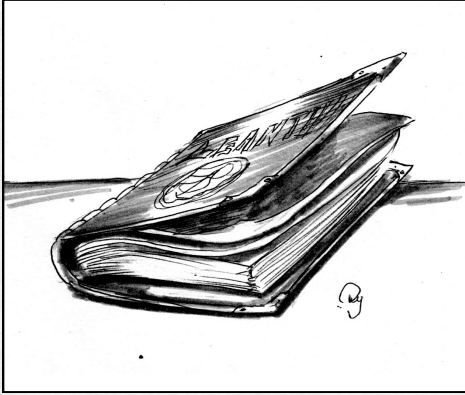


A naplóm utolsó előtti oldalán írtam már egy pár szót arról, hogy végre a birtokomba került az Epikus Örökgyűrű, és azt is említettem, mennyire nem volt nehéz megszerezni. Akkor azonban túlzottan el voltam foglalva életem egyéb problémáival, ezért nem fogtam fel, mennyire jelentős esemény is volt ez. Elvégre most már teljes jogú halhatatlanként élhetem az életem, és a gyűrűm csillogó fénye ezt a társadalom minden tagja számára hirdeti immár. Ezért egy kicsit visszatérnék az akkor történetekre, főleg, mivel akkor sok egyéb érdekesség is megesett velem, és úgy gondolom, az utókor számára tanulságos lehet a történet. Mint azt már többször is említettem, a Hegybe való átköltözés után az elsők között voltam, aki beállt a Halhatatlanok közé. Az első feladatokat is nyomban teljesítettem, később azonban lemaradtam. Több varázskövet adtam le, egy márek óskövet is, építettem a klánbarlangot, tüzes kluagarokat öltem halomra, és persze sok más torzszülöttet is, mikor mit kértek. Elengedtem szívemhez közel álló szolgát, csak mert kértek, szörnyek testrészeit hordtam százsámra, képességeket tanultam meg, és sorolhatnám, hogy nem is volna elég rá ez az utolsó, megmaradt oldal. A sikereim azonban nem követték egymást egyenletesen, mert a sikeres kezdeti időszak után lemaradtam, egyszerűen azért, mert ebben az időben sokat tartózkodtam egy-egy szinten (meg kellett alapoznom a hírnevemet). Éreztem is elégedetlenséget a vezető reakcióból, amit csak tetézett, hogy a közelmúltban hosszú ideig feljűk sem néztem. Amikor aztán újra elkezdtem a klán feladatait végrehajtani, egy kicsit lefitymálóan közölték, hogy ha akarom, a teljes jogú tagok közé emelkedhetek. Nyilvánvalóan nem bíztak a sikeremben. Ezért nem csoda, hogy rettenetesen izgultam, hiszen életem egyik nagy lehetősége előtt álltam, és féltem, ha ezt most nem teljesítem első nekifutásra, talán sohasem ajánlják fel újra. Másrészt pedig ez lett volna az első alkalom, hogy lenézett fiatal galetkiből végre a társadalom által megbecsült, egyenlő jogú galetkivé érjek. A Felnőttéválás Ceremoniája nyilvánvalóan csak egy gyerekjáték volt, a korábban végrehajtott hősi tetteim pedig leműréletűnek bizonyultak, néhány milgandoltással később már senki sem foglalkozott velük. Hogy az esélyeimet növeljem, már jó előre körbekérdőzködtem az epikus küldetést korábban végrehajtó, velem szóba állni is hajlandó társaimtól, hogy mire számítsak. Elmondták, hogy az Örökkévalóság Gyűrűjén felül szükségem lesz még jónéhány olyan drága összetevőre, mint egy legendás tóken, egy ősi varázsfigura és relikviaszilánkok. Ugyanezt mondták a klánvezetők is, de biztam benne, hogy háttha csak komolytalankodnak. A listát hallva kissé elhűltem, hiszen ezek beszerzése nemcsak rengeteg vesződéssel jár, de rendkívül veszélyes is lehet. Legendás tókenem szerencsére több is volt ebben az időben, hiszen szinte mindennapossá vált nálam a Legendák Völgyének láto-



gatása, akár tilos, akár nem. Egy varázsfurát nem régen adtam le a klánnak, ezért egy újabbat összeszedni hosszú időbe telt, de mivel relikviaszilánkoknak is híján voltam, kézenfekvőnek tűnt holdlátó vérkutyákat megidézni. Ezeknél ugyanis gyakran található ilyen is, olyan is. Amikor minden megvolt, jelentettem, hogy készen állok a próbára, a vezetőség pedig kitűzte a megmértetésem időpontját. Nagyon komolynak tűnt a dolog, sőt, később az is kiderült, hogy a leghatalmasabb halhatatlanokból álló bizottság előtt kell majd mindent végrehajtanom. Szóval rettenetesen izgultam. Az információim helyesnek bizonyultak. Miután a már meglévő halhatatlanság

gyűrűmet bemutattam az ajtónállónak, valóban egy bizottság színe előtt találtam magam. Az összegyűlt galetkiken olyan hatalmas mágikus ékszerek lógtak, amikből csak úgy áramlott a varázserő, egyikük csápjai közt pedig egy drakoldercsontból készült pálcát láttam, aminek a végét egy kölyöksárkány koponyája díszítette. A képességeik is szembeötlően fejlettebbek voltak, mint bármely eddig látott galetkié. Egyikük bőréből sav csöpögött, vajatot marva a barlang padlójába, egy másik képes volt kilőni a testére nőtt tüskéket, egy harmadik testét pedig kéken vibráló aura vette körül. Egy klántársam utólag megsúgta, hogy az az aura sérthetlenné teszi viselőjét a torzszülöttek támadásaitól. Hű, ha majd egyszer nekem is olyan lesz! Nos, az első próbatétel az volt, hogy ki kellett bírnom egy rothadó tetemekkel teli, dögsgzagú terem klímáját, meg az ott tanyázó számtalan vérszívó rovar támadását. Ránézésre nevésgesnek tűnt a feladat, de azt nem gondoltam, hogy ilyen sokáig kell majd helytállnom. Órák, talán napok teltek el, nem tudom. Eleinte minden rendben volt, a rovarok támadását is jól viseltem, de aztán a szag is egyre elviselhetetlenebbnek tűnt, a csipések pedig a vastag bőröm ellenére is lassan elborították a testem minden apró pontját. Bevettem minden lehetőséget, hullott is a sok rovar, hogy csak úgy borította a sok döglött tetem a pallót, de a gyomrom hamarosan kikészült, ráadásul a mély lélegzetek egy ilyen levegőjű helyiségben könnyen megviselik a galetki fiát. Már azt hittem, sosem lesz vége, hogy eljött a vég, és pont egy ilyen próbán fogok elbukni, amikor a terem hirtelen eltűnt, én pedig újra a bizottság tagjai előtt álltam. Gratuláltak a sikerhez, majd jött az újabb kihívás, egy sógólemből, egy quwarg berzerkerből és egy quwarg testorból álló trió. Ezek nem voltak ellenfelek, igazából az egész harc csak arra volt jó, hogy a döglötes bűzű teremben szerzett sérüléseimnek legyen ideje regenerálódni. A harmadik és egyben utolsó próba következett, ami a bejelentés alapján nem tűnt nehéznek: maradjak életben. Néhány pillanat múlva egy tűzcsapás vágódott a testembe, ami



kis híján ledöntött a lábamról, majd egy jégcsóva érkezett. Ezeket energialövedékek, fénysugarak, savzuhatagok követték, és az egyik bíra testének tüskéi (innen tudtam meg, mire képes). Az egymást követő csapások ide-oda taszítottak, és kisvártatva a földön is találtam magam, de a támadások nem maradtak abba. Azt hittem, itt a vég, utolért a Császár bosszúja, és most próbának álcázva pusztítanak el, hogy aztán elég legyen annyit mondaniuk: elbuktam. Eerre azonban nem került sor,

mert éppen amikor már feladtam volna, a csapások megszűntek. Feltápázkodtam, és közben ismét gratuláltak. Ezek után már csak a gyűrű elkészítése volt hátra, ehhez kellett a hozott alapanyagok. Kicsit nehezen szedtem össze a koncentrációm, de a halhatatlan vezetők segítségével végül készen lett ez is, most már büszkén viselhetem (azaz viselhetném, ha nem tépte volna le egy xenomorf harcos éppen azt a mancsomat, amin hordtam). Szóval így esett Leanthil, a hajdani Próféta sokadik hősiessége.

Mint látod, már csak nagyon kevés hely maradt ebben a könyvben. Amikor a boltos évekkkel előzőt rám szóta, nem gondoltam, hogy egyszer majd teleírom. Biztos voltam benne, hogy előbb végeznek ki, zárnak börtönbe, száműznek vagy előbb zabál fel valamilyen torzszülött, minthogy idáig eljutnék. És lám, mégis itt vagyok. Mindent túléltem, és még mindig töretlenül küzdök a Felszín felé. Megtehetném, hogy veszek egy másik naplónak való könyvet, de ez így kerek egész. A történelem egy szelete egyetlen élőlény szemszögéből. Hogyan élünk itt, a föld alatt, hogyan küzdünk az életben maradásért, miket eszünk, hogyan szórakozunk, és még sok egyéb más derülhet ki az utókor számára, ha egyszer megfelelő végtagokba kerül szerény kis írományom. Leanthil kalandjai persze ettől nem érnek véget. Ugyanúgy küzdeni fogok a népemért, mint addig, ugyanúgy megalázkodom, ha kell, gyűjtök, ölok és tanulok, képzem magam, hogy egy szebb jövő felé törhessek. Talán egyszer eljön még az idő, amikor ismét úgy döntök, hogy lejegyzem életem apró vagy jelentős eseményeit, de most egy időre elég az írásból. A legcsodálatosabb az volna, ha egyszer egy felszíni házikó kertjének fája alatt ücsörögve kezdhetném újra a naplóm. Tavasz illatokat sodorna felém a szél, és közben sütnie a verőfényes nap... de ez egyelőre csak álom, úgyhogy kedves olvasóm ott a távoli jövőben (ha létezel), az istenek áldása kíséretben, és remélem, nem érzed, hogy elfecsérelted volna velem az idődet.

Leanthil

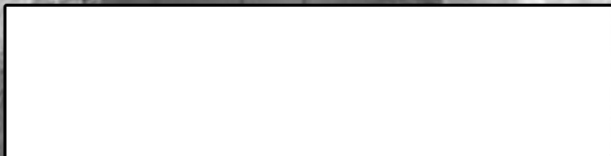
# KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2008-BAN

*Idén megújultak a kuponok az Alanori Krónikában. Vége a vagdosásnak, postára futkozásnak! Nincs más dolgod kedves Olvasó, mint felmész a Beholder honlapjára, bejelentkezel a jelszavaddal, a TF vagy ÓV oldalon kiválasztod az Alanori Krónika menüpontot, és ott beírod a lent látható kódot, majd kiválasztod melyik számlán, melyik karakterekkel, milyen ajándékot kérsz abban a hónapban. Kérhetsz Krónika nevű tárgyat, melyeknek hatása összeadódik, vagy választhatod a 2006-os Alanori Krónika TF labirintusait, vagy ÓV kalandjait. A korábbi korlátozások továbbra is érvényesek. Vagyis egy kóddal max. 3 karakternek kérhetsz ajándékot, és mindháromnak egy számlán kell lennie. Ha több karakter van a számládon, akkor küldhetsz be több kupont is, de egy karakter csak egy ajándékot kaphat az adott havi Alanori Krónika után. Fontos dolog viszont, hogy nem muszáj ugyanarra a számlaszámra írnod a kuponokat, mint amivel beléptél az oldalra. Így pl. beírhatod a barátod kuponját is, ha neki éppen nincs ideje rá, vagy nincs net hozzáférése.*

A világégés előtti időkből maradó ősi történeteket olvasva értékes tapasztalatokra tehetsz szert. Amíg a krónikák a birtokodban vannak (nem kell KF-elni őket, de a bankból nem fejtik ki hatásukat), rendszeresen újraolvasod őket, így folyamatosan élvezheted az előnyeiket. Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban. Segít megérteni az ősi varázslatokat is, így minden egyes birtokolt krónika kettővel csökkenti az ősteológia és őstaumaturgia megvásárlásához szükséges teológia és taumaturgia szinteket. Ráadásul minden egyes krónika 1%-kal növeli a kapott tapasztalati pontokat. Ilyen értékes kincstől természetesen nem fogsz megválni, ezért a krónika nem átadható tárgy.



A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy krónikasorozatban. A krónikákat elolvasva olyan tapasztalatra teszel szert, amely mindaddig meglesz, amíg a krónikák a birtokodban vannak (ehhez KF-elni sem kell őket). Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban, és annyi százalékkal csökken az esély, hogy tárgyaid tönkremenjenek. Ennyivel csökken az is, hogy hányas IQ kell a varázslatok elsajátításához. Pl. ha 12 krónikád van, akkor ha egy varázslathoz 30-as IQ kellene, neked elég lesz 18. Ezenfelül, a krónikák számától függően nő a kapott lélekenergia is (krónikánként 0.5-2%-kal, attól függően, hogy hányadik szinten élsz, tehát pl. egy magasabb szintű galetki 12 krónika mellett minden csatából +24% lélekenergiát kap, és ez nem számít az esetleges korlátozásokba).



# XXX. Beholder Találkozó



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden játékosunkat, vagy a fantasy, illetve szerepjáték iránt érdeklődőt a rendezvényen.

**Időpont: 2008. november 29. (szombat) 9-17 óráig.**

**Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.**

## XXX. Alanori és XVII. Teron hegyi Olimpia

A kalandozók és a galetkik szokásos félévenkénti megmérettetése.

## Túlélők Földje és Ősök Városa árverés

Egyedi TF és ŐV tárgyak aukciója.

## Végzetúr találkozó

Beszélgetés a készítőikkel.

## Kedvezményes vásár

Beholder Shop,  
Dungeon, New Ork, X-Station.

## Roulette, Pókerbajnokság

## Kedvezményes befizetés

TF, ŐV és Végzetúr.

## Harc a végsőkig

Túlélők Földje csataszimulátor.

## Tombola és vetélkedők

Rengeteg ötletes nyeremény,  
érdekes vetélkedők.

## HKK versenyek

8 fős miniversenyek folyamatosan  
hagyományos és frissen bontott  
formátumban.

# Ghalla News

173

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2008. november-december

## TÚLÉLŐK FÖLDJE TÖRTÉNELEM

Mivel ez az utolsó száma az Alanori Krónikának és a Ghalla Newsnak, ezért egy kis nosztalgiazásra szeretnék meghívni benneteket. Látogassunk el együtt a Túlélők Földje kezdetéhez, és nézzük együtt végig, mik is történtek a játékban az elmúlt 16 év alatt. Ehhez most az én emlékeimet kell igénybe venni.

Nem egész egy évvel a játék indulása után kezdtem el játszani a Túlélők Földjén. Abban az időben még kicsit másként mentek a dolgok. Az UL-eket postán küldtük, a fordulokat is így kaptuk. Mindennap izgatottan vártam, hogy mikor jön már meg végre a levél a Beholder Bt-től. Na igen, a magyar posta akkor sem állt a helyzet magaslatán. A szerencsések személyesen a Fregatt sörözőben, vagy péntekenként a Keleti Szövetség klubban adhatták le az UL-t és/vagy kaphatták meg a fordulójukat. Ekkor még a bronz tárgyak voltak a top kategóriások. Jómagam nem sokkal az első karakterem, egy Betonfal nevű, Tharr hívó kobudera után elindítottam a másodikát, egy Eliana nevű ember, Raia papnót. Gyorsan összehoztam egy kis találkozót a két karakter között, Eliana kapott pár tárgyat, majd el is indult a Rák hegységbe rezet és önt bányászni. Az egész hegységet végigbányászta, hogy teljes bronzfelszerelésem legyen. Az első olimpián sajnos DEM hiányában nem tudtam elindulni, mivel kihagytam az első labirintust. Még emlékszem Maci büszke mosolyára, amikor Daronellel megnyerte azt az olimpiát, köszönhetően egy vashegyű lándzsának, ami akkor még annyira ritka volt, hogy rajta kívül nem is volt másnak.

Na igen, az olimpia és a TF-találkozó... Az első találkozóra több mint 150 ember jött el, ami hatalmas

meglepetés volt. Alig fértünk el a bérelt helyen. A második találkozó már átköltözött a Láng Művelődési Házba, ahol előfordult, hogy 1000 játékos jött el a rendezvényre.

Maga a Túlélők Földje hamar nagy népszerűsége telt szert. A két operátorunk (Kati és Niki) egész nap UL-eket táplált. Jómagam akkor még nem dolgoztam itt, viszont ekkor kezdődött a Ghalla News. Pár kis hírrel, és jó sok, a játékosoktól származó apróhirdetéssel, Prekop Laci és Erdős Árpi tördelésében négy oldalban jelent meg, rendszertelen időközönként. Türelmetlenül vártam mindig a megjelenését, hiszen abban az időben nem volt internet, nem voltak fórumok és levelezési listák. A játékosok mentális üzenettel, postán, esetleg telefonon kommunikáltak egymással, és az apróhirdetés volt az egyetlen lehetőség egyszerre több játékoshoz szólni. Igazi szerepjátékos mentális üzenetek és apróhirdetések születtek abban az időben. Olyan sok apróhirdetés volt, hogy a Ghalla Newsba nagyon apró betűvel se fért be minden a kiadványba. Az apróhirdetéseken, mentális üzeneteken keresztül szerelmek születtek a játékon belül. Mókás volt, mikor kiderült, hogy azonos neműek írtak egymásnak. Jópár párkapcsolat, sőt házasság is született azonban a játékban és a való életben egyaránt.

Azután közeledett az első indulók 53. fordulója, és szünet nélkül ment a találgatás, vajon mi lesz az a nagy meglepetés. Ma már mindenki tudja, hogy a Közös Tudatok voltak. Sorra szerveződtek a tudatok, és kezdték fejleszteni az egyedi képességeiket. Sok, a TF arculatát meghatározó képesség volt közöttük, pl. a

Fónix idézése, a Viharfelhő, a Múmia-próba vagy a Vasalt Bunkók quwargos képességei.

Nemsokára a Ghalla News beköltözött a frissen induló havi magazinba, az Alanori Krónikába, aminek én lettem a főszerkesztője, így kerültem ide a Beholder-hez. Szép lassan kialakult az újság arculata, mint ahogy a Túlélők Földje is folyamatosan fejlődött. Már sok játékos túl volt a labirintusokon (helytartói városok, Lady Olívia, Vangorf gróf stb.), mikor Miklós egy győri Sárkányszivroham szerepjáték-találkozóan bejelentette a csatamezőket, mint következő fejlesztést. Ebben az időben még nem lehetett átkelni a csatornán, így a labirintusokat, küldetéseket befejező kalandozók végetnemérő csatamező körökbe kezdtek a táp jegyében. Bekerültek a játéka az újszülöttek, mutánsok és a pszi is, így nekem is megszülettek a két karakterem gyermeke, Caramella, Elenios papnője. Az unalmas csatamező köröket az első történelmi esemény törte meg: a Sистерgő Pumpa-féle varkaudar invázió. „Még jól emlékszem lobogóik pompájára, mely az Óidők dicsőségét és a belerandi seregeket...” Ja nem, az egy másik történet, de lobogóik a varkaudaroknak is voltak.

Ebben az időben sok-sok apró fejlesztés következett, a phua-kúpok, kalandozó városok, Sutor Kragoru, a Fény szentélye stb. Az Alanori Krónika hátsó részében, a Ghalla Newsban pedig az apróhirdetések helyét szép lassan átvették a játékosok által írt novellák, és az éljátékosoktól származó cikkek. Olyan rovatok jelentek meg, mint az Elképesztő, História, Kalandozó Kalauz, a KT-k bemutatása, a KT-képességek és a varázslatok leírása a programozó megjegyzéseivel. Elindult az Aukciós Ház, amit ekkor még Maci csinált manuálisan. Az Aukciós Ház évek fejlesztése alatt kapta meg jelenlegi szabályzatát és működését. Macitól átvette Erdős Árpi, majd az ő távoztával automatizáltuk és a honlapra raktuk a rendszert. Ebben a kezdeti időben még a Helytartó Hivatalban külön aukció is volt. A kétoldalas fordulók bevezetése is szükségessé vált, mivel olyan vastagok, sok oldalasak voltak már a fordulók, hogy nehézséget okozott a postázásuk. Az átállás okozott némi ferdülést a játékosok között, sokan küldték vissza a fordulóikat azzal az indokkal, hogy hiányzik belőle minden 2. oldal. Ma már persze ilyen probléma nincs, maximum azon izgulhatunk, hogy mikor lopják el ismét Kispesten a kábeleket...

Aztán következett az első igazán nagy lépés a TF indulása óta: leprogramozásra került a csatornán való

átkelés és a Yaurr birodalom. Először csak a bátor felfedezők merészkedtek át, hogy lássák az új csodákat: thargodan csatamezők, rengeteg új tárgy, és a triklem drakolder megölésének monumentális küldetéssorozata. A felfedezők után jöttek a tápolni vágyók, akik már naprakész információkkal vághattak neki a Yaurr pusztáknak. Szép lassan a karakterek nagy része átszivárgott a csatornán. Újabb történelmi esemény kezdődött: a quwarg invázió. Több területen is hatalmas quwarg bolyok jelentek meg, feltűntek a kisebb quwarg istenek, és a megerősített quwargok irtalmatlanul erősek voltak. Ez az időszak a thargodan csatamezők ideje volt. Egy fordulóban 6-7-et ki lehetett kutatni, rengeteg kincssel és tapasztalati ponttal. Ekkor került bevezetésre a sokat vitatott felderítés csökkenés is. Hiába jöttek az apró újítások a játéka új KT-képességek, Kihívás tornyai, tárgyak és labirintusok formájában. Hiába jött az új történelmi esemény: a játékosokat megosztó Toronyháború, a játék ismét kezdett a „thargodan csatamezőn végtelenül tápolok” körökké válni.

Ekkor került be az új nagy terület: a Sötét Föld. Az elején hatalmas kihívást jelentett, rengeteg érdekesség és újdonság volt benne. A mópatbolyoktól, lávatavakon, ősvortexeken, sárkány és óriás barlangokon keresztül Sir Rasolphusig, és a rengeteg izgalmas labirintusig, küldetésig. A folyamat hasonlóan zajlott a Yaurr királyság felfedezéséhez: először mentek a bátor (néha botor) felfedezők, majd a biztosra utazó tápolók.

A Sötét Föld leprogramozása után történt egy nagy változás a Túlélők Földje kapcsán. Felvettünk egy új programozót, Farkas Zsoltot, és a továbbiakban Miklós helyett ő programozta a játékokat. Zsolt sok újítást hozott, kezdve a cirkusszal és egyéb apróbb küldetésekkel. A később történetet már gondolom minden jelenlegi játékos jól ismeri, ezért csak pár szóval vázolólok. Újabb nagy terület került leprogramozásra: az ősi birodalmak területe. Ezt már Zsolt csinálta, szintén rengeteg kihívással, küldetéssel, tárgyakkal, szörnyekkel, Miklós részletes tervei alapján. Később pedig bekerült a hajózás, és a ryuku szigetek, ami szintén nagy kaliberű fejlesztés volt. Majd Zsolt távozott tőlünk, Szilárd vette át a programozást, és elérkeztünk a jelenhez.

Hogy mit hoz a jövő? Ki tudja... Egy biztos: rengeteg felfedeznivaló vár még a kitarító és bátor kalandozókra!

Dani Zoltán

# Setét Patkány Naplója

Nyilván senkinek se kell bemutatni Setét Patkányt, kinek naplója nagyban népszerűsítette a Túlélők Földjét, és számtalan mosolygós percet szerzett játékosainknak. Íme egy kis szemelvény belőlük.

Sohasem voltam szerencsés fickó. A Taarg-hegység tövében, egy kis árnymanó faluban nőttem fel. Nyolcéves sem voltam, amikor a bátyám, Bűdös Bonnyók kinyomta a bal szememet, jóanyám pedig csak megdicsérte érte! Ekkor döbbsentem rá, hogy magamon kívül senkire sem számíthatok. Nem mondanám, hogy egy jóképű árnymanó gyerek vagyok: a falubeli nőtstények az orgyilkosság-órák után sosem engem cipeltek el a bokrok közé nagy visongással, hanem a tökkelütött bátyámat meg a haverjait. No persze azért jóval szebb vagyok egy betegesen sápadt bőrű elfnél vagy egy nyavalyás nyálfejú kobudéránál. Erőmmel sosem voltam a falu verekedőinek élén, de fürgeségemnek köszönhetően mindig el tudtam szaladni, vagy ha ez nem ment, legalább elhajolni az ütések elől. Ami keveset tudok az életben, csak magamnak köszönhetem. Tizenkét éves koromban, amikor a törzs épp harcba indult, sikerült az ellenséget átkozó szertartás előtt ellopni a szent koponyát a sámán sátrából. A törzs felét ugyan lemészárolták, de ezalatt én egy csicsás bocskort cseréltem egy közeli barlangban lakó Baar-orokkal a koponyáért. Szerencsére a lopásra nem derült fény, de a bátyám másnap elvert és levette rólam a bocskort. Azért valahogy mégiscsak felnőttem, és a törzs többi tagjával tarthattam a fosztogatásokon. Sajnos ez nem jelentette azt, hogy népszerűvé váltam a törzs tagjai között ezért ragasztották rám ezt a hülye nevet. De most már szabad vagyok, azonnal megváltoztatom, amint valami értelmes az eszembe jut.

Szabad? No igen. Épp a szokásos partyán voltunk a szomszédos gnóm faluban, de a dolgok nem úgy mentek, ahogy szeretnénk volna. Néhány aljas kobudéra ökölfityerész felvonult a gnóm putrik határán, hogy

megfosszon jogos zsákmányunktól. Szerencsére hátul álltam, így elsőként szedhettem nyakamba lábamat. Egy barlangban bújtam el, amikor hatalmas dübörgés hallatszott, és olyan melegezt éreztem, mint amikor a bátyám beleudgta a lábamat a tűzbe a gonnyolésütéskor. Csak hosszú idő után mertem kikukázni, és látom, hogy marha nagy kiégett pusztaság lett az egész vidékből. Első gondolatom az volt, hogy remélhetőleg a bátyám meg a család összes tagja is megnyúvad. Rögton utána viszont azon kezdtem el gondolkodni, hogy most én mihez fogok kezdeni? Hát igen, a tábor egy nagy merő széngödorré vált. A fegyvereket sajnos a menekülés során eldobáltam, csak a kőkésesem és a vizestömlióm maradt nálam. A táborban sikerült néhány szenes húsdarabot találni. Nem gondolkodtam, honnét eredt, ettem már rosszabbat is. Aztán megindultam egy irányba céltalanul és reményvesztetten. Napokig gyalogoltam a pusztában, vízem lassan elfogyott, enniválót alig találtam. Végül amikor már majdnem éhen pusztultam találtam néhány gumót. Majd egy egeret. És úgy tűnt, a dolgok kezdenek rendbejönni. A hely ahová érkeztem, egyre több jelét mutatta az életnek! Akkor még nem tudtam, hogy ezt a félszigetet Túlélők Földjének hívták mindazok, akik a termomágikus világégést átvészelve eljutottak ide, a kontinens keleti csücskébe.

Nem tudom milyen fura ötlettől vezérelve, talán mert annyira megörültem az életnek, amelyet már elveszettnek hittem, de elhatároztam, hogy naplót fogok vezetni. Először elhullott állatok bőrét használtam papírként, és a kőkésemet tollként, később fejlett eszközöket, amint szert tehettem ilyenekre. Következzen tehát a naplóm, mindenki okulására.

## 1. Nap

Irdatlanul éhes vagyok. Szerencsére még délelőtt elcsíptem négy óvatlan szitakötőt. A gyomrom még mindig korog, de már halkabban. Sajnos a reggeli



után kellemetlen meglepetés ért: egy démontetű rohant rám a félig elszenesedett bokrok közül. Ezek az óriásira nőtt élősködők finom csemegék és szívesen vadászok rájuk, ha A.) nem egyedül vagyok B.) rendszeren fel vagyok fegyverezve. Sajnos nem volt választásom, fel kellett vennem a harcot egy szál kőkéssel a kezemben. Bár a féreg beleharapott a bal bokámba, sikerült szétvágnom a puha testét egyszerű fegyveremmel. A csata után, mert még mindig éhes voltam, felvágtam a szörny szőrös potrohát, és kiemeltem belőle az ehető részeket. Hamm, hamm, nyami!

Most már egyáltalán nem korog a gyomrom, és még félre is tudtam rakni ebédre. A hosszú vándorlásban valamint az elmúlt csatában szerzett sebek most már komoly fájdalmat okoznak: kénytelen voltam valamilyen fajta gyógyulási lehetőség után nézni. Szerencsére sikerült nyakoncsípnem egy vakondrákot, és zsigereit a rókapáfrány leveleivel összekeverve, jótékony gyógyfőzetet kotyvasztottam. Tovább haladtam északkeleti irányba, amikor is egy lila brekk próbálkozott a megtorpanásommal. Jóllakottan és meggyógyulva főlényes győzelmet arattam a szintén ehető húsú kétélű felett. Nem volt időm azonban a győzelmet ünnepelni, mert az árnyékból egy malac méretű, fantasztikusan vastag bőrű vadász tetű ugrott rám. Úgy látszik, hogy ő is lila brekkre vadászott, de én voltam a gyorsabb. Vagy úgy gondolta, hogy együtt fogyaszt el minket. Ez már keményebb csata volt, de a tatu borzalmas karmai ellenére nem volt vitás a győzelem. Kőkéssel hatalmas lukakat ejtettem a testén, de azért nem akkorát, hogy megsérüljön az értékes tatu bőr, amelyet rögtön a csata után lenyúztam. Talán még jó lesz valamire.

Lassan eljutottam a kiegészített föld széléig, innét már gyönyörű zöld síkság húzódik kelet felé! Talán most már nem jelent problémát az életbenmaradás. Lefekvés előtt még levágtam egy démontetűt, csak hogy biztosítsam hosszú távra a kajatartalékaimat. Víz azonban sehol sem találtam. Egy kicsit aggaszt a dolog. Egy tűzbokor árnyékában pihentem le, majd megvizsgálom mit kezdek vele.



## 1192. Nap

Nem mondhatnám, hogy eseménytelen volt a táborozás. Szépen gyűltek a fiúk a templomszentelésre. Amíg mindenki megérkezett, elcseverésztünk a dolgokról. Smackkal nem álltam szóba, mert amíg aludtam, megpróbált lopni tőlem. Persze ehhez még kellene tanulnia egy kicsit. A legtöbbet persze Alex Vampirsonnal dumáltam. Büszkén mutogatta az új gromak páncélját. Tényleg elég impresszív látvány, de én kifejtettem neki abbéli véleményemet, hogy az igazi profi nem hord páncélt. Azt mondta, csak az irigység beszél belőlem. Elmeséltük egymásnak legújabb lopásainkat. Nem akarta elhinni, hogy én loptam ki Toborzágtató Vlagyimir jobb szemét, pedig szerintem elég hihetően adtam elő az esetet. Persze amikor erre fel ő mutatott egy közönséges zöld üveget, és azt állította, hogy Borax király ünnepi serlege, csak röhögni tudtam. Felelmegettük a régi, közösen töltött napokat. Elmondta milyen volt, amikor egyszer a búcsúban sikerült lelopnia a nagynénikéje orrbavalóját. Az egész család szemé láttára adta vissza; szegény nagynéni két hétig nem mert kimenni az utcára az eset után. Milyen kár, hogy annak idején megesküdtünk rá, hogy nem fogunk lopni egymástól! Az árnymanók közt a legjobb viccnek számít lopni egy barától vagy rokontól, és aztán visszaadni neki a dolgot. Mi meg forró fejjel megfogadtuk, hogy nem lopunk egymástól! Eldöntöttük, hogy ezen változtatni kell. Először is értesítettünk mindenkit az ötletéről (egyöntetű helyeslést váltott ki), aztán nekiláttunk koncentrálni tudati energiáinkat. Eltartott egy



ideig a dolog, de szerencsére elég sokat kellett várni a többi lelendő Leah papra. Végül a teljes tudat erőfeszítése sikerrel járt. Módosítottuk a minket összekötő spirituális háló mintázatát és lehetővé tettük, hogy (csak és kizárólag tréfából) képesek legyünk lopni egymástól.

A várakozás közben valamelyik reggel a szokásos leltározás során valami hiányzott. A legnagyobb baj az, hogy nem tudom, hogy mi. Pontosán emlékszem, hogy egy nappal azelőtt még 87 féle holmim volt, aznap reggel már csak 86. Arról viszont, hogy mi tűnt el, fogalmam sincsen. Ebből is gondolom, hogy nem lehetett valami izgalmas cucc. A nyomokból úgy láttam, egy troll nő volt a tettes. Nem haragszom rá igazán, viitt egy szópókóvet is. (He-he-he)

Nagy sokára összejött a társaság és nekiláthattunk felszentelni a templomot. Smack (akivel továbbra sem állok szóba) móri gyümölcsöt és rákhúst helyezett a főoltárra, majd kántálni kezdett. (Remélem a móri gyümölcsnek istenekre nincs olyan hatása, mint halandókra!) Abban a pillanatban, amikor befejezte a szent imát, jeges szél súvített át a templomon. A falakon lógó csontdíszek furcsa zenét játszottak, majd az oltár fölé állított bibircsókóriás-csontváz megmozdult, és síron túli hangon beszélni kezdett.

– Látom hűséges híveim vagytok – mondta Leah. – Jutalmatok nem marad el. A túlvilágon majd léleknyagatónaként kaptok beosztást. Addig is nesztek egy-egy kehely. Gyarapítsátok alattvalóim számát, szolgáljátok!

Mindannyiunk kezében megjelent egy-egy koponyát mintázó kehely. Természetesen új küldetést is kaptunk: oltárt kell pusztítanunk. Meg is kaptuk a fel-

adathoz szükséges varázslatot. Smack teljesen el volt telve a gyönyörtől, és bejelentette, lehet, hogy áttér a nekrofunkción a Fairlight oltárookra. Nem tudom miért, de újabban Fairlight nagyon a bögyében van. Csak vén uzsorásként hajlandó emlegetni.

Engem nem az oltárrombolás lehetőségére villanyozott fel (bár az is jó tréfa lesz majd), hanem az ígért beosztás. Elképzeltem, hogy egy örökkévalóságon át nyagagathatom, mondjuk Bonyók bátyám lelkét, és előntött az öröm. Ezentúl nem fogok

soha senkire megsértődni, a túlvilágon ugyanis lesz időm visszafizetni minden sérelmet.

Mielőtt nekivágtam volna a kóborlásnak, maradék egy szópókóvetem átküldtem Lop-Nessy Esztinek. Biztos nagy szüksége van rá. Bementem a templomba és imádkoztam is gyorsan egyet, csak hogy jószerencse kísérjen az úton. Nem volt hiába! Leah könnyecsepeivel töltötte meg a kelyhet, amit adott.

Sokan meséltek a város körül oláklodó farkaudar hordákról, gondoltam elmegyek megnézem őket, hátha akad valami lopni való. Útközben úgy látszik megtaláltam a libertani szörnyóvodát, mert egy kőevő és egy bolhakupya akadt az utamba. Az idejét sem tudom már, mikor talákoztam ilyen egyszerű lényekkel. Később aztán javult a kínálat, leütöttem Fifi-ke egy távoli rokonát meg egy doronyt. Egyik sem volt különösebben nagy szám.

Az igazi izgalmat egy kobudera tábora jelentette. Ráérősen átkutattam a holmiját, de nem volt nála pulár kristály (mostanában nagyon felment az árfolyama, ezért akarok minél többet lopni belőle). Kiválasztottam a sullár hólyagját, nekem még úgy is csak hat volt belőle, igazán szükségem volt rá. A kobuderától pár mérföldnyire egy troll nő táborára bukkantam. Olyan hangosan horkolt, hogy nem volt nehéz felfedezni. Erős a gyanúm, hogy ez lophatott meg engem pár nappal ezelőtt. Elég nyugtalanul aludt, ezért nem nagyon volt időm válogatni. Leakasztottam az óvéról egy kígyóbőr kesztyűt, megnéztem nem jött-e vele szópókó is, aztán spurí.

Már kezdtem fáradni, de azért még lecsaptam egy akadémikusodó nukleáris cickányt (30 aranyam bánta).

Most már semmi sem állíthat meg, megyék és rendet vágok Sistergő Pumpa seregében. Elhatároztam, hogy minden egyes varkaudarnak felajánlom majd, hogy álljon be az én seregembe, mielőtt leölném. Ha minden jól megy majd, így idővel elég tisztas kis sereget gyűjthetek majd össze. Persze nem várom el, hogy rögtön az elején behódoljanak nekem. De ha már nagyon sokat agyonvágtam, biztosan belátják, hogy jobban járnak velem, mint Pumpával. Én persze nem leszek olyan hülye, mint Sistergő Pumpa, nem akarom majd leölni a helytartói városokat. Teljesen más irányú terveim vannak velük. Először is a sereg muzikálisabb feléből kórust és zenekart szervezek, akik folyamatosan mögöttem járnak és dicshimnuszokat zengenek rólam. Jó, néha pihenhetnek, amikor lopni megyek. Később gondolom az együttes felléphetne a nagyobb városokban is. Egész szép kis bevételre tehetnék így szert. De mit csináljak a sereg másik felével? Azokból őrséget szervezek és csinos kis védelmi pénzt szedek a helytartói városoktól. Esetleg felajánlom szolgálataikat Toborzásgátló Vlagyimirnak. Vagy segítem a helytartói városok szeparatista mozgalmait. Gondolom, a helytartóknak is elégük van már abból, hogy valami messzi birodalomhoz tartozzanak, amit egy hatalmas csatorna választ el tőlük. Megalkotjuk a Ghallai Szabad Városok Szövetségét. Varkaudar seregem leszámol majd Borax nyegle katonáival. Tényleg, miért nem küldi ki Borax a seregét Pumpa ellen? Két magyarázat lehet: vagy nincsen elég katonája, vagy nem érdekli, mi történik Ghallán. Bármelyik is a valódi ok, akkor sem fog semmit sem csinálni, ha a városok megpróbálnak elszakadni tőle. Megválasztatom magam köztársasági elnöknek és attól fogva én fogok zsarnokoskodni a vidéken. Gondolom a hülye jó jellemű kalandozók is bedőlnek majd ennek a szabadságharc dumának. Én leszek a szabadságharc bajnoka, ezért aztán engem választanak meg elnöknek. Mire magukhoz térnek már csinos kis diktatúrát építék ki. Lehet, hogy érdemes lenne megnyernem néhány fickót a tervnek. Talán Xadornixnak kéne szólni, neki már van egy egész jó kis szervezete, ami fölött zsarnokoskodhat. Esetleg Fehér Kelduint is bele lehetne rángatni a dologba. Egyrészt van olyan hülye, hogy elhiggye ezt a felszabadítási maszlagot, másrészt igazán jól mutatna, ha egy jó is lenne a Felszabadítási Mozgalom vezetőségében. Ha meg rákérdesznek, hogy eddig miért loptam annyit,

megmondom, hogy azok terrorcselekmények voltak, melyekkel a jelenlegi rendszer instabilitását próbáltam elősegíteni. Gyorsan tárgyaltam Kelduinnal és Zurgb-luggal, mi leszünk a felszabadítási mozgalom vezérkara. Elsőként a helytartói városokat keressük meg. Az elszakadás első eredményeként elkergetjük Pumpa seregét, aztán (mivel már nem kell a királyi adókat fizetni) lényegesen csökkenni fognak a boltokban az árak, a Fairlight bank is kevesebb kamatot kér majd. A helytartókat ezután kivégezzük és a magunk embereit ültetjük a helyükre. Új törvényeket hozunk, a kalandozók szája íze szerint szabályozzuk a lopást és a rabszolgatartást. Templomépítők és oltárépítők adókedvezményeket kapnak. A rendőrséget kalandozó fejdadászokból és tolvajokból szervezzük meg, akik kinyírják a rendbontókat vagy ellopják tőlük a bírság ellenértékét. A köztársasági elnök természetesen én leszek. Aztán elsőként szabotőröket dobunk át az alanori csatornán, akik bomlasztják a birodalmat. Végül elfoglaljuk a teljes Yaurr birodalmat. Az első felhívást már az e havi Ghalla Newsban megjelentetjük. Ilyesmiken töprengtem, amikor összefutottam Don Calonival, a legendás törpével. Láttam, hogy én is Pumpa ellen vagyok. Elmondtam neki, hogy nagy belső fordulaton mentem át és az a célom, hogy a kalandozók paradicsomává tegyem Ghallát. Nagy lelkesedéssel hallgatta a terveimet. Adott ajándékba egy gromak bőrt és azt mondta, csak szóljak, ha szükségünk lenne a segítségére.

Most már muszáj volt egy kicsit bizonyítanom, mennyire el vagyok kötelezve Ghalla sorsa iránt, elindultam a varkaudar seregek közé. Mielőtt azonban leereszkedtem volna a táborba, gyorsan fejlesztettem egy kicsit a legújabb tudati képességünkön. Nem szabad elfelejtezniem árnymanó harcostársaimról sem. És ha ez a legújabb képesség összejön, immár biztos lesz, hogy mi vagyunk a legeslegjobb tolvajok, akiket valaha is látott a világ. Az akció előtt még egy vámpirizációval is megerősítettem magam.

Elsőként egy mezei vadász varkaudarral kerültem szembe. Egy csapás a vasalt bunkóval a mellére, egy nyísszantás a bal karjára és ennyi elég is volt neki.

Mielőtt beljebb haladtam volna a táborba, megtaláltam Wizax Quicklyhand táborát. Elvettem egy uzbány csőrt a holmijából és a helyében egy cédulát hagytam: „Különleges hadiadó Borax királynak” felirattal. Ezentúl mindig így csinálom majd, remélem ezzel sikerül a birodalom ellen hangolnom minden kalandozót.

A következő Pumpista már egy sátor előtt állt őrt. Ilyen fickót még sosem láttam. Sokkal emberibb volt, mint a többi fajtájabeli, akivel eddig találkoztam és egy nagy aranyérmét viselt a nyakában. Elővigyázatosságból felraktam egy hhaar burka varázslatot. Nem ártott, mert a gonosz pára rögtön egy jégcsóvával nyitott. Kicsit megfagyott az orromban a takony, de komolyan azért nem sérültem meg. A figura valami idézésbe fogott és egy hatalmas tűzlény nőtt ki a földből a szemem láttára. A lángoló bestia felém kapott és meggyulladt a ruhám. Rögtön feltűnt, hogy semmi szagot nem érzek. Ez tehát valami illúzió! Megfeszítettem az akaratomat, és egy látványos pukkanással eltűnt a fenevad. Meglengettem a vasalt bunkót a fejem felett háromszor, aztán rácsaptam. Sajnos ügyesen félreugrott, ezért csak a jobb lábát találtam el. A bunkón keresztül gyógyító energiák áramlottak át belém, a vámpirizáció varázslatnak köszönhetően. A rövid kard nem sokat sebzett rajta. Csak természetfeletti gyorsaságomnak köszönhettem, hogy sikerült elugranom a döfése elől, de a farkával még így is megcsapott. Csak remélem, hogy nem mérgezett meg. Túl sokat tűnődtem ezen, így telibe kaptam a villámot, amit felém lőtt. Nem volt helye a finomkodásnak, teljes erőből vágtam kupán, egy pillanatra megrogyott. Ekkor döftem a szívébe a kardomat. De ez sem volt elég neki! Mielőtt végleg eldőlt volna, még tűzesóvel borított be. Ott álltam befagyott orrlukkal, megégetve és villámsújtottan. Elsőként a medálját néztem meg. Furcsa rúnákkal a következő felirat diszelgett rajta: „A varkaudar nép Holsputsxschatz-i viadalának bajnoka”. Egy bajnoknak biztos sok hasznos holmija van. Éppen nekilátam volna átnézni őket, amikor minden tárgya nagy füstölgés közepette eltűnt a semmibe. Hogy csókolja homlokon egy szutykos remák! A farka végét azért kinyertem magamnak trófeának. Sokkal jobban néz ki, mint az a nevenséges vérfürdető magzim dezmoszóma, amit idáig viseltem.

Fújtam kettőt és benéztem a sátorba. Egy varkaudar behemót meditált odabenn. Kihasználtam a helyzetet és jól fejbévágtam. A behemót egy kicsit zavarban körbenézett, aztán felkapott és elkezdte ropogtatni a bordáimat. Félelmetes ereje volt. Nagy nehezen sikerült kitépnem magam a szorításából és rohantam, ahogy csak bírtam. Szerencsére a behemótok nem túl fürgék, ezért negyed órányi rohanással sikerült leráznom. Furcsa érzés volt, hogy minden levegővételnél

hatalmasat sípolt a tüdőm. Egy mingósóvény mellett pihentem meg, és gyorsan gyógyítottam magamon. A sóvény túloldalán egy számomra ismeretlen árnyamán feküdt, elvettem tőle egy vaskulcsot és otthagytam a már szokásos cetlit.

Kicsit távolabb egy másik őrposzton hasonló páros pihengetett. Egy bajnok meg egy behemót. Bebújtam a bokorba és utánoztam a halutyoló pesnyőke hangját. A pesnyőke a varkaudarok kedvenc csemegéje, mint ezt mindenki jól tudja. Annál jobban csak a gatyás ubukból készült sültet szeretik, de az sajnos teljesen néma, ezért nem lehet utánozni a hangját. A terv tökéletes volt. A bajnok felállt, fület egy darabig és elindult a bokor felé. Mikor már elég messze volt a behemóttól, előugrottam és teljes erőmből fejbévágtam. Azonnal elkezdett ömleni a sárga fluoreszkáló vér a kobakjából. A csata kimentele hasonló volt a korábbihoz, bár ez a fiú másfajta varázslatokkal (pl. vakító fény próbálkozott). Sajnos az is hasonló volt, hogy teljesen eltűnt az összes tárgya. Még sajnos, hogy az is hasonló volt, ahogy a varkaudar behemóttal jártam. Megint felkapott, megropogtatott, és utána megint olyan csúnyán sípolt a tüdőm.

Annyi eszem azért volt, hogy ne kifelé, hanem befelé a táborba szaladjak az örök elől.

Odabent nem kegyelmeztem senkinek. Leöttem három varkaudar mágust, két vadász varkaudart és egy hagyományos varkaudart. Szerintem egész csinos kis lista. Közben még Szelindektől is elvettem egy nagy bronzkulcsot, és persze otthagytam a szokásos Borax üzenetet.

Ennyi elég is volt egy napra, lefeküdtem aludni.

## 1273. nap

Talán mondanom sem kell, hogy megint lázas tárgyalgatással töltöttem a táborozás alatti időt. Beszélgettem a fajtársaimmal, akikkel összekapcsolódott a tudatunk. Mint ez talán nem is meglepő megint Alex Vampirsson látott el jó sok hasznos ötlettel. A kis piszoknak már sokkal régebb óta van gromak páncélja, mint nekem, azzal tehát nem sikerült felvágnom előtte. Nagyon elszaladt vele a ló. Megint visszateleportált valamelyik kis városba és ott láthatatlanul lopta apróra szegény kopasz kalandozókat. Sajnos én ezt nem tudnám megtenni. Egyrészt nem ismerem a városi teleportot, másrészt nincs komponensem a láthatatlansághoz. Alex persze megígérte vagy há-



makogott valamit arról, hogy ősi csatamezőn érdemes ilyesmit varázsolni. Kíváncsi vagyok, milyen lehet egy ősi csatamező! Maga a varázslat minden esetre elég jónak tűnik. Szerintem elég jó benyomást tehet majd, ha csontvázak kísérnek az utamon. De vajon a lopások esélyét nem rontja, ha mindig ott zörög a sarkamban egy ilyen amortizálódott humanoid? Ezen még jó lesz elgondolkodnom.

Olyan sok tünődésre nem volt időm, mert még mindig elég közel voltam a varkaudar fősereghez. Végigvertem majdnem a teljes varkaudar készletet (szerencsére a behemót

kimaradt). Agyonvágтам egy nekromantát, péppé zúrtam egy vadászt, gyújtóssá aprítottam egy bajnokot, cafatokra téptem egy mágust és a földdel tettem egyenlővé egy mezei varkaudart. Az utóbbit szó szerint rácsaptam a vasalt bunkóval a fejére és erre nyakig besüppedt a földre. Vagy fél órán át kellett ugrálnom rajta, amíg a feje búbja is eltűnt. Nem szeretek fél munkát végezni. Ezt mondta mindig az egyik nagybácsikám is: „a manó vagy jól csináljon valamit, vagy rosszul”.

Természetesen fajtám ősi szokását a lopást sem hanyagoltam el. (Így utána gondolva mi árnymanók vagyunk a leghűségesebbek a hagyományainkhoz. Nem hallottam például elfeket egymás között avval büszkélkedni, hogy milyen remekül vadásztak aznap. De ha valaki hallana engem, meg Alexet beszélgetni...) Szóval volt azért termés. Az igazán szép, hogy egy csapdába sem gyalogoltam bele, és egyszer sem buktam le. Igazán nagy fogás (mondjuk pular kristály) nem volt egy sem. Azért amikor sikerült meglovasítanom egy árnymanó vizestömlőjét kellemes nosztalgia támadt bennem a régi szép idők iránt. Ó, a kezdetek, mikor még egy árva kőkéssel kószáltam a kiégett földeken! Mikor pár nap alatt hat vizestömlőt gyűjtöttem össze! Ó, mikor még mindenki azt hitte, ő az egyetlen túlélője a tűzviharnak és eszébe se jutott, hogy tolvajok is lehetnek! Nem mondom, hogy visszaszírom azokat a napokat, de azért volt valami bája annak is. Most már spaguláron lovagolok, vasalt bunkóval verekedem, pap és varázsló vagyok, még vadászni is vadászik helyettem a piromenyét. A komfortfokozat összehasonlíthatatlanul magasabb, mégis valami mintha hiányozna az életemből.

rom hónapja, hogy kölcsönöz néhány nyúlványt, de most nem volt kedvem felemlgetni a dolgot. Elég volt nekem, hogy tehetséges kezdő tolvajnak nevezett. Engem, aki ugyanúgy alapítója vagyok a Mesterek Bandájának, mint ő. Beszéltem másokkal is. Főleg a forradalom és szabadságharc volt a téma, amit egyre komolyabban kezdek szervezni. Mindenki lát benne fantáziát. Mint kiderült persze azért, mert mindenki a saját pecsenyéjét szeretné sütögetni, de ez engem komolyabban nem érdekel. A lényeg az, hogy végre megalakult a forradalmi végrehajtó bizottság. Tagok: Sötét Patkány (a gonosz kalandozók képviselőjében), Zurgblug (a semleges kalandozók képviselőjében) és Fehér Kelduin (a jó kalandozók képviselőjében). Javasoltam, hogy szervezzünk még be valami gnóm boltost Ghalla egyéb lakosságának képviselőjében, de azt majd még meglátjuk.

Eslattyoctam a közeli Leah oltárhoz és frissen kipihenten kezdtem neki imádkozni. Őszintén szólva nem volt valami túl sok kedvem hozzá. Az utóbbi időben semmi értelmes varázslatot nem adott az öreg kopasz. Ilyen hülyeségek jöttek, mint a Sötét Cereónia (nyolc remákszív és tizenhat szvő-ektoplazma szétdörgölése után jó esélyed van rá, hogy még be-tegebb leszel, mint voltál), meg DEM kreálása (800 arany értékű alapanyagból állíthatasz elő egy 50 aranyért vásárolható DEM-et). (Ami azt illeti megvárnam, amíg végre valaki megismeri a DEM nagyüzemi kreálása varázslatot. A boltokban kapható DEM-ek biztos azzal készülnek, a komponense meg két szögletes kő.) Nem reménykedtem benne, hogy valami ilyen egyszerű feladatért, mint a pihenten imádkozás valami értelmes varázslatot fogok kapni. Tévedtem. Új varázslatom neve: halothívás. Az öreg csontfejű

S.P.

# História

Az Alanori Krónikába került Ghalla Newsnak az egyik első rovata volt a História, melyben Treem, a híres bölcs, kalandozókat faggatott azok múltjáról, illetve az aktuális eseményekről. Az első riport két híres, nem játékos karakterrel készült.

Úgy érzem a történetírás életem célja. Ennek élek, ezt élvezem és ráadásul valamilyen ismeretlen hatalom néha olyan ismeretekkel ruház fel, melyet magamtól nem tudhatnék. Én pedig szorgalmasan jegyzetek. A világégésig, Dornodon tűzviharáig könnyebb dolgom volt, azóta azonban a történelem sokkal nezebben követhető. Egy olyan nagyszámú és sokrétű tényező van rá jelentős befolyással, mint az erdauai kalandozók. Sokat gondolkoztam azon, hogyan tudnám kiismerni őket, megtalálni az okokat, amik cselekedeteik hátterében húzódnak. Végül nem találtam más módot, mint megkérdezni őket személyesen. Elsőnek az I. Alanori Olimpia győztesét, Toborzásgátló Vlagyimirt kerestem fel, aki az utóbbi időben „erősen felkavarta a kedélyeket” a helytartói városok mellett épített Zan-indukátoraival. Őt kérdeztem a múltjáról, jelenéről és a terveiről.

– Azt hiszem nem kell bemutatkoznia, hiszen a Túlélők Földjén mindenki ismeri magát. Először a múltjáról szeretnék néhány dolgot kérdezni. Meséljen arról, hogy hol született és mit csinált a tűzvihar előtt!

– *A múltamról? Hol születtem? Egy olyan távoli világban és olyan távoli korban, amelyről manapság már feljegyzések sincsenek, nemhogy valaki fel tudná keresni. Azt, hogy mit csináltam, komolytalan kérdésnek tartom: a bárdok regéiből rengeteget megtudhatsz kalandozásaimból, amikor fiatalkoromban keresztül-kasul jártam Ghalla földjét. Azt hiszem, az igazi hírnevemét akkor alapoztam meg, amikor Gruangdag, az onglóiant hadúr seregével felvonult a mesésen gazdag Torfalla falai elé, és én személyes párviadalban legyőztem a mágiához is kiválóan értő óriást. Attól kezdve mindenhol szívesen látott vendég voltam.*

– Dehát akkor pontosan hány éves?

– *Úgysem hinnéd el. Nemcsak egyetlen módja van annak, hogy valaki átlépje az öregség és a múlandóság gyengén megépített korlátját.*

– Azt hiszem mindenki kíváncsi arra, hogyan képes egyszerre három isten szimbólumát a nyakában viselni, amikor más belepusztulna ebbe, és arra is, hogy melyik istent tekinti a háromból az igazinak.

– *Igazi isten? Minden isten igazi, akiben elegen hisznek, és ezt te tudod a legjobban. Azért ezt a három szimbólumot viselem, mert így minden fontosabb varázslatot használni tudok. És arról, hogy lehetetlen lenne három szimbólumot viselni – ugyan már, bárki megteheti, hogy egyszerre több isten kegyében részesül, ha megfelelő hatalommal rendelkezik.*

– Meséljen arról, hogyan vakult meg, és mi az ami miatt mégsem teljesen vak!

– *Senki, ismétlem, SENKI nem eshet abba a hibába, hogy azt higgye, nincs nála még hatalmasabb. Én csak egyszer estem ebbe a hibába. Valamit, ami számomra nagyon fontos volt, meg akartam szerezni, valakitől, akit nálam gyengébbnek hittem. Utána a mágiá csak a látásomat adta vissza, a szememet nem.*

– Most, hogy a Zan-indukátoraid romokban hevernek, mik a terveid? Mihez kezdesz a Zannal?

– *Romokban? Igen, VAN olyan indukátor, amelyet szabotőrök leromboltak. Természetesen gondoskodom a büntetéséről: kevés halandó elméje maradhat zárva Vlagyimir átka előtt. Egyébként a Zan használatához amúgy sincs indukátorokra szükség: ezek csak az első játékszereim voltak, amelyekkel hozzá akartam járulni a Túlélők Földjének felvirágoztatásához. A lakói nem kértek belőle – most valamilyen szigorúbb, harapósabb játékszerrel folytatjuk a sort.*

– A varkaudar seregek szinte akadály nélkül nyomulnak a helytartói városok felé. Az a pár kalandozó, aki harcol ellenük, nem képes megállítani őket. Te nem akarsz tenni valamit ellenük? Azt hiszem neked sem jó, ha a városok varkaudar uralom alá kerülnek, esetleg elpusztulnak.

– *Miért ne lenne nekem jó, ha a varkaudarok halomra ölnek pár ezer kalandozót? Legalább kevesebben fogják szabotálni az építését az ó... úgy értem, a következő munkálatokat.*

– Mi a véleményed a TF kalandozóiról? Van valami üzeneted számukra?

– *Szedett-vedett, nyomorúságos népség. Az a néhány, akiben még lapul némi ambíció és tudásvágy, már belépett a Közös Tudatomba. A TF kalandozóinak a legnagyobb hibája az, hogy nem képesek az összefogásra: mindegyikük csak a saját meggazdagodását hajszolja, még Közös Tudatokat is ezért alapítanak. Ha egyszer valami igazi veszéllyel nézünk szembe – és itt nem Pumpa csúrhéjére gondolok – akkor nem lesznek képesek megvédeni ezt a parányi, a Világégést túlélő félszigetet. Márpedig VAN egy ilyen fenyegetés, és hamarabb fel kell készülni rá, mint hinnétek.*

– Jó hogy említetted a Közös Tudatot. Úgy hallottam, elég kevesen vagytok. Mesélnél a KT céljairól?

– *<Mosoly> Kevesen vagyunk? „Kevesen”, akárcsak a Viharlégió vagy az Álomörzök. Én azonban – velük ellentétben – ismerem a titkát a KT további növelésének. A KT céljairól pedig NEM fogok mesélni. Aki belép, úgyis megismeri – apránként.*

A következő akit megkérdeztem Sистерgő Pumpa, a II. Alanori Olimpia győztese, a varkaudarak vezére:

– Azt hiszem kevesen tudnak arról, hogy Dornodon pusztítása előtt hol éltek a varkaudarak. Meséljen erről valamit!

– *A varkaudarak a világ kezdete óta léteznek, mi vagyunk a felsőbbrendű, uralkodásra teremtett faj. Varkaudarak éltek mindenhol, egész Ghallán: csak kisebb rezervátumokat (pl. „Namír királyságok”) engedték át az alsóbbrendű teremtményeknek.*

– Mindenkit meglepett a hatalmas varkaudar sereg megjelenése a csatorna partjainál. Honnan jött ez a sereg, hol élnek most a varkaudarak?

– *Hatalmas sereg? Csak néhány törzset hoztam magammal, mert úgy gondoltam, hogy ez a kis felderítő osztag is elégséges ennek a nyomorúságos, kiszikkadt vidéknek a meghódítására. Hogy honnan jöttünk? Talán az összes település koordinátájára, lélekszámára, védelmére, fegyverforgatóinak listájára is kíváncsi vagy? Nem erre számítottam tőled, bölcsnek hitt történetíró, azt hittem, semleges vagy, és nem Borax kéme.*

– Mi történik akkor, ha seregei nagyobb veszteségek nélkül elérik a helytartói városokat? Mik a terveid?

– *Találgass. Nagyobb máglyát fogunk emelni, mint amit Vlagyi nyomorúságos tornyocskái együttesen produkáltak volna. Egyébként nem értem a „HA” szócskát.*

– Mi az oka annak a közismert gyűlöletnek, amit Toborzásgátló Vlagyimir irányában érez?

– *„Közismert gyűlölet?” Ezt pedig honnan veszed? Gyűlölni olyasvalakit szokás, aki több, hatalmasabb nálad, akitől félni kell. Vlagyimirt nem gyűlölöm, inkább csak szánom.*

– Mi az oka annak, hogy varkaudar KT nem létezik, és nagyon sok varkaudar a Zan rendjének tagja?

– *Nem létezik varkaudar KT? Ezt pedig ki állítja? Vannak kasztoplanáris szálak (ez köti össze a KT tagokat a kasztoplanáris térben – a szerk.), amelyeket még a te szemed sem látja. Közös Tudat nemcsak a ti köznapi felfogásotok szerint létezik. És az, hogy néhány tönkrekinzott fajtársam most agy-rabszolgája Vlagyimirnak – nos, az ő szolgálatában más fajúak is vannak, nemcsak varkaudarak.*

– Eddig hány kalandozót ölt meg személyesen a csatornától nyugatra?

– *Nem számoltam. Tömegével jöttek, és tömegével szálltak el – a deus ex machina egy olyan találmány, amely a nemes, igazi tétre folyó élet-halál párviadalt is nevetségessé teszi. Kérek minden igaz kalandozót, aki kihív, hogy ne tegye magát szánalmassá azzal, hogy ezt a tárgyat magával hozza.*

– Akkor ez azt jelenti, hogy önnél sincs deus ex machina?

– *Természetesen nincs.*

– Igaz, hogy teherbe ejtette egy kalandozó? Mi lesz a gyerekekkel?

– *„Teherbe ejtett.” Nem győzöm számolgatni a nevetséges kifejezéseket, amelyeket ti, emberek használtok. Valóban, egyik alattvalómat, egy Conen nevűt eszközként használtam – mint ahogy a harcok fenőkövet használ fegyvere élesítésére –, hogy istenemnek tetsző áldozatot mutathassak be. Ne szörnyülködj! Az újszülött feláldozása a varkaudaraknál legjobb talizmán az eljövendő ütközetben.*

Hát sajnos ezekből a beszélgetésekből kevés derül ki, de talán ha több kalandozót is megkérdezek, szépen lassan, nagy türelemmel, mint egy kirakós játékot, össze tudom rakni a háttérben zajló dolgokat és ezek okait.

Treem, a bölcs

# Esti mese

Bizonyára sokan emlékeznek Fortaminra, az egyik első novellákat beküldő játékosunkra, akinek remek írásai jelentek meg az Alanori Krónika hasábjain. Íme az egyik első.

Négyen ültünk a hatalmas, sima törzsű gumifa körül, hátunkat nekivetve. Egy törpe, egy alakváltó, egy ember, és én, az árnymanó. A csillagokat néztük, melyek most a holdtölte elmúlásával teljes pompájukban bontakoztak ki előttünk. Amott fenn a Nagy Varázsló, – óvó karjai átértek az eget. Lenn délen a Szomjas Medve, kicsit odább pedig kedvencem, egy halovány csoportocska, melyben én egy osonó árnymanót véltem felfedezni. A csillagképek lassan rótták égi vándorútjukat, s míg alatt az árnymanó eltűnt a látóhatár mögött, valahol a túldalolon felbukkant az üvöltő Troll képe.

Hogy az unalmas esti órákat elmorzsoljuk, történeteket meséltünk egymásnak. A törpe kezdte egy véres csatával, majd az alakváltó mesélt egy megható történetet, utóbb pedig én hozakodtam elő valamivel, ami még Warping kocsmájában ragadt meg bennem. Legvégül, hogy már az éjfélhez jártunk közel, az ember férfira került a sor. Először csak sokáig hallgatott, s mi már azt hittük az álmok birodalmába tévedt, mikor halk hangon megszólalt:

– A királyi városban születtem. Ott, ahol a tornyok és bástyák erdője szürke gomolyként magasodik az égbe, s mind közül a leghatalmasabban ott figyel a Fehér Arcú Úr. Palotája alatt vérvörös csarnok, s benne az örök kárhozat.

Elgondolkoztam. Sok tájról, birodalomról hallottam, mely a tűzvész előtt állt, de ezek egyikében sem szerepelt a Fehér Arcú. Talán valahol túl a Namír királyságokon, a Haragvó Tengernél is messzebb? Mikor újra a történetre figyeltem, halk hangú mesélőnk már odébb tartott.

– A lovagok közé pedig csak egy jéglelkű nebula legyőzésével lehet bekerülni. Fehér testét fekete páncél borítja, s ha pengédet nem a szikrázó fémből verték, magad ellen fordul a fegyver. Karmos mancsának egyetlen legyintéséről oly rettegés kél a lélekben, melyet csak maga a Fehér Arcú Úr látványa okozhat.

Erre már igazán összeráncoltam a homlokom. Jéglelkű micsoda...? És persze megint az a Fehér Arcú. Ilyen fekete páncélos lényről én még Ghalla földjén soha nem hallottam, és ahogy sandán a mellettem ülő alakváltóra néztem, rajta is a kételkedés vonásait véltem felfedezni. Emberünket ez azonban cseppet sem zavarta.

– Miért reméltem mégis, hogy egy flagellummal kiállhatok ellene? Miért bízam a korbács hasításai közé szőtt szikrázó fémtüskékben? Ostobaság volt részemről, belátom. Ködgöbökkel kutattuk fel a szörnyet, de a törvény szerint csak nem kellett legyőznöm. Egyedül.

Szörnyű gyanú fészkelte be magát elmém egy zugába: emberünk egyszerűen lyukat beszél a hasunkba. Hantázik,

etet minket. Oldalt pillantottam és rámeredtem vadásztatu, bolhakupya trófeáira. Szegény, hát így próbál nagygyá lenni, hogy hazudozik.

– Az első csapás nyomán felhasadt a jéglelkű nebula karja, ám a sebet nyomban hőszin dér vonta be, s tudtam most ő következik. Edzett dusk pajzsom hiába emeltem, irtóztató karja egy csapásával elsöpörte azt, miközben egy újabb suhintással létepe rólam a lélekvértet. Korbácsom újabb ütésére meghasadt fekete páncélja, de a szörny csak nevetett és fel se vette. Fehér, karmos mancsa újból kinyúlt felém és én tudtam, hogy végem. Kiszakította önvalómat, és hátrahagyott testem pimaszul a ködgöböknek rúgta. Lelkem az árnyvilágba távozott...

– Valamikor a tűzvihar előtt történtek ezek, nem? – kacsinítottam rá, mint aki érti a tréfát.

– Leah hava, a holtak napja volt – felelte őszinte komolysággal. – Libertan falai alá érkeztem akkor...

Ezer színes dözmöng! Ez már csípte a szememet, hogy egy zöldfülű kis senki ekkora sullárnyi goblin fecsegéssel akarjon megetetni. Szinte egyszerre hordúltunk fel mindhároman, a törpe, az alakváltó és én.

– Nézd barátom – az alakváltó hangját atyai jóindulat hajtotta át. – Nem vagyunk mi szájtáti városiak, kik történetet tág szemmel hallgatják, nem törődve annak igazával. Sok a csoda itt a Túlélők Földjén, maroknyit sem láttunk tán belőle. De hidd el, ily botor mesét még egyikünk sem hallott.

Ezzel oldalt fordult, jelezve, hogy nem kívánja folytatni a társalgást. Mi is hasonlóképp cselekedtünk a törpével, hiszen egy kiadós alvás még mindig többet érhet, mint mások kitálációin töprengeni.

\* \* \*

Másnap reggel, mire fölébredtem, a törpe és az alakváltó már messze jártak és emberünk is induláshoz készülődött. Lassú, megfontolt mozdulatokkal pakolta össze holmiját. Felkönyököltém és megint csak trófeáira pillantottam. Igazán sajnáltam szegényt, és hogy megtörjem a kínos csöndet, megszólítottam:

– No, és miképp sikerült visszatérni az árnyvilágból? – Valójában kíváncsi is voltam, folytatni fogja-e a tegnapi hazudozást. Szomorúan rám nézett, mint aki elgondolkozik a válaszon.

– Tulajdonképpen még sehogy – válaszolta mélán. – Remélem azonban, hogy nemsokára megtalálom a kaput és akkor Ghalla árnyvilágát magam mögött hagyva visszatérhetek Fehér Arcú Leah elé. Akkor újra meg fogom kísérni a próbát, hogy méltó legyek ködlovagjai címerének viseléséhez.

Ezzel mélyen meghajolt és elindult a hegyek felé. Alakja szinte lebegni látszott a felszálló hajnali párában...

FORTAMIN (#2977)