

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sokszor felmerül az a kérdés, hogy mi is pontosan az Alanori Krónika. Vajon valóban egy széles körű fantasy és science-fiction magazin, esetleg csak egy szűk témakörű újság, vagy egyszerűen a Beholder Kft. reklám lapja? Ez főleg olyankor vetődik fel, amikor valaki olyan témájú dolgot szeretne látni az újságban, ami általában nem szerepel benne. Mivel az AK fő feladata tájékoztatni benneteket az újdonságainkról és a játékaink fejlesztéseiről, esetleg tanácsokat adni a játékokhoz, ezért valóban az újság fő témája a TF, az ÖV és a HKK. A Shadowrun-t mi adtuk ki magyarul, rengeteg regényt is megjelenítettünk hozzá, ezért kicsit a saját gyermekünknek érezzük, így ez is rendszeresen napirenden van. A Battletechhez szintén sok regényt adtunk ki, így általában ez is kap helyet az AK hasábjain. Sajnos, amióta a KG elkerült tőlünk, az újság SF része gyakorlatilag megszűnt létezni. Szerintem a Krónika tehát egy olyan fantasy lap, ami csak bizonyos témákkal foglalkozik. Az egyéb szerepjátékok, világok egyrészt nem férnek be a szűk oldalaink közé, másrészt mivel ezekkel más újságokban, fórumokon foglalkoznak elsősorban, ezért nálunk kisebb is az igény rá. Emiatt nem olvashatok szabályrendszeri leírásokat, kalandmodulokat és hasonló cikkeket más szerepjátékokhoz. Novellák terén viszont nyitottak vagyunk, ha jó írást kapunk, akkor azt témától függetlenül megjelentetjük. Annak reményében kívánok jó szórakozást az olvasáshoz, hogy minden kedves olvasónk megtalálja a Krónikában az őt érdeklő témákat! A címlapunkon ezúttal a Sethanon alkonya 2. kiadásának borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 5. (77.) szám (2002. május) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Vida László

Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zoltán

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

Lapzárta: április 18. **A júniusi szám lapzárta:** május 17.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türlőlők Földje, az Ősök Városa, a Kőosz Galaktika Kártyajáték (KKG)

és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft.,

a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

TÖKÉLETES KÖR	2
Shadowrun novella	
A BATTLETECH UNIVERZUMA	8
Egy kis történelem	
KRONDOR: ÁRULÁS	18
Regényrészlet	
SÖTÉT KOR	22
Új HKK kiegészítő	
ÚJ VERSENYEK	24
Májusban és júniusban	
VERSENYBESZÁMOLÓK	26
A mágia méltósága	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
KÉRDEZZ-FELELEK	30
HKK kérdések	
WILHELM, A CSAPAT ESZE	32
Ősök Városa novella	
KUTYASZINT	36
Szörnyek az 5. szinten	
ŐSÖK VÁROSA	40
Fejlesztések	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	41
A lázadásról	
GHALLA NEWS	45
A TF hírei	
TF-FEJLESZTÉSEK	45
KT-KÉPESSÉGEK	46
SZÖRNYLISTA	50
APRÓK	54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

TÖKELETES KÖR

A fegyver csodálatos dolog. Nyolc és fél hüvelyknyi hideg acél és csábító ötvözet, a végén egy fekete lyukkal, amely képes felfalni egy ember lelkét, és ott hagyni a testet szárazon és üresen... holtan. Taro tudta, hogy rengetegen végeztek már így a tűzfegyverek feltalálása óta. Bizonyára neki is ez lesz a sorsa.

Taro újra és újra megforgatta a kezében tartott pisztolyt. Végigsimított a szánon, és felsóhajtott, amint érezte, ahogy a hideg fém átveszi ujjai melegét. Megnyugtató, de ugyanakkor nyugtalanító érzés. Szerető anya... és halálos lidérc.

Heckler & Koch USP Tactical, .45-ös ACP-vel töltve. A nagy, nehéz pisztoly alig valamivel volt rövidebb 22 centiméternél, de Taro hatalmas, erős kezében úgy nézett ki, mint valami játékszer.

Tizenkét darab .45-ös löszer a tárban, plusz egy csőben. Taro gyakorlott kézzel feszítette hátra és engedte el az ütőszeg, többször egymás után. Az ismerős mozdulat apró mosolyt csalt hideg ajkára.

A cső tizenhárom centiméter hosszú. Taro a homlokához érintette a szán hideg acélját. Forró... nagyon forró volt a bőre. Biztos volt benne, hogy lázas. Testének forrósága összecsapott a gyomrában érzett jéges ürességgel, és kiszívott belőle minden erőt.

A fegyver magassága az irányzék tetejétől a tár aljáig tizenöt centiméter. Taro az arcához nyomta a rovátkolt markolatot. A durva felület dörzsölte a bőrét – de legalább ismerős volt az érzés. Az érintéstől megkönnyebbült.

A pisztoly valamivel több, mint egy kilogrammot nyomott. Taro gyakorlattan megbecsülte súlyát, majd lefelé fordított csővel óvatosan meghúzta a ravaszt, de el is engedte a kritikus pont előtt. Hangtompító nélkül túl zajos lett volna.

Taro fáradt sóhajlat visszahúzta a pisztolyt, és beledézett a csőbe. Tudta, hogy a vastagsága körülbelül tizenegy és fél milliméter, de ilyen közélről úgy nézett ki, mint egy vastag, tátongó szakadék... végtelen... örökkévaló... akár az éjszakai égbolt; a föld feneketlen mélye.

Taro szerette a fegyvert.

Simon Phillips, a Belső Biztonság újonnan kinevezett főnöke összeérintette ujjait. Ajkán halvány mosoly játszadozott, miközben oldalt fordította a fejét.

– Maga nem nagyon kedvel engem, Taro. Igazam van?

Phillips első számú végrehajtó embere és testőre közömbös tekintettel nézett főnökére túlközödő nap-

szemüvege mögül. Nem válaszolt a kérdésre, de Phillips nem is számított rá. Viszont nem tudta volna megmondani, miért nem. Ez a hátulütője, ha egy zabiatsunak dolgozol, állapította meg magában. Ezek a kifürkészhetetlen keletiek. Taro hallgatása azt is jelenthette, a testőr túl tisztelettudó ahhoz, hogy egy ilyen kérdésre válaszoljon. Azonban azt is – és Phillips valószínűleg így fogja értelmezni –, hogy a férfi nem akarja az időt vesztegetni a válaszadásra. Phillips ismét nagyot sóhajtott. Végtelen számú lehetőség volt, és még csak tippelni sem tudott, melyik közülük a helyes. Egy olyan ember számára, mint ő, aki pont azért foglalhata el ezt a pozíciót, mert olvasni tudott az emberek viselkedésében, ez több mint zavaró volt.

Normális esetben ezen nem rágódott volna. Phillips egy Los Angeles-i irodában dolgozott, ami azt jelentette, hogy rendszerint egyaránt találkozott feketeikkel, fehérekkel, spanyolokkal és másokkal. Néhány arab, kínai, kelet-európai... igazi vegyes felvágott. Japánból viszont kevés volt. San Francisco meg szállása óta a japánok nem voltak igazán népszerűek Kaliforniában, ezért ha csak tehették, igyekeztek a fővárosban maradni. Azonban nem mind tett így, és elég sokan voltak itt is ahhoz, hogy fejfájást okozzanak Phillipsnek.

A kultúrájuk. Az tehetett róla. Phillips jó céggrabszolgálóhoz illően átment a megfelelő kiképzéseken, de ez a dolog maig rejtély maradt számára. Természetesen figyelt, és papagájként szajkózta, amit a fejesek hallani akartak, de ez nem jelentette azt, hogy érti is, amit mond. A hűség fogalmát természetesen megértette – ezzel nem is volt semmi gond. Nem igazán érezte a sajátjának, de tudta, hogyan használja fel az őt körülvevő emberek ellen. Ugyanez volt a helyzet a kötelességtudattal is. Azt csinálod, ami tetszik a cégnek, és feljebb juthatsz a ranglétrán. Phillips számára ez jelentette a kötelességtudatot, és a definíciója egyáltalán nem ártott a karrierjének. Kivéve egyetlen egy alkalmat. A becület, a hűség, a kötelesség... és az arc; egyszerűen semmi értelmüket nem látta. Az élet az előrejutásról szólt, nem pedig arról, hogy személyes ambícióidat egy olyan hatalmas organizmus szolgálataiba állítsd, mint amilyen egy társaság.

Phillips szerint ezt a japánok képtelenek voltak megérteni, és ezért ő sem értette a japánokat. Természetesen voltak kivételek – azok mindig vannak –, de látszólag elenyésző számban, és azok is nagyon messze az ő irodájától. Ezt legalább fel tudta fogni. LA a cég zsákutcája volt – Phillips már évek óta azért

küzdött, hogy kikerüljön ebből a patkányfészekből –, és egy japántól biztosan hatalmas önfeláldozás lett volna, ha ide kéri magát.

Igazából az ilyen Taro-félék voltak azok, aki lenyűgözték Phillipset. A kis számarújak, ahogy előszere-ttel nevezte őket. Ők voltak azok, akik halálosan komolyan vették ezt a kötelesség és becsület hablatlyot. A cég volt a vezérük, és bármit megtettek, amit uruk kért tőlük. Igen, ez végre olyasvalami volt, amivel Phillip is tudott mit kezdeni, mert kiszámíthatóvá tette őket. A probléma viszont az volt, hogy csak eddig jutott velük. Azután elkezdtek aggódni a becsület, a kötelesség és az arc miatt, és egyre jobban eltávolodtak tőle. Egyszerűen alkalmatlanok voltak, nem érték meg az erőfeszítést.

Taro azonban különleges esetnek számított. Nagyon különleges esetnek. Phillipps nem tudta, honnan érkezett a japán férfi, amikor idejött dolgozni a Belső Biztonsági Osztályra. Természetesen Taro már első pillantásra sem tetszett neki, de hát ugyanígy volt a többi sárgával is. Semmi különlegeset nem látott benne.

Abban az időben vette át az irányítást az osztály előző vezetőjétől, és csak ekkor tudta meg, ki is valójában Taro. Az első pillanatban szinte megbénult, de aztán elkövetkezett a gonosz megvilágosodás pillanata.

Taro és Phillipps valójában sosem ismerték egymást – viszont Phillipps nagyon is jól emlékezett Taro apjára. Kenichi volt az, akinek a tettei következtében Phillipset ide száműzték Los Angelesbe, a cég hátsó udvarába. Kenichi volt az, akinek makacs, önelégült kötelességtudata gyakorlatilag derékba törte Phillipps karrierjét, és kis híján az életét is.

Phillipps azonban túlélő típus volt. Kimászott a szar-ból, és összekapargatta magát, de csaknem húsz esztendővel később még mindig nem sikerült visszaka-paszkodnia oda, ahonnan lezuhant.

De Kenichi fia most Phillippsnek dolgozott... és Taro nem tudott a régmúlt történéseiről.

– Ugye, igazam van? – vigyorgott Phillipps Taróra egy cápáéra emlékeztető arckifejezéssel, amely nélkülözött minden melegséget. – Semmi gond – én sem bírom magát. Megértem, mindketten túlzottan jól neveltek és udvariasak vagyunk ahhoz, hogy korábban megemlítsük, de most csak ketten tartózkodunk itt. Őszintén beszélhetünk egymással.

Phillipps hátradólt a székekkel, és kényelmesen elnyújtózott.

– De ne aggódjon emiatt, Taro. Itt az ideje néhány változtatásnak – be kell hoznom a saját embereimet –, de maga az elmúlt időszakban kitűnő munkát végzett. Ezért úgy döntöttem, teszek önnek egy szíves-séget. Elintézttem az áthelyezését. Mit szólna mondjuk a tokiói irodához?

Unottan bámulta a mennyezetet, de válasz nem érkezett. Egy idő után savanyú ábrázattal Taróra nézett.

– Tudja, amikor felteszek önnek egy kérdést, akkor

választ is várok rá.

Taro nyilvánvalóan úgy döntött, hogy tovább már nem hagyhatja figyelmen kívül Phillipset, ezért kurtán bólintott.

– Hai, Tono! – vakkantotta.

Phillips a homlokát ráncolta.

– Mit mondtam magának nemrég? Csak angolul, igaz? Tudja, hogy nem beszélem a japánt.

Taro engedelmesen fejet hajtott.

– Hai... igen, uram.

– Így már jobb. – Phillipps ismét a mennyezetre függesztette tekintetét. – Mennyi az idő?

Taro nem fordította el a fejét, egyszerűen csak rá-nézett a Phillipps íróasztalán álló órára.

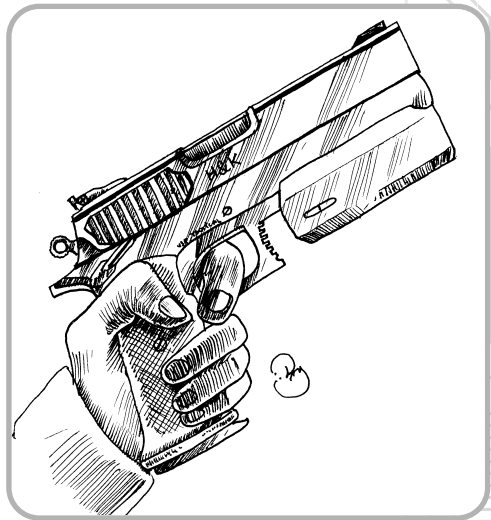
– Hat óra ötvenhárom, uram.

– Helyes, helyes. – Phillipps széke hangos koppanás-sal billent előre; a férfi egyenesen Taróra nézett. A nagytermetű testőr nem fordította el a tekintetét.

– Hadd mondjam el, mi az ábra, Taro. Maga ki nem állhat engem, én pedig azt akarom, hogy eltűnjön a közelemből. Nos, bármikor kirúghatnám... de nem teszem. Maga nagyon jól végzi a munkáját, és kivételesen lojális a céghez. Az elbocsátása fájdalmas veszteség lenne a társaság számára. Ezért, mint mondtam, azt tanácsoltam a feletteseimnek, hogy helyezzék át a tokiói központba. Jól hangzik? Biztos vagyok benne. Mindössze annyit kell hozzá tennie, hogy még egy utolsó feladatot elvégez itt nekem. Valami olyasmit, ami különösen óvatos elbánást igényel. *Wakarimasu-ka?*

Phillipps elvigyorodott, amint Taro alig észrevehetően összerándult. Egyvalamit jól tudott a japánokról: gyűlölték, ha valaki a nyelvüket egy másik nyelvvél keverte. Taro azonban gyorsan visszanyerte önuralmát, és higgadtan bólintott.

– Hai.



- Nagyszerű. Nos, pontosan hét óraker lesz egy megbeszélés. Egy nővel - az egyik kutatóval. Arra gyanakszunk, hogy információkat szivárogtat ki a konkurenciának. Bizalmas információkat. Szerintünk nem sokára le akar lépni. De ez azt nem hagyhatjuk! Igazam van? - Phillips szórakozottan megvakarta a hasát. - Menjen és várjon az irodájában, amíg én beszélek vele. Ha hívatom... nos, tudja a dolgát, igaz?

- *Hai, Tono!*

Phillips úgy döntött, ezúttal nem figyelmezteti a testőrt.

- Öröm hallani.

Taro visszagondolt rá, amikor először találkozott a fegyverével. Réalmából felriadva kitérőlegygett a konyhába, ahol apja éppen tisztogatta a pisztolyt. Akkor még csak öt éves volt. Kenichi a térdére ültette, és büszkén elmesélte neki a fegyver történetét. Azelőtt az ő apjává volt, aki az Egyesült Államok hadsergében szolgált, és számos veszélyes helyzetben mentette meg az életét. Shoji nagyapa azután Kenichinek ajándékozta, pont azon a napon, amikor Taro apját felvették a légideszantoszokhoz. Kenichi katonai pályafutása alatt végig magánál tartotta a pisztolyt, és miután leszerelt, a céghez is magával vitte. Hűen szolgálta gazdáját, aki időközben a San Franciscói iroda biztonsági főnöke lett. Kenichi mindezt elmesélte Tarónak, és azt is elmondta, hogy egy nap ő öröklí majd a fegyvert. A modern szamuráj eszközt.

Amikor Kenichit szolgálat teljesítés közben megölték, Shoji nagyapa vette magához a fiút, ő nevelte fel a tradíciók szellemében. Taro anyja, Melinda, a társaság magas beosztású kutatója volt. Már apja halála előtt sem tudott sok időt szakítani Taróra, de azután még inkább beleásta magát a munkájába. Taro szerencsésnek mondhatta magát, ha minden ötödik napon látta. Ez nem a legmegfelelőbb környezet volt egy fiatal fiú számára, ezért Shoji nagyapa odaköltöztött hozzájuk. Mindannyian úgy érezték, hogy ez a tökéletes megoldás; Taro szerette a nagyapját, Shoji rajongott az unokájáért, Melinda pedig nem törődött vele, hogy mit csinálnak egészen addig, amíg őt békén hagyják. Vagy legalábbis úgy látszott. Taro határozottan emlékezett azokra az alkalmakra fiatalabb korából, amikor hallotta, hogy anyja és nagyapja késő éjjel vitatkoznak egymással. Neki azonban soha nem szóltak róla egy szót sem, ezért mindent megtett, hogy elfelejtse ezeket az incidenseket. Sok gyermek rossz néven vette volna, ha az anyja ennyire nem törődik vele, de nem így Taro. Megértette a *ninjo* és a *giri* - emberség és kötelesség - fogalmát. Még az apja tanította meg rá, Shoji nagyapa pedig folytatta az oktatását. Bizonyos értelemben még büszke is volt az anyjára - azzal, hogy a társaságot a családja elé helyezte, csak a kötelességét teljesítette. A *ninjo* előtt való *giri* - a bushido útja - a szamuráj útja.

Taro csak később jött rá, hogy nem a kötelesség volt az, ami miatt anyja elfordult tőle

Phillips felvillantotta cápamosolyát, miközben egy intéssel helyetl kínálta a nőt az asztalával szemben elhelyezett fotelben.

- Kérem, foglaljon helyet, Dr. Kincaid-Takahara.

- Jobban szeretem a Dr. Kincaidet, Mr. Phillips.

A tudós lesimította a ruháját lapos hasán, miközben helyet foglalt a székből, és hűvös pillantással méregette Phillipset. Erősen közelített már az ötvenhez - az aktája szerint negyvennyolc éves volt -, de nyugodtan letagadhatott volna 10-15 évet. A *modern kozmetika csodái* - elmélkedett magában Phillips. *Igazán kár érte.*

- Köszönöm, hogy eleget tett a meghívásomnak, Dr. Kincaid - mondta. - Elnézést kell kérnem, amiért elraboltam a munkájától, de attól tartok, hogy a szóban forgó ügy nem tűr halasztást.

- Azt majd én megállapítom. - Dr. Kincaid szeme dühös szikrákat szór. - Jelen pillanatban a kutatásnak egy igen kényes szakaszánál tartunk. Ha ez a találkozó bármilyen értelemben akadályozza a projektet, megnyugtathatom, olyan gyorsan el fogja veszíteni a csodálatos kis állását, amilyen gyorsan megkapta. Értjük egymást?

Phillips köhögött, hogy leplezze zavarát. Nem számított ilyen hirtelen támadásra. Szája elismerő mosolyra görbült. Hallott róla, hogy a jó doktor valójában egy ragadozó, és eddig nem csáladott benne.

- Tökéletesen, doktor. Azonban nem hiszem, hogy szükség van erre az ellenséges hangnemre. Komoly problémával kell szembenéznünk, és számítok az együttműködésére a megoldása érdekében, ezért nem lenne jó, ha megpróbálnánk félreállítani egymást.



Dr. Kincaid szkeptikusnak tűnt.

– Igaza van, Mr. Phillips. És míg a problémáról van szó?

Phillips előrehajolt, hogy közelebb kerüljön Dr. Kincaidhez.

– Egy súlyos problémáról – ismételte. – Renraku.

Dr. Kincaid szemöldöke megemelkedett, amint Phillips megemlítette a cég egyik legnagyobb riválisát.

– Nem hallottam semmi olyasmiről, ami megérné, hogy az időmet veszttegessem rá, Mr. Phillips. Kérem, győzőn meg róla: nem azért hívatott, hogy egy mumsra hívja fel a figyelmem.

Phillips tele torokból felkacagott.

– Nem egészen, doktor. Attól félek, hogy az egyik embere titkokat adott ki a konkurenciának. Az is lehet, hogy már a szöktetését tervezik.

Dr. Kincaid mocomogni kezdett a székben.

– Ezek súlyos vádak, Mr. Phillips. Remélem, valamivel alá is tudja támasztani őket.

– Nem hívatam volna ide önt, ha nem tudnám – mosolyodott el Phillips. – Kezünkben van a bizonyíték. A projektje bizonyos részeit lemásolták, és átadták ismert Renraku ügynököknek.

Dr. Kincaid ujjával elgondolkodva kopogtatott a szék karfáján.

– Biztos benne, hogy az egyik emberem is benne van a dologban? Teljes mértékben megbízom bennük. A legjobb tudósok, akikkel valaha is együtt dolgoztam.

Phillips udvarias mosollyal reagált, pedig a gondolatai vadul kergetőztek. Meg kell adni, a nő nagyon jó. Semmivel sem árulta el magát. Más körülmények között talán felajánlott volna neki egy helyet a szervezetében.

– Nem szeretnék vitatkozni önnel, doktor, de ez nem jelenti azt, hogy nem lehet őket... nos, megkísérteni.

– Viszont azt sem, hogy valóban *meg is tette* valaki.

– Ez igaz – bólintott Phillips. – Azonban megvizsgáltunk minden más lehetőséget. Külső behatolásnak semmi nyoma, és mindenki mást tisztáztunk, aki megfelelő biztonsági besorolással rendelkezik ahhoz, hogy hozzáférjen az adatokhoz. Így csak az ön stábjá maradt.

Dr. Kincaid ajkán száraz, lesajnáló mosolykezdemény tűnt fel.

– Tehát nem tudja, ki az. Csak találgat.

Phillips ironikus mosollyal válaszolt.

– Nem egészen. Vannak gyanúink, doktor, de még semmi konkrét tipp. Egyelőre. Ezért fordultam önökhöz. A cég összes alkalmazottja közül ön ismeri legjobban a munkatársait. Azt reméltem, ön segít nekünk jobban megismerni a személyiségüket, vagy közli velünk, ha valamelyiküknél bármi furcsát tapasztalt. Ezen kívül szeretném megtudni, hol tartózkodtak egyes napokon, bizonyos időpontokban – talán ebben is a segítségünkre lehet.



Dr. Kincaid egy hosszú másodpercig némán meredt Phillipsre, aztán rezignált sóhajjal hátradőlt a székben.

– Hol kezdjük, Mr. Phillips?

Taro mindig szeretett volna hasonlítani az apjára, a nagypapára és az anyjára. A kötelesség határozta meg az életüket – az ő útjuk a hűséges szolgálat útja volt. Becsülte őket és az elkötelezettségüket, akár egy ország, akár egy céges otthon iránt. Egy olyan világban, ahol a szociális erkölcsöket rendszerint mereven elutasították, megtanulta, mennyire értékesek az ilyen emberek.

Taro is értékes szeretett volna lenni – azt akarta, hogy a családja büszke legyen rá.

Apja megtanította a család fontosságára; nagypapja a *bushido* kódexére. Azonban a társaság csinált belőle olyan embert, amilyené vált.

Taro céges iskolákban kapott képzést, először San Franciscóban, majd később, amikor anyja munkája miatt költözniük kellett, Los Angelesben. A cég állta Shoji nagyapa nyugdíját, és anyja is a cégtől kapta a fizetését. A cég látta meg benne a lehetőséget, fizette az egyetemet és a további tanfolyamokat, amikor elvégezte a gimnáziumot. Shoji nagyapa ajándékozta meg a családi *daishóval* – az ikerpengékkel, a katanával és a wakizashival, szamuráj örökségének szimbólumával –, de a cég volt az, aki élő fegyvert kovácsolt belőle, akaratának végrehajtóját.

Taro már nem emlékezett, mikor következett be az, hogy a cég lett a mindene, de azt tudta, mikor realizálódott benne. Amikor Shoji nagyapa meghalt, teljesen összetört. Anyját akkor már több mint három éve nem látta, és el sem jött nagypapa temetésére. A Taro leveleire írt válaszaiból egyértelműen kiderült, hogy mit tart legfontosabbnak az életében.

Taro végtelenül magányosnak, elhagyatottnak érezte magát. Ez a munkáján is meglátszott. Egy hónappal Shoji nagypapa halála után az ügyfelét megtámadta egy bérgyilkos Los Angeles belvárosában. Amikor a védece egy karnyújtásnyira halt meg tőle, Taro úgy gondolta, mindennek vége. Szégyenében és elkeseredettségében felkészült rá, hogy kioltsa saját életét. Azonban adtak neki egy második esélyt, egy újabb lehetőséget a szolgálata. Teljes szívvel belevetette magát a munkába, és többé sosem vallott kudarcot.

A cég életet és gazdagságot adott neki. Neki köszönhetett mindent. Hogyan is szolgálhatná ennél rosszabbul?

– Ó, szóval aznap kórházban volt – jegyezte meg Phillips, miközben belelapozott az előtte heverő aktába. – Gyomorbántalmakkal. – Szinte már zavartan rázta meg a fejét. – Így hát Dr. Sears is kiesett. Ki maradt még?

Dr. Kincaid kényelmetlenül fészkelődött ismét, kezével lesimitotta blézerét, mielőtt folytatta volna.

– Nos, ott van még Fletcher Kennedy, Mrs. Beaumont, a titkárnő...

– Nem hiszem, hogy rendelkezik a megfelelő hozzáférési jogosultsággal, vagy igen? – vágott közbe Phillips. Dr. Kincaid tagadólag megrázta a fejét, és elmosolyodott. – Nem, nem hiszem. És...?

– És Mitchell Crean – fejezte be a nő.

Phillips egy tizedmásodpercig várt, mielőtt hozzátette:

– És ön.

Dr. Kincaid rövid habozás után lassan bólintott.

– És én.

Tekintetük hosszú másodpercekig összefonódott, mielőtt Phillips szinte riadtan elfordította a fejét.



– Nos, akkor talán nézzük Dr. Kennedyt – mondta, és rövid lapozás után rátalált a keresett anyagra. – Mi a benyomása erről az emberről? – kérdezte, miközben kinyitotta az aktát, és elkezdte átfutni a tartalmát.

– Nos... Fletcher briliáns elme.

– Ezt mondta az összes kollégájáról – emlékeztette Phillips szégyenlős vigyorral.

Dr. Kincaid megköszönte a torkát.

– Igen, mert... ha nem lennének azok, meg sem hívtam volna őket a csapatomba, nem igaz?

Phillips mosolya kiszélesedett. A nő szavai egyre átlátszóbbá váltak, ahogy átrágták magukat a kutató csapat tagjainak aktáin. Sok időbe került, de végre kezdett összeomlani. *Valóban figyelemreméltó nő* – gondolta Phillips. *Sajnálatos.*

– Ott a pont, doktor. Kérem, folytassa.

Dr. Kincaid ismét alaposan végigmérte Phillipset, mielőtt beszélni kezdett.

– Időnként bizonytalannak tűnik.

– A munkájában vagy a magánéletében? – kérdezte Phillips, miközben lapozott egyet,

– Mindkettőben – válaszolt ferde mosollyal a nő. – Egyetlen kapcsolata sem tartott tovább egy hónapnál, mióta ismerem, és mióta...

– Ó, nem, nem, ő sem a mi emberünk – vágott közbe Phillips, és végigfuttatta ujját az oldalon, elszántan keresve a nagy semmit. – Azt hiszem, akkor csak Dr. Clean lehet az. – Sután a nőre mosolygott, és összefűzte az ujjait. – Vagy nem.

Bántó csend telepedett az irodára. Dr. Kincaid kényelmetlenül mocorgott, kezei szinte állandó mozgásban voltak. Phillips némi elégtétellel figyelte a halántékán legördülő verejtékcseppet. *Megvagy.* Azonban még nem akarta bezárni a csapdát. Ki akarta élvezni a helyzetet.

– Mióta tudja? – kérdezte Dr. Kincaid fáradt, beletrődő hangon. Arca megviselt volt, árkokat véssett rá a feszültség, melyet képtelen volt tovább titkolni, válla csüggedten megereszkedett.

Kimutatjuk a korunkat, igaz, doktor? Phillips mosolya megkeményedett.

– Elég régóta. Mondja csak, doktor, miből gondolta, hogy ennyi ideig titokban tudja tartani a tevékenységét? Már rég ki kellett volna szállnia.

A nő tompán felkacagott.

– A projekt befejezéséig nem visznek ki innen. – Hirtelen kétségbeesett fény csillant fel a szemében. – Engedjen elmenni, Phillips. Lelépek, és soha nem lát többé. És senki más sem. Mindenki úgy tudja majd, hogy ön jól végezte a munkáját.

– És mit kapnék viszonzásul? – kérdezte Phillips elgondolkodva.

– Bármit! Van pénzem – regeteg pénzem! Adok önnek egymilliót... nem, kettőt! Vagy még többet, ha kéri. Csak engedjen el.

Phillips számítópillanással vakargatta az állát.

– Ez nagyon csábító ajánlat, doktor. – Hátradől, tekintetét végigfuttatta a nőn. – És mi van, ha nem

pénzt akarok? – kérdezte.

Dr. Kincaid hűvös viselkedése visszatért; a kutató kiegyenesedett, látszólag újra uralni kezdte a szituációt.

– Engem akar, Mr. Phillips? Ne tagadja – láttam, hogyan méricskél. De legyen. Csak engedjen el. – Keze ingerlő mozdulattal blúzának nyaka felé indult.

Phillips ismét elmosolyodott.

– Nagyon csábító ajánlat, doktor. Hadd gondolkodjak rajta egy perctet. Addig azonban... – Előrehajolt, és megnyomott egy gombot a telekomon. – Taro, lenne olyan szíves bejönni?

Phillips érdeklődve figyelte Dr. Kincaid fokozatos összeomlását, ahogy a nő lassan tudtára ébredt végzetének.

– Taro? – kérdezte remegő hangon, miközben a testőr szobájába vezető ajtó kitérült.

Taro irodája Phillips dolgozószobájának bal feléről nyílt, így a férfi mindkettőjük arcát jól láthatta, amikor a testőr belépett. Dr. Kincaid sápadtan, remegve nézte Phillipset; Taro nyugodt, határozott léptekkel jött előre, hangtompítós pisztolyát a kezében tartva. Ez a határozottság azonban elolvadt, amint a nő szembe fordult vele.

A napszemüveg lencséinek árnyéka mögött Phillips nem láthatta Taro szemét; de amit látott, az is eléggé lenyűgözte. Láta, hogy Taro arca megnyúlik a rémüllettől és döbbenettől, és hallotta a torkából előtörő rekedt suttogást:

– Lie!

Dr. Kincaid is beszélni kezdett, de hangja kétségbeesett, esdeklő volt.

– Taro, ne... kérlek, ne! Ne tedd meg! Kérlek!

Taro állkapcsa megfeszült, ahogy a testőr kezdte összeszedni magát.

– Te voltál? – kérdezte. – Te tetted?

A nő összerándult, nem tudott a férfi szemébe nézni.

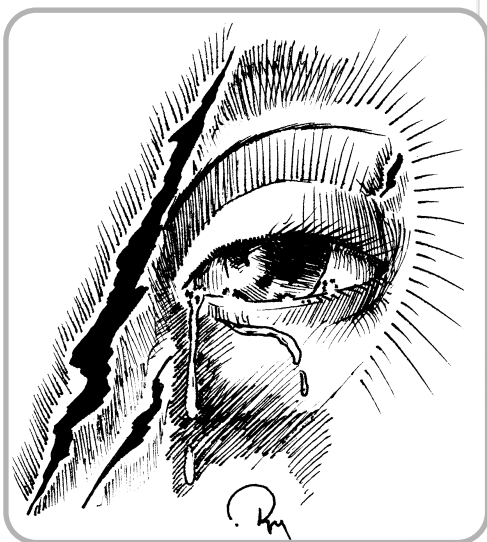
– Nem, Taro. Én nem! Esküszöm!

Phillips látta az árulkodó jeleket, melyek egyértelműen leleplezték hazugságát, és rájött, hogy Taro is észrevette őket, mert a fiatalember arcvonásai megremevedtek.

– Lie! Ne hazudj nekem! – Taro indulatos üvöltése mindenkire sokkoló erővel hatott. Fegyvere félig felemelkedett, azután újra az oldala mellé hullott, és ahogy szembe fordult Phillipsszel, könnyecseppek gördültek le az arcán.

– Kérem – suttogta Dr. Kincaid Phillipsre függesztett tekintettel. – Ne tegye...

Phillips rá sem hederített, inkább Tarót figyelte. Elég jól sikerült lepleznie mosolyát, de legbelül tombolt benne a jókedv. Elképesztő, mi mindenre képes vagy a megfelelő mennyiségű hatalommal a kezében. Most ő volt nyeregben, és elérkezett az ideje, hogy behajtson néhány régi tartozást. És ez csak a kezdet. Kizökkent merengéséből, amikor pillantása találkozott Taróéval, és a testőr tekintete hűen tük-



rözte a doktorét. A fiatalember ajkát egyetlen szó sem hagyta el, de Phillips tudta, mit akar mondani. *Kérem. Ne.* Phillips a fejét csóválta. Lassan, kínos végzetességgel megfogalmazta Dr. Kincaid végzetét.

– A társaság hűséget követel.

A pisztoly tompa puffanása a legegyszerűbb megoldást kínálta.

Az élet körben halad – gondolta Taro.

Tehtete végigfutott a két testen, melyek lassan hűlve egymás mellett feküdtek a dolgozószoba padlóján. *A szegény szegényt szül. Szegényt hoztam a családomra. Szegényt hoztam apám emlékére, a nagyapáméra. Pedig csak azt tettem, amit helyesnek véltem. Mindig arra törekedtem, hogy azt tegyem.*

Kin és szomorúság tört fel bensőjéből, és fájdalmas üvöltéssel szakadt ki belőle.

– Miért? Miért, anya?

Egy perccig némán zokogott, könnyek patakzottak az arcán, de gyorsan összeszedte magát. Megtörölte a szemét, majd tekintete az asztalon előtte heverő pisztolyra tévedt.

Szegényt hoztam a társaságra.

Felemelte a fegyvert. Egy másodpercig keserű, ironikus mosoly játszott az ajkán. Sokkal megfelelőbb lett volna, ha kéznél vannak a kardjai, a *daishója*, de erre most nem volt idő. Abban sem volt biztos, hogy egyáltalán megérdemli őket.

Taro belenézett a cső végén lévő, kör alakú nyílásba, és hagyta, hogy szeme lassan lecsukódjon

Teljes kör.

Jeges karmok kapaszkodtak belé, amint a cső hideg körét a halántékához nyomta.

Egy tökéletes kör.

A Battletech univerzuma

1. rész

Napjainktól a Csillagliga bukásáig



A XXI. századi földi élet nem sokban különbözött a XX. századitól. Az 1990-es években a kibékülésre tett erőfeszítések ellenére a bolygó két szuperhatalma között még mindig folyt a versengés és ennek köszönhetően fegyverarzenáljukat már az űrre is kiterjesztették. Azonban a következő 100 évben drámaian megváltozott a helyzet.

A XXI. század végén az emberiség látszólag egyesülve a csillagok meghódítása előtt állt.

Politikai szempontból az emberiség új korszaka 2011-ben kezdődött, amikor is a 2. Szovjet polgárháború örökre kettészakította az országot. A szovjet viszályal egyre fokozódó nukleáris háború veszélyének elhárítása érdekében 2014-ben az észak-amerikai és nyugat-európai egyesült haderő beavatkozott és véget vetett a harcoknak. Ennek köszönhetően megerősödtek a nyugati államok közötti politikai kapcsolatok és haderők formálisan szövetségre léptek egymással. 2024-re már Japánt, az újonnan felszabadított keleti államokat és az eddigre különálló 7 orosz államot is magában foglalta. Az Egyesült Nemzetek Szövetségének feladatait a Szövetségi Parlament vette át. A fejlesztések és az űrkutatás elkötelezettségként bőkezűen támogatta a tagállamok ez irányú erőfeszítéseit. Amint nyilvánvalóvá vált a tagsággal járó előny, a különböző államok egymás után kérelmezték felvételüket a szövetségbe.

2086-ban a szövetség új neve Terrai Szövetség lett, amely több mint 120 államot egyesített magában. A különböző államok szavazati erejét egy a belépés dátumán, az állam jólétén és népességének nagyságán, valamint katonai erején alapuló komplex számítási rendszer határozta meg.

A XXI. század a rendkívül gyors tudományos fejlődés és a fúziós reakció hasznosításának évszázada volt. 2020-ban a szövetség tudósai megépítették az első teljes nagyságú fúziós reaktort, és 2027-ben elindították az első fúziós meghajtású űrhajót a Marsra. Az utazás 14 napig tartott, amely töredéke volt a korábbi 5 hónapos útnak. A hatékony fúziós erőforrásnak köszönhetően az űrhajók nagyobb mértékű és hosszabb idejű gyorsulásra voltak képesek.

A fúziós meghajtásnak köszönhetően lehetőség nyílt a naprendszer széleskörű felfedezésére. 2050-re a naprendszerben már számos kutatóbázissal rendelkező szövetség pilóta nélküli csillagközi szondákat indított a Tau Ceti, az Epsilon Eridani és az Epsilon Indi irányába. Eddigre már a multinacionális vállalatok is egyre növekvő mértékben vállaltak részt az űrkutatásban, és bányász kolóniákat létesítettek az aszteroida övben, valamint egész aszteroidákat szállítottak az övből a Föld-Hold rendszerbe. Ezek a vállalatok a kutatásban is részt vettek, amelynek köszönhetően jelentős áttörés történt a sűrű de könnyűsúlyú anyagok, valamint a kisméretű, hordozható fúziós reaktorok területén, amelyek aztán jól hasznosíthatóak voltak az űrállomások és űrhajók építésénél.

Azonban nem minden XXI. századi kutatási eredményt sikerült rögtön hasznosítani. Az amerikai Stanford Egyetem kutatója, Thomas Kearny, valamint a japán Takayoshi Fuchida közös munkájuk eredményeként 2018 és 2021 között egy sor olyan cikket jelentetett meg, amely alapjaiban támadta a modern fizika elméleteit. A tudományos közösség azonban gúnyolta munkáikat, és mindketten ismeretlenségben haltak meg még a század közepe előtt. Mint sok más felfedező esetében, itt is csak a jövő generációi ismerték el, és értékelték e két ember merész kutatásait. Még 80 évnek kellett eltelni, hogy ezek az eredmények meghozzák első gyümölcsüket.

Eközben a protézisek területén folytatott orvosi kutatásoknak köszönhetően sikerült kifejleszteni a polyacetén szálakat vagy myomereket, amelyek elektromosság hatására összehúzódnak, éppen úgy, mint az emberi izomzat. Sajnálatos módon azonban a folyamathoz szükséges szál messze hosszabb volt, mint bármely emberi végtag, ezért az ez irányú kutatásokban nem volt jelentős előrelépés a következő három században.

EXODUS (KIVONULÁS): 2102-2313

2102-ben a tudósok bejelentették az utóbbi két évszázad legnagyobb áttörését, a fénynél is gyorsabb (FTL) űrhajó elméleti modelljét. A történet íróniája az volt, hogy munkájuk Kearny és Fuchida

korábban megvetett elméletein alapult. A Terrai Parlament engedélyezte a Deimos projektet, amelynek célja az FTL-meghajtás kifejlesztése volt. Annak ellenére, hogy az első FTL-meghajtással rendelkező űrhajó 2108-ban elindult a Tau Ceti felé, a rákötött milliárdok neheztelést, sőt felkeléseket váltottak ki a szegényebb szövetségi államokban. Ezt a törést a Föld szövetségében sohasem sikerült teljesen helyrehozni, és az érdekeltek közötti viszályok tovább gyötörték a szövetséget.

Röviddel ezután a szövetségi hajógyárak termelni kezdték az FTL-meghajtású űrhajókat. 2116-ban létrehozták az első állandó űrkolóniát a Tau Ceti IV-en avagy Új Földön. Amint a műszaki fejlesztéseknek köszönhetően az űrhajók gyártási költsége nagymértékben csökkent, egyre több vállalat, de még kivándorolt csoportok is igényeltek saját űrhajót, hogy kiaknázhassák a csillagok végtelen lehetőségeit. A Föld Parlament hamarosan a saját felügyelete alá helyezte a kolonizációt, miután elfogadtatta a törvényt, mely kimondta, hogy minden hajónak tengerészeti kíséretet kell kapnia, és minden kolónia a Föld igazságszolgáltatása alá tartozik, amelyet egy a szövetség által választott helytartó gyakorol.

2172-ben a nagy szövetségi felmérés szerint több mint 100 emberi kolónia alakult már egy 80 fényév átmérőjű régióban. A 2235-ben kiadott negyedik felmérés már 600 világot említ.

Ahogy egyre több bolygón alakultak ki kolóniák, a telespek egyre gyakrabban találták szembe magukat a sem az emberi fogyasztásra, sem a földművelésre nem alkalmas szennyezett víz problémájával. Mivel a legtöbb kolónia nem engedhette meg magának tisztító berendezések vásárlását, ezért ez visszatarthatta az újabb felfedezéseket. 2177-ben azonban a vállalkozó Rudolph Ryan szabadalmaztatta folyamatát, amellyel a csillagközi űrhajókat FTL-meghajtással felszerelt „jég-hajókká” alakíthatott, és így óriási méretű jéghegyeket szállíthattak a csillagközi térben. Pár rövid éven belül a Ryan kartell lett a szövetség legjövődolgozó vállalkozása, és a találmánya sok olyan világ meghódítását is lehetővé tette, amelyek eddig csak részben lettek volna lakhatóak.

Ahogy növekedett az emberek által meghódított régió mérete, egyre több időbe került a Földről és a Földre küldött üzenetek eljuttatása is, amely megnehezítette a parlament számára a kolóniák közvetlen irányítását. Ez arra kényszerítette a szövetséget, hogy nagyobb hatáskörrel ruhazza fel választott helytartóit, akiknek ezzel egyidőben

nagyobb életmódot szabályozó hatáskört kellett adniuk a telespeknek.

Amikor 2355-ben az ismert űr szélén elhelyezkedő kolóniák szövetsége kinyilatkozta függetlenségét, 18 hónapos keserves küzdelem vette kezdetét, amelyet Határvidéki felkelésként ismerünk. Azonban a Föld kormánya sem katonai erőforrásokkal, sem politikai támogatással nem rendelkezett, amellyel elfojthatta volna azt. Ezen világok elvesztése politikai krízist váltott ki a szövetségben belül, amelynek eredményeként megszavazták a jelenleg kormányzó, bővítés támogató párttal szembeni bizalmatlansági indítványt. A liberális oldal hatalomra jutása után visszahívta a katonákat és a helytartókat a határvidékről, és függetlenséget adott nekik, akár akarták azt, akár nem. Ez az izolációs politika a zavargásoknak és a gazdasági visszaesésnek köszönhetően azonban nemsokára ugyanolyan népszerűtlen lett, mint a bővítés támogatása. 2242-re a szövetség határai már csak 30 fényévnire voltak a Földtől, amely egyetlen ugrás egy FTL hajónak. A következő 70 évben egyik oldal sem tudta megszilárdítani hatalmát a Földön és egymást váltogatva ugyanolyan gyorsan buktak meg, mint amilyen gyorsan hatalomra jutottak.

A legjobb és legnagyobb gondolkodók a politikai zűrzavar és a nehéz gazdasági helyzet elől menekülve a XXIII. század második felében kivándoroltak a már független kolóniákra. A későbbi történészek ezt az időszakot nevezték „Exodus”-nak. A földi emberek ezen időszak alatt majdnem 1500 új kolóniát létesítettek, amellyel együtt már 150 fényévre növelték az ember által meghódított régió Naptól számított távolságát. Mivel a Föld erőforrásainak nagyrészt a kolonizáció kötötte le, visszaesett a tudományos fejlődés. Ezzel egyidőben a küszködő kolóniákon is túl sok energiát költött le túlélésért folytatott küzdelem és nem maradt erőforrás a technológiai fejlesztésekre. Eközben sok kolónia megpróbálta megszilárdítani függetlenségét a más kolóniákkal kötött kölcsönös segítségnyújtás céljából létrehozott szövetségek útján. 2271-ben három kis állam vezetője aláírta a Marik Szerződést. Ezáltal megszületett a Szabad Világok Szövetsége, azon államok közül az első, amelyek egy nap majd harcolni fognak a többi feletti uralomért.

STABILIZÁCIÓ: 2314-2398

2314 szeptemberében a Terrai Szövetség végül is összeomlott a saját elégedetlenségének következtében. Amikor kitört a harc a két rivális oldal

között, James McKenna a Szövetség Katonai Erőinek flottaadmirálsa közbelépett és véget vetett a konfliktusnak.

McKenna büszke, karizmatikus tiszt volt, elődeinek egészen a Nyugati Szövetség idejéig visszanyúló katonai örökségével makulátlan katonai pályát futott be. Az a típusú hős volt, aki mindig a legkritikusabb pillanatban jelenik meg, és megfordítja a történelem menetét. Elhatározta, hogy a „homo stellaris” vezetője és őseként a Földet újra a régi büszke helyzetébe fogja emelni. A szövetség feloszlata után kinevezte magát az új állam, a Terrai Hegemónia kormányzójának. Vezetésével a Hegemónia a korábbi kolóniai fölötti politikai ellenőrzés visszaállítására törekedett. 2339-ben McKenna halálakor a Hegemónia katonai, politikai és gazdasági erejét latba vetve több mint 100 világra terjesztette ki fennhatóságát.

2340-ben McKenna unokaöccsét, Michael Cameront választották meg főigazgatóvá. Uralkodásának ideje alatt a Hegemónia egy merész, központilag támogatott kutatási sorozatba kezdett. E kutatás első fontos eredménye a munkamech prototípus kifejlesztése volt, amely egy fúziós reaktorral meghajtott bányász jármű, és a XXI. században kifejlesztett mesterséges myomer technológián alapuló izomszerkezetnek köszönhetően képes volt az emberi mozdulatok utánzására.

A Terra politikai és tudományos erőként való megújulása az emberiség által meghódított területek relatív békés fejlődésének időszakát eredményezte. 2317-ben a Crucis Egyezmény aláírásával számos, a Marik Szerződéshez hasonló kölcsönös védelmi szövetség és kereskedelmi egyezmény jött létre a különböző világok között. Amellett azonban, hogy az egyezmény teljes szuverenitást biztosított a tagállamoknak belső ügyeikre vonatkozóan, bizonyos mértékig lehetőséget adott a gazdagabb világoknak a szegényebb szomszéd világok ellenőrzésére. A Hegemónia és más Belső Szféra államok által készített 2389-es nagy felmérés idejére 10 olyan nagy, centrális irányítással rendelkező állam alakult ki, amelyek világokat irányítottak az anyabolygójuk körüli kommunikáció lehetséges hatósugarában. A Belső Szférában hat erős állam alakult ki, és sok kisebb jelent meg a kolonizált úr szélén, vagyis a „Perifériá”-n. Azonban rendezesek voltak a bőséges víztartalékokkal és ásványokkal rendelkező peremvilágok körül kirobbanó viszályok. Ennek köszönhetően a határkérdések csak tovább növelték a feszültségeket és végül harcba torkolltak. Amint ezek a villongások egyre gyakoribbakká

váltak, megkezdődött az emberiség által benépesített régiók fegyverkezési versenye, amely tovább növelte a már kialakult feszültségeket.

Bár más szövetségek és államok megpróbálták felvenni a Hegemónia által diktált tempót, lemaradtak a fejlesztéseket tekintve. Egy szempontból azonban tökéletesen sikerült lemásolni azt. Mégpedig az öröklésen alapuló vezetői rendszert, amikor is az egy uralkodó családban testesül meg.

A HÁBORÚ KORA: 2398-2550

2398-ban a Kapellán Szövetség és a Szabad Világok Ligája közötti területi vita háborúba torkollott, a szárazföldi és haditengerészeti erők az Andurien rendszerben csaptak össze. A konfliktus csak egy volt a tucatnyi tulajdonlás kérdéséből adódó háborúskodás közül, amik 2398 és 2412 között alakultak ki, de az első több mint egy század óta. A háborús konfliktusok új időszaka kezdődött el ezzel.

2412-ben a Tintavel rendszerben lezajló, több ezer civil életét követelő összecsapás után a Belső Szféra és a Periféria tíz nagy államának képviselői összegyűltek Új Olimpia városában az Árész bolygón, hogy megalkossák a csillagközi háborúk lovagias szabályait. Az Árész-konvenció a háború megelőzése helyett annak legitimitását tartotta fontosnak, megtiltotta a csatározást a sűrűn lakott területeken és a civil gazdaság katonai erővel történő rombolását. A Belső Szféra mind a hat állama aláírta a konvenciót, de a Periféria államai közül csak kettő.

A következő másfél évszázad folyamán a különböző kis csillagközi államok több száz háborút vívtak egymás között, különösebb eredmény nélkül. Egyetlen kormány sem volt képes sem állandó szövetségek létrehozására, sem hosszán tartó fölnyi kivívására. Ennek ellenére e világok uralkodó családjai meglepően jól átvészelték ezeket az erőszakkal teli éveket. Az egyetlen kivétel 2459-ben történt, amikor is az utód nélküli és hajadon Lady Durant a Peremvilágok Köztársaságának vezetője Terens Amarist nevezte meg feltétlen örökösévé. 2463-ban Durant örökébe lépett és utódai folyamatosan uralmon voltak a következő három évszázad folyamán.

Ebben az időszakban a Terrai Hegemónia is kivette részét a csatározásokból. 2431-ben Richard Cameron kormányzó megparancsolta csapatainak, hogy ostromolják meg az Egyesült Napokhoz tartozó Kentares rendszert, és 2475-ben legyőzte az Egyesült Napok inváziós seregét az Orienten. Általánosságban azonban elmondható,

hogy a Hegemónia vezetői kerülték az összecsapásokat, és inkább technológiailag és gazdaságilag akarták megszilárdítani hatalmukat. A Hegemónia ez irányú törekvése mellett azonban katonai fölényre is szert tett az első csatamech felállításával 2439-ben. Az előző évszázad bányász mechjein alapuló és mozdulataikhoz ugyanazon mymer technológiát alkalmazó csatamechek nemsokára megmutatták, hogy gyorsabbak és jobban alkalmazkodnak a terepviszonyokhoz, mint a konvencionális harcjárművek. Emellett a hagyományos és az energiafegyvereknek köszönhetően sokkal nagyobb tűzerővel rendelkeztek. Más Belső Szférabeli államok is szerették volna megszerezni a mechtechnológiát, de szélesebb körben csak az után terjedt el, hogy a Lyran Nemzetközösség kommandója rajta ütött a Hegemónia mechgyártó üzemén a Heszperusz II-ón 2455-ben. A Hegemónia új és jobb, nagyobb mozgékonyabb és tűzerővel, de ugyanakkor alacsonyabb költséggel előállítható és jobb hatásfokú megoldások révén megőrizte előnyét ezen a téren. Talán katonai fölényének köszönhetően a XXV. század közeleddéval a Hegemónia lassan felvette a közvetítő szerepet.

BIRODALOM ÉS ÚJRAEGYESÍTÉS: 2551-2600

Másfél évszázaddal a Háború Korának kezdete után, a Hegemónia közvetítőként választott bírói döntés alapján véget vetett a Liao ház és a Marik ház között az Andurienen folyó csatának és ezzel az utolsó háborúnak. A történet ironiája, hogy a két fél harca robbantotta ki a Háború Korát 150 évvel ezelőtt is. Ian Cameron, a Hegemónia 13. kormányzója nemcsak hajította a Kapellán Konföderáció és a Szabad Világok Ligájának vezetőit Terrence Liaót és Albert Marikot, hogy írják alá a békeszerződést, de azok barátságát is elnyerte. 2566-ban a három állam aláírta az „Összekulcsolt Kezek” egyezményt, az Andurien megállapodás titkos kiegészítését is. A titkos záradék speciális kereskedelmi megállapodást és meg nem támadási egyezményt tartalmazott. Ez később a Genfi Egyezményhez fog vezetni, amely e három államot a Csillagliga megalapítóinak kiáltotta ki.

2556 és 2569 között Cameron latba vetette közvetítői tudását és ehhez hasonló egyezményeket kényszerített ki az Egyesült Napoktól, a Lyran Nemzetközösségtől és a Draconis Szövetségtől valamint még három másik államtól a Belső Szféra határain belül. 2571-ben Cameron és öt másik állam vezetői egy új egyesült Hegemóniát hoztak létre, a Csillagligát. Ian Cameron lett a Csillagliga

Első Lordja, és a liga külügyeiért felelős választott bírói pozíciója elismeréséért cserébe a másik öt állam vezetőinek egy-egy helyet ajánlott fel a liga Felsőbb Tanácsában, autonómiát a belpolitikára vonatkozóan, és a jelenlegi öröklési vonal hivatalos szankcionálását. A legfontosabb azonban, hogy most már mindegyik szabadon hozzáférhetett a földi katonai kutató apparátushoz.

Másrésről azonban a Periféria államainak kormányai meg kívánták tartani függetlenségüket és ellenálltak minden olyan törekvésnek, amely a ligába való beolvasztásukat célozta meg. Ezek voltak a Külső Világok Szövetsége, a Tauri Konkordátum, a Canopus Magisztrátus és a Peremvilágok Köztársasága. Autonómiájuk már évszázadokra nyúlt vissza és készek voltak a harcra annak érdekében, hogy a hatalmas Csillagliga fennhatóságán kívül maradjanak. A Periféria, az elkerülhetetlen frontonálaki tudatában, fejleszteni kezdte hadseregét. 2575-ben a Csillagliga kiadta a Pollux proklamációt, amelyben utasította a Perifériát, hogy csatlakozzon a Csillagligához. Két hónappal később a Periféria államai egyenesen elutasították a követelést. A következő pár évben a két fél számos csatát vívott egymás ellen, de egészen 2578-ig nem küldtek hadüzenetet a Perifériának.

Az Újraegyesítési háború 20 hosszú évig tartó hadjáratsorozat volt, amely több katona és civil életét követelte, mint a Háború kora. Egy végső, véres hadjárat után, amelynek eredményeként a Tauri Konkordátum letette a fegyvert, 2596-ban fejeződött be. A négy elfoglalt perifériabeli állam a Csillagliga területi államai lettek. A liga azonnal kiterjedt kampányt indított a csatlakozás lakosság körében való támogatottságának növelésére. A tevékenység végül sikeres volt és a liga tíz éven belül visszavonhatta helyőrségeinek nagy részét.

A JÓ ÉVEK: 2601-2750

Az Újraegyesítési háborút követő 150 évben a Csillagliga nagy kiterjedésű területei a tudományos innováció és kolonizációs hódítások új hullámát élték át. A nagy távolságok okozta lassú csillagközi kommunikáció adminisztrációs problémájának csökkentése érdekében a Csillagliga kifejlesztette az FTL-jeladókból álló csillagközi kapcsolóállomások kiterjedt és bonyolult hálózatát. A hiperpulzus generátorként (HPG) is nevezett jeladók a Kearny-Fuchida hiperhajtómű elvei alapján működtek. A 2615-ben kezdődő kutatás 15 évvel később ért be, amikor is elküldték az első HPG üzenetet a Terráról a Lyran Szövetséghez. A komplett rendszer üzembe helyezése után a Terra

és a Periféria közötti átlagos kommunikációs idő a korábbi egy évről hat hónapra csökkent. Ez napokra is lecsökkenthető volt, de csak nagy költségek árán.

Ezzel egyidőben a Liga mérnökei kifejlesztettek egy új, alacsony költségű víztisztító eljárást. A rendszer üzemeltetése jóval olcsóbbnak bizonyult, mint a víz importálása, és így lehetővé vált a Belső Szféra Exodus alatt alkalmatlannak ítélt világainak kolonizációja is. A rendszernek köszönhetően sok világ váratlan gazdasági fejlődésnek indult. A nagy, jéghajókat gyártó és üzemeltető Ryan kartell majdnem csődbe ment, mivel egyre kevesebben vették igénybe szolgáltatásait. 2700-ra további több mint 1000 világot népesítettek be, és a Csillagliga most már egy 540 fényév átmérőjű régiót ellenőrzött.

Egy végső fontos fejlesztés keretében a csatamech mozgékonyságának javításán dolgozó tudósoknak sikerült megalkotniuk egy hatékonyabb myomert. Ezzel a fejlesztéssel már lehetővé vált mesterséges emberi végtagok, vagy akár ipari célra alkalmazható teljes csontváz-szerkezetek előállításása is.

Az egységes pénzname bevezetésének és a Hárború Korában felállított mesterséges kereskedelmi korlátok megszüntetésének köszönhetően a kereskedelem is fellendült. A prosperitás növekedésével a Csillagliga még függetlenebbé vált. Az alacsony fejlesztési és szállítási költségek mellett lehetővé vált, hogy sok világ magas szinten specializált gazdaságot fejlesszen ki és ez által nagyban függővé vált más világoktól a mindennapi fogyasztási cikkek, mint például az élelem, a víztisztító rendszerek és pótalkatrészek tekintetében.

2650-ben Terrát olyan hírek érték el, hogy Tadeo Amaris, a Peremvilágok Területi Államainak vezetője ijesztő mértékben fejleszti hadseregét. A Csillagliga még csak nemrég kinevezett Első Lordja, Michael Cameron különleges ülésre hívta össze a Felsőbb Tanácsot és rábeszélte őket egy, a liga tagjai által állítható személyes hadseregek méretét korlátozó rendelet kiadására. A döntés támogatásának érdekében Cameron figyelmeztetésképpen a Csillagliga Védelmi Erő számos csatamechadosztályát küldte ki a Peremvilágok határai közelébe, ahol átfogó manővereket hajtottak végre. Nem sokkal ezután a liga hírszerzése megerősítette, hogy Amaris feloszlatta haderejének rendeletet meghaladó részét. Valójában Amaris és más állami vezetők titokban tovább fejlesztették haderejüket, és tartalékokat halmoztak fel. A

Csillagliga látszólagos egysége ellenére a tagállamok folyamatosan titkos háborúkat vívtak egymás ellen a béke és fejlődés ezen aranykorának időszakában is.

KRÍZIS ÉS POLGÁRHÁBORÚ: 2751-2784

A 2751 februárjában Simon Cameron hirtelen balesetben életét veszteszte egy bányászkolónia látogatása során Új-Szilézián, egyetlen utódaként nyolc éves fiát, Richardot hátrahagyva. Több mint egy hónapos tanácskozás után a Felsőbb Tanács Richardot nevezte ki a Csillagliga Első Lordjává, de a Csillagliga Védelmi Erő parancsnoka, Kerenszkij lett a régens és oltalmazó. Nemsokára azonban nyilvánvalóvá vált, hogy a Felsőbb Tanács tekinti magát a Csillagliga igazi vezetőjének.

A régenskedés 10 éve alatt a Felsőbb Tanács két olyan rendeletet is elfogadott, amelyek nagy hatással voltak a liga jövőjére. Az első, Michael Cameron 2650. évi rendeletének visszavonása volt. Ez az új rendelet lehetőséget adott a liga tagjainak haderejük megduplázására, elindítva így az általános hadseregfejlesztés időszakát. A második rendelet minden, Felsőbb Tanács lordja által vezetett tagállamnak nagyobb részesedést juttatott a Csillagliga bevételeiből, miközben növelte a négy területi állam adóterheit. Nem meglepő, hogy e második rendelkezés nyugtalanságot és felkeléseket váltott ki a Perifériában, arra kényszerítve Kerenszkijt, hogy megerősítse az ott állomásoztatott helyőrségeket.

2762. február 9-én Cameron Első Lord betöltötte 18. életévét, ezáltal nagykorú lett és elfoglalta helyét a Csillagliga trónján. Pár nappal később kiadta a 156-os végrehajtási rendeletet, amely a magánhadseregek teljes feloszlását írta elő. Ezen feldühödve a Felsőbb Tanács lordjai időt nem vesztegetve, alkotmányellenesnek ítélték a rendeletet és Cameront annak visszavonására kényszerítették. Csak Stefan Amaris, a Peremvilágok Államának uralkodója támogatta Cameron kezdeményezését.

Cameron és a Felsőbb Tanács közötti viszony tovább mérgesedett, amikor is 2762-ben Cameron feloszlatta azt, és rendeletek útján irányított. A Cameron által a következő évben kiadott 2763. évi adórendelet tovább rontotta a Periféria pénzügyi helyzetét, amely végül felkelésekbe torkollott. Amikor is a Periféria visszaautasította a rendeletet, Cameron a határra rendelte Kerenszkijt, és megparancsolta neki, hogy hódoltassa be a területi államokat. 2764-ben Stefan Amaris titkos

megállapodást kötött Cameronnal, ígéretet téve a Terra védelmére egy esetleges szűkséghelyzet esetén. Mikor is Új Vandenberg és további 17 perifériabeli állam elszakadása után 2765 áprilisában újabb egységeket, köztük Cameron saját udvari egységeit is a határhoz küldték, a titkos megállapodás szinte próféciainak tűnt.

2766-ra a reguláris haderő Periféria mentén álmósózott. Az Új Vandenbergre küldött reguláris egységek helyét Terrán az Amaris által kölcsönadott örök vették át, míg végül számuk meghaladta a hátramaradt reguláris hadsereg létszámát. Ez év december végén Amaris kihasználta a lehetőséget, megölette Richard Cameront és minden rokonát, miközben csapataival megtámadta Terrát és a Terrai Hegemónia többi világát. Az első napon a 103-ból 95 világ esett a váratlan támadás áldozatául. 2767 januárjában Amaris kinevezte magát a Csillagliga Első Lordjának. A puccs híre csak 2767 májusában jutott el Kerenszkijhez, amikor Amaris hadsegere befejezte a Terra tagvilágainak meghódítását, és Amaris újra engedélyezte a csillagközi kommunikációt. Kerenszkij a Peremvilágok Köztársasága kivételével azonnal fegyverszünetet kötött minden perifériabeli állammal, és hadat üzent a bitorlóknak. Amaris és Kerenszkij is a Felsőbb Tanács segítségét kérte, de a tanács nem kötelezte el magát egyik fél mellett sem.

2767 augusztusában Kerenszkij elfoglalta a Peremvilágok Köztársaságát, és azonnal az Amaris által elfoglalt Terrai Hegemónia világai felé indult. Az ezt követő küzdelem 12 rettenetes évig tartott. Kerenszkij hadserege feltartóztathatatlanul haladt világról-világra, és 2776. szeptember 3-án magát Terrát is felszabadította. E hónap végén Kerenszkij Amarist is foglyul ejtette, aki felszólította csapatait a fegyverletételre. 2779 novemberében Cameron meggyilkoltatásáért Kerenszkij kivégeztette Amarist és annak egész családját. A polgárháborúnak vége volt, de a Csillagliga hadserege rettenetes veszteségeket szenvedett. Hadosztályainak száma az eredeti 486-ról 113-ra csökkent. 1 millióan haltak meg, négyszer ennyien megsérültek és tízszer ennyien váltak otthontalanná. A Csillagliga éltető véráramának tekintett csillagközi kommunikációs rendszer is hasonló károkat szenvedett.

Kerenszkij kinevezte magát a birodalom kormányzójává és meghívta a Felsőbb Tanács lordjait, hogy újra összeüljenek Terrán. Kerenszkij népszerűségétől féltve a Felsőbb Tanács a tábornokot azonnal eltávolította kormányzói tiszttségé-

ből, valamint utasították, hogy oszlassa fel reguláris hadseregét, és alakítson belőlük helyőrségi erőket a Terra tagvilágain. A tanács ezzel egy időben kinevezte Jerome Blake-et kommunikációs miniszterré, és ez által megbízta a liga kommunikációs rendszerének újjáépítési feladataival, amely később a lordok legvadabb elvárásait is felülmúló sikerrel járt. Kerenszkij ekközben visszatért Új Földre, a Csillagliga hadseregének ideiglenes főhadiszállására. Annak ellenére, hogy csapatai készen álltak a Felsőbb Tanács megdöntésére, Kerenszkij megtagadta a Csillagliga, az egyetlen kormány elleni árulást, amelynek zászlaja alatt valaha is egyesült az emberiség.

A Felsőbb Tanács azonban nem lehetett büszke az egységre. Mindegyik lord magának követte a Csillagliga trónját, míg végül mindannyian kimerültek az eredménytelen vitában. 2781. augusztus 12-én hivatalosan is feloszlatták a Felsőbb Tanácsot és mindegyik lord azzal az elhatározással tért haza, hogy felépíti saját hadseregét, amellyel aztán magához ragadja a hatalmat. A hadseregek fejlesztése idején Stefan Amaris volt egységei is új munkáltatóra leltek zsoldosként. Nemsokára azonban a lordok már a reguláris hadsereg szolgálatait is megpróbálták megvásárolni.

Amikor Kerenszkij megpróbálta megakadályozni a nagy uralkodóházak toborzási erőfeszítéseit a Csillagliga csapatai körében, felszólították a lemondásra. Ehelyett ő titkos tanácskozásra hívott több mint 100 hadosztályparancsnokot és majdnem ugyanennyi tisztet Új Földre, 2784. február 14-én. A találkozó után a szállásmesterek a következő hat hónap folyamán több mint 200 szállítójárművet, valamint készleteket és alkatrészeket vásároltak, kerülve a feltűnést. Az elfoglalt lordok nem is figyelték fel rá egészen nyár közepéig, amikor is csapatmozgásokat jelentettek a Periféria területéről. Július 8-án Kerenszkij egy szavas parancsot küldött az Új Föld ugróponton és a Belső Szféra további 50 csillaga körül összegyűlt hajóknak. A szó „EXODUS” volt. Több mint 1000 hajó hajtott végre ugrást ezen a napon. November 5-ére a nagy flotta elérte a Draconis Szövetséghez tartozó Új Szamarkand rendszert. A Csillagliga hadseregének 80%-a döntött úgy, hogy osztozik Kerenszkij sorsában. Az óriási flottának egy egész napjába került, hogy végrehajtsa kombinált ugrását a rendszerből kifelé vezető úton. Ettől a naptól kezdve Kerenszkij és flottája eltűnt a Perifériát körülölelő sötétségben, látszólag örökre elhagyva a Belső Szférát.

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2002. JÚNIUS 15-IG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz a rendelésedet a beholder@beholder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes áránál feltün-

tett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számold pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

4+1 AKCIÓ VÁSÁROLJ 4 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET

AJÁNDÉKBA! Az akció feltételei: a négy megvásárolt könyvnek a Beholder kiadó által kiadott könyveknek kell lennie. Ajándékként a lent megjelölt könyvek valamelyikét kérheted.

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

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

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

✓ Mágus: a tanítvány (új kiadás)	1298	1230	1100
Mágus: a mester (új kiadás)	1298	1230	1100
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza II.	998	950	900
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300

A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)

✓ A birodalom leánya	1498	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	1298	1230	1100
A birodalom úrnője I.	1198	1140	1020
A birodalom úrnője II.	1498	1400	1250

BATTLETECH REGÉNYEK

Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vérnév	698	620	520
✓ M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét ármány	948	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	1298	1230	1100
Donal G. Phillips: A csillagok úra	1298	1230	1100

TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA

Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	1098	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	1198	1140	1020

EGYÉB REGÉNYEK

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

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

J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	998	950	850 ✓
Papirtigris	1498	1400	1250

JANET EVANOVICH

Kétesélyes játzsma	1198	1140	1020 ✓
--------------------	------	------	--------

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT

A világ szeme I.	798	750	640 ✓
A világ szeme II.	998	950	850 ✓
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
Mennyei tűz II.	1598	1520	1360
A káosz ura I.	1398	1330	1190
A káosz ura II.	1798	1700	1500

SHADOWRUN REGÉNYEK

Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Mel Odum: Fejvadások	898	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	1098	1040	930

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	950	850 ✓
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	1098	1040	930

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
Nosferatu	998	950	850

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	4498	4100	3700

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

EARTHDAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Készerű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	998	900	800
✓ Greg Gorden: Jólát	998	950	800

BEHOLDER AKCIÓ

Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
✓ Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	990
Robert Crais: Rémálmok városa	1198	1140	990

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI

Veszélyes játszma	1598	1520	1360
-------------------	------	------	------

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Diane Carry: Kísértethajó (Star Trek)	589	560	500
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619	590	530
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	600	540
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	600	540
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	660	590
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	660	590
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639	600	540
Az idő hídján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	659	630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	1399	1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	1390	1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	1390	1320	1180
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	998	940	850
Gene Wolf: Halálsziget	990	950	850

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

Hideg karok ölelése	749	710	640
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erioni regék	890	850	760
Első Törvénykönyv (MAGUS)	3000	2850	2550
Hawkwood: Farkasének	1190	1130	1010
J. Goldenlane: A szélhámos és a varázsló	1290	1230	1100

Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei

Sárkányszárny I.	890	840	760
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760
Tűztenger II.	890	850	760

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

EGYÉB KIADÓK KÖNYVEI

Vámpírok bálja	3780	3600	3200
Kóosz szerepjáték	3990	3790	3390

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

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

Roger Zelazny: Avalon ágyúí	990	940	840
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Bedwyr kardja	1290	1230	1100
R. A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R. A. Salvatore: A démon öröksége	999	940	840
Mary Kirchoff: Kalandvágy	1190	1130	1010
M. Anthony & E. Porath: Rokon lelkek	1190	1130	1010
David Ferring: Árnyékfattyak	999	940	840
J Robert King: A kőbe zárt kard	699	660	590

Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei

Az ikrek háborúja	1390	1320	1200
Az ikrek próbája	1290	1230	1100
Az ikrek ideje	1390	1320	1200

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Loren L. Coleman: Vervonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	990	940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	990	940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	1090	1040	930
Richard E. Danksy: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	1090	1040	930
Robert Weinberg: Út a pokolba	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	1190	1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	1090	1040	930

Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	1290	1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma	1290	1230	1100
AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	6000	5700	5100

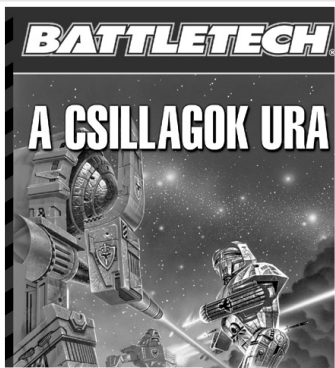
Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	1290	1230	1100
R. A. Salvatore: Kardok tengere	1290	1230	1100
Douglas Niles: A bábkirály	1190	1130	1010
Eg Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	1290	1230	1100
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	1190	1130	1010

R. A. Salvatore: pap ciklus

Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszkok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1000
A kóosz átka	1190	1130	1010

LEGEND OF THE FIVE RINGS

Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930



Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
Stephen D. Sullivan: Főnix	1090	1040	930

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI

Kaland nélkül	899	850	800
---------------	-----	-----	-----

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI

Roland Morgan: Mestervizsga	1190	1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	1190	1130	1010
Tad Williams: Az arany árnyék városa	1590	1510	1350

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:

Anne Rice: A boszorkányok órája I.	2590	2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	2890	2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	2490	2370	2120

HATALOM KÁRTYÁI

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

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

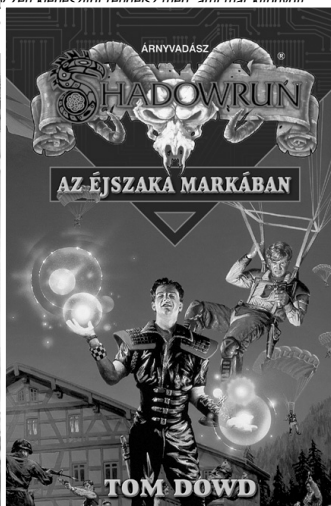
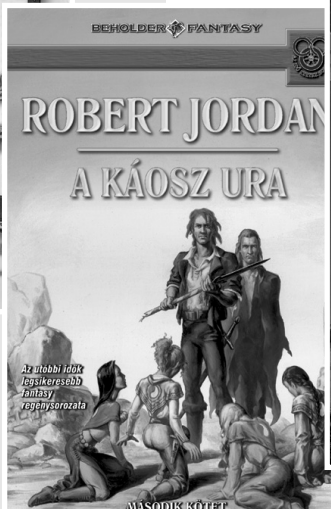
A föld síkja	200
A levegő síkja	200
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	250
Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	250
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	250
Zén 2. expedíciója: Vérmező	250
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	250
Zén 2. expedíciója: Holt lép	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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



ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

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

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

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

TERRY BROOKS			
Druid of Shannara	2440	2180	1940
Elf Queen of Shannara	2440	2180	1940
Elfstones of Shannara	2440	2180	1940
First King of Shannara	2440	2180	1940
Scions of Shannara	2440	2180	1940
Sword of Shannara	2440	2180	1940
Talismans of Shannara	2440	2180	1940
Wishsong of Shannara	2440	2180	1940
Black Unicorn	2440	2180	1940
Knight of the Word	2440	2180	1940
Magic Kingdom for Sale-Sold	2440	2180	1940
Running With the Demon	2440	2180	1940
Tangle Box	2440	2180	1940
Witches' Brew	2440	2180	1940
Wizard at Large	2440	2180	1940

J. R. R. TOLKIEN			
Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2180	1940
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2180	1940
Fellowship of the Ring	2240	2180	1940
Hobbit	2240	2180	1940
Lays of Belariand	2130	1930	1700
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260
Lost Road & Other Writing	2240	2180	1940
Return of the King	2240	2180	1940
Shaping of Middle Earth	2240	2180	1940
Silmarillion	2130	1930	1700
Sir Gawain&The Green Knight	2130	1930	1700
Smith of Wootoon Major	2130	1930	1700
Tolkien Reader	2240	2180	1940
Two Towers	2240	2180	1940
Unfinished Tales	2240	2180	1940

ROBERT JORDAN			
Eye of the World	2690	2490	2190
Great Hunt	2480	2220	1970
Dragon Reborn	2480	2220	1970
Shadow Rising	2480	2220	1970
Fires of Heaven	2690	2490	2190
Lord of Chaos	2690	2490	2190
Path of Daggers	2690	2490	2190
Winter's Heart	3100	2890	2590

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

TERRY GOODKIND			
Blood of the Fold	2490	2230	1990
Soul of the Fire	2490	2230	1990
Stone of Tears	2490	2230	1990
Temple of the Winds	2490	2230	1990
Wizard's First Rule	2490	2230	1990

TERRY PRATCHETT			
Carpe Jugulum	2140	1940	1710
Colour of Magic	2140	1940	1710
Death Domain Discworld Map	2440	2180	1940
Equal Rites	2140	1940	1710
Feet of Clay	2140	1940	1710
Guards! Guards!	2140	1940	1710
Hogfather	2140	1940	1710
Interesting Times	1940	1940	1710
Jingo	2140	1940	1710
Last Continent	2140	1940	1710
Light Fantastic	2140	1940	1710
Lords & Ladies	2140	1940	1710
Masquerade	2140	1940	1710
Men At Arms	2140	1940	1710
Mort	2140	1940	1710
Moving Pictures	2140	1940	1710
Pyramids	2140	1940	1710
Reaper Man	2140	1940	1710
Small Gods	2140	1940	1710
Soul Music	2140	1940	1710
Sourcery	2140	1940	1710
Witches Abroad	2140	1940	1710
Wyrd Sisters	2140	1940	1710

RAYMOND E. FEIST			
Darkness at Shetanon	2440	2180	1940
Daughter of the Empire	2440	2180	1940
Faerie Tale	2440	2180	1940
King's Buccaneer	2440	2180	1940
Magician Apprentice	2440	2180	1940
Magician Master	2440	2180	1940
Mistress of the Empire	2440	2180	1940
Prince of the Blood	2440	2180	1940
Servant of the Empire	2440	2180	1940
Silverthorn	2440	2180	1940



KRONDOR

James csak állt, karjai és mellkasa úszott a vérben. A manók és mordelek ostromlétrákat használva hatszor fenyegettek azzal, hogy beveszik a falakat, és a hatból három alkalommal személyesen is ott volt, amikor visszaverték a támadást. Locklear odaszaladt hozzá, majdnem összeesett mentében, és azt mondta:

– Nem úgy tűnik, mintha visszavonulnának éjszakára. Folyamatosan jönnek!

– Mi a helyzet?

– Azt az első ostromtornyot, amit a hajtógéppel megállítottunk, eltakarították az útból, és most két másikat tolnak felfelé.

– A hajtógépek?

– Még nem sikerült őket megjavítani. Az egyiket teljesen szét kell szedni, és újra összerakni, de a másik helyreállításához is több idő kell, mint amennyivel rendelkezünk. Azon gondolkoztam, hogyha hagynánk őket elég közel jutni, és aztán megszórnánk gyújtónyilakkal, akkor talán lángra kapnának, még mielőtt elérik a falakat.

James kétkedőnek tűnt.

– Nem hagyhatták figyelmen kívül...

– Hé! – kiáltotta Patrus, és odasietett hozzájuk. – Helyzet van!

James megrázta a fejét, hogy kitisztuljon.

– Tessék?

– Nem látjátok azokat az átkozott, hatalmas tornyokat, amelyek erőfelé görödülnek?

James minden humorát elvesztve kinyújtotta egyik vértől csöpögő kezét, és azt mondta:

– El voltam foglalva.

– Ő – mondta az öreg varázsló. – Nos, itt van ez a két átkozott, hatalmas torony, ami felénk gördül.

– Épp azt vitattuk meg, hogy hogyan gyűjthatnánk fel őket – közölte Locklear.

– Én azt mondtam, hogy nem tudom elhinni, hogy Delektan hadvezérei nem gondoltak a tornyok tűz elleni védelmére.

– Nem tudom – jegyezte meg Patrus. – Miért nem derítjük ki?

Ellépett mellettük, és a fal mellett leengedte a botját, pont amikor egy ostromlétra a köveknek csapódott. Két kimerült katona villás végű rudakkal visszalökte, és egy alulról felhangzó sikoly jelezte, hogy egy manó lezuhant. Patrus tudomást sem vett a parittyákból felé zúduló kőzaporra, pedig a kövek sűrűn kopogtak körülötte a falakon.

– Még jó, hogy olyan rosszul koordinálják az erőfeszítéseiket – jegyezte meg Locklear. – Ha azok a kövek egy pillanattal korábban jönnek, és távoltartják a mi embereinket, azok a manók már a falakon lennének.

– Adjunk hálát az apró szívességekért – mondta James.

Patrus a botját a két torony közül a közelebbi felé emelte, és kimondott egy rövid szót. Egy apró tűzgolyó repült ki a botjából, és Locklear felkiáltott:

– Ez az a tűzlabda trükk, amit az úton használt, amikor találkoztunk velem!

James odafordult, és látta, amint egy harmadik és negyedik tűzgolyó az építménybe csapódik, és hallotta az abban rejtőző mordelek és manók kiáltásait. Két találat lángra lobbantotta a fát.

Patrus elfordult, és megcélozta a második tornyot. Az első tűzgolyóval nem találta el, de pontosított a célzásán, és háromszor telibe talált. Sikerült újabb fél tucatnyi tűzlabdát dobni mindkét toronyra, és hamarosan mindkettő lángokban állt. Amikor a távolban felhangzott egy trombita, a falakon a kimerült védők ujjongásban törtek ki.

James lerogyott a mellvédre.

– Visszavonulót fújnak – mondta, és elképzelhetetlenül fáradt volt. – Kitartottunk.

Locklear is lerogyott a mellette levő kőre, és a falról hallgatták a visszavonulót, és a védők ujjongását.

– Micsoda nap!

Patrus letérdelt, és azt mondta:

– Nos, jól elnaspángoltuk őket, fiúk. – A virgonc vén varázsló hozzátette: – De ne helyezétek magatokat túlságosan kényelembe. Reggeli még sok tennivalónk akad.

A csatától félig elkábulva James megkérdezte:

– Miért, mi lesz reggel?

Olyan vidám hangon, ami miatt James késztetést érzett, hogy megfojtsa az öregembert, Patrus azt felelte:

– Mi lenne? Hát újra támadnak!

James talpra küzdötte magát, és egy szót sem szólt, tudta, hogy az öregembernek igaza van. Lenyújtotta a kezét. Locklear értenyűt, megragadta, és felhúzta magát, miközben úgy nyögött, mintha mégyszer idősebb lenne, mint amilyen valójában volt.

Csöndben elindultak vissza a várba, hogy megkezdjék a túlélők eligazítását a következő támadásra, s közben mögöttük a két ostromtorony úgy lángett az éjszakában, mint valami örömtűz.

A füst elvakította a védőket.

Jamesnek sikerült egy órát aludnia, Locklearnek kettőt, és ahogy azt parancsba adták, a katonák egész éjszaka őrt álltak a falakon, és csak váltásokban pihentek.

James a kaputorony elfoglalt parancsnoki helyéről a homályba bámult, miközben a két ostromtorony parázsló romjai csipős füsttel

töltötték meg a levegőt. Még a hajnali szellő sem segített, mivel folyamatosan a falak felé fújta a füstöt. Az éjszakai ég lassan kiderült, ahogy a védők mögött felkelt a nap. Hamarosan fényesen fog ragyogni a hegyek csúcsain. James tudta, valamikor a mostani pillanat és a reggel beköszönte között az ellenség ismét támadásra fog indulni.

Lenézett, és látta, hogy testek lebegnek a sáncároknak; mind támadók, mind védők holttestei. *Olyan vastagon borítják az árkot, hogy át lehetne sétálni rajtuk a felvonóhídig*, gondolta James.

A jelentések már a vár védelmének minden helyszínéről megjöttek, és James tudta a fájdalmas igazságot: képtelenek még egy napig kitartani. Hacsak a támadók nem végtelenül ostobák, vagy ha a sors nem szól közbe, akkor Északőre erődítménye még naplemente előtt elesik.

Locklear hozzálépett, és megkérdezte:

– Most mit csinálunk?

– Azon gondolkozom, hogy elhagyjuk a külső falakat, és az összes katonát visszavonjuk a belső erődítménybe.

Locklear megrázta a fejét, és kimerülten beismerte a vereséget.

– Semmi jobb nem jut eszembe, amit tehetnénk. Így több áldozatba, és hosszabb időbe fog kerülni nekik, hogy bevegycék a várat.

– De ez számunkra is lehetetlenné teszi, hogy kitartsunk.

– Úgy véled, van bármi remény arra, hogy kitartsunk?

– Épp most próbálkozom azzal, hogy kiötöljek valami zseniális tervet, amellyel átlopózhatunk Delekhan vonalain, és háttámadhatjuk a seregét.

Egy őrmester közeledett, akit még mindig rászáradt vér borított a tegnapi csata után.

– Jelentést – mondta James.

– Az éjszaka még három ember meghalt, apród. Jelenleg százötven egészséges ember van a falakon, van hetven sebesült, aki még képes harcolni, és a komolyabban sebesültek közül a mozgásképesek a nagyteremben segítenek. – A nagytermet átalakították gyengélkedővé, ahol Északőre közel száz harcosa haldoklott, csak mert nem volt gyógyító, aki segíthetett volna rajtuk.

James megcsóválta a fejét.

– Hadd pihenjenek az emberek, egész addig, ami az ellenség ismét megindítja a támadást. Adjatok annyi ételt és italt nekik, amennyit csak tudtok. Annak, hogy ismét tisztességes meleg ételhez jussunk, egyetlen módja van: meg kell nyernünk ezt a csatát.

– Igenis, apród – mondta az őrmester, és elrohant.

Patrus közeledett. A falon felvezető lépcsőn lépkedett a kaputorony felé, és nagyon fáradtnak tűnt. Az öreg varázsló bejelentette:

– Mindent megtettem a sebesültekért, amit tudtam. Itt mit tehettek?

James azt felelte:

– Találj ki valamit, amivel távol tarthatjuk az ellenséget vagy az északi faltól, vagy a keleti kaputól. Nekem mindegy, melyiktől.

– Túl sok a fal, és nincs elég katona? – kérdezte az öregember.

– Valami olyasmi – felelte Locklear.

– Hát – mondta Patrus –, ha ott lenn az útról nem tisztítják el a holttesteket, mielőtt újra támadnak, akkor azon a fronton

kisegíthetek titeket. Minél több fém ér ott lenn a talajhoz, annál jobb. Vigyetek át néhány fiút az északi falra.

– Mit tudsz tenni? – kérdezte James.

Az öregember gonosz vigyorral kérdezte:

– Mi, hogy elrontsam a meglepetést? Nem, csak várjatok, fiacskáim, és amikor eljön az ideje, tartok nektek egy bemutatót.

– Engem nem érdekel a bemutató. Mennyi időt tudsz nyerni nekünk?

– Néhány órát, attól függően, hogy milyen gyorsan tudják összeszedni azok martalócok a bátorságukat, miután egy kicsit odapörköltem nekik.

– Adj nekem két órát az északi fal védelmére, mielőtt a keleti kapu felé kell fordítanom a figyelmemet, és akkor talán még egy napot nyerhetünk.

– Csak figyeljetek – mondta Patrus. – Most el kell mennem a szobámba, és ide kell hoznom néhány dolgot. – Elsiegett.

Locklear Jameshez fordult, és kimerültsége ellenére elvigyorodott:

– Nem ő a legmegátalkodottabb vénember, akivel valaha is találkoztunk?

– Nem – felelte James. Majd elmosolyodott és hozzátette: – De közel jár hozzá. – Dobok kezdtek dübörögni a távolban, és James bejelentette: – Elindultak.

Az északi fal felől felhangzó kiáltások tudatták Jameszel, hogy a manó falmászók ismét megpróbálnak feljutni a szikla felszínén. A védők már az összes követ elhasználták, amivel a szikláról lesodorhatták a mászókat, ugyanúgy, ahogy minden bútordarabot, cserépedényt, konyhai eszközt és szerszámot, amire nem volt szükségük; és már minden felesleges vizet felforraltak, és rájuk öntötték. Most kénytelenek voltak az értékes nyilvesszőket felhasználni, azzal próbálták leszedni őket, egyszerre csak egyet, és közben a saját íjzsaik is ki voltak téve a lenről jövő nyilzápornak.

Patrus visszajött, és azt mondta:

– Adjatok egy kis helyet. – Leült a kövekre, keresztbe vetette a lábát, és maga elé tett egy kis tálat. – Egy hetembe telt, mire ehhez mindent előkészíttem. Most fogjátok be a szátokat, és ne zavarjatok, hacsak el nem jön a világvége.

Egy apró tarsoly tartalmát – többféle durva szemcséjű port, és valamit, ami leginkább apró kavicsoknak vagy köveknek tűnt – beleborította az edénybe, majd lehunyta a szemét. Elkántált egy rövid varázsigét, kinyitotta a szemét, majd kinyújtotta a mutatóját. Ujja végén apró lángocska lobbant fel, ezáltal meggyújtotta a tál tartalmát. A láng azonnal átalakította a tában levő anyagokat. Zöld és kék füstfelhő gomolygott elő az edényből, sokkal sűrűbb és vastagabb volt, mint amelyet James vagy Locklear lehetségesnek tartott volna, és lassan elérte a kaputorony mennyezetét. Úgy tűnt, mintha a füst visszahökölt volna a kőfától, majd Patrus intett a feje fölött a kezével, a tenyere a keleti út felé mutatott, mintha abba az irányba fújna a füstöt.

Mozdulatának engedelmességre a füst kigomolygott a kaputorony külső ablakain; ahogy kitágult, megritkult, és egyre inkább úgy nézett ki, mint valami felhő, amely az út felett függ. James lenézett, és az ellenség élén egy borbóritású pajzsköböl álló szoros alakzatot látott, amely mögött manók rejtőztek. Mögöttük trollok masíroztak. A majomszerű trollok széles vállukon könnyedén

vitték az ostromlétrákat, és mindegyikük egy pajzsot szíjazott a karjára, melyen egy harci kalapács vagy egy csatabárd hímblódzott egy bőrszíjon.

– Troll rohamcsapatok? – csodálkozott Locklear.

– Úgy néz ki – mondta James. – Még nem hallottam ilyenről, de ha komolyan fel akarnak jönni azokon a létrákon, akkor gondban leszünk. – A trollok nem voltak sokkal jobb harcosok, mint a manók vagy a mordelek, de jóval nehezebb volt megölni őket. Bárki is vezette az ellenséges sereget, igaza volt, amikor úgy gondolta, hogy a védők a végső kimerültség határán állnak.

A fákyák és a parázsló ostromtornyok füstjében Patrus titokzatos füstjét alig lehetett észrevenni. Miközben figyeltek, James és Locklear mindketten látták, hogy a füst sűrűsödik.

Mihelyst a támadók lőtávolon belülre értek, a falakon álló íjászok löni kezdek rájuk. Jamest megdöbbentette, milyen kevés nyilvessző indult útjára a védők felől. Már érezte a vereség ízét.

Majd halk moraj zúgott fel a vár alatt, és James megtapogatta a falat. Érezte a földből áramló energia lüktetését.

A támadók tudomást sem vettek róla, egészen addig, amíg a vibrálás olyan feltűnővé nem vált, hogy a masírozó lábakkal is érezni lehetett, még azoknak is, akik az ostromlétrákkal szaladtak előre. A támadás megtorpant.

Ekkor Patrus felvihogott, és azt kiabálta:

– Kapaszkodjatok, fiúk!

A vár úgy tűnt, mintha felemelkedne.

A támadók jó fele leesett a lábáról. A földrengés hangja túlharsogta a csata lármaját.

És ekkor az égbolt meghasadt.

Egy villám csapódott az egyik földön fekvő támadó páncéljába, és földhöz vágta körülötte vagy egy tucatnyi bajtársát is. Ezt a következő pillanatban egy eget repesztő mennydörgés követte, amely után sokáig csengett a fül. A levegő a villámlás csipős illatától és az égett hús szagától bűzlött. Mordelek, manók és trollok vonaglottak iszonyatos fájdalomukban, ahogy izmaikról leperzselődött a bőr.

Majd egy újabb villám csapódott a talajba pár lábnyira az előzőtől, és újabb egy tucatnyi támadót elpusztított. Egy szempillantással később villám csapott egy a kardját magasba tartó mordelbe, vakító fehér villanással megvilágította, majd egy pillanattal később a mordel tűzlabdaként robbant szét, és a közelében állók legtöbbször megölte.

James lebukott a fal mögé, megragadta Locklear tunikáját, és lehúzta maga mellé.

– Bújjatok a fal mögé! – ordította a kaputorony tetején álló emberek felé. A parancsot továbbadták a keleti fal felé is. Villám villám után csattant Patrus misztikus felhőjéből, és mindegyiket iszonyatos hangerejű mennydörgés kísérte. Az emberek befogták a fülüket, máskülönbén megsiketítette volna őket az irtózatos ézengés.

James azt kívánta, bárcsak valahogyan lemászhatna a lépcsőn, és elérhetné a vár legalsó szintje nyújtotta menedéket, majd elgondolkodott, hogy az vajon elég mély lenne-e. Azt már elképzelni is alig tudta, hogy milyen lehetett ez az égiháború azoknak, akik lenn az úton éltek át.

A villámok újra és újra lesújtottak, majd hirtelen minden elcsöndesült. Abban a pillanatban, amikor a láрма elhallgatott, a földrengés lejtette vibrálás is megszűnt.

James felugrott, lenézett a falról, és látta, hogy a sereg, amelyik alig néhány perccel korábban támadásra indult, most teljes zűrzavarban menekül lefelé a hegyoldalról. Legalább ezer támadó fekiált holtan a várhoz vezető úton, sokukat saját társai tapostak halálára.

James letérdelt Patrus mellé, aki szaporán pislogott, és azt kérdezte:

– Hogy ment?

– Sikerült. Hanyatt-homlok menekülnek.

Locklear áthajolt a barátja felé.

– Hogy hívod ezt?

– Nincs rendes neve. Nekem lenn, Saladorban tanította meg egy fickó, aki Kilian egy papjától tanulta, ám egy kicsit módosítania kellett rajta. Én úgy gondolok rá, hogy „Kilian haragja”. – Felállt. – Mindig is szerettem volna kipróbálni, de soha nem akadt olyan ember, akire elég dühös lettem volna, hogy megreszkírozzam. – A falhoz lépett, és lenézett két falpárta között. Látva a rengeteg holttestet, megjegyezte: – Jobban működött, mint gondoltam volna.

James elordította magát:

– Mi van az északi falon?

Egy hang visszakiáltott:

– A földrengés lesodorta őket!

James Patrus vállára tette a kezét.

– Szeretnél nekünk egy kis időt.

Locklear visszazogott a földre, és a kőfalnak dönt.

– Mozdulni sem bírok.

James lenyúlt, és talpra rántotta.

– Pedig muszáj. Visszajönnék. Hacsak Patrus nem tudja megismételni ezt a kis meglepetést.

Patrus megrázta a fejét.

– Talán ha meglennének a hozzávalóim, de akkor is eltartana egy darabig, mire összeállítom, és ki kellene mennem az erdőbe, hogy egy kicsit körbenézzek.

– Van egy dolog, ami zavar engem – jegyezte meg Locklear.

– Mi? – kérdezte James.

– Hol vannak a varázslók?

James szeme kitágult.

– Ó, istenek! Ha ezt a kis bemutatót látva nem jöttek rohanva, akkor nincsenek a közelben!

– És az mit jelent? – kérdezte Locklear.

– Azt jelenti, hogy rászedtek minket.

– Nem értem – mondta Locklear, miközben visszazogott ülő helyzetbe a köveken.

– Ha nincsenek itt, akkor valahol máshol vannak! – magyarázta Patrus. – Tudom, hogy fáradt vagy, de ez nem mentség az ostobaságra!

– Hagyjatok békén – mondta Locklear megjátszott önsajnálattal.

– Hadd élvezem a hallucinációimat. Most is úgy képezem, mintha egy királyági trombitát hallottam volna felharsanni a távolban.

James megállt és hallgatózott.

– Nem hallucináltál. Én is hallom.

Magic Shop



ELKÖLTÖZTÜNK!

Új címünk:

Budapest, V. kerület, Kossuth Lajos u. 14-16.

(bent az udvarban)

Telefon: 317-6063

**Nagyobb alapterület,
asztalok a játékhoz,
a cserélgetéshez,
HKK szakbolt.**

**Minden törzsvásárlónk
2 pontot ajándékba kap!
Mindenkit sok
szeretettel várunk!**



A HKK legújabb, 11. kiegészítője, a Sötét Kor június 15-én, a TF-ÖV találkozón fog megjelenni, szokás szerint frissen bontott versenyt is rendezünk belőle, egy héttel előtte, tehát június 8-án, szombaton.

Mivel egyaránt szeretnénk fejleszteni a TF-hez és az ÖV-hez kapcsolódó HKK világot, és az eddigi visszajelzések túlnyomórészt pozitívak voltak, folytatjuk a Két világ köztben elkezdett, és a Vízióknál is követett hagyományt, vagyis a lapok nagyjából fele TF-es, másik fele ÖV-s lesz. Most nem vezetünk be új laptípust, de a két világ miatt a szokásos változatoság uralkodik a lapoknál (szörnyek, torzszülöttek, kalandozók, gaetkik, testrészek, szintlépések, épületek, tárgyak, sok-sok varázslat, szakértelmek, követők, szabálylapok mind megtalálhatók).

Pár szó az újdonságokról:

Apró újítás, hogy bevezettük a Jutalom és a Kárpótlás fogalmát. Ezek a Büntetéshez hasonlóan működnek, csak a Jutalomnál a lapot leszedő gyógyul, nem sebződik; a Kárpótlásnál pedig az elpusztított lap gazdája kap kárpótlást lapjának elpusztításakor. Szintén kisebb újítás az Időleges költség. Pl. az Időleges költség, 3: 2 VP azt jelenti, hogy 3 körön keresztül minden előkészítő fázisodban 2 VP-t kell fizetned, vagy fel kell áldoznod a lapot. Ezek a képességek és hátrányok ilyen-olyan formában már eddig is léteztek, csak most fogalmat is alkottunk rájuk.

Picit komolyabb új képesség a pulzáló lapok megjelenése, de ez is csak a lapok kisebb részét érinti. Ez egy altípus, a szabályát leírom részletesen: Ha egy lap altípusában azt látod, hogy pulzáló a lap, akkor ez azt jelenti, hogy van egy olyan speciális képessége (esetleg hátránya), amely pulzál, vagyis változik

illetve változtatható. Ilyenkor a lap leírásában szerepel, hogy mit csinál 0, 1 (esetleg 2 vagy 3) pulzáló jelző esetén. A lap kijátszásakor nincs rajta pulzáló jelző, vagyis a lap speciális képessége alpból a 0 jelző szerint működik. A lap váltása azt jelenti, hogy ráteszel 1 pulzáló jelzőt, illetve ha már maximális számú van rajta, leveszed mindet. (A maximális itt azt jelenti, hogy ha a leírásban pl. „2 jelző:” a legtöbb, ami szerepel, és már 2 jelző van rajta, akkor leveszed mindet.) A váltásnak lehet költsége, vagy automatikus. Ha nincs külön feltüntetve, a váltást csak a saját körödben, körönként egyszer végezheted. Ha nincs külön feltüntetve, a pulzáló lapot csak a lap gazdája válthatja. Természetesen a lapnak lehetnek más speciális képességei ill. hátrányai, ezek nem fognak változni.

Szintén újfajta, de egyszerű fejlesztés: vannak olyan lapok a kiegészítőben, amelyek kétféle módon használhatók (erre is volt már precedens: pl. *A gyenge ereje*), pl. a *Bíbor mősze* 5 VP-ért ellenvarázslat, vagy 2/1-es célozhatatlan lény. Az ilyen lapok képességei önmagukban is jól használhatóak, és univerzálisabbak attól, hogy ha egyik képes-

ségük miatt a kezünkben szorongatnánk, másik felhasználásuk miatt még akkor is jól jöhetnek.

Néhány mondat a kiegészítő céljairól, lapjairól:

Természetesen nem maradhattak el a szokásos kontroll-tápok: az olcsó leszedések, ellenvarázslatok és tápos, nehezen leszedhető lények. Mindazonáltal megpróbáltuk a mostanában kissé háttérbe szorult hordtát erősíteni: varázslat-drágitással; ill. olcsó, ütős, és hasznos kis képességekkel rendelkező lényekkel. Elég erősnek tűnt pl. az *Óriás-sólyom*: 3-ért 5/2-es repülő lény, ap-



ró hátránya a kijátszási feltétele: 2 lap kézből Semmibe dobása és 2 ÉP áldozás.

A countereket unóknak a *Destabilizátor* felújított változatát ajánljuk: *Fókuszált mágia a neve*, 5-öt használhatsz, 2 VP-s bűbáj, és 4 ÉP-be és 1 szk-ba kerül minden ellenvarázslat, már az órá kijátszandók is (igen, még a *Megszakítás* is). Az új koncepciók kedvelőinek (illetve a régiek erősödéséhez) készült lapok közül nyolc új követőt emelnék ki: minden istennek született egy követője, akik a régi jó összetartást, a (legalább részben) egyszínű paklikat tápolják: *Charadin követője* pl. minden harmadik kijátszott lapod után véletlenszerűen dobhat egy lapot az ellenfél kezéből; Tharr szörnykomponenst ad a Tharr lapjaid kijátszásakor; Raiával végre megvalósulhat a Raiahorda.

Életképes gyógyuló pakli építhető a *Gyógyulás fájdalma* nevű lapra: célpont ellenfeled annyi ÉP-t sebződik, amennyit gyógyulsz. Ha két ilyen kint van, már csak 10 ÉP-t kell gyógyulni, ami nem túl nehéz, és vége is (lehet) a játéknak.

A VP lefojtást kedvelőknek itt a *Zirri átokmacska*: 5-ért 2/3-as lény, ami az ellenfélhez kerül ugyan, de 3 VP-vel csökkenti a kör elején kapott VP-jét. Aki szívesen használ 4-5 VP-s lapokat, annak két új lappal is kedveskedünk: az olcsóbb lapokat drágíthatja, a drágabbakat olcsóbbíthatja, így kellemetlenkedve az ellenfélnek, és gyorsítva saját pakliját. Mindenféle kombós paklihoz jól jöhet a *Válogatás* szabálylap, melynek segítségével minden körben három lap helyett újat húzhatunk, így segítve a kombó felhúzását.

Az etnikumok közül (a Zén kiegészítőben tápos élőholtak, vámpírok és Thargodanok mellett) található a szettben hegymélyi lény, orgling, goblin, szilmill, sárkány, óriás, gólem (de antigólem lapot is csináltunk), ork, féreg, drakolder. Új etnikumot most nem terveztünk, bár a pegazusokból hercegük segítségével összerakható immár ilyesmi. Természetesen a kalandozás és galtekis paklik is kaptak új, erős lapokat.

Makó Balázs



A VERSENY IDŐPONTJA
MEGVÁLTOZOTT!

A SÖTÉT KOR BEMUTATÓ VERSENYE

1 HÉTTEL A MEGJELENÉS ELŐTT FELBONTHATOD A LEGÚJABB
HKK KIEGÉSZÍTŐ CSOMAGJAIT!

Időpont: június 9., 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Sötét Korból.

Nevezési díj: 2300 Ft (tagoknak 2200).

Díjak: Négy gyűjtődoboz Sötét Kor, ultraritkak.

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

**4 gyűjtődoboz Sötét Kor!
A 16. helyezettet is díjazzuk!**

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.
CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem
CYBERWORLD – Margitszigeti Atlétikai centrum, Café Leger (a Margit hídnál)
DEBRECEN – Káosszfellegvár, Vár u. 10.
DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).
DOMBOVÁR – Polgárvédelmi Klub, Szabadság u. 14.
EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.
ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől), ☎: 239-2506. 06-30-9-245-850.
GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.
HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ
KAPOSVÁR – Használt Könyvkereskedés, Dózsa György u. 5.
KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsenyi Dániel u. 11.
MENEDEK KÁRTYA – ÉS SZEREJÁTÉKKLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Mozska térmel a dombon, a Vártek utcából)
MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrássy út 15.
NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.
NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Móríc Zsigmond Művelődési Ház
PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztor Fő út 102.
PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.
PÉCS – Jókai tér, Római Udvar, Agyvíhar kártyabolt
SÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.
SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Túrul mozi). A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.
SZEGED – Csongrádi sugárút 57. SZENTES – a kenyérgyár kultúrthelyisége, Ady E. u. 20.
VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyiregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Ady E. u. 3.
ZALAEGERSZÉG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ versenyek májusban és júniusban

KVALIFIKÁVIÓS VERSENY

Időpont: május 25., 10 óra
Helyszín: Szarvas.
Szabályok: Hagományos verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett az ultraritákak.
Nevezési díj: 500 Ft
Érdeklődni lehet: Hlobocsányi János 30-403-6491.
A versenyen indulási jogot lehet szeretni a VI. HKK Nemzeti Bajnokságra.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: június 1., 11 óra (nevezés 10-□□).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 70-242-7765.

KVALIFIKÁVIÓS VERSENY

Időpont: május 25., 10.30 (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Debrecen.
Szabályok: Hagományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.
A versenyen indulási jogot lehet szeretni a VI. HKK Nemzeti Bajnokságra.

KVALIFIKÁVIÓS VERSENY

Időpont: május 25., 11 óra (nevezés 10-□□).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Hagományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 70-242-7765.
A versenyen indulási jogot lehet szeretni a VI. HKK Nemzeti Bajnokságra.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 26., 11 óra (nevezés 10-□□).
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

SÖTÉT KOR

Időpont: június 16., 11 óra (nevezés 10-□□).
Helyszín: Eger.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 cs. Sötét Korból.
Nevezési díj: 2200 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

HELYSZÍNEK VERSENYE

Időpont: május 26., vasárnap 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Hagományos verseny, ahol az alappakliban legalább három helyszínnek és még három helyszínre ható lapnak kell lennie.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Viziók paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: június 1., szombat 11 óra (nevezés 10-□□).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Elysium, Magic Shop, valamint a 70-264-9311-es telefonszámon.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 23., 10 óra (nevezés 9-□□).
Helyszín: Békéscsaba.
Szabályok: hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Érdeklődni lehet: Duna Krisztián: 70-252-1721 vagy Tóth Dávid: 20-4433-779.

KVALIFIKÁVIÓS VERSENY

Időpont: június 2., vasárnap, 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Hagományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: ultraritka és Viziók paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.
A versenyen indulási jogot lehet szeretni a VI. HKK Nemzeti Bajnokságra.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: június 1., 11 óra (nevezés 10-□□).
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Minden lapból csak egyet lehet használni, de nincs négyszín korlát. Tiltott lapok: csak A mágia létsíkja.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: 20-443-3779.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: június., 10 óra (nevezés 9-□□).
Helyszín: Gödöllő.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 500 Ft. Gödöllő-eknek és azoknak akik Gödöllő-n nem neveztek, azoknak 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Csujja Gergely-nél, tel.: 28-413-962, vagy e-mail csujja@mail.digitel2002.hu

SÖTÉT KOR

Időpont: június 30., vasárnap 11 óra (nevezés 10-□□).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Sötét Korból. Minimum 30 lapos pakli színelőrelát nélkül.
Nevezési díj: 2200 Ft (tagoknak 2100).
Díj: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.
Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál: 06-30-924-5850.

A versenyen indulási jogot lehet szeretni a VI. HKK Nemzeti Bajnokságra.

KGK VERSENY

Időpont: június 8., szombat, 11 óra (nevezés 10-□□).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Minden lapból maximum 1db lehet a pakliban. Bővebb felvilágosítás a szabályokról: Bodor Pál Csaba: 06-20-355-1301.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díj: Ultraritka lap, KGK paklik, Pénz-díj: 1. hely: 2000 Ft. 2. hely: 1000 Ft. 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).

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

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál: 06-30-924-5850.

KG éves ranglista: A 2002-es év ELYSIUM-os versenyein legjobb összeredményt elért játékosok pénzdíjat vehetnek át az év utolsó versenyén: 1. hely: 7000,- Ft, 2. hely: 5000,- Ft, 3. hely: 3000,- Ft (legalább 10 induló esetén).

AZ ELYSIUM VERSENYEI

május 25. szombat: MAGUS

június 1. szombat: HKK

június 2. vasárnap: Star Wars

június 8. szombat: KGK/Lord of the Rings

június 16. vasárnap: Star Wars

június 22. szombat: Lord of the Rings

június 29. szombat: Harry Potter

június 30. vasárnap: Elysium HKK

július 6. szombat: HKK

július 7. vasárnap: Star Wars

július 13. szombat: KGK/Lord of the Rings

július 14. vasárnap: HKK

július 21. vasárnap: Star Wars

július 27. szombat: Lord of the Rings

július 28. vasárnap: Elysium HKK

*A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egységesen 11.00-kor kezdődnek. (Nevezni 10.00-tól lehet.)
Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál, a 06-30-924-5850-es telefonon.
Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/B. Bejárat a Kresz G. u. felől.*

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2002. június 22. 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol a Sötét Kor lapjai még nem használhatók. Tilított lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia. A Tilított mágia csak a kiegészítőben használható.

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

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 400).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5 000 Ft IV. díj 3000 Ft. Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Sötét Kor.

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

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

**33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Sötét Kor
az amatőr kategóriában**

SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

Dönczi Krisztián
paklija
Szabálylap:
Ósi rúna

- 2 Lady Terilien
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Orrfricskázás
- 3 Az esszencia elnyelése
- 2 Phoebeius
- 3 Energizáció
- 3 Mágikus kísülés
- 2 A szkarabeuszok átka
- 3 Lohd Haven hiktoltása
- 3 Árnyéktűz
- 3 Kőoszlop
- 2 Owooti aligátor
- 2 A rend helyreállítása
- 3 Melkon
- 2 Mandulanektár
- 2 Láncvillám
- 2 Troglodita törzsfőnök
- 3 Megszakítás
- 1 Kedvenc

Marofka Máttyás
paklija:
Követő:
Melák, az óriás

- 3 Nyugodt pentadron
- 3 Ekharion
- 3 Kőóriás
- 2 Ongóliant bébi
- 3 Halálóriás
- 3 Az idő hercege
- 3 Óshonos óriás
- 2 Dombi yeti
- 2 Féregszint
- 2 Erőfitogtatás
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Óriások dühe
- 2 Óriások földje
- 3 A szkarabeuszok átka
- 3 Megszakítás
- 2 Taposás
- 3 Negatív robbanás

Baross Ferenc
paklija:
Követő:
Melák, az óriás

- 2 Orrfricskázás
- 2 Lohd Haven hiktoltása
- 2 Taposás
- 1 Sheran védősárkánya
- 2 A szkarabeuszok átka
- 3 Láncvillám
- 3 Bunthar
- 3 Ekharion
- 3 Óshonos óriás
- 3 Dombi yeti
- 3 Nyugodt pentadron
- 3 Albínó kiiklopsz
- 3 Muhartalpú mameluk
- 3 Melkon
- 3 Kőóriás
- 3 Megszakítás
- 3 Óriások dühe
- 2 Óriások fájdalma

Bakos Attila
győztes paklija
Szabálylap: Ósi rúna
Követő:
Órült Enkala,
az animátor

- 3 Acélgölem
- 3 Gyémántgölem
- 3 Energizáció
- 3 A szkarabeuszok átka
- 3 Megszakítás
- 3 Orrfricskázás
- 3 Párbaj
- 2 Szeppekuku
- 2 Ósgölem
- 3 Melkon
- 3 Gólemgyurmázás
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Az esszencia elnyelése
- 2 Okulipaj robbanó gömbje
- 3 Láncvillám
- 1 Achát gölem
- 3 Ellenvarázslat

Nagy István győztes
paklija:
Követő:
Órült Enkala,
az animátor

- 3 Bahn szolgálja
- 3 Energizáció
- 3 Gólemgyurmázás
- 2 Titánkolosszus
- 2 Pirit gölem
- 3 Acélgölem
- 3 Gyémántgölem
- 2 Ósgölem
- 2 Rúvel hegyi örgölem
- 2 Kőd
- 3 Gyorsaságpróba
- 2 Por és homok
- 2 Visszatérés a túlvilágról
- 3 Melkon
- 2 Lohd Haven hiktoltása
- 3 Láncvillám
- 3 Megszakítás
- 2 Ellenvarázslat

Kiegészítő pakli:
3 Tiltott mágia
3 Undok gnómcoska
3 A butaság terjedése
2 A szkarabeuszok átka
2 Óriásölő
1 Kőd
3 Mandulanektár
3 Sheran védősárkánya
2 Karacs
1 Pozitív sík
1 Por és homok
1 Ósgölem

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét április 20-án rendeztük, 37 amatőr és 16 profi részvételével. Nem lehetett használni azokat a VP-ért jövő lapokat, amelyek idézési költsége 3 VP-nél kevesebb, és azokat az egyéb lapokat, melyek idézési költsége egynél kevesebb; valamint az idézési költségekben X-et ill. ?-et tartalmazó lapkat.

Értelemszerűen a kontroll paklik domináltak, elég sok és erős gölemes, illetve óriásos pakli volt. Láthattunk még fókuszos kontrollt, háts paklit, hordát is. Rengeteg *Ósi Rúnát* használtak, elsősorban a Fókusz ellen, amelyből már elég sokan beszereztek egyet. Érdekes, hogy most a profiknál és az amatőröknél hasonlóan alakul a végeredmény: mindkét helyen gölem-pakli nyert, és a négy közé még két-két óriás és egy-egy kontroll jutott. Természetesen a gölem és az óriás-pakli is sok kontroll jellegű lapot tartalmaz, ám általában több lényel (18-28) játszik, mint a sima kontroll.

Szokás szerint leírom az első négy profi és az amatőr győztes pakliját, bár némely versenyző írásképe ezt kissé megnehezíti, elnézést, ha valamit nem sikerült jól kibetűznöm.

A végeredmény a profiknál:

1. Nagy István
 2. Baross Ferenc
 3. Marofka Máttyás
 4. Dönczi Krisztián
- Az amatőröknél:
1. Bakos Attila (immár profi)
 2. Szabó Csaba
 3. Darabi Zoltán
 4. Nagy Sándor

Mindenkit várunk a versenyeken!

Makó Balázs

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Báder Máttyás fókuszos háts-paklijával a harmadik körben 22 ÉP-t sebzett.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. június 10.



Sajnos a márciusi számunk feladványáról lemaradtak a *Nekrofún medál* jelzői, így nem volt jó megfejtése, de azért leírom nektek az elképzelt megoldást.

- Kijátszom két komponensből a *Lelek börtönét*, és ellopom vele az egyik *Páncélos torgalt*. (-8 = 9 VP)
- Kijátszom a *Rovarsámánt* és a *Hamis vacsorát*. (-2 -5 = 2 VP)
- Leszedem a *Nekrofún medálról* a jelzőket. (+8 = 10 VP)
- Tüskepajzs a *Rovarsámánra*, felhúszom *Az alkotó örömét*. (-3 = 7 VP)
- Az *alkotó örömét* belelövöm a *Rovarsámánba*, aki kap 6 jelzót. (-3 = 4 VP)
- A *Hamis vacsora* támadja az ellenfelem megmaradt *Páncélos tborgalját*, a *Takarító* és a *Rovarsámán* az ellenfelet. A *Hamis vacsorát* még az ütés előtt beáldozom a *Takarítónak*, majd a *Takarító* képességét használva még a gyűjtőből is kismemizem. A *Takarító* így két jelzót kap, és a *Rovarsámánnal* együtt összesen 11-et ütnek. (-11 = -3 ÉP)
- Kirakom *Az ébenség parányi gyöngyét*, és használom. A *Páncélos torgalok* ugyan nem kerülnek a gyűjtőbe, de a *Takarító* és a *Rovarsámánom* igen, ezért *A győzelem ára* újabb kettőt sebez az ellenfélbe. (-3 = 1 VP, -2 = -5 ÉP)
- Az ellenfelem hiába játssza ki a *Felfrissülést*, azzal együtt is meghal. Ha pedig az *Azonnali bú-báj-Alapaltalan remény* kombóval próbálja a *Hamis vacsorát* sem-

mizni, mielőtt még a *Takarító* használná a képességét, akkor a maradék 1 varázspontból *Az elmé fölényével* megakadályozhatom. Győztem!

Szerencsés nyerteseink: Patkó Gergely Tátról, Tuska Gábor Debrecenből és Csík János Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Víziók. Gratulálunk!

Új **feladványunkat** Holmann Gábor készítette. Neked 3 életpontod és 14 varázspontod van, de nincs szörnykomponensed, az ellenfelednek 4 életpontja, 0 varázspontja és 1 szörnykomponense van. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

Beküldési határidő:
2002. június 10.



KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Támadó taktika (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Savas eső (C)
- Gyorsaságpróba (L)
- Csápmester (C)
- Besugás (C)
- Mentális vámpír (L)
- Vámpírbébi (L)

A GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAPOK:

- Alapaltalan remény (L)
- Energizáció (F)

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Az átalakulás kora (-)
- Fejvadász (T)
- Hordaparancsnok (T)
- Troll Lady (L)
- Köpcőső (L)

ELLENFELED

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Az istenek küldötte (R)
- Megszakítás (F)
- A forrás érintése (R)

Minden lénye az űrszobában van. A *Köpcőső* a *Troll Lady* van, és négy jelző van rajta.

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

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

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 4 ÉP, 0 VP, 1 SZK



**Ellenfeled
kijátszott
lapjai**



**Ellenfeled
öröszija**

**Ellenfeled
kezeben
levő lapok**

A TE ÁLLÁSOD: 3 ÉP, 14 VP, 0 SZK

A gyűjtődben levő lapok

Energizáció

Állomány 10
Érték 10

Akkorhoz köthető, ha a következő állományodban van egy energiával rendelkező lap, akkor a következő állományodban is van energiával rendelkező lap. Ha az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap, akkor az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap.

Érték: 10

Alpáriban remény

Állomány 10
Érték 10

Sikeres kijáratkor egy állományodban van egy energiával rendelkező lap, akkor a következő állományodban is van energiával rendelkező lap. Ha az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap, akkor az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap.

Érték: 10

Kezedben levő lapok

Észi pásztor

Állomány 10
Érték 10

Korábbi lépés: Ha az állományodban van egy energiával rendelkező lap, akkor a következő állományodban is van energiával rendelkező lap. Ha az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap, akkor az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap.

Érték: 10

Vampirbábi

Állomány 10
Érték 10

Minden lépés után a következő állományodban van egy energiával rendelkező lap, akkor a következő állományodban is van energiával rendelkező lap. Ha az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap, akkor az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap.

Érték: 10

Kijátszott lapjaid

Támadó taktika

Állomány 10
Érték 10

Ha az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap, akkor az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap.

Érték: 10

Száraz eső

Állomány 10
Érték 10

Ha az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap, akkor az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap.

Érték: 10

B-sziget

Állomány 10
Érték 10

Ha az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap, akkor az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap.

Érték: 10

Gyönyörűség

Állomány 10
Érték 10

Ha az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap, akkor az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap.

Érték: 10

Mentális vampír

Állomány 10
Érték 10

Ha az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap, akkor az energiával rendelkező lap az energiával rendelkező lap.

Érték: 10

Kérdezz... ALOM...felelek!

Kijátszhatok-e két *Kancsalság*ot ugyanarra a támadó lényre?

Igen, mivel azonban itt nem a varázslat sebez, hanem maga lény, és a varázslat csak azt változtatja meg, hogy kit sebez a lény, ezért a lény akkor is csak egyszer sebz meg a gazdáját, nem pedig kétszer.

Kijátszhatok-e nulla varázspontért egy óriást, ha van játékban *Óriások Földjém* és *Melák, az óriásom*?

Igaz, hogy Melák nem csökkenti egy alá az óriások idézési költségét, de az *Óriások Földje* igen. Mivel az én lapjaimról van szó, ezért meghatározhatom, hogy melyik lap csökkentsen előbb, vagyis ha akarom egyért, ha akarom nulláért játszom ki az óriásaimat.

Az ellenfelem *Az alkotó örömet* lő a *Kronobogaramba*, és átvállalom a bogár sebződését. *Visszagógyulom-e *Az alkotó örömetől* az így elvesztett életpontokat?*

Sajnos nem. Először létrejön *Az alkotó öröme*, a bogár sebződik, én gyógyulok, majd ezután döntök arról, hogy mennyi sebzést vállalok át a bogártól, és én is ezután fogok sebződni.

Leszedhetek-e bűbájra immúnis lényt *A szkarabeuszok átkával*?

Igen. A bűbájra immúnis lény nem lehet bűbáj célpontja, vagyis nem rakható rá bűbáj, de bűbájhatásának már lehet. Vagyis az

ilyen lényekre hat az *Influenza*, és le lehet szedni *A szkarabeuszok átkával* őket.

Működik-e tovább a kör hátralevő részében az *Owooti alligátor* képessége, ha ő maga a gyűjtőbe került?

Nem. Mivel ez az alligátor képessége, csak addig működik, amíg játékban van.

Megakadályozhatom-e *Phoebius* kijátszását *Visszafejlődés*el?

Igen. *Phoebius* azon képessége, hogy csak tűzsebzéstől kerülhet a gyűjtőbe, csak akkor működik, ha már az asztalon van. A kijátszását bármilyen módon meg lehet akadályozni (*Majd legközelebb, Azt mondtam nem, Solisar aurája, Lélekcspada, Az erős gyengéje, Visszafejlődés, Az esszencia elnyelése* stb.).

Hogyan működik együtt a *Gyógyító hadtest* a *Rovarsámmánnal*?

A hadtest annyit gyógyít, amennyit a lényeid sebeznek. Mivel a sáman az erőjelzők után sebez rajtad az előkészítől fázisban, ezért azt a hadtesttel egyből visszagyógyulod.

Milyen idézési költségre vonatkozik *Az esszencia elnyelése*?

Az összes reakció laphoz hasonlóan a módosított idézési költségre vonatkozik.

Gyűjtőbe kerül-e a *Lábadozásom*, ha kijátszom egy *Új élet*

***sarjadot*, és két mérgező lényem a játékba kerül?**

Nem, hiszen ekkor csak egy lapot játszottam ki, a két lény játékba kerülése ennek a hatása volt.

Mi történik akkor, ha *Bahn szolgáljára Morgan átkát* rak az ellenfelem?

Nos, a szolgánál egyet választás van: vagy életpontot áldozok neki, vagy a semmibe kerül és két lapomat is el kell dobnom. A második dolog áldozásnak számít, bár az „áldozd fel és rakd a Semmibe” szöveg helyett a rövidebb és egyszerűbb „Semmibe kerül” szöveg szerepel a lapon. Mivel *Morgan átka* miatt nem áldozhatom fel a szolgát, ezért minden előkészítő fázisban kötelező életpontot áldoznom neki, ha háromnál kevesebb ÉP-m van, akkor annyit.

Dani Zoltán



DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

- ❖ Harry Potter, Gyűrűk Ura és Football Championships kártyajáték!
- ❖ Hatalom Kártyái laponként is!
- ❖ Eladhatod vagy elcserélheted lapjaidat.
- ❖ Kockák, védőfóliák.
- ❖ Fantasy- és lapozgatós könyvek, szerepjátékok.

FIGYELEM!

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

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

Nyitvatartás:
H-P: 11-18-ig
tel: 06-20-967-8936

Sir Barracuda:

Wilhelm, a csapat „esze”



1. A szíve a torkában dobogott. Saját zihálásától nem hallott szinte semmit. A csatornaszint vaksötétjébe fürta ide-oda kapkodó tekintetét, és próbálta kitalálni, hogy honnan jöhet ismét támadás. Majd fél napja folyt már az üldözés. Jobbára már azt sem tudta, hogy merre járhat. A járatok e részét egyáltalán nem ismerte, sosem járt még erre. Talán csak a vakszerencse segítette eddig, talán az, hogy fejevesztve, gondolkodás nélkül menekült... Nem! Terelték ideig – jutott el a felismerésig. A járat omlásban végződött! Wilhelm nyúszítani kezdett félelmében. Veszületett mágikus adottságát felhasználva halvány fényt gyújtott, de amit látott, csak megerősítette a tudatot: vége a hajszának. Ugyanarra a sorsra jutott, mint szülei, és az egész alom.

Meghallotta a közeledőket, bár nagyon csendesek voltak. A gyűlölt galetkik azok! Hálókkal, ketreccel érkeztek megint, ugyanúgy, mint amikor az anyját elrabolták. A mélységi gnóm suhanc összeszorította a fogait, le-süllyesztette a testében gyülemelő manát, ahogy apja tanította, és próbált összpontosítani. Nem fogja ingyen adni az életét!

– Ott van! Menj jobbról, te pedig maradj hátra, nehogy ki tudjon siklani közöttünk. – A galetki hatalmas volt, ahogy egyik karmában egy hálót lóbálva közelített. Wilhelm szabadjára eresztette az általa ismert leghatalmasabb varázslatot. Kezéből legegyzösrűen szétterülve apró energiaszikrák pattantak ki mindenfelé.

– Nézd má! A kis vakares varázsol – a kékes fényben villódzó szilánkok semmilyen látható kárt nem tettek a galetkikben. Ekkor már csak egy ugrásnyi távolságra volt a háromkarú, tuskés hátú idegen Wilhelmtől.

– Pusztulj! – üvöltötte cérnavékony hangján, és a galetkire vetette magát. Nevelésesen aprócska mancsával csépelte a kökémény bőrről lényt. Aztán hisztériás rángatózására rá se hederítve, egy zsákba tuszkolták. A zsákban vergődve még háromszor sütötte ki *elektromos kéz* varázslatát, de csak gyűlöletes röhögés volt rá a válasz.

2. Két év telt el a szörnyűséges nap óta. Őt színtel költöztött feljebb Horrr Colt, a tolvaj klán szépményű, tehetséges tagja. A két év alatt Wilhelm megtanulta, hogy egyszerűen nem létezik, másrészt, ha csak egyetlenegy alkalommal is úgy tesz, mintha mégis létezne, akkor gazdája valóban eltünteti őt az árnyvilágban. Sok minden történt, jó is, rossz is a kis gnómmal.

Kitanulta gazdájától a varázslás mesterségét, szépen megnövesztette immunitásait, és mancsát. Bár újabb testrészeket, vagy képességet nem szerezhetett, mégis szép eredményeket értek el együtt a harcban. A kutyaszinten Colt többször közölte vele, hogy megválik tőle, amint talál valami „használatóbb” jószágot, de ő nyugodt volt, biztonságban érezte magát, hiszen ezt az ígéretet Colt az alsóbb szinteken is el-elmondta neki párszor, s ugyanezt többször beígérte Bogárkának, a quwarg katonának is (aki persze nem értett ebből semmit).

Felköltözésük napján azonban a rémálom valósággá változott. Alig foglalták el barlangjukat a szolgaszint újoncoknál fenntartott részlegében, máris látogatókat kaptak. Colt valószínűleg számított erre, mert nem látszott meglepettnek. A szolgálakat hátraparancsolta a barlang belsejébe, míg ő a középső helyiségben a szőnyegen kínálta helyllyel a két idősebb galetkit.

– Nos, Colt, nem kell különösebben hangsúlyoznom, gondolom, hogy e látogats Klánunk legféltettebb titkai közé tartozik. Így ami elhangzik, arról kívülállónak nem beszélhetsz. Még szövetséged tagjainak sem.

– Ez teljesen természetes, nagymest...

– Nem kaptál engedélyt, hogy megszólalj! – csattant fel a másik látogató, kiről Wilhelm sejtette, hogy valami féle szolgál lehet, mint ő, mert a háttérbe húzódva, éberren figyelt. Megfagyni látszott a levegő.



– Bocsáss meg nekem, nagymester... – dermedt meg a büszke Horrr Colt. A sarkán ülve, hirtelen előrehajolt, és kezével a padlóra támaszkodva, fedetlen homlokát gyors egymásutánban négyszer-öttször erőteljesen a padlóhoz ütötte, mígnem vére csordult. Majd ebbe a pózba merevedve várta sorsát.

– Gyermekem, ne pocsékolj feleslegesen energiáid! Tudom, hogy csak az imént érkezted, de a Vének már rég felfigyeltek tehetségedre. Vártunk rád. Figyelemmel kísértük sorsod, és... – tekintete a roskatag polcok mögött lapító gnómcskára tévedt – a szolgád sorsát. – Wilhelm ereiben megfagyott a vér, ahogy az idős gaetli a szemein keresztül szinte az agyába nézett.

–Megtiszteltetés a számomra, nagymester...

Pár percig függve maradtak az elhangzottak a néma csendben, majd a nagymester kísérője szólalt meg halk, de jól érthető hangon.

– Mint bizonyára értesültél róla, Klánunk az utóbbi években nagyszabású terveket dolgozott ki, bizonyos politikai célok elérése érdekében. Erről bővebbet nem áll módunkban közölni, ám annyit bizonyára megértesz, hogy e célok eléréséhez, a Teron Hegy teljes Klántagságának összmunkájára van szükség. A törvények elavultak, és rugalmatlanok, a pénz pedig soha nem elég. Mi mindannyian alárendelték vagyunk a Felsőbb Szintek akaratának. S eszerint kell cselekednünk.

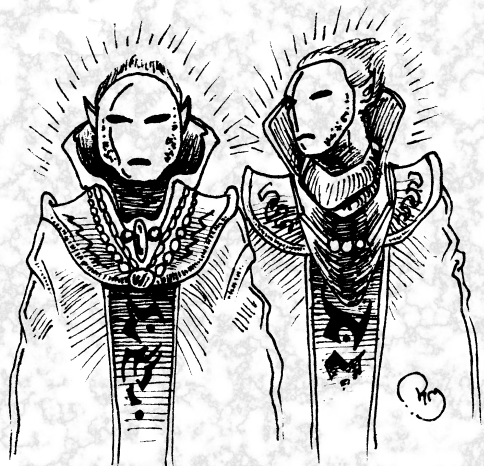
– Nos, fiam – vette át a szót ismét az idősebb férfi –, egy szó mint száz, a gnómodat elvisszük. Búcsúzz el tőle! – minden szempár Wilhelmre szegeződött, még az ostoba quwarg is megérezte valamit a közelgő drámából, mert felhagyott karmai tisztogatásával, és figyelni kezdett.

– De... – kezdte volna Colt, aztán a testőr körül gyülemelő mana örvényeire felfigyelve inkább lenyelte a mondanivalóját.

– Nyugodj meg, Colt. A csatornaszinten sem volna jobb sora. Feltehetően a legelső órában végeznének vele a szint őshonos torzszülöttjei. A Klánnak terve van vele. – Az idős gaetli lassan felemelkedett ültéből és kifelé indult a barlangból, társa pedig várakozó testhelyzetet vett fel. Colt érezte a felőle áradó, fokozódó türelmetlenséget.

A búcsúzás gyors volt, és hideg. Colt nem szerette különösebben a szolgáját, és inkább az önös érdekű számítás, mint a féltés vezette az iménti ellenkezéshez. Az utolsó pillanatban azonban mégis megérezte valamit a kis jószág bensőjében dúló félelemből. Az utazóládájához lépett, és kivett belőle valamit.

– Nos, Wilhelm, útjaink itt szétválnak. Sok szerencsét, ne hozz szegyet rám! – karmát a gnóm vállára tette, mancsával megsimogatta fejét, s eközben hosszú, fegyverforgatáshoz és zsebmetzéshez szokott, ügyes csápjával becsúsztatott valamit a kis lény ruhája alá. A mozdulat oly gyors volt, hogy Wilhelm jóformán fel sem fogta, mi történt.



3. A Gyűjtő. Így hívják azt a csarnokot, amit a Tolvaj Klán titkos rendezháza alatt, a Csatornaszint járatából rekesztettek el. Wilhelm, mikor belökték ide egy gyorsan becsukódó ajtón át, csodálkozott, hogy fér meg itt ennyi torzszülött egymás társaságában, békében. Aztán észrevette a karzaton sorakozó ijátszókat. A barlangot milgand-sor világította meg. Sorstársai kisebb csoportokba verődve, halkán duruzsolva beszélgettek, ki-ki a maga fajtájával. Örömmel vette észre a feléje tartó három gnómot, már-már ujjongva ölelte volna át az élen haladó nőtényt, amikor feltűnt annak mogorva, elutasító arckifejezése. Hárman, ék-alakzatba rendeződve álltak meg előtte.

– Én Gertrúdisz vagyok. A Gyűjtőben én parancsolok. Engedelmeskedsz, vagy meghalsz. Világos?

– Persze, én...

– A helyes válasz: igen, asszonyom! – morrant rá a jobb oldalt álló, erőteljes hím.

– Igen, asszonyom, izé, uram...

Gertrúdisz gyors hadarásba kezdett, a gnómok ősi dialektusán, amit más fajhoz tartozó lény soha nem érthet meg:

– Jelenleg tizenheten vagyunk itt gnómok. Van még itt rajtunk kívül nyolc barlangi troll a porontyszintről, és húsz harci törpe a féregszintről. Mindannyian a Klán tulajdonai vagyunk, adhatnak vehetnek minket, de a ami a legfontosabb, hogy megölhetnek ha ellenszegülünk. Nincs rossz sorunk, és a legtöbbünk már jó ideje itt él. Ha jól megtanulod a leckét, visszatérsz, és tülélsz. Ha nem, meghalsz úgyis. Ezért felesleges a szókésre gondolnod. És most halljuk, hogy mihez értesz?

– Igen, asszonyom. Nos egy kicsit értek a régészethez, és a drágakövekhez...

– A harcban, te szerencsétlen! Lehet, hogy már holnap bevetésre küldenek, és hidd el, a drágakövek ismeretének nem sok hasznát látod majd! – csattant fel ismét a hím.

– Bevetésre? Engem? De hát én...

– No, kezdjünk hozzá – szólalt meg az eddig némán várakozó másik him, lassan, méltóságteljesen. – Már az időnk. Ha eredményt akarunk elérni, rögtön hozzá kell látnunk a kiképzéséhez.

4. Három milgand-oltással később Wilhelm már tisztában látta a jövőjét. Megismerkedett a Gyűjtőben élő trollokkal, akik egyáltalán nem voltak ostobák, legalábbis troll mércével mérve nem, és beszélt a mogorva harci törpékkel is. Mindannyian szolgaként érkeztek a szintre, (talán épp emiatt nevezték el e szintet pont így?) de más-más módon jutottak el ideig. Voltak, kiket a Klántag gazdájuk önként átadott a Gyűjtőnek, mint Colt tette. Másokat pénzért vettek. Megint másokat csatában, fogadós tétjeként nyertek el gazdájuktól, és volt olyan is, akít egyszerűen elraboltak gazdája barlangjából, miközben az portyázott, vagy régészkedett. Egy dologban azonban hasonlítottak. Gyűlöltek minden gaetkit.

– A tanítás gyorsan ment. Wilhelm javarészt ismerte azokat az Igéket, amiket a harcban – mesterei szerint – a legeredményesebben lehet használni, de volt olyan is, amit most kellett gyorsan elsajátítania. Szerencsére nagyon jó aggyal volt megáldva, és hamar tanult.

Napjában kétszer kaptak enni és inni. A barlangból nem tudtak kimenni, de nem is akartak. A napot gyakorlatilag azzal töltötték, amivel akarták. Beszélgettek, és gyakoroltak. Apró bogarakat, vagy patkányokat futtatnak. Kockáztak, és... nos igen, szorongva várták, hogy mikor nyílik újra a Nagyajtó.

Ez egy hatalmas fémből kovácsolt, kétszárnyú ajtó volt, épp átellenben azzal a kisebbel, melyen keresztül Wilhelm is érkezett. Volt olyan nap, amikor többször is kinyílt, de akadtak napok, mikor végig zárva maradt. (Az egyik törpe, bizonyos Pajzsos Concord, akivel Wilhelm közelebbről is összeismerkedett, kijelentette, hogy ezt az ajtót törpök kovácsolták, még az ősidőkben, és a gaetkik orvul ellopták azt, mint minden mást is a többi fajtól...)

S a Nagyajtó ismét kinyílt. A szokott forgatókönyv: hús sötét elf harcos sorjázott be két oszlopban, és félkör alakban szétszóródtak. Ekkor kilenc vérfarkas gyűrűjében három gonosz banya lépett be a terembe. Miután felállt kijelölt helyükre, belépett a két gaetki. A Gyűjtőben nevet is kaptak: Zord Harsogó, és Csendes Halál. Mindketten vörös köpenyt, és fekete halotti maszkot viseltek. Gertrúdisz szerint a köpeny alatt tucatnyi mágikus páncéldarab, és ékszer védi testüket, és mindketten nagyhatalmú Igék tudói. Korábban a nöstény elmesélte Wilhelmnek, hogyan égette Csendes Halál egyetlen tűzlehetével hamuvá az egyik újonc barlangi trollt, aki áttörve az örök gyűrűjén, megközelítette őt.

Zord Harsogó előgöngyölte a ruhája ujjából kivett pergament, és olvasni kezdett:



– A mai bevetésre kiküldöttek: Cuppogó, Concord és Wilhelm. Eligazítás azonnal! A többiek arccal a falakhoz! – üvöltötte ellentmondás nem tűrő hangon. A foglyok gyorsan, hang nélkül vonultak hátra a barlang falaihoz. Csak a Nagyajtó dördülésére fordultak vissza ismét. Gertrúdisz elmormolt egy gyors imát a Védelmező Nagyasszonyhoz, mint minden alkalommal, ha egy gnóm bevetésre vittek, és gondolatban sok szerencsét kívánt Wilhelmnek.

5. Kivilágított, széles folyosón haladtak. Elöl a két gaetki, jobbról-balról az elfek. Középpütt pedig a három rab, a vérfarkasok gyűrűjében. Négyeszet lépett a gnóm (130-at a barlangi troll), míg megérkeztek céljukhoz. Wilhelm nem is vette észre, hogy hol maradtak el kísérőik, úgy elbűvölte a hatalmas terem csodás látványa, ahová beléptek végül. Szemkáprázató fényeséget árasztott az a több száz milgand, melyeket spirális vonalban, a csúcsosan felfelé futó mennyezetre illesztettek. A terem tulsó felén félkör alakú asztal, a mögötte pöffeszkedő gaetkik szinte körülülték a termet. Pontosan szemben, az asztalfőn fedetlen arcú férfi. Kopasz fején élénk színekkel festett hatalmas rang-taréj. Vállain, nyakában, karjain mágikus szimbólumok, ékszerek egész sora csillog-villog. Harsogó és Halál leültek az asztal üresen maradt jobb- és baloldali utolsó székeire.

– Térdre! – dörrent rájuk valaki, s ők rögtön térdre borultak uraik előtt. – Elérkezett a nap, hogy ezek a szolgák ismét tanújelét adják hűségüknek, és önfeláldozásuknak. Ma portyára megy ez a három torzszülött. A feladatuk, hogy útonállóként, gaetkiket fosszanak ki, s a pénzt, értéket, mit szerznek, hűséggel beszolgáltatásuk a Klánnak. Minden élő elpusztul egyszer. A kérdés csupán az, hogy értelmetlenül teszi-e ezt, vagy halála

hasznára válik egy nálánál hatalmasabb eszmének. Küzdjetek úgy, hogy méltóak legyetek a Klán jelvényeire, s ne kíméljétek senkit.

Ekkor az asztalfőn ülő kopasz mellől egy fiatal, tetőtől-talpig lágy-kék színbe burkolódzó galetki lány emelkedett fel ültéből. Hátradobta köpenye kámszáját arcából, és tekintetét Wilhelmébe fúrta. „Esküszöl, hogy a Klán ellen nem fordulsz soha...”

– ...esküszöm... — suttogta monoton hangon a kis gnóm dermedten, kővé vált tekintettel. „...a portya végétével visszatérsz ide, beszámolsz a tetteidről, és átdodod, mit szereztél...” — ...átadom mit szereztem... — „...társaidra vigyázol, balálukat megbosszulod, s titkainkat a balálba viszed magaddal.” — ...a halálba viszem magammal... esküszöm...

Mint egy tudat nélküli zombi, úgy lépdelték hárman a szűk, kanyargós járatban. Wilhelm csak halványan emlékezett arra kondícióra, amit a mentalista végzett el a tudatában, és nem tudta, hogy a társait mire eskették fel, de ez nem is érdekelte. A közeljövőre próbált összpontosítani, a túlélésre. Egy kisebb helyiségre vezették őket, ahol vérték, fegyverek és ékszeres sorakoznak rendezett sokaságban a polcokon. A kis gnóm rögtön látta, hogy semmi igazán értékes, vagy használható nincs itt. Magának egy fogazott tört választott, mivel ezzel tudott kicsit harcolni, ha rákényszerítették. Bizott a mágikus képességeiben. A Cuppogó magára erőltetett egy bronz mellvértet, a Concord pedig teljes testét páncélba burkolta.

6. A galetki két szolgálójával érkezett a Csatornaszintre. Amint észrevette a feléje tartó triót, a szolgálókat azonnal harcba küldte, és varázsolni kezdett. Wilhelm is ellötte a saját védővarázslatait. Kifeszített egy elemi védelmet, majd ellőtt egy ellenállás megtörését. Cuppogó hatalmas bődüléssel vetette magát a fejletlen, de villámgyors nedonkutyára. Concord baltáját lóbálva a galetkire rontott. Miközben gazdjára háta mögé húzódva a sunyi káoszmagus tűzgolyót hajított Wilhelm csapára. Szerencsére nem sok kárt tett bennük, mert Cuppogó már kívül került a hatósugarán, a törp természetes rezisztanciája, Wilhelm pedig magas immunitása révén menekült meg a pusztulástól. A galetki varázslatainak nem volt látható hatása. Wilhelm, amint bevégezte a kántálást, azonnal elsütötte a legnagyobb varázslatot, amit csak ismert. Az isteni barag falrepszto dördüléssel csapott le az ellenségre. A nedonkutyá azonnal porrá omlott a varázslat hatására, a káoszmagus, és a galetki azonban túlélte azt. Wilhelm csak ekkor vette észre, hogy a hatalmas tuskékkal felvértezett galetki keresztlázolva szegény Pajzsos Concord testén megindult feléje! A Cuppogó eközben bekapott egy energiáfolyamot a káoszmagustól, de ennek ellenére sikerült hatalmas karjaival megragadnia az eszelősen vihigó, vérben forgó szemű mágust. Egyetlen roppantással kivégezte a nyiszlett varázstudót. Eközben a galetki velőtrázó üvöltéssel

lendítette hatalmas karmait a kis gnóm felé. Csak ügyeségének, gyorsaságának, a szerencsének, vagy a Védelőző Nagyasszonynak volt köszönhető, hogy nem találta el őt. Wilhelm kétségbe esetten próbált kitalálni valamit. Az általa ismert varázslatok nem tesznek jelentős kárt ebben a monstrumban... Hátrálni kezdett. A galetki mögött ekkor feltűnt Cuppogó alakja. Ekkor a kis gnóm kezébe akadt egy üvegcske. Colt ajándéka! A bősésség itala égette torkát, ahogy gyomrába folyt, és azonnal kifejtette hatását. Valahogy kitágult a világ! Valahogy kivilágosodott! Valahogy lelassult, és még számtalan kiterjedése az anyagi létnek megváltozott hirtelen... vagy talán ő maga változott meg? Wilhelm oldalra vetődött, és félregurult. Cuppogó ekkor csapott le a galetki tarkójára. Amaz hörögve megpördült, és karmait lóbálva vetette magát a halálos sebekből vérző trollra. Wilhelm előhúzza a fogazott tört. A hulla fölé hajló galetki háta mögé lépett, és a fegyverrel a levegőbe rajzolta az orgyilkos ritualisták rúnáját, melyet Gertrúdisz tanított neki... aztán lecsapott. A dőfésbe beleadta minden erejét, az elméjében felgyűlt összes manát, és kicsit a lelkét is. A galetki hang nélkül omlott össze, és Wilhelm, az útonálló csapat „esze” kimerülten a földre rogyott. A percekkel később érkező galetki portyázók már csak a kifosztott és megcsonkított testeket találták a Csatornában.

7. A Kisajtó megint kinyílt. Egy riadt szemű harci törpét löktek be rajta. Három gnóm indult meg felé. S hárman, ék-alakzatba rendeződve álltak meg előtte.

– Wilhelm vagyok. A Gyűjtőben én parancsolok. Engedelmeskedsz, vagy meghalsz. Ha azt teszed, amit mondok, életben maradhatsz. Világos?



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ŐSÖK VÁROSA – KUTYASZINT

Sziaztok! Örömmel értesítek mindenkit, hogy beindult a szint elemző cikkek tömegtermelése! Az, hogy a 8. szint még nincs teljesen felfedezve nem állhatott az utamba, egy ravasz trükkkel visszakanyarodtam az 5. szintre, és most ezt elemzem ki, a kicsit lassabb tempóban baladó játékosok nagy örömére! Alant pedig sorozatunk szokásos mottója olvasható:

FIGYELEM! AZ ALÁBBI ANYAGBAN A FELFEDEZÉS ÖRÖMÉT JELENTŐSEN KÁROSÍTÓ DOLOGOK VANNAK, AKINEK EZ FONTOS AZ NE OLVASSON TOVÁBB, A TÖBBIEKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!

Újdonságok, újdonságok... nehéz így visszatekinteni másfél évvel ezelőltre, hogy mi az, ami újdonságként szolgált akkoriban. Ami egészen bizonyos, hogy a szintre felérkező varázsló karakterek kedvenc szórakozása az új varázslatok, a felejtés lesz! Végre visszazerezhetik a régebbi, kisebb hatásfokú varázslatokba ők KNO-kat, és tetszés szerint oszthatják el a hatalmasabb varázslataik között. Igaz, ezen a szinten nem találunk sok értelmes új varázslatot, de az előző szinten növelgetni kezdett villámsújtás, féreg érintése vagy szellemkalapács nagyságának hirtelen megugrásában bizony sok segítségünkre lesz az életszívből, jégcsóvából és még ki tudja miféle – régen nem használt – varázslatokból visszaszerzett KNO mennyiség! Mielőtt azonban vadul felejtani kezdenénk, nem árt számolgatni egy kicsit, lehet, hogy jobban járunk, ha előtte KNO-zuk a felejtés varázslatunkat jól, majd a felejtések után magát, a felejtés varázslatot is felejtjük. A felejtés varázslat pontos (a szabálykönyvhöz képest jelentősen megváltozott) működéséről amúgy az 5. szintre költözésünkkor külön encyclopediát kapunk.

Egy másik, kevésbé örömteli újdonság, hogy ezen a szinten már mindenfelé szaladgál a játék első, átok varázslatot is használó szörnye, a gonosz banya. Nem kell izgulnunk, szinte biztos, hogy mi sem úszuk meg, hogy le ne átkozzon minket. Ajánlom mindenkinek, hogy írjon egy olyan makrót, amit minden fordulója első parancsaként kiad majd a közeljövőben. Ebben szerepelhet a kisebb/nagyobb erőpajzs varázslat elmondása, a gyógyítás beállítása (ha az előző forduló végén kikapcsoljuk, így biztos nem felejtjük majd el visszakapcsolni), valamint természetesen amiért az egészet felvettem, a BE 9 5 parancs. Ezzel tudjuk eltávolítani magunkról az esetleges átkot. Ha nem átkoztak meg minket az előző fordulónkban akkor természetesen a parancs nem hajtódik végre! Ebbe az úgynevezett kezdeti makróba beírhatunk még más, számunkra hasznos, gyakran használt parancsokat, így minden fordulóban értékes parancshelyeket spórolhatunk meg! Ilyen például a szellemidézés varázslat, a minden körben első, még 0 TYP-s portyázás, vagy például, ha vannak szolgálaink, az E 9 32 parancs, amivel könnyen elkerülhetjük a „véletlenül” éhen pusztuló szolgálak esetét.

Az 5. szinten már főzhető a kihívás itala (#68), ami ragálygomba (#26), elelnotichlan (#31) és velparaj (#35) segítségével készül.

Hatalmas segítséget jelenthet a szintén először ezen a szinten főzhető gyorsaság itala (#67) (gyilkos boróka (#27), elfu moha (#33), rémcserje (#34)), mely egy nagyon különleges ital, minden galetki csak egyetlen egyszer ihat belőle élete során! Ekkor azonban örökre élvezheti az ital által nyújtott +2 gyorsaság tulajdonságot! Persze nem biztos, hogy mindenkinek muszáj már most benyakalnia ezt az italt, hiszen ha egy 6-os gyorsaságra isszuk meg, akkor az 8-asra nő, tehát olyan mintha 13 KNO-t költöttünk volna a gyorsaságunkra. Ha sokáig halogatjuk, akkor lehet, hogy emiatt nehezebb lesz legyőzni a szörnyeket, de később mondjuk 22-re tornázott gyorsaságra meginni már azt jelenti, mintha 45 KNO-t költenénk rá.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

A kalmárok itala (#66), mely egyetlen komponensből, a velparajból (#35) készül, a kör végéig +5-öt ad ékszerészet és kereskedelem szakértelmünkhez. Nagyobb adás-vételek, vagy kalandokban található ez irányú szakértelem próbák előtt ajánlott iszogatni belőle egy jót.

A csapdaészlelés itala (#65), ki hinné, a csapdaészlelés szakértelmünket növeli csak, azt viszont egyből 10-el magasabbra. Abban a fordulóban amikor megisszuk, nem kell gonosz galetki társaink alattomos csapdától rettegnünk tehát. Receptje: sárkányvirág (#32), rémcserje (#34).

A végére egy igazi különlegességet tartogattam, minden gazdag galetki vagyonának megalapozóját, a kincskeresés italát (#64), melynek komponensei mindössze egy mézfű (#29) és egy velparaj (#35). Hatására a forduló során több kincset találunk majd, lesz új csillogó lemezpáncélunk, arany fülbevalóink és persze rengeteg hasznos mágikus cuccunk. Aki csak teheti igyon belőle minél többet!

Eme szokásos bevezetés után, most térjünk rá arra, ami a legjobban érdekelt mindenkit! Nevezetesen, hogy hogyan lehet hiperkomplex számokból konkáv halmazt alkotni úgy, hogy az a recipriverexkluzív (önmagán kívül bármely más számmal egyenlő) számok halmazának részhalmaza legyen... nem... mégsem... azt hiszem ilyenkor inkább a szint elengésége lényének tanulmányozása szokott jönni. Nem győzöm ilyenkor hangsúlyozni, hogy ezek a szörnyek csak azok, amelyek a csarnokban, illetve vadászat során is jöhetnek ellenfélnek!

2 db Sötét elf harcós (#83):

Főleg a varázslóknak fognak kellemetlenségeket okozni, egyrészt 20-as szintű rezisztenciájuk, másrészt aktívan használt, 8-as csendvarázsuk miatt. Másokat csak spontán széjjel lönek lőfegyvereikkel. Na azért annyira nem kell félni tőlük, hiszen gyorsaságuk csak 10-es, tehát maximum 2 lövést adnak le ránk fejenként egy körben. És mivel mindössze 11-es a lőfegyver szakértelmük, ha van egy kicsit nagyobbacska védelmünk, nem is nagyon találunk el minket. Ha meg nincs, akkor a vastag bőr mindig megfelelő védelmet szolgáltat ellenük. Méretük is csak 50-es, így hamar széjjelpusztíthatóak! Ha legyőztük őket, szép kis kincsek repkednek ki belőlük, nyílpuskák, kardok, páncélok... A legszebb darab, az ében lánccing (#134), melynek különlegessége, hogy a +15% védekezés mellett nem ad negatív módosítót gyorsaságunkra!

Orgling disznó (#84):

Hát nem egy vérengző fenevad, annyi biztos. Mindössze egy 7-es méretű foga van, amit a harcban fel tud mutatni, igaz, erről bénító méreg is csöpög. 70-es mérete van, és 9-es büze. Ahogy azt az orglingóktól megszoktuk, savval, gázzal, méreggel ne nagyon pró-



bálkozunk, 18-16-20 az ezirányú immunitásai mértéke. Gyorsasága is csak 5-ös, szóval nem egy hathatós ellenfél.

Lidérláng (#85):

Mindössze 12-14 ÉP-jű lény, melynek különlegessége, hogy nagyon nehezen eltalálható, és jó gyors is (15-ös gyorsasága van). 18-as elektromos lehelettel harcol, kivéve ha nagyon ellenállóak vagyunk az elektromossággal szemben, mert akkor inkább jeget lehel. Kezdő szellemi mágusok szellemkalapálás helyett jobb, ha inkább életszívják, hiszen 20-as az IQ-ja! Az életszívaást amúgy az ütős karaktereknek is ajánlom ellene, mert eltalálni kissé nehézkes. Ezzel csak annyi a baj, hogy rezisztenciája 20-as, de még mindig jobban járunk ezzel, mintha folyamatosan a levegőt ütögetnénk mellette. Búzre persze immúnis, nehogy jó legyen nekünk.

Kék-vörös atya (#86)

+ kék testvér (#87) + vörös testvér (#88):

Eleg durva banda, főleg közelharcos karaktereknek, akik kénytelenek közeledni az atyához, így átrohanni annak 10-es tűzfalán. Persze ehhez előbb le kell győzni az utunkban álló két testvért. Ez nem olyan nehéz munka, mivel csak 40-45 ÉP-jük van, ráadásul gyorsaságuk sem jelentős, mindössze 8-as. A kék testvér jeget lehel, a vörös tüzet, és persze amúgy 15-ös szintű immunitásuk is könnyen kitalálható, hogy melyik elemi támadási forma ellen védi őket. Ehhez egy kis adalék, hogy az atya elemi védelem varázslata még pumpál kissé ezen immunitásokon. Még egy kis extra, hogy 5-ös szintű tűz, illetve jég aurájuk van, ami a roncsolással nem rendelkező ütős karaktereknek okozhat egy kicsit kellemetlen-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

séget. Ha megöltük őket, szabad az út az atya felé, aki méltó bosszúra számíthat, hiszen az eddigi körök alatt nyilván nem üdögélt tétlenül, hanem használta 6-os energiátüskéjét, 14-es elemi védelmét, 10-es tűzfalát, vagy gyógyító szellővel tápolta a testvéreket. Őt sem nehéz legyőzni, neki is alacsony, 45 körüli a mérete.

Óriáspók (#89):

Hát nem egy félelmetes teremtmény, bár lassú ütős karaktereknek lehet vele kicsi gondja, tekintve a 6-os méretű csáprágójáról csöpögő 16-os bénító mérget. 9-es bűze van, de különben amúgy semmit nem tud felmutatni, könnyű ellenfél, 8-as gyorsasággal és 80 körüli mérettel. Kontakt- és egyéb mérgekkel azért ne nagyon próbálkozzunk ellene, nem fogja meghatni.

Quwarg harcós (#90):

Az eddigi quwargok legfélelmetesebbike, 2 véttaggal, és 11-es kontaktméréggel. Ne adjunk tehát lehetőséget neki, hogy megüssön minket, leginkább legyünk gyorsabbak nála, és üssük le hamar. Ehhez 10-es gyorsaságát kell legyorsulni és 70-es méretét 0-ra vagy az alá redukálni. Ebben 15-ös vastag bőre segítségével lesz ellenünkre, valamint a jegesek ellen 14-es hidegimmunitást is kifejlesztett.

Káoszmagus (#91):

Lila, töpörödött mágiahasználó. De még milyen! 11-es szintű tűzgolyóval kezd, így szolgatartó karakterek jogosan lehetnek rá morcosak. Ha közelmentünk hozzá, 11-es energiafolyamát használja, az alacsony támadásbónuszú ütős karakterek nagy örömeire. Végül pedig az eddigi leghalálosabb varázslata, a halál csókja, mellyel nem ritka, hogy 100 felett sebez belénk. Igyekezzük minél előbb megölni, hogy ne jusson ideje erre. 60-as a mérete, de a bűzre szerencsére nem immunis, így könnyen megölhető. Elektromosságra, savra és tűzre 15-ös az immunitása, és mérgek ellen is fel van készülve, mérgesemlegesítés varázslattal.

2 db Manapoid (#92):

Hát, a varázsló karakterek számára meglehetősen kellemetlen egy banda, mivel az egyik megszakítással, a másik pedig tudatrombolással kezd. Ez jó eséllyel be is jön neki, és akkor a fordulónk hátralevő részében vagy tétlenül bámulunk a csatákban, vagy minden TVP-nket időzésre pazaroljuk. Na azért ennyire nem vészes a helyzet, ha sikerül gyorsabbnak lennünk, mint a 9-es gyorsaságú manapoidok, akkor az első körben megöljük az egyiket, a másik pedig megszakítást varázsol. A 2. kör elején pedig levarázsolhatjuk a másikat is, így megússzuk tudatrombolás nélkül a dolgot. Ez csak akkor nem működik megfelelően, ha szellemi



mágusok vagyunk, és még alacsony a szellemkalapácsunk, mivel a manapoidoknak 12-es az IQ-ja. Na persze alacsony varázslatszint mellett az is előfordulhat, hogy megszakítja a varázslatunkat a galád manapoid. Más karaktertípusok számára nem nehéz ellenfél, csak arra vigyázzunk, hogy szellemkalapácsuk 41-et sebez, tehát ne játsszunk velük sokáig, igyekezzünk minél előbb pontot tenni a csata végére! Ha szolgánk is van, az ellen annihilációval kedveskedik ellenfelünk, ami jó lehet, hiszen addig sem mivelünk törődik, viszont utána járhatunk a templomba szolgálókunstruációra. 55-60 a méretük, és haláluk után barna manakó marad vissza belőlük, mely néhány kalandhoz, vagy klánküldetéshez kelhet nekünk.

Gonosz banya (#93) + vérfarkas (#94):

A szint legkellemetlenebb párosa. Míg a vérfarkas a feltartásunkra törekszik, a banya a háttérből átok és mérges csípés varázslatokkal lesz káros a mi, és szolgáink egészségére. Először tehát valószínűleg a 60-70-es méretű vérfarkast kell legyőzzük, aki regeneráció és vámpirizálás segítségével tartja magát életben, miközben persze folyamatosan harapdál minket, 25 körüli sebzésekre képes fogával. Savra és mérges gázra 8-as szintű immunitásai vannak, bűzzel szerencsére minden további nélkül meghatható. A banya már nem ennyire felkészületlen a védekezés terén, viszonylag nehéz eltalálni, ő teljesen immunis a bűzre, és elektromosságra valamint tűzre 13-as szintűek az immunitásai. Varázslók ellen is felkészült, 12-es rezisztenciával, szerencsére mérete csak 44-50 közötti. Ha legyőzzük őket, a nehéz munkáért kárpótol minket a bőséges lélekenergia.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN



Kék ekinda (#95):

Gusztustalan tárgypusztító szörny, 2 végtaggal, melyekből szerencsére a másodikon már nem tárgyirtás, hanem roncsolás van. Azért ennek ellenére megfelelően effektív, mivel 12-es a gyorsasága, így könnyen elképzelhető, hogy ő üt először, márpedig akkor valószínűleg tárgyat is irt... gyorsaságra, vagy javításra fel! Legyőzéséhez 70-es méretét kell figyelembe venni, valamint elemi támadások elleni 6-os immunitásait. 2 ekinda haj is található nála halála után!

Tüskés hólyag (#96):

Közelharcról indul ellene a csata, ezért löfegyveres karakterek rettegett mumus szörnye. Amúgy viszont nem egy nagy szám, négy végtaggal harcol, de mivel ezen végtagok mindegyike csupán 1-es méretű, ezért érdemi sebést nem tud bevinni nekünk. Annál inkább meghatóak viszont a csápjain található speciális képességei, melyek sorrendben: paralizáció, roncsolás, bénító mérge valamint vámpirizáció. 20-as savimmunitása védi a savleheletektől, amúgy viszont könnyű dolog levérni 60 életpontját. Halálakor azonban bosszút áll, felrobban, bele egyenesen a képünkbe!

Szárzaföldi uborka (#97):

Mint ahogyan azt az enciklopédiája bölcsen megállapítja, ez a szörny csak egy veszélytelen gyakorlási lehetőség. Mindössze egy darab, 2-es méretű végtaga van, rajta vámpirizáció. Hát ebbe nem

sűrűn fogunk belehalni az biztos! A gond az, hogy nekünk az is bőven elég szomorúság, ha esetleg nem tudjuk megsemmisíteni a csarnokban előttünk álló uborkát. Ez elő is fordulhat, tekintve, hogy főleg a túlélésre specializálódott ez a lény. Vámpirizáció, 10-es regenerálás, 11-es vastag bőr, 14-es rezisztencia... na meg persze a tekintélyes 120-130-as méret.

Elektromancer (#98) + elektraton (#34):

Az elektraton már ismerhetjük a korábbi szintekről, az elektromancer egy hasonlóan megrázó személyiség, elektromos falat, villámsújtást valamint elektromos kezet használ ellenünk. Természetesen ő maga rendkívül ellenálló az elektromossággal szemben, 30-as szintű az immunitása, mérete pedig 60-as. Amúgy nem tud felmutatni semmi érdekeset, na persze azon kívül, hogy elektraton barátjával karöltve pillanatok alatt kivégez minket, hacsak nincs megfelelő védelmünk ellene (immunitás, elektromos pajzs, vagy a szörnyek minél előbbi elpusztítása ajánlott).

Csúf gusztustalanság (#99):

Hát ez a dög bizony nem csak kinézetre gusztustalan! Erről gondoskodik 3 végtaga, és kronoérintése, energiaszívása valamint kontaktmérge. Nem árt minél előbb kipurcantani. Ezt nehezíti 10-es büze, 4-es vastag bőre és 7-es immunitásai. Szerencsére gyorsasága csak 7-es, így jó eséllyel mi üthetünk előbb. Mérete 65-70, ha ezt nem tudjuk egy kör alatt levérni, akkor már csak védelmünkben, na meg persze szerencsénkben bízhatunk, hogy a gusztustalan végtagspeckói minél kevesebb kárt okozzanak nekünk.

Nagyobb elementál fatty (#100):

Újabb közelharcos monster, ráadásul 20-as immunitásai miatt a löfegyveresek kedvelt másodlagos támadása, a leheletek ellen is védett. Ahhoz, hogy 70-75-ös mérete ellenére egy esetleges harmadlagos támadás kifejlesztésével megöljük nem sok esély van, marad a szolgázás vagy a dimenziókapu. Még a főállású lehelőknek is komoly ellenfél lehet, mivel a bűz természetesen nem hatja. Ha 4-5 körös csatákat tervezünk ellene, és 15-ös lehetet valamilyen immunitás növelésével akarjuk kivédeni, hiába fáradunk, ugyanis ennek a dögnek minden lehetete 15-ös, így ha van tűzimmunitásunk, akkor inkább pl. jeget lehel ellenünk.

Hmm... itt gondolkozok már vagy fél órája, hogy mit írjak befejező szövegnek, de végre rájöttem, hogy nem írok inkább semmit, hiszen még be sincs fejezve. Ugyanis, mint az köztudott, a következő krónikában folytatódik az 5. szint leírása!

Szeitz Gábor

ŐSÖK VÁROSA – HÍREK

Klánháború

Kezdetét vette a klánháború. Annak ellenére, hogy mennyit morogtak néhányan az internetes levelezési listán, meglepően nagy számú játékos vetette magát a harcokba, és lelkesen csatázik mindenki. Sőt, e cikk írásakor már épp véget is ért a küzdelem a 8. szinten, a lázadók fölényes győzelmével ért véget. A 12 lázadóból (igaz, ezek közül egy egyetlen egyszer nem harcolt, nyilván közvetlenül a győzelem előtt költözött fel) mindössze egy esett ki. A császári rend védelmezői kilenc katonát vesztek. A többi szinten egyelőre kiegyenlítettten folyik a küzdelem, mindkét oldal szenved veszteségeket.

Felmerült egy kérdés a fórumon a klánháborúval kapcsolatban. Mi történik, ha valaki felköltözik egy olyan szintre, ahol már véget ért a klánháború egy olyanról, ahol még folyik? Nos, ilyenkor az illető automatikusan „kiesettnek” minősül.

Áttörés

Kísérleti jelleggel bevezettem egy új szakértelmet a fenti néven. Ezt a szakértelmet az akadémián nem lehet elsajátítani, egyelőre csakis úgy növelheted, hogy szerzel olyan tárgyat, amely áttörést ad. A többi szakértelemmel ellentétben, de a méregimmunitáshoz hasonlóan, az áttörés működik, ha a szakértelem alapszinten sincs meg (hiszen különben nem lenne értelme). Tehát értelmes a 0(3)-as áttörés, bár a karakterlapodon még nem jelenik meg.

Ahányas az áttörésed, annyival alacsonyabbnak számít az ellenfelek rezisztanciája a varázslataiddal kapcsolatban. Áttörést adó tárgyak fokozatosan (és óvatosan) fognak a játékba kerülni, hogy ne boruljon fel az egyensúly, és csakis magasabb szinteken. Azért is nem lehet fejleszteni képességszintből, mert így néhány karakter könnyen ignorálhatná a rezisztanciát (és így legyőzhetetlenné válna).

Olimpia

Az idei ŐV olimpia az eddigi, jól bevált szabályok szerint lesz megrendezve: lesz pankráció, hagyományos harc, psi viadal és csapatverseny, valamint játékos vetélkedő. A díjazásban igyekszem minél izgalmasabb dolgokat kitalálni. Itt jegyzem meg, hogy az ŐV olimpiai fordulókat nemcsak személye-

sen lehet átvenni a TF-ŐV találkozózn, hanem ki-küldjük e-mailben, illetve levélben, de csak a találkozózn lesz lehetőség élőben licitálni a különleges tételekre. Annyit előre elárulok, hogy ezúttal ez egy igen rendhagyó árverés lesz! Itt említem meg, hogy a találkozózn lehetőség lesz egyéni szörnyek tervezésére is – a legjobbak bekerülnek a játékba, enciklopédiájuk pedig tartalmazni fogja megalkotójuk, létrehozójuk nevét! És akkor még nem említeném a tréfás vetélkedőket, amelyek legjobbjai hírnevet és őskövet kapnak... Szóval mindenki várunk élőben, elmondhatjátok észrevételeiteket, kívánságaitokat, mit szeretnétek látni a játékban. Pontos cím és egyéb információkat ld. a hirdetésben (44. oldal).

Apróságok

- A torzszülött arénába új ellenfelek kerültek, hogy a leghatalmasabb galetkik is találjanak maguknak ellenfelet.
- A 7. szinttől a véletlenszerű küldetésekből valamivel csökkent a generálható szörnyek maximális erőssége.
- A vegetáriánusok jóllakottsága sem mehet 200% fölé.
- A fűvészkertben és fűraktárban becseréléskor kaphatsz legfeljebb 2-vel magasabb szintű fűvet. Tehát ha két 1-es, és egy 2-es fűvet adsz le, akkor kaphatsz érte egy 3-ast.
- Az aukciósház kinyitott a 6. szinten.
- A 4. szint alatti aukciósházakban is érvényes már az új aukciós szabály, azaz bármeddig lehet licitálni, azonban az eladó legfeljebb az alapár 180%-át kaphatja meg.
- A megszakítással kapcsolatban volt egy hiba, néha az ellenfél (a másik szemszögből kiírt csatában) rengeteget sebződött, ezt a hibát javítottam.
- Ha egy küldetésnek az a szövege, hogy használj X alkalommal valamely parancsot, akkor ezt nem helyettesítheted mennyiségi paraméterrel vagy több paraméter megadásával! Ha például a klánküldetés az, hogy használj a J parancsot 5 alkalommal, akkor hiába adsz ki egy J <par1> <par2> <par3> <par4> <par5> parancsot, a küldetés nem fog teljesülni.

Tihor Miklós

Nyafogó Nefelejcs levelezése 30.



Kedves Bartleby!

Köszönöm leveled! Örültem neki, és teljes mértékben egyetértettem azzal a véleményeddel, hogy az olimpia rém unalmas dolog. Számomra is tökéletesen érdektelenné vált, ezért sem a főkészülés szempontjából, sem a barátaimmal folytatott beszélgetésekben nem foglalkozom vele (legfőkébb méltóan kis terjedelemben). Láthatod majd, hogy ebben a levélben sem említtem majd ezt a monoton versengést, ehelyett elsősorban klánháború által meggyötört mindennapjaimról szólok majd.

Sajnos, elkévttem azt a vezetés hibát, hogy én is jelentkeztem eme küzdelembé a lázadók oldalán. Nem mint ha megváltózt volna a véleményem: továbbra is százszor igazságosabbnak tartom a felkelés nemes ügyét, mint a gaz császári zsarnokságot. Am – mint az az alábbiakból is kiderülhet majd – a háború kirobbanásának első percétől nyilvánvalóvá vált, hogy amúgy is nyomorúságos életem még sötétebbé és reménytelenebbé vált. A harcok tölem túlságosan nagy áldozatot követelnek, és aránytalanul nagy szenvedést okoznak számomra. Nyaff! Rádásképpen semmi esélyem nincs a császári martalócokkal szemben, és mivel az is köztudott, hogy a megalkuvó császárbérencek óriási túlerőben vannak ebben a szerencsétlen Hegyben, teljesen magától értetődő, hogy a szörnyű háborúskodás vége számomra és a felkelés igaz ügyét támogatók számára csakis tragikus vereség lehet... Nem hiszem, hogy létezik olyan hősiesség és szent akarat, amely kiegyensúlyozhatná a zsarnok híu rabszolgáinak hatalmi, katonai és propagandatúlsúlyát. Nyaff!

Most is, ha óvatosan kidugom a fejem barlangom száján, és körbenézek, mindenütt zord tekintetű fejtámadásokat látok, akik a hős lázadókat próbálják törbe csalni. Az árnyekokban orgyilkosok surranak, garrottajkáról kontakiméreg csöpög az alagútjáratok kópadozatára – és ezek az elvetemült gyilkosok orvul támadnak az arra tévedő, mit sem sejtő forradalmárookra. A folyosókon meghatározott időközönként császári rohamosztagosok csizmái dübörögnek végig, fenntartva ezzel a félelem és rettegés légkört. Csizmái, mondom, és tudom, hogy a legtöbb szerencsétlen felkelőnek még egy szakadt bocskorra is alig jut, ezek bezeg elit csatavértékben hívalkodnak. Nem csoda, hiszen önzönlík a tömerek elsikkasztott pénz a császári szintről, és

arról se feledkezzünk meg, hogy a Tudósok is – elvtlenül, de kétségtellenül kiváló taktikai érzékkel – a zsarnoki oldalt gazdagítják.

Különösen kétségbeejtőnek tartom a galetiki társadalom jövőjére nézve (amit persze én már nem fogok megélni, de mint határozott felelősségtudattal rendelkező személy, aggódhatok miatta), hogy közvetlen baráti körömet is jelentősen megosztotta a rémes háborúskodás. Sok Tudós található például közöttük, és ők persze egy galetiként a lehűtő tirannus oldalára álltak. Viora például csinos kis kampánylevelében győzködött engem arról, hogy milyen szép élet jön akkor, ha a dicsőséges császár győzedelmeskedik. Akkor a tolvajokat nem lehet majd elverni, ha lebuknak, ehelyett majd jól börtönbe zárják őket... Igazán gyönyörű, fenséges jövőkép, mondhatom, csak azt nem értem, miért nem tért vissza tőle a réges-rég elveszett életkedvem. Nyaff!

Ennek kapcsán azon gondolkodtam, hogy miként van ez? Szerintem ordítón nyilvánvaló, hogy miről van szó: a zsarnokság elleni igazságos küzdelemről! Akkor hogyan lehetséges az, hogy alapján véve intelligensnek tartott barátaim egy része ezt nem ismeri föl? És – micsoda véletlen! – ezek az ismerősem egytől egyig azon klánok tagjai, amelyek behúzott farkokkal sorakoztak föl az önkényrűr oldalán. Hihetetlen, hogy a galetikik szabad vé-



leményét milyen borzasztó mértékben torzítják olyan külsődleges tényezők, minthogy mely klán tagjai. Képesek kritikátlanul elhinni bármit, amit a klánjuk vezetősége állít. Ha ezek az elvetemült vezérek azt mondanák a lázadókról, hogy mindannyian varázstárgy-hamisítók és rituális anyagvilágosok, akkor másnap a császáriak ezzel az otrombá jelszóval a szájukon rohanának a harcba, függetlenül attól, hogy az előző napon még mindannyian tökéletesen tisztában voltak azzal, hogy ez nem így van. Nyaff!

És persze nyilván én sem vagyok teljesen elfogulatlan, hiszen bárdként a lázadás oldalán állok, de minden racionális tényít fegyelembe véve is azt kell, hogy gondoljam: nekünk van igazunk. Az első gyilkosságot a császáriak követték el (a Mutáns klán vezetőjének törvénytelen deportálásával), és tegnap, amikor klánom székházában jártam, egy névtelen jóakarómól hallottam, hogy a zsarnok bérencei egytől egyig kútmérgezők és szüzeket molesztálnak... Szörnyű, ezt eddig nem gondoltam volna, de ennek a borzalmas ténynek a fényében kétszeres erőfeszítéssel fogom magam a harcba vetni. Ami persze még így is igen-csak kevés, de remélem, vérem majd átokként száll annak a gaznak fejére, aki majd engem, és ezzel egyetemben a galetki nép jövőjét elpusztítja! Nyaff!

Már egy hete tart ugyanis a küzdelem. Megosztom veled hát borzalmas élményeimet, de készülsz föl arra, hogy idegeid pattanásig feszülnek majd ezektől a rémtörténetektől...

Egy szép napon békésen, abszolút ártatlan gondolataimba révedve sétálgattam a szolgák szintjének főterén, eszembe se jutott, hogy már el is kezdődött a háborúskodás, amikor egyszerre eléim ugrott egy rettenetes tekintetű Tisztogató, és se szó, se beszéd, nekem támadt. Már találkoztam párszor ezzel a marcona, kőrszakállas alakkal, Vidámhalálnak hívják. És ha ő nem lenne elég, mellette ott rohogott ölebe, egy hajmeresztő quwarg katona is! Nyaff! Abban a pillanatban lepergett előttem az egész életem, de szerencsére hős követőim haborzás nélkül a védelmemre keltek. Kőfejű feje dobta Vidámhalált egy sziklarepesszel, Tengerszem és Bibircsók pedig agyba-főbe verték, miközben én elrejtőztem egy jókora sztalagmit mögött.

Hé, hová lett a quwarg katona? Meghökkenve láttam, hogy az óriásrovar a saját gazdáját kezdte ültelni. Mi történhetett? Ki érti ezt? No, sebj, erkölcsi fölnyemet érzekelve én is bátran előmerészkedtem az álló cseppkövek közül, és az ellenséges galetki posztjába leheltem néhány aprócska elektromos szikrát. Az oldalamon álló elsőprő többség hamarosan győzedelmeskedett, Vidámhalál megverten rogyott a barlangrendszer talajára. Szóltam az áruló quwarg katonájának, hogy szállítsa haza a szerencsétlen megtevésztett galetkit, én pedig peckesen hazasétáltam. Hogy mekkora hős vagyok! A felkelés rettenthetetlen bajnoka.

Még békésen emésztettem elképesztő győzelmemet, és pihentetem a rettenetes küzdelemben szerzett lelki sebeimet, amikor máris szembe kellett néznem egy újabb vézetes fenyegetéssel. Most a barlangom jámbor homályában támadt rám egy vérbeli császárbérenc! Nyaff! Elképesztő, meddig sülyed még ez a zsarnokok által irányított társadalom! Már a saját lakhelyén sem érezheti biztonságban magát a galetki. Ezúttal Mosquito Drow volt az ellenfelem, a változatosság kedvéért szintén a Tisztogatók klánjából. Riadtan álltam a hórihorgas, ősz hajú férfi előtt (megjegyzem, egyáltalán nem csodálkozom rajta, hogy a császáriak ilyen koravének...), és láttam, hogy ő sem egyedül száll harcba, barlangom bejáratán máris betolakodott szolgája, egy lángoló testű teremtmény is. Egy tűzszalamandrárt ejtett foglyul, micsoda iszonyatos, igazságtalan előny a harcban! Hogy is szállhatnék szembe ezzel az öröki hatalmú lényvel?! Nyaff! – Gyógyegér, ój! – harsogta Mosquito Drow, és maga sem volt rest, rám vetette magát. Én azonban az előző küzdelem tanulságaiból okulva csak biztatóan rámosolyogtam a szalamandrára. A hatás nem is maradt el: a szolga ezúttal is saját urára támadt! Elképesztő, milyen hatással vagyok a torzszülöttekre! Bár tulajdonképpen nem kellene annyira csodálkoznom rajta annak fényében, amilyen elvetemült módon bánik a legtöbb galetki a követőivel. Jó példa ennek a szerencsétlen szörnyetegnek a névadása: hogy lehetett ilyen kretén nével meggyalázni ezt a szerencsétlen kis állatkét?! Nyaff!



De természetesen egyetlen törekeny kis tűzszalamandra nem lehet elég ahhoz, hogy megvédelmezzen ettől a vérben forgó szemű Tisztogatótól. Hol vannak az én követőtömi! Nyaff! A feszültség a tetőfokára hágott, mert rájöttem, hogy mindhárom édesdeden alszanak, és tán fel sem ébredtek a küzdelem zajára...

Szerencsére az utolsó pillanatban előkerült valahonnan Bibircsók, és önfeláldozó módon elem vetette magát. Támadom azonban egyetlen türelmetlen mozdulattal félresöpörte szegénykét, és ő ájultan zuhant a barlang padlójára. Na, azért ennyire nem volt erős ez az ütés, mi történhetett? A következő percben megtudtam: Mosquito Drow most engem csapott po-fon, és meglódukt velem a világ: kontaktiméreg! Nyaff! Ellenfelem kárörvendő vigyorral figyelte, amint elveszem az eszméletem. Lezáruló szemem utolsó pillanataival azt láttam, hogy a tűzszalamandra rátámad a császár hívére, a háttérből Tengerszem lép elő ástíozva, és fönt, a barlang plafonján kedvenc élő cseppkövem, Kőfejű éppen arra készül, hogy a Tisztogató fejére pottyanjon...

És amikor magamhoz tértem, egészen meglepődtem, hogy élek, és senki sem vágta el a torkomat, ellenben követőim lelkesen elmesélték, hogy miként csapták agyon Mosquito Drowt. A renegát tűzszalamandra már haza is cipelte a császári martalócot. Újabb dicsőséges győzelemmel gazdagodtam tehát! Hihetetlen, mekkora hős vagyok, kézenfekvő, hogy eposzok fognak szólni tetteimről. Talán nem ártana, ha hősí ének gyanánt versebe szedném ezt az epikus páviadalt... De mindenekeelőtt elcipeltem szegény kis ájult Bibircsókat a templomba, ahol a pap bácsik az összes sebét fihetetlen szakértelemmel begyógyították.

Am a viláért se gondold, hogy ezután a béke és a virágzás korszaka köszönt reám, és kimaradtam a további fegyveres eseményekből. Dehogy. Az igazán borzalmas dolgok csak most következtek. Miután 2:0 arányban a földre döngöltem a Tisztogatók klánját, jött a háborúnak azon része, melyet „Tudós-szakasz” néven fognak emlegetni az eljövendő történetírói. Nyaff! Bizony ezután egymás után kétszer kellett a Tudós klán tagjával harcolnom. Miután említetted, hogy az olimpiai versengéseket sem kezeleled túlságosan, és az idő is meglehetősen későre jár már – mindjárt itt a milgandoltás ideje –, ezért csak cím-szavakban ismertelek meg a rettenetes tényekkel: előbb Firg, egy meglepően féregszerű férfi támadt rám szolgálhadával (egy arhomad varangy, egy warnök és egy jól ismert tűzszalamandra ügetett mellette). Miután – váratlan fordulat! – a warnök és a varangy bájos mosolyomat látva úgy döntött, én sokkal rokonszenvesebb vagyok neki, és így már hatan álltunk a császár csatlósával szemben, a kiegyenlített erőviszonyok miatt némi szerencsével a javamra dőlt el a küzdelem.

De ezután jött csak a fekete leves! Kozuzo Mannik, egy gigantikus méretű galetki, és két szolgálja támadt rám (barlangi troll és molitár), de az utóbbiak fele ezúttal sem bírt rám kezét emelni (annál inkább urára), így némi meglepetést okozva ismét nyertem. A barlangi troll annak ellenére vált az én hívemmé, hogy láttam: a csata elején éppen az ő sebeit kúrálta Közúzó Mannik egy gyógyító szellővel. Úgy látszik, ez sem tudta elfeledtetni a múltban elszenvedett roppant sérelmeiket...

Hát így állok most. A Tudós-szakaszt is megnyertem 2:0-ra, de tudom, hogy hamarosan eljön értem a végzet. Mert rendben van, hogy iszonyatos szerencsével győzedelmeskedni tudtam néhány Tisztogató és Tudós felett, de mi lesz velem, ha féktelen Katonák, véreskezű Halhatatlanok vagy eszelős Pszionicisták próbálnak majd leőlni engem?! Jobb ebbe nem belegendol-ni! Nyaff! Az esélytelenek nyugalomával várhatnám a további küzdelmeket, de mivel a galetki nép jövőjéért is felelősséget ér-zek, fogam vacog a rémülettől!

Neked azonban boldog életet és fényes jövődot kíván szeretettel:



Nefelejcs

az ifjú sorraadalmar

XVII. TF- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ

TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XVII. TF- és ŐV-találkozót rendez 2002. június 15-én a szokásos helyen, a Láng Múvelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejevetelen!

XVII. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezésre kerül a XVII. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden, a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban.

Hírnökeink mindenkit személyesen felkeresnek és tájékoztatnak a pontos részletekről.

V. TERON HEGYI OLIMPIA

Minden csápokkal, karmokkal, fogakkal és farkakkal rendelkező bátor galetki számára ismét lehetőség nyílik a megmérettetésre. Mágusok, tudósok, íjászok, katonák, lehelők mind bizonyíthatják, hogy ők a legjobbak. A részleteket a helytartói hivatal aulájában kirakott plakátokról, és a helytartói küldöncöktől lehet megtudni.

XVII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

V. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

Egyedi TF-es és ŐV-s tárgyak találnak gazdára nihetetlen áron.

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

Veszély nélkül tesztelheted a TF-es karakteredet szinte minden szörny és kalandozó ellen.

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyereménnyel.

Találkozók

Élőben találkozhatsz játékosársaiddal és a játékezetővel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

101 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2002. május



HOGYAN MŰKÖDIK...

A lőfegyver választás

1. Ha a játékos nem olimpián van, először a feltételes lőfegyver használat kerül kiértékelésre.

1.1. Ha a játékoson nincs mágikus ütés varázslat, és ha ellenfele csak ezüst fegyverrel sebezhető, akkor keresi a gép a 997-es beállítást. Ha ilyen nincs, vagy a megadott lőfegyvere nincs, illetve ha a lény csak mágikussal sebezhető, tekint a 998-as beállítást. Ha ilyen sincs, folytatódik a lőfegyver választás, egyébként kézbe veszi a megadott fegyvert.

1.2. Ha az ellenfél szintje kisebb, mint a legkisebb megadott lőfegyver szint, akkor nem használunk semmiféle lőfegyvert, az alapján beKF-ellet sem.

1.3. Ha az ellenfél kalandozó, és van 999-es beállítás, akkor azt a lőfegyvert KF-eljük be.

1.4. Egyéb esetben megkeressük, hogy az ellenfél szintjétől függően milyen lőfegyver van beállítva, és azt KF-eljük. Fontos: ha ez a lőfegyver nincs a birtokunkban, a gép nem fogja az egyvel alacsonyabb vagy magasabb szintre beállított fegyvert használni!

1.5. Ha a fenti pontok egyike sem teljesült, maradunk az eredetileg beKF-elt fegyvernél. Ha egy lőfegyver van beállítva (pl. hosszú új), amelyhez nem adtuk meg, milyen lövedéket akarunk használni, illetve megadtuk, de az elfogyott, akkor az alapértelmezés lövedéket próbálja a gép használni (hosszú újnál bronzhegyű nyíl).

2. Olimpián a feltételes lőfegyver beállítás nem hajtódik végre. Ehelyett a program megvizsgálja, hogy birtokunkban van-e a beKF-elt lőfegyver, illetve van-e egyáltalán valami beKF-elve. Ha nincs ilyen, akkor beKF-elni nekünk azt, amit használhatunk, és amivel a legtöbbet tudunk sebezni.

3. Az, hogy kiválasztottunk egy lőfegyvert, még nem jelenti feltétlenül azt, hogy használni is tudjuk. Sűrű erdőben, föld alól támadó ellenfelekkel szemben, illetve ha agybénítás van rajtunk, nem tudunk lőfegyvert használni.

4. Amennyiben a feltételes lőfegyver váltás lecsereelte az eredetileg beKF-elt fegyvert, vissza KF-eli nekünk a program, ha van még belőle a birtokunkban. Ez a lövedékek összegyűjtése után történik.

JAVÍTÁSOK, VÁLTOZÁSOK

❖ Amikor egy KT kifejleszt egy képességet, minden tagnál nullázódik az EK parancs leltátása, beleértve a 13. képesség után is az EF nullázásakor. A KT vezet most már tudja nullázni az EK leltátást.

❖ A bölcs szimill idézések most már csak 1 szent jogart vesz el a program.

❖ A düh vérvörös kódének beállítása felkerült a karakterlapra.

❖ A rothadó lián és a drótszűrő mópat TP értékét megemeltük.

❖ Most már kiadható a BA parancs szövetségekre is.

❖ Most már működik a pszi ernyő FT esetén is.

❖ Ha valaki úgy vesz fel szerencsetalizmánt, hogy nincs szerencsejáték szakértelme, nem kap +3 szerencsejátékot. Ha viszont közben megszerzi, és leveles a talizmánt, nem is veszti el. Ha a talizmán megszerzése után nőtt ki a szerencsejátékot, vedd le a talizmánt és újra KF-elj be, hogy megkapd a +3 bónuszt.

❖ Bekerült a játékba egy semlegeseket max-ba gyógyító tárgy. A tárgyat a szent jogarral ellentétben, készíteni kell.

❖ A szent jogar és a sötét ital ára felment azért, hogy nehezebben legyenek lophatók.

❖ A Sötét Földre felkerültek Techniuan oszlopai, jelezve, hogy merre érdemes a rejtőkódú Sötét Herceget keresni – amint azonban a játékosok nyomaiból láttam, a búvóhelyet máris felfedezték...

❖ A t'urlang fiola ára csökkent valamennyit (viszont most már el is használódik, az enciklopédiához híven).

ESTHAR CSÁSZÁRSÁG

Az új területekre rengeteg új dolgot akarunk felrakni, ezért sajnos csúszik a fejlesztés, de remélem a várakozás megéri. Rengeteg új szörny lesz, mókás új képességekkel és varázslatokkal. A Folrang-rubin sárkány páros mintájára, jó néhány pusztában kóborló szörnynek lesz ritka, neves változata, amelyből különleges varázstárgyak szerezhetőek. Lesz új másznivaló, és új küldetössorozatok. Rengeteg új varázstárgyat és egyéb új kincseket készítenk. A területet elsősorban majd azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik már megedződtek a Sötét Föld mostoha körülményei közt.

Tihor Miklós

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

A KT képességeket a 2001. szeptemberi Krónikától kezdve közöljük folyamatosan. A KT által beadott enciklopédián kívül leírom a képesség pontértékét, néhány egyéb technikai adatot, és saját megjegyzéseimet.

MENNYEI MUZSIKA

(182. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Barátságos találkozás esetén a KT tag zenél, és ha a szembejövő kalandozó nem gonosz, akkor ezzel gyógyítja, vagy megsemmisíti szópókövét, vagy elpusztítja poszogó mőszéjét, vagy semlegesíti mérgét vagy jószágpontot ad neki. A képesség használatakor a zene szakértelem fejlődik.

Enciklopédia: Sikertől tehát tudati energiáinkat végre arra a szintre fejlesztenünk, amikor a felgyülemelő pozitív energiákat már meg tudjuk osztani másokkal is. Mostantól tehát, ha egy másik kalandozónak szeretnél kellemes perceket szerezni, képes vagy ehhez energiát meríteni a KT tudati „tavából”. Kisütésének módja azonban korlátozott, jelenleg csak lágy muzikaszó kíséretében teheted ezt meg. Vigyis minden ilyen találkozáskor, ha te lépsz rá a kalandozóra, automatikusan előveszed a hangszered, és egy kis vidám zenélgetés közben várod, hogy az átáramló pozitív energiák kifejtsék hatásukat. És hogy ez mit is jelent valójában? Ki tudja? Hiszen Elenios közismerten szeszélyes... Az viszont biztos, hogy a muzsikálás fejleszti zenetudásodat. A képesség használatának feltétele, hogy zene szakértelemed min. 6 legyen [A képesség használata sem TU-ba, sem TVP-be nem kerül, és épületben is használható, kivéve a ahol KT képességek amúgy sem működnek.]

Megjegyzés: Egy kedves, szerepjátékos képesség. TVP költség nélkül fejleszti a zene szakértelemet, ami megfelelően zsúfolt helyen járva, jelentős mértékű lehet – de azért nincs egy kategóriában a szkanderozós képességgel, és ennek legalább a többi játékos is örül.

A LOPÁS BÜNTETÉSE

(183. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: 5 TVP, 1 TU

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Ha lop tőled valaki, lopás szakértelme permanensen csökken eggyel.

Enciklopédia: Ha táborozás alatt meglopnak, ill. egy professzionális, nem a szükségből rákényszerült tolvaj próbál tőled sikertelenül lopni (tehát min. 10-es lopása van), akkor megátkozod a tolvajt, és lopás szakértelme permanensen lecsökken eggyel. A lopás büntetése ellen még tudatpajzzsal sem lehet védekezni! Ha kiadod az EK 183 parancsot, 5 TVP árán, akkor minden alkalommal, amikor lopnak tőled, illetve egy profi felsül, 1 TU árán automatikusan megátkozod. Ha ki akarod kapcsolni a büntetést, akkor ismételten add ki az EK 183 parancsot.

Megjegyzés: Annak idején sokan felhördültek a képesség kifejlesztésekor. Mennyire durva, hogy permanens képességszökkenést okoz, a KT gyakorlatilag immúnissá vált a lopásra! Nos, ha ez a képesség valóban ennyire durva lenne, mostanra már a KT-k nagy többsége kifejlesztette volna, azonban nem így történt. Hiába a -1 lopás, azt a tárgyat már ellopták, a TU is elment – lehet, hogy a tolvaj ezután kiadja a BA parancsot (az is lehet, hogy nem), de ez sovány vigasz. A legtöbben úgy vélik, ha már mindenképp kell valami lopás elleni képesség, akkor valamilyen védő képességet fejlesztenek ki erre, nem pedig büntetőt.

MESTERSÉGES GERJESZTÉS

(184. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Megnövekedett TU regeneráció kör elején.

Enciklopédia: Ez a képesség abban nyújt segítséget, hogy a kör elején kapott TU pontjaid számát megnöveld. Természetesen, mint mindenért, ezért is áldozatokat kell hoznod, hisz a gerjesztés annál jobb, minél több TU pontot fejlesztesz be az aktuális képességbe. Minden egyes befejlesztett TU után +1/7 TU regenerálást kapsz (tehát 7 fejlesztésre +1 TU stb). A gerjesztés mindig csak a képesség kifejlesztéséig tart, utána újra kell kezdeni az egészet. A képesség permanens, használata külön parancs kiadását nem igényli.

Megjegyzés: Azt hiszem, ez lett az etalon TU regeneráló képesség. Az első ilyen jellegű képesség után mindenki nekiállt a saját szerepjátékos TU regeneráló képességét kifejleszteni. Ezek mindegyikében a nyers tápolás volt a lényeg, a szerepjátékos buroknak kevés jelentősége volt – viszont egy tucatszor ugyanazt újra és újrareprogramozni, de mindig kicsit másképp már kezdett fárasztóvá válni. Egy idő után minden KT-nak javasoltuk, ha TU tápoló képességet akar, akkor maradjon a legegyszerűbb, legtisztább verzióánál, a mesterséges gerjesztésnél.

Itt jegyzem meg, hogy bár a képesség szövege megváltozott, 1999. március 1-től bevezetésre került egy korlátozás, amely maximalizálja a kör elején regenerálható plusz TU-t annyiban, amennyit amúgy is regenerálhatnál, tehát a képesség eredeti leírásától függetlenül max. kétszeres regenerációt lehet elérni.

ARANSÁRKÁNY FAMULUS (185. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: egyszeri 4 TU

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Megnövekedett TU regeneráció kör elején.

Enciklopédia: Végre! Most már biztos, hogy az aransárkányok nem pusztultak ki, igaz a legenda, hogy csak visszahúzódtak egy másik létsíkra. Felfigyelve rá, hogy ez a kis csoport milyen kitartóan próbálja visszahívni őket, felidézni nagyságukat, végre válaszoltak a hívásra. Az Aransárkány KT tagjai, ha kellőképpen összpontosítanak, rá tudják venni az aransárkányok legkisebbjeit, hogy egy időre jöjjenek vissza, és kalandozzanak velük. A sárkányoknak ez a fajtája egészen apró, 20-30 centi körüli jó lény, korlátozott mágikus képességekkel, és hihetetlen kíváncsisággal. 4 TU-t vesz igénybe, amíg sikerül meggyőződnöd, hogy tartson veled, ám ezután – értelmes lény lévén – külön idomítás-

ra már nincs szükség. Amíg veled van, a tudati energiáid szabadabban áramlanak: minél több TU-t fejlesztettél bele az aktuális képességbe, annál valószínűbb, hogy a szokásoson felül extra TU-kat is visszaregenerálsz kör elején. Minden egyes TU után, amit a képességbe fejlesztettél, kapsz nem kumulatív 15% esélyt, hogy plusz egyet regenerálj forduló elején. Miután önszántából tart veled, a famulus nem számít az elfogott szörnyeid közé (és különben is, ki merné szörnynek titulálni ezt a nemes apróságot!), vagyis nem számít bele sem az idomítási, sem a max. szörnykorlátba. Mágikus lény lévén nem hat rá a vadítás és a halál szava sem. Táplálékát – azt a keveset – a mágikus energiáidból nyeri, egy varázspontot minden kör elején megeshik, viszont egyéb kaját egyáltalán nem fogyaszt. **Megjegyzés:** A mesterséges gerjesztés és hozzá hasonló képességek bonyolított változata. Mindenesetre, a szerepjátékos fűszerezés itt nem erőltetett, jópofa, jól illeszkedik a KT profiljához (de persze jobban örültem volna, ha ők is a gerjesztést fejlesztik :).

LEGJOBB VÉDEKEZÉS A VÉDEKEZÉS (186. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A karakter 16 fölött minden ügyességért megkapja a +1 védekezést, nem csak két ügyességként.

Enciklopédia: Elsőként a MAFFIA KT végezte el azt a kutatást, amelynek eredményeképp az alábbi képesség kifejlődött.

A KT újabb problémával került szembe: a szörnyek egy mutáció folytán egyre nagyobbakat ütnek. Hiába van egy KT tag talpig vasban lassan már egy gonyolék is 200-300-at üt körönként. A KT Vezetői ezért minden eddigi fejlesztést félredobva úgy határoztak: egy olyan képességet kell kifejleszteni, ami direkt arra irányul, hogy a tagok védekezését növelje. A Szövetség Rendkívüli Taggyűlést hívott össze és bár a minden tagnak más ötlete volt, a Vezető végül úgy döntött, az ügyességből származó védekezésbónuszokat kell megpiszkálni. Ezentúl a KT tagjai egységesen 1 ügyességpontért 1 védekezésbónuszt kapnak. Tehát 17-nél 19-nél is kapnak pluszt és 26 felett is egyesével jár a bónusz.

Megjegyzés: Eredeti koncepciójában a képesség megfelelőnek tűnt, mivel kemény munkával és TF-eléssel is nehéz az ügyességet 35-40 fölé tornászni

– 40-es ügyességnél a képesség +10 védekezést ad. Persze, a játék fejlődik, egyre magasabb tulajdonságokat adó tárgyak vannak, és a tudás gyöngyök is megszorodtak – mérghozzá olyan mértékben, amire a képesség elbírálásakor még nem lehetett számítani. A karaktereknek sok TVP-je van, TF-elni is tudnak, így manapság már nem elérhetetlen a 80 fölötti tulajdonság. Ennek fényében ezt a képességet felül kellett vizsgálni – függetlenül attól, hogy valaki mennyi energiát szán ügyessége TF-elésére, egy KT képesség nem adhat +30-40 védekezést. A képesség működését kísérleti jelleggel módosítottam, tehát 50-es ügyességig úgy működik, mint eddig (+15 védekezés), 50-es ügyesség felett minden 2. helyett minden 6. ügyességre ad +1 védekezést, tehát 56-nál +16, 62-nél +17 stb. lesz a védekezés. 90-es ügyességnél tehát a korábbi +35 védekezés helyett +21 védekezés lesz. A változás alig néhány játékost érint, és számukra is számítani fog a magas ügyesség – emellett elmondhatjuk, hogy továbbra is igen jó képesség ez ahhoz képest, hogy mindössze 6 pontos.

SZAMÓCAENERGIA

(187. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: 1 TU

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Barátságos találkozás esetén van esély plusz TU regenerálásra.

Enciklopédia: Hosszas-hosszas fejlesztés után végre elértük, hogy a Jó Étvágyat! nevű képességünket sokkal könnyebben tudjuk használni. Az eddigi hatalmas koncentráció helyett csak egy laza csuklómozdulattal adunk másoknak kaját, de az így felszabaduló energiát TU-k formájában fel tudjuk fogni! Minél többet törődik valaki a KT-val, annál hasznosabb ez a képesség. A játékban hogy is nyilvánul ez meg? Minden egyes, képességbe befeljesztett TU után kapsz egy ötoldalú kockát a kör végéig. Ha megeretsz egy másik kalandozót, addig dobunk neked a kockákkal, amíg nem dobunk egy kettest (vagy el nem fognak a kockák): ekkor kapsz +1 TU-t! A megmaradt kockákat persze továbbviszed a következő kalandozóval való találkozáshoz. Így sem mehetsz max. TU fölé! Használata az EK 187 paranccsal történik 0 TVP-ért és 1 TU-ért. A következő kör elejéig tart a hatása.

Megjegyzés: Szinte egymás után három ilyen képesség, most már talán látjátok, miért éreztem én ezt kissé töménynek. Hasonlóan a többi képesség-

hez, ezzel sem lehet többet regenerálni, mint az alap TU regeneráció – azaz, eggyel többet lehet, mivel 1 TU az aktiválási költsége. Itt jegyzem meg, hogy ez a képesség “helyrerakott” formájában egy lehelettel gyengébb, mint a többi, mivel körönként 1 parancs helyet kell rá költeni (még ha kezdeti parancsból is). Viszont amíg nem volt korlátozás, ha ügyesen használták (sok kalandozó által látogatott helyen) még jobban is tudott működni, mint más hasonló képességek; és a korlátozás is később raktam csak be erre a képességre, amikor a log fájlok alapján kiderült, hogy sajnos itt is szükség van rá. Egyébként nem véletlenül javasoltuk egy idő után, hogy mindenki a mesterséges gerjesztést fejlessze: az ezernyi ugyanazt, de mégis másképp csináló képesség között nehéz rendet és egyensúlyt teremteni.

IDÉZŐKÖR FELRAKÁSA

(188. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: 2 TU, 40 TVP, 20 ÉP, 30 VP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Ahová felrakják, ott a KT tagok fél évig dupla VP-t regenerálnak.

Enciklopédia: Most, hogy a Testvériségnek egy ilyen szintjére értetek el, képesek vagytok már arra, hogy az ősi, mindennekefeletti jel hatalmát másokkal is éreztessétek. Ez pusztításra ugyan nem alkalmas, hiszen a jel nem gonosz, de a mágia felett képesek lesztek egy kicsit jobban uralkodni. Maga az entitás, kinek szimbólumát hordozzátok, mostantól képessé tesz benneteket arra, hogy erejének egy-egy morzsáját használjátok. Ha kiadod az EK 188 parancsot, egy hosszú szertartásba kezdesz, amelynek során mágikus és tudati energiáddal megidéd az entitás hatalmának egy morzsáját. Az idézéshez felrajzolt jel ekkor fellobban és a tűz kerek fél évig be fogja világítani a félsziget azon csücskét. Természetesen, hogy az idézés ne lépjen túl rajtad, ezért le kell zárni, ezt pedig csak önnön véreddel teheted meg. Vigyázz, ha nem érzed magad elég erősnek, hogy lezárj a szertartást, úgy a jel fejezi be! (Azaz bele is halhatsz.) A jel megidézési költsége 2 TU, 40 TVP, 20 ÉP, 30 VP. A Pentagramma idézőkört nem lehet lerombolni, mert a rombolással próbálkozót elemésztének a lángok rögvest.

Megjegyzés: Egy újabb enciklopédia, amiben minden le van írva azon kívül, hogy pontosan mit is csinál a képesség :) Az idézőkör felrakása leginkább a szent tölgy ültetéshez hasonlítható. A legfonto-

sabb, hogy ez csak a KT tagokra hat, és mindössze fél évig működik. Ez indokolja, hogy a képesség 1 ponttal kevesebb és elhelyezése is olcsóbb. Az egyetlen előnye a tölggyel szemben, hogy nem rombolható, mostanra már gyakorlatilag a tölggyek-re is igaz.

ÁTCSOPORTOSÍTÁS

(189. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: 1 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Egy tulajdonságról 1 pont átrakása egy másikra (az első tulajdonság nem lehet kisebb, mint a második).

Enciklopédia: Napsütötte domboldalon sétálsz, kellemesen langyos szellő simogatja bőröd. Mosolyogva szemléled, ahogy az alatt fekvő völgyben testvéreid a nagy tavaszi ünnephez díszítik sátrakat. Futva indulsz feléjük, hogy – oly hosszú idő után – ismét viszontlássd őket, mikor tompa nyögés szakad fel belőled, ahogy váratlanul izzó fájdalom járja át tested. Lábaid alól kiszalad a talaj, az egész világ forogni kezd veled. Zuhansz alá a némán ásíto sötétségbe...

...egy vakító fényvillanás térít eszméletedre. Füledben tompa morajlást hallasz, s kinyitod szemedet. Mindenfelé romokat látsz, kidőlt oszlopok, megolvadt kőtömbök hevernek szanaszét. Az egykoron szépséges szentélyt iszonytató hatalmak rombolhatták porig.

Egy újabb néma villámcsapás vonja magára figyelmedet, fényében egy kuporgó alak rajzolódik ki. Nem tudod megállapítani, hogy ki lehet az, ám mégis, mintha ismerős lenne. Közelebb settenkedsz, mert vonz a kíváncsiság, hogy megfejtethed e titkot.

A villámok fényében egy magas, vézna, sötét bőrű férfi térdepel, tar fejét és beesett mellkasát ismerős tetoválás díszíti. Szemei a semmibe merednek, vértelen ajkai hangtalanul mozognak. Furcsa, de semmit sem hallasz az egészből, csak az az idegesítő, monoton zúgás hallatszik. Nincs időd sokáig rágódni ezen, mert az alak különös változáson megy át.

Aszott tagjai remegni kezdenek, izmai görcsös táncot járnak, s dühöd, vörös színben izzik fel mellén a tetoválás. Ekkor hasít beléd a felismerés, hogy a vonalak egy farkasfejet ábrázolnak! A férfi izmai jól láthatóan nőni, dagadni kezdenek, s néhány perc leforgása alatt a rozoga öregemberből, immáron

egy ereje teljében lévő, daliás harcos válik...

Verejtékezve, csapzottan riadsz fel álmodból. Egy jól megtermett farkas mélyeszti szemedbe smaragd-zöld tekintetét.

– Vaskezű Ghwalur leghűségesebb követőim egyike volt. Mostani ajándékomat csak az őhöz hasonló, elkötelezett híveim sajátíthatják el. Segítségével végre azzá válhatsz, amivé mindig is szeretted volna... – ezzel hátat fordít neked, s ellépdel: bele az éjszakába. – És Ghwalur? Mi történt Ghwalurral?! – kiáltasz utána. – Ghwalur...? Életét áldozta a farkáért...

Mostantól használható az EK 189 <1. tulajdonság> <2. tulajdonság> parancsot. Hatására az 1. tulajdonságod feláldozásával eggyel növelheted meg a 2. tulajdonságodat. A paraméterek értékei 1-6-ig terjedhetnek. (Sorrendben az öt alaptulajdonság, és a MXTU.) Feltételei: az 1. tulajdonságod legalább akkora legyen, mint amelyiket növelni szeretnéd. Ha alaptulajdonságodat növeled, akkor első paraméterben megadott tulajdonságod eggyel csökken. Ha viszont az MXTU-dat szeretnéd növelni, akkor két pontot fogsz áldozni valamely alaptulajdonságodból. Kivételt képez, ha az a tulajdonságod messze felülmúlja a MXTU-d. (Legalább 12-vel magasabb.) A parancs költsége MINDIG 10 TVP és 1 TU.

Példák: 1.) Erőd és IQ-d 22, ekkor az EK 189 1 2 hatására 21-es erőd és 23-as IQ-d lesz.

2.) Egészséged 20-as, MXTU-d 10-es. Az EK 189 4 6 hatására MXTU-d megnő 11-re és egészséged pedig 18 lesz. Ha egészséged 22 lett volna, akkor viszont csak eggyel csökkenne le.

Megjegyzés: Elsőre tápos képességnek tűnik, de most már nagyon erőlködni kell, ha valaki vissza akar élni vele. Sajnos, korábban a tulajdonságbónuszt adó tárgyakkal ügyesen lehetett vele variálni, többek között ez a képesség is volt oka, hogy a tulajdonság és bónusz bontást bevezettük. Egyébként a képesség eredeti célja az volt, hogy az MXTU-t lehessen vele hatékonyan növelni, és ezt a funkcióját tökéletesen el is látja – többek között lehetővé teszi, hogy a tudás gyöngyét MXTU növelésére használjuk. A képesség nem csak a leírása miatt egyedi, azaz más által nem fejleszthető – ha olyan KT-k is kifejlesztenék, akik tulajdonság növelő képességgel (pl. erő) rendelkeznek, azzal nagyon durva kombinációt alkotna.

APRÓHIRDETESEK • APRÓHIRDETESEK

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

- A hirdetés legyen rövid! (maximum ½ gépelt vagy ¼ kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterszáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját ízlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrakjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetés jön, akkor előbb-utóbb azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjelentetni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A **LEGFONTOSABB!** Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűkkel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazz, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

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



Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

**Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00**



TÚLÉL K FÖLDJE ÁTADÓ

□ Átadó egy kezdő, 3. fordulás törpe karakter. Neve Waschad, kinézete: fehér bőr, sötét szem, kopasz, körszakálla és harscsa bajsa van. Semmi extrája nincs. Tárnokok előnyben. Megbeszéltem velük a KT-tagságot, az valószínűleg érvényben marad. Az okot kérdezték? Második karakternek indítottam, de rájöttem, hogy egyszerre csak egy kalandozóval tudok azonosulni. Jelentkezni a (#4528)-as mentálon, vagy a vemhesgupp@freemail.hu e-mail címen, vagy a 20-424-1243-as számon lehet.

Trautman Attila

□ Üdv minden kedves játékosnak! Azoknak kéne elolvasni ezt a hirdetést, akik megunták ezt a módfelett izgalmas játékot, mivel én, mint tapasztalt TF-függő, megadván a lehetőséget ezeknek az egyéneknek, hogy felelősségüket rám hárítsák, mégpedig úgy, hogy karaktereiket átadják nekem. Lehetőleg az összes fordulóval, számlaszámmal stb.-vel együtt. Előre is köszönöm megítélő bizalmatokat! Címem: Báthory Csongor, 3534 Miskolc, Gényi E. u. 3. II/2. De küldhetitek a Dr. Kulfalvi Gézinak címzett segélykérő leveleiket a (#2907)-es mentálra is. Bármilyen karakter érdekel, akár kezdő, akár tápos.

Báthory Csongor

KAPCSOLAT. KONTAKT

□ Oly régóta vagyok egyedül. A Tűz mindent megváltoztatott. Az erdők kiégtek, büszke fái pernyévé váltak, a patakok és csermelyek örökre elnémultak, és a városok, az egykor oly nyüzsgő városok... Minden üres lett. Kívül és belül. Csak a csillagok – megannyi drágakő – tündökölnek ugyanúgy az éj bányájában. Számlálatlan teltek a keserű évek. Nem tudtam élni, és nem tudtam meghalni. Végül rátaláltam az édenre, ahol harmat csillog a fűszálakon, ahol pókok szövik hálójukat a bokrok ágai közt, ahol madárdaltól terhesek a lombok, és szél fodrozza a tavak felszínét. Új életre letem. Aztán találkoztam valakivel. Mikor megérintettük egymás homlokát, megnyúlt előttem a mentális tér, és hurrikánként tombolt körülöttem az ezernyi gondolat. Szívem repesett az örömtől. Beszélgetni vágytam másokkal. De bárkit szólítottam, csend felelt. Magányosabb vagyok, mint valaha. Te, akinek volt türelmed végighallgatni engem! Ha nem félsz egy magányos lány gondolataitól, és nem sajnálsz tőle a sajátjaidat, szólj hozzám! Várom Rád!

Aranyag (#3205)

SZERELM

□ Szépszemű papjai! Titeket kérdezlek, Szerelm Vándorai! Tanácsaitokat, válaszaitokat kér-

APRÓK

ném: Ti, kik avatott szakértői vagytok Elenios praktikáinak, biztos bírjátok a tudást, mely érdekelne. Gyógyírt keresek sebemre, melyet egy leányzó ejtett szívemre a szerelem jegyében. Eleinte áldásnak véltem, hogy a Szerelm Úrnője összehozott minket egymással, ma már átoknak érzem, mely magába szippant. Mivel, hogyan lehetne feledtetni velem hiányát, árulását? Összetört szívem bánatos, az egykor szép emlékek meg csak egyre jobban gyötörnek, magányom egyre elviselhetetlenebb. Magamtól nem megy a „félpülés”, de talán Ti tudtok mondani nekem okosakat. Ha vannak (jó) válaszok, és valaki tudja is ezeket, akkor várom a válaszokat:

Vyergas (#5962)

SEGÍTSÉG

□ Sziasztok „nagyok”! Képzeltétek, én még pogány vagyok! Azonban ezen sürgösen változtatni szeretnék. Kérlek titeket, küldjétek információkat Raia, Fairlight, Leah, Dornodon istenekről! A többitől már van valamennyi elképzelésem, de ezeket is szívesen fogadom. Érdekelne a jellemük, a varázslat és küldetéslista. Mi történik kiáldozáskor? Egyáltalán, hogy lehet kiáldozni? Remélem sok pap, papnő fog unatkozni, és így válaszolni nekem! Köszönettel:

Hósas (#2551)

□ Üdv kalandozóársaim! Nemrég kezdtem játszani, és ebből kifolyólag szükségem lenne egy kis segítségre. Többek közt, hogy hol lehet vizet találni a (2, 23) koordináták környékén. Ezen kívül bármilyen segítséget elfogadok, főleg Leah rúnakövének helyéről. Előbb-utóbb meghálálom!

Főbszimusz (#2177), a hetedik törpe

SZÖVEJSÉGEK. KT-K

□ Üdvözöllek olvasó! Mindenféle acsarkodó kalandozókat látok, de megtámadni a másikat már nincs mersze. Ezért szeretném megalapítani az új KT-t, aminek a neve Táncoló Árnayk Testvérsége lenne. Ez a KT erős, jól képzett harcosokat képezne, és pénzért elintézné az ilyen kis acsarkodásokat. Remélem, érdekel egy pár embert és egyéb humanoidot. Írni a következő címre lehet: Cziky Csaba, 7100 Szekszárd, Ezerjő u. 46., vagy e-mailen keresztül: czikycs@freemail.hu Üdv:

Csaba, Morgan Le Fay (#3123)

ÜZLET

□ Üdv! Mágikus koponyát keresek. Aranyam perpillanat nincs, de fel tudok ajánlani egy ritu-

alista amulettet cserébe. Ha ez nem elég, akkor még megbeszéljük. Ha más nem, később törlesztek. Tel.: 30-478-8285.

Daniel McLoad

EGYÉB

□ A búcsú és a gyász ideje lejárt. Újra lélegzik a természet, újra kéken ragyog az ég, újra hív a messzeség a láthatáron túl. Vár a végtelen út, a régi társak, az új kalandok. Visszatértem!

Villámó Penge (#5329)

□ Kedves barátaim! Egy újabb kicsi, ámde zavaró hibát véltem felfedezni a játékban. Aki nem akar egy hosszas fejtegetést olvasni a gasztronómiáról, az ugorja át ezt a hirdetést. Szóval téma a kaja. El sem tudom képzelni, hogyan lehet főzés nélkül megenni a kajákat. Jó, jó, a gyümölcsöket még megértém, de az alpesi tehén húsat én meg nem enném nyersen. Pontosítok, egy troll még megeszi a nyers húst, de könyörgöm, egy elf szerintetek megenné a nyers húst? Szerintem minden kalandozó egyetért abban, hogy nem enné meg a nyers húst. Ezzel azt akarom mondani, hogy lehetne egy főzés szakértelem, amelynek segítségével finom ételeket lehetne készíteni. Ezáltal csökkenne a megbetegedés valószínűsége, hiszen a kakac megszűlnének. De némi hölgynek is imponál, ha egy férfi tud főzni, és ez igaz fordítva is. Nagyon fontos lenne számomra, hogy aki úgy gondolja, ennek van értelme, az kérem írja meg nekem, és ha minimum 50-en írtak, elküldöm Tihor Mikinek. Más: Van abban valami, hogy az újjak azért nem mernék a GN-be írni, mert félnek, hogy az „öregek” lehurrogják őket. Ezennel felszólítok minden 10. forduló alatti és feletti játékos, hogy írja le mit hiányol, mit szeretne, mi tetszik neki, minek örül! Ha valamit utáltak, azt is írjátok meg, ha valami nem tetszik azt is, vagyis mindent, amit a TF-ről gondoltok, tudtok. Ő, és még valami a „nagykutyáknak”: ne rohogjatek ki mindenkit, aki nem olyan tapasztalt mint ti, mert ezért esik a GN színvonalra. (A hirdetés további része olvashatatlant volt – a szerk.)

Troll Veremharcos, a mindenttudó

□ Libertan kerülhetnek keresek társakat Raia templom építéséhez. Tel.: 30-976-4142.

Nerina Clarusdea (#3957)

□ Minden törpének (kivéve Raia és Elenios)! Felhívom a figyelmeteket, hogy nemsokára eljön az idő, amikor mi és Leah követői saját földet szerzünk magunknak, ahol a rend uralkodik, ám mégis a halál istene az úr, ahol mindig vannak játékok és mérkőzések, szórakozások, és egymáson segítenek infügügyileg a gonosz, és másodsor-

ban a többi kalandozó. E célt még a fényserg sem akadályozhatja meg.

Főbszimusz (#2177), a hetedik törpe

□ Mindenki, akinek tartozom a válaszokkal! Ezennel kérek Titeket, bocsássatok meg nekem! Több, tölem független tényező hatására nem tudtam eddig válaszolni nektek. Akiről biztosan tudtam, hogy tartozom neki (és megvolt még a címe is), annak írtam (remélem meg is kapta), sajnos azonban a postavál hadilábon állok. Kérek titeket, ha méltónak találtok még figyelmetekre, és ha mindezidáig nem jelentkeztem nálatok, jelentkezettek, hogy válaszolhassak! Remélem, nem felejtettek el, és dobokat a süllyszótból! Köszöni a türelmeteket!

Álomlédérc Vyergas (#5862)

□ Társaim a szabadságban! Három kérdést szeretnék feltenni. 1. Hogyan tudja majd az ellenség elfoglalni szeretett Ghallámát (bocsánat Ghallánkat), ha már egy Songuku is szívet mindenkit, itt pedig egy KT-ra való van belőlük? 2. Alakváltó testvéreim! Azt kérditek, hogy miért vagyunk mi Ghalla uralkodó faj? Mert bölcsen őrizzük az egysültyt. Mind a 8 faj együtt. Tegyük valamit, hogy az egysülty ne boruljon fel még akkor sem, ha a föld alá költözünk, még akkor sem, ha a javunkra dönt az evolúció. 3. Örülnek, ha megkeresnének, Raia illetve alakváltó KT-k. Aki válaszolni akar, tegye ezt a (#4528)-as mentálon, vagy a vemhesguppi@freemail.hu e-mail címen!

Vemhes Guppi, a jövőbe látó

SÖK VÁROSA

BUNVÓ, FENVEGETÉS

□ Nem tudom ki hogy van vele, de nekem már nagyon elegend van a puhány szint legnagyobb barmából, Avocato Terrasiniből. Nem elég, hogy irreálisan nagy előnyben van mindenkivel szemben (ha jól hallom már 100 fölött van a fordulószáma), de ezzel vissza is él. Hát ha ez nem csálás, akkor semmi sem az. Reagálásokat a (#8945) karakterszámra, vagy a következő telefon számra várok: 52-200-977.

Harlequin (#8945), a jövő hírnöke

KALAND

□ A 2. szinten az 52-es remete kalandhoz keresek társakat. Címem: Garai László, 3651 Felsőzsolca, Árpád fejedelem útja 141. Inkább hívj: 46-384-833.

Crywol (#5484)

□ Üdv galetkik! Társakat keresek a főregsintzen az 52-es TK-ra. Még csak egyedül vagyok. A gyors megbeszélés érdekében hívj! Peti: 30-460-0216.

Nohnetár (#3803)

SZÖVETSÉGEK

□ A Fényhozók Szövetség felvett hirdet 5 galetki számára. Jelentkezni szerepjátékos jellegű levéllel lehet, melyben be kell mutatni a karakter jellemét, főbb képességeit és céljait. A leveleket a következő címre kérjük küldeni: alamos@freemail.hu, vagy Vigh Zsolt 1038 Budapest, Bebo Károly u. 10 III. em. 13-as ajtó. Üdvözlettel:

Oblepo Glorr (#3003)

□ Ha te is hiszel az Ősökben és törvényeikben! Ha te is védelmezőjévé válnál fajtádnak! Ha bátor és bajtársias közösségbe vágyasz! Ha a kapcsolattartás és az információáramlás híve vagy! Ha magadénak vallod az Ében Légio (#15003) törvényeit! Ha kész vagy felretenni bizonyos klán-ellenetteket! Ha kész vagy tenni is valamit az elveidért! Ha kitartó vagy, és részese akarsz lenni a változásnak! Ha a szellem tökéletesítésében és önmagad fejlesztésében hiszel! Ha tudsz csapatban dolgozni és akarsz is tartozni valahová! Akkor kötelezd el magad az Ében Légio (#15003) iránt! A célunk világos és becsületos, a galetki faj hatalomra juttatása, a kultúra fejlesztése és társadalmunk védelme! Nálunk nincs diktatúra, a Légiosok egyenrangú, -jogú galetkik. A szavazás demokratikus, a tagok együtt formálják a szövetség jövőjét. Ha egyetértesz velünk, és elveinkkel, lépi be a Légióba! Ehhez csupán egy SZ 15003 parancsot kell kiadnod. Légy része harcunknak a galetki fajért! Az Ősök Szellemei mutassák utad a homály földjén át! Tisztelettel:

Wulan Sannox a Jor (#4618), az Ébenlörd

□ Majd meghaltam a röhögéstől, amikor olvastam a 74-es Krónikában, hogy egy régebbi írásom milyen indulatokat váltott ki Leanthilból és bandájából. Úgy érzem, hogy taktikai hibát követek el, amikor leálltam vitázni először a Mágustanácsal, majd velem. Én legalábbis biztosan abbahagytam volna az írást, ha 2-3 cikkem után sem reagálnak rám. Nem így alakult, úgyhogy magukra vessenek! Nézzük a tényeket: 1. Azt elismerem, hogy egy bizonyos „tag” kilépésével kapcsolatban elnagyolt információra támaszkodtam, de ez marhára nem érdekel. 2. Nem igazán értem, miért zavarja, ha valaki „leorglingdisznózza” őket. Hiszen, amikor nézeteikkel sárba tiporták népünk történelmét, akkor tulajdonképpen maguk provokálták ki ezeket a támadásokat, mert enélkül a kutyá sem ismerné őket. 3. Szerinte én láthatatlan vagyok, ezért megfogadtam, hogy ha harmadjára is bejön lopni a barlangomba, akkor nem késztemet ájulásra, nehogy annéziája maradandó legyen. 4. Mellesleg nem tudom kihirdette meg a gigaököl-éhínség-tárgyirtás-rohasztás akciót, ami után csodálkoznak, hogy

mindenki ellenük fordul, és még ők vannak megsértődve egy szóbeli támadás miatt. 5. Arra a bonyolult matematikai műveletre, mellyel meghatározzák a szövetségek taglétszámát, nem kívánok kitérni, Leanthil már éppen eléggé lejárta magát az ügyben. Az meg végképp nem tűnt fel neki, hogy nem a szövetségem, hanem saját magam nevében beszélék. Nálunk ugyanis önálló gondolkodásra képesek tagok vannak, így a parancsuralmi módszereket meghagyjuk a fényangyal-káknak. Szóval inkább a Kankurencia írsaival legyen tele az AK, mert egy apostol már semmi újat nem tud kitalálni.

Rebel Extravaganza (#7007)

□ Üdv mindenkinek! Először is tudatom az egész hegygel, hogy a Venatorok nevű szövetségben vezetőváltás történt. Mostantól szerény személyem irányítja a szövetséget. Tehát ha valaki be szeretne lépni egy immáron erős kézzel vezetett, militarista szövetségbe, az hozzáam forduljon! Másodszor Regina Rascal! Ne keltsd rossz hírét a Fényhozóknak! Most nem mint szövetségvezető, hanem mint magán galetki szólok. Én biztos forrásból tudom, hogy a Fényhozók nem lopkodnak, és nem adnak el milgandokat. De ha tovább akarsz vitatkozni, hajrá! Tisztelettel:

Thészeusz (#5884) a harcias tudós

EGVÉB

□ Galetkik! A 74. AK-ban az aprók színvonala már megint csökkent. Tehát nem az Alanori Krónika színvonala csökkent, hanem az apróké. Azal viszont teljesen egyet értek, hogy a való világot ne keverjük össze az ŐV-vel. Egyébként az AK a hegy két legbukóbb szövetségének írsaiból állott (tisztelte a kivételnek). A Kankurenciának 3 db írást megértem, a többit ellenzem. A Fény Apostolai viszont befoghatnak már végre! Az amit Bartleby írt, hogy ha a tolvaj lebukik, börtönbe zárják, tetszik, az „éljen a Kankurencia” viszont már nem. Más. Nordkristályt vennék, aki tud, adjon el a puhányszinten a (#3947)-es barlangban élek. Üdv:

Rax Dzakar

□ „A galetki társadalom berendezkedése klasszikus totális diktatúráként jellemezhető. (...) Az egyetlen furcsasága ennek a diktatúrának a tömegtájékoztatás viszonylagos szabadsága. Kérdés, nem látszatszabadság-e ez? (...) A rendszer működik, ez tagadhatatlan. Mostanáig a nagyobb zökkenőket is megúsza fennakadás nélkül. (...) Ha a császári oldal gőzödelmeskedik, a szabályozó zigoridoni fognak. Talán a Krónikát is ellenőrzése alá vonja majd a hatalom. Amennyiben a lázadók kerekednek felül, talán elindulhat valamiféle demokratikus átmenet. Remélem

nem fizetünk túl nagy árat az átalakulásért! De az is lehet, hogy semmi sem változik, csak néhányan gazdagabbak, mások pedig még szegényebbek lesznek. És az is megtörténhet, hogy a társadalmi konvenciók megbotlása igazi háborúhoz vezet a galetik népen belül, amit nem a lárvák gyerekek küzdelme fog eldönteni, de mi leszünk az igazi vesztesei.” – részletek Syndic Mitt'onya'uruodo társadalom elméleti tanulmányából.

(#3857)

□ Elég furcsának tartom, hogy miközben a császártól elpártolt a galetik fele és testvérháború dúl a hegynem semmi változást nem tapasztaltam azokon a szinteken, amelyiken nincs KH. A helytartó még mindig széles mosollyal fogad, a kereskedő még mindig kapja az árut fentről, és a tolvajok sem szaporodtak el (ahhoz képest, hogy a császár rendfenntartó erőinek nagy része elméletileg most el van foglalva). Szerintem tehát a császári haderőt nem nagyon zavarja ez a lázadás. Én úgy gondolom, hogy a lázadóknak nincs sok esélye, mert ha véletlenül a „császári blokk” vesztesre állna, egyszerűen csak bevetnének egykét légiót. Ha viszont senki nem avatkozik be, és tényleg csak a klánok küzdenek, akkor ez csak afféle verseny, amit a nagy fejesek találtak ki, hogy ne unják az életet.

Melkon (#5692)

□ Figyelem! Én, mint a tudós klán oszlopos tagja felszólítok minden tudóst, hogy a klánháborúban vegyen részt. Természetesen nem muszáj harccal. Elég ha felajánljuk a gyógyóvényeinket, vagy a gyengébbik részleg fohászokkal harcoljon. Remélem elsöpörjük a lázadókat! A tudás hatalom! A hatalom a miénk!

Thészeusz (#5884) a harcias tudós

□ Ha bárkinek lenne arról ífoja, hogy vannak-e sárkányok a hegynem, akkor nagyon hálás lennék, ha elküldené nekem. Új képességként bejöhethet a tánc és az auralépezés. A végére hagytam a legfontosabbat: jónéhány galetik kérsénének eleget téve mostantól bekussolok, és nem írok az AK-ba. Tisztelettel:

Bartleby (#4786)

□ Leantih! Most olvastam a szövetségek kamu szövegét a Portálon. Állítom, hogy te megörültél. Az istenek soha nem éltek békében és harmóniában (ajánlom figyelmedbe valamelyik TF-es könyvet). Elég nagy ellentéték feszültek közöttük. Állítólag Dornodot is nehezen fogadták el. Ha pedig igaz, amit ti ott írtatok akkor az istenek bolondok. 1. Miért jó az nekik, ha senki nem ismeri őket? Akkor hogy a fenébe akarják elérni azt, hogy megváltozzunk? 2. Ha az istenek voltak olyan hatalmasak hogy megalkossák Ghallát, és az intelligens és kevésbé intelligens fajokat, akik

benépesítik, akkor miért nem tudnak minket megteríteni az „igaz hitre” saját isteni hatalmukkal élve? Viszont, ha nem akarnak lealacsonyodni a mi szintünkre, akkor minek akarják, hogy visszatérjünk hozzájuk? 3. Miért akarják hogy a „megváltónk” is így szenvedjen, mint minden halandó férge, és kitegye magát annak a veszedelmnek, hogy „szent” küldetése során elbukik? Ezekből az érvekből kifolyólag én úgy gondolom te önmagadát és az egész szövetséget becsaptad. Remélem, hogy ezt a teológiai témát az elkövetkező hónapokban az AK hasábjain, esetleg a fórumon teljesen kivesézzük.

Melkon (#5692), a teológus

□ Minden lázadónak! Gondoljátok meg mit tesztek! Ha problémátok van a vezetéssel, nem háborúskodással és egymás püfölésével kell megoldani. Tárgyalással, esetleg szavazással békésen is lezárhatnánk ezt az igen veszélyesnek induló vitát. Örülnék, ha vérfürdő nélkül dölne el ez az incidens, de ha mégis harcra kerül a sor, szembeszállok a lázadókkal. A milgard legyen veletek!

Polipha (#5637)

□ Paranoia rovat: szabatázs és árusál! Mi lesz ennek az egész klánháborúnak az eredménye? Szövetségek szakadhatnak szét, ha a szövetségek jobban kötődnek a klánjaikhoz, és fontosabb számukra a háború kimenetelével járó esetleges nyereség, mint a saját maguk által megalkotott szövetségek, amelyeket nem befolyásolhatnak klánvezetők, helytartók, de még maga a császár sem. Vegyétek észre, hogy ti, ifjú galetik, csak magatok alatt vágjátok a fát, amikor potom nyereségért szétziláljátok saját érdeksportjaitokat, engedve annak, hogy zsinóron rángassanak a felsőbb szinten levő láthatatlan bábjátékosok. És talán nem is véletlenül tört ki ez a (valószínűleg megrendezett) érdekellentét a császár és a Tanács közt, pont most, amikor a Bölcsék Köre meg kívánja fogalmazni a helytartók megválasztását, és a galetik nép alkotmányát, valamint egy szövetség alapuló delegáció létrehozását.

Döglött Hajnal-Dax (#8832)

□ Ravandel! Úgy látszik, elnézést kell kérem tőled. Rájöttem ugyanis, hogy nem te szarod az öskövet, hanem én. Az a nap is úgy kezdődött mint a többi: finom karalábé pörköllet, némi pi-helv, majd a barna hangot szólaltattam meg a lantomon. Volt klánom, a Tisztogatók egy küldetése mián indultam eztán a csatornaszintre, ahol egy kanálisban ösköveket pillantottam meg, mindjárt harmat is! Kiemeltem őket onnan, leisztogattam és elraktam. Majd megvizsgáltam, hogy kinek a barlangjából jön a lefolyó. A klán mesterei által tanított titkos technikáknak kö-

szönhetően (na ja, honnan is kapták eredetileg a Tisztogatók a nevüket? Pfu, ez talán itt mégsem részletezném...) könnyedén megtaláltam az anyag forrását. Legnagyobb megdöbbenésemre a saját barlangomnál lyukadtam ki. Azóta csak karalábét eszem, de a Tisztogatóktól már kiléptem, mert engem szaros vécepucolóknak nem ugráltassanak. Persze a klán vállalkozó szellemű tagjait (szerény díjazás fejében) várom a csatornában egy kis kincsvaszárata.

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771)

□ Társaim! Nem hívlak titeket lázadónak, miért is nevezném azokat a bátor harcosokat így, akik szembe mernek szállni a szarnokkal és öt támogató hűbéreseivel. Az ő általuk szabott törvények megszegői vagyunk mi. Általuk kikülvta lázadónak! Semmibe vesznek minket, atantas lényeknek néznek, mert az „alsó” szinteken élünk, küzdünk. Szavaink a levegőbe szólnak, és a törvényalkotába beleszólni jogunk nincs. Azokba a törvényekbe, amik nekünk/rólunk szólnak. Hallgass a szívedre társaim! Tolvaj testvérem! Szeretnéd izgalomtól remegő mancsodba fogni drágakövek és aranyhalmok között szuszgó tudós galetik féltve őrzött varázstárgyát? Küzdj! Bárd testvéreim! Szeretnétek, ha csodálatos muzsikák hatására nem támadna meg egy szörny, hanem társadul szegőnde fordulod végéig? Tegyétek félre az elveket egy új elvről! A Szabad Tanács parancsára (ez a Tanács azon része, kiket a császáriak „lázdadónak” neveznek): ellenállás a végsőkig! Koncentrálj támadásoddal kell kiegyenlíteni a túlerőt. Fogjunk össze társaim! Mindenki egy nap menjen harcolni! Itt elsősorban a 6. szinten élő szabad harcosokhoz szólok. Próbáljatok minden héten kedden a főtéren lenni! (Próbáld kedden kiadni a KH parancsot!) Így összefogva sikerül a szolgálk hadával körülvert bérenceket legyőzni. Küzdjétek utolsó vérg, galetikhez méltóan és győzzön a jobb! Az elsősorban harcoló: mágus

Pyramid (#5200), a szabad íjász

□ Tisztelt játékosársaim! A februári AK-ban leírtak után én is Zsémbecke védelmére kelek. Ugyanis én ismerem a játékosát, és nem érdemli meg, hogy bárki is macerálja. Én ugyan nem vagyok kankurens, de szemétségnek tartom. Itt is bele kellene írni a szabálykönyvbe, hogy „a karakterek közti ellentéteket ne vigyétek át a való életbe!” Tisztelettel:

Tóth Sándor

□ Végre elérkezett az idő, hogy az igazság győzedelmeskedjen. Lázadók pusztuljatok! Eljen a császár!

Rogen a Kalandor (#6186)