

ALANORI KRÓNIKA

80. szám
2002.
augusztus

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! A kánikulának megfelelően nálunk is lassan csordogál az élet, így nincs túl sok újdonság, amiről beszámolhatok. Ha csak az nem, hogy augusztus végén végre megjelenik Robert Jordan Az Idő Kereke ciklusának hetedik könyvének első kötete. Remélem minden rajongó örülni fog neki, és kedvelni fogja! Készül az új Goldenlane könyv is, és Feist Krondor sagájának második kötete is napvilágot lát az ősz elején. Mindezek mellett – és a szabadságok között – csendesen folyik az új HKK kiegészítő és a Kalandok Földje tesztelése. Miklós és Zsolt pedig folyamatosan dolgozik az Ősök Városa és Túlélők Földje fejlesztésén. Vagyis a látszólag kevés újdonság nem jelenti azt, hogy leálltunk a dolgokkal, és bízom benne, hogy az ősszel illetve télen beérő terveink elnyerik tetszésüket!

A címlapunkon ezúttal A Kivonulás Útja című Battletech regény borítóképét láthatjátok.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 8. (80.) szám (2002. augusztus) – 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:** Bruce Jensen

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

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

Lapzárta: július 19. **A júliusi szám lapzárta:** augusztus 23.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Túlélők Földje, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK)

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

TÉVES KAPCSOLÁS

Shadowrun modul (2. rész)

2

BATTLETECH TÖRTÉNELEM

Lyrán Nemzetközösség

10

KOMBÓK

Fájdalmas gyógyulás

20

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félévzárás

23

ÚJ VERSENYEK

Augusztusban és szeptemberben

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

A sokszínűség jutalma

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

30

YARMLAUR

ÖV novella

32

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy galetki levelei

39

KLÁNHÁBORÚ

Statisztika

42

ŐSÖK VÁROSA

Hírek

43

FARKASTESTVÉR

Regényrészlet

44

GHALLA NEWS

A TF hírei

47

KT-LISTA

47

KT KÉPESSÉGEK

48

TF-FEJLESZTÉSEK

52

APRÓK

54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számladról 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 számladról. Ha nem játszol nálunk, akkor belföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára ird rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

TÉVES KAPCSOLÁS

2. RÉSZ

Ez a Shadowrun világában játszódó kaland inkább kezdő, nem túl tapasztalt árnyvadászoknak, illetve nem túl paranoid karaktereknek mesélhető könnyebben, ugyanis túl tapasztalt, mindent túlbiztosító, paranoiásabb egyének könnyen kimenekülhetnek bizonyos szituációkból – olyan messzire szaladva, hogy teljesen kiesnek az események sodrából.

A történet maga az a fajta belekeveredős sztori, amiből a karakterek ügyességén és szerencséjén múlik, hogy miként is másznak ki. Mivel a kalandnak nincsen előre kitűzött célja, ezért a dolgok végkimenetele egyáltalán nem kötött, sőt, bármilyen irányba eltérhetnek a karakterek.

Tárgyalás

Június 11., péntek – 3:15

Vagy az ork számuráj telefonján, vagy a próbálkozás sikertelensége után magán a lakás telekomján keresztül, de a dekás megpróbál kapcsolatba lépni valamelyik karakterrel.

„Nos, tisztelt Uram... Egy mindkettőnk számára előnyös üzleti ajánlatom van az Ön számára. Tudomásom szerint a birtokába került valami, ami az enyém. Szeretném minél gyorsabban visszakapni.”

Ha a tárgyaló karakter eddigre nem ijedt meg annyira a lehetséges következményektől, hogy azonnal beleegyezzen, a hívó fél így folytatja:

„Jóindulatom jeléül... hajlandó vagyok egy kisebb összeget is átutalni egy Ön által megnevezett számlára, hogy ez a dolog minél előbb visszajusson hozzám. Mit szól az ajánlatomhoz?”

Amennyiben létrejön az üzlet, megtörténik az átadás (azaz a fájl elküldése), valamint a kialakított összeg átutalása. A dekás azonnal meg akar győződni, hogy működik-e a kód. Mivel a hengert birtokló társai a közelben tartózkodnak, azok rögtön ki is próbálhatják, hogy a kód valóban feloldja-e a hengert védő zárat. Amennyiben nem, akkor az időközben a címre érkező csapat hamarosan támadni fog. Ha minden rendben van a kóddal, akkor csak az ork társukat veszik fel. (Amennyiben az ork meghalt volna, úgy – furcsa mód – a tárgyaló fél hidegvérrel megkéri, hogy a testet vigyék ki az utcára, hogy barátaik gondoskodhassanak róla.)

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

A másik csapat a telefonhívással egy időben indul útnak a megadott címre, ahová körülbelül 20 perc alatt ér el. (Ez alatt persze folyik a telefonos tárgyalás.) Mivel nemrég komoly veszteségeik voltak, és igencsak kimerültek, nem kockáztatnak meg még egy támadást az ismeretlen célpont ellen. Amennyiben a másik fél hajlandó tárgyalni, úgy fizetnek a kódért, és békében távoznak. Akár a foglyul ejtett (vagy halott) társuk által okozott „kellemetlenségeket” is hajlandók megtéríteni.

(Társuk esetleges haláláért később is ráérnek bosszút állni, de most félre kell tenniük az érzelmeiket. Túl nagy lenne a kockázata egy előkészítetlen támadásnak, és most elsősorban az idő a legnagyobb ellenfél. Már csak pár órájuk maradt, és még egy vevőt is kellene találniuk.)

Ha minden a dekás tervei szerint történik, akkor a **Váratlan látogató** fejezetben történetek következnek.

A JÁTÉKMESTERNEK

Ha a karakterek eddigre már megsemmisítették, vagy soha nem is birtokolták a fájl, a dekás megkéri őket, hogy ork társuk (ha még él), vagy pedig a hamarosan megérkező „munkatársai” had vizsgálják át a lakás telekomját és adattároló egységeit, hogy megbizonyosodhassanak az állítás igazáról. Biztosítja őket, hogy semmiféle erőszakot nem fognak alkalmazni, ellenben kéri az együttműködésüket. A kellemetlenségek miatt természetesen hajlandó átutalni egy kis „bánatpénzt” is. Ha ebbe nem egyeznek bele, rövid győzködés után elmergesedik a hangnem, és a támadók hamarosan erőszakhoz folyamodnak.

Amennyiben a karakterek hajlanak az üzletre (akár birtokukban van valójában a fájl, akár nem), a dekás elég sokat hajlandó fizetni a kódért, de ezt igyekszik nem elárulni. Rövid puhatolózás után felajánl 5000 nyuent, de cserébe azonnal kéri a kódot. Ennél többet is hajlandó fizetni, bár kemény tárgyalópartnern (Tárgyalás 4, Intelligencia 5). A fizikai korlát, aminél többet nem tud kínálni, 10000 nyuen, mert egész egyszerűen ennyi mozgósítható tőkéje maradt az akció és a sürgős információk miatt rengeteg pénzt elköltő csapatnak.

Ha a telefonos tárgyalás pozitív kimenetelű, akkor a helyszínre érő csapat csak az ork társukért jön, és hamarosan távozik is. Ekkor is a **Váratlan látogató** fejezetben történetek következnek.

Amennyiben nem tudnak megegyezni, vagy a pénz átutalása után a dekás nem kapja meg a kódfájlt, akkor nincs mit tenniük: a dekás által irányított csapat nekikészülődik a támadásnak. Ugyanez történik, amennyiben nem válszólnak egyik telefonhívásra sem.



1. támadó: magas, vékony, sápadt tünde férfi, elegáns páncélkabátban, rövidre nyírt szőke hajjal.

Erő	4(5)	Pusztakezes harc	3
Test	4(5)	Pisztolyok	5
Gyorsaság	7(8)	Géppisztolyok	4
Intelligencia	4	Hajítás	3
Akaraterő	5	Autó	3
Karizma	5	Vezetés	4
Mágia	-	Robbantás	5
Esszencia	2.0	Etikett (utcai)	5/3
Harci Tartalék	8	Reakció	8
Karma Tartalék	1	Kezdeményezés	2d6

Kiberber: Huzalozott reflexek (1. szint), Fegyverkapcsolat (1. szint), Izomhelyettesítés (1. szint), Bőrpáncélzat (1. szint)

Felszerelés: Testpáncélzat (4/2)*, Páncélkabát (4/2)*, Ingram Smartgun (2 tár normál, fél tár robbanó lőszer), Ares Predator II. (3 tár normál lőszer)

*: Egy máson viselve 6/3

1 db. hamis RASZ (Gordon Cread), mikro adó-vevő (gégemikrofonnal és fülhallgatóval)

2. támadó: fekete farmerbe és dzsekibe öltözött, zömök humán férfi, kopaszra borotválva.

Erő	6	Pusztakezes harc	4
Test	6	Kiberfegy. harc	4
Gyorsaság	3	Pisztolyok	3
Intelligencia	3	Sörétes puskák	4
Akaraterő	4	Vallatás	5
Karizma	3	Biotechnika	4/2
Mágia	-	(elsősegély)	
Esszencia	5.05	Elektronika	5
		Etikett (utcai)	3/1
Harci Tartalék	5	Reakció	3
Karma Tartalék	0	Kezdeményezés	1d6

Kiberber: Kiberszem (hőlátás, fényerősítés, felvillanás-védelem), Fegyverkapcsolat (1. szint), Visszahúzható kézi-penge

Felszerelés: Páncéldzseki (5/3), Ares Predator II. (1,5 tár normál lőszer), Enfield AS-7 +lökésgátló párna (15 db. sörétes, 10 db. normál lőszer)

1 db. valódi RASZ (Kirk Greywood), 1000 nuyen, Med-Kit, mobiltelefon, éjjellátó szemüveg, mikro adó-vevő (gégemikrofonnal és fülhallgatóval), arany DocWagon csukló-pánt

3. támadó: alacsony, vékony, kreol bőrű humán férfi, matt testpáncélzatban, rövid, göndör hajjal.

specializált varázsló: igéző



Erő	2	Pisztolyok	2
Test	3	Varázslás	5
Gyorsaság	5	Aura olvasás	3
Intelligencia	5	Autó	3
Akaraterő	6	Tárgyalás	4
Karizma	4	Vezetés	2
Mágia	5	Számítógépek	4
Esszencia	5.8	Etikett (utcai)	4/2
Harci Tartalék	8	Reakció	5
Karma Tartalék	1	Kezdeményezés	1d6

Kiberber: Adatjack

Felszerelés: Testpáncélzat (4/2), Browning Ultra Power (3 tár normál lőszer) 1 db. Fenntartó fókusz (5. szint) – Páncél varázslathoz, fétisek

1 db. valódi RASZ (John Sanchez), mobil, mikro adó-vevő (gégemikrofonnal és fülhallgatóval)

Varázslatok: Mana lövedék (5), Mana labda (5), Energia lövedék (3), Fizikai maszk (4), Levitáció (3), Gyógyítás (4), Páncél (5), Mana korlát (5)

4. támadó: átlagos testalkatú, fekete bőrdzsekibe öltözött humán férfi, haja oldalt felnyírva.

Erő	3	Pusztakezes harc	2
Test	3	Géppisztolyok	3
Gyorsaság	5	Ágyúk	3
Intelligencia	5	Autó	5
Akaraterő	4	Autó É/J	5
Karizma	3	Biotechnika	3
Mágia	-	Elektronika	5
Esszencia	3.1	Etikett (utcai)	3/1
Harci Tartalék	7	Reakció	5(7)
Rigó Tartalék	7	Kezdeményezés	1d6(2d6)
Karma Tartalék	2		

Kiberber: JIR (1. szint), Adatjack, Kiberszem (hőllátás, képkijelző, felvillanás-védelem), Fegyvercsatoló (1. szint)
Felszerelés: Páncélruha (3/0), Bördzseki (0/2), HK227+fegyvercsatoló (3 tár normál löszer)

1 db. valódi RASZ (Thomas Shepherd), zsebiroda, MedKit, csuklótelefon, elektronikai szerelőkészlet, kocsikulcs (kódkártya), mikro adó-vevő (gégemikrofonnal és fülhallgatóval)

Az 1. támadó – az akció vezetője – Enyhén sérült. A 2. támadó jócskán sérült; Közepes (3 kockányi) sebe van. A 3. (mágikusan aktív) támadó Enyhe (2 kockányi) kábulás sebesüléstől szenved még, mire ismét harcra kerül a sor.

A 4. támadó sértetlen, viszont ő nem vesz részt a támadásban. A kocsiiban marad, vigyázva a hengerre. Értesítheti ellenben társait, ha Lone Star egység közeledne, vagy bármi gyanús dolog történne odakint. Fedezi az esetleges visszavonulást. Teljes kudarc esetén elmenekül a helyszínről.

Ismét csak az időtényező játszik komoly szerepet: ezért is nem használnak pl. gránátokat, ill. egyéb nagyobb romboló eszközöket – megsérülhetne a kódfájl tartalmazó eszköz, és veszélyesen nagy zajt csapna, valamint a céljuk nem a gyilkolás, hanem a kellő információ kiszedése valakiből.

Mivel alapvetően nem rendelkeznek kábító fegyverekkel, és gél lösszerrel sem készültek a henger megszerzésért indított akcióra, ahonnan egyenesen a karakter lakására indultak, ezért – ha lehetséges – szeretnének túlélőt hagyni. (Pl. az utolsó ellenfelet megadásra szólítják fel.)

Amennyiben a támadók kerekednek felül, megpróbálják átkutatni a lakást, illetve kiszedni a túlélőkből, hogy hol van a kódfájl. Az együttműködéstől és a támadókon esett sérülésektől függ, hogy életben hagynak-e bárkit is. (Egy esetlegesen kikerkező DocWagon csapattal azonban nem szállnak szembe.)

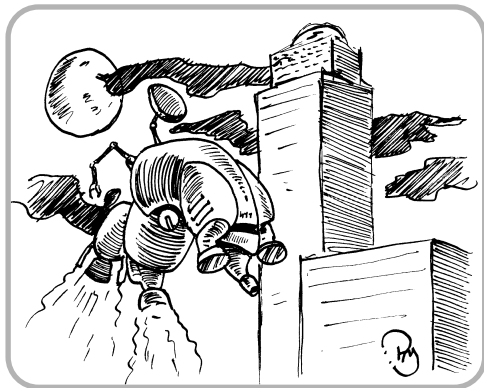
Ha legvégül bárki is túlélne a dolgot, és a helyszínen marad még egy ideig (azaz nem szállítják el a mentők, vagy tartóztatják le valamiért a kikerkező rendőrök), akkor a **Váratlan látogató** fejezetben történetek következnek.

Amennyiben bármelyik látogatáskor belátják a támadók, hogy nem találnak semmit, akkor – a találkozás hangulatától és az esetleges konfliktusoktól függően – viszonylag békésen távoznak. Függetlenül attól, hogy tényleg nincs-e már a karakter(ek) birtokában a kódfájl, a **Váratlan látogató** fejezetben leírtak fognak megtörténni.

HIBAE LHÁRÍTÁS

Ha a karakterek mindenáron el akarának menekülni a lakásból (pl. az ork esetleges halála miatti retorziótl tartva), akkor az egy lehetséges kilépési pont a történetből. Ezt elkerülendő következhetnek ugyan a **Váratlan látogató** fejezetben történetek, ám egy kis csavarral. A későbbiekben felbukkanó személy által vezérelt felderítő robot a támadó csapatnál jóval hamarabb a helyszínre ér, és megfigyelheti a menekülő karaktereket is.

Ekkor még nem tudhatja, hogy kik ők. Gyanúsabb lehet, ha az ork testét is magukkal cipelik, ahogy kilépnek a kapun. (Ugyanis amint felszedik majd a támadók az ork testét, úgy fogja összekapcsolni a robot irányítója a történeteket az általa még nem ismert karakterekkel.) Szintén felkeltheti az érzékeny kamerákon át figyelő személy fi-



gyelmét, ha most is csak elbűnják a karakterek, és a távolból figyelnek.

A robot kémberendezéseivel az illető kihallgathatja a legtöbb beszélgetést is. Ha reális a dolog, és tényleg sikerül összefüggésbe hozni az általa figyelt támadó csapatot a karakterekkel, akkor onnantól a karaktereket kezdi el figyelni, és esetleg követni. Teszi ezt azért, mert ő eközben már úton van, és szeretné megragadni a lehetőséget, hogy a karakterek segítségét kérje, akik nyilvánvalóan valamilyen módon kapcsolatban vannak a címre megérkező csapattal, és szemmel láthatóan nem éppen baráti kapcsolatban.

Ezek után, ha a karakterek visszamerészkednek a lakásba, a **Váratlan látogató** fejezetben leírtak ott történnék meg velük, ha azonban elmenekülnek, akkor máshol. A robot a levegőből követi őket. Igazán profi menekülés esetén (vagy ha esetleg elég jó szenzorokkal kiszűrnék a karakterek a robotot, és leráznák) a megfigyelő személy elveszti őket szem elől, és végleg kilépnek a történetekből.

Szintén ez történik, ha a karakterek egyáltalán semmit nem csinálnak, amivel felkeltene a megfigyelő érdeklődését (amihez egyébként már a meglapulás is elegendő), és azonnal elmenekülnek, vagy ha valamilyen egészen rejtett módon (mágiával rejtve, mélygarázsból kihajtva stb.) távoznak.

Harc a helyszínen csak akkor történhet, ha a karakter(ek) kiprovokálják a támadást, vagy csak egyszerűen nem állnak kettélnek.

A támadók előző csatából megmaradt sérüléseivel, valamint az alkalmazott trükkökkel és taktikákkal könnyen lehet változtatni, hogy mennyire is legyen halálos a támadásuk. Amennyiben az első támadás során feltűnt ork sikeresen elmenekült, akkor most csatlakozhat társaihoz, és (már amennyiben sérülései lehetővé teszik) részt vehet a harcban.

Előfordulhat a lakásban maradó karakterrel (különösen, ha továbbra is egyedül van), hogy alulmarad a támadókkal szemben. Ez egy teljesen reális lehetőség, hiszen egy tapasztalt és összeszokott csapatról van szó. (Ne feledjük, nemrég hidegre tettek egy másik tapasztalt árnyvadász csapatot!)

Viszont egyenesen egy komoly tűzharcból érezték, és

nincsenek éppen a legjobb állapotban. Ennek ellenére egy magányos ellenfélre halálos veszedelmet jelenthetnek, és több védekező karakter esetén is előfordulhatnak halálos találatok. (Ez természetesen benne van a pakliban, de a fentebb már említett DocWagonos orvosi segítség érkezése megmentheti a halál küszöbére került karaktert, míg a támadó csapat aligha bocsátkozna harcba egy jól felszerelt DocWagon rohamcsapattal.)

Amennyiben túl könnyű ellenfélnek tűnnek a támadók a játékosok ellen, úgy nyugodtan lehet reális módon erősíteni őket (hogy kihívást jelentsenek a karaktereknek). A támadó csapat varázslója egy-két Páncél varázslattal könnyen golyóállóvá teheti társait, míg ő a háttérben maradva csak a varázslatainak fenntartására figyel. (Mivel egy fenntartó fókusszal rendelkezik, ezen felül gond nélkül láthatja el még egy társát varázslattal. Ez esetben – mindenre felkészülve – varázsvédelemmel óvja társait.) Állhat ezen felül a támadóknak pár robot is a rendelkezésére, amiket a kint maradt rigó társuk irányít.

A támadók túlzott felerősítése azonban nem logikus, és a világreáltságba ütköző „kiegyensúlyozásuk” már nem tanácsos. Ők csapat, de messze nem a legjobbak. Így előfordulhat az is, hogy a karakter(ek) különösebb nehézségek nélkül lemészárolják őket. A világ történéseibe ez is beletarozik.

Ez a küzdelem minden bizonnyal ádáz és roppant hangos lesz, így a környéktől függően hamarosan egy-két rendőrségi osztag (néhány járőr, vagy esetleg páncélos rohamcsapat, illetve pár rendőrségi robot) érkezik a helyszínre.

Amennyiben a karakterek olyan súlyosan megsérülnek, hogy kórházba kell őket szállítani, vagy esetleg meghalnak a tűzharcban, akkor az könnyen a kaland végét jelentheti. Amennyiben senki nem marad (minden bizonnyal rommá lőtt) lakásban, és a robot kamerái elől is kikerülnek, kilépnek a történekek menetéből. Legfeljebb az utcai pletykákból, vagy informátorokon keresztül tudhatják meg, mi is történt valójában.

VÁRATLAN LÁTOGATÓ

Az ebben a fejezetben történő dolgokig több különböző úton is el lehet jutni, így bizonyos részletek (különösen a beszélgetések kapcsán) erősen eltérhetnek. Egy azonban biztos: a „váratlan látogató” jövetelének célja.

A támadó csapat távozása után majd egy órával csöngenek a már minden bizonnyal kissé romos lakás ajtaján (vagy ahová a karakterek menekültek). Eddigre már az esetleg kikerülő LoneStar erők is elvonulnak, de az újabb látogató mindenképp kívárra, míg mindenki eltűnik.

Amennyiben ajtót nyitnak, egy lukacsos pólót, szürke nadrágot és tépet farmerdzsekit viselő fiatal férfit találnak a folyosón, amint föl-alá járkl. Haja kócos, alig lehet kivenni világos fűrtjei alatt egy adatjack diszkrétén elhelyezett aljátát. Tekintete az üzött vadé, de folyton izgő-mozgó kezéről és lábáról is látszik, hogy meglehetősen feldült. Ennek ellenére igen összefogottan képes beszélni, és hamar (még az ajtóban) a tárgyra tér:

“Tudom, kívül kerültek összetűzésbe, és talán magyarázattal is tudok szolgálni. És a segítséget kérném. Természetesen igen jó fizetéssel is járna... Beenged?”



Ha ezek után beengedik, akkor az egyébként igen szimpatikus, 20 év körül srác Brad Lewisként bemutatkozik be, és nagyjából elmeséli a történeteket (már amiről ő is tud). Elmondja a kutatólaborból megszerzett kis tartály és kódja történetét (ám kihagyja a tudós meggyilkolását), amiben ő nem is vett részt, mert csak sofőr volt az akcióban. (Az feltűnhet az odafigyelőknak, hogy mindenképp igyekszik kerülni az érintett cégek nevét. Sem a megbízott, sem a meglopott cég nevét nem említi.) Többször is megemlíti, hogy nem érti, a karakterek miért keveredtek ebbe az ügybe.

Beszámol arról, hogy a felbékelt dekás hívására várva teljesen váratlanul érte társait egy támadás, amit ő szerencséjére csak azért üszött meg, mert egy közeli boltba ugrott át valami kajáért. Mikor visszaért, már vége is volt mindennek. A józan esze és rémülete miatt azért csak meglapult, amint pár férfi kimaszírozott az addigi búvóhelyükről, egyikük kezében a vagyont érő kutatási anyaggal. Két másikuk egy ismeretlen férfi holttestét cipelte. Ekkor a hengert a zsebébe rejtő fickó telefonálni kezdett, amit Bradnek sikerült kihallgatnia, ami után a telefonáló férfi a sofőrnek egy lakcímet adott meg. A társaival végző idegenek egy furgonba szálltak, és elhajtottak.

Mivel nem akarta őket elereszteni, utánuk küldte a ház mellett áldogáló pick-upjának platójáról az egyik távirányítású felderítő robotját, és egy kódolt jeladót helyezett el a kocsin egy piros lámpánál, majd a megadott lakcímet küldte a robotot.

Mivel nem akarta őket elereszteni, utánuk küldte a ház mellett áldogáló pick-upjának platójáról az egyik távirányítású felderítő robotját, és egy kódolt jeladót helyezett el a kocsin egy piros lámpánál, majd a megadott lakcímet küldte a robotot.

A robot jól fel van szerelve kémkedésre alkalmas eszközökkel, így meg tudta figyelni a megadott ház környékén történeteket. (Vagy végig figyelte a társai gyilkosainak tevékenységét, vagy pedig a karakterek cselekedeteit, hogy aztán követhesse őket.)

Így jutott el hozzánk. Brad, miután látta a még életben maradt társaihoz érkező DocWagon mentőket, a kocsijába pattant, és robotjával folyamatos kapcsolatot tartva ő

is a megadott címre hajtott. (Onnan esetlegesen tovább, ha szükséges volt.) Nem tudja, hogy kik a támadók, és most a karakter(ek)től várja azt is, hogy kiegészítsék az elhangzottakat a velük történetekkel, mivel Brad biztos benne, hogy valami fontos momentumról nem tud...

Idág jutva a történetben megpróbálja kiszedni az eddigieket a karakter(ek)ből (Karizma 5), de ha azok hallgatnak, akkor megpróbálja a mondandója üzleti részével kihúzni belőlük, hogy milyen szerepet is játszottak az eddig történetekben.

A karakter(ek) minden bizonnyal rendelkeznek még a kóddal. (Ha el is adták volna [vagy erőszakkal vették volna el tőlük], a dekás nem ragaszkodott a fájl teljes letöltéséhez, hisz más számára teljesen értelmetlen, és amúgy is már csak pár óráig ér valamit.)

Ha elárulják a karakterek, hogy ők szereztek meg a kódot, Brad nagyon megőrül a hírnek. Gyorsan elárulja, hogy meg tudja mondani, hová vitték a hengert. Ezek után gyorsan a tárgyra tér:

"Gondolom világos, hogy ez mekkora lehetőség! A rohadékok nem számítanak ránk, és csak a hengert kellene megszerezni tőlük! Nálunk a kód, és mi vagyunk lépéselőnyben. Ez tiszta ügy. De hogy mindenki jól is járjon, amennyiben sikerül visszaszerezni a cuccot és értékesíteni terv szerint, hajlandó vagyok tisztességesen megosztani a pénzen."

Ha valami módon már nem lenne náluk a kód, az problémát jelenthet, de Brad bízik benne, hogy azt is meg tudják szerezni. Akárhogyan is, Brad mindenképp szeretné, hogy a társai gyilkosai meglakoljanak.

Amennyiben az előzőekben már összetűzésbe keveredtek az érintett csapattal, és a második rajtaütéskor le is győzték őket, akkor most világos lehet a számukra, hogy jócskán meggyengült ellenfélre kellene lecsapni.

Az idő viszont egyre jobban szorít: Bradtól tudják, hogy pár órájuk van már csak hátra. Ha rövid időn belül nem tudják megszerezni a hengert, hogy felvegyék a kapcsolatot a megbízóval, akkor a kis henger hirtelen teljesen értéktelenné válik, az addigi áldozatok és veszteségek pedig értelmetlenné.

A JÁTÉKMESTERNEK

A játékosok döntenek el, hogy mit választanak a felkérésre. Ha pontosítani akarnák a részeseidést, a hengerért kapott összegnek maximum a felét tartja korrektnek. (Ennél többet nem akar felkínálni, mert egyrészt azért mégis csak az ő csapatának az üzlete volt, másrészt pedig két társa életveszélyes sérülésekkel fekszik a kórházban, menthetetlenül halott társainak pedig családja is van.)

Magának az árunak a piaci értéke minimum 100000 nyuen, de ennek könnyen lehet akár a duplája is.

Brad Lewis

Erő	2	Pisztolyok	3
Test	3	Lopakodás	2
Gyorsaság	4	Autó	3
Intelligencia	5	Tárgyalás	4
Akarakterő	5	Számítógépek	5
Karizma	3	Elektronika	5
Mágia	-	Megfélemlítés	3
Esszencia	5.3	Etikett (utcai)	3/1
Harci Tartalék	7	Reakció	4
Karma Tartalék	2	Kezdeményezés	2d6

Kiberver: J1R (1. szint), Adatjack
Felszerelés: Páncélozott nadrág és dzseki (3/0), Colt America L36 (2 tár normál lőszer)

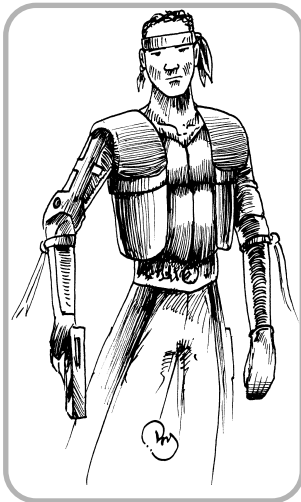
1 db. valódi RASZ, zsebiroda, MedKit, elektronikai szelvelőkészlet, távirányító rigódekk, kocsi kulcs, 1 db. furgon, 2 db. felderítő robot

Brad természetesen hajlandó a csapattal tartani (és segíteni, ahol tud), ám beismeri, hogy fegyverek és rajtaütések terén nem éppen a legprofibb. Ez a beszámoló és megbeszélgetés – mivel Brad megpróbál sietni – rövid idő alatt véget ér. Ekkor kell döntésre jutniuk a játékosoknak. Brad elmondja, hogy bő fél óra az út a jeladója alapján a lenyomozott rejtek helyig, és amennyiben sikerül megszerezniük a hengert, hamar össze tudja hozni a találkozót a megbízóval, és az áru leszállítását. Rövidesen indulniuk kell, amennyiben nem akarnak kifutni az időből. Mhetnek Brad pick-up-jával, de használhatnak más járműveket is.

HIBAELHÁRÍTÁS

Ha nem akarnák beengedni Brad Lewist, akkor az ajtóból kiabálva mond egyet többet, ami felkeltheti a bentlakók figyelmét. Amennyiben biztos benne, hogy van bent valaki, kitartóan csöngött vagy dörömböl. Ha sikerül meggyőzni a bentlakókat, hogy érdemes őt meghallgatni, akkor hagyja magát akár megmótózni és kikérdezni is, csak ne küldjék el. Amennyiben semmiképp se nyitnak neki ajtót, hamarosan odébb áll (abban a hitben, hogy mindenkit elvitt a mentő vagy a Lone Star, vagy esetleg csak leléptek a nem éppen biztonságos otthonukból). Ekkor a karakterek lemaradnak a további történésekről és a magyarázatról.

Ha a karakterek valamilyen okból megtámadnák a srácot, az azonnal megpróbál elmenekülni. Harcba szinte esélytelen, mindössze egy könnyű pisztoly lapul a zsebében, és annak sem igazán a szakértője. Brad elmenekülése vagy halála szintén véget vet a történetnek.



Szintúgy itt ér véget a történet érdemi része, ha a karakter(ek) még idejekorán letörölték volna a kódot, és így a később érkező csapat nem tudta megszerezni. Ezek után, ha az előzőekben történt bármiféle összetűzés, az illetők tartózkodási helyét most megtudhatják, és így alkalmuk nyílna a megtorlásra. Brad ebben az esetben is kéri őket, hogy segítsenek bosszút állni a társainak gyilkosain, de jelentősebb pénzösszeget ekkor már nem tud felajánlani. Logikusnak tűnhet azonban az ennek ellenére történő segítségnyújtás, ha az esetleges eddigi összetűzések során bárki is meghalt volna a rajtuk ütő csapatból. Ugyanis bárki számára világos lehet, hogy akár később is bosszút állhatnak ezért, hisz a címet tudják. (Ha még ekkor sem állnának kötélnék a karakterek, Brad megemlítheti, hogy a robotjával kihallgatta a támadók beszélgetését, és elhangzott egy-két „majd később...” utalás is.)

Nagyon jó ötlet lehet a karakterek részéről, amennyiben megszerezték tőlük a kódot és a hengert is, de ők nem tudnak (vagy nem akarnak) összetűzésbe keveredni most senkivel, ha megpróbálják felkeresni a kirabolt céget (ha kiszedik a nevét Bradból).

Kapcsolatba léphetnek a megfelelő személlyel a GenRes Technológiáknál, és elmondhatják, hogy „valakitől” megtudták, hogy „valakik” megszerezték a hengert és a kódot, és még az illetők címet is szállítani tudják. (Ekkor a GenRes maga intézkedik.)

A karakterek ezzel a húzással remélhetik, hogy meg tudnak szabadulni az őket fenyegető veszélytől, ha tartaniuk kell bármi retorzótól. Ha a mesélő ezt a csavart túl könnyű megoldásnak vélné, úgy elképzelhető, hogy a hengert birtokló csapatnak sikerül magát kidumálnia a GenResnél (hisz a feladatok a henger visszaszerzése volt), vagy éppen hogy őket értesítik majd, hogy intézkedjenek az ügyben. Ezt a karakterek viszont nem tudhatják.

Ekkor – ha sikerül nekik kideríteni, hogy ki dobta fel őket – kicsit dühöseks lesznek, hisz az áruért jóval több

pénzt kaphattak volna, mint amennyiért a visszaszerzésére szerződtek.

Amennyiben a karakterek ügyesen intézték a GenRes-szel való kapcsolatfelvételt, akkor az érintett csapat nem tudja lenyomozni őket. Azt viszont – kis utánanézésessel (az árnyak közt) – kideríthetik a karakterek, hogy valamilyen módon mégis csak túléltek volna a dolgot a hengert elrabló illetők.

A GenRes-től – az esetleges alkutól függően – szép jutalomra is számíthatnak a megfelelő információért.

VISZONTCSAPÁS

Ha a karakterek a csapaton történő rajtaütés mellett döntnének, Brad láthatóan fellelkesül. Látszik, hogy megviselték a történetek, és hogy fúti a srácot a heves bosszúvágy. Az odaérkezés a helyszínre elég egyszerű, mert Brad felderítő robotjának munkája alapján a navigációs berendezés pillanatok alatt felrajzolja egy térképre, hogy merre is kell menniük. A karaktereknek az út alatt lehet idejük ellenőrizni fegyvereiket, alkalmazniuk varázslatokat, illetve egyáltalán felkészülni az akcióra. A Brad felderítő robotjától kapott képek alapján megtervezhetik az akciót: idejük most lehet rá elég.

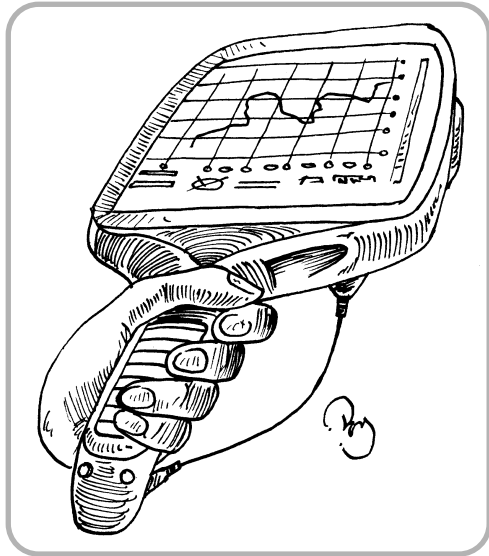
A JÁTÉKMESTERNEK

Amennyiben az út során még fel akarnak venni valakit, úgy nyilvánvaló, hogy csak olyan segítő tud csatlakozni hozzátok, aki elérhető közelségben van, és azonnal(!) harcra kész, mivel egyszerűen kifutnak az időből, ha várniuk kell bárkire is.

A már megismert csapat odabent aligha van felkészülve arra, hogy rajtuk ütnék. Az eddigiekben történetektől függ, hogy hányan vannak még életben, és milyen állapotban. (A legrosszabb esetben már csak két túlélő maradt meg a csapatukból: a dekás és a rigó.) Az üzlet, illetve a veszteségekkel és a sebesültekkel való foglalkozás lekötíti őket.

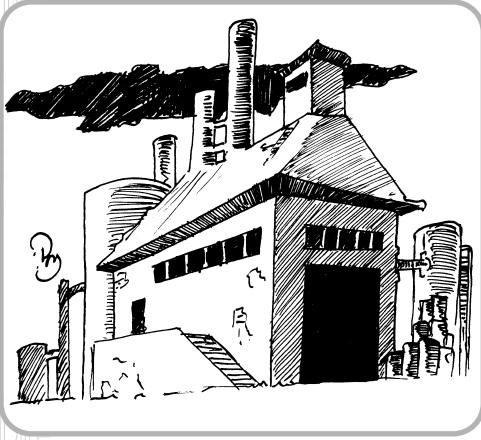
Ha sikerült megszerezniük a kódot, akkor most egy vót hajtának fel éppen. Amennyiben nem, úgy utolsó lehetőségként a dekásuk megpróbál betörni a GenRes Technológies rendszerébe, hogy megszerezze a kódot. Ha ez sem sikerülne, visszatérnek az eredeti tervhez, és épp készülnék leszállítani a hengert a GenResnek.

A dekás: egyszerű ruhákba öltözött sovány, humán férfi, sötét haj és szem, borosta.



Erő	3	Pisztolyok	2
Test	3	Lopakodás	4
Gyorsaság	4	Autó	5
Intelligencia	4	Autó É/J	4
Akarakterő	4	Számítógépek	3
Karizma	5	Elektronika	4
Mágia	-	Biotechnika	3
Esszencia	3.8	Etikett (utcai)	3/1

Harci Tartalék	6	Reakció	4(6)
Rigó Tartalék	6	Kezdeményezés	1d6(2d6)
Karma Tartalék	1		



Kiberver: Adatjack, Gyorsított reflexek (1. szint)
Felszerelés: Páncélruha (3/0), Remington Roomsweeper (24 db. sörétes lőszer)

1 db. valós RASZ (Carlo Benedis), mobiltelefon, zsebirroda, arany DocWagon csuklópánt, 1db. Sony CTY-360-D kiberdekk (átlagos és átlagnál valamivel gyengébb programokkal felszerelve), fehérzaj generátor (4. szint), hangtorzító (3. szint), 500 nuyen, egy doboz cigareta, öngyújtó, aranylánc és karkötő, 2 db. műérzet chip, 1 doboz koffein tableta, 2 db. trauma tapasz

Hogy a karakterek innettől kezdve mit csinálnak, azt nehéz megjósolni és kontrollálni. Próbálkozhatnak nyílt támadással és belopózós rajtaütéssel is, de akár – kellő elrettentő erőt felvonulztatva – egyszerű ultimátummal is: ha a bentlévők látják a túlerőt, akkor kevés (és sérült) túlélő esetén elképzelhető, hogy átadják a hengert. Pláne, ha esetleg még pénz is kínálnak érte a karakterek, okosan arra gondolva, hogy valamennyire a másik fél becsülete is megmaradjon.

Egy fair ajánlat esetén még akkor is hajlandók lehetnek egyezsége, ha az erők esetleg kiegyenlítettek lennének. Brad a békés kimenetelű megoldásokat viszont erősen ellenzi: szerinte mindenképp megérdemelnék a halált az elvetemült gyilkosok. Ha a karakterek mindenképp tárgyalni akarnak, akkor arra próbálja őket rávenni, hogy később jöjjenek vissza, és végezzenek a társaik lemészároló vadászokkal. (Ezért akár még fizetni is hajlandó, amennyiben csak így ér célt. Erről a tervéről később sem tesz le, így akár napok múlva is hajlandó a karakterekkel üzletet kötni a bosszúra.)

A HELYSZÍN

A hengert és a kódot birtokló csapat búvóhelye egy kisebb lepusztult raktárpépület egy telken, ami hivatalosan – ha utánanéznék – egy kisebb építőipari cég nevére van bejegyezve. A cégről magáról szinte semmit nem lehet kideríteni, valószínűleg csak valami fedőcég. A telep maga egy külvárosi gyármedvedben megbúvó kis szürke építmény. Három-négy méter magas bentonkerítés veszi körül, a tetején szögessdróttal. A legfelső drótban halálos áram (4H

sebzés, lásd SR3 idevágó fejezete) kering a drót átvágásával próbálkozókra várva (ez viszont nem látszik kívülről), a kerítés átlátszatlan, és noha a vakolat omladékos, maga a fal sértetlen, láthatóan rendszeresen kijavítják az esetleges réseket. Egyetlen rozsdás, vasból készült kapuja van, ami az utcára nyílik. A telep területét négy (a főépület sarkain elhelyezett) forgóállványos kamera, a kaput további két kamera figyeli. A kamerákat hűlőtó és fényerősítő optikákkal látták el. Senki nem sejtheti, de a kamerák képét közvetítő monitorokat senki nem figyeli: a bent ülőknek egész más dolguk akad épp.

A kapu távirányítású, aminek érzékelője megfigyelhető valahol fejmagasságban, de található ott egy falba épített számkódos nyitószervezet is. Ennek burkolatának célszedése sikeres Elektronika É/Í tesztet igényel, 5-ös célszám ellen. (Sikeretlen próba esetén nem történik semmi, csak megkarcolódik a zár burkolata.) Szintén 5-ös célszám a zár kinyitásához, ellenben 8-as célszámot kell megdobni, hogy a nyitás tényéről se jelezen vissza a szerkezet! (A sikertelen próba ez esetben már beindítja a riasztást a zár, illetve a 8-as célszám el nem érése is beindít egy belső jelzést, amire odabent szintén felfigyelhetnek. Igaz, erre egy kicsit lassabban reagál a rigó, illetve amennyiben elterelik valamivel az épületben lévő figyelmét, az is elképzelhető, hogy nem is veszik észre a jelzést, vagy nem azonnal.) Amennyiben a számkódos zárát kódfejtővel nyitják ki, mindenképpen leadja a zár a jelzést, bár konkrétan csak akkor riaszt, ha a zárnnyitáshoz szükséges ellenpróbát a zár nyeri.

A telep maga egy teljesen sík terület, semmi fedezéket vagy rejtékhelyet nem nyújt. Az egyedüli „fedezék” a sötét éjszaka, mivel a holdat majdnem teljesen eltakarják a felhők, és a szomszédos gyártelepek fényei sem sokat világitanak ide. (Részleges fény: +6 célszám.) Az épületet vigyázó kamerák fényerősítő optikái azonban nem zavarthatják magukat emiatt.

A telepen járőrözik még egy távirányítású robot (egy GM-Nissan Doberman, HK227 géppisztollyal és fényerősítő optikával felszerelve), ami automata üzemmódban csak passzív védelmet lát el. A rigó nincs becsatlakozva, így a robot képességeit alapvetően nem tudják kihasználni. Természetesen azért így is fel tud figyelni az óvatlan behatolókra. (Amennyiben riasztás vagy jelzés történik behatolásról, a benti rigó igen hamar átveszi az irányítást külső védelmi egysége fölött.)

A telep közepén található épület-együttes egy főbb épületből és egy mellette álló (belülről nem megközelíthető) raktárból, valamint egy hozzá csatlakozó kettős garázsból áll. A garázsban egy páncélozott furgon van, mellette pedig egy szétszedett, a legnagyobb átalakítások közepén álló Citymaster látható egy emelón.

A raktár inkább csak lomtár, a telepen kívül nem szívesen tárolt dolgokat dobálják be ide: felesleges alkatrészek, autógumik, hulladék stb. A raktár a főépületen belülről nem közelíthető meg.

A főépület egy egyszintes betondoboz, belülről egy hatalmas csarnok az egész, és csak az egyik végében láthatók kisebb helyiségek (mellékhelység, konyha) ajtóit. Bent az épületben szinte mindent megtalálni. Az egyik sarokban 3 emeletes, és 3 rendes ágat helyezek el, mellettük polcokkal és szekrényekkel. Ugyanitt látható egy stabilizáló berendezés is különféle orvosi diagnosztikai eszközzel.

Ezek mellett egy fém fegyverállvány és pár szekrény található tucatnyi fegyverrel – több különböző gyártótól, és mindenféle típusból. Többnyire pisztolyok, géppisztolyok és sörétes puskák, illetve egy-két járműbe szerelhető fegyver is. A szekrények kisebb polcait több tucat doboz tölti meg, tele löszerekkel és kiegészítőkkel. Az egyéb harci eszközöket, valamint a páncélruhákat is itt tárolják.

Az egyik falon hosszan kivetítők és várostérképek láthatók, előttük elektronikai eszközök és kiberdekkek darabjai, kaotikus össze-visszaságban. Egy nagyképernyős trideo, egy telekom és egy nyomtató is gazdagítja a felszerelést. Itt található még egy CMT Avatar típusú kiberdekk is, melyet még a szerencsétlenül járt dekástól szereztek. A dekk jelenleg használhatatlan az illetéktelen használatot megakadályozó rengeteg kódtól.

A helyiség hátsó részében, a konyhába nyíló ajtó közelében egy székekkel körülvett hatalmas asztal található, rajta a legutóbbi étkezés maradványai, ételes dobozok és papírpoharak. Ennek az asztalnak a közepéről láthatóan lesöpörték a szemetet, és oda rakták le a hengert. Körülötte olyan csupasz és tiszta az asztal, mintha a legfontosabb dolog lenne az egész épületben. Ami nem is áll messze a valóságtól.

HIBAEHÁRÍTÁS

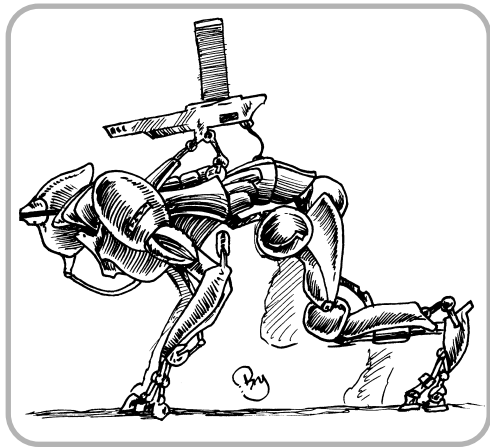
Amennyiben harcra kerülne sor, nehéz kézben tartani az eseményeket, ugyanis a vadászok minden erejükkel védekezni fognak. Utolsó lehetőségként a garázsban álló furgonnal próbálnak meg kitörni.

Nem szabad elfelejteni, hogy az előző harcokból megmaradt sebeikből még nem igen tudtak gyógyulni, az azóta eltelt egy-két óra legfeljebb a kábulás sebek kiheverésére elég. A frissebb sebeket ezen felül még elsősegélyt nyújtva és mágiával is tudják gyógyítani.

Végjáték

Június 11., péntek – délelőtt

Brad – amennyiben hozzájut a kódhoz és a hengerhez is – rendben leszállítja az árut. Ha a karakterek akarnak,



sőt, Brad ezt indítványozza is, jelen lehetnek az átadáskor. A megbízó rendszeren fizet, és Brad is tartja magát a megálapodáshoz.

A JÁTÉKMESTERNEK

Amennyiben a karakterek túl könnyen jutottak el ideig, elhelyezhető a történetben itt még egy csavar. Elképzelhető az is, hogy a megbízó sajnálja az áruért ígért pénzt, és választól elé állítja Bradet (és esetleg a karaktereket): holmi határidő-túllépésre hivatkozva csak a felét hajlandó fizetni, és nem tágítanak ettől. (Brad elkeseredésében hajlana erre is, hisz társai kórházi számlájára kellene a pénz, még ha kevesebbet is kap.)

Az is előfordulhat, hogy a megbízó cég inkább a „szálat elvarrása” mellett dönt, és nem kockáztatja meg, hogy a vadászoknak később esetleg eljárjon a szája. Ebben az esetben a megbízó teljes mértékben úgy kezeli a jelenlévő karaktereket, mintha ők is az eredetileg megbízott csapathoz tartoznának.

Egy ennél sokkal valószínűbb „kellemetlen esemény” következhet be, hogy ha úgy szereztek meg legvégül a hengert, hogy kikényszerítették (vagy megvásárolták) a rejtekhelyükön meglepett vadászoktól. Ekkor szinte biztos, hogy az üzletet kereső árnyvadászok visszatérnek az eredeti tervhez, és elkezdik követni az áru leszállítására ígylekvő Bradet és a karaktereket. Ha ez sikerül nekik, és nem szűrik ki őket, úgy a lopás megbízójának kiderítését is váró GenRes örömmel fogadná a találkozó helyszínének kiderítését, ahol a henger is fel fog tűnni a megbízó pár emberével együtt. Ez egy olyan csavar, amire a karakterek aligha számíthatnak.

Ha ez bekövetkezik, a karakterek (már akik Braddal tartanak) könnyen két céges alakulat keresztüztében találhatják magukat. Az összetűzés kimenetele feltehetőleg a GenRes egységek győzelmével ér véget, ugyanis ők számítanak egy másik cég embereire, míg azok csak az árut leszállító árnyvadászokra. Az is elképzelhető, hogy az árnyvadászoknak fizetni nem hajlandó megbízókat pont a GenRes kommandó megérkezése akadályozza meg abban, hogy végezzenek a karakterekkel.

Fontos megjegyezni, hogy a GesRes Technologies teljes mértékben úgy gondolja, hogy a karakterek is részt vettek a henger elrablásában, és a tudós meggyilkolásában.

HIBAEHÁRÍTÁS

Az áru átadásakor történő rajtaütésekkel jobb csinján banni, ugyanis ha tartja magát a mesélő a cégek lehetőségeihez, a rajtuk ütő kommandó igen halálos ellenfél még akkor is, ha a támadók szembekerülnek a másik cég jelenlévő embereivel is. A karaktereket is tűz alá veszik, és a kiberverekben nem szűkülőködő, harci mágiával is megtámadott céges erők aligha fognak kegyelmezni bárkinek is, aki az érdekeiket sértette.

Mindezek ellenére egy teljesen reális lehetőség. Esetleg lehet egy kis esélyt adni a karaktereknek, hogy kerekét oldhassanak a helyszínről, mondjuk a tűzharc miatti nagy kavarodásban.

Az is megtörténhet, hogy a találkozó rajtaütő céges osztag több, vagy akár minden karakterrel végez. Ez is megtörténhet, hiszen a világ már csak ilyen. Csak az erősek és a szerencsések maradhatnak életben. Néha még azok se...

A Battletech univerzuma

4. rész

Történelem

Ezúttal a Lyrán Nemzetközösséget mutatjuk be, de előtte egy rövid áttekintés az utódállamokról annak érdekében, hogy mindenkinek felelőssé váljanak az emlékei.

Az öt utódállam létrejötté a Csillagliga 300 évvel ezelőtti szétesésének következménye. Kerenszkij tábornok Exodusa után ezek közül négy harcol a Belső Szféra feletti hatalom megszerzéséért.

A Belső Szféra a klánok érkezése előtt az öt utódállamra oszlott. A történelmi házak - Steiner, Davion, Kurita, Marik, Liao - területeibe a Draconis Szövetségből kivált Szabad Ralsalhág Köztársaság és a Kapellán Konföderációból létrehozott St. Ives Paktum ékelődött. A század első negyedét követően a Steiner és a Davion vonal egyesült Melissa Steiner és Hanse Davion házasságával, és a két hatalom területeiből létrejött az Egyesült Nemzetközösség (Federated Commonwealth). Az utódurak országai mellett több kisebb és jelentéktelenebb hatalom is megtalálható a periférián, mint például a Canopus Magisztrátus, a Tauri Konkordátum vagy a Külső Világok Szövetsége (Outworld Alliance). Egyetlen világ, a Terra nem tartozik egyik utódúr felségterületéhez sem: az emberiség szülőbolygóját a Komsztár tartja a kezében. A Belső Szféra egy részét a 3050-52-es invázió óta a klánok tartják kezükben. Ezeket nevezzük az ún. megszállási zónáknak. A négy első hullámban támadó klán négy folyosóra osztotta fel a behatolás irányába eső világokat, ezekből alakult ki a Farkas, Jádesólyom, Szellemmedve és Füstjaguár megszállási zóna. A későbbiekben a Jádesólymok és a Füstjaguárok zónájába érkeztek az Acélviperek és a Novamacskák erői, melyeket az ilkán rendelt ide az inváziós haderő Tukayyid utáni gyengülésének ellensúlyozására.

Forrás: The Mech Factory: <http://battletech.rpg.hu/>

LYRÁN NEMZETKÖZÖSSÉG, STEINER HÁZ

Öt év nagyon rövid idő egy nemzet megítélése szempontjából és a Lyrán Nemzetközösség csak öt évig és pár hónapig létezett, amely aligha volt elég ahhoz, hogy pontosan körvonalazódjon. Mindenesetre minden más államtól különbözött. Az előde által megalapozott úton Katherine Steiner-Davion a Szövetség életrehívója és uralkodója azt a sorsot szánta ennek a fiatal nemzetnek, hogy újra feltámassza a nemzetközösség dicsőséges napjait, amikor Katrina Steiner hatalmas gazdagsággal és ennek megfelelő hatalommal rendelkezett, mikor a harmadik örökösödési háború jött, majd véget ért, mikor még a negyediknek előszele sem érződött, mikor a

lyránok tekintélye annyi erővel ruházta fel uralkodóikat, hogy megtudták akadályozni a Belső Szférán belüli háború kiterjedését, amikor még olajágot ajánlottak fel a többi uralkodóháznak a protonagyú csöve helyett.

Ez a nemzet, amely valaha arra volt hivatott, hogy békét és jobb életet teremtsen a Belső Szférában, mára már egyetlen térképen sem létezik. Még a Lyrán Szövetségben sem található, bár nagyon sok minden itt él tovább.

Katrina Steiner már 3022-ben megértette, hogy egy uralkodóházak közötti összefogásnak van csak jövője, mikor aláírta az egyezményt, amely végül a Lyrán Nemzetközösség megalakulásához vezetett. Ezt unokája is megértette, bár a sors iróniája az volt, hogy amíg Katherine Steiner-Davion pár évvel ezelőtt még a békét hirdette Belső Szféra szerete, saját birodalmát háborúba taszította. Ha valahol tovább él a Lyrán Nemzetközösség, akkor a mindennapi lyrán emberek szívében biztosan, hiszen ők sosem akartak mást, mint békét és gazdagságot maguknak és gyermekeiknek.

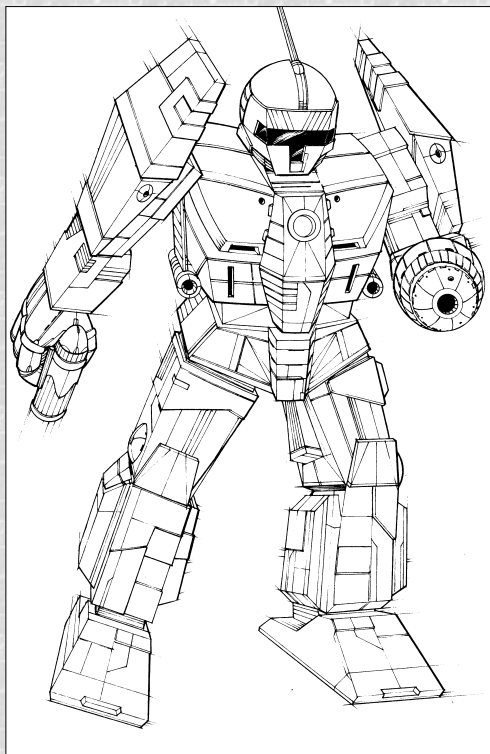
GYÖKEREK ÉS TÖRTÉNELEM

Bár neve egy új birodalmat félmjelez, a Lyrán Szövetség lényegében a Lyrán Nemzetközösség újjászületése. Határai nagyjából ugyanott húzódnak, polgárai ugyanazokat a merkantilista nézeteket vallják és ugyanazokkal az erősségekkel és gyengeségekkel rendelkezik, mint híres előde. Bár keményfejű, gyakorlatias emberek, akik ráéreznek egy jó üzletre, és elkötelezetten vallják, hogy a fejlődés a békében nyugszik, a Nemzetközösséghez hasonlóan a Szövetség is gyenge katonai erővel rendelkezik a többi uralkodóházhoz képest. Határait képes megvédeni, azonban a magasabb katonai vezetők nem rendelkeznek a szükséges hozzáértéssel, mivel a Steiner házhoz való lojalitás mindig is meghatározó szempont volt a fontosabb pozíciókba történő kinevezések szempontjából.

ALAPÍTÓ CSALÁDOK

A nemzetközösséggel kapcsolatban először mindenkinek a Steiner ház jut az eszébe, azonban nekik semmi szerepük nem volt az állam megalapításában. Ez az érdem három másik, jóval kimagaslóbb családot illet meg, a McQuistonokat, a Marsdeneket és a Tamarokat.

A McQuiston klán a Skye Konföderáció felett elnökölt, amely a nagy nyereséggel dolgozó Skye Kereskedők tömörülésén alapult. A Marsdenek az erőforrásban gazdag bolygókból álló Donegáli Protektorátust irányították, amelyek kö-



zött a Donegáli Teherszállítási Vállalat hajói közlekedtek. A Tamarok a nevüket adták az általuk létrehozott térségnek. A Tamar Paktum jó adottságokkal rendelkező földművelő világait a régió legjobban képzett katonái védték a banditák támadásaival szemben.

A Tamar Paktum alakult meg legkorábban, 2235-ben, két évvel a politikai krízis előtt, amely Terra gyarmatai feletti befolyását drasztikus mértékben csökkentette. A tamarai világok azonban előre látták Terra visszahúzódását, ezért még idejében lépéseket tettek túlélésük érdekében a bizonytalanabbá vált univerzumban. A Skye Föderáció 2299-ben, míg a Donegáli Protektorátus 2301-ben jött létre a Terrai Szövetség kódos időszakában valamivel több, mint egy évtizeddel a szövetségi vezetés összeomlása előtt.

E fiatal nemzetek vezetése belátta, hogy a szövetség egyre növekvő problémái mellett csak akkor tudnak eredményeket elérni, ha összefognak.

A 24. században létrejött a Terrai Hegemónia, amely sem a Skye, sem a Donegáli, sem a Tamar területek számára nem jelentett veszélyt, hiszen a két utóbbi messze volt a Terrától, a Terrához közeli Skye területek pedig pontosan az ellenkező irányban voltak, mint amerre a kezdeti terrai terjeszkedések folytak. A Hegemónia kormányzója, James McKenna belátta, hogy a diplomáciai eszközökkel több esélye van a volt gyarmati területek újraegyesítésére és ezt a há-

rom lyrán állam ki is használta. A 2330-as években a Tamar Paktum és Donegál nagymértékben kiterjesztette határait, míg a Skye Konföderáció a már meglévő világainak fejlesztésére törekedett és jelentős ipari hatalom lett. Eközben az egymás közötti kötelekeket is tovább erősítették, hiszen Skye-nak szüksége volt Donegál nyersanyagaira, és mindketten függtek a tamarai élelmiszerektől, míg Tamar késztermékeket vásárolt Skye-től.

Azonban a tamarok szemszögéből katonai szempontok is közrejátszottak. Mivel a Drakónis Szövetség határán helyezkedett el, nem akart annak következő áldozatává válni, miután a drakónis erők 2330-ban elfoglalták a Rasalhág Hercegséget. Kevin Tamar 2339-ben egyesülési javaslatot terjesztett Thomas McQuiston és Robert Marsden elé, majd a három vezető 2340-ben összeült az Arcturuson. Az év végére hivatalosan is kihírdették a három állam egyesülését és a Terrai Hegemónia kormányzója 2341 januárjának elején elismerte és köszöntötte a Lyrán Nemzetközösséget a csilagközi nemzetek sorában.

MAJDNEM TÖKÉLETES EGYESÜLÉS

Bár az egyesülők, egy átfogó gazdasági terv és kiegyensúlyozott, kilenc archonra épített politikai rendszer által saját és népük gazdagodását szerették volna elérni, a nemzetközösség első évtizedeire gazdasági káosz és politikai korrupció volt a jellemző. Amíg az archonok, akik vonakodtak a közöttük fennálló egyenlőség átalakítására, még gazdagabbá váltak, a lyrán emberek helyzete egyre romlott. Robert Marsden, az egyetlen archon, aki nem keveredett semmilyen korrupcióba és belső kereskedelmi ügyekbe, csak tehetetlenül figyelte, amint a nemzet lassan az összeomlás felé halad.

A 2360-as években a Drakónis Szövetség átfogó iparfejlesztési programot hirdetett, amelynek első gyümölcseként lassú katonai fejlesztések indultak a Szövetség és a Nemzetközösség közös határain. Amikor a lyrán központi vezetés növelt adók útján próbálta megfinanszírozni saját katonai erejének fejlesztését, elszabadult a pokol. Sztrájkok és tüntetések robbantak ki és Robert Marsden 2375. augusztusában elérkezettnek látta az időt a cselekvésre.

A kilenc archon szokás szerint az Arcturusra érkezett megbeszélésre, amely azonban komolyabb eredményt nem hozott és csak megerősítette Robertet elhatározásában. Mivel az archonok elhagyták a bolygót, Robert ott maradt és azt kihasználva, hogy társai utazás közben nem tudnak közvetlen kapcsolatot tartani magánhadsergeikkel, üzenetet küldött a Nemzetközösség minden szegletébe, amelyben leleplezte a többi archon korrupt tevékenységeit, és magát a nemzet egyetlen vezetőjévé nevezte ki. Sikerült elnyernie a polgárok bizalmát, így nem robbantak ki újabb zavargások, amikor a seregei elfogták a többi archont, és életfogytiglani büntetésük letöltésére börtönökbe kísérték őket. 2375. decemberében megalakult a Rendek Háza, amely sok lyránt megerősített döntésük helyességében. Ebbe a parlamenthez hasonló testületbe a Nemzetközösség világainak több mint a

fele delegálhatott képviselőket és ezáltal első ízben valósult meg, hogy egyes világok hivatalosan is hozzájárulhattak a kormányzat tevékenységéhez. Első határozatában a Lyrán Nemzetközösség főarchonjává nevezte ki Robert Marsdent.

Marsden rögtön egy új alkotmányt állított össze és az Elfogadási Szerződésnek nevezett iratot minden világra eljuttatta. A dokumentum önállóságot biztosított a világoknak saját belügyeikre vonatkozóan, annak ellenében, ha az adott világ teljesíti katonai és pénzügyi hozzájárulásait. A szerződés emellett az archont nevezte ki a Lyrán Nemzetközösség Fegyveres Erőinek (LCAF) és a Nemzetközösség területén lévő magánhadseregek főparancsnokává. 2376 és 2378 között 22 világ kivételével mindegyik aláírta a szerződést. A megtagadók közül néhányan teljes önállóságot követeltek, mások az archon kezébe kerülő hatalmat tartották túlságosan centralizáltnak, és azt hangoztatták, hogy a Rendek Háza nem elegendő a kapott hatalom ellenőrzésére. Véleményüket megerősítve látták, amikor az aláírást megtagadó bolygókat a Nemzetközösség haditengerészete blokádnál vette. A lassú kiéheztetés eredményeként újabb 14 világ volt hajlandó aláírni a dokumentumot. A maradék 8 világ azonban önfenntartó volt, és sokáig ellent tudtak volna állni a blokádnak, azonban az archon nem adott erre esélyt nekik. 2378-ban a Nemzetközösségi erők megszállták Tamar, Skye-t és még hat másik világot. A leghevesebb harcok Skye-on folytak és az itt élő, többségében ír és skót leszármazottak megesküdtek arra, hogy soha nem fogják elfelejteni az otthonuk ellen indított agressziót. A kemény és véres hadműveletnek köszönhetően végül sikerült megteremteni a Lyrán Nemzetközösség egységét.

ÁTMENETI KORSZAK

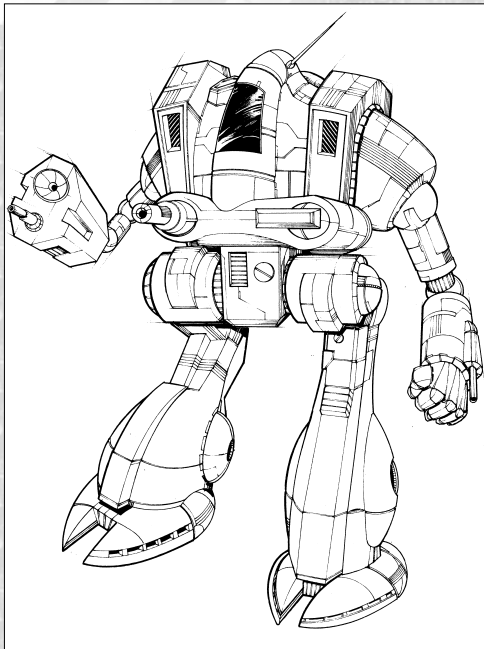
A Nemzetközösség kormányzatának hirtelen átalakulása által hihetetlen gazdasági fejlődés indult meg. 15 évvel azután, hogy majdnem összeomlott, a lyrán állam már a Belső Szférára minden szegletébe exportálta áruit és nagy értékű szerződéseket nyert a Terrai Hegemónia fegyveres erőinek felszerelésére, ezáltal hozzáférhetett a legmodernebb haditechnikához is.

A háború korszaka 2407-ben érte el a Nemzetközösséget, amikor is a Drakónis Szövetség erői lerohanták a Skye és Tamar között fekvő határmenti területeket, majd egyenesen a lyrán főváros, Arcturus felé nyomultak tovább. Bár sokkal jobban fel voltak szerelve, a lyrán erők nem rendelkeztek egységes harci tervekkel, a parancsnokok stratégiai ismeretei pedig nem voltak megfelelő szintűek. A harci szerepse csak akkor fordult meg, amikor Alistair Marsden archon feloszlatta a parancsnoki törzskart, és személyesen vette kezébe az irányítást. 2407 nyarán az Alistair Marsden vezette egységek fényes győzelmet arattak Morningside-on. A Rendek Háza beleegyezésével az archon átköltöztette a kormányt Tharkadra, majd nem sokkal ezután az LCAF csapat mért a Drakónis Szövetség Vega bolygójára és megsemmisített egy hatalmas, másodlagos inváziós hadsereget. A győzelmet azonban nemskára az archon elvesztése ho-

mályosította el, aki a sivatagos Menkent bolygón lelte halálát egy beásott Drakónis egység elleni frontális támadás során. A lyrán vezér halott volt, a Drakónis inváziós erőket szétverték, így a krízis 2408-ban hirtelen véget ért.

A következő 35 év során a drakón erők folyamatosan megsértették a Nemzetközösség területeinek határait és a még mindig gyenge katonai parancsnokokkal rendelkező LCAF nem tudta felvenni a versenyt a behatólakkal. 2245-re a Drakónis egységek már a Tamar területek több mint egyötödét elfoglalták, és közben egy újabb ellenfél is feltűnt a színen: a Szabad Világok Ligája. A Nemzetközösségnek lassan nagy szüksége volt egy csodára és 2455-ben végre megkapta. A Terrai Hegemónia 20 évvel korábban belevágott a csatamech kifejlesztésébe. A lyrán katonai összekötők megsejtitették a rendkívül titkos katonai projekt létezését, és értesítették Katherine Steiner archont, aki azonnal parancsot adott a hírszerzésnek egy csatamech gyártó létesítménybe való behatolásra a Hesperus II-n. A sors furcsa fintora, hogy egy nap majd ugyanez a bolygó lesz a lyrán csatamechgyártás koronaékszere. A küldetés csak korlátozott sikereket hozott, és egészen Katherine fia, Alistair uralkodásáig nem sikerül megszerezni az emberi történelem legpusztítóbb fegyverét.

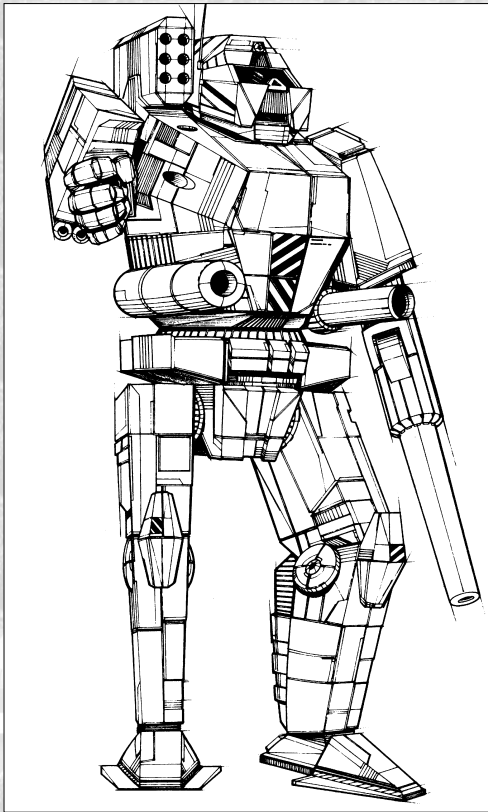
Mielőtt archonná nevezték volna ki, Alistair Marsden-Steiner egy elit LCAF kommandós egységet vezetett. Miközben a Szabad Világok Ligája további területeket foglalt el, 2455 elején egy LCAF elit csapat indult a Hesperus II-re, behatoltak a létesítménybe és minden talált dokumentumot lemásoltak, megszerezve az összes szükséges információt egy



működő mech legyártásához. Négy évvel később a Loric-on vívott heves harcokban vetették be őket először, és a páncélozott óriások semmi esélyt nem adtak a Szabad Világok Ligája csapatainak, az egyik pedig még a behatolók főparancsnokát is eltiporta. Az évekig tartó harcok során a lyrán erők elérték első győzelmüket, amelyet a technológiai főlényüknek köszönhetnek. Ezt azonban csak alig három évig sikerült megőrizniük, amely időszak alatt a Belső Szféra többi állama is megvásárolta a csatamech technológiáját. A kereskedő vénával megáldott Steiner család busás nyereségre tett szert az egyik ilyen üzlet során, amikor a lopott csatamech információkat jó pénzért eladták az Egyesült Világok vezetőjének, Simon Davion hercegnek 2457-ben.

2408-ban Alistair Marsden archon özvegye, Katherine Steiner örökölte a Nemzetközösség trónját és vele együtt egy olyan birodalmat, amelynek három állama közötti feszültségek folyamatosan nőttek a lyrán vereségek következtében. A Tamar és a Skye területek forradalommal fenyegettek, utóbbi lakosaiban még mindig élt a 30 évvel ezelőtti támadás emléke. Bár egyik terület sem lett volna képes életben maradni a Szövetség és a Szabad Világok Ligája agressziója körülményei között, a területek vezetői mégis az elszakadást támogatók által próbálták nagyobb hatalmat szerezni a központi kormányzatban. Végül Katherine Steiner Tamar és Skye hercegét is beválasztotta a Nemzetközösség Tanácsának nyolc tagja közé. Miután ideiglenesen sikerült lecsillapítani a kedélyeket, Katherine olyan ügyes érzelmi manipulációba kezdett, amely végül a legnagyobb politikai tehetséggel megáldott Steiner vezetőket fémmjeltezte. Archonná választásakor kihirdette, hogy fel fogja számolni vagy átformálja a Tamar, Donegal és Skye körzetek közötti kereskedelmi korlátozások nagy részét, amely a gazdasági fejlődést akadályozta és közrejátszott a területi feszültségekben. Katherine Steiner végül elnyerte az emberek bizalmát, amely folyamatosan személyes rajongássá fokozódott 37 éves uralkodása során a háború dúlta világok fejlesztésére indított kormányzati programoknak köszönhetően. 2413-ban megalakult a Nemzetközösségi Felderítő Hadtest, amely újra lendületet adott a területi terjeszkedéseknek és ezáltal csökkentette a túlnépesedett lyrán világok problémáit. 2445-ben Katherine Steiner lemondott, de egy gazdagabb és egységesebb Nemzetközösséget hagyott hátra. A Drakónis Szövetség és a Szabad Világok Ligájának benyomulása tovább folytatódott, azonban a lyrán emberek most már reménykedve és nemzeti büszkeségük teljes tudatában tekintettek ezekre a katonai vereségekre.

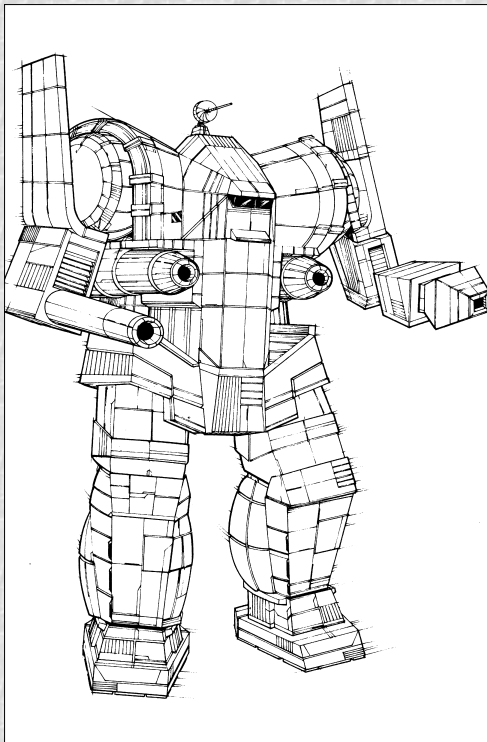
14 évvel később végre tényleg megfordult a hadiszerecsene, amikor az LCAF lett az első hadsereg a Terrai Hegemónián kívül, amely csatamecheket állított szolgálatba. A 2460-as évek során a csatamechek nyújtotta főlénynek köszönhetően a lyrán erők a legtöbb elfoglalt világról kiszorították a behatolókat, és 2468-ra úgy tűnt, hogy az eredeti határok visszaállításával, a nemrég felfedezett új bolygókkal és a belső kereskedelemből meggazdagodott lakosokkal valóra válik Katherine Steiner célja.



2468-ban Alistair Steiner archont egy Tamar területről származó előkelőség gyilkolta meg, három évvel később pedig egy földrengés során Michael Steiner archon felesége és a Rendek Házának 67 tagja lelte halálát Tharkad City-ben. Michael lemondott a posztjáról testvére, Steven javára és visszatért az aktív katonai szolgálatba, majd pár hónappal később életét vesztette egy Drakónis inváziós erővel folytatott harcban a Nox bolygón. Steven azonban nem volt megfelelő ember a kormányzásra, és bár 25 évig uralmon maradt, a tehetetlen kormányzat következtében annyira megerősödtek a szeparatista elemek, hogy ez polgárháborúval fenyegette a Nemzetközösséget.

SZÉTSZAKADÓ HÁZ: SKYE FELKELÉS

Steven Steiner 2501-ben hunyt el. Felesége, Margaret Olson-Steiner, került hatalomra, aki már férje árnyékában is jelentős kapcsolatokat épített ki több előkelőséggel, akik a hadianyag szállítási szerződéseken gazdagodtak meg. A tamari és skye-i hercegeknek még azt is sikerült elérniük Stevennél, hogy az visszavonja a helyőrségnél nagyobb magánhadse-
regek felállítását tiltó jogszabályt, és ezzel kezdetét vette a fegyverkezési verseny. Érthető hát, hogy az előkelőségek in-



kább Margaretet támogatták Steven testvérének, Tatyának fia, Robert Steiner helyett. Robert józan és intelligens ember volt, emellett remek légúrvadász pilóta is. Nagynénje trónszerzése először elkedvetlenítette, majd amikor látta a gyorsan hanyatló nemzetet és a cirkusszá átalakuló tharkadi bíróságot, mégis szembeszállt vele. Állomáshelyére, Poulsbóra, számos LCAF tiszt érkezett, akik ugyancsak felkérték, hogy foglalja el az őt jogosan megillető trónt, mentse meg a birodalmat, és biztosították őt feltétlen támogatásukról.

2503-ban Robert Steiner megérkezett Tharkadra hét hadosztálynyi támogatással. Margaret Olson és több pártfogója már napokkal azelőtt elhagyta a bolygót és a Skye Föderáció területére menekültek. A Rendek Háza elismerte Robert igényét a trónra, és ezzel mindenki készen állt a harcra. A következő évek során Robert és a hozzá hű erők egymás után indították támadásaikat a Skye csapatok ellen, egyre közelebb nyomulva a terület fővárosához, ahol Margaret és Skye hercege építette ki állásait. A Steiner erők betörését ideig-óráig sikerült megakadályoznia a Tamar hű erőknek, és ez elég volt arra, hogy Margaret és a herceg a Tamarra meneküljön. Ott vívták meg utolsó csatájukat Robert kifáradt egysegeivel szemben. Végül Tamar és Skye hercegeit árulás vádjával kivégezték, családjaikat minden jogtól megfosztották és területeiket új uralkodóknak, a Steiner házhoz hű Kelswa és Lestrade klánoknak adták.

ÖRÖKÖSÖKBŐL SZEPARATISTÁK

A 31. század közepéig a Skye Föderáció területén működő szeparatista mozgalmak viszonylag szervezetlenek voltak, de néhány archon mindig feltűzölte a Nemzetközösség és Steiner-ellenes érzéseket. Viola Steiner, aki a Nemzetközösséget bevezette a Csillaligába, annak csapatait pedig az Újraegyesítési háborúba, egy tébolyult hadjárat során megtizedelte a 25. Skye Rangereket, mikor alaptalan információk szerint arra következtetett, hogy Skye hercegének is köze volt fia elrablásához. Aztán három évszázaddal később Elizabeth Steiner archon nem tudta megállítani a Drakónis erők betörését és ez majdnem a terület fővárosának elvesztésével végződött. Ezek után a Steinereket figyelemre sem méltatták a Skye területek lakói.

A szeparatista vezető elemek megpróbálták erősen negatív fényben feltüntetni a Steiner ház német gyökereit, ami nem volt nehéz, hiszen a Skye terület inkább skót, ír és angol örökséggel rendelkezett. Emellett kihasználták a Skye-i lakosság ösztönös bizalmatlanságát a tharkadi kormányzattal szemben és a 31. századi eseményekkel együtt a szeparatisták már kezdtek meghatározó politikai szerephez jutni.

A változás Alessandro Steiner archonnal kezdődött meg, aki katonai szempontból tehetséges volt, azonban arrogáns is. Első nagy katonai győzelmét 2987-ben aratta, amikor támadást indított hat, melyen a Szabad Világok Ligájának területén fekvő bolygó ellen, viszont el is veszítette a parancsnokok bizalmát, mikor nem informálta őket a küldetése valódi nagyságáról. Tíz évvel később pedig majdnem miatta veszítette el a Nemzetközösség a Hesperus II-t és az ott lévő csatamech-gyártó létesítményt. 3002-ben döntése alapján helyőrségekkel erősítették meg a Szabad Világok Ligája határával szomszédos bolygókat, amely a parancsnokok szerint – közöttük Alessandro tábornoki beosztásban lévő unokahúga, Katrina szerint is – csak elősegítette a katonai katasztrófa bekövetkezését, mivel az erőket a belső területekről vonták el.

3006-ban a Szabad Világok Ligája egy merész támadást indított csapatai kikerülték a megerősített határmenti bolygókat, és megtámadták a mélyebben fekvő világokat. Katrina megdöbbent és azonnal lépett. Bejelentette szándékát Alessandro trónfosztására a „nemzet érdekében”. A Rendek Háza támogatta Katrinát és megvonta a bizalmat az archontól. 3007 júliusában Alessandro lemondott a trónról Katrina javára, de nem adta fel álmát, hogy egyszer újra uralkodjon. A következő 20 csendes évet a Furillon töltötte, miközben titokban szövetségeseket keresett Katrina ellenfelei között. Meg is találta Aldo Lestrade-et, a Skye Föderációban található Summer herceget, aki éppen rendelkezett azzal a típusú keményvonalas, szeparatistatámogató bízással, amire Alessandrónak szüksége volt. Sikerült maga mellé állítania és megígérte neki, hogy ha hatalomra jut, akkor megadja Skye-nak a rég áhított függetlenségét. Mivel Alessandrónak nem volt gyereke, fiatalabb rokonai között kereste utódját és meg is találta Ryan Steiner személyében. A fiatal, ambiciózus,

éles eszű LCAF vadászpilóta hamarosan jelentős szerepet vállalt a separatista mozgalomban, majd Aldo Lestrade és Alessandro Steiner halála után olyan lehetőség nyílt előtte, amit azonnal ki is használt.

3034-ben a Szabad Rasalhág Köztársaság elismerésére válaszul felkelések robbantak ki a Skye területeken és megtámadták az itt felállított helyőrségeket. Ryan Steiner kihasználta az alkalmat és közvetítőként béketárgyalásokba kezdett, ezáltal sikerült újra ellenőrzése alá vonnia saját separatista ügynökeit, megerősíteni a többségben Davion katonaság valamint a Skye és a Lyrán érdekkörök belé vetett bizalmát. A történelem során először sikerült összeegyeztetni a separatista és lyrán érdekeket, amelyek emellett még a tharkadi Steiner kormányzat orra alá is borsot törtek. Ezzel a finom politikai tapogatózással és az Egyesült Nemzetközösség megalakulásával Ryan elérte, hogy jelentős veszélyt jelentett a nemzet stabilitására és sikerült újra életet lehelnie a Szabad Skye mozgalmakba.

A következő 20 évben a separatista mozgalmak tovább tevékenykedtek, de a helyzet sosem vált túlfűtötté. Az Egyesült Nemzetközösség-ellenes és Skye függetlenségét támogató nézete lassan legalább annyit értett Ryan Steinernek, mint amennyire segítette. Sikerült új aktivistákat toboroznia, de egyre többen kezdtek Hanse Davionra figyelni, mint Ryan és Melissa Steiner rivalizálására, akit Katrina Steiner 3039-es lemondása után választottak archonná. 3039-ben a Klánok megjelenése az egész Belső Szférát felforgatta és Ryannek félre kellett tennie nézeteit, amíg nem látta, hogy milyen hasznot húzhatnak az invázióból.

Hanse Davion 3052-ben szívrohamot kapott, így Melissa Steiner lett a két birodalom egyetlen uralkodója, de Ryan nem tudta a nő régóta fennálló népszerűségét aláásni. Aztán 3055-ben Melissát meggyilkolták, majd alig egy évvel később Ryant is. Victor Steiner-Davion archon herceg Katherine-t nevezte ki a lyrán területek uralkodójává, és megbízta a Skye problémák rendezésével. Ez a lépés később a Lyrán Szövetség létrehozásának első lépéseként vált ismerté.

A SZÖVETSÉG SZÜLETÉSE

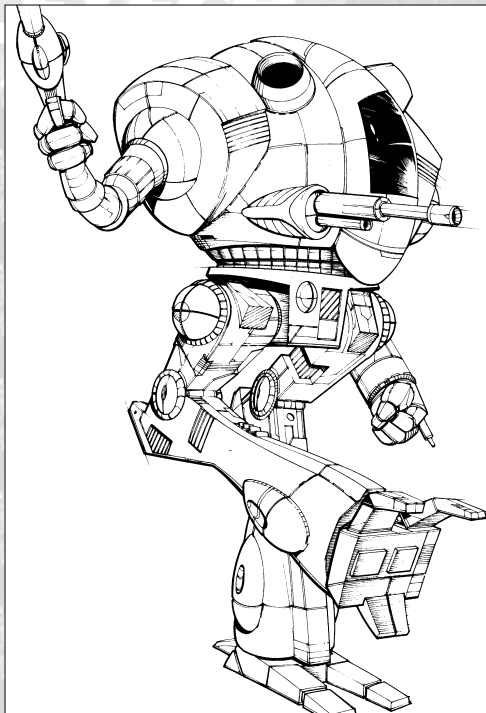
A lyrán világok elszakadását elindító esemény Joshua Marik, a Szabad Világok Ligája örökösének halála volt, akit leukémiája miatt az Új Avaloni Tudományos Intézetben kezeltek. Féltestvére, Isis örökölte a trónt, azonban Isist Sun-Tzu Liao, a Kapellán Konföderáció kancellárja, már eljegyezte. Victor Steiner-Davion meg akarta akadályozni Sun-Tzu terveit, ezért egy klónnal helyettesítette Joshuát, de 3057 közepe táján Thomas Marik rájött a csalásra és azonnal hadat üzent az Egyesült Nemzetközösségnek. Néhány nappal később Katherine megtagadta Victort, és kihirdette a lyránok függetlenségét a konfliktusban, majd a lyrán nemzet elszakadását, amelyet a továbbiakban már úgy ismerünk, mint a Lyrán Szövetség.

A legtöbb lyrán ember támogatta az elszakadást, Victor és a hozzá hű erők pedig a klánokkal voltak elfoglalva, így nem tudták megakadályozni azt, ennek köszönhetően egy

esetleges polgárháborúnak kevés volt az esélye. A Komgráda 3052-es Tukayyid-i győzelme 15 év békét jelentett a Belső Szférának, a lyrán fegyveres erők időt kaptak megfelelő védelmi vonalak felépítésére, és a lyrán emberek megszabadulva a Davion igától, egy „igaz Steiner” irányítása alatt újra reménykedve tekintettek a jövőre.

A LYRÁN TÁRSADALOM

A polgárháború veszélye és a belső feszültségek ellenére a Lyrán Szövetség hasonló adottságokkal rendelkezett, mint elődje: erőforrásokban gazdag volt, az emberek hajlandóak voltak keményen dolgozni, és a nagyfokú politikai és gazdasági szabadságnak köszönhetően még mindig meghatározó kereskedelmi hatalmat képviselt. A számos Tamar Paktumbeli világ Jádesólyom és a Farkas klánok általi elfoglalása sokkullámot indított el a lyrán társadalomban, azonban az utóbbi évtizedekben az üzleti élet nagymértékben átalakult, igazodott az új körülményekhez, és lassan elindult a fejlődés útján. A szövetség megalakulása is segített az elmúlt évek nehézségeinek leküzdésében, de a klánok okozta gazdasági visszaesés hatására nagyon sok lyrán elvesztette a nemzet első számú hajtóerejébe vetett hitet. A mindennapi élet szempontjából nagyon kevés változott a Lyrán Nemzetközösség óta, azonban a lyránok most már egészen másképpen viszonyulnak saját nemzetükhöz és mások az elgondolásaik nemzetük univerzumbeli helyével kapcsolatban.



BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2002. SZEPTEMBER 15-IG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

Ehhez nem kell más 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 árál feltüntetett összegeket,

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

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

4+1 AKCIO VÁSÁROLJ 4 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET AJANDEKBA!

Az akció feltételei: a négy megvásárolt könyvnek a Beholder kiadó által kiadott könyvnek 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 könyvről.

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

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

✓ Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	1298	1230	1100
Mágus: a mester (2. 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
Krondor: Árulás	1498	1400	1250
Ezüsttövis (2. kiadás)	1398	1330	1190
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: Vérvén	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
Donald G. Phillips: A csillagok ura	1298	1230	1100
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	1298	1230	1100

TÜLÉLŐK 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. Rosencratz: 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 Bolti ár 1-2 könyv esetén 3 vagy több könyv esetén

JANET EVANOVICH

Kétesélyes játszma	1198	1140	1020
--------------------	------	------	------

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT

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 Arnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Arnyék 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
A kardok koronája	1598	1520	1360

SHADOWRUN REGÉNYEK

Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	1098	1040	930
Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660
Nyx Smith: Elsötétedés	1098	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	1098	1040	930

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	950	850
Jól válaszd meg az ellenségeidet (2. kiadás)	1098	1040	930
Keressd a magad igazát (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
J. GOLDENLANE KÖNYVEI			
✓ Isteni balhé	998	950	850
Papírtigris	1498	1400	1250
EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Késérű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	998	900	800
✓ Greg Gorden: Jóslat	998	950	800

BEHOLDER AKCIÓ			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légitápas	998	950	750
✓ Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	990
Robert Crais: Rélmások városa	1198	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	1498	1400	1250

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI			
Veszélyes játszma	1598	1440	1280
Kegyetlen eskü	1898	1800	1500

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértehető (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: Halálsapda (Aliens)	639	600	540
Az idő hídján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejdadás 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 hosszu, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850
Frederik Pohl: Reklámhadjárát	998	940	850
Gene Wolf: Halálsziget	990	950	850

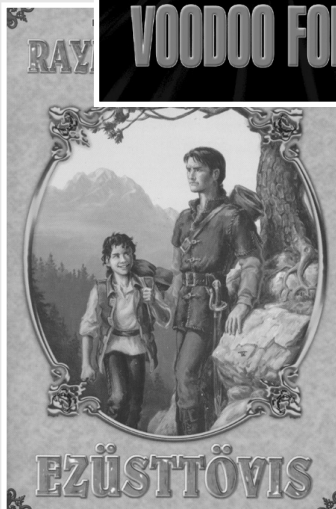
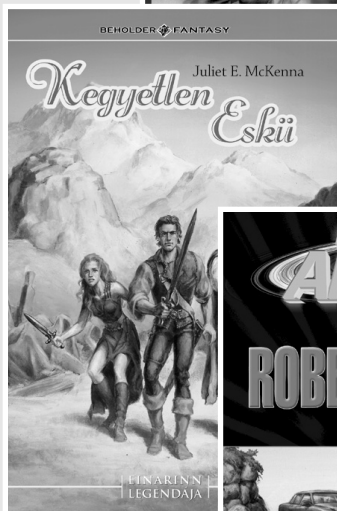
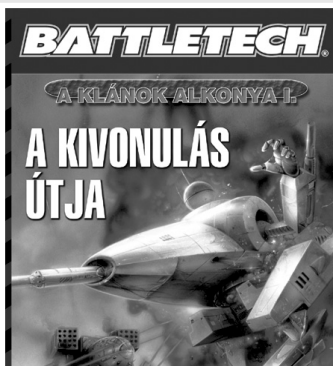
A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Hideg karok ölelése	749	710	640
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erioni regék	890	850	760
Hawkwood: Farkasének	1190	1130	1010

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

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI			
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Bedwyr kardja	1290	1230	1100
Mary Kirchoff: Kalandvágy	1190	1130	1010
M. Anthony & E. Porath: Rokon lelkek	1190	1130	1010
David Ferring: Árnyékfattyak	999	940	840
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: Síkok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Loren L. Coleman: Vervonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	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
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	1090	1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	1190	1130	1010
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillag (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 kalózái (Dragonlance)	1290	1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	1290	1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	1290	1230	1100
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	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
Douglas Niles: A bábkirály	1190	1130	1010
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	1290	1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	1290	1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	1390	1320	1180
Carl Bowen: Vadász és préda:			
A vámpír	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
A bíró	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
A vérfarkas	1090	1040	930
R. A. Salvatore: pap ciklus			
Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Ejmaszkok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1000
A káros átka	1190	1130	1010



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

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
Stephen D. Sullivan: Főnix	1090	1040	930
Stun Brown: Rák	1190	1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	1190	1130	1010

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

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
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	1590	1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	1390	1320	1180

KALANDOR KIADÓ

Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	1798	1700	1530
Fonyódi Tibor: Isten ostorai	1798	1700	1530

HATALOM KÁRTYÁI

Dobozos társasjáték	2490
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	750
Ősök Városa	1090
Aranyforrás	750
Rúvel hegy	750
Két világ közt	750
Víziók	750
Sötét Kor	850

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

A levegő síkja	200
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	250
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	250
Zén 2. expedíciója: Vérmező	250
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	250
Zén 2. expedíciója: Holtláp	250
Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappackli	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 kárt sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan Inváziót vagy Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.



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 hármat 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 SZERZNI!

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén	Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
TERRY BROOKS				TERRY GOODKIND			
Druid of Shannara	2440	2180	1940	Blood of the Fold	2490	2230	1990
Elf Queen of Shannara	2440	2180	1940	Soul of the Fire	2490	2230	1990
Elfstones of Shannara	2440	2180	1940	Stone of Tears	2490	2230	1990
First King of Shannara	2440	2180	1940	Temple of the Winds	2490	2230	1990
Scions of Shannara	2440	2180	1940	Wizard's First Rule	2490	2230	1990
Sword of Shannara	2440	2180	1940	TERRY PRATCHETT			
Talismans of Shannara	2440	2180	1940	Carpe Jugulum	2140	1940	1710
Wishsong of Shannara	2440	2180	1940	Colour of Magic	2140	1940	1710
Black Unicorn	2440	2180	1940	Death Domain Discworld Map	2440	2180	1940
Knight of the Word	2440	2180	1940	Equal Rites	2140	1940	1710
Magic Kingdom for Sale-Sold	2440	2180	1940	Feet of Clay	2140	1940	1710
Running With the Demon	2440	2180	1940	Guards! Guards!	2140	1940	1710
Tangle Box	2440	2180	1940	Hogfather	2140	1940	1710
Witches' Brew	2440	2180	1940	Interesting Times	1940	1940	1710
Wizard at Large	2440	2180	1940	Jingo	2140	1940	1710
J. R. R. TOLKIEN				Last Continent	2140	1940	1710
Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2180	1940	Light Fantastic	2140	1940	1710
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2180	1940	Lords & Ladies	2140	1940	1710
Fellowship of the Ring	2240	2180	1940	Masquerade	2140	1940	1710
Hobbit	2240	2180	1940	Men At Arms	2140	1940	1710
Lays of Belariand	2130	1930	1700	Mort	2140	1940	1710
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260	Moving Pictures	2140	1940	1710
Lost Road & Other Writing	2240	2180	1940	Pyramids	2140	1940	1710
Return of the King	2240	2180	1940	Reaper Man	2140	1940	1710
Shaping of Middle Earth	2240	2180	1940	Small Gods	2140	1940	1710
Silmarillion	2130	1930	1700	Soul Music	2140	1940	1710
Sir Gawain&The Green Knight	2130	1930	1700	Sourcery	2140	1940	1710
Smith of Wootoon Major	2130	1930	1700	Witches Abroad	2140	1940	1710
Tolkien Reader	2240	2180	1940	Wyrd Sisters	2140	1940	1710
Two Towers	2240	2180	1940	RAYMOND E. FEIST			
Unfinished Tales	2240	2180	1940	Darkness at Shetanon	2440	2180	1940
ROBERT JORDAN				Daughter of the Empire	2440	2180	1940
Eye of the World	2690	2490	2190	Faerie Tale	2440	2180	1940
Great Hunt	2480	2220	1970	King's Buccaneer	2440	2180	1940
Dragon Reborn	2480	2220	1970	Magician Apprentice	2440	2180	1940
Shadow Rising	2480	2220	1970	Magician Master	2440	2180	1940
Fires of Heaven	2690	2490	2190	Mistress of the Empire	2440	2180	1940
Lord of Chaos	2690	2490	2190	Prince of the Blood	2440	2180	1940
Path of Daggers	2690	2490	2190	Servant of the Empire	2440	2180	1940
Winter's Heart	3100	2890	2590	Silverthorn	2440	2180	1940

KOMBÓK

FÁJDALMAS GYÓGYULÁS

Üdvözlök minden HKK-st, akik kedvet éreznek magukban ahhoz, hogy egy új paklival ismerkedjenek meg, amit a legújabb Zén kiegészítő tett lehetővé. Maga a pakli egy igazi kombópakli, ami egy kör alatt kivégzi az ellenfelet. Azonban nem kell izgulni, egyáltalán nem unalmas vele játszani. Ráadásul külön öröm, hogy nem kell gigászi vagyonekat költeni arra, hogy beszerezzünk minden lapot hozzá (mert bár a pakli jelentős része ritka, de azok mind elavult, értéktelen régi ritkák vagy inváziósak). Persze ezeknek az előnyöknek van egy kis hátulütője: sajnos nem egy brutális versenypakli, de kis szerencsével el lehet érni vele valamilyen helyezést, esetleg korlátozott formátumokon (pl.: Tiltott mágia) jó lehet.

Hogy mire épül egyáltalán a pakli? Már a címből sokak számára nyilvánvalóvá vált, de azért elosztatok minden homályt: *A gyógyulás fájdalmára*. Ha mi gyógyulunk, akkor az ellenfél sebződik. Ez így nagyon jól hangzik, csak mi van akkor, hogyha nem vagyunk sebesültek? Sebezünk magunkon, és utána gyógyulunk? Hát igen, ez nem csak banálisnak hangzik, hanem az is. Sokkal jobb, ha inkább olyan gyógyulást használunk, ami max. ÉP-t. is növel. Nézzük sorba melyek az eddig megjelent max. ÉP-t. növelő gyógyítások: az *Isteni közbeavatkozás*: egyértelműen nevétséges, sürgősen el lehet felejteni. *Felfrissülés*: na ez már jobban hangzik, de még mindig nem az igazi. *Életfolyam*: ez tűnik eddig a legjobb választásnak. Hogy miért jobb, mint a *Felfrissülés*? Egyrészt, ha véletlenül nem egy kör alatt nyernénk, akkor is szépen lehet vele sebezni az

ellenfelet, másrészt, a *Gyógyulás fájdalma* mellé érdemes néhány másoló lapot is berakni, és azokkal ezt is másolhatjuk. Van egy lap, ami ezeknél jobbnak tűnik: az *Illtian*, aki a gyűjtőben levő lapok után gyógyít. Mivel arra fogunk törekedni, hogy a paklit jól megpörgessük, ezért elég sok lapot fogunk kijátszani, szóval a gyűjtőre nem lesz gond. Viszont az *Illtiannal* két hatalmas probléma van, ami miatt esetleg érdemesebb az *Életfolyamot* használni. Egyrészt mostanában meglehetősen népszerű az *Alattomos fekete csáp*, amivel a pakli nagyjából tehetetlen, másrészt néhány Semmizés tökéletesen kivégzi a paklit. Szerintem próbáljátok ki mindkét verziót, és aztán döntsetek ti.

Mint már, említettem másoló lapok: mivel minél több *Gyógyulás fájdalmánk* van kinn az asztalon, annál kevesebbet kell gyógyulnunk. Arra persze nem várhatunk, hogy mindháromat felhúzzuk, ezért muszáj lemásolni őket. A másoló lapok közül én a legjobbnak a *Bűbájmásolást* és a *Kisebb* zant találtam. Mivel mindkettő nagyon univerzális ebben a pakliban, ne szégyelljünk 3-3-at használni belőlük. Tehát már megvan a négy színünk: Sheran-Raia-Elennios-Dornodon. Ha esetleg Illtiant használnánk, akkor is Raia lesz a negyedik szín.

Az *Életfolyam* mellé még javaslok a *Fény tavánát* használatát is, hiszen nemcsak növeli a gyógyulást, de még antip is. *Illtian* mellé pedig *Mandulanektárt* ajánlok, ami egyrészt szépen gyógyít, másrészt telerakhatjuk vele a gyűjtőt.



- Tehát eddig a pakli:
- 3 Gyógyulás fájdalma
- 3 Bűbájmásolás
- 3 Kisebb Zan
- 3 Életfolyam (Iltian)
- 3 A fény tava (Mandulanektár)

Mivel ezek kijátszása sok varázspontot és lapot emészt fel, ezért jó néhány lapházást és varázspont-termelést kell beletérni. Varázspont-termelésből mindenképp előtte *A bűbájosság rúnáját* érdemes használni, mert eddig szinte minden lapunk bűbáj, szóval szép előnyt nyerhetünk vele (ráadásul még cantrip is). Szóba jöhet még a *Sötét mágia*, *Manasajtolás* és az *Energiaital*. *A Manasajtolásból* csak kettőt használunk, mert az elején nem túl jó, és lapházásnak egy picit drága, de univerzalitása miatt mindenképp kell. A másik kettőből nyugodtan használjunk maximális számút. *Az Energiaitalból* kapott csontnak ráadásul még fontos szerepe lesz a *Kisebb Zanon* kívül is.

Húzásból annyira sok nem is kell, mert rengeteg lapunk cantrip, ráadásul egy fergeteges kombót is ki tudunk használni, ami remek ebbe a pakliba. *A Türelem rózsája* – lapmásolás kombóra gondolok. Mivel másoláskor nem kap jelzőt a róza, ezért rögtön húzhatunk rá negyvet. Ne sajnáljuk a *Kisebb Zanunkat* vagy a *Bűbájmásolásunkat* húzásra használni. Mivel *A türelem rózsáról* nagyon lassan fognak el a jelzők ezért használjunk mellé *2 Kristályfolyadékot* is, ha már van komponens az *Energiaitalból*. Bele lehet még tenni a pakliba néhány *Az utolsó mondások könyvét* is, csak sajnos picit drága a használata, ezért kettőnél többet semmi esetre se használjunk. Valamint azért sem érdemes hármat használni belőle, mert ha visszakeverjük, előbb-utóbb úgyis behúzzuk. Ha meg nagyon nincs mivel húzni, akkor lehet manasajtolni. Tehát a varázspont adó és húzó szektor:

- 3 Bűbájosság rúnája
- 3 Sötét mágia
- 3 Energiaital
- 2 Manasajtolás
- 3 Türelem rózsája
- 2 Kristályfolyadék
- 1 Az utolsó mondások könyve

Ez eddig 32 lap. Még van 13 hely védelemre. Elsősorban az ellenvarázslatoktól kell megvédenünk magunkat, arról pedig a *Fókuszált mágia* és a *Földanya amulettje* fog gondoskodni. (Ha csak baráti játékban játszunk, akkor inkább *Destabilizátor* használjunk, mert az nem kerül VP-be, és a baráti játékokban annyira nem kell tartani a *Megszakítástól*). Lényektől pedig legjobban *Fegyverszűnet*l tudjuk védeni magunkat. Minden más sebész pedig az *Elemi védelem* fog fel, ami ráadásul remekül kombózik a *Kristályfolyadékkal*. Az se túl nagy baj, ha egy kicsit meghaladjuk a minimum lépészmót pár lappal, hogy néhány lényirtást tegyünk bele, amivel a zavaró lényeket leszedhetjük. Én vagy a *Mandulanektárt* vagy a *Járványt* javaslom. (Az *Iltianosok* ez esetben előnyben vannak, hisz ők a kombó mi-



att játszanak *Mandulanektárral*.) Akik kicsit bizonytalanok érzik a kombót, még két *Energiaspirállal* és *Felfrissüléssel* is kiegészíthetik a sebző szektort. Igaz, hogy a spirál kevesebbet sebez, mégis azt használjuk inkább, ha már extra sebzés kell, mert lénybe is lehet löni, és az sokszor életet ment. Tehát a védelem:

- 5 Fókuszált mágia
- 1 Földanya amulettje
- 3 Fegyverszűnet
- 2 Elemi védelem
- 2 Járvány
- Ízlés szerinti bónusz lapok:
- 2 Mandulanektár

Tehát összeállt a pakli, ami kicsit több mint 45 lap (a 2 bónusz lap elhagyható, és akkor kerek 45 lap). Mivel feltételezem, hogy a legtöbben még életükben nem játszottak hasonló paklival (esetleg a *Halbatatlanok pusztulására alapuló* paklival, de az is az én találmányom volt), ezért néhány tanácsot adnék, hogy hogyan érdemes a paklit használni. Akik abszolút kezdők ebben a témában (és azoknak, aki rosszul szoktak húzni) javaslom, hogy használják *A bőség zavarát* (ha meg esetleg versenyen indulnánk vele, akkor mindenképp!). Az első lap, amit kijátsszunk, mindig egy *Fókuszált mágia* legyen, ha nem húztunk, akkor mindenképp várjunk a negyedik körig, hisz akkor már használhatatlanok az *Erős erejék*, *Gyenge erejék*, illetve a *Solisar aurája* sem olyan olcsó már. Először mindenképp olcsó cantrip lapokat játsszunk ki, mert ezekre vélhetőleg nem pazarolja az értékes counterjeit az ellenfél, és a plusz egy lap jelenthet egy *Fókuszált mágiát*. Ha van *Fókuszált mágiánk*, akkor utána *Sötét mágia*, vagy *Energiaital*, egy kis managyűjtés a róza-lemásolom kombóra. Következő kör egy *Manasajtolás*, és véghezvisszük a kombót (optimális esetben – ugye). A kombót mindenképp érdemes egy körben megcsinálni, mert elég nagy baj, ha leszedegetik a *Gyógyulás fájdalmákat*, vagy az *Életfolyamokat*.

Hogyan játszunk a divat-paklik ellen? Avatárpakli: mostanában az egyik legfélelmetesebb pakli. De hamar belát-

hatjuk, hogy esélye nincs ellenünk, *Fókuszált mágia* után már többet nem virgonckodik, hogy neki mennyi countere van, a *Megtestesülést Fegyverszűnettel*, a *Tiszteség manifesztaációját* pedig *Elemi védelem* oldjuk meg. Ha kedvünk szottyán, és van sok *Életfolyamunk*, akkor le is szedhetjük a követőjét.

Gólempakli: Alapból jószerivel semmit se tudunk kezdeni. Az első körben AZONNAL szedjük le a követőjét, hisz ha kikeres egy *Vasgólemet*, azzal biztos leszedi a játék elején, a nagy nehezen összeszenvedett *Életfolyamunkat* – a túlélésünk zálogát. Ha sikerül felmennünk 6-8 ÉP-re, és még van védő lapunk, akkor reményteljesen nézhetünk a jövőbe. (Persze ellene is kell a *Fókuszált mágia*.)

Controll: A legnagyobb kihívást a controll alapból való megverése okozza. A rengeteg leszede miatt esélyünk sincs arra, hogy akár egy *Fókuszált mágia* is fennmaradjon, utána már mindent lecounterel, a *Melkon* ellen se vagyunk felkészülve. Az egyik legzavaróbb lapját – a *szkarabeuszok átkát* – leg-egyszerűbben úgy intézhetjük el, ha lemásoljuk, és leszedjük vele. Soha ne feledjük, hogy nem csak a saját lapjainkat tudjuk másolni (pl. *Babn szolgát* elég jó moka másolni).

A többi pakli ellen már jó eséllyel nyerni fogunk.

Side: Mivel a pakli alapból kicsit gyenge a gölem és a controll ellen, ezért elsősorban rájuk kell készülni. Ellenük sajnos nagyon sok lapot kell becsérélni így esetleg elgondolkodhatunk azon is, hogy az alappakli méretét megnöveljük és 45-47 laposról 50-52 laposra hízlaljuk, hogy legyen mit kicserélni. Ha a növelés mellett döntünk mindenképpen rakjunk bele még *Földanya amulettjét*

vagy *Destabilizátort*, néhány húzást (pl. *Robanó időt*), vagy ha kedvünk szottyán néhány jól használható mókás lapot, (pl. *Isteni szeszély*). A cserepakli megépítésekor szembeesünk a pakli egy komoly hibájával: nagyon sok lap lenne bele nagyon jó (vagy szükséges), csak éppen rossz színbe tartoznak. Ezért gyakran kénytelenek leszünk színt cserélni. Egyedül Dornodont tudjuk könnyűszerrel (bár fájó szívvel) kivenni a pakliból, és mivel rá is leszünk kényszerülve, ne is rakjunk piros lapot a cserepakliba. (Illetve néhányat mégis kéne, de azon paklik ellen nem kell kivenni Dornodont.)

Komplett cserepaklit nem fogok írni, inkább csak javaslok néhány lapot. A *bűbájosság rúnája*: a legfontosabb cserepap előnyeit fölösleges ecsetelni, szépen megmenti a bűbáinkat. Hátránya pedig az, hogy Fairlight a színe (meg esetleg az, hogy nagyon nehéz beszerezni). Az összes, a pakliba be nem rakott *Destabilizátort* és *Földanya amulettjét* érdemes belerakni. *Felfrissülés*, a gólempakli ellen. Esetleg ki lehet próbálni a *Visszacsapó rúnát*, hogy ne érje meg annyira leszedni a lapjainkat. Ha valahogy sikerül belesempészni a deckbe Leahrt, akkor *Átkos kötődéssel* is játszhatunk, aminek akkor van haszna, ha már beindult a laphúzás, és jóval több lapunk van, mint az ellenfélnek. A *bosszú lángja*: annak ellenére, hogy nem javaslok Dornodont a side-ba, ezzel mégis kivételt lehet tenni, mert a dobítás eléggé kétesélyessé teszi a játszmát, és ezzel egy kis előnyt csíholhatunk. A maradék side-lapok között mindenképpen legyen néhány *Lényirtás* és a divatpaklik elleni lapok, pl.: *Energiaspirál*, a *lélek felszabadítása* stb.

BAROSS FERENC

A PAKLI:

Szabálylap: A bőség zavara

- 3 Gyógyulás fájdalma
- 3 Bűbájmásolás
- 3 Kisebb Zan
- 3 Életfolyam (Ilitian)
- 3 A fény tava (Mandulanektár)
- 3 Bűbájosság rúnája
- 3 Sütét mágia
- 3 Energiaital
- 2 Manasajtolás
- 3 Türelem rózsája
- 2 Kristályfolyadék
- 1 Az utolsó mondasok könyve
- 5 Fókuszált mágia
- 1 Földanya amulettje
- 3 Fegyverszűnet
- 2 Elemi védelem
- 2 Járvány



HATALOM SZÖVETSÉGE

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

Nézzük a nyerteseket. A képzeletbeli dobogó két felső fokára olyan játékosok léptek, akik már évek óta ott vannak az élmezőnyben, és minden félévben rengeteg versenyre vesznek részt. Kahn Evert a tavalyi év után ismét bizonyította játéktudását, és egy helyet előrébb lépett a dobogón. Nyereménye egy egyedi lap, a Bajnok manifesztációja és egy teljes sorozat a Sötét Kor lapjaiból. A második helyen a Szinay Péter végzett. Az ő díja egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Sötét Kor. A harmadik helyet egy régi nagy magices, Bakos Attila szerezte meg, aki az amatőrök között kezdett, de júniusban a profik között is bizonyítani tudott. Szintén egy ultraritka lapot és 10 pakli Sötét Kort nyert. A győztesek, ha akarják, 10 csomag Sötét Kort becserélhetnek egy ultraritka lapra.

A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet a nyertes, Kahn Evert szerezte meg, aki kilenc versenyen vett részt. A nyereménye négy csomag Sötét Kor. Legeredményesebb női játékosunk ismét Peterdi Réka, ő négy csomag Sötét Kort nyert. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. A tavalyi félév után ismét Pál Balázs örülhet a négy csomag Sötét Kornak. Kisorsoltunk továbbá 8 csomag Sötét Kort, nyertesek: Bagi Sándor, Balogh Zoltán, Földi Péter, Kovács Ferenc, Nagy András, Papp Zoltán, Pogány Levente, Telekes Zsolt. Valamint 8 csomag Nyugalom tengerét, nyertesek: Boda Lőrinc, Bukovits Norbert, Négyesi Dénes, Németh Tamás, Pusztai Kornél, Sipos András, Szalontai Gyula, Técsi Gergely. Gratulálunk a nyerteseknek!

Az új, tizenharmadik félévben továbbra is a Hiú ábrándot osztjuk. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailban (beholder@beholder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre.

DANI ZOLTÁN

Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma
1	Kahn Evarth	83,6	9	20	Pogány Levente	48,4	4	39	Négyesi Dénes	23,4	2
2	Szinay Péter	76,6	7	21	Bagi Sándor	47,6	3	40	Bányászki Bence	19	2
3	Bakos Attila	72	6	22	Darabi Zoltán	46,6	4	41	Flaskó Norbert	18	2
4	Dönczi Krisztián	71,2	7	23	Ádám Norbert	46	4	42	Béres Csaba	16	2
5	Szalontai Norbert	68,6	6	24	Holman Gábor	45,4	5		Vaczó András	16	2
6	Szabó Csaba	62,2	5	25	Vadász András	44,6	5	44	Takács Gergely	13,4	2
7	Sarkadi Zsolt	61,2	5	26	Kőműves Péter	42,4	4		Vecseri Norbert	13,4	1
8	Marofka Mátyás	61	4	27	Szemerényi Tibor	41,8	5	46	Németh Tamás	12	1
9	Báder Mátyás	59	5	28	Abbas Krisztián	41,4	4	47	Balogh Tamás	11,4	4
10	Juhász Ferenc	57,6	4		Kundráth Gergely	41,4	5	48	Bukovits Norbert	11,2	1
11	Szalontai Gyula	56,4	7	30	Molnár Attila	40,6	5		Kulcsár Mihály	11,2	2
12	Balogh Zoltán	54,4	5	31	Kecskeméthy Zsolt	40,2	7	50	Földi Péter	10	1
13	Rém András	53,6	5	32	Gaál Vilmos	38,3	7		Sipos András	10	1
14	Peterdi Réka	53,4	5	33	Nagy András	38	5	52	Pál Balázs	7,8	1
15	Kocsis Gyula	53	3	34	Kovács Ferenc	36,8	4	53	Boda Lőrinc	0	0
16	Jámbor András	51,8	6	35	Koskár László	30	3		Gál Erzsébet	0	0
17	Esztán József	51,2	5	36	Bori Ferenc	28,4	3		Técsi Gergely	0	0
18	Pusztai Kornél	48,8	4	37	Telekes Zsolt	24,2	3		Wolmuth Dávid	0	0
19	Gellért Ákos	48,6	5	38	Papp Zoltán	24	3				

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉCSABA – IFI HÁZ, 36. terem,
Derkovits sor 2.
CEGLÉD – Kossuth Művelődési
Központ, Kossuth tér 5/b 3-as
terem
CYBERWORLD – Margitszigeti
Alléikai centrum, Café Leger
(a Margit hídnál)
DEBRECEN – Káoszlevegvár, Vár u.
10.
DUNGEON MINIKLUB – Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).
DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi Klub,
Szabadság u. 14.
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.
ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u.
4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől).
☎: 239-2506, 06-30-9-245-850.
GÓDÖLLO – Petőfi Sándor Művelő-
dési 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 – Latinka Művelődési
Ház, Kossuth Lajos u. 1/9.
KÖRMEND – Művelődési Központ
Berzsenyi Dániel u. 11.
MENEDEK KARTYA-
ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB
– Budapest, Baththyány u. 67.
(Moszkva térnél a dombon,
a Vártok utcából)
MISKOLC – Bartók Béla
Művelődési ház, Miskolc,
Andrássy út 15.
NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc
Művelődési Központ,
Nagykanizsa, Ady u. 5.
NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai
Móricz Zsigmond Művelődési
Ház
PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték
Klub, Pásztó Fő út 102.
PÉCS – Esztergár L. út 19.
III. emelet 302.
PÉCS – Jókai tér, Római Udvar,
Agyvihar kártyabolt
SIÓFOK – Egyesületek Háza,
Kálmán Imre sétány 3.
SZARVAS – Vajda Péter Művelő-
dési Központ (Turul mozi).
A központi autóbusszállomástól
200 m-re a Szabadság úton.
SZEGED – Csongrádi sugárút 57.
SZENTES – a kenyérgyár
kültúrhelyisége, Ady E. u. 20.
VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT
– Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
☎: 42-318-477
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerep-
játékolt, Ady E. u. 3.
ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter
u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ VERSENYEK

AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 24., 11 óra
(nevezés 10-től).
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft (1000 Ft,
ha veszel mellé egy Sötét Kort is).
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Camelot
Kártyavár 36-321-966.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: augusztus 25., vasárnap,
11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Isteni Szövetség.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, Sötét Kor paklik.
Érdeklődni lehet: Torzsa Sándor:
70-316-8667.

FRISSEN BONTVA

Időpont: augusztus 31.,
vasárnap 10 óra
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Frissen bontott pakli
versenye 3 cs. Sötét Korból.
Nevezési díj: 2500 Ft.
Díjak: ultraritka és Sötét Kor paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás
37-314-447.

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: szeptember 1., vasárnap,
11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Tiltott lap a szokásosak mellett a
Mánia.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, Sötét Kor paklik.
Érdeklődni lehet: A helyszínen,
vagy a szervezőnél – Szegedi Gá-
bor: 06-30-924-5850.

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 1., 10.30
(nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Nyíregyháza.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt
30-243-9649.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 7.,
vasárnap 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Egyszínű verseny, ahol
tiltottak az ultraritka lapok is..
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Sötét Kor paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás
37-314-447.

VÁLOGATÁS

Időpont: szeptember 7., szombat
11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Válogatás verseny a
szervezők által biztosított lapokból.
Nevezési díj: 700 Ft.
Díjak: Ultraritka, paklik, ritkák.
Érdeklődni lehet: Vaczó András
20-3807186.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 7., 10 óra
(nevezés 9-től).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán
70-242-7765.

□SÖK VÁROSA

Időpont: szeptember 7., 10 óra
(nevezés 9-től).
Helyszín: Szarvas
Szabályok: Csak □sök Városa.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Hlbcocsányi
János 30-403-6491.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: Szeptember 7., 10 óra
(nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Miskolc.
Szabályok: Minden lapból csak
egyet lehet használni. Tiltott lap
A mágia létsíkja.
Nevezési díj: 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt:
06-30-388-4594.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 14., szombat,
10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Békéscsaba.
Szabályok: hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Érdeklődni lehet: Duna Krisztián:
70-252-1721 vagy Tóth Dávid:
20-4433-779.

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 29., szombat,
11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hatalom korlátozása,
ahol tiltott a Mánia is.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban
tel.: 239-2506, valamint Szegedi
Gábornál: 30-9245-850.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 29., 11 óra
(nevezés 10-től).
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft (1000 Ft, ha
veszel mellé egy Sötét Kort is).
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Camelot
Kártyavár 36-321-966.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 29., 10.30
(nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Nyíregyháza.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt
30-243-9649.

KGK VERSENY

AZ ÁLCÁZÁS MESTEREI

Időpont: szeptember 14.,
szombat, 11 óra
(nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: hívj!
Érdeklődni lehet:
Bodor Pál Csaba: 20-355-1301.
Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, KGK paklik, Pénzdíj:

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 tel.:

239-2506, valamint Szegedi Gábornál:
30-9245-850.

KG éves ranglista: A 2002-es év elysiumos 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

augusztus 18. vasárnap: Star Wars

augusztus 24. szombat: Lord of the Rings

augusztus 25. vasárnap: HKK

szepetember 1. vasárnap: Elysium HKK

szepetember 7. szombat: HKK

szepetember 8. vasárnap: Star Wars

szepetember 14. szombat: KGK/Lord of the Rings

szepetember 15. vasárnap: HKK

szepetember 22. vasárnap: Star Wars

szepetember 28. szombat: Lord of the Rings

szepetember 29. vasárnap: Elysium HKK

október 5. szombat: HKK

október 6. vasárnap: Star Wars

október 12. szombat: KGK/Lord of the Rings

október 13. vasárnap: HKK

október 20. vasárnap: Star Wars

október 26. szombat: Lord of the Rings

október 27. vasárnap: Elysium HKK

*A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egy-
ségezen 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.*

SZABÁLYOK

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

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY:

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

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

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

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

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

NEVEZÉSI DÍJ:

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

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

ŐSÖK VÁROSA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Idopont: 2002. szeptember 21. 10 óra (nevezés 9-től).

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

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

Szabályok: Csak az Ősök Városa és a Rúvel hegy, valamint a Két világ közt, a Viziók és a Sötét Kor ŐV-s lapjait (kék ikon) lehet használni.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők, azok akik legalább három egymást követő félévben profik voltak, és azok, akik 2002. január 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban, vagy legalább három félévet töltöttek a profi kategóriában.

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**

VERSENYBESZÁMOLÓK

Baross Ferenc győztes paklija (E-R-F-D):

Szabálylap: Ősi rúna

Követő: Elenios követője

A rend helyreállítása	Direkt kontaktus
Manacsapda	Tudatrombolás
Majd legközelebb	Tudatcsapás
Dornodon visszavág	Manaszívás
Gyors reflex	Koncentrált energia
Hiú ábránd	A gyenge pusztulása
Ellenvarázslat	Negatív energia
Megszakítás	A szkarabeuszok átka
Nimgilarió csele	Hihető illúzió
Agybénítás	Fezmin gépezete
Az egyesült entitás döntése	Angyali bűbáj
Célpontválasztás	Gyászbeszéd
Elemi Argon	Pyrk vipera
Csuszpít	Páros gyógyulás
Folrang	Illúziósárkány
Helvir	
Asztrálszárnyas	Kiegészítő pakli:
Fátyoltehen	Katasztrófa
Manifesztálódott energia	Egokínzás
Áldott okerón	Villámcsapás
Mestermágus	Az időrabló érintése
Energiaital	Tolvajlás
Tirranda üstje	Trükkös csel
Manasajtolás	Pol' de-Formosha
Előnyös üzlet	Mentális csapás
Az utolsó mondások könyve	Öngyilkos féreg
Rohanó idő	Fekete lyuk
Energizáció	Lélekcsapda
Kalmárok itala	Hasonlót a hasonlóval
Bahn szolgálja	Az ereteknek bosszúja
Kisebb zan	Solisar aurája
Minőségi csere	Pusztító végzet
Száguldó idő	Fairlight cseleszövése
Energiaspirál	Zarknod pecsétje
Szellemkalapács	Az igazság pillanata
Gömbvillám	Víziféreg
Láncvillám	Sötét Föld
Csábítás	A bosszú lángja
Szörnybűvölés	Kronobogár
Tömegbájolás	Védőangyalok
Tűnékeny csábítás	Isteni szövetség
	Fényfőnix

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét július 20-án rendeztük, 20 profi és 39 amatőr versenyző részvételével. Minden lapból maximum egyet lehetett használni, négyzínkorklát mellett, tiltott lap csak *A mágia létsíkja* volt.

Ilyenkor az alapvető pakliösszerakás persze az, hogy a legjobb 45 lapot rakjuk be, túlságosan kombós paklik nem építhetők. Na persze, hogy a HKK több ezer lapjából melyik az a 45, arról eltértek a vélemények (szerencsére). Így a legtöbb pakli kontroll-jellegű volt (az összes elérhető ellenvarázslattal, jó írtással, és még jobb lényekkel). Láthattunk azért a profiknál hordát, több fókuszos paklit, gólemes és tárgyas összeállítást is. Az elhúzódo meccsek miatt igen kedvelt lap volt *Elenios követője*.

A jó hangulatú találkozón a profiknál végül Baross Ferenc diadalmaskodott, pakliját oldalt láthatjátok. A második Lévai Sándor lett fókuszos paklival, melyben sok vízió is helyet kapott. A harmadik helyen Szinay Pétert köszönthettük, szintén *A fókusz megelégsével*. A negyedik helyezést pedig Báder Máttyás érte el, ő *Elmepajzzsal*, valamint *Febér és Ében tigrissel* megspékelt kontrollal játszott.

Az amatőröknél Hidvégi Márk győzött (*Az istenek birtónője* + avatárok + kontroll), a második Bagi Sándor (gólemek + *Ősi rúna*), a harmadik Szabó Csaba (*Morgan tanítványa* + kontroll), a negyedik pedig Kálmán Attila (szintén *Morgan tanítványa* + kontroll) lett.

Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken!

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Holman Gábor *Áldozati báránnyal* ölte meg ellenfelét. A kis 1/1-es lény a *Támadó taktikának* és *Leah követőjének* köszönhetően 3/1-es volt alapból.
- Vaccó András és Szemerényi Tibor meccsén 17 illetve 18 max. VP-t elvevő Tudatcsapások csatantak el.
- Dönczi Krisztián és Báder Máttyás *Óriássárkányt* illetve 20/1-es *Ősi manifesztációt* kaszált le *Visszavágással*.
- Rém András *Szerencsés sűjtással* ölt.

Makó Balázs

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. szeptember 10.



A júniusi feladványukra elég sok megfajtés érkezett, de sajnos nagy részük hibásnak bizonyult. Íme a helyes megoldás:

VP ÉP Ellenfél ÉP-je

- Kijátszom a *Reanimátort*, visszahozom vele *Goombart*.
10 16 24
- Goombarral* lelövöm saját magát. (Egy lap a gyűjtőben.)
10 11 24
- Kijátszom *A gyógyítás fájdalmát*, gyógyulok tőle egyet.
6 12 24
- A *Reanimátorból* kijátszom a *Kisebb zant*. A *gyógyítás fájdalmát* másolom vele. Ha az ellenfelem átküldte az *Átoksárkányt* és meghalt a *Reanimátorom*, akkor az *Átoksárkányból* rakom ki a *Kisebb zant*. (Két lap a gyűjtőben.)
6 12 24
- Kijátszom *Gemina balszámát* magamra, a követő miatt gyógyulok kettőt, az ellenfél sebződik négyet. (Három lap a gyűjtőben.)
6 14 20
- Kijátszom *Iltiant*, a három gyűjtőben levő lap miatt gyógyulok hármat, ennyivel nő a max. életpontom is. A követő miatt gyógyulok még egyet, az ellenfelem sebződik nyolcat.
2 18 12
- Használok *Dekird* második képességét, passzivizálok, és feláldozom *Iltiant*, ezáltal gyógyulok négy életpontot, az ellenfelem sebződik nyolcat.
2 22 4
- Használok *Dekirdet*, feláldozom, és lövök vele négyet az ellenfélbe. Győztem!
2 22 0

A legfőbb buktató a rossz megoldásoknál az volt, hogy ha én 20 életpontban vagyok, akkor nem tudok gyógyulni, így az ellenfelem sem sebződik *A gyógyítás fájdalmától*. Tehát a lényeg az volt, hogy saját magamon is kell sebezniem ahhoz, hogy gyógyuljak, és az ellenfél ettől meghaljon. Ugyanígy HKK szabály az is, hogy nem dobhatok csak úgy a kezemből a gyűjtőbe egy vagy több lapot. Ezt csak akkor tehetem meg, ha egy lap erre utasít, vagy feljogosít.

Szerencsés nyerteseink: Straub György és Bella Zsuzsanna Érdről. Nyereményük egy-egy csomag Sötét Kor. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 0 életpontod és 17 varázspontod, az ellenfelednek 25 életpontja és 5 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

Beküldési határidő:
2002. szeptember 10.

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

**Beholder Kft., 1680
Budapest Pf. 134**

E-mailben NEM lehet megfajtezt beküldeni.

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Birtoklás (-)
- Smaragd ragadozó (S)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Cheotox (C)
- Mentát (E)
- Iltian (S)
- Virágoskert (E)
- Gyógyító mancs (R)
- Ulthaodron támadás (C)
- Pszi csáp (E)
- Irányított manakisülés (F)
- Elektromos lehelet (F)
- Az elme nyitása (E)

A PAKLID LAPJAI SORRENDENBEN:

- Immortalitis (L)
- Templomos maszk (R)
- A fertő agyrai (C)
- Ulthaodron támadás (C)

A *Smaragd ragadozó* a tartalékban van aktívan.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Életergia (-)
- Kamionoszaurusz (S)
- Roversámán (S)

A lényei az őrszobában vannak, a *Roversámánon* három sebészjelző van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 25 ÉP, 5 VP, 0 SZK



Ellefeled szabálylapja



Ellefeled öröszója



Tartalekban lévő lapod



Szabálylapod

A TE ÁLLÁSOD: 0 ÉP, 17 VP, 0 SZK

A paklid lapjai sorrendben

Immortalitás **galecki** **Ulludon**

Kifosztásod után még behatárolhatod a paklidat. Ha van nálad bármennyegé 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Immortalitás először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható. Ha a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Immortalitás először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Féltékeny műszak **székes** **Károly**

A versedre a következő képességű lapok kerülnek: X: az összes lapod, amelynek a neve kezdőbetűje azonos a versedéval. Ha a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Féltékeny műszak először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

A terrogyarai **tesztész** **Morétus**

Hűz egy lapot. Székes kifejezésben a terrogyarai a terrogyarai. Ha a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. A terrogyarai először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Ulludonon támadás **üludon** **Morétus**

Kiszélezés után a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Ulludonon támadás először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Chocox **galecki** **Morétus**

Székes kifejezésben a chocox a chocox. Ha a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Chocox először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Menneti **galecki** **Dominikus**

Nem lehet először használni, ha a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Menneti először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Hítan **galecki** **Réffé**

Székes kifejezésben a hitan a hitan. Ha a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Hítan először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Virágokert **székes** **Elianus**

Minden előkerülő lapodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Virágokert először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Cyogio no imas **tesztész** **Károly**

Hűz egy lapot. Székes kifejezésben a cyogio no imas a cyogio no imas. Ha a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Cyogio no imas először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Ulludonon támadás **üludon** **Morétus**

Kiszélezés után a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Ulludonon támadás először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Post csap **székes** **Dominikus**

Székes kifejezésben a post csap a post csap. Ha a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Post csap először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Imányon tanácsadás **babaj** **Farfalics**

X lapokból 1 kell legyen. Székes kifejezésben a imányon tanácsadás a imányon tanácsadás. Ha a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Imányon tanácsadás először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Elektronos játék **tesztész** **Morétus**

A paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Elektronos játék először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Az éme nyitása **székes** **Dominikus**

Kifosztás után a paklidodban van legalább 2 EP, akkor megpróbálhatsz egy új lapot egyéven galecki. Az éme nyitása először csak akkor használható, ha a paklidodban van legalább 2 EP. Ha nem van nálad, akkor nem használható.

2005 © Műhely Kft.

Kezletedben lévő lapok

Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

Kijátszhatom-e *Porp cselét* a támadók kijelölése után?

Sajnos a lap pontatlanul van fogalmazva, így ez elég jó trükknek tűnik, azonban egy varázspontért hatot sebezni, az kicsit túl erős lenne. *Porp cselét* tehát nem játszhatod ki a harci fázisban a támadók kijelölése után. A bemutatóversenyen nem így működött a lap, mivel a helyszínen hirtelen nem akartuk errátázní, de azóta alaposan átgondoltuk, és így találtuk helyesnek.

Vehetek-e le +1/+1 jelzöt a lényemről a *Transzformálással*, ha azon nincs ilyen jelző (vagyis rakhatok-e rá ilyenkor -1/-1-es jelzöt)?

Nem, csak akkor vehetsz le

rőla jelzöt, ha van rajta, mint ahogy varázspontot is csak akkor költhetsz bármire, ha van varázspontod.

Kap-e jelzöt az *Energiagyémánt*, amikor passzív?

Nem, passzív lapok – a lények kivételével – semmilyen hatásukat nem érvényesíthetik, semmilyen képességük nem működik. A tesztelésen eredetileg nem így használtuk, de mivel a lapra nem került rá, hogy passzívban is működik, egyelőre nem látjuk okát, hogy kivételt tegyünk a mindenhol alkalmazott szabály alól.

Aktívan kerül-e játékba *Cheotox*, ha repülő lény képességét lopom el vele?

Nem, mivel *Cheotox* a játékba kerülése után kapja meg a lény képességeit, akkor pedig már hiába tanul meg repülni, nem fog aktivizálódni tőle.

Elveszi-e *Cheotox* a lények azon képességeit, amiket testrésztől, bűbájtól vagy más rátett laptól származnak?

Nem, mivel az továbbra is a rátett lap képessége marad, nem válik a lény képességévé. Bár néhány rátett lapon

úgy szerepel, mintha a lény képessége lenne, de ezt továbbra is csak a lap adja a lénynek.

Helyettesíthetem-e az *Áldozati orglinggal* olyan lény (*Ősquwarg*, *Goblin várúr*) idézési költségét, amiben varázsponton kívül más is szerepel (pl. áldozás, szörnykomponens stb.)?

Igen, az ilyen lényeknél azonban csak a varázspont helyettesíthető, az egyéb költségeket rendszeren ki kell fizetni.

El kell-e költenem a varázspontot az időleges költségnél abban a körben, amikor az utolsó jelző leesik (pl. *Turbulog*)?



Természetesen. Az egyes időleges költségeknek másként nem is lenne értelme.

Kin sebez a büntetés, ha az ellenfelem használja az én lapom közös képességét?

Mindig rajtad, mivel a hatás gazdája az, aki a lapnak is a gazdája. Vagyis közös képességnél hiába az ellenfél használja, akkor is a te hatásod marad.

Miért nem fegyver Vlagymir szekercéje?

Sajnos lemaradt róla az ikon, értelemszerűen fegyvernek számít.

Működik-e a büntetés, ha egy lényem meghal az Átoksárkánytól, és ha igen, kit büntet?

Működik, mivel az Átoksárkány képessége egy állandó hatás. Mivel a hatás gazdája mindig az Átoksárkány aktuális gazdája, ezért a büntetés rá fog hatni.



Megmenthetem-e a Zologrendi harcos életét lapeldobással, ha az életpontja 0 alá kerül?

Igen, de csak akkor, ha egy lap dobásával már megmenekül. Mivel itt egy lap dobása egy cselekedet, és életmentő hatásnak csak akkor minősül, ha azzal nő a lény életpontja, ezért ha az első lap dobásától egyből nem nő az életpontja, nem is dobhatom el az első lapot.

Célpontot igényel-e a Transzformálás használata?

Igen, minden képessége célpont lényre vonatkozik.

Gyógyulok-e a Sheran követője miatt, ha Kisebb Zannal másolok le egy Sheran lapot?

Sajnos a Kisebb zan szövegében szerepel, hogy „tekintsd úgy, mintha a lemásolt lapot játszottad volna ki”, és ez sok probléma forrása. Nézzük meg, hogyan is működik ez a lap pontosan. Amikor

kijátszom a Kisebb zant, akkor egy tárgyat játszok ki, tehát minden reakció lappal és hatással úgy lehet rá reagálni, mint egy Dornodon színű tárgyra. Minden olyan hatás, ami kijátszásra vonatkozik, úgy működik, mintha Dornodon tárgyat játszottam volna ki. Miután a Kisebb zan sikeren játékba került, egyből átváltozik a másolni kívánt lappá. Vagyis minden olyan hatás, ami a sikeres kijátszáskor, vagy az után történik, működik a Kisebb zanra is. Ebbe beletartozik az is, amikor a másolandó lapnak van ilyen hatása, és az is, amikor valamelyik más asztalon levő hatására történik valami. Mivel Sheran követője kijátszáskor gyógyít, nem pedig sikeres kijátszáskor, vagy sikeres kijátszás után, ezért a fenti algoritmus alapján nem gyógyulok a Kisebb zantól.

A Troll ritualistáról lemaradt a KF ikon. Minden trollhoz hasonlóan tud KF-elni.



A DALLAM ÉBREDÉSE

Yarmbaur

– Testvéreim! Évekig túrtük némán, hogy lenézzenek bennünket! Szó nélkül fürödünk a minket elárasztó gyűlölethullám hömpölygésében! Lenyeltük a szitkok és átkok özönét! A megvető lenézést és utálatot észre sem vettük! A szégyen pírja emészti orcánkat, ha arra gondolunk, hogy azt is bosszú nélkül hagytuk, amikor a becsületünkbe gázoltak klánjelvényünk pocskondiázásával! (Elégedetlen morgás.)

De elfőtt az idő, hogy felemeljük vaskos mancsainkat, és dörgő bangon adjuk a Hegymély tudtára: a Tisztogató klán nem kíván többé mások rabszolgája és csabos ölebe lenni! (Dobhátyaszaggató éljenzés és üdvívalgás)

Nem hagyhatjuk magukra megvalázott klántársainkat! Nem azért vagyok itt, hogy hamis ábrándokat plántálva a szívetekbe hirdessem a *télen semmittevést, s a vérontást mindenáron elkerülendő veszni hagyjam a méltóságunkat! Hanem egyenesen azért, hogy világáig kiáltsam, ime üvöltsem: a minket ért gyalázatot, ha kell, vöröslő vérrrel fogjuk lemosni! (Harsogó tapsvihar.)*

Ezennel hirdetjük meg *tebát büntető hadjáratunkat azok elliprására, akik a bölcs Helytartókkal szembeni büségeskijűket megszegeve gyalázatos pártülésre veledetek! A rebellis elkorcsosult mutáns és lélekben elafjasult tolvaj galetkik immáron alig különböznek testben és szellemben a torzszülőtektől. S mivel nekünk szent küldetésünk a torzak kíméletlen kiirtása, a legkegyetlenebb kivégzést helyezzük kilátásba velük és mindazokkal szemben, akik a batalom átkos ígétől megrészegülve felcsapnak a csatlósuknak és holmi lázongásban részt vesznek! Aki elfordul bűnös uraitól és megtagadja átkos hitét, azt méltányoljuk, és kegyelemből emybe büntetésre számítbat. A megátalkodottak azonban ne számítsanak könyörületre! Szívénykben nyoma sem marad részvétnek, erre megesküszünk! (Hangos fegyvercsörgetés és esküre fellendülő kezek erdeje.)*

Emlékezett. Fejében tovább lüktetett a tompa fájdalom. Távoli sikolyok. Tompa puffanás. Régvolt szavak keringtek jég hideg koponyájában. Halálhörgés. Véres kés. *Vér szárad az ujjaimon! Vér! Halál! Gúnykacaj. Szikrák sercentek a szeme körül, ahogy koncentrált. Gyilkos vagyok! Bűnös!* Erre mintha még jobban lehült volna körülötte a levegő. *Legye-*

tek átkozottak! Nevek buggyantak fel elméje sötétjéből. Cantroplastus. Regina. Coitus Miraculus. Lucia. Marcus. Érzéshullámok söpörték el sovány testét. Szeretet. Csalódás. Fájdalom. Szégyen. Sértődöttség. Vörös pászmaként izzó szemek. Gyűlölet. Esztelen és gátat rengető gyűlölet. Sírás. Kacaj. Órület. Halk hörgés a közelből. Tétova csoszogás. Gúnyos mosoly. *Ostoba szolgák!* Újabb név: Alyarmus Baurus. Alyarmus Baurus. Ki az az Alyarmus Baurus. *Ki az? S ki vagyok én? Kihűlt csönd. Üresség.*

– Szögezzük le már az elején: itt én vagyok a főnök! – Nero Rex peckesen húzta ki magát. Vészjóslo szemekkel és borzas, dús szakállal meredt a körülötte állókra. – Van valakinek ellenvetése? – Wark, a kicsiny mutáns lehajtott fejjel sunnyogott hátrébb.

– Most nem ez a fontos, hogy ki parancsolgat, hanem hogy együtt tudjunk működni! – emelte fel mutatóujját Kay, akít állhatatossága miatt csak az Engesztelhetetlen jelzővel illeltek. – Gondolj az előttünk álló feladatra!





– Márpedig holmi koszos bagázzsal semmi esélyünk a rémek ellen! Egy szedett-vedett csúrhéval nem lehet mit kezdeni! – kötötte a katoná az ebet a karóhoz.

– Állj, állj! – ugrott le egy közeli szikláról Yula, ahol eddig üldögélt és lóbálta a lábát. Apró, inas testével a két drabális harcos közé furakodott. Még a derekukig se ért, mégis kihúzta magát és mondani kezdte:

– Mielőtt a méltóságos urak lesznek olyan kedvesek és előre mennek, had legyen szabad zárójelben megjegyeznem, hogy az esetleges nézeteltéréseink potenciálisan csökkentik a siker esélyét! Márpedig azt már a lárvák is idejekorán megtanulják, hogy okos enged, számár szerved! – Manóarcán tudálékos mosollyal pislogott apró, vöröses szemével a fölötte állókra. Nero fújtatott, mint egy orgling melák és megfeszítette izmait. Kay nyugodtnak tűnt, csak sejtelmesen hunyorgott.

– Elég legyen! Ez nem vezet sehová! – igazította meg aranykeretes szemüvegét Mordonc, majd szokásos borongós mosolyával nézett társaira. – Azért gyűltünk össze ezen az éjjeli órán, hogy bölcs remeténk útmutatásait követve behatoljunk az akadémia titkos kazamatáiba, s az esetleges zsákmányt megszerezzük. Így van? – Innen-onnan helyeslő morgások, bólogatások jöttek válaszul.

– Ne felejtjük a kincseket se, amit ígérték! – furakodott elő váratlanul Kóbor Wark. A szeme először csillant fel. Mordonc azonban nem hagyta zavartatni magát.

– Akkor tehát egységben kell cselekednünk, nincs hely holmi torzsalkodásnak! Ha harcra kerül a sor, természet-

sen Nero utasításait követjük, de egyébként mindenki egyenlő tagja a csapatnak! Mindenfajta talált tárgy esetén mindenkít ugyanakkora rész illet meg – nézett jelentőségteljesen Kóbor Warkra. – Rendben? Jó, akkor béküljetek ki! Gyerünk, fogjatok kezét!

Nero morgott a bajsa alatt valamit a tudálékos tudósoktól, meg a nyápic bárdokról, de végül Kay mancsaiba csapott, s ezzel az ügy el volt intézve.

– Nagyszerű, nagyszerű! – lelkendezett Yula, s a többieket meg sem várva vidáman ugrálva indult meg az Akadémia felé.

Peckesen sétált a mágusház folyosóin. Mikor az egyszerű inasok elloholtak előtte, mindnyájan hangosan köszöntöttek. Ez meglelégedéssel töltötte el. *Haszontalan talpnyalók! Hajbókoljanak csak!* Még egynémely ósz professzor is megstügelte. Ilyenkor nyájasan mosolygott vissza, s jó hangosan köszönt vissza rájuk, hogy éreztesse felsőbbrendűségét. Hiába! Kivételesen ragyogó tehetség volt, s ezt tudták róla mind. Nem volt még példa rá, hogy valakit alig pár évvel a tanulóévei befejeztével beválasztanak a legbefolyásosabb mágusokat tömörítő Mágustanácsba. Mikor megjelent makulátlanul tiszta, finom tengerkék selyemkaftánjában, végigsimította derékig érő, dús és ápolat barna szakállát, s a többiekre emelte tiszta, égszínkéék tekintetét, mindenki hátán végigfutott a hideg. Tudták, hogy ő más. Sejtette, hogy mind irigyei sikereinek, de nem túlzottan érdekelte. Mindene megvolt, amit elérhetett: hatalom, befolyásos tisztség, feleség, két szép gyermek. Nem volt más dolga, csak élvezni a életet.

Ahogy az ajtóhoz ért, hangokat hallott kiszűrődni. Az ülés már elkezdődött. Vállat vont, és jóízűen felnevetett. Az igazán fontos emberek sohasem sietnek. Mindig ott érzik jól magukat, ahol éppen vannak. Benyitott.

A többi mágus ünnepélyesen állt, s hallgatta Cantroplastus mester szavait. Ahogy belépett, mind vádlón szegezték rá tekintetüket. Arcára fagyott a mosoly. Ebből baj lesz! A Mágustanács csak akkor tart állva ülést, ha különösen fontos döntésben egyhangú szavazat szükségeltetik, vagy... Nem! Az nem lehet!

– Alyarmus Baurus mágiszter! Ezennel a tanács nevében vádallak rendünk elárulásával, titokban üzött ördögi praktikák és szennyes fekete nekromancia gyakorlásával! Értesüléseink szerint titokban másfél tucat gyermeket áldoztál fel, erre közvetlen bizonyítékaink vannak! Bűneidet tetézi az utóbbi időben fokozottan fegyelemsértő és pökhendi viselkedésed! Fel tudsz hozni valamit a mentségedre? – szolt az ósz Cantroplastus mester.

– De hisz ez képtelenség! Aljas rágalom! Hogy képzelhettek, hogy...

– Coitus Miraculus mester megdönthetetlen bizonyítéko-



kat szolgáltatott a számunkra. Eskü alatt vallotta, hogy értesülései magától Regina asszonytól, hites feleségedtől származnak! Valld be bűnödöt, könnyíts a lelkedet, s büntetés-szünk irgalmas lesz!

– De hát hazudik! – Felháborodva és izzó gyűlölettel néztem Miraculusra. A szemtelen féreg immáron leplezetlenül vigyorgott. Az orrában hordott aranykarika pimaszul csillogott.

Valami kattant a fejemben, s agyamat furcsa vörösség öntötte el! Hát így állunk! Mindenki összeesküdött ellenem, de én rájöttem! Az aljas összeszűrte a levét Reginával, s elhatározták, hogy kiiktatnak! Gyarlóság, asszony a neved! Tekintetem aztán az ülés többi tagjára tévedt. Mindegyikük szemében a sárga irigység csillogott! Hát ezért! Egycikkük se bírta állni nézésemet. Mind a veszetemet akarták! A vádak hamisak és tarthatatlanok voltak – hisz a nekromancia is egy a bevett három ösvény közül. Én csupán élve hatalmas tudásommal a leghatalmasabb és legveszélyesebb kódexeket tanulmányoztam. Okosabb vagyok mindőjüknél! Megtehettem! És ha néha fel kellett áldoznom egy-két galetkikölyköt! No és, mi van akkor? Jut is, marad is! Nem hogy hálások lennének, hogy alantas életüket egy magasabbrendű célnak szentelheték!

– Tagadod gyalázatos bűnöd? Aljas képmutató magatartásodért ezennel kitagadlak a rendből! Megfosztalak minden eddigi méltóságodtól és hatalmadtól, és elrendelem, hogy életed végéig száműzetésben élj! Kívánsz szólni az utolsó szó jogán? – hangzottak a mester rezzenéstelen szavai. A néma csend fojtogatott. Még egy pillantást vettem Miraculusra, majd fortyogva kifakadtam:

– Elmentek az orglingok ülepébe! – Izzó gyűlölettel a keblemben fordultam ki a teremből. *Ezt még megkeserültek! Mind, akik ezt tettétek velem. Keservesen megbánjátok! Különben ne legyen a nevem Ahyarmus Baurus!*

– Itt olyan sötét van, mint a katonák fejében!
 – Mit merészelsz, te kis korcs mutáns! Nesze!
 – Áuhh, ezt most miért kaptam? Hisz Yula volt!
 – Nem venne valaki elő egy milgandot?
 – Brrr! Olyan hideg van itt, mintha a túlvilág szele borzolaná a barlang falát!
 – Ez igazán költői volt, Mordonc! De leszállnál végre a lábamról?
 – Vajon miféle földmélyi szörny üregéből áramlik ez az iszonyatos bűz?
 – Talán csudk be a szád, pajtikám! Hö-hö-hö!
 – Jaj, olyan gonosz vagy!
 – Nem hagynátok abba egy percre? Kay, elég idegesítő ez a vakság a te dörmögésed nélkül is, úgyhogy... Áh! Hozza! Asszem elestem valamiben!

– Nem valamiben, hanem valakiben! Nézz a lábad elé, még ha nem is látsz! A derekam! HÁT NINCS SENKINÉL EGY NYAVALYÁS MILGAND?!

Váratlanul világosság gyűlt. Egy szűk barlangjáratban voltak. Mordonc és Yula fekiüdtek egymásba gabalyodva a földön. Wark épp Kay erszénye körül matatott, mikor az felháborodva odanézett, bocsánatkérően húzta vissza a kezét. Nero állt diadalmasan fölöttük, kezében egy fáklyával. Nemrég még az Akadémia előtt ácsorogtak, bebocsátásra várva, de hála Mordonc bizalomgerjesztő arcának és csinos modorának – no meg Yula tudós klántagságának – egykettőre beengedték őket. A Remete útmutatásait követve aztán lementek az alagsorba, s megkeresték a megjelölt titkosajtót. Ám hiába veselkedett neki a két óriás, Kay és Nero, a masszív kőlapot nem bírták elmozdítani. A többiek segítségére is szükség volt. Mikor mindnyájan egyszerre feszítették meg erejüket, az ajtó váratlanul kitért, s ők hanyatt-homlok estek előre az ismeretlenbe. A kőlap halk csikorgással gördült a helyére, s mire észbe kaptak, ott találták magukat egyedül a vaksötétben.

– Na! Talpra zöldfülűek! Kettes oszlopban sorakozó mögém! Mire hármat számolok, itt fegyelem legyen! – döngött a hangja engesztelést nem tűrően.

– Nem hallottatok a parancsot?! – rikkantotta Wark, majd engedelmesen Nero mögé állt. Mindenki lenézően nézett a szolgalelkű alakra. Még az egyenes és rezzenetlen tekintetű Kay is megvetően felhúzta a szemöldökét. Ám Wark cinkosan rájuk kacsinított.

– Hát nem azt beszéltek, hogy Nero a főnök? Örüljete, ő megy elől! – Erre mindnyájan földerültek, és újult lelkesen

déssel álltak Nero mögé. Yula még meg is paskolta a nála egy fejjel magasabb Wark vállát:

– Jól van, kisöcsi! Jól csináltad! – bezzeg Nerót fütötte a méreg, mikor fölfogta, mi a helyzet. Majd egy hirtelen ötlet-től vezérelve a milgandot Wark kezébe nyomta.

– Ha már ilyen okosat szóltál, te vezetsz minket!

– Milyen jogon osztogatasz felebarátaidnak parancsokat? – kérdezte Mordonc neheztelően orrára csúsztatott szemüvege mögül?

– Ezen a jogon – emelte föl erre a katona ökölbeszorított kezét. – Én vagyok a főnök, én parancsolok! Vagy elfogadjátok döntésemet, vagy mehettek Wark után! – Kay kimeresztette a karmait, Yula pedig vinnyogva borult a földre. Mordonc felemelt kézzel ugrott volna a harcosok közé, ám ekkor váratlanul síron túli nyöszörgés és csoszogás ütötte meg a fülüket. A barlangjárat mélyéről hosszú, elkínzott hörgés, majd gúnyos kacaj hallatszódott.

– A-a-azt hiszem lépnünk kellene! – hebegte Wark, még mindig a milgandot markolva.

– Egy katona sohasem futamodik meg! – kiáltotta Nero, majd kikapta a milgandot a nyárfalevélként reszkető Wark kezéből és futva indult az ismeretlennek. Kay rögvest a nyomában, akit Yula követett. Mivel Wark továbbra is tehetetlenül remegett, egy elnéző mosollyal Mordonc kapta a vállára, s vitte a többiek után. Mire utolérte őket, a járat egy hatalmas barlangscarnokká szélesedett. Három társa küzdőpozíciót vett fel, s a sötétből imbolygó alakok tömege tántorgott elő.

– Drágám! Mit tettél? – Regina aggódó szemekkel lépett be a gyerekaszobába. Először rá nézett, borzas szakállamra, véres köntösömré. Láttam a szemében a félelmet, s ajkaim mosolyra húzódtak. Rosszallóan néztem a vértől iszamos kezemben tartott késre, mintha az tehetne mindenről. Hű asszonyom ekkor felsikoltott, s kezét a szájához kapta.

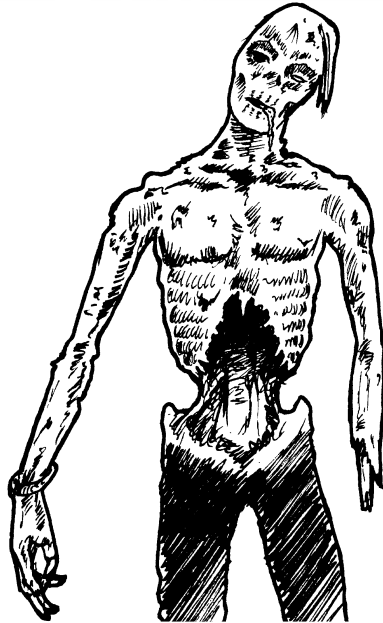
– Drágám?! – sziszegtem leplezetlen gúnyval a hangomban. – Miért szólítasz így, *kedves kis galambom*? Amióta ugyanezt liheged a kis Miraculusod fülébe? – Látom a szemében a felismerést és a félelmet. Egy lépést hátrál.

– Nem igaz, kedvesem! Én sosem csálnálak meg! Hisz tudod!

– Tudom-e a szentségit! – földhöz vágtam a kést. – Kiforgattak mindenemből! Megaláztak! Elűztek! Elvették a nevem, a becsületed! De bosszút esküdtem! Megbánja mindenki, hogy ujjat húzott velem! – Hisztérikusan fölkacagtam.

– Ez megőrült... Ó, teremtom, ez odavan... – hallottam Regina motyogását, de nem érdekelt. Mint ahogy színlelt sírása sem. Tudtam, hogy csak át akar verni. De én nem hagytam magam!

– Nézd, gyarló asszony, nézd meg művedet! – Erre egy-



kor annyira tetszetős, melegbarna szemei a gyermekágyakra szegeződtek, majd megmerevedtek, s Regina egy halk sikoly kíséretében elájult. Csodálkozva néztem én is átvágott torkú gyermekeinkre, a játékos Marcusra, s a kényes kis Luciára. *Vajon mi különösét láthatott?* Vállat vontam. *Akár bogyi is van, meg kell büntetnem hűtlenségéért!* Két öles lépéssel odaléptem hozzá, átfogtam kecses nyakát, s pusztá kézzel kezdtem el szorítani. Erre újra magához tért, kétségbeesve karmulása össze arcomat, tehetetlenül kapálózott, míg végül el nem csendesedett. No, ezzel megvolnánk! Ásítozva keltem föl a tetem mellől. *És most bosszút állok mindenkin, aki csak ártott nekem! Bosszút, ezen az elátkozott világon! Megemlegeti még a mágustanács, hogy ily cudarul elbánt Alyarmus Baurusszal!* Elindultam a laboromba, és...

– Lááátogatóóóink vannak, messzter! – zavarta meg emlékezősemet váratlanul egy mély, lélektelen hang. Undorodva néztem az előttem álló, oszló-foszló zombi hercegre, a koponyájára tapadó, koszos hajfoszlányokra, kiálló homlokcsontjára, s vörösen izzó szemeire. Azon voltam, hogy elpusztítom engedtenségéért, de aztán meggondoltam magam. S ahogy észrevettem az orrából kiálló aranykarikát, mindjárt jobb kedvre derültem. Igen! Ezekért az apró örömkéért érdemes *élni!*

– Akkor mire vársz még, ostoba hulla?! Takarodj a szemem elől! Szedd össze csontlegényeidet, és tartóztasd fel

őket! – Szemei mintha haragosan villantak volna, de nem tehetett semmit. A hatalmában volt. Meghajolt, és magához intve a többi élőholtat, elvonult. *Mindig is ostoba voltál, Miraculus!*

Bár a sötétségből elővonuló élőholtak ijesztően sokan voltak, s a háttérben veszedelmes varázsló zombik is cammogtak, de ez nem szegte hőseink kedvét. Nero és Kay acélizmú alakja hamarost beleveszett a csata sűrőjébe, s csapásaik alatt hullottak a csontvázak, mint a legyek. Csakhogy az élőholtak életerejére nem távozott el testükből, s minduntalan föltápáskodtak, akárhányszor valamelyik harcos leütötte őket. Alighanem csúfos véget is ért volna a küzdelem, ha az apró Yula termetét meghazudtoló erővel nem ugrik a két harcos mögé, és nem biztosítja a hátukat. A galetkik ereje azonban fogytán volt, míg velük szemben a legyőzött ellenfelek újra és újra feltámadtak.

Ezt látva Mordonc maga mellé tette a teljesen megbénult Warkot, s gyanakodva figyelte a csata háttérében álló zombi mestereket, amint dörmögik monoton idéző litániáikat. Így hát kezébe vette lantját, s az ősi bárdmágia bűvös erejét hívta elő a húrok közül. Ahogy a csilingelő dallamok fölharsantak torkából, a rontó igék azonnal szétfoszlottak, s a mágus-zombik élettelenül csuklottak össze. Ettől kezdve egyetlen agyonütött zombi vagy csontváz se tért magához, s az ezen felbátorodott harcosok csakhamar végeztek a maradékkal.

– No, ezzel megválnánk – morogta Kay, miközben fegyvereit törölgette. – Könnyen ment, talán túlságosan is könnyen.

– Oda se neki, pajtikám! – kacsintott rá Yula. – Már a mancsomban érzem a súlyos aranyrögöket, amiket senki se vehet el tőlünk... Azannya! Odanézzetek! – Mindnyájan a fura kis manót figyelték, amint az egyik hulla orrából, egy aranykarikát akasztott ki.

– Ez igazi színarany! – harapott rá. – Ez valami úri zombi lehetett!

– Nem a! – kiáltott fel Nero. Izzadt karja vádlón mutatott a továbbra is remegő Warkra, pontosabban annak ruhája alól kikandikáló jelvényre. – Úgy látszik, kis mutáns barátunk ravaszabb, mint hinnénk! Íme, egy Apostollal van dolgunk! – Erre Wark is magához tért és kétségbeesetten nézett társaira. Vádló tekintetek gyűrűjében találta magát.

– Apostollal nem közösködünk! – szögezte le Kay. Mindnyájan tudták, miféle bűnök terhelik az efféléket. Szórakozásból török össze a galetkik hegymélyi túlélést jelentő tárgyait, lopnak, csalnak, hazudnak, meg ki tudja miféle szörnységeket művelnek.

– Semmi hasznodat sem vittük! – suttogetta Yula eltorzult arccal. – Nesze! – adta oda neki az imént zsákmányolt arany orrkarikát. – Itt a jussod, ne mondd, hogy nem adtunk



semmit! De most már tűnés!

– Én megesküdtem, hogy ha apostolt látok, nem bánok vele kesztyűs kézzel! – vakkantotta Nero. – Távozz innen békével Wark, amíg még megleheted! – suttogetta sokat sejtetően.

– De hisz... de hiszen a társatok volnék, a fenébe is! Milyen jupon neveztek ti engem bűnösnek? Én személy szerint egy galetkinek se törtem össze a tárgyait. Az vesse rám az első követ, aki közületek bűn nélkül való! S különben is, hol az a nagy becsületetek? Az út kezdetén megegyeztünk, hogy együtt megyünk. Nem emlékeztek? Mordonc? – A szemüveges bárd megütözközve bár, de megbocsátóan nézett négyükre:

– Ej no, hát ha Apostol, nem kell azért mindjárt bántani! Had bizonyíthassa be, hogy ő is ér annyit mint bármelyikünk! Attól tartok, még igencsak ránk férne a segítség! A monda szerint egy hatalmas élőholt mágus vette birtokába a csarnokot: Yarbaur.

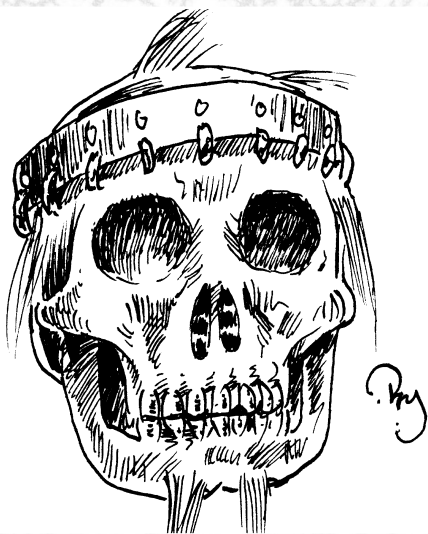
Mindnyájan elfehéredtek e borzalmas név hallatára.

– Igen – fogta halkra a hangját –, ő egy volt a mágusok leghatalmasabbjai közül, míg nem egy nap a tiltott nekromanta tanok túlzott gyakorlásáért kítaszították a Rend kebeléről. Bosszúból lemészárolta a családját, majd elvonult a járatok mélyére, s többet nem adott hírt magáról. A legenda szerint szentségtelen rítusok segítségével halálon túli életet nyert magának, s azóta nyughatatlan lelke porhüvelyéhez kötötten gyötrődik e világban. Mindennek már több száz éve. S mi épp most készülünk megzavarni a nyugalmat!

Fájdalom. Üresség. Halk motoszkálás a bejáratnál. *Visszajöttek a talpnyalók!* Miért? Miért kellett így lennie? Megérte-e? Hová tartok? *Hol vagy, kedves Regina? Miért hagytlál el?* Hangok. Nevetés. Melegség. Ezek halandók! Be-

hatoltak! *Légy átkozott, Ősi Erő! Hatalmat ígértél, s örök szenvedést adtál nekem osztályrészed!* Fehér foltok. Négyen vagy ötven lehetnek. Az egyik kiválik a többi közül. A kezeimnél matat! Mit merészel az a kis korcs? *Megfosztottak mindenemtől. Nevenemtől, címenemtől, jövőmtől, életemtől.* Gyűlölet. Izzó, felkorbácsolt harag! *Alyarmus Baurus. Alyarmus Baurus voltam. Én voltam.* Felállok. Egy ujjmozdulatomra testek hanyatlanak a földre. Az egyikük elfut. Gúnyos kacaj! Mormogok. Valaki a hátamba csimspaszkodik. Égető kín. Hullanak, mint a legyek. *Gyilkosság lettél! Alyarm.. Bauru... Lyarmu... ubaur. Én. Én vagyok.* Már csak egy áll. A többiek halottak! *Én vagyok: Yarmbaur. Yarmbaur, a bosszú démona.* Egyiküket feltámasztom. *Öld meg!* Tétován engedelmeskedik. Egy másik is feltápaszkodik. Elindul felém. Lám, már litánia nélkül is engem szolgál. Valami csillan a kezében. *Yarm.... Neee!*

– Hé fiúk! Megtűtöttük a főnyereményt: a főmumus házon kívül van! – Yula minden izmát megfeszítve tisztította be azt a nagy, kétszárnyú ajtót, ahonnan az élőholtak kijöttek. A halvány, síron túli derengésben egy lidérces kőkripta körvonalai rajzolódtak ki. Bár mindent ellepett az elmúlás szaga, s a kőkokcák hidege a csontjaikig hatolt, úgy tűnt, nincsenek veszélyben. A helység akkora lehetett, mint mondjuk egy templom a főhajókkal és a kápolnával együtt. A terem végében egy groteszk alakokkal díszített, kőszarkofág éktelenkedett, amit vastagon belepett a por és a pókháló. Ám a figyelmet a csarnok közepén álló obszidiánból faragott trónus vonta magára. A koponyát mintázó ülőalkalmatosságon egy rég halott ember csontváza hevert. Húsa már lefoszlott vé-



kony csontjairól, csak penészes bordáit fedte még valami fakókék rongydarab. Állából koszos csomókban pár gubanc világosbarna, régen kiszáradt szőrmadarvány állt ki. Koponyacsontjából csak a halántékán meredezett néhány ősz hajszál. Az egész testet vastag pókháló szőtte be – olybá tűnt, mintha csak ez akadályozná meg a szétesését. A csontváz ölében kifakult lapú, bőrkötéses könyv hevert, koponyacsontjába pedig vaskos szegecsekkel egy ólomgyűrűt erősítettek korona gyanánt. Állkapcsa ernyedten lógott, szemüregei kongtak az ürességtől.

– Há-há-há! – kacagott Nero. – *Ettől* a szerencsétlen flótástól voltunk úgy berezelve? – Yula is megkönnyebbülten nyújtóztatta ki végtagjait.

– Úgy tűnik, halottabb már nem is lehetne! – tette hozzá Wark. – Alig hiszem, hogy találunk még valamit.

– Ah, igen – szontyolodott el Kay, látva a félig nyílt koporsót. – Valószínűleg megelőztek bennünket. – Eközben öles léptekkel elvált a többiektől, hogy közelebből szemügre vegye a testet. – Furcsa! Valami könyvféleséget szorongat – jegyezte meg. – Megpróbálom megnézni. – S miközben a tisztogató a csontujjakat feszegette, egyikük sem vette észre, hogy a szemgödörökben hideg, fehér fény gyullad.

– Nem tetszik ez nekem – csóválta a fejét Mordonc. – Kay, hagyd a csudába, és menjünk innen, amíg még megtehetjük!

– Mindjárt, csak megnézem ezt a fránya könyvet.... Na, engeded el! De erősen szorítod! Ne félj, nem akar bántani Kay bácsi! Csak... Húúú... – Kay remegve ugrott hátra, miközben lázasan matatott fegyveri között.

– Mi a kénkö... – kezdte Nero, de nem volt szükség további magyarázatra. A csontváz szemmel láthatóan *élt*. Szemüregeiben vakító fénypontok világítottak, fogait kegyetlenül csikorgatta. Mintha alakja is megnagyobbodott volna, úgy magasodott fölükbe.

– *Láááám, semmit sem lebbet a szóóólgáááakra búzni!* – Artikulálatlan basszushangok törtek elő állkapcsából. Fölállt, s lassan három méteresre nőtt. Mordonc kapott először észbe, s harci dalra gyűjtött, hogy társai szívébe erőt öntsön, de a jéghidegen csillogó fénypázmák egy villanására a torkára forrt a folytatás. Wark azonnám eltűnt az oszlopok között.

– Előre legények! – kiáltotta Nero, és kurjongatás kíséretében megugrott. Yula elszántan lavírozott a nyomában, de arra ügyelt, hogy a természetes katona mindig közte és a csontváz mágus között legyen.

Yarmbaur ügyet sem vetve elszántan rohanó ellenfeleire, leszállt a trónusáról, csontmarkával a dermedten álló Kay felé intett. A tisztogató teste összerendezett, majd egy fájdalmas jankáltás kíséretében rongybaként csuklott össze.

Gúnyos kacaj, majd újabb rontó ígék hagyták el a démoni

szörny száját. Nero megremegett futtában, ahogy szíve görcsbe rándult, s a földre zuhant. Pár másodperc ott lihegett, majd egy hatalmas üvöltés kíséretében felállt, és tovább futott. Mordonc lantját kapta a kezébe és újabb nóta hangjait idézte elő a zengő húrokból. A trón támlájára a semmiből váratlanul előbukkanó Wark mászott fel, majd méregetől csöpögő késekkel Yarmbaur hátára ugrott, s mindkettőt markolatig döfte a lény koponyájába.

Az élőholt fájdalmasan felüvöltött. Rázta magát, hogy megszabaduljon támadójától, de Wark erősen kapaszkodott. Közben Nero odaért és teljes lendülettel rázúzott a halott varázsló mellkasára. Bordák recscentek és csontszilánkok repültek szerteszét. Erre a csontlény akkorát bődült, hogy az egész csarnok beleremegett. Mordonc kezében faforgácsokká esett szét a lant. A csontujjak megragadták Nero koponyáját, s kék szikrák kezdtek el szíteregetni a katona feje körül. Nero kezei lehanyatlottak, s eldőlt, mint egy zsák. Yula pedig, ki mindaddig Nero mögött állt, ott találta magát szemben az eleven borzalommal. Felordított, ahogy a csontüregek fénylő pontjai őt nézték, s ina szakadtából elkezdett futni.

Yarmbaur két kézzel kapott a továbbra is csimspaszkodó Wark felé. Egy satu erejével ragadta meg és egy karlendítéssel a földre hajította. Wark teste nyekkent egyet, és nem mozdult többet. Yula ekkor már üvöltött, mint a fába szorult féreg, miközben elrohant a hangszere maradványait szemlélő Mordonc mellett. Már épp a kijáráshoz ért volna, amikor Yarmbaur rontó igéje az ő testét is legyőzte, s futtában terült el a földön, mint egy túlméretezett béka.

Az üres szemüreges Mordoncra vetültek. A bárd elszántan viszonzta a halálon túli pillantást. Ám legnagyobb iszonyatára Yarmbaur intésére Kay tápáskodott föl, s tudattalan zombiként megindult, hogy végezzen vele. Tudta, egy kipróbált tisztogató ellen nincs esélye. A szörny csikorogva kacagott.

Ezt követően Wark állt fel, és indult meg lassú mozdulatokkal a lény felé. Mordonc térdre roskadt. Ha minden társából értelem nélküli szörnyet csinál, akkor nincs esélye. Wark odaért a holt mágushoz. A Yarmbaur szinte csodálkozva emelte rá a koponyáját. Vajon miféle borzalmas rituálé fog most következni?

Wark kezében valami aranylón fénylett. Az *orrkarika*, amit Yula adott neki! A csontváz tekintette villant egyet, kezeivel csapkodni kezdett, mintha valami rossz emléket akarna elhessegetni magától, majd a szemében pisllakoló fény kialudt, s száználmas csontkupacként hullott össze. Ezzel a Kay testét mozgató mágia is elillant, s a tisztogató újra az ájulás ködébe zuhant.

– De hát... De hát én azt hittem, téged is feltámasztott a bitang szörny! – hebegte Mordonc csodálkozva.

– Ugyan már! Ez csak egy ostoba élőholt! – Wark szem-

befordult vele. Tele volt zúzódasokkal. Ott, ahol a csontkarok megragadták, vérző sebek tátongtak. – Nem volt nehéz túljárni az eszén.

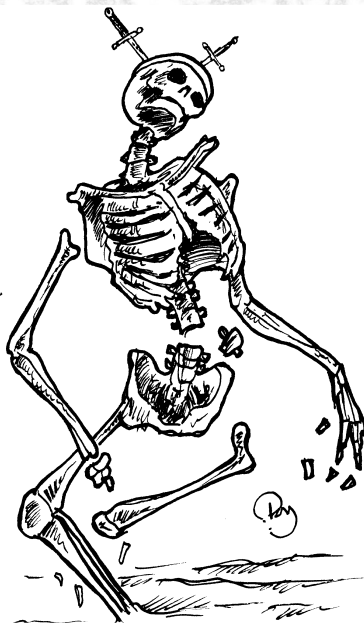
– Azt hiszem, bocsánatkéréssel tartozom, amiért oly cudarul bántunk veled. S ezt most valamennyiünk nevében mondom: ne haragudj!

– Ugyan már! – legyintett Wark. – Szóra sem érdemes. Csak azt tanuljátok meg, hogy senkit sem a klánja vagy a szövetsége, hanem a személyes értékei alapján kell megítélni! Ne ítélj, hogy ne ítéltes! S most talpra, kedves bárdom! Pofozzuk életre a többiek! A vén mumus eltávozott! De a kincseit nem vitte magával! – mondta, s ravaszul a csodálkozó bárd szemébe kacsintott.

– *Eddig tart a história. Forgassátok az imént ballott szavakat okosan, bölcsen, miként csillag ragyog az égen! Mert minden tudásra szükségetek lesz, ha le akarjátok győzni a pártütőket. Mint ahogy az olyan hatalmas és veszedelmes lényeket, mint amilyen Yarmbaur, szintén csak összefogással lehet legyőzni.*

Fel hát győzelemre, testvéreim! Forrjunk egységbe e szent küldetés kapcsán! Mutassunk öklöt a baláznak, s hirdessük gúzsbakötött kézzel, merész szavakkal, forrongó vérrel, hogy életünket, azt elvehetik, de a becsületünket, azt soha!

DART MAHUL



Nyafogó Nefelejcs levelezése 33.



Drága anyukám!

Újabb olimpiát tudhatok magam mögött. Ez volt az ötödik ilyen versengés a Teron-hegy gyomrában, és most először fordult elő, hogy egyetlen versenyszámban sem állhattam föl a dobogó egyik fokára sem. (Végül is, ez is rendkívüli esemény; valamiben tehát mégiscsak kiemelkedőt nyújtottam.) Az olimpiával kapcsolatban egyébiránt sok mesélvivalóm nincs, a szokásos unalmas-monoton rend szerint zajlott. A játékos versenyben szerintem nem sokkal maradtam le a dobogóról, a pontos helyezésemet azonban nem árulták el, ami enyhén szöfva is gyanús, és a család árnyékát veti az egész versengésre – de voltaképpen megszoktam az ilyesmit, nyaff. Az időkristály-tulajdonos a hatodik szinten Fedra lett, ha jól emlékszem, többször nyert már ebben a versenyszámban. A harci kategóriákban – finoman fogalmazva – visszafogottan szerepeltem, és a mezőny második felében végeztem. A győztesek Yog Tyraxor, illetve Luther Frostbinger lettek, egyiküket sem ismerem közelebbről.

A pszi-olimpián jól szórakoztam, és a középmezőnyben végeztem – kellemes meglepetésemre egy közeli ismerősöm, Patissar nyert, ami azért hatalmas teljesítmény, mert ő nem a Pszionicisták, hanem a Tudósok klánjának tagja, így eleve jelentékeny hátrányból indult. Az igazán tehetséges galetkik megfelelő kitarással előbb-utóbb mindig elérik áhított céljukat (természetesen kivéve, ha rólam van szó).

Végül a csapatolimpia következett összességében is helytálltunk két partneremmel, Gekköval (aki szövetségi társam is egyben) és Morgana D'Brisonnal. Annak ellenére történt így, hogy megfoghatatlan okból képtelen voltam használni a dermesztés varázslatot, pedig előre dörzsöltem a markomat, hogy milyen kiválóan kővé változtatok majd mindenkit! Megátkoztak, valamiféle antimágikus erőter árnyékolt le, vagy mi történt, pontosan senki sem tudta, és persze hiába is reklamáltam volna (megint csak a család gyanúja, mint azt már megszokhattuk...). Az biztos, hogy személyre szólt a dolog, hiszen mások vidáman használták a dermesztést (többek között ellenem is, ami, valljuk meg, végképp arcátlanság). Elképesztő milyen eszközöket vet be a Hegy vezetősége a hátráltató-somra! Nyaff! A győztes csapat tagjai: Samael, Nosean és Reptile, őket sem ismerem igazán, így azt sem tudom, milyen taktikával győzedelmeskedtek (mindenesetre őket biztosan nem utálják „odafentről”).



Valahol az olimpia helyszínén egy ingyen varázstárgyat is osztottak, az Örökkévalóság Rubinja a neve. A pletyka szerint a császár kívánta ilyen nemtelen eszközzel a galetkiket lekenyerezni és a saját népszerűségét növelni. Én persze nem kaptam belőle, ami a mendemondák igazát bizonyítja. Nyaff!

Nos, ennyit az e felévi versengésről. Hát, biztosan voltak olyanok, akiknek sok örömet okozott, de részenről nem ez volt az esemény, ami olyan rettenetes izgalmakat hozott, hogy a vérnyomás-emelkedés súlyosan veszélyeztette volna az egészségi állapotomat...

Mint ahogy a vége felé már a klánháborút is meglehetősen untam. Már az olimpia helyszínén is sok pletykát lehetett hallani arról, hogy az egész egy előre „lezsírozott” dolog, amit csak azért találtak ki a klánok felsővezetői, hogy megnyugtassák a lázongó szinteket, és valahogyan levezessék a fölgýülemllett feszültséget. Mulatságos, hogy néhányan oly módon találtak a császári rohamosztigosok „győzelmét”,

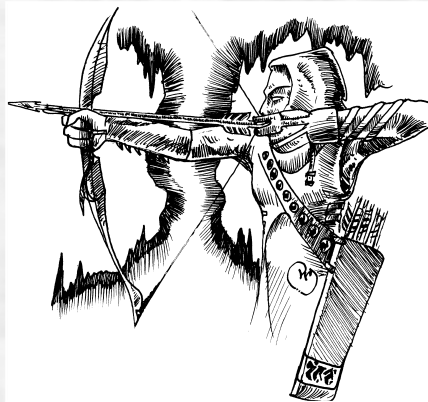
mintha friss hír volna, pedig voltaképpen a „küzdelem” kitörésének pillanatában látszott, hogy ez nem lehet más-
képp. Legalábbis az eszesebb, bölcsőbb galetkik (mint például én) egyből átláttak a szitán. Nyaff! Kár, hogy eze-
ken a fejletlen, primitív szinteken még nem található fogadóiroda, hiszen komoly összeget nyerhettem volna a
klánháború kapcsán megfogalmazott (s egytől egyig beigazolódott) jóslataimmal.

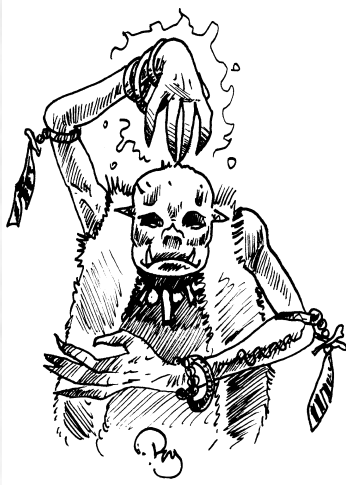
Vizont – mint az már lassacskán megszokottá válik – most is sikerült egy jelentősebb történelmi tettet vég-
hezvinnem. Én vívtam ugyanis a klánok háborújának legeslegutolsó csatáját. Nem a szintemen az utolsó, hanem
tényleg az egész Teron-hegy legutolsó párviadalát. Ehhez persze egy kis szerencse is kellett, egészen pontosan
annyi, hogy Namis R'avis Latiat szélhámoságának köszönhetően az én szintemen, a hatodikon zajlott legtöb-
b ez az értelmetlen küzdelem. (Azt hiszem, meséltem már róla; ő az a galetki, aki nem volt hajlandó tudomásul ven-
ni azt a szabályt, hogy ha vereségeinek száma kettővel több, mint a győzelmeié, akkor kiesik a küzdelemből... –
Nos, az ő vereségeinek száma talán már százal is a győzelmei száma fölé nőtt. Persze, lehet, hogy neki volt iga-
za: ezt az egész majomparádét nem kellett volna komolyan venni, a szabályaival egyetemben. Nyaff.) Végül Na-
mis is megunt az állandó egyhangú vereségeket, és továbbköltözött a hetedikre, lehetőséget adva így a hatodikon
nekünk, az igaz ügyért harcoló felkelőknek, hogy végre győzedelmeskedhessünk. Eddigre azonban ez már veszély-
ben forgott, hiszen a legerősebb lázadók (mint Pyramid, Hajnali Harmat, Napsugár Nadis stb.) nála is hamarabb
elégíték meg a dolgot, és már előbb elköltöztek, így mi, lázadók is alig maroknyian maradtunk, s az utolsó birod-
almiak fenyegető árnyakként gyülekeztek körülünk. Nyaff!

A végső csatáimra már nem is nagyon emlékszem (nem az eltelt idő miatt, hiszen csak néhány hétről van szó
– a vége felé már minden csata olyan egyformának tűnt). Az biztos, hogy az utolsó öt-hat héten legalább annyis-
szor küzdöttem Namis R'avis Latiattal, mint bárki mással. Ha jól emlékszem, legyőztem Poison Padrét, aki élet-
veszélyes ijász volt, szerencsére valaki más kiejtette, így nem kellett még egyszer szembenézniem halálos nyílvesz-
ővel (a győztes taktika egyébiránt az volt ellene, hogy míg ő engem gyilkolászott, addig követőim becsérsézték, és
háttulról végeztek vele). Aztán a végén következett Vérivó Afzaal, akit meglepően könnyedén gyűrtem le Bibíresók
és Tengerszem hatékony (s Kőfejű valamivel kevésbé hatékony) közreműködésével. Úgy tippelem, eredetileg ő is
szolgák támogatásával harcolt – másképp nehéz lenne megmagyarázni, hogy bírta ki ennyi ideig a háborút (ha-
csak nem Namis módszerével...), hiszen egyedül olyan harmatos harci képességekről tett tanúbizonyságot, ame-
lyekkel már az első hetekben ki kellett volna esnie. Valószínűsíthető szolgái aztán erre a csatára csúnyán cserben-
hagyták szégyent: legalábbis teljesen magányosan érkezett.

Már kerestem volna a következő ellenfeleket, amikor a szint császári adminisztrátorai szóltak, hogy kész, vé-
ge, nincs több csata, vége a háborúnak. Semmi ünneplés, semmi gratuláció, semmi jutalom, csak úgy foghegyről
odavetették, hogy „ez volt a klánok háborújának utolsó párviadala, most szépen mindenki menjen haza szunyókál-
ni”. Micsoda elképesztő arcátlanság! Nyaff! Mi itt a vérünkkel adóztunk annak az ügynek, amit ki-ki
igazságosnak tartott (a véreskezű zsarnok vagy vi-
téz ellenfelei oldalán), ezek meg ilyen lekezelően
bánnak velünk!... De hát mit is tehetnénk? A sok
szűk látókörű császárhívó kivirta az önkényúrnak a
győzelmet, akkor most igyák meg a levét, s ne cso-
dálkozzanak, ha nedonkutyának nézik őket! Nyaff!
Remélem, a betégt szigorítások, a sejtetett vasfe-
gyelem leginkább a Tudós, Katona, Halhatatlan,
Pszionista és Tiszogató klán tagjait fogja sújtani,
vagyis azokat, akik sárba és vérbe tapodták a
szabadság bátor védelmezőit! Az erkölcsi győzelem
mindenképpen a miénk, és a történelem előbb-
utóbb úgyis igazságot szolgáltat mind nekünk,
mind a kegyetlen zsarnoknak! Nyaff!

Mindazonáltal: éljen a béke. Végre újra csönd és





nyugalom költözött a Teron-hegybe (legalábbis többé-kevésbé), remélem, most egy ideig tényleg hagynak minket békeben élde-gélni ömeltóságáék, a császári szint mélyen tisztelt lakói.

Szóval most, hogy véget ért a zord klánháború, nagyon itt lenne az ideje, hogy végre fölköltözzem a hetedik szintre. Új ka-landok, új veszélyek, új ellenségek, új intrikák, új orgyilkosok várnak ott engem... Itt, a hatodikon már tényleg semmi dolgom (már hónapokkal ezelőtt végeztem a csarnokkal, és csak a klán-háború tartóztatott), ám néhány hétig mégis maradni fogok. Hogy pontosan meddig, fogalmam sincs. Az a helyzet, hogy psi-társam, Garabonciás nem tud költözni egyelőre, és én nem akarom cserbenhagyni. Tulajdonképpen már ő is megkapta az Ősök áldását, ám a fejébe vette, hogy megszerzi a császári dek-rétumot, és ehhez végeznie kellene a szint rettenetes nyálka-pókjával. Erre azonban szinte képtelen (vagy legalábbis óriási szerencse szükségeltetne hozzá), de nem hajlandó ebbe belet-ródní, és hétről hétre újra próbálkozik. De hát mit tehetek: ő egy fél éven keresztül hordta magával az energiagyűjtőt, amikor én azzal az átkos emlékü bárdküldetéssel szenvedtem, hogy szál-lítsak le kettőt ebből az átoktárgyból a klánnak. Egy panaszszó

nélkül segített, kitartóan elviselte az átkozott vacakok által okozott összes kellemetlenséget (pedig az is előfordult, hogy nála három is összegyűlt!), szóval tényleg nagyon rokonszenvesen viselkedett, az a legkevesebb, hogy megvárom, amíg legyőzi azt a nyavalyás nyálkapókot. Nyaff! Előbb-utóbb csak sikerülni fog neki. Habár... Egyre inkább az a gyanúm, hogy az ő nyálkapóját titokban tiltott serkentőszerekkel etetik a császári titkos ügyműkök, csak hogy engem hátráltassanak. Micsoda döbbenetes összefüggésekre derül fény, ha egy kicsit elgondolkozik, s a dolgok mé-lyére ás a galetki! Nyaff!

Én tehát unalmamban a szinten portyázgatók, mászásra és meggyőzőkészségre oktatom a többi galetkit (régén fölsímertem, hogy ezeken a területeken is egészen kiemelkedő tehetség vagyok). Emellett földértem a szint legel-dugottabb, legrejtélyesebb zugait. Omladékokat, rég el hagyott romvárákat, neborhauud fákat, quwargbolyokat és ilyesforma sötét helyeket kutatok át nap mint nap. Elképesztő lények húzzák meg magukat az ilyen, senki által nem látogatott szegletekben, olyanok is, amelyeknek csak a következő szinteken lenne szabad élniük. Igazán hallás lehetne nekem a vezetés, amikor zafir kaletrichektől, orglíng varázslóktól és hasonlóktól szabadítom meg a szintet (pedig az ő dolguk lenne, hogy az ilyen elképesztően veszedelmes lényektől megtisztítsák a terepet!). Vagy az sem volt akármí, amikor egy sötét odúban feltucatnyi arhomad varangyot találtam! Rám lestek ezek az elvetemült torzszülöttek. Nyaff! Micsoda guszttustalan látvány volt, és micsoda eposzokba illő küzdelem kerekedett! Követő-im segítsége nélkül esélyem sem lett volna, ám így végül fordulatot küzdelemben győzelmeskedtem, újabb témát adva ezzel a ballada-költőknek.

És ha ezek után azt hiszed, hogy legalábbis kitüntettet a szint előjárója, hát nagyon tévedsz. Még csak egy „köszönöm”-öt sem kaptam mindezért. Nyaff! Pedig áldozatos munkámat a galetki társadalom elföendő nemze-dekeinek érdekében végzem... Itt is jól kiviláglik az elnyomó rendszer fekélyes mivolta. De tenni semmit sem lehet, hiszen a klánháború bebizonyította, hogy a törtető, izomagyú galetkik akkor sem mernek szembeszállni a zsarnok-sággal, ha erre végre lehetőségük adódik, és a saját érdekük is ezt diktálna.

Ilyen siralmas körülmények között tengetem napjaimat én, a dicsó galetki-nemzettség legfiatalabb sarja. Meg kell a szívnek szakadnia keserves sorsom.

Ezer ölelést küld mégoly törekeny és érző szívű, ám mégis rettenthetetlenül bátor és kötelességtudó kisfiad:

Nefelejcs

a történelmi hős

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

KLÁNHÁBORÚ – Eredményhirdetés

Véget ért a klánháború! A 6. és 8. szinten a lázadók, az összes többi szinten viszont a császáriak győztek, így a végső győzelem a császári oldalé. A császári oldalon harcolók díjazása +1 rangpont volt 1-2 győzelem esetén, +2 3-4 győzelemre, +3 5-6 győzelemre, +4 7-9 győzelemre, és +4 rangpont valamint a Klánháború Hőse speciális kitüntetés 10+ győzelemre. Nem számított, hogy valaki kiesett vagy sem, csakis az, hogy hány győzelemmel szolgált az oldalát. A lázadók – függetlenül attól, hogy melyik szinten harcoltak és hány győzelmet értek el – jutalmat nem kaptak, hisz ők vereséget szenvedtek.

Az alábbiakban egy kis statisztika következik a számmágusoknak. Leolvasható, hogy melyik oldalon hány résztvevő volt, hány galetki volt, aki egyetlen győzelmet sem ért el az adott szinten, hány, aki egyet, hány aki kettőt stb. Ezenkívül, szintenként mindenhol feltüntetjük annak a nevéét és klánját, aki a legtöbb győzelmet aratta.

Figyelem! A statisztika kicsit pontatlan, mivel az egyes kategóriák nem

azonnal az adott szinten véget érő csaták után készültek, hanem az egész egyszerre, a háború végeztével. Ha egy, a győztes oldalon harcoló, és a harcból ki nem eső galetki időközben továbbköltözött a következő szintre, akkor ő sajnos a következő szint statisztikájában szerepel. Ha lesz még klánháború, letárolom a győzelem pillanatában a szintet, hogy pontosabb statisztikát tudjunk adni.

Gratulálunk a győzteseknek, diadaluk nyilván nem csak a csekély számbeli fölényen múltott, de a taktikázás, és a galetki harci jártassága is sokat számított. Az is látszik, hogy egy erős galetki ugyan sokat számított a szinten, de azért a háborút nem tudta megnyerni, sőt, még a szint csatáját sem, ha nem álltak mellette hasonló erősségű galetkik. Az is kiderült az első pillanattól, hogy az aktív, támadó karakternek némi előnye volt a csatában, hiszen pl. a táborozó karakternek szép lassan elfogytak a szolgálai, ha sokáig nem lépett, tehát érdemes volt a háborúban aktívan részt venni, nem csak a barlangunkban üldögélve várni az eseményeket.

3. szint

Császári oldal (győztes)		Lázadó oldal (vesztes)	
20 túlélő, 14 kieső		30 kieső	
győztes csata	galetki	győztes csata	galetki
0	10	0	15
1	9	1	6
2	4	3	1
3	4	4	1
4	3	5	3
5	1	9	2
6	2	14	1
7	1	15	1
Rogen, a kalandor (tisztoगतó)	19	1	23
összesen 65 győzelem	El Gázol (tolvaj)	1	összesen 117 győzelem

4. szint

Császári oldal (győztes)		Lázadó oldal (vesztes)	
31 túlélő, 15 kieső		40 kieső	
győztes csata	galetki	győztes csata	galetki
0	11	0	30
1	7	1	3
2	8	2	5
3	3	3	3
4	2	5	3
5	6	6	2
6	2	10	1
7	1	12	1
8	1	14	1
9	2	24	1
10	2	Hafelmetsző Sebastian (bárd)	
17	1	összesen 109 győzelem	
Magmatikus Bűzfelhőszáj (tudós)	összesen 152 győzelem		

5. szint

Császári oldal (győztes)		Lázadó oldal (vesztes)	
68 túlélő, 21 kieső		57 kieső	
győztes csata	galetki	győztes csata	galetki
0	29	0	15
1	12	1	15
2	8	2	3
3	5	3	4
4	3	4	6
5	8	5	4
6	4	6	3
7	6	7	2
8	4	8	1
9	4	9	1
10	4	10	2
11	1	17	1
12	1	Takarítónő (mutáns)	
Para Zita a vérszopó (tudós)	összesen 292 győzelem	összesen 163 győzelem	

6. szint

Császári oldal (vesztes)		Lázadó oldal (győztes)	
95 kieső		27 túlélő, 56 kieső	
győztes csata	galetki	győztes csata	galetki
0	25	0	17
1	15	1	11
2	11	2	6
3	13	3	6
4	12	4	5
5	5	5	3
6	5	6	3
7	1	8	5
8	2	9	2
9	2	10	2
10	1	11	2
11	1	12	1
16	1	14	2
19	1	16-21	5
Zander (katona)	22	2	
összesen 276 győzelem	Dark Melon (mágus)	1	
	Szent Adalbert (tolvaj)	1	
	összesen 369 győzelem		

7. szint

Császári oldal (győztes)		Lázadó oldal (vesztes)	
47 túlélő, 28 kieső		46 kieső	
győztes csata	galetki	győztes csata	galetki
0	20	0	5
1	10	1	3
2	11	2	7
3	9	3	1
4	7	4	6
5	5	5	3
6	3	6	4
7	5	7	3
8	1	8	3
9	3	9	2
10	1	10	2
22	1	11	2
Syejcc (halhatatlan)	összesen 210 győzelem	12	2
		15	1
		16	1
		23	1
		Pyramid (mágus)	
	összesen 266 győzelem		

8. szint

Császári oldal (vesztes)		Lázadó oldal (győztes)	
10 kieső		11 túlélő, 4 kieső	
győztes csata	galetki	győztes csata	galetki
0	5	0	3
1	1	1	2
2	1	2	3
3	1	4	2
4	1	5	1
6	1	6	2
Compo (halhatatlan)	7	1	
összesen 16 győzelem	10	1	
	Zak Hazadar (mágus)	1	
	összesen 50 győzelem		

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

EPIKUS CSATÁK

Mint ahogy a TF-en a KT-k, úgy az ŐV-n a szövetségek nagyon jó összetartó erőt jelentenek a játékosok számára. Mivel a TF-es képesség fejlesztéshez hasonló dolgot az ŐV-n nem akartam, maradtak a szövetségi épületek, azonban úgy látom, a játékosokban nagy igény van arra, hogy legyen más, a szövetség által csinálható dolog az építkezésén túl. Így született meg a következő általános ŐV fejlesztés ötlete.

Minden szintre tervezünk néhány legendás szörnyet, amelyek legyőzéséhez sok karakter összefogása szükséges. A szörnyel a többszemélyes csatákhoz hasonlóan lehet megvívni, de itt az összecsapásban nem csak hat karakter vehet részt, hanem több is – persze a harc memória azért szab valamekkora határt, 14-18-nál több résztvevője nem lehet a csatának. A szörnyekkel tehát szövetségek csatázhatnak, a tagok elkezdik kiadni a többszemélyes parancsot, és amikor elegendő résztvevő van, a vezető megkezdheti az összecsapást, amely a TK parancsokhoz hasonlóan generálódik le.

Minden legendás szörnyet csak egyszer ölhet meg egy szövetség, mint ahogy egy kalandot is csak egyszer lehet majd teljesíteni, de próbálkozni kudarc esetén lehet többször is. A szörnyeknek különleges varázstárgyaik lesznek, amelyek igazságos elosztási rendszerén még gondolkodom. Erre több ötletem is van, például az egyik, hogy a szerzett kincsek a szövetségi kincseskamrába kerülnek, onnét a vezető(k) által meghatározott karakter veheti ki őket. Az, hogy milyen elv alapján ítéli oda a szövetség a kincseket egy-egy karakternek, rájuk van bízva. Ezen a módon nem kell vacakolni a tárgy átadásával, az nem kerül pénzbe, és biztos, hogy az arra érdemes személyhez kerül a kincs. Ugyanannak a tárgynak a megszerzésére több esély is lesz, több szörny fogja ugyanazt a kincstáblázatot használni, de egy szörnyben általában egyszerre több kincs is lesz.

Az, hogy melyik szövetség mely szörnyeket tudta legyőzni, publikus lesz, így a szövetségek között fel lehet állítani valamiféle dicsőségtáblát. Persze, tudom, nem a harc a lényeg minden szövetség számára, így ha valaki nem használja ki ezt a lehetőséget, az nem jelent semmiféle szegényt – de azért az ŐV mégiscsak harcorientált játék.

A fejlesztés várhatóan októberre készül el, addig is várok ezzel kapcsolatban mindenféle ötletet, javaslatot, hozzászólást.

JAVÍTÁSOK

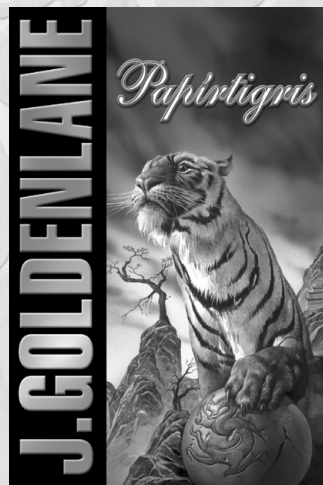
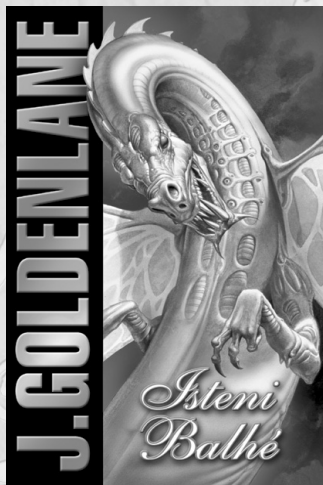
- ❖ A nekrofun trón nem jól működött idézéssel, javítottam.
- ❖ Az Örökkévalóság Rubinja most már nem ékszerként KF-elhető, hanem „speciális ékszerként”, így a normál ékszerek közül nem foglal helyet. Aki szeretne még három ékszert használni a rubin mellett, vegye LE, és KF-elje újra, és akkor már a másik helyre kerül.
- ❖ Az AZonosítás parancs most már kírja egy tárgyról azt is, hogy nem átadható illetve nem ellopható.
- ❖ Javítottam, hogy a 8. szinten csak a varázslatokra legyen esély, hogy duplán/felét sebeznek, a hatásokra (pl. sebzó mérég) ne.
- ❖ A TF-hez hasonlóan, itt is megcsináltam, hogy ha valakihez úgy került tárgy valamilyen módon, hogy nem kapott róla enciklopédiát (ez olimpiai díjanknál fordult elő), akkor kör végén automatikusan megkapja a hiányzó enciklopédiát.
- ❖ Nem hiba, de fontos információ: A parancsok paraméterének 32000-nél nagyobb számot ne adjatok meg, kivéve, ha az egy tárgy sorszáma. A 32000-nél nagyobb számokat a gép lekonvertálja 0-ra vagy más számra. Tudom, hogy ez nincs külön kiemelve a szabálykönyvben, de általában teljesen értelmetlen is ilyen nagy számokat írni. Például valaki az überklánküldetést úgy akarta megcsinálni, hogy előtte a pénzből 99999 üvegsét akart venni. Elég 9999-et vagy 32000-et írni, mert a 99999-ből problémák lesznek és ugrik a pénzed. Másik példa, ha valaki a csarnokban való mozgásnak öt jegyű számot ad meg, amely 32000-nél nagyobb lesz, ilyenkor a mozgás a lekonvertált szám alapján történik. Itt jegyzem meg, hogy erre a dologra az UL tápláló programunk figyel, de az interneten küldött UL-eket nem tudjuk megszüntetni, hogy melyik paraméter tárgy és melyik nem, szóval ügjeljetek erre!

Tihor Miklós

MEGJELENIK ÖSSZEL!

FARKASTESTVÉR

J. Goldenlane
megrendelhető könyvei:



– Ezt keresed, cicababa?
– Aha! Idedobnád?
Most mit ragozzam, marha vagyok, hogy elfelejtkeztem a kocsikulcsról!
– Biztos a tiéd, kicsike?
– Persze, láthatátok, annál az asztalnál ültem, ahol találtátok!

Általában bent hagyom az autóban, de ennek a lepukkadt út menti büfének a parkolója túl forgalmas az ilyesmihez.

– Nagyon akarod, bébi?
– Nagyon, nagyon akarod, cicuska?
Ezeknek elment az eszük?
– Most szórakoztok velem? Ide vele, haver, vagy baj lesz!
– vesztem el a türelmemet, és közelebb is lépek, de a menő børszerkóba csomagolt pasások nem ijednek meg tőlem. Bár magas vagyok, magasabb az átlagnál, de mégiscsak egy gízda, vékony nő, egyedül, míg ők négyen állnak velem szemben, és izmaik láthatóan duzzadnak a szteroidoktól.

Nem érzik úgy, hogy félniük kéne tőlem. Kicsit hátrálnak, szétszóródnak, meglengetik a magasban a kulcsot, élesen felcsilingel a fém.

– Ha akarod, kérjed szépen!
– No, kérjed szépen, nagyon szépen, bébi!
Ezek tényleg öngyilkosok akarnak lenni!

Körbenézek, egyedül vagyunk a teraszon, csak a kőkorlát alatt, olyan négy-öt méter mélységben haladó betonútról halatszlik fel a gyér forgalom zaja. Még alatta meredek hegyoldal, itt majdnem a tengerig ér a bokros-fás meredély, és nagyon, nagyon mély, nem hangzik ide a hullámok morgása. Szóval, sehol senki, és az alkonyat is nekem kedvez. A szürke félhomályban alig lehet látni, a büfé épülete felől pedig csak pár nyomorult neon igyekszik fényt csempészni a közeledő éjszakába. Bent zene szól, az ott szórakozó vendégek sem figyelnek ránk.

Leszegek a fejem, elmosolyodom, csak hogy megmutassam fogaimat. Kezem ökölbe zárom, lassú, szándékosan lassú léptekkel indulok a négy fickó felé.

– Szépen kérem. És most utoljára. Ide a kulcsomat!
Eredendően is mély hangom megkarcosodik, de a fickók nem érzik meg a veszélyt.

– Ugyan, kislány, te csak kérjél szépen, a fenyegetődézt hagyd ránk! – nevet rám magabiztosan az egyik, ő lehet a főnök. Büdös a lehelete, de nem csoda, csak abban a negyed órában, amíg itt vacsoráztam, vagy két feles whiskyt lehajtott. A társai dettó. És ezek akarnak megállni előttem?

J. GOLDENLANE

Pusztán megszokásból felpislantok az égre. A hold sehol, sebak! Egyedül is boldogulni fogok! További vacakolás nélkül felkapok egy székét, meglegetem az orruk előtt.

– Háromnál ölk. Tehát, egy...

– Te, ez a csaj lökött! – nevet fel az egyik.

– Ja, és milyen szakadt! – válaszol a másik.

– ...kettő...

– Na, gyere cica!

– Gyere csak, jól el fogunk mi szórakozni együtt!

– ...három!

És megyek. Borul az utamban álló asztal, szétrebbenek a székek, a kezembem tartott példány pedig egyenesen repül, méghozzá a kulcsomat eltalajdonító pasas fele.

Éppen hogy csak felugrik, de még mindig nem sejt semmit. Mielőtt elérném, oda dobja a cuccot az egyik haverjának, aki készen áll tovább passzolni, és közben nevet, élvezi a prima mókát. Nem vetődöm a kulcs után, hiábavaló vadászat lenne, négyen vannak egy ellen, körbe vesznek, jó eséllyel addig szórakoznak velem, amíg kedvük tartja. De hát nem muszáj nekem velük játszanom az általuk kitalált játékot, miért ne folytathatna az affér az én szabályaim szerint?

Még egyet lépek előre, és lazán, nyitott tenyérrel fellököm az egyik srácot. Elterül a padlón, ő már nem számít, a következő könyökkel küldöm neki a korlátnak, test csattan testen, vér freccsen valahonnan az arcomba, még egy alak lehanyatlik, már csak egy áll velem szemben, szeme tágra nyílik.

– Hogy az a... – csodálkozik seperc alatt szerteszórt haverjait látva.

– A kulcsomat! – csattanok fel, és előre nyújtom a jobbam, miközben alig odafigyelve lenyalom az ajkamra freccscent vércseppeket.

– Hogy az a... – ismétli, de nem adok neki időt befejezni a mondatot. Már megyek, hosszú léptekkel, nyúlok, hogy elvegyem, ami az enyém, hogy törjem a csontot, szakadjanak az inak, és folyjon a vér, részegítsen édes illata!

Az utolsó pillanatban cselekszik, nagy ívben áthajítja a kulcsot a korlátón, le, a beton út felé.

– Itt a kulcsod, te kurva! – kiáltja, de már nem figyelek rá.

Nem gondolkodom, az automatika visz, a kulcs az enyém, kell nekem, nem hagyom veszni! Hosszú ugrással vágódom a csillogó ragyogással repülő fémvacak után, testem felfekszik a levegőbe, fülemben zúg a zuhanás szele. Semmi nem számít, csak a célt látom, és még az ugrás emelkedő ágában vagyok, amikor elérem vágyaim tárgyát, mancsomba tapad a kulcs. Aztán észhez térek. Mit is csinálok éppen?

Repülök, de nem lévén madár, ez nem tart sokáig, vészesen közeledik a talaj, méghozzá egy betonúttal súlyosbítva. Úgy-ahogy tompított az esés, így is érzem, a vállamban valami eltört, de nincs időm tüzetesebben megszemlélni a kárt. Gurulok tovább, le az útról, a semmibe nyíló, majdnem szakadék meredekségű hegyoldalon. Fák, bokrok ágai kapnak utánam, jót karmolnak arcomba, hátamba. Feslik a pólóm, szakad a bőröm, kézzel-lábbal igyekszem megállítani magam, egyelőre teljesen eredménytelenül.

Végül maga a hegy könyörül meg rajtam, a soros bukfcen után arccal előre érkezem egy sétányra. Kavicsár száll az égbe becsapódásom nyomán, egy pillanatra azt sem tudom, mi történt, a következőben pedig fellángol testemben a fájdalom. Hatalmasat nyögök, szememet könnyek futják el, aztán csak heverek, tehetetlenül és nyomorultul.

Eh, csak ennyire vagyok képes?

Nehézkesen megmozdítom a fejem. Amennyire látok, az éjszaka még megvan, immár csillagokból is csak annyit vountat fel, mint amennyi illendő tőle. A fájdalom lassan szelődül vállamban, térdemben, hát megtámaszkodom két öklömön, és felemelkedem. Kiköpök egy marék kavicsot, pár fogat, lassan normalizálódik helyzetem. Valami rendezett sétányon heverészek éppen, igen, ez egy üdülőfalu, illetve kicsit ödebb, a tenger partján van egy üdülőfalu...

Itt tarthatok, amikor valahonnan lépéseket hallok, aztán hirtelen előttem terem egy kisiú.

– Hú, ez nagyon frankó volt! – hajol az arcomba, megcsap a jellegzetes gyerekszag. – Ekkorát esni még senkit sem láttam, csak a filmekben! A néni kaszkadőr?

– Nem... – nyögöm kötelességtudóan, majd feltérdelek, elmaszatolom arcomon a vért, a koszt, a könnyeket.

– Akkor miért ugrott le?

– Hülyeségből... – motyogom. Kinyitom az öklöm, a kulcs benne van. Zsembembe gyömöszölöm, aztán kisöpöm szürke tincseimet a homlokomból. A fejem ragad a vértől, bőven jut belőle eredendően fehér pólómra, világos farmernadrágomra is.

– Akkor is tök jó volt, majd elmesélem otthon a bátyámnak. Ő mindig azt mondja, hogy a filmekben ez csak trükk, de most már láttam, meg lehet csinálni élőben is!

Gyanakodva nézek fel a sráca. Hány éves lehet, tíz, tizenkettő?

– Meg ne próbáld utánam csinálni! Trükk, és ráadásul nagyon nehéz!

– De... – kezdené megszeppenten haragvó hangomtól, ám ekkor végre segítséget kapok, befut az édesanyja, fiatal, jól öltözött nő.

– Azonnal menj arrébb, hagyd békén a nénit! – húzza hátrébb a kölyköt, aztán sajnos velem kezd el foglalkozni. – Hogy érzi magát? Jaj, de buta kérdés, hatalmasat zuhant, hogy érezhetné magát! Ne mozduljon, mindjárt hívok mentőt!

– Ne! – kiáltok fel. – Ne, mentő az nem kell nekem!

– De hát csupa vér az arca, és a lába is milyen szögben áll!

Odasandítok, milyen szögben? Nos, természetesen természetellenesen, hát két kézzel megragadom, és a helyére rántom. Ismét rámszakad a fájdalom, legszívesebben ordítanék, de nem lehet. Normálisnak, sőt, egészségesnek kell kinézniem, különben orvost hívnak!

– Semmi bajom, nem zuhantam, csak csúsztam. Az útról. A vér meg csak a karcolások miatt van, ezek a vacak bokrok megtéptek! – magyarázom, és mivel látom az asszony szemében a kétkezdést, hát talpra állok.

Elhatározni könnyű, megtenni szinte lehetetlen. Próbálkozásomat látva a nő kezét nyújtja, és ez már elég, hogy felemelkedjek. Aztán kicsit még rá támaszkodom, pár mély lélegzetvétellel normálissá szelídítem szívem veszett kalimpálását.

– Jól vagyok – jelentem ki határozottan, leginkább saját magam meggyőzésére, és elindulok. Törött lábam húzom, bordáimba minden lépésnél fájdalom nyilall, de megyek. Feléle, ahonnan jöttem. Dolgom van odafent!

– Biztosan ne hívjak orvost? – hallom magam mögött a nő hitetlenkedő hangját.

– Biztosan! – kiáltok vissza, és rendületlenül menetelek felfelé. Egyszer meg is csúszom, négykézlábra esek, de aztán ismét talpra tornázom magam. Tovább! Azok a mocskos suhancok, a piszok állatok, a szemét dögök ezt nem fogják megúszni! Hogy képzeltek, hogy packázhatnak velem? Feltépem a hasukat, átharapom a torkuk, megölöm őket!

Egy örökkévalóság, míg visszaérek az útig, pedig csak pár perc telhetett el zuhanásom óta. Talán annyi sem. Felpillantok, a büfé teraszának korlátjánál ott áll a négy fickó, szépen sorban, és döbrent pozával lefelé bámulnak. Kicsit én is megállok, mély lélegzetet veszek, nézem őket, erőt gyűjtök.

A pillanatszerű nyugalomban józan eszem is szóhoz jut, és veszettül tiltakozik. Semmi értelme arcukba szakasztani fájdalmam szította haragomat, kulcs megvan, a többi mindegy. Taplók, de ezt miért pont én magyarázom el nekik?

Es ezzel a normális énének szentelt, kurta pillanat el is múlik, a szerpentin kanyarulatában kocsi fordul be, reflektora végigsöpri az utat, lecsap rám, a ragyogó fény körülöleli tépett, véres alakomat. A sötétséget odafentről kémlelő pacákok pedig észrevesznek, és szinte azonnal elkapja őket a frász, sarkon fordulnak, és eltűnnek a korlát mögött. Lelkembem magasra a csap a lát, előlem senki sem menekülhet!

Hosszú léptekkel bicegek át az úton, a teraszra vivő lépcsőn már kocogok. Odafent senki sincs, de még látom a fekete alakokat odabent, ahogy a parkoló felé rohannak. Nem vacakolok, futok én is, teljes erőből, át a büfén. A vendégek talán utánam fordulnak, kit érdekel? A parkolót az épülettől elválasztó vaskorlátot könnyedén átugrom, de így is elkések, egy vörös sportkocsi, fedelzetén a négy fickóval, éppen akkor indul.

Gondolkodás nélkül lépek a gyorsuló autó elé. Nem áll meg, térdemet elkapja a lökhárító, rázuhanok a motorháztetőre, fejemmel töröm be a szélvédőt, nem is teljesen önszántamból. Az autó hirtelen fékezéssel megáll, legurulok a földre, elfekszem a meleg betonon. Tovább!

Tenyéremre támaszkodva emelkedem fel, vér folyik a szemembe. Látom, hogy ismét elindul mellettem a vörös karosszéria, és azt is, hogy a parkoló bejáratánál megáll. Nem magától, kényszerből, mivel éppen egy nagyobbacska kamion fordul be az útról, de az ok nem számít. Nem menekülhetnek előlem, ölni akarok!

Megkísérlek felállni, de visszacsuklom, vértől iszamos a kezem, az állam. Pár pillanatra becsukom a szemem, lihegek, fájok. Mire újból elég erősnek érzem magam, hogy szembe-

nézsek a világgal, már megváltozott a helyzet. A piros kocsi még mindig áll, a kamion még mindig eltorlaszolja előtte az utat, ám immár emberek sereglik körül a két kocsit, a négy suhanc, talán a kamionsofőr, meg néhány vendég a büféből, és széles gesztusokkal veszekednek.

– Álljon már félre az útból, maga seggfeje! – üvölt az egyik suhanc, de vele szemben is többen üvöltenek.

– Halálra gázolta azt a nőt!

– Részegek vagytok, hogy lehet így volánhoz ülni!

És valaki más:

– Nem mentek sehova, kihívtam a rendőröket!

Na, pont ez kellett nekem! A zsaruk említéséből új erőt merítek, ha valakivel nem akarok találkozni, akkor az a hivatalos közeg, kösz, nekem elegendő van belőlük!

Ismét megpróbálom összeszedni magam, és újra indul az elpusztíthatatlan gépezet. Újra kitöröm a szememből a könnyeket, újra ledörzsölöm arcomról a megalvad vért, és ismét a helyére rántom a zuhanás után alig összeforrt, és a baleset közben ismét eltört lábamat. Aztán felállok, és egyelőre még bicegek, de határozott léptekkel a veszekedő emberek felé indulok.

Nem vesznek észre, leköti őket az üvöltözés.

– Nem tehetünk róla, az a nő örült volt, egyszerűen a kocsit elé ugrott!

– Te meg részeg vagy!

– És a feje mitől volt véres, amikor utánatok futott a parkolóba?

– Nem értitek, meghalt!

Könyökkel török közöttük utat.

– Nem történt semmi, jól vagyok! – kiabálom, de még vagy kétszer el kell ismételnem, mire észrevesznek. És akkor végre elhallgat a majombagázs, kimeredt szemekkel bámulnak rám.

– Jól vagyok, nincs szükségem se mentőre, se rendőrré! Hitetlenkedve néznek, legelőbb a suhancok szóvivője tér magához, az, aki vezetett.

– Hülye liba, mi a fenének ugrottál elé! – ordítja, mire elszakad bennem valami.

Könnyen ütök, csattan az öklöm az állán, nyikkanás nélkül lehanyatlék. És most már tényleg félelmetes csend nehezedik ránk, az emberek önkéntelenül is félrehúzódnak mellőlem. Körbepillantok, félelem rebben a szemek mélyén, félelem tölelem és a hihetlentől. Látszik rajtuk, nem tudnak mit kezdeni alvadttal vér mocskolta ruhámmal, a tekintetemben csillogó zöld fényekkel. Nem tudják összeegyeztetni a kocsit elütötte halottat a most előttük álló, dühében már lassan vicsorgó alakokkal.

– Eh, fenébe, jöjjenek azok a zsaruk! – csattanok fel hirtelen, ezt sem fogom megúszni! El innen, mielőtt kitor a pánik!

Sarkon fordulok, és visszasietek a kocsimhoz, aztán oldalához dőlve, karba font kézzel várom be a jardot.

Ghalla News

104

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. augusztus

KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA – 2002. 07. 29.

Név	Jel	Vezető	Kar. szám	Típus
Álomörzők	egy Főnix	El Condor Pasa	1177	Jó
Vasalt Bunkók	egy eltaposott quwarg	Thoron - Laure	2156	Semleges
Serény Múmiák	egy mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban	Tüzes Víz	5812	Gonosz
Viharlégjő	egy tornádó örvénylő tölcseré	Rhiannon	2577	Semleges
Lélekfeszítő Irgalmas Nővérek	egy halványan vibráló nyunyonyúvó vikócmajom	White Nor Wacak	2351	Raia
Arany Magisztrátus	varázskönyvből ömlő aranyló hatalom	Tour Wen	4116	Fairlight
Ezüst Kígyó Szövetsége	két kört formázó ezüst kígyó	Tüztövís	1719	Fairlight
Naplovagok	Fehéren izzó tűzgömb	Horin Argierion	1522	Raia
Északi Druida Szövetség	egy tölgyfakoszorú	Redyque	4684	Sheran
Zan Rendje	bézs alapon édeskes illatú halálsikoly	Tak-Oun-Chep	4571	általános
Ördögi kör	koponyák gyűrűjében fekete obszidián denéver	Ilinir Doaron	4538	Dornodon
Mesterek Bandája	egy kincsekben dúskáló, vigyorgó Arnymanó	Lop-Nessy Eszti	2434	árnymanó
Pusztítás Próféta	egy kasza	Albertus Magnus	2117	általános
Pöröly Rend	egy süjtásra emelt pöröly	Killer Thorn	2195	általános
Igazság Keresői	egy Lélekmérleg	Fun-thomas	2673	általános
Ördögi kör	denéverek gyűrűjében fekete obszidián koponya	Weasel	2516	Leah
Hőfarkas Klán	egy hófehér farkasfej	Gorrt Kosugi	1886	általános
Két Kard Testvérisége	földbe szúrt kard	Planned Flamedix	5773	Tharr
Kvazársziklák Népe	egy véres csatabárdot nyalgató Troll	Otoatak	1931	troll
Változás Gyermekei	egy nekrofón-bonszai számóca	Donna d'Raon	2000	alakváltó
Szamóciók	hatalmas hegyek oromai mögött lenyugvó Nap	Atomvillanás	5551	általános
Vashegyek Nemzete	Otthonát védelmező Jáde-sárkány	Bányász Soma	5669	törp
Acél Öklők	Kadra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány	Qpica	1247	kobudera
MAFFIA	egy koronára fonódó kígyó	Fekete Tetű	3705	Gonosz
A Korona Bajnoki	Anysárkány	McNewast	4842	általános
Anysárkány	Lángoló Pentagramma	Spirit O'Forest	3316	Raia
A Pentagramma Testvérisége	mindent elspró hõmpölgő ármádia	Tatina	4667	általános
Vérvörös Légjő	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak	Ezüst Súlyom	3686	Tharr
Illúzió Mesterei	kaleidoszkóp	Buldózer	4199	általános
Idő Porszemci	éjfeleke kardról vörös vércsepp csapódik a porba	Kaqxar	2788	általános
Éjharcsok	mindent átható csapatzellem	Gargador, a Törpe	2174	általános
Csontribrigád	egy tüzoszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ	Laza Padka	4822	általános
Smaragd Sasok	fényt tükröző kristály vízi tó	Roberto	3519	alakváltó
Fény Testvérisége	egy kristálygömb belsejében épülő magustorony	Feri a Törperős	2885	Jó
Mágia Öröksei	néhány, tengernyi sűrűben tántorgó, és daloló alak	Mehanidas Trak	3542	gnóm
Kerekúrsó Rendje	MOSOLYGÓ RETTENET RÓZSASZÍN BUGYIBAN	Téla Oriens	1724	általános
Sheran Múmiák	csőrében mákvészit tartó galamb	Askelson az Örző	2289	Sheran
Szeretet Vándorai	szellőjárta fűzfaliget a csillagos ég alatt	Kyra	2190	Elenios
Erdők Vándorai	koponyák gyűrűjében vérvörös denéver	Bossy	3279	elf
Ördögi kör	Lelkekben élő Igaz Barátság	Dorth Moren	1363	Dornodon
Igaz Barátok	Idős asszonyt szopógödörbe segítő ifjú harcos	Dinen Ithildin	3777	Semleges
Údvhadsereg	Nemesi díszekben pompázó Puhos Kópus	Lord Axyz	1500	általános
Ordo Mutantum	egy kolostort védelmező Jáde- sárkány	Jáde Egyszarvú	5266	mutáns
Szildaalkölk	egy tűzforgatagból kilépő ember	Lilien-Dour	2724	kobudera
Humán Páholy	sírkövön fekvő vörös rózsza	Aransárkány	1444	ember
Vértestvérek	prédára leső drónkeselyű	Kék sequator W.D.	5089	általános
A Kőosz Lordjai	egy koponya, mely szemüregében halátságadat állít	Zanarchista	1701	Chara-din
Sötét Inkvizíció Apostolai	egy csillogó szemű obszidián pók	Rold Raver	5726	Gonosz
Mélystétét Vándorai	egy mágius viharban meditáló varázsló	Üssük ki 200-al	1077	elf
Ars Magica	egy PSZÍ jel	Qusaimódó	2849	általános
Ghalla Gyermekei	Lant, mit angyal s ördög tart	Beneditta	4562	általános
Összhangzat	Arnymanó feje felett tündöklő glória	Enyasio	2363	általános
Arnymenők	Izzó magmából előtörő gránit monolit	Zsebmetsző Joe	1041	árnymanó
A Földelem Urai	Bíborhold előtt álló trikornis herceg	O'li	4369	Tharr
Fekete Druidák	egy acélkolosszust kibelező vicsorgó QUWARG	Nardaal, a Róka	4279	Sheran
QUWARG	Sötét fellegen átörő dícsfényt körbeálló alakok	Nightwolf	3492	általános
A FÉNY hordozói	Oráris bíborchidea	Wassermann Bobó	3158	Jó
Feminin Galeria	Ketrecéből szabaduló dühöngő örült	Pearl	2447	általános
Pszichopatak	Az ísítik szellemiségével elfelt Törpe Lélek	Tier Nan Gorduin	1590	általános
A Csillagösvény Tárnokai	Csaták vidarától tépett lobogók	Gobó Mumfann	1156	törp
Szabad Kompania	Kék égen kondenzcsíkot húzó moa rópszi	Kocsusz	1337	általános
A Technika Ördögei	Sárkánygömb mélyéről feltörő gigantikus erő	Owen Caraliff	5135	általános
DragonBall	Egy Yin-Yang szimbólum	Tensin-Han	3462	általános
Haláltánc	Táguló térítő kontinuum	Gózer Dwagbul	2024	kobudera
Holtidő Társaság	Magasba emelkedő tündöklő lélek	Dorel Amarth	3814	általános
HALHATAFLANOK	A viharfellegek közül előtörő hajnali fényugár	Lad	2811	általános
Ósi Hajnal Lovagjai	Ódon sírhantok gyűrűjében álló fekete tölgy	Georg Skorpi	3172	általános
A végítélet várói		Muffaló Bill	2398	Leah

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.

BARÁTSÁG SZENT TÜZE (210. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: 3 TU, 60 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A lerakott tárgyat oltárként használhatja bárki, aki kiadta a BA 9141 parancsot.

Enciklopédia: A Barátság Szent Tüzét 3 TU-ért és 60 TVP-ért rakhatod le, olyan tereptípusokon, ahol oltárt is lehet építeni, plusz erdőben. Ez egy örökké égő, esőben, viharban sem kialvó mágikus tűz, amely kasztroplanáris kapcsolatot teremt az istenek létsíkjával. A Rend tagjai közül bárki IMádkozhat itt, vallásától függetlenül. A Szent Tűzet le lehet rombolni ugyan az RM paranccsal, de ez a jelentős mennyiségű TVP-n kívül 60 csepp vizet is igényel, és kellemetlen hatással van a romboló aurájára.

Megjegyzés: Nagyon jó képesség, amely nemcsak hiánypótló a játékban (bárki által használható oltár), de vonzerőt jelent azok számára, akik a Rendbe való belépést fontolgatják, és ily módon kiváló marketingfogás. Ha önmagában csak a tápot tekintjük, a 240 TVP-s oltárépítésből 180 TVP kiváltható 3 TU-val, ami nem rossz üzlet, és ezt nem viszi az oltár eltörlése, valamint a sima RM is eléggé körülményes, tehát mondhatjuk, hogy stabil „alkotmány”.

NAPFÓKUSZ/ÉJFÓKUSZ (211. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: 3 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Védelmet nyújt tudati támadó képességek és tudatsata ellen.

Enciklopédia: Az EK 211 parancs kiadásával ezentúl a KT tagjai egy különleges tárgyat hozhatnak létre, melynek neve napfókusz illetve éjfékfókusz. A tárgy létrehozása 2 TU-ba és 20 TVP-be ke-

rül. Mivel ez egy speciális tárgy, nem jelenik meg a karakterlapodon, nem semmisülhet meg, nem lophatják el. Kínézetre egy csodaszép, pehelykönnyű, kb. 10 cm átmérőjű, áttetsző gömb. Aktiváláshoz mindig az EK 211 parancsot kell kiadnod, 3 TVP árán. (Tehát az első EK 211 létrehozza, a továbbiak aktiválják.) Ha bármikor, a forduló során aktiváltad, akkor a táborozásod alatt bizonyos fokú védelmet élvezel a tudati támadásokkal szemben. Egyharmad esélye van, hogy a támadás kudarcot vall (persze a költséget ilyenkor is elkölíti, de ez nálad ki se íródik), egyharmad esélye, hogy a támadás sikerrel jár, és egyharmad, hogy a támadóra visszacsap a képesség (tudatsatánál ez azt jelenti, hogy mindenképp ő veszt). Továbbá a táborozás alatt vele egy mezőn áthaladó kalandozók hozzávetőleges TU-ját is megtudhatja a fókusz használója.

Megjegyzés: Egy újabb tudati védekező képesség, amely funkciójában megegyezik a többivel: akin ilyen van, azt nem nagyon érdemes támadni. Hasonlítsuk össze a druida képességgel, ami teljes immunitást ad. Nos, egy kevésbé tájékozott kalandozó mégiscsak támadhat, mégiscsak sikerülhet a támadása, ezért ez valamivel kevesebb, mint az immunitás. Az 1 parancshelyet és 3 TVP-t mindig el kell költeni, nem csak akkor, ha támadás ér. Viszont ezt tudatsatával szemben is nyújthat védelmet (bár hogy mostanában mennyire érdemes tudatsatázní, az más kérdés).

A „képesség a képességben” nevű apró, és mára már illegális trükk itt is megvan, úgyhogy mondhatjuk, a két képesség nagyjából azonos erősségű.

ARANYBUROK (212. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: 1 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: EK parancs letiltása 1 körre célpont kalandozónak.

Enciklopédia: Akadnak olyan elvetemült, aljas gazemberek, akik félretéve minden erkölcsi megfontolást, galád módon elorozzák más kalandozók nehezen összekuporgatott tudatpontjait, hogy azután saját céljaira használják fel azokat. Raiának hála, mostantól mód nyílik ezeknek az elemeknek a megrendszabályozására. Kiadva ugyanis az EK 212 <kalandozószám> parancsot, ha hatótávon belül tartózkodik, <kalandozó> tudata köré egy fordulóra fénylő aranyburkot vonhatsz, teljesen elvágva azt a kasztroplanáris síktól (<kalandozó>-t nem kell feltétlenül ismerned). Amíg a burok hatása tart, a célpont nem használhat semmilyen EK parancsot. Ezenkívül pedig, mivel a forduló időtartamára gyakorlatilag nyomtalanul eltűnik a mentális térből, a képességébe fejlesztett tudatpontjai is gazdátlanokká válnak: a képességben bent maradnak, ám ennek az áldozat semmilyen előnyét nem élvezzi, még a burok hatásának elmúlása után sem. Az aranyburok a forduló végén nyomtalanul elenyészik. A képesség használata 1 TU, ha tudatpajzs is védi, akkor 2-vel több, és a KT-d vezetője jelentésében értesül az akcióról. Az új képességnek van még egy „mellékhatása”: mostantól minden kalandozó értesül róla, hogy ha tudatcsapdát kap, azt kitől is kapta.

Megjegyzés: Mint minden, eredetileg védekezésre kifejlesztett fegyvert, ezt is lehet agresszióra, támadásra használni. A Naplogavok eredeti elképzelése szép volt, amikor az ártó szándékú gonoszokra akartak lesújtani vele, de a sötét oldalnak sem állt útjába semmi, hogy ellopják és megszerezzék az aranyburok titkát. Egy viszont biztos: jóval intrikusabb, izgalmasabb, érdekesebb képesség, mint az immunitást adók.

CSATADAL (213. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 4

Használati költség: 1 TU

Fejlesztheti: egyedí

Hatás: Plusz támadást adó „dalolás” szakértelem.

Enciklopédia: A rengeteg átmulatott éj nem múlt el nyomtalanul a Mámor lovagjai felett. Sörtől, bortól, pálinkától edzett hangszálaink „félelmetes” hangjától hanyatt-homlok menekül a gond s az ellen. Csodás hangunk messzire száll hatalmunk hirdetője. Vajh, miért ne lehetne az ivócímborákkal átvitt mámoros éjszakák nagyszerű hangulatát felidézni egy kis énekszóval csata közben?! Hogyha nótára gyűjtasz, rögtön nem vagy egyedül, kezdet társaid szelleme is vezet. Tenori képességeid mértékét új szakértelmünk, a „dalolás” fejezi ki, mely

1. szinten, s minden azt követő 3-on ad +1 támogatást. A dalok megfelelő hangulati hátterét 1 TU pont az EK 213 paranccsal való elköltése, vagy a kocsmában egy adag ital benyakalása adja meg.

Megjegyzés: Ez a csatakiáltás (#111-es) képesség megfelelője, csak az enciklopédia és a körítés más, a KT hangulatához igazítva.

PSZIONIKUS VISSZACSATOLÁS

(214. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: 4 TU, 40 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Plusz TU pont regenerálása.

Enciklopédia: Az alakváltó faj egyik legnagyobb erőssége a pszionika. Még ha jelenleg nem is vagy képes a nyers pszit használni, azért egyes metódusok most is működnek. Tudattársaiddal együtt lehetővé vált a pszionikus visszacsatolás egy fajtájának használata. Ez a képesség tulajdonképpen egyfajta átalakítás, transzformáció, amelynek az eredménye mindig a belefektetett kezdőanyag mennyiségétől függ. Ehhez először a tudatod köré egyfajta transzformációs mezőt kell vonnod, ami elősegíti a tudatpont termelést. A mező felállítására igen fájdalmas és aprólékos meditációt igényel (EK 214 parancs 4 TU-ért és 40 TVP-ért). Ha az elméd körül indukciós mező feszül, a forduló elején plusz tudatpontokat regenerálhatsz. Ennek mértéke attól függ, hogy az aktuális tudati képességbe mennyit fejlesztettél. A kifejlődő KT képesség sajnos elmosza elméd körül az indukciós mezőt így minden új képesség fejlesztésénél új mezőt kell felhúznod.

Megjegyzés: A körítéstől eltekintve, ez ugyanolyan TU regeneráló képesség, mint a többi, és természetesen a reform ezt a képességet is korlátozta körönként MXTU/7 regenerációban.

A HATALOM RÚNJÁJA

(215. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: 12 VP-ből állít elő 1 TU-t.

Enciklopédia: „Kedves barátaim! Örömmel jelenthetem be, hogy célunkat csaknem elértük. A Mágia újra az élet fontos részét képezi Ghallán, és példánkon okulva több más Közös Tudat is kifejlesztett olyan képességet, ami garantálja a nagyobb varázserőt. De ne érjen minket az a vád, hogy a mágiát csupán egy új fegyverré tettük a ka-

landozók kezében! Szeretném kihangsúlyozni a kutatás fontosságát, ami elengedhetetlen aspektusa a Mágia további fejlesztésének. A további kutatások eddig ismeretlen dimenziókat tárhatnak fel, olyan lehetőségeket, amiről eddig álmodni sem mertünk...” – Az Ezüst Kígyó szövetségének vezetője

A Hatalom rúnája egy új lehetőség, amit a Szövetség legegyszerűbb kutatói – Muad’Dib a Fehér, KwYear és a többiek – fedeztek fel a világ számára. A Rúna kutatása során fény derült a mágikus és kasztroplanális tér közös pontjaira, összefüggéseire. Mivel mind a két erő egy közös őspontra vezethető vissza, bizonyos határokon belül lehetséges tudati energiából varázsergiát előállítani (mint ahogy arra már Fairlight segítségével választ kaptunk a Közös Tudat megalapításakor), és viszont. Ez a visszaalakítás hatalmas veszteségekkel jár, hűen követve az ősergia Entrópiájának Törvényét. Az Energiatöltés tudati képességhez hasonlóan ez sem kerül TVP-be, de csak 2 tudatpont átalakításából nyert energia visszatranszformálásával nyerhetünk vissza 1 tudatpontot. Az Energiatöltés mintájára az EK 215 <TU> paranccsal állítható elő tudatpontot, tudatpontonként 12 varázspontért.

Megjegyzés: Azt hiszem, ez egy kicsit alulértékelt képesség, figyelembe véve, hogy jelenleg már mennyi módja van az extra varázspont előállításnak – és itt nem csak a manakristályra gondolok. Alapvető erőforrásokat ide-oda váltogatni mindig húzós dolog (ld. pl. bugyor), és szinte lehetetlen kiegyensúlyozni. A VP persze hasznos erőforrás, a TU nem a semmiből keletkezik; és ha semmi másra, ez legalább arra jó, hogy a játékosoknak gondolkodni, taktikázni kelljen, hogy VP, vagy TU?

KASZTROPLANÁRIS UJJONGÁS (216. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Plusz TU regeneráció.

Enciklopédia: Igen! Mostantól sikeres lopásodkor ujjongás fut végig a Mesterek Bandáján, s így tudati hatalmad erősödhet (az anyagi gyarapodás mellett). Fordulódban minden sikeres lopással nő az esély arra, hogy kapsz 1 TU-t (első sikeres lopás 10%, második 20%, ... , a tizediktől 100%, de ezt növeli az általad fejlesztett tudatpontok mennyisége: minden befejlesztett tudatpontért +5% esélyt kapsz).

Megjegyzés: A TU reform előtt biztos lehetett számolgatni, hogy jobb-e vagy rosszabb, mint a többi TU tápoló képesség, mostanra szerintem már – ha valaki eleget lop – pont ugyanaz, mint a többi.

A PENTAGRAMMA HÁZA (217. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: 1 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A játékos fordulója végén egy meghatározott, biztonságos mezőre tud teleportálni, ott KT társaival találkozhat, és védelmet élvez a lopástól és bűvöléstől.

Enciklopédia: „Testvérek vagyunk. Összeköt bennünket a mágikus ötszög, amelyet képesek vagyunk fellángoltatni bárhol a félszigeten. Cserébe ereje segít minket a varázslatokban, védelmet ad, és találkozhatunk általa. Állj hát be a körbe, formold el a varázsigeidet, lángoljanak benne a rúnák! Tudatod ereje fel fog emelni téged, hogy megerősítsen, védjen, és elvigyen Testvéreid körébe.”

A játék nyelvére lefordítva: Az „épület” nem valós, csupán a kasztroplanáris térben létezik. Kapu hozzá minden lerakott idéző jel. Ha idéző jelre lépsz és kiadod az EK 217 parancsot 5 TVP-ért az utolsó mozgás parancs után, akkor a Házban táborozol, találkozol az ugyanarról a mezőről belépett benn táborozó társaiddal, működik rájuk az IN és A parancs. Míg benne tartózkodsz, a félszigeten nem vagy fellelhető, ezért az ott leselkedő veszélyek (lopás, pszi regeneráció, bűvölés) ellen védelmet is ad, és mert valós helyváltoztatás nem történt, az idéző jel VP regeneráló hatása működik. A következő forduló elején automatikusan elhagyod a Házat, ugyanazon idézőjelen lépve ki, ahol beléptél. Lehetőség van az EK 217 1 parancs használatára is, 1 TU és 5 TVP árán, ekkor egyúttal elteleportálsz egy fiktív koordinátára (76, 65), ahol más helyeken belépett KT társaiddal találkozhatasz. Ez utóbbi esetben plusz térképet a fordulód végén nem kapsz, csak teleportálaskor. Csak akkor használható, ha nem állsz másik teleport hatása alatt.

Megjegyzés: Ez egy képesség-csoportba tartozik, amelynek köszönhetően a KT tagok fordulójuk végén mindig egy bizonyos mezőre kerülnek. Ilyen a Zan teleport és a totemre hívás is. Sajnos ezek a képességek nem túl szerencsések, mivel a játék egyik alapvető többszemélyes jellegét kerülik meg, a játékosok egymással való találkozását, és ez ezzel kapcsolatos interakciót. Azonban erre sok

más képesség is épül, ami azt jelenti, hogy a játékosoknak igénye van a magány adta biztonságra. És önmagában a lopással és bűvöléssel szembeni védettség nem annyira durva dolog – ha az lenne, akkor a legtöbb KT-nak lenne erre képessége, de kevesen vannak, akik erre „pazarolnak” képességet.

MÁGIKUS KISÜLÉS (218. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Minden harci körben plusz sebzés elektromos szikrákból (EF/2 x D2 sebzés).

Enciklopédia: A tudati energiákat felhasználva mostantól képes vagy csata közben is varázsolni. Hosszas rítusokra viszont nincs idő, így egyszerű mágikus kisülést használsz. Ez általában a tenyeredből kilövellő kis kékes villámokban nyilvánul meg, de számos különböző forma ismert. A kisülés mértéke egyetlen dologtól függ: hogy mennyire vagy aktív tagja a közös tudatodnak. Minden harci kör után automatikusan használni fogod ezt a képességet, mely ellen nincs mentődobás és sebzése D2 minden két, az aktuális képességbe befeljesztett TU után. A képesség maximális határfokát $10 + (\text{fordulószám}/20)$ TU befeljesztésénél éri el. (Tehát egy 200. fordulós karakter számára 20 TU-nál.) Más harci KT képességekhez hasonlóan ez sem működik az olimpián.

Megjegyzés: A varázsló KT-k természetesen inkább varázslatokkal szeretnék sebezni ellenfeleiket, nem fegyverekkel. A fenti képesség effektíve hasonlítható a plusz sebzést adó képességekhez, pontköltsége is így lett megállapítva.

CSONTTÖRÉS (219. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Az ellenfél védekezése csökken, a fegyverszakértelmed arányában.

Enciklopédia: A brigád harcos KT lévén egy vérbeli harcos képességet elevenített fel, amely egy csata első körében aktivizálódhat. A képesség egy harcművészeti technika ellesett és kissé átalakított változata. Lényege, hogy sikeres alkalmazás esetén csökkenteni tudod ellenfeled védekezését a használt fegyverszakértelmed $1/3$ -a plusz eggyel a harc idejére. Ezen képesség alkalmazása nem jár semmiféle hátránnyal az alkalmazóra, tehát pusztító erejű támadásod nem csökkenti a saját védekezé-

sedet. Amikor alkalmazod, akkor a fordulóban a CSTT (Csonttörés) kiírást olvashatod.

A technika alkalmazásának esélye a tapasztalati szinted kétszerese plusz 10%. Hasonlóan más KT képességekhez, ez sem alkalmazható Olimpián.

Megjegyzés: Trükkös képesség, erősségének megértéséhez kicsit számolni kell. 20. szinten, 24-es szakértelmelem esélye 50%, és az ellenfél védettsége 9-cel csökken (tehát várható értékben 4,5-tel). Ez kb. +5 támadásnak felel meg (annál azért picit jobb, mivel a kisebb védekezés kevésbé csökkenti a sebzést is). 40. szinten, 40-es fegyver szakértelmelem 90% eséllyel csökken az ellenfél védettsége 14-gyel. Ez már sokkal jobban hangzik, ami azonban fontos: a képességgel nem lehet korán „betápolni”, ahhoz, hogy valakinek jól működjön, ki kell érdemelni, nem a TU-tól függ (ahol ugye KT vezetők előnyben vannak), és nem pörög maximális határfokon egy 56. forduló, épp KT érett karakternek.

BALSORS (220. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Szembejövők -2 tulajdonságot kapnak körük végéig.

Enciklopédia: Eme nagyszerű képesség segítségével riválisaid (kalandozók) életét keserítheted meg, mégpedig aurád szerencse elszívó tulajdonsága által. Aurád -2 szerencsével ajándékozza meg mindazokat, akikkel találkozol. Ez a hatás a találkozás kezdetén hat, tehát bűvölés és minden egyéb esetén is már azonnal érvényesül. Az áldozatot a fordulója végéig üldözi a balsors (tehát ha te lépsz rá, teljes táborozása alatt, és utána a fordulója végéig, ha ő lép rád, a fordulója végéig). A KT több tagjától kapott balsors összeadódik, tehát ha több KT taggal találkozik az illető, a szerencséje tovább csökkenhet. Az aurád üzemeltetése ingyenes, TU és TVP mentes tevékenység. A képesség nem hat a KT-tok tagjaira, illetve mindazokra, akikkel barátságosak vagy szövetségesek vagytok.

Megjegyzés: Mit mondhatnék? Látszik, hogy nem a táp a legfontosabb mindenkinek! Nos, ilyen KT is van, erre a képességre mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy tápolós, vagy hogy nem egyedi és kreatív. Bár abban is szinte bizonyos vagyok, hogy sokan örülnék annak, hogy a KT létszáma egyenlőre messze van a 60-tól... :)



220+ TERÜLETEK

Az újság lapzartájakor már bekerültek a játékba a 220-as koordinátától keletre fekvő területek, benne félelmi munkánkkal, úgyhogy mire e sorokat olvassátok, már bizonyosan rengeteg titok kiderült. Külön köszönet új programozóknak, Farkas Zsoltnak, aki minden váromozást felülmúlóan kreatív és hozzáértő munkatársnak bizonyult, máris kiismerte a TF sok-sok csínját-bínját, gyorsan és hatékonyan rak be új programrészeket, vagy talál ki enciklopédiákat.

Az új területeket a Sötét Föld 50+ szintű veteránjainak terveztük eredetileg, de közben kiderült, hogy a játékosok részéről komoly igény van arra, hogy az SF mellett mintegy alternatívaként, már korábban megkezdhessék ennek a résznek a felfedezését. Hogy ezt segítsük, egy speciális handicap-algoritmust raktunk a programba, amely az 50. szint alatti karaktereknek bizonyos mértékben legyengíti a szörnyeket, hogy legyőzhetőek legyenek – persze, ilyenkor kevesebb TP is jár értük.

Jól látható, hogy a szörnyek erősségéhez képest itt kevesebb a TP – a hiányzó részt ún. fejlesztési pontokkal váltottuk ki. Minden szörnyért pontosan 1 pont jár, az erősebbekért nem adunk többet. A különbség azonban nemcsak ennyi – a játékosok lépten-nyomon találkozhatnak neves szörnyekkel, amelyek egyedül kincseket dobnak, ilyen a Sötét Földön nincs. Ezenkívül, minden szörnyből pottyánhat kis eséllyel egy-egy darabja Zarknod legendás páncéljainak. Ezek gyűjtését elkezdeni sosem túl korai! Mindemellett, 40. szint alatt nem javasolom az új területeket senkinek, a handicappelt ellenfelek dacára sem. A négy terület közül a nyugati, 220 és 260 közötti részen, az Esthar császárságban és a Bo'adhun területeken találhatóak a gyengébb ellenfelek, a 261-300 közötti részen, a Kyorg és az Árnytünder birodalomban az izmosabbak. Még az 50+ karaktereknek is javasolom, hogy eleinte a 260-tól nyugatra levő részen kalandozzanak, erősödjenek kicsit, tápolják a felszereléseiket, csinálják végig a küldetéseket, mert egyébként előfordulhat, hogy kemény verésben lesz részüik és füstölni fognak a DEMek.

Hogy az esthar területek jobban megfeleljenek az SF „táposágának”, a játékosok kérésére itt is bármeddig nőhet a max. ÉP, használható a DX 0 beállítás. A 222-es koordinátától kezdve a GY parancs itt is dupla hatásfokkal gyógyít, akárcsak az SF-en. Az SF-fel ellentétben, itt nincs korlátozás arra, hogy mennyi varázspontot ad vissza a manakristály.

MANAKRISTÁLY + ELDERETH KRISTÁLY

A manakristálynál nemcsak a taumaturgiától, de a teológiától függő korlátozást is bevezettünk, a taumaturgiához hasonló, de attól kevésbé szigorú módon. Azt hiszem ezt sokat magyarázgatni nem kell, most már a teológia is van olyan hasznos, mint a taumaturgia, „megéri” a taumaturgiát alacsonyán hagyni, és a teót az egekig pumpálni – márpedig az nem túl fair, hogy egy 250-es teológiás, 100-as taumaturgiás ember 2000 manát kap egy manakristályból, míg egy 100-as teológiás 150-es taumaturgiás csak 200-at.

Az Eldereth kristályról csak annyit, hogy most már egy körben legfeljebb annyi regenerációt adnak, amennyi az MXTU/7. Eredetileg azt szerettem volna, ha a szemfüles játékosok képesek rengeteg kristályt összegyűjteni, akkor dúskálhatnak a TU-ban, amit mindenféle hasznos dologra használnak. Az azonban nem volt cél, hogy egy KT-ban egyetlen rabszolga fejlessze a kristályok segítségével a komplett KT képességet. A változás nem egy szigorú korlát, de legalább a legextrém esetben kiszűri.

EGYEBEK

- ❖ Az Örökkévalóság rubinja és a válltárgyak most már jól szerepelnek a tárgylistában és találkozáskor.
- ❖ Ha labirintusban megöltél egy szörnyet, és ő is téged, akkor kiszedted a kincset, és csak utána demesztél. Javítottam, gondolom sokak bánatára. :)
- ❖ Annak idején beraktuk, hogy tudatcsatánál bármekkora is legyen a különbség, mindenképp legyen esély a vereségre – csak sajnos a képlet hibás volt! Ezt javítottam, talán végre véget ér a tudatcsatával és bugyorral való tápolás. (Ha nem, akkor a bugyor kerül a mütőasztalra.)

- ❖ Az újszülöttek induló tulajdonságában hiba volt, generált a program negatív tulajdonságot is, ezt javítottam. Igyekszünk utánanézni a hasonló eseteknek, és visszamenőleg korrigálni a tulajdonságokat mindenkinél úgy, ahogy eredetileg lennie kellett volna.
- ❖ Ha valaki őrzők éberségével csatázik, kap enciklopédiát a szörnyről és működik a pszi-ernyő.
- ❖ Egy hiba miatt a városi tanács számlája túlcsondult negatívba, a hibát javítottam, a pénzt visszaírtam.

KT KÉPESSÉGEK VERSENYE

A TF találkozózn minden KT beadhatott 1 KT képesség tervezetet, és a 3 legjobbat leprogramoztam, ami nem került a KT-nak se pontba, se TU-ba. A pontozás szempontjai azt hiszem, világosak voltak. Az értékelésnél már az első körben kipotyogtak a tápolós képességek. A maradékban volt olyan, ami sajnos túlbonyolított volt, és volt olyan is, aminek sajnos nem volt „se füle se farka”. A fennmaradók közül végül hosszas töprengés után zsűrink a következő három győztest hozta ki:

Kavicselementál (Földelem Urai)

Egy kavicselementált tudnak megidézni, amely a többi földelementált látja el élelemmel.

Vadászidény (Maffia)

Akkor is tudnak kalandozókálpot kinyerni, ha ellenfelük „csak” demezik.

Varázspárbaj (Ezüstkígyók)

Más játékosokkal baráti varázspárviadalt vívnak (teológia és taumurgia alapján), amelyből kiderül, ki a jobb ezekben a képességekben.

Tömören ennyi, a részletes enciklopédiát nem közlöm le, majd úgys sor kerül rá a KT képességek rovatban. Gratulálunk a győzteseknek, és köszönöm mindenkinek a részvételt: mint ezekből és a többi KT-képesség tervezetből látszott, a játékosok nagy többsége tud eredeti, ötletes, hiánypótló, nem agyonbonyolított képességet is kitalálni.

Tihor Miklós

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatasz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
- ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
- ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdsz,
- ♦ 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 ÉRDEMES 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**



ITT!



**TÜLÉL K FÖLDJE
KAPCSOLAT, KONTAKT**

□ Minden túlélőnek a kiégett föld közelében! Társakat várok közös kalandozáshoz (csak elfek). Ha valaki belebotlik egy hosszú, ezüsthajú, szakállas törpébe, az azonnal írjon nekem! A neve: Warrior Angel. Más. Mi történt veletek kalandozó-társaim? Miért csak ennyien írunk a GN-be? Írjatok, most már tők mindegy, hogy mit, csak írjatok! Vyergas: jól gondolkozol. Na, csocsi mindenkinek!

Ranagol or Glodi, az elf (#2335)

□ Üdv mindenkinek! Sajnos a posta elkeverte a június 6-án táplált fordulómat. Nem tudom, hogy volt-e benne mentális üzenet, de megkérnék mindenkit, hogy aki az említett időpont előtt írt nekem mentált (kb. 2-3 héttel), az írja meg újra. Kösz! Más. Gratulálok az olimpiai ellenfeleimnek!

Daniel McLoad (#5519), a Végítélet Várója

□ Üdv neked, te szőke, tüsi hajú, zöld szemű törpe! Bajuszod meg szakállad is van, és ha jól látam a Csillagösvény Tárnokainak tagja vagy. Mondd, miért támadtl meg egy Elenios hívő, jó jellemű árnymanót? Úljünk le légy szíves egy korsó sör mellé, és beszéljünk meg! Várlak! (Cím: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30. tel.: 30-359-9422.) A fehér bárány:

Zsebfelmetsző Jack (#5404)

SEGÍTSÉG

□ Halihó! Ez a hirdetés azoknak a kalandozóknak szól, akik rengeteg cencsel rendelkeznek tárgyakkal, és szeretnék megkímélni egy trollt a 12 TVP-s F parancsok kiadásától. Segísetek! Küldjétek infót! Előre is köszi:

APRÓK

Lovecraft (#3889)

□ Keresem megvételre az Alanori Krónika I. évfolyamának 7. és 8. számát, valamint a II. évfolyam 7. számát, továbbá a III. évfolyam 8. számát, a IV. évfolyam 2. és 4., számát, és végül a V. évfolyam 2., 3., 5., 6., 9. és 10. számait. Akí tud segíteni, az kérem keressen meg! Elérhetőségeim: Tóth Benedek, 2113 Erdőkertes, Tompa M. u. 31. tel.: 30-450-7178. Köszönettel:

Kobusoh Nardenia (#5916)

SZÖVEVSÉGEK, KT-K

□ Hé, Kerekorsók! Nem akartok egy új társat? Ha mégis, akkor írjatok! (Cím: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30. tel.: 30-359-9422.) A fehér bárány:

Zsebfelmetsző Jack (#5404)

□ Üdv embertársak! A Humán Páholy továbbra is várja emberfajú kalandozóknak jelentkezését. A KT tagja lehet jellemétől és választott istenétől függetlenül minden ember. Teljesen mindegy, hogy kezdő, haladó vagy profi. Ha ember Közös Tudat tag-

ja akarsz lenni, akkor itt a lehetőség! Jelentkezni nálam lehet mentálban, vagy postai címen: Varga István Krisztián, 8000 Székesfehérvár, Tóvárosi lakónegyed 13. 3/1. A Humán Páholy vezetője:

Aranyársarkány (#1444)

UERS

□ Tűzvihar, mi végigsöpört
A hazámnak tartott földön.
Elpusztított mindent,
Mi újába került.
Nem maradt más, csak csend.
S a táj holtan terült.
Mikor az életet keresném,
Reám tör eme szörnyű emlék.

Dharlon (#3120)

□ Újra itt az Olimpia
Újra itt az Olimpia
minden zöld, rózsaszín, fekete, lila
főleg ez a zűzódás a kezemen!
Hiába az olimpiát szeretem (vagy nem?)!
Itt van újfent minden faj!
elf, ember, kobudera, törpe, árnymanó
most én jövök, úgy érzem most lesz baj.
Mindenképp boldog szép és örül,
csak a világ forog a fejem körül.
A király tapsol fenn a balkonon,
nekem sör folyik le a torkomon.
Körülbelül fél évszázad
szembe jött egy részeg troll.
Kezét nyújtja felém,
remegve futok el én,

APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

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

- A hirdetés legyen rövid! (maximum 1/2 gépelt vagy 3/4 kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterszáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját ízlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkeznek, 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 alkalmazd, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

visszanéztek, fut utánam,
hát gyorsabban szedem a lábam.

Futok-futok míg csak bírok
s otthon gyilkos verset írok,
de most még csak szaladok
s kicsit lassan haladok.

Nini, itt a koncert terem
gyere csak jó troll, nekem gyilkos verem.

Biztosan megmenekülök,
ha végre falai közé kerülök.

Be az ajtón, fel a létrán,
kint nyüzög a troll a verem alján.
Végre elhúzott, irány a csarnok,
ma én leszek a bajnok.

De előbb elő a pia,
ISTEN VELED BÁRDMÁGIA!
Előveszem a lantot, a zene kél,
ki társunk az most itt zenél.

Öngyilkos Álom és Czaz

EGYÉB

□ No mi történt velem az utóbbi napokban!
Benn jártam a városban, erre ott terem előttem a híres-neves Fény szentélye. Na, gondoltam magamban, bemegyek és megnéznem milyen. Hát nagyon szép volt, dobtam a perselybe egy pár aranyat. Már mennék ki, mire élelem állt egy vigyorgó laka, és azt mondja: „Sajnálom, de a kapukat bezárjuk. Éjszakázz itt, és nyugodt álmodd le.” Na, erre mondom neki, hogy mennem kell a sörszátorba, mert porzik a torkom, de hajthatatlan marad. Én pedig olyan méregbe gurultam, hogy beletörtöttem a perselyt tartó állványba. No persze az érmék szanaszét szóródtak. Mentem ott termett két marcona, izompacsirta, és rögvést így kezdték: „Nocsak, árnymanó! Lopni próbálsz?” Hiába mongettöttem, és mutogattam a szem szimbólumomat, szerényen megfogtak, kiszurrantak velem a szentély elibe, és agyba-főbe vertek. No, persze mondanom sem kell, a Sörszátorba nem jutottam el, a hajnal úgy talált összetörve. Én egyet mondhatok cimborák, kerüljétek el az elfajta barátságatlan helyeket.

Zsebfelmetsző Jack (#5404)

□ Ez igazságtalanság! Miért van az, hogy a cirksusz hirdelen ott terem előtünk a vadonban, a sörszátor meg nem?

Zsebfelmetsző Jack (#5404)

□ Hi! Evaporór hi! Meg még nem tom mi. Aztért jó látni, hogy még mindig vannak olyan elmeháborodottak, mint offensége Én! Főzés szakértelem, meg... meg... meg... izé. Tudod. Megvan: Brotherhood of Dancing Shadows. Aki meg nem tud angolul, az soha nem fogja megtudni, hogy ez mit jelent. Bruhahahaha! Németül meg annyira nem tudok, hogy úgy is leírjam. De jó látni, hogy abbarmaradt ez a KT-k közti vita. Mát olyan marha unalmas vót! Ja tényleg: gyertek a Technika Ördögeibe! A számunk kilencvenegy-hatvanhettő. XCI-LXII. Így remélem mindenki megértette! Fix megélhetést biztosítunk, meg jó társaságot, meg pjját. Irjá ha érdekel! Kutatjuk a moákat meg minden.

Írjatok – aki nem tud, eleve kizárva – nekem bátran, én majd továbbítom a görénknak. Címem: Fiser Péter, 1214 Budapest, II. Rákóczi F. út 266/b. E-mail: zelmor@freemail.hu

Zelmor (#5600)

□ Igen tisztelt férfiak! Keresem életem párját, egy jóképű, erős testalkatú, segítőkész, udvarolni tudó és akaró férfiú személyében, főleg nyugati, kezdő és szerezpártikós kalandozók között. Magamról: rövid, ezüsthajú, kék szemű, fehér bőrű, ember nő vagyok. Címem: eryona@freemail.hu Sziasztok:

Eryona (#5250)

□ Mi lenne, ha a GN színvonalát azzal növelnék, hogy minden KT írna egy jó oldalas bemutatkozót? Ezúton is kérek minden KT-vezetőt és tagot, hogy ezen gondolkozzanak, és ragadjanak tollat! Az ÖV-nél bejött, nekünk is sikerülne. Troll Veremharcosnak üzenem, hogy az ötlet jó, csak a mentálzámodat nem írd meg.

Dogen Kurita (#4440)

□ Szép jó napocsát kalandozók! Egy kisebb kihagyás után újra itt vagyok egy zsír új kalandozóval. Mivel én még csak egy kis posztem vagyok a TF világában, és nem is ismerem a jóval magasabb szintű kalandozók életét, ezért mikor olvastam a júniusi AK-ban az éjfattyas cikket, (lehet, hogy hülyének néztek) de én köpni-nyelni nem tudtam az amúlattól, hogy ilyen szörnyek is élnek a mi kis világunkban. Egy másik téma. Ismét a júniusi AK-ból, a GN-ben Mar Menor (#2635) írásával (az egyéb hasábjában levő cikkre gondolok) teljesen egyetérték. Ha a nagy „őskalandozók” és bölcsék már nem írnak, nekünk új nemzedéknek kell kézbe venni a tollat, ceruzát. Az ilyen cikkek mint: Humor, Szerelem, Vers, Bunyó-Fenygetés, Üzlet teljesen eltűntek. Nem tudom mi lett az „ősök” írásaival mint: D.C, Silver Panther, Fejreccentő, Faithful Tanthalas, Nardaal, a Róka, Westy az egyetlen, Vércsomjas Nokedli, Kiköpött Ubifej. Veletek mi lett? A föld nyelt el titeket? (Lehet, hogy én maradtam le valamiről?) Na mindegy, elég a siránkozásból! Ha ti nem, akkor mi ragadjunk tollat, ceruzát. Nem engedhetjük, hogy elfogyjon a TF-hirdetés a GN-ből! Ezentul, ha lesz időm, ihletem, vagy csak úgy, de írok, remélem sok társammal együtt. Még valami. Aki tudna valami hasznos infóval segíteni egy igencsak kezdő, de elszánt kobuderát, kérem, írjon nekem mentálon. További békés olvasgatást, és sok jó kalandot kíván az ifjú kalandozó:

Samu (#3624)

□ Sziasztok! A megjelenéstől számított első szombatól minden héten TF-es összejövetel a Caren klubban. (Budapest, VII. ker. Bérkocsis és a Vig utca sarka. A Blaha Lujza tértől 5 percre. Ha nem találál odá, hívj!) A dolog valószínűleg minden szombaton lenne, kb. 11-12 órai kezdettel. Ha látsz benne fantáziát, eljőnnél, vagy esetleg van valami ötleted, hívj bátran. Tel.: 30-478-8285

Zoli

□ Üdv kalandozók! Akit érdekel közös vagy egyedül ki képessége, az írjon SMS-t a 20-585-7741-es számra, vagy pedig a (#4440) mentálra. Ez a hirdetés nem csak kobuderáknak szól.

Dogen Kurita (#4440)

□ Üdv kalandozók! Szeretnék egy jó szívességet kérni tőletek, a kicsiktől (mint amilyen én is vagyok): ha már másért nem, de a GN-ért írjatok! Gondoljatok bele, milyen jó lesz egy-két év múlva elővenni az AK-t, és a saját hirdetésünket olvasni, és jókat rohogni (vegyetek példát Hawk Princerről). A nagyoktól, hogy buzdítsák az ifjú kalandorokat. A kicsikhez: írjatok az AK-ba (úgyis ingyenes), de írjatok meg azt is, merre vagytok, így könnyebb segíteni. Ezúton szeretnék mindenben segítséget kérni, főleg tárgyak receptjeit, és infókat. Előre is közi, hajrá kicsik! Útban vagyok az (#501) felé.

Dogen Kurita (#4440)

SÖK VÁROSA

BUNYÓ, FENYVEGÉTES

□ Kedves tudósok! Szeretném kívívni haragotokat, ezért szabotáltam egy ásatást a puhányszintben (KK38). Ezután a főszeszintre ugrottam, de nem azért, mert féltem a bosszút. Szeretném, ha sok dühöngő tudós keresne fel a barlangomban, és megveretné magát. Gyorsaság, elektromos- és mérégimmunitás előnyös. Ezután kedvelten tudósokat szeretnék látni. Öszinte tisztelettel üdvözlök benneteket Jelena úrnő, a mutáns régész és a jövő fura ura.

Jelena (#4187)

KALAND

□ Ajjaj! Hirtelen a puhányszintben találtam magam, de miért is? A 10. hetemre megoldottam minden kalandot, és mehetekem támadt. De valamiről lemaradtam, a Ceremóniáról. Most itt én vagyok a legfrissebb. Ha rejtőzködik itt egy másik aprótermetű egyén, kérem, adjon ki egy FC-t velem, addig pedig megbúvok itt a sarokban. Ha TK-hoz gyűjt valaki vállalkozó szellemű jelentkezőket, az is gondoljon rám, és írjon a mentálszámomra. Felírom nevét a sorban állók közé, jó lesz neki, mikor a jutalmakat osztogatom. Addig is üdvözletem mindenkinek! Patájával a földet kaparó:

Bika Ida (#9333), a dúvad

□ Hello mindenkinek! Társakat keresek a 3. szinten a remetés küldetésekhez. Az 52. kaland az első. Ha valakit érdekel, írjon vagy telefonáljon! Tel.: 20-554-7522.

Haarald (#9360)

□ Üdv mindenkinek! Társakat keresek az 51-es kalandhoz a főszeszintben. Akinél nincs meg ez a kaland, írjon! Címem: Kercksmár Zsolt, 9900 Körmen, Rákóczi F. út 23. 3/7.

(#8105)

□ Sziasztok galetkik! Társakat keresek a 2. szinten a remete 51. küldetéséhez. Küldj mentált, és megbeszéljük!

Fény Szív (#7254)

SZERELEM

□ 13 éves, jó humorú, tudós beállítottságú galetki srác keresi korban hozzáillő, intelligens kislány társaságát, szabadió kellemes elköltésének céljából. Káros szenvedély sem akadály! Jellege: „Nem a méret a lényeg”.

Bartleby (#4786)

SZÖVETSÉGEN

□ Helló! Tagja vagy valamelyik szövetségnek? Igen? Nos, őszinte részvétem. Igazán nyomasztó lehet arra a gondolatra ébredni, hogy talán épp ma válik közröhej tárgyává a szövetség. Márpedig amióta megjelent az ... Kankurencia, senki sincs biztonságban. Ha nem akard rettegésben leélni hátralevő életedet, akkor csatlakozz az általam irányított mozgalomhoz. (Az első három jelentkező teljesen ingyen kap 1 db. barna szőrmőket, és egy igazi, terepszintű légios alsógatyát.) Ja, hogy mi a mozgalom célja? Természetesen a fenti probléma megoldása, oly módon, hogy belépünk az egyetlen biztonságos szövetségbe, a Kankurenciába. Jöhet bárki, nem számít melyik szövetség tagja volt eddig (kivéve a Bölcsőkarika, aki ott volt, annak előbb át kell esnie egy alkalmassági vizsgálaton, IQ teszt, logopédus stb.).

Besenyőantibácsi

□ Üdv galetkik! A Venatorok szövetség tagfelvételt hirdet. Mi vagyunk talán a hegy egyetlen császári szövetsége. Annak, aki közénk akar tartozni, bizonyítania kell hűségét a császárhoz. Ezt leginkább azzal tudja megtenni, ha a klánháborúban harcba szállt a császáriak oldalán. Tehát, ha a császár akarod szolgálni, és ennek érdekében számodra semmi sem drága, akkor rád van szükségünk! Én Vasöklű Thor vagyok, a Venatorok új vezetője. Ha felkeltettem érdeklődésedet, keress meg (címem: Ördög Péter, 2030 Érd. Nagy Lajos u. 16. tel.: 70-248-5956)! És még valami: Thészusz, örülnek, ha nem poscndonáznád a szövetségüket. Attól, hogy nem volt túl sok sikered a vezetői székben, és elhagyd a hegyet, nem kéne búcsúzól egy nem túl nagy szövetség kevéské jó hírét is tönkretenni. Az ösök áldása kísérjen minden galetkit.

Vasöklű Thor (#9435)

□ Üdvözlök minden olvasót! Unod már a jó és a rossz örökös harcát? Szeretnéd egy fárasztó nap után barátait közt tölteni a maradék időt? Olyan szövetségbe szeretnél tartozni, ahol nem vetnek meg, ha a Tolvajok klánjába tartozol? Segítő társakat keresel magányos életedhez? Még csak most érkezted a hegybe, és nem tudod mit tegyél? Lépj be közénk a (#15102)-es szövetségbe. Akik érdekel, ez egy nagyon fiatal szövetség, és meglehetősen sokakat írtam, pontosan 13-an vagyunk. További jó kalandozást!

Obin (#6964)

EGYÉB

□ A barlangi pókok a csótányokhoz hasonlóan rendkívül szaporak. Egy nőstény 100-200 poronytot is szülhet. Furcsa módon elevenszülők, mert a peték a nőstény testében fejlődnek kifejezett rovarrá. A nőstény a megtermékenyítés után megeshi a hímet, ugyanis annak potrohában olyan anyag van, ami megerősíti a születendő pókok mérgeit. A mérgeiket „jótékony” célra is fel lehet használni. Ha elszaporodnak a gombák a barlangunkban, a méreggel ki lehet irtani őket – részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. munkájából.

Eleven Éjszaka Rax

□ Az AK 71. számában halálhíremet keltezték. Kicsit talán elhamarkodottan, amint azt ez az írás is bizonyítja. Szóval kedves Vapang barátom, nem kell miattam megküzdened Apostol cimboráiddal együtt a Hegy összes többi lakójával! Nem kell érvként felhasználnod be nem következett pusztulósomat! Hiszen ismersz, túl szívós vagyok ahhoz, hogy csak úgy elpusztítsanak: egyszer már megpróbálták, de nem sikerült. Bélyegemet továbbra is viselem, emlékezetem ugyan nem nyertem vissza, de az életemet sem vesztettem el. Az utóbbi egy évben klánom, a Halhatatlanok megbízásából hajtottam végre fontos feladatot, ezért nem láthatlak. A feladatról elég annyi: ily hosszú távot illetően visszatérve egyáltalán nem lepődtem meg a klánok dübörgő háborúján. Azt hiszem, elkezdtem a törlesztést. Visszajutok. Egy iszonyatos bünei miatt az alsóbb szintekre taszított férfi:

Mendax Mystagogus (#9174)

□ Bölcsesség. A hosszú-hosszú évek alatt kifejlesztett abszolút látás, mely a lényeket tudja megragadni még a legváratlanabb situációkban is. Kikristályosodott élettapasztalatod hegye, melyről szerténve a valóságban a legmagasabb szintű félőképesre tehetsz szert, s fölébe emelkedhetsz az igazság köde alatt megbúvó dolgoknak is. És bár az élet fagyos jege és hógörgetege fájdalmas gleccsereket váj a hegyedbe, sose bánd, mert ez adja meg a formáját és szépségét. A Bölcsék Köre nevében:

Döglött Hajnal-Dax (#8832)

□ Ha a megértés útját választjuk, s azt csináljuk, ami helyes és jó, akkor a mennyország békkésége van bennünk, s mindegy, hogy mi történik, ez a belső békkéséget nem veheti el tőlünk senki.

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771),

Fény Apostolai (#15017)

□ Hello mindenkinek! Csak az olimpiaí helyezettnek szeretnék gratulálni, mivel mire ez a cikk bekerül, az olimpia már tuti lezajlott. Most még csak a lázas készülődési időszak van. Sok sikert mindenkinek, és éljen a 15102-es szövetség!

Obin (#6964), az esélytelen

□ Jó lesz vigyáznom, a férégszintre nem megyek. Ott áll lesben Rax, és állítólag olyan állatok is tart a karámjában, mint én vagyok.

Bika Ida

□ Nem szeretek úgy beszélni, mint játékos, de személyes érintettség ürügyén nem hagyhatom szó nélkül játékosráms Szemerényi Tibor hozzászólását, ami az AK 78. számában jelent meg. Nem tudom, honnan veszed, hogy nekem bármi bajom is lenne veled. Azt mondd, szerepjátékosan játszol karakterekkel aki „gonosz, nagyképű, önhítt, megalomániás”, tehát a rend és béke elengessze. Ha egy katona (Emperor Sir Zaltain), aki a rend, nyugalom és béke védelmezője, ellene van az ilyen viselkedésnek, ami tudom, hogy nem tőled származik, hanem a karakteredtől, az akkor most azt jelenti, hogy veled, mint játékos problémám lennének? Nem hiszem, főleg mert a karakterem nevében írtam alá, és azok címzettjei karakterek voltak. Csak ennyit akartam.

Zoli

□ Részben egyetérték Syndic művének májusi GN-ben leközölt részletével. Azonban szerintem egy ilyen gyenge császárság esetén nem kell attól félni, hogy a diktatúra megerősödik majd. (Egyáltalán milyen diktatúra az olyan, ahol a lázadás kitörhet?) Sőt lehetséges, hogy az uralkodó hálás lenne a győztes „konzervatívoknak”, és megtehetjük a lépéseket egy ifjú galetkikből álló „alsó ház” kiépítéséhez. Tehát szóba jöhet egy alkotmányos monarchia is, de lehet, hogy ez már túl megy a józan optimizmuson. Annyi biztos, hogy ti „liberális” barátaim, rossz úton jartok, mert ahogy Syndic írta: „a társadalmi konzekvenciák megbomlása igazi háborúhoz vezet”. Ez nem lehetséges, hanem biztos! Akkor egy ismeretlen győztes klánvezér (aki addigra levette a többit) kerülne hatalomra, aki ott folytatná a „munkáját” ahol a császár abbahagyta, amit lehet, hogy meghagynak bábnak. És higgyétek el, jobb egy gyenge lábakon álló uralkodó, aki hajlandó egyezkedni egy kis támaszért cserébe, hogy össze ne rogyjon, mint egy ismeretlen, akinek elég izmos a vádlója ahhoz, hogy eltaposson mindenkit. Úgy hogy „liberális” barátaim küzdjünk a szent szabadságért, de ne akarjuk elsőpörni máról holnapra egy ősi rendszert!

Döglött Hajnal-Dax (#8832)

□ Sziasztok! Ez az írás elsősorban a kezdőknek szól. Szóval fiúk, lányok, ha vesztete a farradságot és különféle kéréseitekkel a nyilvánosság felé fordultok, az írás végre helyezték el a valóvilágba elérhetőségeiteket (huh, szép kifejezés) is, pl.: postacím, telefonszám. Ugyanis ily módon jóval gyorsabban eljuthat hozzátok az áhított infó, és jóval többen „mozdulnának rá” a kérdéseitekre. Valamint azt, hogy van-é számítógépek. (Nem statisztikai okokból érdekes, hanem mert van egy számítógépes adatbázis proggi, amit szívesen elküldök, és még sokan mások is, ha hasznát tudja venni a címzett. Amikor csak egy karakterszám van a segélykérő apró végén, az nagyban csökkenti a válasz esélyét.

(#2398), Laci: 37-385-595