

ALANORI KRÓNIKA

81. szám
2002.
szeptember

Szerkesztői üzenet

Sziaosztok! Most, hogy véget ért a nyár, és véget értek a szabadságok, újjult erővel vetettük magunkat a munkába, én legalábbis rengeteg ötlettel töltődtem fel – csak jusson idő a megvalósításukra, miközben a kóbor kutyákat hajkurászom a Kalandok Földjén. ☺ Persze biztosan sokan irigykednek, hogy milyen jó munka is a miénk, játszunk és játékokat készítünk. Azért ez sem fenéig tejfel, sok a felelősség, és stresszben sincs hiány, sok-sok éven át mindig új ötletekkel előrukolni és megfelelni a játékosok elvárásainak nem könnyű, főleg, mert a játékokat sokan nagyon komolyan veszik! Láttam ezt a HKK Nemzeti Bajnokságon is, ahol az ország legjobb játékosai legalább annyira keményen és elszántan küzdöttek, mint bármely profi sport versenyzői. A hírnév és dicsőség mellett komoly díjért folyó háromnapos versenyről a 24. oldalon olvashattok. A címlapunkon ezúttal Robert Jordan: A Kardok Koronája c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Tihor Miklós

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 9. (81.) szám (2002. szeptember) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros Zoltán-Szikszai Gábor

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

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

Lapzárta: augusztus 23. **Az októberi szám lapzárta:** szeptember 20.

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, az Ósók Városa, a 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

MEGATÁRSASÁGOK

Cross Applied Technologies

2

BATTLETECH TÖRTÉNELEM

Drakónis Szövetség

6

LAPELEMZÉS

Zén 2. expedíciója

16

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

23

VI HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Beszámoló

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KRONDOR: ORGYILKOSOK

Regényrészlet

32

BÖLCSŐ TITKA

ÖV novella

36

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki levelei

42

ÓSÓK VÁROSA

A számsorok

45

KALANDOK FÖLDJE

Új, internetes játék

46

GHALLA NEWS

A TF hírei

48

V. GHALLA SZÉPSÉGVERSENY

48

TF-FEJLESZTÉSEK

49

KT KÉPESSÉGEK

50

APRÓK

54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

MEGATÁRSASÁGOK CROSS APPLIED TECHNOLOGIES

I. RÉSZ

Központ: Montreal, Québeci Köztársaság

Elnök/vezérigazgató: Dr. Lucien Cross

Az igazgatótanács elnöke:

Jean-Marie Cross

Cégforma: Nyílt részvénytársaság

Fő részvényesek:

Dr. Lucien Cross (51%)

Leonard Aurelius (27%)

Jean-Marie Cross (9%)

Jezebel Surrateau (3%)

Főbb igazgatóságok:

Cross Advanced Electronics

Központ: Seattle

Igazgató: Nicholas Aurelius

Cross Biomedical

Központ: Boston

Igazgató: Sandra Wright

Cross Entertainment and Multimedia

Központ: Atlanta

Igazgató: Alexandria Hunter

Cross Global Development

Központ: Detroit

Igazgató: Leonard Aurelius

Cross Matrix Technologies

Központ: Montreal

Igazgató: Bernard Cross

Főbb leányvállalatok: Artemis Industries, Beaux Retail Consortium, Bicson Biomedical, Bioleve, Dawn Development, Fleche Armaments, Virtual Air Inc., Xerxes Positive Research

Ki vagyok én, hogy a Crossról mesélek nektek? Csaknem tíz évig szolgáltam sofőrként és testőrként a CAT csúcsetvezetőit. Egy ilyen pozícióban az ember rengeteg mindent lát és hall. Jól megfizettek és számos előnyben részesítettek, hogy megvásárolják a hallgatásom, de azért, biztos ami biztos alapon, a folyamatos figyeltetésemről sem feledkeztek meg. Egyfajta személyes dicsőségnak fogtam fel, hogy ilyen mértékben megbíznak bennem, és amíg a Crossnak dolgoztam, nem is beszéltem soha senkinek.

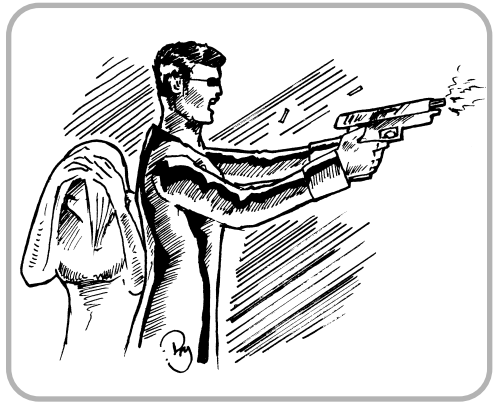
Természetesen egy kicsit felbosszantott, amikor a cég, melyet addig oly hűen szolgáltam, megpróbálta felbontani a munkaszerződésünket – mégpedig egy Uzi-val.

A következő történt: a legutolsó feladatomban szerintem egy magasrangú vezetőre kellett vigyáznom. Sikeresen meg is mentettem a nőt attól, hogy valami utcai

punk belepumpáljon néhány golyót a francos belébe. Persze nem tudhattam, hogy a támadást egy még magasabban ülő nagyfejű szervezte meg, aki holtan akarta látni a védencemet, mert félt tőle, hogy a *chi*-ca beszélni fog a feleségének nemrég lezárul kapcsolatáról. Az eredményességem azonban problémákat okozott, és olyan kulimászsban találtam magam, amelyből egykönnyen nem tudtam volna kimászni. Így hát új arcot szabattam magamnak, új személyazonosságot vettem fel, és új munkaadó után néztem, hogy bosszút állhassak a Crosson.

Emlékszem, amikor Lucien Cross televíziós beszédet intézett a québeci bázisú Cross létesítmények személyzetéhez, röviddel azután, hogy a cég megkapta a tripla A besorolást. Külön kihangsúlyozta, mennyire különbözik a Cross a többi aljas megatársaságtól (különösen az Arestől), és milyen felvilágosult célokat tűzött maga elé a cég, amelyre minden québeci méltán lehet büszke. Nacionalista rongyrazás. A Cross pont ugyanolyan, mint a többi cég – csak a számla végösszege érdekl.

>>>>>(Csak egy apró megjegyzés: a legtöbb québecinek súlyos „ellenünk a világ” komplexusa van, mióta függetlenné váltak és felfedezték, hogy mindenki rühelli őket. Úgy érzik, egyesülniük kell, hogy sikeresen tartsák vissza a québeci határon áthömpölyögni kívánó, angolul beszélő barbárok tömegét. Cross megragadta és kihasználta ezt a hozzáállást, az Ares folyamatos támadásai pedig tovább erősítették



az ottaniak meggyőződését. A québecen kívüli CAT alkalmazottak már sokkal cinikusabban szemlélik a cégcsaládon belül elfoglalt helyzetüket, de még ezzel együtt is jóval hűségesebbek az anyacégükhöz, mint más társaságok dolgozói. A CAT többnyire jól bánik velük, figyel a javaslataikra és érezteti velük, hogy nekik is szerepük van a cég sorsának alakításában.)<<<<<<
– Cyril

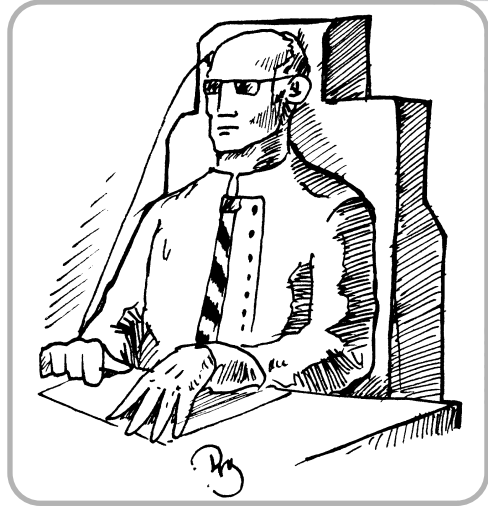
CÉGTÖRTÉNELEM

Lucien Cross 2034-ben alapította meg a Cross Matrix Technológiest, különféle high-tech kutatási és fejlesztési cégek anyavállalataként. Azelőtt Cross az Acquisition Technologiesnek végzett Mátrix-alapú "nyomozói kutatásokat" – más szóval ipari kémkedést. Ebből kétségkívül elég jól meg lehet élni, de ha elég pénzt hozna ahhoz, hogy cégeket lehessen felvásárolni belőle ugyanúgy, ahogy Lucien tette, akkor mi már rég nem árnyvadászok, hanem vezéregaggtatók lennénk. Tehát miből gazdagodott meg Lucien?

„Hivatalos” történet nem létezik, de a Crossnál töltött időm alatt a fülembé jutott néhány igencsak zafatos pletyka. Az Acquisition Techné, a kutatási osztályon Cross állítólag együtt dolgozott egy másik tűzforró programozósenivel, egy bizonyos David Gavilannel. Akik ismerik közületek a történelmet, azok tudják, hogy Gavilan az Echo Mirage projekt egyik vezető programozója volt – azaz a legelső dekások egyike. Valószínűleg arról is hallottatok már, hogy Gavilan 2032-ben nyom nélkül eltűnt... és 2033-ban Damien Knight berobbant a színre a Nanoszekundumos Felvásárlással.

>>>>>(Crossnak pedig hirtelen akkora vagyona lett, amiből egész cégeket vásárolt meg magának. Érdekes. Mivel azt is tudjuk, hogy az egész ügyletben Dunkelzahn karma is alaposan benne volt, néhány mozaikdarabka ismét a helyére került.)<<<<<<
– Fastjack

Cross három szempontból is nagy előnyöket élvez. Az első, hogy Montrealon kívül tevékenykedik, így Québec szigorú versenyellenes törvényei miatt lépéselőnyben van a külföldi riválisokkal szemben. A második, hogy a szaglászként eltöltött napjai megtanították a céges kémkedés jelentőségére, és nem sajnálja a pénzt arra, hogy a legjobb kémeket szerezzék meg saját hírszerző részlege számára. A harmadik pedig, hogy pénzügyi helyzetének akkori elemzése szerint a fickó komoly anyagi támogatásból részesült valamilyen ismeretlen forrásból, amiből könnyedén finanszírozhatott jó néhány projektet és felvásárlást. Ha ehhez még hozzávesszük Cross nem elhanyagolható üzleti érzékét és azt, hogy mindig képes a legjobb időben a legmegfelelőbb céget megvásárolni, akkor rögtön megértitek, miért növekedett olyan sebességgel a Cross Matrix Technologies. A cég már alaposan benne volt a háztartási elektronika, szóra-



koztatás, biomedikai kutatások piacában, amikor 2044-ben, Cross Applied Technologies néven újjászerveződött.

>>>>>(„Ismeretlen forrás”, mi? Ez egy idióta.)<<<<<<
– The Chromed Accountant

>>>>>(A sárkány rámutat, Cross megvásárolja. Ilyen egyszerű. Én is multimilliárdos lennék ilyen „üzleti érzékkel”).<<<<<<
– Airwasp

A Cross tündérmese 2053-ban ért véget, amikor a cég elég nagyra nőtt ahhoz, hogy területen kívüli státuszt követeljen magának, és ezzel magára vonta a nagyfiúk figyelmét. A manőverezés Crossnak kis híján az életébe került. Abban az évben a testőre kapta helyette a golyót, és azóta is legalább négy merényletkísérletet sikerült túlélnie (amiről én tudok). Bár erre nincs semmiféle bizonyíték, a legtöbben azt gondolják, hogy a bérgyilkosok Damien Knight-től kapták a parancsot. Állítólag nem tetszett neki, hogy a CAT felvásárolta a bioverekkel foglalkozó Bioleve céget, amelyről később kiderült, hogy az Ares egyik leányvállalata. Ettől kezdve folyamatos az ellenségeskedés közöttük.

>>>>>(A cégek állandóan lopnak a többi cégtől. Nem nagy ügy. Ez a dolog viszont egyik pillanatról a másikra személyessé vált. Még mi, tompaagyú árnyépek is észrevettük, hogy valami régi ügy tört a felszínre... vagy lehet, hogy soha nem is volt annyira halott, és olyan mélyre temetve, mint Cross és Knight szeretne volna.)<<<<<<
– Sister Sledge



Ez volt a CAT és az Ares közötti, a felszínen és a háttérben egyaránt zajló háború első lépése. Annak ellenére, hogy a CAT ebben a harcban súlyos túlerővel nézett szembe, a drákói québeci törvényes ügyes felhasználásával és a létező legjobb hírszerzői csoport – a Seraphim – közreműködésével sikeresen védte saját érdekeit.

A két ellenségeskedő cég közötti erőegyensúly megváltozására 2059-ben került sor, amikor Leonard Aurelius – az Ares Macrotechnology egykori igazgatótanácsi elnöke – végre felhagyott a próbálkozással, hogy visszaszerezze az Arest Damien Knight-től. Minden Ares részvényét eladta Arthur Vogelnek, és a CAT fő részvényesévé vált, magával hozva jó néhány céget és képzett csúcsexpertet. Aurelius bennfentes információi – nem beszélve a bankszámlájáról – sokkal erősebb pozícióba helyezték a CAT-et az Ares-szel szemben. A következő évben – a várakozások és az esélyek ellenére – egy CAT tanácsstagot választottak be a Társasági Tanácsba, és ezzel gyakorlatilag teljesen hivatalossá tették a cég tripla A-s besorolását. Azóta az Ares CAT ellen viselt rejtett háborúja sokkal finomabbá vált, hogy elkerüljék a Társasági Tanács figyelmét – de ugyanakkor sokkal ádázabbá is.

>>>>>(Le merném tenni a nagyesküt, hogy a Seraphim kulcsszerepet játszott abban, hogy egy CAT bíró kerülhessen a Tanácsba. Túlságosan szellemesen használták ki a körülményeket ahhoz, hogy ne gyanakodjak valamiféle manipulációra.)<<<<<

– Z Zidane

CÉGSTRUKTÚRA

Talán a gyors növekedés tehet róla, de a CAT a többi megatársaságnál sokkal centralizáltabb struktúrával rendelkezik. A főbb igazgatóságok rendszerint egy városban, sőt sok esetben egy épületben tömörítik a központjukat, valamint a nagyobb adminisztratív, kutatási és gyártási létesítményeiket. Természetesen a CAT-nek is vannak félig önálló, illetve teljesen önálló létesítményei és telepei, de általában szeretik az összes tojást egy kosárban tartani. Az egykori Ares cégekkel a zsebében beállító Leonard Aurelius érkezése segített valamelyest a terjeszkedésben, mivel a cégnek így hirtelen a világ minden táján keletkeztek érdekeltségei. A CAT létrehozott egy teljesen új igazgatóságot – a Cross Global Developmentet –, hogy közben tudja tartani a négy kontinens létesítményeit, ahol addig az időpontig egyáltalán nem volt jelen. A CGD valójában az Aureliusszal érkezett társaság lera-
kodóhelye – számos, egymástól teljesen eltérő jellegű cég olvasztótégelye. Jelenleg Aurelius saját kis szemétdombjaként funkcionál, ami nem nagyon tetszik a CAT egyes igazgatótanácsi tagjainak.

A CAT igazgatóságai hagyományosan pusztán a kutatásra koncentrálnak, és más cégeknek adják el fejlesztéseiket jövedelmező licenz-szerződésekért ahelyett, hogy ők maguk gyártanák le a termékeket. Az egykori Ares gyártólétesítmények bevonása és a folyamatos terjeszkedés azonban némi változást hozott ebbe a politikába. A CAT egyre több, gyártással és terjesztéssel foglalkozó céget vásárol fel, köztük a Fuchi összeomlása után „árván” maradt társaságokat is. Tekintve, hogy a CAT-tel licenz-szerződésben álló cégek jó része egyben a megatársaság fő riválisa is, ez a program meglehetősen nagy bölcsességről tanúskodik.

A CAT legnagyobb, legrégebbi és legjövödelmezőbb igazgatóságát, a Cross Matrix Technológiest papíron Lucien unokaöccse, Bernard irányítja, de valójában maga Lucien Cross felügyeli. Bernard egy balek (néhány évvel ezelőtt kis híján átjátszotta a Cross Advanced Electricitot a Mitsuhamának), de a családhoz tartozik, ezért „kinevezték” egy olyan posztra, ahol folyamatosan szemmel tarthatják, és nem összpontosul valódi hatalom a kezében.

A CMT a legnagyobb előrelépéseit és sikereit a munkaállomások, személyi kiberdekkek és a programozási módszerek fejlesztése terén érte el, különösen ha a CMT Avatar dekkek vesszük figyelembe. Az új Babel széria a kisebb cégek körében szakított nagyot, és kiszorított a piacról olyan régebbi klasszikusokat, mint a Sony CTY-360-D. A CMT üzleti szoftverei világ-szerte népszerűek, kódoló segédprogramjaik pedig etalonnak számítanak minden programozó számára.

>>>>>(A Babel dekk elég olcsó, és meglepően masszív. Sokkal jobban használható programozásra, mint dekázásra, de sok újonc a Novatech Hyperdeck

olcsóbb alternatívájaként vásárolja, főként a nagyobb memória miatt. Ha szükséges van egy dekkre, amelyik nehezen ég ki, és emellett még golyóálló is, ez a bébi a legjobb választás.)<<<<<<

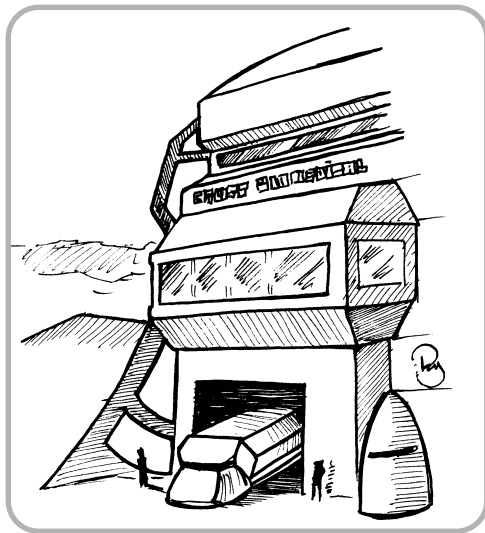
– Bull

>>>>>(A CAT programozási csomagjai és módszerei ideális eszközök saját segédprogramjaid megírásához. Nem annyira személyre szabhatók, mint várnád, de tökéletesen össze lehet velük állítani az egyszerűbb programokat.)<<<<<<

– Grid Reaper

Míg a CMT a fejőstehen, a Cross Biomedical a CAT leggyorsabban növekvő részlege. Régebben kizárólag a „tisztá” orvosi piacot célozták meg: vérkészítmények, szervpótlások, üzleti kibervek, immunkezelések, klónozott testrészek stb. Mostanában azonban már másfelé is kacsingatnak: kibervegtagok, gyógyító és teljesítménynövelő szerek, belélegezhető teljesítményfokozók, sőt, még természetes növényi gyógyszereszközök és drogok is a felébredtek számára. Kidolgoztak néhány radikálisan új módszert és technológiát arra, hogy kihalásuk saját kis születüket a tartóból, és ez eddig kifizetődőnek bizonyult.

>>>>>(A Cross Biomedical vált a prototípusok és kutatási anyagok megszerzését célzó akciók első számú célpontjává. Legyetek óvatosak: a cégnek nem csak a laborjai képviselik a legmodernebb technológiát, de sokkal jobban is őrzik őket, mint Lofwyr hálózobáját. Személyesen van szerencsém ismerni két igen profi csapatot, amelyek üres kézzel tértek vissza, és semmi mást nem tudtak felmutatni, mint



néhány golyószaggatta páncélt és a CAT védelméről szóló horrorisztikus történeteket. A Shiawase és a Yamatetsu nagy pénzeket fizet a Cross Biomed projektjeiről szóló információkért – csak nem annyit, mintha azokról a félelmetes robotokról hoznál hírt a Renraku Archológiaiából. Ha használható adatokra teszel szert, megütheted a főnyereményt.)<<<<<<

– Prime Runner

A seattle-i központú Cross Advanced Electronics főként a háztartási elektronikai berendezésekre specializálódott (tartozékok, trideórendszerek, chiplejátszók stb.) Mióta 2060-ban Nicholas Aurelius, Leonard Aurelius fia került az igazgatóság élére, a CAE sokkal jobban teljesít, mint az előző vezető, Bernard Cross idejében.

>>>>>(Egy pillanat. Nem az Arestől meglógott Raymond Briggs lett a cég vezetője?)<<<<<<

– Mongoose

>>>>>(De igen, csak hogy nyolc nappal a beiktatása után megmérgezték. Úgy tűnik, az Ares nem nagyon örül a távozásának. Az apja, William Briggs is a Crosshoz szökött, és jelenleg Alexandria Hunternek, a Cross Entertainment elnökének a tanácsadójaként szolgál. Briggs papa természetesen nagyon haragszik egykori munkaadójára.)<<<<<<

– Fallen Angel

Az ifjú Nick szorosan együttműködik a Seraphim-mal azon, hogy mielőbb kihozza az Ares Matrix Services-nél dolgozó Sharon hűgát.

>>>>>(Ez a CAT hivatalos álláspontja. Valójában apja és bátyja lelépésekor Sharon úgy döntött, hogy továbbra is az Aresnél marad, és ellenállt Nicholas kéréseinek. Ha mégis megszöktetik, az biztos, hogy nem az ő akaratából történik.)<<<<<<

– Fallen Angel

A CAT-nek még számos más, fontos leányvállalata is van, például az üzleti szoftvereket fejlesztő Dawn Development, vagy az egyedi Mátrix rendszerek készítésével foglalkozó Virtual Air – mindkettő a CMT tulajdona. Valószínűleg te is vásároltál már a Beaux Retail Consortiumnál, illetve használtál olyan tűzfegyvert vagy önvédelmi játékszer, amelynek az alkatrészeit a Fleche Aramamentsnél állították elő; ezek a cégek a CAE tulajdonai. A Bioleve, az egykori Ares orvosi kutatóintézet nagy fogás volt a Cross Biomed számára: a termékek tesztelését a seattle-i Bicon Biomedicalon keresztül végzik. A CAT család fontos tagja még az Artemis Industries és a Xerxes Positive Research (különc kutatási programjairól ismert cég), melyek főként repülőgépek tervezéssel foglalkoznak.

folytatjuk

A Battletech univerzuma

5. rész

Drakónis Szövetség: a Kurita ház

A többi belső szférás állammal ellentétben a Drakónis Szövetséget nem az események és az állampolgárai alakították ki és formálták, hanem néhány személy és egyetlen, domináns kultúra. A Szövetség alapítója, Shiro Kurita egyetlen bolygóval kezdte és öt évvel későbbi halálakor már több, mint hatvan világot összefogó birodalom felett uralkodott. Leszármazottai a rokoni kapcsolatot és a japán kultúra örökségét felhasználva egy jelentős katonai erővel rendelkező birodalmat építettek fel, amelyet legjobban a rettenthetetlen bátorság és önfeláldozás jellemezett.

AZ ALAPÍTÓ: SHIRO KURITA

Nincs még egy olyan csillagközi birodalom, amelynek megalapítása ennyire egy ember elképzelésétől és akaratától függött volna. Shiro Kurita kulturális háttere és határozott személyisége rányomta bélyegét az általa alapított társadalomra.

2270-ben született Új-Szamarkand telepes bolygóján és a bushido elvein nevelkedett, ami a harcban tanúsított bátorságot és az érzelmek elnyomását hangsúlyozza. A bolygó fél tucatnyi városállamát uraló hadurak állandó versengésben álltak egymással az egész bolygó feletti uralom megszerzéséért, de egyik sem rendelkezett az ehhez szükséges katonai erővel.

Az intelligens és ambiciózus Shiro gyorsan kiismerte otthonvilága politikai gépezetét. Még alig vált nagykorúvá, amikor belépett a helyi politikai életbe és 24 évesen már szülővárosa, Yamashiro hűbérura volt. A következő két évben zsarolásokkal, megvesztegetésekkel és esetenként bérnyilkosságoktól sem visszariadva terjesztette ki hatalmát az egész bolygóra. 2296-ban Új-Szamarkand „első polgárának” kiáltotta ki magát. A bolygó feletti hatalom megszerzése után testvére, Urizen segítségével a nagyszámú apró seregeket egy lojális haderővé olvasztotta össze és belekezdett egy csillagközi birodalom építésébe. Első lépésként egyik lehetséges ellenfelét pusztította el, az Ozawa Kereskedelmi Társaságot (OKT), egy gazdag kereskedő konglomerátumot, amelyet maga Új-Szamarkand gazdasága is függött.

Az OKT a 23. század közepén jött létre a számos fénysebességnél gyorsabb űrhajókkal rendelkező vállalatokhoz kapcsolódó kereskedelmi társaságok egyikéből. A Terrai Szövetség 2237-es összeomlása után a kolóniavilágok közötti kapcsolat megszakadt, és csak ezekkel a ha-

jókkal lehetett a közöttük lévő nagy távolságokat áthidalni, emiatt ezek a kereskedelmi társaságok jelentették az egyetlen kapcsolatot. Bevételeiket rakomány és személyszállításból illetve információk eladásából szerezték. Új-Szamarkand térsége a japán Ozawa klán által alapított társaság területeihez tartozott, és bár nem voltak kifejezetten gazdagok, mégis sokkal jobban boldogultak, mint számos telepes, akiknek szállítottak. A vagyoni különbségek előbb-utóbb nyugtalanságot szítottak, amelyet egyes Ozawa kereskedők arroganciája még tovább fokozott, amikor bizonyos kedvezményeket vontak meg vásárlóiktól annak érdekében, hogy emlékeztessék azokat, csak a kereskedők jó hangulatától függnek. Az effajta viselkedés, valamint az Új-Szamarkand térségben a társaságok között létrejött monopólium kialakulása következtében számos új-szamarkandi meg akart szabadulni az Ozawaktól, közöttük Shiro Kurita is.

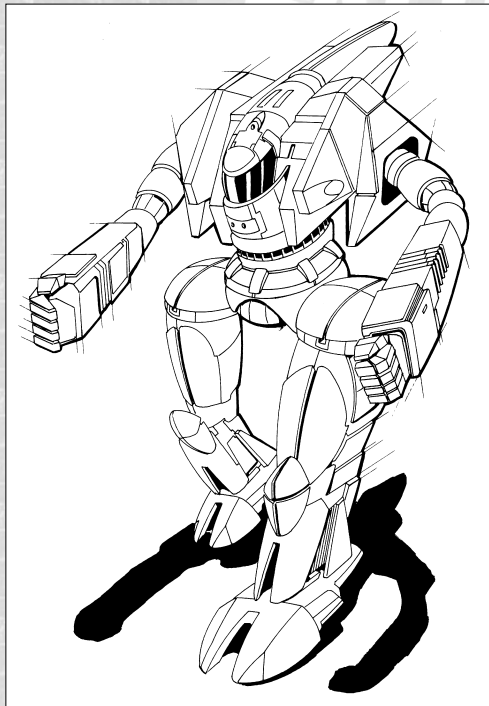
GALEDONI SZÖVETSÉG

A birodalom kiépítésére tett lépések között elsőként Shiro a közeli és gyorsan fejlődő, emiatt nagy szereppel bíró Galedon V. kormányával vette fel a kapcsolatot. Galedon kormányzati vezetői is saját terveket szóttak az Ozawák ellen, akik gyakran az ő számlájukra növelték a nyereségüket. A bolygó kormányzójával Nathaniel Imurával folytatott több hónapnyi tárgyalás után Shiro egy ajánlattal látogatta meg Galedont. Szövetséget kívánt létrehozni otthonvilága és Galedon között, így egyesítve azok katonai és technológiai erőforrásait és együttesen szembeszállni az Ozawákkal. Amennyiben a szövetség életképesnek bizonyulna, további bolygók is csatlakozhatnának később. Hogy Shiro még csábítóbbá tegye ajánlatát, a születendő szövetséget Galedoni Szövetségnek nevezte el, ezzel elismerve a bolygó elsőbbségét a szövetség ügyeivel kapcsolatban. Shiro karizmatikus fellépésének köszönhetően a bolygó tanácsa elfogadta az ajánlatot, és Shirót főigazgatónak nevezték ki, az irányítása alá helyezve mindkét világ szárazföldi és tengerészeti haderejét.

Az új szövetséges erős támogatásával a háta mögött Shiro egymás után győzte meg a régió világait, hogy csatlakozzanak hozzá, és együttes erővel vessenek véget az Ozawa elnyomásnak. A szövetség gyorsan növekedett, főleg azután, amikor az Ozawák a szállítási díjak hirtelen felemelésével megpróbálták megfélemlíteni az érintett

bolygókat. Shiro provokációnak tekintette ezt és megparancsolta hadihajóinak, hogy fogják el a fegyvertelen Ozawa kereskedőhajókat, és mind a rakományukat, mind magukat a hajókat foglalják le. Nemsokára a szövetség saját kereskedelmi flottával rendelkezett. Válaszul az Ozawa hajókat felfegyverezték és kiterjedt társadalmi kampányt indítottak a hirnevük és a rőlük kialakult kép visszaállítására, ezzel egy időben rontva Shiro hitelét. Erőfeszítéseik végül is eredményre vezettek, és alig egy évvel a Szövetség megalakulása után Shiro támogatottsága rohamosan csökkent. Válaszlépése olyan könnyörtelen volt, amely azóta számos Kurita koordinátorra is jellemző lett. 2303 novemberében Shiro ügynökei minden OKT irodát és létesítményt felrobbantottak a szövetség területén.

Miután így leszámolt az Ozawákkal, Shiro elindította első kisebb inváziós csapását és 2303 decemberében Új-Szamarkand hadserege Urizen Kurita vezetésével megszállta a közeli Sverdlovskot, amelynek vezetője mindvégig semleges akart maradni a Szövetség-Ozawa konfliktus során. Győzelmét látva a többi, eddig semleges bolygók kormányai is megállapodást kötöttek Shiróval, mivel nem rendelkeztek megfelelő haderővel egy esetleges támadás visszaverésére. 2309-re már annyi bolygót sikerült meggyőznie, megfélemlítenie vagy egyenesen meghódítania, hogy nyíltan követelhesse a Galedoni Szövetség feletti személyes uralmát.



A Szövetség még csak hét nagyobb lélekszámú és nyersanyagban gazdag, valamint tucatnál kevesebb kisebb bolygóval rendelkezett, de Shiro többet akart. Ott volt például Dieron, Altair, Benjamin, Worrell, Junction, Luthien és Pesht, mind egykori terrai kolóniák, amelyek elég erősek és fejlettek voltak ahhoz, hogy a körülöttük elhelyezkedő szomszéd világokat is irányítsák.

Shiro majdnem egy évig tartó körútra indult a kiszemelt világokra látszólag azzal a céllal, hogy diplomáciai kapcsolatot építsen ki közöttük és a Galedoni Szövetség között. Valójában azonban az indulása előtt megszerzett részletes információk alapján megpróbálta megfélemlíteni a bolygók vezetőit, meggyőzve őket arról, hogy a szomszéd bolygó éppen arra készül, hogy elfoglalja a másik világot. Ezután felajánlotta segítségét a konfliktus rendezésében, illetve a Galedoni Szövetséghez való csatlakozást, hozzáférést adva ezzel annak katonai erőforrásaihoz is. Shiro 2310-ben tért vissza Új-Szamarkandra számos aláírt megállapodással a kezében. Finom politikai manőverezéssel, cselekkel és a seregei stratégiaileg megfelelő mozgásával a Szövetség fennhatóságát több mint harminc világra terjesztette ki.

2311-ben azonban majdnem összedől a gondosan felépített kártyavár, amikor is a Dieron és Altair kormányzója közötti félreértés során kiderült, hogy minden bolygó ugyanazokat a garanciákat kapta a Galedoni Szövetségtől. A Benjamin, Telos IV és Asgard világok fellázdak a hír hallatán és nem fogadták el Shiro fennhatóságát. 2311 szeptemberének végén mindhárom világot megszállták a szövetség erői. Asgard esett el utoljára, 2312 augusztusában. A mindenre elszánt támadásokat látva a következő években csak néhány világ merészelt megkérdőjelezni a Szövetség fennhatóságát. 2319-re Shiro Kurita bolygók vékony sávját uralta a Terra közeli űr és a még nagyrészt felderítetlen Drakónis Hasadék között, amelyet aztán a kísértetiesen csengő hasadékról át keresztelt Drakónis Szövetségre.

2348-ban halt meg, birodalma ekkorra már több mint hatvan világot foglalt magában.

A KURITA DINASZTIA

A Kurita család iránti lojalitás mindig is nagymértékben függött attól, hogy az uralmuk alatt álló nemzet polgárai mennyire tudtak azonosulni az uralkodóval és mennyire tisztelték annak személyét. A legtöbb Kurita uralkodó hasonlóan érzett a népe iránt, miközben szinte már misztikus módon magát a Szövetséget testesítették meg. Azonban ha ezt nem ismeri fel az uralkodó, akkor az súlyos következményekkel járhat. Erre nagyon jó példa lehetne Leonard Kurita, aki a Csillagliga időszakában uralkodott. Gyalázatos viselkedése majdnem egy olyan háborút robbantott ki a Drakónis állam, és annak szövetségesei között, amely helyrehozhatatlan károkat okozott volna. Ural-

kodásának első nyolc éve alatt a Csillagliga véres háborút folytatott a Periféria államaival, amelyek megtagadták a ligához való csatlakozást. Leonard a hadseregek vezetését a hadvezéreire bízta, és ő maga inkább az élvezeteknek adózott, miközben hadvezérei úgy irányították a seregeket, ahogyan jönnek vélték. Mikor 2597-ben véget ért a konfliktus és mire a Csillagliga egységei felkészültek egy, a Drakónis Szövetség ellen indítandó csapásra, de a közelgő háború veszélye 2605-ben hirtelen Leonard meghalt.

A VON ROHRS INTERREGNUM

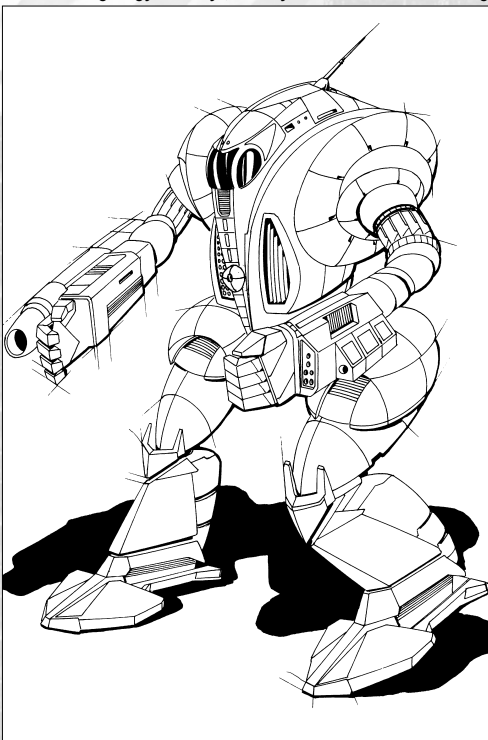
A Von Rohrs koordinátorok mindent megtettek, hogy a lehető legtöbbet ártsanak a szövetségnek. A Von Rohrsok Robert Kurita koordinátor húga, Marika Kurita rokoni ágán jutottak hatalomra egy puccs révén 2421-ben. Közel kilenc évtizedden át tartó terrornál jellemezhető uralkodásuk alatt Nihongi Von Rohrs koordinátor és leszármazottai majdnem teljesen elpusztították a Drakónis Szövetséget. Nihongi a szövetség gazdaságának személyes vezetésére vágyott ezért számos kereskedelmi társaság és nagyvállalat vezetőjét kivégeztette, amelynek hatására az állam az összeomlás szélére sodródott, csak a hadsereg tudott segíteni a kétségbeesett állapotokon. A Von Rohrs koordinátorok folytatták elődjük politikáját, és megtámadták a Lyrán Szövetség határvidékén lévő egyáltalán nem vagy csak gyengén védett bolygókat. 2445-re a drakónis erők a Tamar Paktum területén lévő világok közel egyötödét elfoglalták. Tizenhat évvel később, Kozo von Rohrs uraldása idején egy a Lyrán Coventry bolygón végrehajtott kommandós akció az évszázad legfontosabb katonai eredményének, a csatamechnek terveivel ért vissza. Bár az eredményt beárnyékolta a szegénység és a demoralizált hangulat, a Drakónis Szövetség polgárai mégsem gondoltak a lázadásra, hiszen úgy tartották, hogy a Von Rohrsok Kuriták, tehát arra hívatottak, hogy uralkodjanak. Csak egy másik Kurita tudná őket megfosztani trónjuktól, és így véget vetni a rémálomnak.

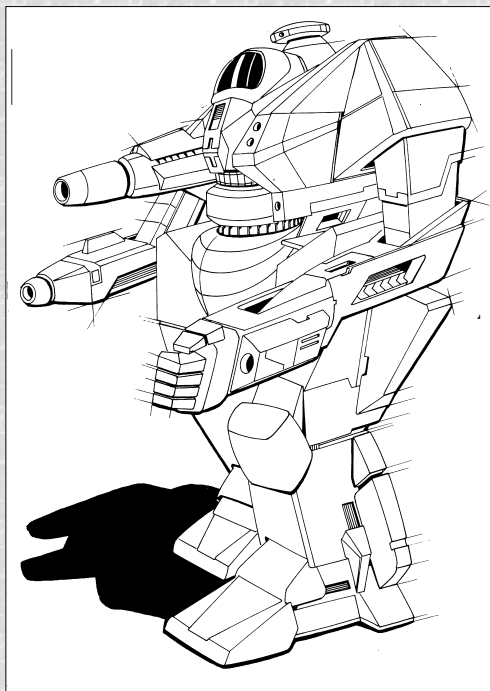
2510-ben végül Martin McAllister, egy másik kurita leszármazott puccs révén megszerezte az uralmat, miután egyesítette erőit a látszólag semleges Rasalhág Principátus vezetőjének, Lord Blaine Sorenson erőivel, és ezzel visszaállította a törvényes kurita uraldói vonalat. 2494 és 2510 között McAllister mind politikai, mind katonai szempontból az erőt gyűjtötte, de nem csak a Rasalhágban, hanem a Drakónis Szövetség hadseregében, sőt még a Von Rohrs udvarban is. Kapcsolatait felhasználva 2508-ban sikerült elérnie Yama Von Rohrs bebörtönöztesét és hatalomra juttatni annak testvérét Krugert, aki hálája jeléül udvari gárdája ezredesévé nevezte ki. McAllisternek pontosan erre az utolsó fegyverre volt szüksége. Miközben Lord Blaine Sorenson csapataival támadást indított a drakónis világok ellen, McAllister és a hozzá lojális erők elfoglalták Von Rohrs palotáját, és az utolsó emberig le-

mészárolták a családot. Ezután McAllister kihirdette, hogy Shiro Kurita lesz az új uralkodó és elfoglalta a trónt.

ÚJJÁÉPÍTÉS ÉS MEGÚJULÁS

Az úgy nevezett McAllister forradalom véget vetett a Von Rohrsok uralmának és McAllister lánya, Siriwan McAllister Kurita uraldása alatt újra gyors fejlődésnek indult. A szövetség egyik legnagyobb népszerűségnek örvendő és leghíresebb uralkodója nemcsak a háborúk által akarta erősíteni a birodalmat. Tisztában volt azzal, hogy több mint kilencven év terror és belső konfliktusok után nagy szükség volt a békére, és a romokban heverő gazdaság számára is megoldást kell találni, különben a hadsereg is hasonló sorsa jutna. A kereskedelem fejlesztésére helyezte a hangsúlyt, kiutat talált a határmenti viszályokból, a katonaságot a régi büszke szintre emelte, és az embereknek olyan további lehetőségeket nyújtott, amellyel legalább annyira hasznosan és megbecsült pozícióban tudtak szolgálni hűbérurukat, mintha beléptek volna a hadseregbe. A kereskedelem és a vállalkozások fellendültek, a gazdaság fejlődött, Siriwan pedig inkább a szövetség határainak védelmére koncentrált, mint hogy költséges támadásokat indított volna az ellenfél területei ellen. Erőfeszítéseinek köszönhetően fia, Hehiro Kurita, 2569-ben aláírta a Vega Egyezményt, amellyel a Drakónis Szövetség





belépett a Csillagligába, így kapcsolva össze nemzete sorát az egész emberiséggel. A Csillagliga időszaka alatt a technológiai fejlesztéseknek köszönhetően, amelyet a liga tagjai megosztottak egymás között, a szövetség társadalmának minden szintje hatalmas fejlődésen ment keresztül, a legalacsonyabb társadalmi szinttől egészen a katonaságig. Két évszázaddal később a Csillagliga bukása után ennek köszönhető majd, hogy a szövetség képes lesz átvészelni az utódállamok között kiborított csatározásokat, és a 300 évig tartó háborúk ideje alatt is életképes marad a hatalmas veszteségek ellenére.

A SZÖVETSÉG ÉS RASSALHÁG

A szövetség történelme során Rassalhág fejtette ki a legnagyobb politikai és kulturális ellenállást. Az eleinte skandinávok által benépesített régió csábító célpontot jelentett Shiro Kurita számára is, aki először 2330-ban próbálta meg elfoglalni, azonban a finn, svéd és norvég telepések keményen harcoltak függetlenségük megtartásáért, és gerilla harcmodoruknak köszönhetően a szövetségnek 2367-ben vissza kellett vonnia erőit, éppen csak akkora helyőrséget ott tartva, amellyel képesek voltak megvédeni a bábkormányt és annak palotáját. A következő 150 évben a Rassalhág Principátus semleges maradt, a kulturális reformok sem tudták megtörni az itt lakókat, ők továbbra is saját nyelvüket beszélték, a saját vallásukat gyakorolták.

Rassalhág végül 3034-ben vívta ki függetlenségét, majdnem ötszáz évvel a Drakónis Szövetségbe történt beolvasztása után.

A SZÖVETSÉG TÁRSADALMA

A szövetség társadalmának legszembetűnőbb jellemzője a kasztrendszer, amelyben a legmagasabb beosztású kormányzati vezetőtől egészen a legalacsonyabb szolgálóig, mindenki a koordinátort szolgálja. A kasztrendszernek köszönhetően még a potenciálisan nem lojalista elemek is megtalálják helyüket, és a hasonló züllesztő csoportok szigorúan szabályozott társadalmi berendezkedésbe történő befogadásával a kasztrendszer képes volt megőrizni a szövetség társadalmának figyelemre-méltó stabilitását.

A szövetség öt kasztot ismer el: kuge avagy nemesek; buke vagy harcosok; a középosztálybelieket; heinin avagy dolgozók és az úgy nevezett nem-termelők.

A nemesség a legkisebb létszámú, de lényegében ők rendelkeznek a társadalom feletti abszolút hatalommal. A koordinátor a legmagasabb rangú nemes.

A harcos kasztba tartoznak a Drakónis Szövetség Válogatott Katonaságának tagjai és mindenki, aki valamiféle katonai területen szolgálja a nemzetet.

A középosztályba tartoznak a kereskedők, kézművesek és a különböző szakmát gyakorlók: orvosok, tanárok, civil tudósok, művészek stb.

A dolgozó kaszt képzett és félig képzett dolgozókból áll: gyári munkások, kőművesek, szerelők és olyan más szakmák, akiknek munkája elengedhetetlen a mindennapi élet során.

A nem-termelők közé azokat a képzetlen munkásokat és bűnözőket sorolják, akik elvégzik az olyan piszkos munkákat is, amelyre mások nem vállalkoznak.

A nem-termelők kasztja sokkal nagyobb szereppel bír, mint amint azt elsőre gondolnánk. Ez a gyűjtőhelye minden olyan elemnek, amelyet kivett magából a szövetség társadalmába vagy kegyvesztetté váltak. Sokan közülük kifejezetten veszélyesek lehetnek magára a társadalomra is, azonban a szigorú szabályok által vezérelt társadalmi berendezkedésnek köszönhetően nem tudnak nagy kárt okozni. Ki kell emelni a yakuzákat, amelyek olyan bűnözők, akik engedélyt kaptak, hogy haszonszerzés céljából is folytassák a bűnözői tevékenységüket mindaddig, amíg az a társadalom érdekeit szolgálja.

A KURITA HÁZ IRÁNTI LOJALITÁS

A jól képzett katonaság és a Belső Titkos Rendőrségnek (BTR) köszönhetően a Kurita háznak számos eszköz áll rendelkezésére a hatalom megőrzésére, azonban a Kurita uralkodók hatalma mégsem a megfélemlítésen és a katonai erőn alapszik, hanem az emberek általi elismertségen. A Drakónis Szövetséget az uralkodó iránti lojalitás fogja

össze, amely ugyanúgy jellemzi a magasrangú nemes és az utolsó utcatöltelékét. Még a bűnözők is nagyra becsülik a Kurita házat, annak ellenére, hogy más társadalmi szabályt nem igazán követnek. Erre nagyon jó példa, hogy amikor a Füst Jaguár klán 3050-ben megtámadta a Teknőc-öböl bolygót, az Edo városában élő yakuzák saját véruket áldozták. A szövetség trónjának várományosa, Hohiro Kurita a bolygón rekedt, de egy yakuzá kiderítette, hogy a Kurushiyama börtönben tartják fogva. Szerencsére a Jaguárok nem sejtették, hogy ki akadt a kezeik közé, így a yakuzáknak lehetőségük volt egy börtönlázadást szítani és Hohiro végül el tudott menekülni a bolygóról. Mikor a Jaguárok megtudták, hogy milyen lehetőséget szalasztottak el, bosszúból orbitális bombázással a földé tették egyenlővé Edo városát.

AZ ÁRNYÉKOK HÁBORÚJA ÉS ANNAK ÖRÖKSÉGE

Az Árnyékok háborúja a 2860-as évek közepén dúlt csendesen a szövetségen belül és mindmáig ez volt az a pont, amikor a szövetség a legközelebb állt egy esetleges polgárháború kirobbanásához. A konfliktus magja négy évtizeddel korábban lett elvetve, amikor Jinjiro Kurita koordinátor létrehozta a Népi Újjáépítési Erőt (NUE) a második örökösödési háború okozta károk helyreállítása érdekében. A NUE felügyelte a katonai, politikai, tudományos és gazdasági erőfeszítéseket és vezetője a második legfontosabb ember lett a koordinátor után.

2838-ban Yoguchi Kurita követte Jinjirot a trónon és három évvel később hűgát, Roweena Kuritát nevezte ki a NUE élére, aki még kinevezése előtt szorosabb kapcsolatokat épített ki a Belső Titkos Rendőrséggel. A BTR számos tagja nehezményezte, hogy Yoguchi a hadsereg fennhatósága alá helyezte a szervezetet. Roweena a NUE kiterjedt bürokráciájával és annak hatalmával segítséget nyújtott a BTR-nek a hadsereg vezetőivel szemben, míg a BTR segített neki abban, hogy különböző ügyletekből hatalmas személyes vagyont gyűjtsön össze.

2850-ben Yoguchit meggyilkolta egy Iyran ügynök, de Roweena nem akart a trónra lépni, ezt a posztot inkább átengedte öccsének, Miyoginak. A NUE hatékony irányításával továbbra is jelentős népszerűségnek örvendett, de végül Miyogi éppen emiatti nyugtalanságában rendelt el ellene vizsgálatot. A BTR azonban nem fejtette el, hogy tartozik Roweénának, és a vizsgálat alatt a koordinátor népszerűsége jelentősen csökkent, nem beszélve arról, hogy sok pártfoglaltja megkérdőjelezte indítékait is.

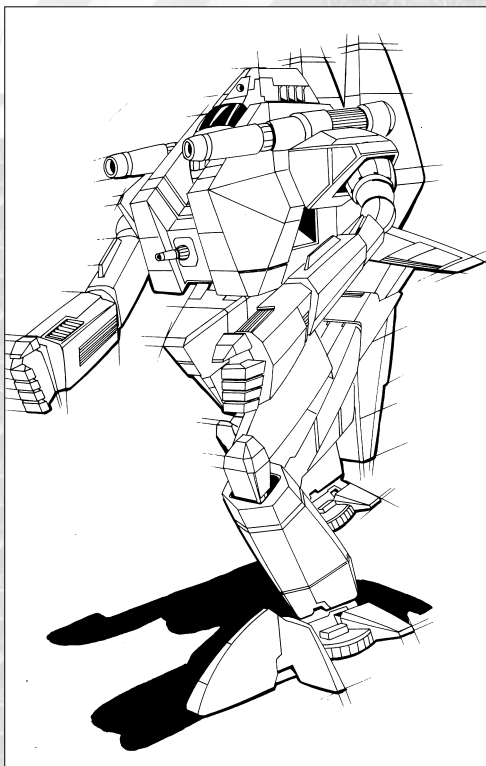
2863-ban a harmadik örökösödési háború megadta Miyoginak azt a mozgásteret, amire már rég vágyott és egy kis elit BTR szakasz felkutatatta, és egymás után megölte a Roweenát támogató ügynököket. A Roweenához hű erők támadásba lendültek és 2865-re már több mint ezer ügynök vesztette életét a hatalomért folytatott küzdelem-

ben, amelyet a közvélemény már csak Árnyékok háborújának nevezett.

A belső viszály hirtelen a határokon túlra is eljutott, és azzal fenyegetett, hogy kiterjed a katonaságra is. Ennek elkerülése érdekében a vezérkarnak döntenie kellett, hogy melyik Kuritát támogatja, és a választásuk végül a koordinátorra esett. 2866 januárjának elején a katonaság kommandós egységei elfoglalták a Roweenát támogató BTR létesítményeket és NUE irodákat, majd Miyogi feloszlatta a NUE-t. Ezután megkezdődött a BTR szervezetének több évtizedek tartó tisztogatása, de a szervezet és a kormányzat közötti ellentétet csak 2921-ben sikerült elsimitani, mikor is Shinjiro Kurita látogatást tett Új-Szamarokdon, és tárgyalásokat folytatott a BTR vezetőjével, Clarissa Indraharrral, amelynek eredményeképpen végül aláírták a Davarapala Egyezményt.

JELENLÉG

Shinjirot Theodore Kurita követte a trónon, aki először Rassalhágnak adott függetlenséget, majd 3051-ben a Klán háború idején egy megnevezett támadási egyezményt írt alá Hanse-Davion herceggel, az Egyesült Nemzetközösség uralkodójával, a Kurita ház legnagyobb ellenfelével.



ÉRTESSÍTÜNK MINDEN SZEREPJÁTÉK, SCI-FI ÉS FANTASY RAJONGÓT, HOGY
MEGNYITOTTA KAPUIT A

DOMINIUM

SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

A KISPESTI CENTRUM ÁRUHÁZ MELLETTI ÚJ PIACCSARNOK ELSŐ EMELETÉN!

NYITVA TARTÁS:

*HÉTFŐTŐL-PÉNTEKIG: 10-18 ÓRÁIG
SZOMBATON 10-14 ÓRÁIG*

KÍNÁLATUNKBÓL:

*Több mint 300 magyar nyelvű sci-fi és fantasy regény
a legújabbaktól a legrégebbiekig.*

Szerepjáték alapkönyvek és kiegészítők magyarul és angolul.

A legnépszerűbb kártyajátékok és kiegészítők széles választéka.

Kockák, stratégiai társasjátékok, magazinok, kártyavédők, festhető figurák.

FANTASZTIKUS NYITÁSI AKCIÓK NOVEMBER VÉGÉIG!

**Magic the Gathering kiegészítők (Odyssey, Judgment, Torment, Apocalypse)
csak 950 Ft, összeállított alappaklik csak 3000 Ft-ért kaphatók!**

**Hatalom Kártyái kiegészítők (Rúvel Hegy, Víziók, Aranyforrás, Két Világ Közt)
csak 700 Ft, Sötét Kor kiegészítő csak 720 Ft-ért kaphatók!**

**Kettő vagy több magyar nyelvű regény vásárlása esetén 10 % kedvezményben
részesülsz!**

TELEFONSZÁMUNK: (06-1) 348-0589

**VÁRJUK KÖRNYÉKBELI SZEREPJÁTÉK ÉS KÁRTYAKLUBOK, BARÁTI TÁRSASÁGOK
JELENTKEZÉSÉT HOSSZÚTÁVÚ KAPCSOLAT KIÉPÍTÉSÉHEZ!**

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2002. OKTÓBER 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 árnál feltüntetett összegeket,

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

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a 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 AJANDÉKBA!

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 a beholder@beholder.hu címre írd meg a problémát.

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
Krondor: Orgyilkosok	1398	1330	1190
Ezüsttővis (2. kiadás)	1398	1330	1190

A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Jenny 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: Vérév	698	620	520
✓ M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	680
M. A. Stackpole: Veszedély 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 ÖSÖK 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 KEREKE SZOROZAT

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

SHADOWRUNN 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: Elsőtétedés	1098	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	1098	1040	930

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	950	850
Jól válaszod 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	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
J. GOLDENLANE KÖNYVEI			
✓ Isteni balhé	998	950	850
Papirtigris	1498	1400	1250
EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Készen 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: Légicsapás	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

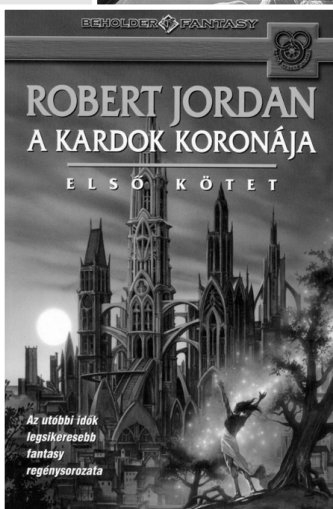
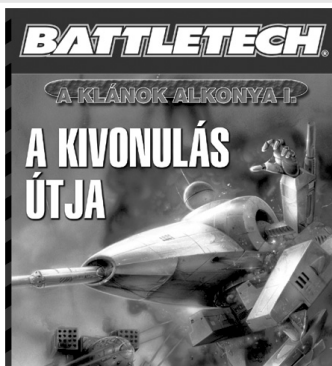
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértehető (Star Trek)	589	560	500
Gene DeWeese: A béke órei (Star Trek)	619	590	530
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	600	540
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	600	540
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	660	590
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	660	590
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639	600	540
Az idő hídján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmű 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
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	998	940	850
Gene Wolf: Halálsziget	990	950	850

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Hideg karok ölelése	749	710	640
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Alan O'Connor:			
Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erióni 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	Bolti 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: Sikok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	990	940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (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: Malkav (Vampire)	1190	1130	1010
Justin Achilli: Giovanni (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 csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	1190	1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	1090	1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	1290	1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	1290	1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	1290	1230	1100
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	1290	1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	1390	1320	1200
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
Éjmaszok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1000
A káosz 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: Skorpionó	1090	1040	930
A. L. Lassicur: Unicornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930
Stephen D. Sullivan: Fónix	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 KARTYÁI

Dobozos társasjáték	2490
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	750
Ősök Városa	1090
Rúvel hegy	750
Két világ közt	750
Víziók	750
Sötét Kor	800

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
Zén 2. expedíciója: Thargodanak Földje	250

KÁOSZ GALAKTIKA KARTYAJÁTÉK

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

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

- Fajtánként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan Inváziót vagy Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan 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	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén	Könyv címe	Bolti 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

ZÉN MÁSODIK EXPEDÍCIÓJA

LAPELEMZÉS

Régi barátunk, Zén töretlenül szervezi be a mit sem sejtő tömegeket második kis kirándulásába. Már a hetedik mini-kiegészítő jelenik meg, amióta értékeltük ezeket a lapokat, azóta pedig jópár érdekesség napvilágot látott, úgyhogy következzen az utóbbi idők expedíciós lapjainak (szubjektív) elemzése. Az 1-től 10-ig adott osztályzatokban elsősorban az erősséget vettem figyelembe; néhol, kisebb súllyal, a lap „jópofaságát”, koncepcióképző szerepét is beszámítottam.

ENKALA LABORATÓRIUMA

Őrült Enkala, az animátor (10): Az etnikum paklik a HKK történetében általában inkább az érdekes, mint a versenygyőztes összeállítások közé tartoztak, egy-két kivétellel (pl. őshangya, hátas, óriás, azért az ork vagy varkaudar pakli is oda-odafért néha), ám ezek is viszonylag rövid ideig tűndököltek. Nos, most sikerült megalkotnunk szerintem a legerősebb valaha volt etnikum paklit, a gólemeket (ld. a gólempakliról Holmann Gábor írását a márciusi Krónikában). Ennek alap-lapjai (az *Acélgólemen* kívül) ebben a mini-kiegészítőben jelentek meg. Az abszolút alap ez a követő, a gólemek nagy szerencséjére csak 16 ÉP árán lehet leszedni, különben mindenki azonnal eltávolítaná, annyira erős. Olyan gólemet (vagy gyurmázást) keresek ki, amelyet csak akrok, tetszés szerint épülhetnek ki az asztalon, és az erre költött egy varázspont azonnal megtérül, amikor az ellenfél lapot akar kijátszani. Szerintem ez a lap túl erősre is sikeredett.

Gólemgyurmázás (10): A gólem pakli másik abszolút tápja: kiváló kivégzőlap, ha csak egyetlen *Gyémántgólemen* van játékban, már ötöt sebezek vele, de nem ritka a 10 ÉP körüli lövés sem, mindez három varázspontért igen finom! Bár ritkán van szükség rá, azért ne feledjük: lényt is lőhetünk vele.

Acélgólem (10): Nem tehetek róla, muszáj erre is ennyit adnom, mert a (mostanában) nagyjából legerősebb pakli újabb kihagyhatatlan lapjáról van szó. Előkereshető olcsó lapleszedés (ha egy gólemen van játékban, előkereséssel együtt is csak négy varázspont), emellett még ütni is tud, plusz szokás szerint drágítja az ellenfél lapjait. A *Bérmunkát* nem szereti, de hát mire valók a counterek?

Gyémántgólem (9): Na, enélkül már el lehet képzelni egy gólem-paklit, de a dolgok jelenlegi állása mellett ebből is mindenképpen bele kell rakni hármat. Nagyon remek ütőgép, a kijátszási feltétele bagatell, nehéz levakarni, büntet, 4 csontja van a gyurmázáshoz!

Dombi yeti (7): Egy, a gólemeknél árnyalattal halványabb, de azért versenyeken is gyakran eredményes etnikum-pakli, az óriások egyik használható lapja. A hátránya elég jelentős, de azért ha nagy peched nincs, csak húzol más kijátszható lapot (pl. *Óriásbébi*) az első pár körödben. Később pedig, főleg a repülés képessége miatt, igen hasznos. A repüléshez a lap eldobás nem lehet gond, hiszen Melállak amúgy is húzol, meg az óriások viszonylag drágák, csak tudsz valamit dobni neki.

Lélekenergia kinyerése (7): Szerintem ez egy erős lap, bár versenyeken még nem találkoztam vele. Hat varázspontért leszedni egy lényt inkább csak a kontrollok ellen kedvező (bár pl. az előbb említett *Gyémántgólem* ellen se lehet rossz, főleg ha leszedted a követőt, amúgy drágácska lesz). Általában a laphúzást érdemes választani. Na persze ha pl. egy életpontban vagy...

Lélektáncos (5): Ahogy így nézegetem, nem olyan rossz lénymegmentés, de azért inkább a *Protolisk lárvát* használnám. Kalandozó pakliba kipróbálható. Kár, hogy a megmentett lényről lekerülnek a lapok és jelzők.

Tolvajlás (9): Kontroll pakliba, esetleg *Kettős erőbedobással* és/vagy *Mester büntetésével* operáló pakliba kiváló. Legjobban persze horda, kis lényes ill. tárgyas paklik ellen működik. Szerintem 4 varázspontig mindenképpen megéri ellopni a lapokat, hiszen két lapot dobsz el, de te nyersz egyet, ellenfeled meg veszít egyet, így lapszámban egálban vagy, és ő költötte a varázspontot a lap kijátszására. Nagy ereje, hogy hiába szedik le a *Tolvajlást*, az ellopott lapok már a teid. Külön jó, hogy a gyűjtőbe és nem a Semmibe kell dobni (pl. *Vízió lapok*). Egy kisebb lényekkel operáló paklit ezzel a lappal önmagában megverhetsz, ha meg tudod védeni. Egyetlen esély ellene, ha vár az ellenfél, hogy egyszerre több lényt rakjon ki (mint régen az *Influenzánál*), de ezzel megint te jársz jól, mivel várnia kell amíg sok lényt tud lerakni. Arra vigyázni kell, hogy ha már sok lapot eldobtál neki (mivel épp nagy idézési költségű lapot veszel el), nehogy lekapják pl. egy *Negatív energiával*, mert akkor rosszul jártál.

Büntető iszonyat (6): A kijátszási feltétel elég erős, cserébe a lény is jó. Természetesen csak olyan pakliban érdemes használni, amely hordaszerű, és sok varázspont pusztítással operál. (Az Esthar császárság kiegészítőben is lesz jópár ilyen kis lényecske, de említhetném a *Vidám manót*, *Koreni sünt*, *Manaszívást* is). Ha ellenfeled *Elmepajzzsal* játszik, az persze gond, de az ritka eset.

Viharburok (6): A fenti, kialakulóban levő pakliba egy másik, használható lap, ez ugyan nem annyira erős (a *Láncvillám* szerintem jobb nála), de a kijátszási feltétele is sokkal könnyebben teljesíthető.

A FELEDÉS TORNYA

A feledés szelleme (7): A kézből dobató pakli gondja szokott lenni, hogy nem elég gyors. Ezen a problémán (az olcsó kis irtásokon, esetleg a *Tolvajláson* kívül) segíthet ez a lény, bár maga sem olcsó. Nagyon univerzális, gondoljunk arra, hogy nem csak a kézből dobható, hanem pl. a saját *Mandulanektárod*, *Megszakításod* is húzhatja, de ezen kívül még számtalan lapot lehet találni. Ha van egy-két ilyen lap a kezében, sebzéssel nem fogják leszedni, hamar meghízik, és már csak a direkt lapleszedéstől kell védeni. Egy-két olcsó counterrel kiegészítve gyors ölés *lebet* A *feledés szelleme-Misztikus kisülés* (a következő lap) páros: két kör alatt kiürült az ellenfél keze, a *Feledés szelleme* mondjuk 6/6-os, az ellenfélnek van még 3-4 köre, hogy húzzon valami jót, de azt meg ellenvarázslod. Hogy közben elfogyott a paklid? Na és?

Misztikus kisülés (8): A tesztelés során először 5 lapal és korlát nélkül működött, úgy mindig azonnal dobatta az ellenfél teljes kezét, és utána általában úgy győztél, ahogy akartál (pl. a *balandóság átlépésével*). Így azért már normálisabb, de most is erős. Tapasztalataim szerint (45-48 lapos pakliknál) a pakliból az első 25-30 lap dobása még nem jár problémával (addigra véget ér a meccs, mire elfogyna a paklid), vagyis 5 lapot dobathatsz négy varázspontért és öt életpontért. Ez szerintem jobb, mint a sokáig etalonnak számító *Az agy kifacsarása* (6 VP-ért 3 lap). Mindezzel együtt azért jó kézből dobható kontrollt csinálni és azzal jól játszani IQ-t (és egy kicsi szerencsét) kívánó feladat.

A bosszú lángja (4): Side lap a kézből dobható ellen. Megnézve jóban tűnik, de eddig még (bikaerős dobató paklik hiányában) nem fért bele a kiegészítőkhöz.

Az örület fanatistái (5): Manaforrásos kontrollba ajánlanám leginkább, mert kicsit drága. Ha négy varázspontért rakom ki, akkor négyért leszdedek egy lapot, ez rendben lenne, de húzhat rá az ellenfél, így már nem igazán éri meg. Nyolcért már jobb, de az meg ritkán jön ki varázspontból. Ha esetleg játszol olyan lappal, ami leülti az ellenfél húzását, akkor jó lappá válik. Hasznos lehet még varázslattal célozhatatlan (de hatással nem) lapok ellen, de arra meg van egyszerűbb módszer: A *szkarabeusok átka*.

Ártatlan Ártalom (8): *Morgan tanítványával* használva ez egy nagyon jó kis lap, csak még nincs felfedezve. Gondold meg: ha a hátrányát így kiküszöbölted, akkor két varázspontért 1/3-as (tehát ha leszdedik is, VP-t inkább nyerni fogsz rajta, mint veszteni), és a képessége (1 VP-ért dobatsz egy lapot) igen jó! Persze, mivel ez egy kis lény, nem ezzel fogod megnyerni a meccset, de iszonyúan hasznos lehet.

Bahn szolgálja (10): Ezzel a lappal pedig sikerült megalkotnunk a HKK vitán felül legjobb húzó lapját. Még az *Energizáció* versenyezhet vele esetleg, de az is inkább a varázspontot (is) adó képesség miatt. Az általános gyakorlat szerint (a kihozás után még sebez, majd feláldozom szörnykomponensért) 3 VP-ért, és 3 ÉP-ért kapunk 3 lapot és 2 szörnykomponenst. Ezidőtájt ez a legoptimálisabb, és akkor még nem beszélünk a *Kisebb Zannal* másolom kombóról (működik!); sem arról, hogy ez egy feláldozható lap maradjon az asztalon. Természetesen nem kell az asztalon lennie a kör végén ahhoz, hogy húzhass. Ha kevés életpontban vagy, és nem akarsz tőle sebződni, akkor eldobhatsz neki két lapot a gyűjtődbe (amik legkevésbé kellemek, illetve pl. remekül lehet *Vízio* lapokat dobni). Kontroll-, fókusz-, és gölem-paklikba, vagy ha bármilyen okból húzni szeretnél, kötelező. **Fejvadász (4):** Olyan paklik ellen, amelyek főleg lényekkel játszanak, és nem használnak 0 varázspontért egyet sebző lapokat, nagyon tápos. Ilyen paklit azonban keveset fogsz találni, úgyhogy csak akkor rakd ki, ha meg is tudod védeni!





Notermanthi bébi (6): Nagyjából olyan erős, mint a papája, de mostanában az emberek valahogy jobban szeretnek négy varázspontos lényeket használni, mint 7-eseket. Ha valaha is feltámad a gyűjtőgeneráló horda, akkor ez a lap benne lesz. Mostanában azért a Semmizés miatt nehezebb olyan szep nagy gyűjtőket generálni, mint a *Mentor* idejében.

Romlás (6): Rendkívül érdekes lap. Mivel téged is drágít, nyilván akkor érdemes kirakni, ha az asztalon fölényben vagy. Én a tesztelésen próbálgattam hordákban, de csak néha működött. Meg lehetne azért próbálni pl. *Tranzformációval* vagy *Szürkeállománnyal*, kiteszek egy-két lényt meg egy jó nagy *Romlást* és agyoncsaplak. A gond akkor következik be, ha az ellen (mondjuk egy jól irányzott lappal), valahogy fordít az asztalon levő álláson, mert akkor hirtelen bosszantani kezd a *Romlás*. Még egy felhasználási terület, ami működött: *Bűvös erdő*-pakli és az ő növelhetetlen költségű lapjai. A tesztelésen voltam olyan helyzetben, hogy +20 VP-be került minden lapom...

Szajonn mágiája (6): Hét varázspontért kilencet sebezni nem rossz, négy lapot dobhatni sem. Általában nyilván a paklim tetejéről dobok nyolc lapot, ez nem gond, és a nehezített ellenvarázslás is hasznos. Hogy miért nem 10-es a lap mégsem? Egyik oka a bűvös 6-os határ: ennél drágább varázslatokat az ember csak igen indokolt esetben tesz a pakliba (ezen egy új követő próbál majd segíteni); a másik, hogy az ellenfél választja ki, mi történjék. Arra azért figyeljünk, hogy ha nincs négy lapja, akkor biztos a sebződés.

VÉRMEZŐ

Törpe-gnóm Glion (7): A kiegészítő eredeti (kissé hosszú) neve Gnómok a vérmezőn lett volna, lássuk először a gnómkokat! Szerintem ez egy igen jól eltalált lap, segítségével jól működök, ám nem brutálisan erős, gnómkokra alapuló, pasziánsz jellegű paklit építhetünk

(ld. a kombós cikkemet a januári Krónikában). Meg kell mondanom, azóta sem láttam, hogy ilyen paklival versenyt nyertek volna, de akkor is kellemes vele játszani. Nyilván törpékkel

kiegészítve sima kalandozó paklit is lehet rá építeni, sőt, az idők során esetleg hordát is (azért minden lényednek +2 sebzés és +1 ÉP, az nem rossz!).

Alkímista (5): A fent említett pakliba jól befér, de nem nélkülözhetetlen. A csontot leginkább a *Kalandozóké városához* használtam néha, persze lehet berakni tárgyakat is, de az már túl bizonytalanok tűnik.

Riomarilliondi (7): Ez már jobban kell a glionos pakliba: ilyenkor 5-ért 3/3 repül, mágikus/mágikus és még gyógyít is, a horda réme. Figyeljünk a max. ÉP növelésre: ez egyrészt azt jelenti, hogy 20 ÉP-ben kijátszva is gyógyít, másrészt életmentő lehet, ha pl. egy rusnya követő miatt max. ÉP-nk 4-5 körül van (láttam versenyt, ahol *Riomarilliondi* max. ÉP gyógyító hatása döntő volt).

A férgék védelmezője (8): Tranzformációs hordában használtam: lehetőleg a játék elején kijátszok három ütős lényt (pl. Szilmill ezmegaz), majd öt. Ekkor ugye +6 sebzést generáltam 3 VP-ért (és persze +1 ÉP-t, ami szintén jól jöhet az instant lövések idején). Ötlem úgy (*Bőség zavara* mellett természetesen), hogy két lap és egy varázspont árán még abban a körben kijátszottam újra; ez már hét varázspont, viszont +12 sebzés, elég volt az azonnali győzelemhez. Kombósabbak *Grimorral* is trükközhetnek.

Az esszencia elnyelése (8): Talán a legjobb (mert legolcsóbb) lénycounter; ezekből amúgy is kevés van. Azóta már viszont láttam kontroll-paklikban: nagyon sok lény van, amely kijátszaskor (is) undokoskodik (pl. *Babn szolgálja, Teremtő erő*), ennek elejét lehet venni ezzel a lappal. Sokat nem nyersz ugyan rajta, de ami fontos, azt megakadályozod.

Kapzsíság (3): Trükkös lap, de még nem igazán sikerült az erejét megtalálni. Talán ha kicsi idézési költségű lapokkal játszol, és befér a paklidba, próbáld meg...

Vérelementál (5): Hordában lehetne leginkább használni, csak ott az ember inkább a nyers ölésre törekszik. Azonban, ha jó pillanatban tudod kirakni (viszonylag sok lény van az asztalon, az ütés előtt, amikor sok lény sebződik), és nem szedik le, jól meghízhat.

Vámpír nagyúr (6): Hasonlón az előző laphoz, hordába kéne, de ahhoz kicsit túl trükkös. Szerencsére ez csak két varázspont, ha szőröd ki mellette a lényeket, (vagy még jobb, ha vannak már kint) akkor 2-3 körön belül felkelhet, és ha még nem szedték le, és tart még a meccs, nagyokat zúhat. Figyeld oda mindkét lapnál, hogy ha te lövöldözől sebzó lapokkal, akkor is csökken, illetve nő a jelzők száma!

Vermes thargodan (4): Öngyilkos hordába való, vagy ha nagyon jól tudsz gyógyulni. Azért, mivel általában rajtad többet sebez, csak kivégzésre jó, én nem nagyon látom a használhatóságát.

Villámcsapás (7): Univerzális, konfigurálható lényirtás, a *Tisztítóüzetek*, *Jégsóvák* és hasonló lapok irigylakve nézik. Nyilván akkor jobb kijátszani, ha pont annyi varázspontod van, amennyi kell, ekkor nem vesztesz +1-et. A hátránya (nem kapsz szörnykomponenst) elhanyagolható. Csak azért nem kap ennél is jobb pontot, mert annyi kiváló lényirtás van már (pl. a *Láncvilág* talán jobb nála). Természetesen kombinálható *Rovarsámánál*, mint minden sebzó varázslat.

SZERENCSEFÖLD

Hasonlót a hasonlóval (6): Ha ránézel, akár gyengének is tűnhet, mivel laphátrányba kerülsz, és ugyanolyan színű lapot kell dobnod, mint a megcounterelni kívánt, ez nehéz lehet. Azonban az univerzalizitás (bármilyen lapra működik), és a feltehető varázspont előny nagyjából kárpótol ezért. Figyeld, hogy csak sikeres kijátszáskor kell dobni! Azért csak sok lapot húzó, vérbe-li kontroll-pakliba használnám, vagy ha a versenykörnyezet miatt nem rakhatok be erősebb countereket.

Köszönyog (3): Ez nem egy versenylap, de ha össze-raksz egy móka-kővéltatózó paklit, rakd bele. Jó lehet még nagy, nehezen leszedhető (de nem lehelő) lények semlegesítésére.

Nyugodt pentadron (8): Az óriásos paklimba mindenképp beraknám (persze ilyenkor úgy kell konfigurálni a paklit, hogy engem ne nagyon hátráltasson, de ez megoldható), hiszen remekül feltartja az ellenfelet a játék elején, amíg kiépülök Melákkal és az óriásaimmal, aztán pedig jaj neki.

Ónixtojás (5): Kellemes, hasznos, egyszerű kis lap. Leginkább Leah hordába (*Morgan tanítványával*) illetve paklifó-

gyasztósba használnám. Probléma szokott viszont lenni a támadásnál, hogy ha elhasználok sebzés-növelésre, akkor lelővik a lényt; ha meg nem, akkor minek van ott. **Ósbohedor (6):** Természetesen csak speciális pakliba lehet betenni, különben ott fogod szorongatni a kezeden. A legjobb, ha 30 ÉP-s szabállyal játszol (+gyógyulások), ilyenkor van egy elég erős lényed. A 7 VP nem kevés, de a bohedor cserébe masszív, még a 30 ÉP-t is elég hamar lezúzza, a kisebb lényekről nem is szólva.

Szárnyas bohedor (6): Általánosabban használható, mint a testvére, persze relatíve gyengébb is. Fő felhasználási területe ugyanaz, mint az *Ósbohedor*. Amiért nem kap több pontot, az az, hogy némely pegazusok (5-ért 4/4, repül, kis hátrány) szerintem jobbak.

Szabad áramlás (7): Erre a lapra nem elsősorban az erőssége, hanem sokrétű felhasználhatósága miatt adok ilyen sok pontot. Mondok egy-két példát: a három életpontért egy varázspont képességet használhatod hordagyorsításra (jó, nem egy *Transzformáció*, viszont nem kell felhúzni, meg se counterelik); kombinálható a *Jövő alakításával*: kirakod pl. hárommal kevesebb ÉP-re, mint amennyiben vagy, majd csinálsz 3 ÉP-ből 1 VP-t, és máris 20 ÉP-n vagy, és húztál egy lapot. További kombó: *Burjánzó toragfatty* (beállítod a VP-d, ha kell), és biztos ti is ki tudtok még találni egyet-kettőt. A gyógyító képességét pedig a kevésbé okos ellenfél elfelejti, te pedig esetleg pont megmenekülsz vele.

Szerencsés sújtás (7): Ez a kiegészítő a trükkös lapoké. Az előzőhöz hasonlóan itt is beszámítottam a lap érdekességét a pontszámba. Itt a következő lap, amely kombózik a *Szabad áramlással*. A tesztelésen ezekkel a lapokkal egészen jó paklit sikerült összeraknom, és szerintem Ti még ügyesebbek lesztek. Azt, hogy 13 ÉP-n legyek, azért meg lehet oldani (pl. *Vízifőregy*), és 4-ért 9-et sebezni még mostanában sem könnyű más lappal.

Szerencsés szám (7): Lásd feljebb. A fenti pakli további kombinálójapja. Ha az ellenfél még 20 ÉP-n van, hetet sebezhetek bele, de gyakoribb, hogy gyógyulásra használok, majd *Szerencsés sújtás* csattan. A pakliba nagyon jól illik (ha tudsz szerezni), a *Transzformáció* és a *Szürkeállomány aktivizálása*. Innentől a dolog fel is





gyorsult, akár a második-harmadik körben is nekiláthatsz a varázspontodat és életpontodat összevissza csoportosíthatni. Csak jól gondold át, és ne hogy megfájduljon a fejed közben! (Valamint lehetőleg ne akard többször használni a *Szabad áramlás* képességeit, mint ahányszor lehet!).

Tömegebálolás (5): Iszonyú erős, amit csinál, de mostanság a 9 VP-s lap már nagyon drága, azonkívül korlátos, hogy kell lennie az ellenfélnél két célpont lapnak. Így szerintem ezt a lapot ritkábban fogjuk látni versenyeken. Talán *Manaforrásos* pakliba raknám be.

HOLTLÁP

Katasztrófa (9): Kiváló univerzális lapleszedés. Egyetlen problémája, hogy laphátrányba kerülsz (mivel te X+1 lapot használsz az ellen X lapja eltávolítására), azonban 6 VP-ért letakarítani az ellenfél összes zavaró lapját, igen kellemes. Nagyon gyakran varázspont előnybe kerülhetsz ezzel, hiszen az ő kijátszott lapjainak idézési költsége könnyedén meghaladhatja a hatot. Természetesen általában kettő vagy több lap elpusztítására érdemes használni.

Árnylord (6): Hordába való, átlagos erősségű lap. Akkor kap szerepet, ha az ellenfél, már kevés ÉP-ben pl. *Víziféreggel* vagy más erős gyógyulással próbálkozik menteni az irháját, ilyenkor ez a lap megnyerheti nekünk a meccset. Még ha le is tudja szedni, lehet, hogy nem marad varázspontja már a gyógyuláshoz (*A gyenge erejét* általában ekkorra már ellövellődözte). A hordában meg gyógyulást amúgy sem igen használunk, minket ez tehát nem zavar.

Gothag döglédérc (7): Csak side-lap, de annak elég erős. A mostanában nagyon divatos *Babn szolgálja-Energizáció-Kalmárok itala* stb. ellen jó, különösen az ellenfél *Energizációját* követő körben kirakva okozhat kellemetlenséget. A kijátszási feltétel csak annyit jelent, hogy játszanunk kell viszonylag sok lényvel, a célozhatatlanság pedig szintén jól jöhet a kontrollok ellen.

Kombó lehetőség pl.: *A batalom torzulása, A tisztesség manifesztációja*.

Animáció (6): Egy élőholtas pakli verseny-erejét egyelőre nem tudom megtippelni (talán nem túl nagy),

de egy ilyenbe biztosan beraknám, hiszen a *Feltámasztásnál*, de még az *Új élet sarjadnál* (mérgező pakli hasonló csemegéje) is jóval erősebb. Természetesen kombinható a gyűjtőbe generált (pl. *Lidércúrál*) nagy élőhottakkal, ahogy azt régen a mentornál láthattuk.

Loachlan (5): Ezt viszont kimondottan vámpír pakliba kell tenni, azért ebből is láttunk már életképeset, leginkább egyszínű versenyen. Nem a világ tápja, de azért lehet ügyeskedni a képességével (kiváló áldoznivaló pl. a *Vámpír őrszem*).

Szikkadt motyogó (6): Más motyogókkal és paklifogyasztó lapokkal, valamint *Morgan tanítványával* egész életképes paklifogyasztót lehet összerakni. A probléma az, hogy azért az ellenfél paklija még mindig csak kb. 6-7 kör alatt fogy el, és ez alatt sok mást nem csinálók. Ez egy gyors paklinak elég lehet, hiszen nyersen. Mindenképpen gyógyulással raknám össze, szerintem érdemes vele próbálkozni.

Vérivók (6): A vámpíros pakli kontroll elleni védelme, speciális, de jó. Nyilván akkor játszom ki, ha van vámpírom játékban, tehát counterelni nem lehet, ha két-három ilyen kirakok, totál célozhatatlanok lesznek a lényeim. Persze nem árt sejtteni az első kirakásánál, milyen leszedés van az ellenfél kezében, és persze a globális leszedések még mindig működnek. Ja, és nyilván le lehet szedni a *Vérivókat* is, de azon (olcsósága miatt) sokat nem veszíthetsz.

Reanimátor (7): Még egy speciális, erős feltámasztás. Legfőbb használata a tesztelésen *Goombarral* (a következő lap) volt: *Goombart* vagy kijátszva, vagy a gyűjtőbe generálva egy kontroll jellegű pakli a *Reanimátor*-visszarokom *Goombart*-feláldozom-visszaveszem a *Reanimátort* lépésekkel folyamatosan irthatja az ellenfél lényeit, még ötöket is sebezve. Ha *Goombart* lelövök, nem gond, a *Reanimátort* pedig azonnal visszaveszem, csak az instant írtásoktól kell megvédeni (ja meg persze a 6 VP-t biztosítani a mókához). Ha épp nincs lény a ellenfélnek, ütöm *Goombarral*.

Goombar (7): ld. az előző kombót, de persze magában is lehet használni counterelhetetlen lényirtásnak, ami még ötöt sebez is (én hordába raktam be két darabot belőle, picit drága, de kivégzésnek igen hatékony, addigra már úgysis több VP-m van).

DeKird, a kaszás (6): Ez is egy kontroll-szerű lap, persze kalandozó pakliban is jó lehet, csak ott kevésbé van varázspont az első képességéhez. A lényleszedő képessége a legjobb, de azért figyeljünk a másik kettőre is, néha sorsdöntő lehet. A gond: viszonylag drága, és nem immúnis semmire.

A NYUGALOM TENGERE

Manaszonda (10): Nagyon-nagyon tápos spoiler! Általában varázspont-elszedő lényként rakod ki, legjobb 6 VP-nél. Ha az ellenfélnek van 2 VP-je és azt elveszed, máris kb. ingyen játszottad ki (hiszen te kaptál 2 VP-t, ő meg vesztett). Ha drágítod az ellenfél lapjainak kijátszását, ezzel pedig elveszed körönként 2 VP-jét (esetleg még más VP-irtást, elszedést is használsz), szinte már nyertél is! A mini-trafó képessége is rendkívül hasznos! Kontrollba, hordába, és kimondottan VP-lefojtó jellegű pakliba is érdemes berakni. Mint azt már korábban írtam, az első 25-30 lap elvesztése a pakliból bakfitty, tehát addig nyugodtan dobálhatsz, persze ha *Szkarabeuszok átkával* vagy más hasonlóval használod együtt, akkor jobban oda kell figyelni. Ja, és építkezni is tud!

A nyugalom tengere (6): Szerintem jobb, mint az *Álcázás szakértelem*. Használható védőlapnak pl. Sheran hordába vagy más lényes pakliba (persze gyakran meg fogják counterelni), valamint a tesztelésen a *Gyógyulás fájdalmára*, *Sheran követőjére* alapuló paklik része volt, bár nem esszenciális, de hasznos.

A gyógyulás fájdalma (8): Konceptió-képző lap, tömördek gyógyulással működik együtt, pl.: *Sheran követője*, *Vízifőreg*, *Tiszta eső*, *Iltian*, *Jutalmazás*... Ha két ilyen kinn van, elég 10 ÉP-t gyógyulni, és az ellen máris nullában fetreng. A gyógyulás önmagában is segít túlélni, amíg a (nem túl bonyolult) kombó kiépül. Csak arra vigyázz, ha ezzel az egy lappal tudsz ölni, akkor nagyon kell védened.

Az élet oltára (5): Látszólag erősebb, mint az igen használható *A tűz oltára*, hiszen annak ellenkezőjét csinálja, kettővel kevesebb VP-ért, azonban sebezni

mindig sokkal jobb, mint gyógyulni. Persze, ha van pl. *Gyógyulás fájdalmád*... (csak abban a pakliban meg nem biztos, hogy lesz hozzá lényed). Berakható még sok kis lényes, építkező, pl. *Őrjögő szilmmel* ölü pakliba gyógyulásnak/lényvédeésnek.

Fehérbérc temploma (7): Kalandozó pakliban jól használható lap. Ha van egy kalandozód a gyűjtőben, már ingyen jött (aktívan), hiszen átrakod a Semmibe, kapsz 1 VP-t, és azzal aktivizálhatsz azt, aki feléptette. A varázspont adó képessége jön legjobban a gyakran VP hiányos kalandozóknál, de a másik kettő is igen kellemes. Az aktivizálás jól működik pl. *Diz'ox nyilpuskással*, vagy *Órült varázslóval* (nyertem így meccset), vagy erősere tápolt kalandozóval, aki így repülhet.

Harcos amazon (7): Szintén kalandozó pakli fontos lapja, természetesen *Az átalakulás korával* használtuk együtt, pl. *Glóriát*, *Múló szintlépést* vagy *Apró szintlépést* keresve elő. Majdnem olyan jó, mint a galetkik *Kamdemuja* (és ha lesz még több használható szintlépés lap, még jobb lesz). Kereshetsz vele akár *Arkhon*, a *vezért* vagy *Kalandozó álmokat* is.

Arkhon, a vezér (7): Ha a kalandozó pakli mégsem fog előfordulni versenyen (szerintem elő fog), akkor persze ezek a 7-es értékek csökkennek, de ez a lap is mindenképpen berakandó egy ilyen összeállításba. 4-ért 2/3, és tápolja a többieket, ez némileg erősebb, mint a régi idők alultáplált kalandozói.

Egyesített lelki energia (7): Minden lényes paklinak használnia kell lapeszedést, és szerintem ez (*A szkarabeuszok átka* után) egy igen jó választás: olcsó, univerzális, instant. Persze csak ha sok lényvel játszol.

Szinaptikus matador (7): Amikor hordázol, és már kezdenek elfogyni a lapjaid, akkor ez a tökéletes lap: háromért kapsz egy 2/1-es repülő lényt, 2-ért meg húzol két lapot, mindez egy lapba kombinálva, ami nehezen counterelhető. Amikor esetleg sok varázslat van a kezdedben, akkor ne rakd ki.

A bajnokok reggelije (5): Szintén használható a kalandozókhöz, de nem annyira fontos. Az a gond vele, hogy nem lény, se irtás, se counter, se rárakott szintlépés. Amúgy, ha nem ellenvarázsolják, hasznos (főleg, ha két lényre tudod kijátszani).





THARGODANOK FÖLDJE

Teljes napfogyatkozás (10): Igen-igen univerzális, erős lap! Hordába, ha viszonylag sok egyszínű lényt használsz (pl. Leah vagy Chara-din). A legtöbb etnikum pakli egyszínű, ezekben kiváló. Ugyanígyen paklik ellen -1/-1-gyel gyilkos (ha egy-két ilyen kiraksz, a legtöbb lény halvaszületik). Még kontroll ellen is jó, pl. Sheranra kirakva szomorkodik *Melkon*, a *Sheran védősárkánya* és a *Rovarsámán* is! Az egyetlen, amire oda kell figyelni, hogy a te lényeidre és az övére ugyanúgy hat, tehát ha mindketten ugyanolyan színű lényekkel nyultok, akkor nem biztos, hogy érdemes kitenni.

Őrütl Montrix (9): Egy jó hordalány, aminek egy az alapsebzése! Mire felkel, már 2/5-ös, aztán 3/4, 4/3, 5/2, és mindez három varázspontért! Az a pár életpont sebződés nem nagy gond, persze úgy kell összerakni a hordát, hogy te négy-öt ÉP-ben maradj, amikor az ellenfél elpusztul, mert akkor használtad ki optimálisan az erőforrásokat.

Thargodan maszk (7): Lényre tett tárgy, ez szomorú. DE: az alapprobléma, miszerint a lény kilóvik alóla, itt kezelve van: nemcsak megmenekül a lény, de erősödik, sőt, a hasonló lapokkal ellentétben, nem kerül passzívan a tartalékba sem. Ha gonosz lényekkel játszol, és a másik alapprobléma, a csont kérdése megoldhatóan tűnik, rakd be!

Tguarkhan kölyök (5): Persze, lehet vele ügyeskedni (ld. pl. remek rejtvényemet), de azért csak egy 0/1-es lény, amit simán lelőnek (na jó, legalább *A gyenge erejével* nem). Azért ki lehetne próbálni egy Thargodan paklit, ott eddig csak nagy lények voltak...

Ylgoroth (7): Sok VP-ért nagy/nagy, meg repül. Az ilyenfajta lények közül a jobbak közé tartozik, mert nem csak kézből lehet kijátszani, van Büntetése (ha nem is rettentő nagy), és a védő képessége is jó lehet, ha kevés ÉP-ben vagy. Ha egy kontroll pakliban valahogy kiizzadod kézből, és felhúzd vele a *Láncvillámokat*, *Villámcsapásokat*, nyert ügyed van.

Zinthurg börtönőr (6): Régen ez iszonyú tápnak számított volna: hat varázspontért hatot sebek lényeken, elosztható, vagy egy 3/3-as (lények ellen 5/3-as) lényt kaphatok. Ma már

ez inkább átlagos erejű lap. Varázslatként gyakrabban fog jönni, leszedhető vele egy nagyobb, két kisebb, esetleg három kicsi lény. Ez hasznos, de ezzel a lényvel azért annyira nem járok jól.

Diz'ox nyílpuskás (6): A kalandozó pakli újabb vonulatának jól használható lapja, főleg hordák ellen. Olesón kijön, azt az egy szintlépést azért meg lehet oldani (pl. *Apró szintlépés*, *Kalandos álmok*), és biztonságosan leirt körönként egy lényt. Azért sérülékeny, és amikor 2/3-as, akkor sebez kettőt, amikor 3/4-es, akkor négyet, ezt majdnem az űrosztból is megtehetné. A játékosba lövöldözés hatékony kivégző módszer is lehet (pl. *Febérbérc templomával*, egy körben nyolcat, majd az ellenfél körében még négyet sebezve).

Kalandos álmok (7): Szinte csak az új lapokból összerakható egy életképes, bár aligha versenygyőztes kalandozó pakli! Azért mindenképpen javasolom melléjük az *Átalakulás korát*, olcsó szintlépéseket és countereket. A *Kalandos álmok* az első szintlépést ingyen teszi a kalandozóra (bármilyen kalandozót kijátszol, már rakhatod is rá, akár életmentő hatásként is), a másodikat egy varázspontért (már egyből az ellenfél körében mehet). Nagyon finom! Simán nyerhetsz egyetlen kis vézna kalandozóval, amin ezzel négy-öt szintet léptetsz. Azért közben nem árt valamilyen lapból is szintlépést rakni rá, ami megvédi az irtásoktól.

Zén szolgálja (5): Nem biztos, hogy ennyi jó lap mellett még befér a kalandozókhöz, a gyilkos kontroll ellen biztosít némi védelmet, persze először őt fogják leszedni, de azzal sem jártál nagyon rosszul.

A mélység démóna (6): Erről a lapról igencsak eltértek a vélemények, szerintem nem rossz hordába ütni, lényleszedésnek, persze a korábbiak alapján vigyázni kell, ne rakj túl sok olyan lapot be, ami rajtad sebez (de túl keveset se). Mások azt mondják, túl sok az öt életpont sebződés. Nos, meglátjuk.

MAKÓ BALÁZS

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Mi történik akkor ha egy Zombira kijátszott Negatív energiát Célpontválasztással átirányít az ellenfelem az én Agglomerátoromba?

A Negatív energia szövege szerint a lap sikeres kijátszása után kell annyi életpontot áldoznom, amennyi a célpont idézési költsége. Mivel a Célpontválasztás még reakció, ezért még a sikeres kijátszás előtt megváltoztatja a célpontot. Vagyis a Negatív energia célpontja a sikeres kijátszaskor már az Agglomerátor, így öt életpontot kell áldoznom, és a lény a gyűjtőbe kerül.

Mi történik akkor, ha kijátszok egy Mana-sajtolást, az ellenfelem pedig Célpontválasztással átirányítja magára?

Mivel nem a lap célpontja sebződik és a lap hatását sem ő választja meg, ezért a Célpontválasztás csak azt befolyásolja, hogy ki húzza a lapokat, vagy ki kap manát. Sebződni és választani továbbra is a lap kijátszója fog.

Kijátszok egy Előnyös üzletet, az ellenfelem ellenvarázsolja, én Majd legközelebbel válaszlok. Visszavehetem-e az előnyös üzlettel a Majd legközelebbet?

Igen, mivel a reakciók visszafelé kezdenek el végrehajtódni. Először létrejön a Majd legközelebb, nem jön létre az ellenfél ellenvarázslata,

de visszaveheti a lapot, és visszakapja a varázspontot, majd a végén létrejön az Előnyös üzlet, és ekkor már a Majd legközelebb a gyűjtőben van.

Mi történik akkor, ha egy Vörös rakolits és egy Pyrk vípera harcolnak egymással?

Nos, ha a vípera a támadó, és a rakolits lehel, ez esetben mindketten meghalnak, mivel a víperának is harci képessége van, és a harci képességek egyszerre hajódnak végre. Amennyiben a rakolits támadott, a vípera lenyeli őt, és ő nem tudja az egyes lehetével megölni a víperát. A rakolits a gyűjtőbe kerülésekor sebez harmat a víperába, a vípera pedig a rakolits gyűjtőbe kerülésekor kaphat egy jelzöt, amivel ezt a sebződést kivédheti. Ilyenkor a sorrendet az a játékos dönti el, akinek a köre van, vagyis jelen esetben a rakolits gazdája.

Másolhatja-e A tudomány áramát az ellenfél?

Igen. A lapon az a szöveg szerepel, hogy „nem másolható”, vagyis csak számodra tilos a dolog, az ellenfélnek szabad.

Mi történik a kör végén, ha a Sir Lonil Zomar kijátszására Hű ábránddal reagáltam?

Semmi, Zomar nem esik le. A két lap ugyanis ellentmond egymásnak, és ilyenkor a szabályok szerint az asztalon maradó lap állandó hatása mindig erősebb a kijátszott lap egyszeri hatásánál.

Megakadályozhatom-e Az esszencia elnyelésével az Angyali bűbájjal visszabozott lényt?

Igen, mivel az Angyali bűbáj szövege szerint a lény visszahozását úgy kell tekinteni, mintha kijátszottam volna.

Hatásnak számít-e a büntetés?

Igen, az asztalon maradó lapok speciális képességei, pár kivételtől eltekintve (pl. harci képességek) hatásnak számítanak.

Cselekedetnek számít-e a követő leszedése?

Igen, utána az ellenfélnek van joga cselekedni.

Gyűjtőbe küld-e A hallucináció börtöne egy varázslattal nem célozható lényt?

Nem. Az egy hatás, hogy amikor A hallucináció börtöne a gyűjtőbe kerül, akkor vele megy a célpont lap is, de a célpontot a lap kijátszaskor kell megválasztani, vagyis nem választhatok olyan lapot, amit nem lehet varázslattal célozni.

Mi történik, ha Alaptalan reményt, vagy A batalom torzulását játszom ki Morgann tanítványá mellett?

A szabály egyértelmű: először mindig létrejön a lap hatása, majd utána következnek azok a dolgok, amiket más, asztalon lévő lapok eredményeznek. Vagyis először semmizek vagy hűzök, és csak utána dobok a követő miatt.

Megakadályozhatja-e Az esszencia elnyelése Az örület fanatistát?

Nem. Ez az eset mindenben hasonlít arra, amit a Krónika 69. számában írtunk Az Alattomos fekete csapról és az Illúziósárkányról. Vagyis adott egy lap, ami a lények kijátszását akadályozza meg, és adott egy varázslat, aminek eredményeképpen játékba kerül egy vagy több jelző lényem. Mivel itt varázslatot játszok ki, ezért Az esszencia elnyelése ezt nem akadályozhatja meg.



VI. HKK Nemzeti Bajnokság

Sarkadi Zsolt győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 Láncvillám
- 2 Virrasztók
- 3 Őrjögő szilmill
- 2 Vészmadár
- 3 A forrás érintése
- 3 Energizáció
- 3 A kalmárok itala
- 3 A mágusok átka
- 3 Tulajdonságlopás
- 2 A szkarabeuszok átka
- 2 Az ősmágus kívánsága
- 3 Manasajtolás
- 3 Az erős ereje
- 3 Gyorsaságpróba
- 3 Szellemkalapács
- 2 Szilmill sámán
- 1 Nagyobb halálvarázs
- 4 Fókuszált mágia

Kiegészítő pakli:

- 3 Talbot szava
- 3 Agyhálál
- 3 Kritikus tömeg
- 3 Átkozott bőr
- 3 Hamis arany
- 2 Troglodita herceg
- 2 Anyagi robbanás
- 2 Védőangyal
- 2 Az éhínség parányi gyöngye
- 2 Alaptalan remény

Baross Ferenc paklija:

- 3 Majd legközelebb
- 3 Spóra
- 3 Protolisk lárvá
- 3 Az élettelenység megcsúfolása
- 3 Szilmill spórák
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Koreni sün
- 3 Őrjögő szilmill
- 3 A tűz oltára
- 3 Szokatlan ceremónia
- 3 Betelgeuse
- 3 Bohócmolod
- 3 Szilmill sámán
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 Ősi templom
- 2 Ilitian

Kahn Evarth paklija:

Szabálylap: Támadó taktika

- 3 Fényfőnix
- 3 Sötét mágia
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Majd legközelebb
- 3 Az erős ereje
- 3 Szilmill hordavezér
- 3 Szilmill osztagparancsnok
- 3 Vámpírbébi
- 3 Nagy pulzánsmágia
- 3 A védelem itala
- 3 Koreni sün
- 3 Szilmill fanatista
- 3 Tükördélom
- 3 Varázssólyom
- 3 Asztrálszárnyas

Szalontai Gyula paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 Tulajdonságlopás
- 2 Láncvillám
- 3 A szkarabeuszok átka
- 3 Megszakítás
- 2 Az ellenállás megtörése
- 3 A hatalom torzulása
- 1 Ősmágus kívánsága
- 3 A tudomány ára
- 3 Majd legközelebb
- 3 Kielezett küzdelem
- 3 Őrjögő szilmill
- 3 A mágusok átka
- 3 Energizáció
- 2 Lohd Haven hiktótsa
- 3 Fürkésző
- 3 A kalmárok itala

ŐSÖK VÁROSA

A Hatalom Kártyái legrangosabb versenyét az idén augusztus 9-e és 11-e között rendeztük. Az első két nap összecsapásaira a korábbi kvalifikációs versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségéből vártuk a legjobb 50 játékost (persze nem tudott mindenki eljönni, így is, néhány tartalékkal kiegészítve, 45-en vágtak neki a maratoni küzdelemnek, a mostani HKK mezőny színe-java). A harmadik napra pedig szokás szerint az első két nap összesített eredménye alapján jutott be a legjobb 16 játékos. Rögtön a verseny kezdetén egy érdekes újdonság fogadta az érkezőket: Kahn Evarthnál fogadni lehetett a Nemzeti győztesére, kidolgozott odds-okkal (persze csak 1-2 százast kockáztattak a résztvevők, de jó móka volt).

Az első napon csak Ősök Városa volt a formátum (kiegészítve szokás szerint az *Ősi rúnával*, amit többen használtak is). Ezen a versenyen a legtöbbit használt lap az *Őrjögő szilmill* volt, többen építettek rá sok kis lényes (pl. *Szilmill spórák*, *Spóra...*) ill. *Mágusok átka*s paklikat; de láttunk hordát, kontrollt, goblinos-tárgyas és galetki paklikat is. A versenyt, némi meglepetésre, főlényesen nyerte Sarkadi Zsolt, érdekes kombós pakliját, csakúgy, mint a másik három helyezettét, leirom, böngésszéktek. Zsolt így elvihette az első napi ultraritka lapot, és kiváló helyzetben várhatta a második napot (természetesen be is jutott azután a 16 közé). A második helyen Kahn Evarthot, a harmadikon Baross Ferencet, a negyediken pedig Szalontai Gyulát köszönhettem. A legtöbb játékos persze azt számolgatta, hány győzelem van még szüksége másnap, hogy biztos bejutó helyen végezzen. Érdekességek erről a napról:

- Báder Mátvás az *Őrjögő szilmill*je és 13 lény segítségével -23-ba sebezte le Baross Ferencet, aki azonban *Szilmill sámánjával* és 6 lényével pont 1 életpontra gyógyult, majd nyert!
- Dönczi Krisztián viszont hasonló módon 75 ÉP-t sebzett, amiből Panyik Zoltán csak 52-t tudott volna visszagyógyulni.



A BRONZ MECCS (BÁDER MÁTVÁS ÉS KUNDRATH GERGELY)



A DÖNTŐ (ABBAS KRISZTIÁN ÉS BAROSS FERENC)

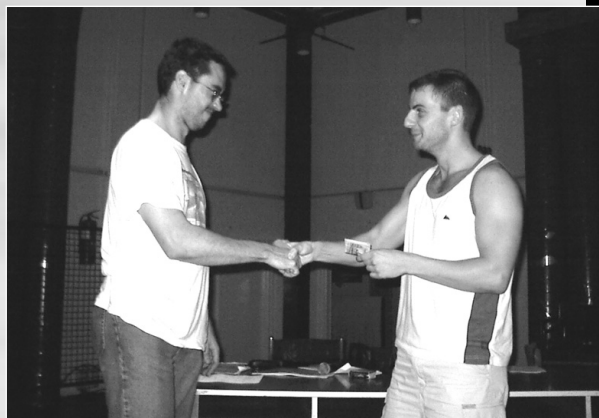
TILTOTT MÁGIA

A második napon tiltott mágia versenyt rendeztünk, ahol a leg-erősebb koncepciók egyes kulcslapjait nem használhatták a versenyzők. A két legkedveltebb (és erős) paklinak az óriások (3 *Bűvös erdővel* vagy ezek nélkül), illetve az *Elenios követője-Terc* köré épülő bizonyult, de láthattunk avatáros paklit, hordát, *Dorndon követővel* játszó, pici lényes, kalandozó, galetki, paklifogyasztó, épületes, goblinos-tárgyas, kontroll, víziós, *Bűvös erdőre* alapuló, *Hatásvadászattal* operáló, és nagy lényes (*Idéz-rúnával*) paklit is, a nekem sok örömet okozó változatosság tehát különösképp jelen volt ezen a napon.

A győzelmet végül Gellért Ákos szerezte meg, a második Marofka Máttyás, a harmadik Szinay Péter, a negyedik pedig Panyik Zoltán lett.

Érdeklenség a második napról:

• Juhász Ferenc *Pulzáló manazárak* és *Moa ékszerke* segítségével +17 VP-vel drágította a varázslatokat.



A NEMZETI BAJNOK (ABBAS KRISZTIÁN)

Szinay Péter paklja:

Szabálylap: 3 *Bűvös erdő*

Követő: Melák, az óriás

- 3 Félenk yathmog
- 3 Albínó küklpsz
- 3 Nyugodt pentadron
- 3 Ósi szertartás
- 3 Alattomos fekete csáp
- 3 Halálóriás
- 3 Muhartalpú mameluk
- 3 Kőóriás
- 3 Bunthar
- 2 Taposás
- 3 Óshonos óriás
- 3 Ekharion
- 3 A föld oltára
- 3 Dombi yeti
- 2 Negatív robbanás
- 3 Morgan átkozott ajándéka
- 2 Az óriások földje

Panyik Zoltán paklja:

Követő: Elenios követője

- 1 Iltian
- 2 Energiaspirál
- 3 Száguldó idő
- 3 Negatív energia
- 3 Az erős ereje
- 3 Kedvenc
- 2 Tudatcsapás
- 2 Az utolsó mondások könyve
- 3 Manasajtolás
- 3 Lohd Haven sáhkánya
- 3 Folrang
- 3 Terc
- 3 Denerissa éneke
- 2 Lohd Haven hiktoltása
- 3 Az egyesült entitás döntése
- 3 Orrfricskázás
- 3 Gyors reflex

Gellért Ákos győztes paklja:

Követő: Elenios követője

- 2 Energiaital
- 2 Rohanó idő
- 2 Ork kölyök
- 2 Szokatlan ceremónia
- 3 A béke szigete
- 3 Harcos hárpia
- 3 Denerissa éneke
- 3 Szörnyecsábítás
- 3 Szilmill spórák
- 3 Terc
- 5 Fókuszált mágia
- 3 Quwang
- 3 Folrang
- 3 Visszavágás
- 3 Kedvenc

Marofka Máttyás paklja:

Követő: Melák, az óriás

- 1 Óriások Földje
- 3 Ekharion
- 3 Az erős ereje
- 3 Nyugodt pentadron
- 3 Bunthar
- 3 Féregszint
- 3 Albínó küklpsz
- 3 Az erős gyengéje
- 2 Sziklaóriás
- 3 Óshonos óriás
- 2 Muhartalpú mameluk
- 3 A béke szigete
- 3 Sziklaóriás sámán
- 3 Az óriások fájdalma
- 3 Halálóriás
- 2 Lohd Haven hiktoltása
- 2 Dombi yeti

És íme álljon itt a 16 bejutó neve és teljesítménye (mindkét nap 6-6 forduló volt, a győzelem 3, a döntetlen 1 pontot ért):

1. Szinay Péter 27 pont
2. Marofka Mátvás 27
3. Sarkadi Zsolt 27
4. Kahn Evarth 25
5. Baross Ferenc 25
6. Panyik Zoltán 25
7. Dönczi Krisztián 24
8. Báder Mátvás 24
9. Tóth Dávid 24
10. Gellért Ákos 24
11. Kundraht Gergely 24
12. Szalontai Gyula 24
13. Gaál Vilmos 23
14. Abbas Krisztián 23
15. Lévai Sándor 22
16. Szalontai Norbert 21



A LEGJOBB NYOLC

Látható tehát, hogy szoros volt a küzdelem, most senki nem húzotta el 30 vagy még több ponttal, és hogy a 7 győzelmek közül csak 1 versenyző tudott bekerülni, ennél több pont viszont biztos továbbjutást jelentett.

A harmadik napon a bejutott játékosokat két darab nyolcas csoportra osztottuk, és így mérkőztek tovább. Először is frissen bontott válogatás volt két csomag Sötét kor és egy csomag Két világ közt kiegyesztőből. Ebből kellett legalább 40 lapos, négyszínű paklikat kialakítaniuk a versenyzőknek, majd három körös svájci rendszerben folytatódott a küzdelem mindkét csoportban. Az első két napi helyezés most is beszámított: aki az első négy helyen végzett, +3 pontot (egy győzelem), az 5.-8.-ak +2 pontot, a 9.-12.-ek +1 pontot kaptak. Sajnos, egy kizárás is borzolta a kedélyeket: Rém András (tartalék volt) diszkvalifikálnunk kellett, mert megegyezés (csalás) útján indulhatott a harmadik napon Szalontai Norbert helyett, aki „véletlenül” elkészt.

A draft népszerű, erős lapjai közül párat megemlítenék: *Transzformáció*, *Gyülesterem*, *Druida*, *Az erdő bosszúja*.

A két csoportból a svájci küzdelem után az alábbiak kerültek a továbbjutást jelentő első 4 közé:

A csoport:

1. Báder Mátvás
2. Szinay Péter
3. Baross Ferenc
4. Kundraht Gergely

B csoport:

1. Marofka Mátvás
2. Panyik Zoltán
3. Abbas Krisztián
4. Lévai Sándor

Innentől, ugyanezekkel a paklikkal, egyenes kieséssel folytatódott a verseny, igazi párharcokat láthatott a közönség, már időkorlát nélkül. A döntő három nyert meccsre, a többi összecsapás két nyertre ment.

A négy közé jutásért Báder Mátvás Lévai Sándort, Abbas Krisztián Szinay Pétert, Baross Ferenc Panyik Zoltánt, Kundraht Gergely pedig Marofka Mátvást verte meg.

A döntőbe jutásért Abbas Krisztián Báder Mátvás felett diadalmaskodott, Baross Ferenc pedig Kundraht Gergelyt győzte le.

A végző sorrend pedig a szokásos kiélezett, nagy koncentrációt igénylő küzdelemben, fordulatos mérkőzések során a következőképpen alakult:

A VI. HKK Nemzeti Bajnok:
Abbas Krisztián

2. helyezett:

Baross Ferenc

3. helyezett:

Báder Mátvás

4. helyezett:

Kundraht Gergely

Abbas Krisztián legjobb lapjai közül az *Energiagyémántot*, a *Szökökutatót* és a *Dezintegrációt* emelném ki; Baross Ferencnél *Iltiant*, *Az erdő bosszúját*, valamint sok galetkit és testrészt; Báder Mátvásnál a *3 Gyülestermet*, az *Ósi tekerceseket*, és a *Drakolder rémúrmat*; Kundraht Gergely pedig egyszerűen lényeivel hengerelt. Minden helyezettnek külön gratulálók, remekül helytálltak!

Érdekeségek a harmadik napról:

- Rém András erőfitogtatott *Harcos bárpiájával* 15-öt ütött be hirtelen, és mivel *Sorvasztó érintést* is rakott rá, 30 lapot dobott a pakliból is!

- Kahn Evarth egyik meccsén *3 Várászólyommal* és *3 Koreni sünnel* nyitott, nyert is!

Akinek most nem sikerült, újra próbálkozhat jövőre, a VII. HKK Nemzeti Bajnokságon, a győztes személye állandóan változik, eddig csak a HKK egyik legjobb játékosa, Sass Tamás tudott kétszer is Nemzeti Bajnok lenni.

MAKÓ BALÁZS

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. október 10.



Júliusi feladványunknak több lehetséges megoldása is volt, bár ezek ugyanarra az alapelvre épültek. Most bemutatok egy lehetséges megfejtést:

- | VP | ÉP | Ellenfél | ÉP-je |
|---|---------------------------------------|----------|-------|
| 1. Kijátsszom az <i>Irányított manakisülést</i> , az ellenfelem nem tudja ellenvarázsolni az előző körbeli <i>Ellenállás megtörése</i> miatt. | 6 | 20 | 20 |
| 2. Kijátsszom a <i>sűrűkeállomány aktívizálását</i> . | a. Az ellenfelem nem ellenvarázsolja. | 20 | 4 18 |
| 3. Kijátsszom a <i>Minőségi cserét</i> , eldobom a <i>Transzformációt</i> , kézbe veszem a <i>pakliból A kockázat árát</i> , eldobom onnan a <i>Pboebiust</i> . | 18 | 4 | 16 |
| 4. Kijátsszom a <i>kockázat árát</i> , felhúzok három lapot, köztük minimum két olyant, ami 2 VP-be kerül, és lehet rá húzni (a továbbiakban cantripeknek nevezem őket, és összesen öt van belőlük a pakliban). | 16 | 4 | 14 |
| 5. Kijátsszok két cantrip lapot, felhúzom a maradék lapokat. | 12 | 4 | 10 |
| 6. Kijátsszom a 3. felhúzott cantrip lapot. | 10 | 4 | 8 |
| 7. Kijátsszom a <i>Természeti katasztrófát</i> . | a. Az ellenfelem nem dob neki lapot. | 8 | 4 2 |
| 7. Kijátsszom a <i>Valamit valamiértet</i> . Az ellenfelem 0 ÉP-re kerül, és nem tud ÉP-t áldozni ahhoz, hogy kijátssza <i>Az istenek küldöttét</i> . Ha közben bármikor ellenvarázsolni próbálna, én agybénítom kétszer, és akkor kettővel kevesebb cantrip lapot játszok ki. Győztem! | 6 | 4 | 0 |
| b. Az ellenfelem eldobja a két counterét a katasztrófához. | 8 | 4 | 6 |
| 7. Kijátsszok újabb két cantrip lapot. | 4 | 4 | 2 |
| 8. Kijátsszom a <i>Valamit valamiértet</i> . Az ellenfelem 0 ÉP-re kerül, és nem tud | | | |

ÉP-t áldozni ahhoz, hogy kijátssza *Az istenek küldöttét*. Győztem!

- | | | | | |
|---|--------------------------------------|---|----|----|
| 2 | 4 | 0 | | |
| b. Az ellenfelem ellenvarázsolja, én agybénítom kétszer. | 20 | 0 | 14 | |
| 3. Kijátsszom a <i>Minőségi cserét</i> , eldobom a <i>Transzformációt</i> , kézbe veszem a <i>pakliból A kockázat árát</i> , eldobom onnan a <i>Pboebiust</i> . | 18 | 0 | 12 | |
| 4. Kijátsszom a <i>kockázat árát</i> , felhúzok három lapot, köztük minimum két olyant, ami 2 VP-be kerül, és lehet rá húzni (a továbbiakban cantripeknek nevezem őket, és összesen öt van belőlük a pakliban). | 16 | 0 | 10 | |
| 5. Kijátsszok két cantrip lapot, felhúzom a maradék lapokat. | 12 | 0 | 6 | |
| 6. Kijátsszom a <i>Páros gyógyulást</i> 2 VP-ért, az ellenfelem is gyógyul egyért. | 10 | 6 | 7 | |
| 7. Kijátsszom a 3. felhúzott cantrip lapot. | 8 | 6 | 5 | |
| 8. Kijátsszom a <i>Természeti katasztrófát</i> . | a. Az ellenfelem nem dob neki lapot. | 6 | 6 | -1 |
| 9. Kijátsszom a <i>Valamit valamiértet</i> . Az ellenfelem 0 ÉP-re kerül, és nem tud ÉP-t áldozni ahhoz, hogy kijátssza <i>Az istenek küldöttét</i> . Ha közben bármikor ellenvarázsolni próbálna, én agybénítom kétszer, is akkor kettővel kevesebb cantrip lapot játszok ki. Győztem! | 4 | 6 | -1 | |
| b. Az ellenfelem eldobja a két counterét a katasztrófához. | 6 | 6 | 3 | |
| 9. Kijátsszom egy újabb cantrip lapot. | 4 | 6 | 1 | |
| 10. Kijátsszom a <i>Valamit valamiértet</i> . Az ellenfelem 0 ÉP-re kerül, és nem tud ÉP-t áldozni ahhoz, hogy kijátssza <i>Az istenek küldöttét</i> . Győztem! | 2 | 4 | -1 | |

Szerencsés nyerteseink: Somogyi Gábor Albertirsáról, Pfliegler Walter Miskolcraól és Tuska Gábor Debrecenből. Nyereményük egy-egy csomag Sötét Kor. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 1 életpontod, 13 varázspontod és 1 szörnykomponensed, az ellenfelednek 15 életpontja és 10 varázspontja van. Te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

Beküldési határidő:
2002. október 10.

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

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KIJÁTSSZOTT LAPJAI:

- Chara-din követője (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- 3 db Tguarkhan kölyök (C)
- Kisebb zan (D)
- Küirt (F)
- Thargodan maszk (C)
- Teljes napfogyatkozás (C)
- Csápos otagi (C)
- Ulthadron támadás (C)

Chara-din követőjén nincs jelző.

ELLENFELED KIJÁTSSZOTT LAPJAI:

- Árnylord (L)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A gyenge ereje (F)
- Villámcsapás (F)

Az *Árnylord* az őrszobtan van.


ELLENFÉL ÁLLÁSA: 15 ÉP, 10 VP, 0 SZK



**Ellenfeled
kezében levő
lapjai**

**Ellenfeled
kijátszott
lapjai**

A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 13 VP, 1 SZK



Charadin követője
Hátréte: Charadin Jára
Követő

A fő hátréteben bármely játékos megnevezheti 15 más EP-t. 1 EP aktiválás után azonnal a fő hátrétebe kerül. Amennyiben a fő hátrétebe kerül az EP, akkor a fő hátrétebe kerül a következő szöveg: „A következő szöveg a következő szöveg.”

© 2007. A Jászol

Kijátszott lapok



Kár
Hátréte: Kár
Kár

1 EP egyenes passzív lap.
Aktíválható.

„A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja.” — Csomor

© 2007. A Jászol



Késélib Zám
Hátréte: Késélib Zám
Késélib Zám

1 EP
Késélib Zám: 1 szövegkomponensre is aktiválható. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja.

© 2007. A Jászol



Thugodan maszk
Hátréte: Thugodan maszk
Thugodan maszk

1 EP
Thugodan maszk: a kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja.

© 2007. A Jászol



Egyes magfogó inkvizitor
Hátréte: Egyes magfogó inkvizitor
Egyes magfogó inkvizitor

1 EP
Egyes magfogó inkvizitor: a kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja.

© 2007. A Jászol



Csapós otlogi
Hátréte: Csapós otlogi
Csapós otlogi

1 EP
Csapós otlogi: a kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja.

© 2007. A Jászol



Ulthodron támadás
Hátréte: Ulthodron támadás
Ulthodron támadás

1 EP
Ulthodron támadás: a kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja. A kár a mindennek alapja.

© 2007. A Jászol

Kezeltben levő lapok

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.
 CEGLED – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem
 CYBERWORLD – Margitszigeti Alléikai centrum, Café Leger (a Margit hídnál)
 DEBRECEN – Káoszfellegvár, 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 Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.
 GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
 GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.
 HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ
 KAPOSVÁR – Latinka Művelődési Ház, Kossuth Lajos u. 1/9.
 KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsényi Dániel u. 11.
 MENEDÉK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Vártok utcából)
 MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrásy út 15.
 NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.
 NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Móríc 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 Művelődési Központ (Turul mozi).
 A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.
 SZEGED – Csongrádi sugárút 57.
 SZENTES – a kenyérgyár kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.
 VALHALLA PÁHOLY KÖNYVBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477
 VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Ady E. u. 3.
 ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ VERSENYEK

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 28. szombat, 10 óra.
Helyszín: Pécs.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 755 Ft a helyszínen, 550 Ft előre, fizetve a boltban.
Díjak: Sötét Kor paklik.
Érdeklődni lehet: Kratafila Mária, tel.: 30-431-7082.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 28. 10 óra (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Miskolc.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt: 06-30-388-4594.

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 06-30-243-9649.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 29. vasárnap, 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: 06-30-9245-850.

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.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: október 5., szombat, 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Minden lapból csak egyet lehet használni, tiltottak az ultraritkák.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Sötét Kor paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.

ÖSÖK VÁROSA

Időpont: október 6. 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Ösök Városa.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 70-242-7765.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 12. 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: 06-20-4433-779.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 13. 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: október 13., vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 500 Ft, 14 éven aluliaknak 300 Ft, vidékieknek 200 Ft.
Díjak: Ultraritka, paklik, ritkák.
Érdeklődni lehet: Törzs Sándor 70-310-8667.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 27. 10.30 (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Nyíregyháza.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: október 27. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Isteni szövetség, ahol tiltott a Mánia is, de nem tiltott a béka szigete.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

KÁOSZ GALAKTIKA AZ ELLENTÉTEK SZÖVETSÉGE

Időpont: október 12. szombat, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Bővebb felvilágosítás Bodor Pál Csaba: 20-355-1301.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, KGK paklik, Péndzj: 1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).

Extra nyereség: a nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyeresémenyialapot 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 összedrményt 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

szeptember 22. vasárnap: Star Wars
szeptember 28. szombat: Lord of the Rings
szeptember 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

november 2. szombat: HKK
november 3. vasárnap: Star Wars
november 9. szombat: KGK/Lord of the Rings
november 10. vasárnap: HKK
november 16. szombat: Hary Potter
november 17. vasárnap: Star Wars
november 23. szombat: Lord of the Rings
november 24. vasárnap: Elysium HKK
november 30. szombat: HKK

A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egységesen 11.00-kor kezdődnek. (Nevezni 10.00-tól lehet.) Ér-

deklódní 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.

MEGYEI LIGA

Szabályok: Minden megyei liga helyszínen ugyanakkor, ugyanazon versenyek lesznek lebonyolítva. Az eredményeket Tornay Tamásnál kell, leadni, aki összesíti □ket. A döntő □ azon a helyszínen lesz, ahol a legtöbb játékos játszott. Aki a 8 fordulóból legalább öten részt vesz, az elindulhat a döntő □n. Az ultraritka lapok tiltottak a versenyeken.

Helyszínek: Gyöngyös, Eger, Hatvan, □rinci
1. forduló: szeptember 21. Hagyományos verseny
2. forduló: szeptember 28. Hatalom korlátozása
3. forduló: október 12. Istenek háborúja
4. forduló: október 19. Varázslatok nélkül
5. forduló: október 26. Tárgyak és épületek nélkül
6. forduló: november 9. Isteni szövetség
7. forduló: november 16. Páros verseny
8. forduló: november 23. Hagyományos verseny
Döntő □ December 7. vagy 14., a TF-találkozót elkerül-
□ héten.
Minden verseny 10 órakor kezdődik.

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 PAKLIBAN VERSENYE: A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a Kartyák 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 beszélhetnek 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 öröpszit, nem közösek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, 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 fől lehet szerezni.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2002. október 19. 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Hagyományos verseny a szokásos tiltott lapokkal.

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**

Raymond E. Feist:

Megjelenik szeptemberben!

KRONDOR: Orgyilkosok

A Krondor saga 2. kötete
részlet

James két óriási polc között a falhoz tapadt, és akaratereje segítségével szinte eggyé vált a polcok között imbolygó halvány árnyékokkal. A kút mellett egyetlen férfi idősködött, aki szórakozottan hámozott egy almát, és időről-időre körbepillantott.

James gondosan számbavette a lehetőségeit. Megpróbálhatja az örbe hajtani a törét, ám nem sok esély volt rá, hogy a dobás halálos sebet okozzon. Esetleg rárohanhatna a férfira, de gyanította, hogy még számtalan gyilkos tartózkodik hallótávolságon belül, és amennyiben az ör felkiáltana, pillanatokon belül odasereglenének.

James néhány perccel korábban lopakodott be a konyhába, és amikor az ör megjelent, beugrott az egyetlen lehetséges búvóhelyre. Most mozdulatlanul lapult, és reménykedett, hogy az orgyilkos nem veszi észre árnyékát a kőfalon játszadozó többi árnyék között.

Amikor a férfi elfordult, James minden további gondolkodás nélkül cselekedett. Előlépett a polc mögül, és a polcok és a kút között álló hűsvágó pultot megkerülve hanyag léptekkel elindult az ör felé.

A léptek zajára a férfi felpillantott.

James elmosolyodott.

– Helló! – mondta, és ezzel nagyjából ki is merítette sivtaji kesh nyelvtudását.

A férfi egy pillanatra csodálkozva pislogott.

– Helló! – válaszolta, majd az orgyilkosok által használt nyelven feltett egy kérdést.

James még a polc mögött a tenyerébe rejtette a törét, és amikor a férfi megismételte a kérdést, egyetlen mozdulattal elvágta a torkát.

A férfi gurgulázva felnyögött, a nyakához kapva hátatántorodott, és a kút kaváján átesve a mélybe zuhant.

Hirtelen hangok csendültek fel a közelben. A zaj megriasztotta Jamest, így gyorsan felszökött a kút tetejére, hogy megismételje korábbi mutatványát. Bemászott a kút aknájába, felhúzta a lábát, majd térdét és vállát az őserög, kővel bélelt cső falának szorította. A végtagaiba nyilalló váratlan fájdalomtól halkan felkiáltott, és kénytelen volt ráébredni, hogy a legutóbbi alkalommal, amikor ehhez a mutatványhoz folyamodott, sikerült teljesen lehorzsolnia mindkét vállát és térdét.

Lassan araszolt felfelé az szűk aknában, útja minden egyes centiméterét kínosan megszenvedte, de végül már csak néhány láb választotta el a kút szájától. Tudta, hogy már nem sokáig bírja tartani magát, ráadásul ke-

let felé már világosodott az ég alja, úgyhogy ismét mászni kezdett, és néhány percnyi gyötrelmes kúszás után a kút pereme alá ért.

Hallgatózott egy kicsit, de mivel semmit nem hallott, óvatosan kikémlelt a kút pereme felett. Hat őrszem volt a közelben, négy közülük jól láthatóan aludt, a maradék kettő pedig csendes beszélgetésbe merült, így figyelmüket egymásra fordították, nem a kútra.

James úgy becsülte, hogy a beszélgető őrszemek nagyjából tíz lábnyira lehetnek tőle, és tudta, hogyha megpróbál kimászni, egyikőjük biztosan észreveszi. Némi töprengés után eszébe jutott egy megoldás, és ám-bár veszélyes volt, úgy döntött, megpróbálkozik vele.

Hátat fordított a két férfinak, és elkezdett óvatosan átkúszni a kút őrszemektől távolabbi pereme felett. Így még ha valamelyik orgyilkos felé is pillant, a halvány napkelte előtti derengésben talán nem tűnik fel neki, hogy a kút sziluettje egy kicsit eltorzult. James tisztában volt vele, hogyha a két férfi abbahagyja a beszélgetést, és valamelyikük figyelmesebben is az irányába néz, akkor holtbiztosan észreveszik, így némán fohászzkodott, hogy a hosszú, hiábavaló örködés után az őrszemek legyenek meggyőződve róla, hogy már senki nem próbál a kúton keresztül menekülni.

Vállát óvatosan átcsúsztatta a kútkaván, és hagyta, hogy a súlya lassan lehúzza a téglák mögé. Ha a sors kegyes, akkor Edwin már megtalálta vagy a másik nyomkeresőt, vagy Arutha előretolt felderítőit, és akkor a nagyherceg a következő nap, de legfeljebb két nap múlva megérkezik. Azt, hogy mi lesz velük, ha nem így történik, James inkább végig sem gondolta. Tisztában volt vele, hogy akkor nem sok esélyük van arra, hogy élve kijussanak az erődből.

Tenyerével a földre támaszkodott, és finoman leengedte magát. Amilyen halkan csak tudott, megfordult, és hátát a kút oldalának támasztva leült. Pár másodpercet pihent, majd kihúzta a kardját, mély lélegzetet vett, és figyelmen kívül hagyva háta és térdé sajgását, talpra szökött.

Eltelt egy-két pillanat, mire a két beszélgető orgyilkosban tudatosult, hogy valami nincs rendben, ám amint ez megtörtént, mindketten felpattantak. James futásnak eredt.

Az egyik orgyilkos felkiáltott. Kiáltására a társai is felébredtek, és mclán, álmos hangon tudakolták a riasztás okát. James egyenesen arra szaladt, amerre sejtése szerint a csapóajtó volt, és futás közben erősen fű-

lelt, hogy meghallja az üreget jelző kongó hangot.

A háta mögül jövő ordibálás azonban minden mást zajt elnyomott, így hiába hegyezte a fülét. Azonban nagyjából ott, ahol az ajtót sejtette, érezte, hogy a föld egy kicsit enged. Megállt, megfordult és néhány hüvelyknyit visszaugrott.

Lába alatt a föld mintha még egy kicsit sülyedt volna. James pár lépésnyit sietve visszahátrált, majd megvetette a lábát, mintha az üldözőire várna. Az orgyilkosok lelassítottak, és az apród aggódva látta, hogy a hat férfi szétterül, és jól láthatóan arra készül, hogy bekerítse.

Megfordult, és mintha pánikba esett volna, rohanni kezdett. Futás közben hallotta, hogy a háta mögött parancsokat ordibálnak.

Aztán felhangzott a várva-várt éles recsenés és robaj. James fürgén megfordult, és látta, hogy a terv bevált: mind a hat ember lezuhant a csapójátón. Amilyen gyorsan csak tudott, odarohant. Igaz ugyan, hogy pillanatnyilag ők voltak előnyben, James és társai azonban csak feleannyian voltak, mint az orgyilkosok.

Amikor odaért a csapójátó hozzá közebbi széléhez, felugrott, a levegőben megfordult, így a rámpán lefelé, az orgyilkosok irányába nézve ért földet.

Az összecementálódott sár meggátolta, hogy az ajtó bal oldala teljesen kinyíljon, és a rámpára essen, így az ferdén zuhant le, a föltötte álló emberek pedig egymásra estek. James erősen meresztette a szemét, hogy lássa, mi történik az egy szál fákllya által megvilágított rejtkszoba homályában, és közben szeme sarkából látta, hogy William és Treggar már harcba is szállt két örrel.

A következő pillanatban James érezte, hogy megcsúszik a sarka, és bárhogy igyekezett talpon maradni, mindkét lába kiszaladt alóla. Csontrepesztő huppanással érkezett a rámpára, néhány métert csúszott, ám közben sikerült két feltápáskodni készülő orgyilkost ismét levernie a lábáról.

James tovább csúszott, és látta, hogy az egyik orgyilkos nem is akar harcba szállni, inkább megpróbál kismászni mellette. James felé csapott a kardjával, ám nem találta el, és a férfinek sikerült feljutnia a felszínre.

Az apród nem fecsérelhetett több figyelmet a szökevényre, mivel egy másik orgyilkos felült mellette, és handszárjával visszakézből felé vágott. James egyetlen dolgot tehetett csak: hanyatt vetette magát a rámpán. A fejét ugyan erősen beverte, ám a penge csak a levegőt szelte át fölötte. Az apród továbbra is háton fekvé oldalra szúrta, és megölte a mellette ülő férfit.

Felült, és egy feketébe öltözött hátat látott maga előtt. Egy percet sem tévovázott, belemélyesztette a pengéjét. Fejét mintha kalapáccsal ütötték volna, és erősen szédült az előbbi eséstől.

Treggar egy halott orgyilkos fölött állt, és egy másikkal csatázott.

Williamet ketten támadták. A fiatal hadnagy kardjával az egyik ember felé dőfött, közben a másikat egy rúgással kényszerítette hátrálásra.

James rávetette magát a Williamet támadó két gyilkos

közül a közelebbire, és mire sikerült a földre gyúrnie, a fiatal tiszt ledőfte a vele szemben állót.

– Az egyik megpróbál meglépni! – kiáltotta James.

– Majd én elkapom! – kiabált vissza William. Átugrott haldokló ellenfelén, és felszaladt a rámpán.

Amikor a felszínre ért, látta, hogy a menekülő már több mint száz méternyi előnyre tett szert, és sebesen szalad lefelé egy lejtőn, az egyik hatalmas sziklában nyíló rés irányába.

William utánairamodott.

James és Treggar közben megölte az utolsó orgyilkost, és amikor a rámpa tetejére értek, még éppen látták, hogy William eltűnik a keleti bejáratnál.

– Menjen utána – mondta James –, és ha megölte azt az orgyilkost, vigye magával!

– Hová?

– Keressék meg Aruthát – felelte James. – Az eredeti tervem az volt, hogy visszamegyünk az istállóba, és tartjuk az ajtót, amíg Arutha meg nem öli a kinnrekedteket, aztán kinyitjuk, és beengedjük, hogy a többi is elintézzze.

– És nekünk hármunknak kellett volna tartani az ajtót a száznyi orgyilkos ellen?

– Ezért próbáltam meg javítani az esélyeinket, kapitány.

– És most mi lesz?

James felsóhajtott.

– Mondja meg Aruthának, hogy küldjön le ezen a nyíláson két tucat embert abba a szobába, ő maga pedig kelet felől közelítse meg az erődítményt. Próbálja meg faltörő kossal betörni a keleti kaput. Az orgyilkosok minden igyekezetükkel azon lesznek, hogy azt a kaput tartsák, így nem fogják észrevenni azt a néhány embert, akiket maga itt bevezet.

– És maga mit fog csinálni?

– Elterelem a figyelmüket – mondta James. – Ha rájönnek, hogy itt van egy felszínre vezető út, elvesztjük a legnagyobb előnyünket.

Úgy tűnt, Treggar mondani akar valamit, ám végül csak bólintott. Megfordult, és futni kezdett William után.

James szippantott néhány mélyet a friss levegőből, és egy percig nézte, ahogy a késő délutáni nap lassan lebukik a nyugati csúcsok mögött. Majd megfordult és visszasétált, le az ősi erődítmény mélyébe.

A csillagdokki gyerekek között William soha nem számított jó futónak, és Krondorban sem ő volt a legfürgébb kadét, de mindig is kitartó volt. Erre a kitartásra most is szüksége lesz, ha utol akarja érni az orgyilkost, mivel az szemmel láthatóan gyorsabb volt nála. William hirtelen rájött, hogy az orgyilkos komoly hibát követett el azzal, hogy az ősi vízmásos felé, a nyugati átjáró irányába kezdett futni, arra, amerről William és társai bejutottak az erődítménybe. Ha a másik irányba indult volna el, a keleti kapu előtt talán szövetségessé lett volna, de ha nem, dörömbölhetett volna, hogy felhívja magát a figyelmet, és akkor biztosan kap segítsé-

get. Azonban nem ezt tette, és ennek köszönhetően Williamnek most volt esélye.

Ott, ahol a vádi kiszélesedett, és nagy ívben észak felé fordult, ismét megpillantotta az orgyilkost. Közben leszaladt a domboldalon, látta, hogy a férfi tempója egy kicsit lassul. Akár az izgalom, akár a félelem kölcsönözte az orgyilkosnak a kezdeti gyorsaságot, most, hogy kicsit megnyugodott, óvatosabb iramot diktált magának, és hosszú, egyenes léptekkel futott.

William nem volt biztos benne, hogy az orgyilkos tudja, hogy üldözik, mivel a férfi menekülés közben egyszer sem nézett hátra. A fiatal hadnagnak hevesen kalapált a szíve, és a homlokáról csorgó verejték csípte a szemét. Sűrűn pislogott, hogy kitisztítsa a látását. Igyekezett egyenesen lélegezni, de a torka csontsáraz volt, és érezte, hogy egész teste sajog. Az alvás, a víz és az étel hiánya egyre jobban érezte hatását.

William a kötelességén kívül minden gondolatot kiűzött az agyából, kicsivel gyorsabb tempót erőltetett magára, és néhány perc múlva látta, hogy valamivel közelebb került az orgyilkoshoz. Fogalma sem volt, hogy hol van, arról sem volt sejtelme sem, hogy mennyit kell még futnia, amíg eléri a vízmosás bejáratától északra haladó ösvényt. Lehet, hogy csak néhány lépés van hátra, de az is lehet, hogy egy mérföld. Nem tudta, melyik a valószínűbb.

Még néhány percnyi futás után látta, hogy közte és zsákmánya között felére csökkent a távolság. Már alig száz méterrel volt lemaradva az orgyilkos mögött, amikor az hátranézett a válla fölött. Lehet, hogy megérezte a mögötte futó William jelenlétét, de az is lehet, hogy meghallotta a lépteit; mindenesetre most már tudta, hogy üldözik.

A férfi gyorsított tempóján, és a fiatal hadnagnak le kellett küzdenie a hirtelen rátörő csüggedést. Nem tudta ugyan, mi volt James terve, az azonban nyilvánvaló volt, hogy az apród nem akarta, hogy az orgyilkosok ráleljenek a fennsíkról az erőd mélyébe vezető bejáratra.

William beleerősített, és megpróbálta figyelmen kívül hagyni a lábában izzó fájdalmat és a mellkasából majd kiugró szívét. *Az orgyilkosnak is fáradtnak kell lennie*, gondolta. Aztán abból a gondolatból próbált erőt meríteni, hogy miért nem szabad kudarcot vallania. A hercegnek mindenképpen tudomás kell szereznie erről a helyről, arról, hogy hogyan lehet bejutni, és hallania kell a démonról. Felidézte magában a kötelességét, és mindazokat, akiket védelmezett: a királyi családot, a város népet, a palota szolgálóit. Aztán Taliára gondolt. Amikor eszébe jutott a démon, és megjelen előtte a véres rituálé képe, megfogadta, hogy inkább meghal, semmint hogy hagyja, hogy az a borzalom rászabaduljon a lányra.

Fájdalmasan lassan ugyan, de csökkent a távolság üldöző és üldözött között. Amikor William ezt észrevette, olyan lelkesedés töltötte el, hogy kimerültsége szinte ellillant. Nyilvánvaló volt, hogy az orgyilkos fárad, és hamarosan megáll, hogy szembenézzen vele.

A vádi kiszélesedett, és William már látta az ösvényt.

Itt intettek búcsút a két katonának, aki a kecskékkel és a szekerekkel elindult a pár nappal mögöttük haladó sereg felé.

Amikor az ösvényhez ért, az orgyilkos egy pillanatra megtorpant, és tétovázott, hogy merre forduljon, ám ezzel megpecsételte saját sorsát. Most már meg kellett fordulnia, hogy megküzdjön üldözőjével.

Meg is tette. Előhúzta handszárját, és felkészült a harcra. Nyilvánvalóan arra számított, hogy William lelassít és előhúzza saját fegyverét, ám a fiatal hadnagy ehelyett futás közben húzta elő kétkezes kardját, és közben a hosszú pengét a feje fölé emelte, még egy csatkiáltást is sikerült kipréselnie magából.

Az orgyilkos félreugrott. A váratlan roham megrémítette ugyan, de nem szedte el a fejét. Hárította William ütését, és megpördült, hogy szembenézzen támadójával. William még csúszott egy darabig a homokban, majd megállt, és ő is megfordult.

A két férfi végre szemben állt egymással. Az orgyilkos bal kezével előhúzott egy törst az övéből, és úgy tartotta, mintha ellenfele csapásait akarná kivédeni vele. William azonban tudta, hogy hosszú pengéje sújtásait csak egy bolond próbálná törrel hárítani, és az orgyilkos nem volt az. Nagyon figyel, mivel biztos volt benne, hogy a férfi nem tétovázna elhajtani a törst, ha lehetősége adódna rá. Afelől sem volt semmi kétsége, hogy ellenfele mindkét kezével tud harcolni.

Az orgyilkos alacsonyabb volt, mint William, és most, hogy térdeit enyhén megroggyantva várta, hogy mi lesz a fiatal tiszt következő lépése, különösen apró célpontot jelentett.

William lassan balra került, rést keresett az orgyilkos védekezésében. Kipihenten a krondori hadnagy legalább olyan gyors volt hosszú kétkezes kardjával, mint a legtöbb katona egykezes pengéjével, azonban most nagyon régóta nem alhatott. Tudta, hogy két vagy három csapása van, utána ki lesz szolgálatva az ellenfelének.

William előreszókkent, és ugrás közben megcsavarta pengéjét, hogy egy visszakezes ütést mérhessen a férfi jobb oldalára. Azt remélte, hogy az orgyilkos a handszárral hárítja a csapást, és imádkozott, hogy kétkezes kardja súlya alatt törjön ketté ellenfele könnyebb fegyvere.

Az orgyilkos azonban szemmel láthatóan megérezte a pengéjére leselkedő vészt, és hárítás helyett hátraugrott. William rögtön kapott a lehetőségen, és előrenyomult. Nem hagyta, hogy pengéje leírja a teljes ívet, ehelyett kicsit felélel rántotta, és hegyét az orgyilkos törvető karjától néhány ujjnyival jobbra irányította.

Az orgyilkos elhajtotta törét. A penge egyenesen William torka felé repült, illetve oda, ahol az akkor lett volna, ha a hadnagy végigviszi korábbi csapását.

Azonban így a penge elkerülte az ifjú hadnagy torkát, félrecsúszott a vállán, és a tunikája fölött viselt páncél nyakkivágása mellett mélyen belevágott az izomba.

– A fenébe! – kiáltott fel William, és a fájdalomtól könnybe lábadt a szeme.

Nem volt ideje belegondolni, hogy milyen balszerencés és volt, és hogy a tör miért nem egy kicsit jobbra találta el, ott, ahonnan valószínűleg lepattant volna a páncéljáról, mivel az orgyilkos nyomban támadásba lendült.

William alig bírta felemelni a kardját, hogy kivédje a férfi csapását. A következő pillanatban minden levegő kiszaladt a tüdejéből, mivel az orgyilkos vállával a mellkasába ugrott. Mindketten a földre estek.

Az ifjú hadnagy figyelmen kívül hagyta a vállában érzett égető kint, elgurult az orgyilkostól, és megpróbált talpra kecmeregni. Hirtelen iszonyatos fájdalom hasított az arcába, ahogy az orgyilkos megrúgta, és nyomban hátraesett. Az ég sárga és vörös színekbe öltözött, és lassan elhomályosult előtte a világ.

Minden erejével küzdött, hogy ne veszítse el az eszméletét, és egyszer csak rádöbbsent, hogy kiesett a kard a kezéből. Megpróbált felülni, ám nyomban egy újabb ütés érte. Már csak félig volt magánál, alig érezte a mellkasára nehezedő súlyt.

Heves pislogással próbálta az érzékszerveit működtésre bírni, ám amikor a látása kitisztult, és felnézett, csak a halált látta maga fölött. Az orgyilkos állt föllette; egyik lábával William mellkasára nehezedett, handszárját pedig a végzetes csapásra emelte.

William azonnal rájött, milyen szorult helyzetben van, és hogy tennie kéne valamit – megragadnia az orgyilkos lábát, és megpróbálni kibillenteni az egyensúlyából –, ám azzal is tisztában volt, hogy most képtelen lenne erre. A két felismerést között egy pillanat sem telt el, ám ebben a töredék másodpercben William látta, hogy az orgyilkos egy pillanatra megmerevedik, majd eldől.

Egy, a sajátjához hasonló páncélt viselő alak állt William fölött, ám eltelt néhány pillanat, mire a fiatal ember felismerte az alakban Treggar kapitányt.

A kapitány eltette kardját, és William mellé térdelt.

– Hallja, amit mondok?

William hevesen pislogott, és krákgova felelt:

– Igen.

– Fel tud állni?

– Nem tudom – suttogta William rekedten. – Segítsen talpra, és meglátjuk.

Treggar William hóna alá nyúlt, és felsegítette.

– Hadd nézzem – mondta a kapitány, és megvizsgálta William sebtét. Néhány pillanat múlva közölte: – Meg fog maradni.

William feje még mindig csengett, és alig állt a lábán, de hősiesen azt mondta:

– Ez jó hír.

– De a vágás mindaddig, amíg rendesen be nem tudjuk kötözni, úgy fog égetni, mint a tűz.

A kapitány letépett egy darabot a tunikájából, és szorosra a sebre szorította. William térdei majdnem összekulottak, Treggar azonban erősen tartotta.

– Nincs időnk rá, hogy elaludjon, hadnagy.

– Nincs, uram – felelte William gyenge hangon.

– Meg kell találnunk a herceget, és ha itt kell hagy-

nom magát, megteszem.

– Értettem, uram – mondta William, és rákényszerítette magát, hogy mélyeket szippantson a levegőből. – Megteszem, amit tudok.

– Tudom, Will – bólintott Treggar. – Most induljunk, és reménykedjünk benne, hogy megtaláljuk a herceget, még mielőtt azok az orgyilkosok rántkálnának.

William körbenézett.

– Hol van James?

– Visszament. Azt mondta, eltereli a figyelmüket, hogy inkább őt keressék, mint minket.

William semmit nem mondott, ám eltöprengett azon, hogy vajon benne is lenne-e ekkora bátorság. Jamesnek hihetetlenül óriási szerencséje van szüksége, hogy túlélje azt az időt, amíg ők megtalálják a herceget, és visszatérnek vele meg a seregével.

Elindultak kelet felé. Kezdetben lassan haladtak, ám ahogy William visszanyerte az erejét, gyorsítottak a tempón.

James körbenézett. Jó néhány percébe került, hogy elhordja a köveket, amelyek akkor hullottak le, amikor Williammel elmozdította a mennyezeten lévő repedés fölötti kőlapot, de végre elkészült vele. A porral nem tudott mit kezdeni, amennyire tudta, arrébbkotorta a lábával.

Elégedetlen volt ugyan az eredménnyel, de beletörődött, hogy ennél többet nem tud tenni, és elindult. Azt az irányt választotta, amelyről feltételezte, hogy elvezeti a céljához, anélkül, hogy feketébe öltözött, mindenféle gyilkos szerszámmal felszerelt dühös férfiak hada törjön rá.

– Ruthia – fohászzkodott halkán, és a szerencse istenőjét hívta segítségül. – Tudom jól, hogy néha kihasználtalak, és már nagyon rég el kellett volna látogatnom a szentélyedbe, ám ha most hajlandó lennél még egy kis kegyben részesíteni, esküszöm, hogy a jövőben sokkal rendszeresebben áldozok az oltárodnál!

Befordult a sarkon, és belépett egy hatalmas szobába. Mire észrevette, hogy az ajtó két oldalán emberek állnak mozdulatlanul, már túl késő volt. Megpördült, ám két kard szegeződött rá, és hirtelen három másik ajtón keresztül újabb fél tucat orgyilkos rontott a helyiségbe.

James körbepillantott, ám látta, hogy reménytelen a harc. Felemelte a kezét, és hagyta, hogy fegyvere a földre hulljon. Bajsza alatt halkán megjegyezte:

– Ruthia, ennyire határozottan azért nem kellett volna nemet mondanod!

Az egyik orgyilkos előrelépett, és visszakézből pofonvágt a Jameset. Az apród keményen a kopádlóra esett, mire a férfi durván a bordái közé rúgott.

Miközben az a kevés is kijött belőle, ami eddig a gyomrában volt, James köhögve szitkozódott:

– Ruthia, néha ritka szemét tudsz lenni!

Aztán a férfi fejbe rúgta, és James elvesztette az eszméletét.

A DALLAM ÉBREDÉSE

IV. rész

Bölcső titka

A novella **Gazdag László** időutazásos ötletén alapul. Az ihletadó mű „Olimpiai Expedíció” címmel elolvasható a honlapunkon (<http://bolcsek.portland.co.uk>)

– Barátaim! Nagy megtiszteltetés ért az elmúlt napokban: maga Maglitudor Professzor úr kért meg arra, bogy a bitelesség kedvéért személyesen meséljem el Bölcső törtéjét. Mint ahogy azt a laborban kifejtette: e rövid és szomorú történet különösen tanulságos lebet má, mikor elszabadultak az indulatok és a klánok acsarkodva egymásnak estek. Ez talán rádöbentti a jőzanabbakat a batalomért való marakodás értelmetlenségére és roppant veszélyességére is!

A Professzor úr azon kívánságának is hangot adott, hogy a mostanában gombamód szaporodó szövetségek számára is szolgáljanak útmutatásul e szavak; ne essenek prédájául a túlfűtött, uszító háborús szónoklatoknak. Talán bennük nyugszik egy szebb jövő csírája, s a mostani halkan elstutogott békeóhajainkat majd ők zenghetik el teli torokból....

Ami történt, az még mit sem sejtő lárvakoromban történt, hozzávetőlegesen a következőképpen:

Épp egy kiadós ásatáson voltam túl, s furcsa titkokat rejtő agyagtáblákkal a zsákomban bandukoltam hazafelé. Fejemben egymást kergették a gondolatok. Mire felésméltem, azon kaptam magam, hogy egy ősidők óta nem használt barlangjáratba tévedtem. Nyihe nyugtalanság kerített a hatalmába, hisz innen már nem lehetett messze a torzszülöttektől hemzsegő csatornaszint lejárata....

Vártam pár másodpercet, majd lélegzet-visszafojtva tettem egy bizonytalan lépést előre. A levegő meg se rezdült. Felszabadultan sóhajtottam. Ám a síri csönd egyszerre megtört, és tisztán kivehető léptek zajára lettem figyelmes. Azonmód kivert a veríték. Végigikáztak az agyamon mindazoknak a szörnységeknak a nevei, amelyek képesek cafatokra szagatni akár egy felnőtt galetkit is, s elfogott a rettegés! A léptek pedig egyre csak közeledtek és közeledtek...

A szívem a torkomban dobogott, amikor a vészjóslón ásitózó sötétségből egy szakadt rongyokba burkolt, hórighorgas alak bontakozott ki. Rémültem kiáltottam fel! Orromat égett hús bőze csapta meg. A jövevény testét rászáradt vér és korom borította, fejét pedig vastag gyolcskötetekkel tekerte be. Tépett ruházatán sértetlennek egyedül az a csillogó medalion tűnt, amit a nyakában viselt, s amin egy stilizált B-rúna tündökölt.

Ahogy félrehajtott fejfel füleltem, mintha halkan lihegett volna. Különös. Mikor a fejére pillantottam, az el-

nyűtt vászonszíkok mögül két, megfáradt szem tekintett le reám.

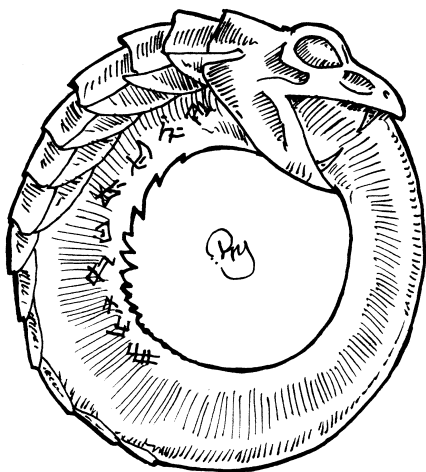
– Hála az Ősöknek, hogy rád akadtam, drága Mahul! – szólított a nevenem nagy meglepetésemre. – Már azt hittem, sohasem látlak viszont, kedves barátom! – folytatta. Én meg csak álltam meghökkenve, és egy hang sem jött ki a torkomon, miközben a furcsa idegen szemei huncut módon hunyorogtak. Ha nem lettem volna annyira megszeppenve, meg lettem volna győződve róla, hogy az arcát takaró lepel mögött mosolyog is.

– De nincs most erre időnk! – közölte szentvtelenül. – Rövid az előtünk álló éjszaka! Jer hát velem! – s ezzel felém nyújtotta kormos kezét. A mozdulat nyomán egy kis sé szétnyílt az oldalát fedő ruha, s övébe gyömöszölve két, megsárgult pergamentekercs világlott elő.

– De... de ki vagy te egyáltalán, és hon... honnan ismered a nevetem, mik... mikor még sohasem találkoztunk? – hebegtem, s próbáltam minél határozottabbnak látszani. Az idegen halkan felkuncogott:

– Hívj csak Bölcsőnek! Egyébként mi már találkoztunk, s mellesleg igen jó barátok vagyunk, még ha most





nem is emlékszel rám! De hogy mindezt megértsd, az elején kell kezdenem. – közölte nemes egyszerűséggel. Szavait hallva valami furcsa bizalomfélét kezdtem érezni Bölcső iránt. Félelmem utolsó szikrája is elpárolgott, átadva helyét a mohó kíváncsiságnak. Maga mellé intett, s a vadászó torzszülöttek közelségének fityvet hányva indultunk el egy ismeretlen vajaton. Bölcső mutatta az utat. Egyik karját vállamra helyezve, a másikkal pedig élénken gesztikulálva furcsa történet elbeszélésébe fogott bele:

„Mikor még olyan fiatal voltam, mint most Te, én is te-le voltam álmokkal, vágyakkal, tervekkel. Buzgott bennem a tettvágy, egy voltam a Hegy sok ezer ifjú titánja közül, s olthatatlan láng lobogott bennem, hogy megváltoztassam a világot. De ennek már vége. Ahogy teltek-múltak az évek, egyre feljebb és feljebb költöztem a Teron Hegy szintjein, s az egyéni kudarcok végül céltudatos, komoly felnőtte formáltak.

De közben megismerkedtem a hozzám hasonló gondolkodású galetkikkel, s nem kellett sok időnek eltelnie, hogy rájövjünk: egyedül minden sokkal nehezebb. Csak együtt van esélyünk a boldogulásra! Így hát alapítottunk egy amolyan társaságot, vagy ahogy mostanában nevezik: szövetséget. Éppen olyat, mint amilyet nemsokára te is létrehozhatasz, ha magasabb szintre költözöl.” – nagyot néztem erre, ő meg cinkosan reám kacintott.

„De térjünk át a nagybetűs történelemre, életünk tanítómesterére! Történt ugyanis, hogy egy nap a földmélyi tárnákban turkáló régészcsoportok egyike nagy port felvető leltre bukkant: egy apró szobrocskára, ami egy groteszkm, a saját farkába harapó kígyót ábrázolt. Oldalára egyetlen értelmes faj által sem használt, roppant bizarr rúnákat véstek.

Nyelvészprofesszoraink és a mágikus tanokban jártas tudoraink hosszú éveket töltöttek a könyvtárak és a levéltárak csöndjében, mígnem egy nap a kutatások ered-

ményre vezettek. Zorbeqlum professzornak ugyanis sikerült megfejtene az írást! Kiderült, a különös vésetek jóval a galetkik föld alá menekülése előtti korban íródtak. Valami megfoghatatlan erejű hatalom lappangott bennük. A rovások azt ígérték, hogy megidézőjüket a dimenziók folyásának gátat szabva és dacolva a mindenség vastörvényeivel időben elmúlt korokba visszarápítik.

A hír pestisként terjedve az egyik hegy lakosságát a másik után hozta lázba! S bizony bekövetkezett, ami várható volt: a galetkik beleszedültek mindazokba a határtalan előnyökbe, amelyek az időutazás kínált. Felcsillant a remény, hogy mindenki lemoshatja a magán és a családján a múltban esett szegénybélteget, feltéve persze, hogy megszerzi és felhasználja az Ősi Véset hatalmát. A merészebb gondolkodók már a galetki nép felemelkedéséről beszéltek, és azt ígérték, hogy egy pillanat alatt semmivé tehetik a kinkeserves száműzetés nyomorát. Ő mennyire is ostobák voltak! S mennyire azok voltunk mi magunk is, amikor hallgattunk szavukra! Mert tanuld meg, Mahul: a hatalom rákos daganat, mely megeszti bennünk a józan ész sejtjeit!

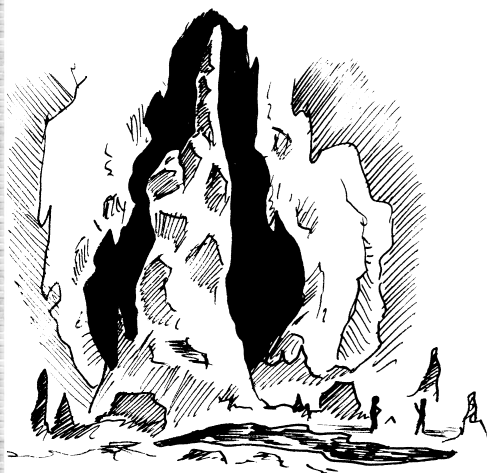
Nem látta ezt Sűvöltő Thorwald, a Teron Hegyi Főhelytartó sem, amint elrendelte, hogy a rúnák útmutatásai alapján készítsék el az időutazást lehetővé tevő Felejtés Tekerését! Kimondott szava pedig maga volt a megtestesült ige, akaratával még maga Zorbeqlum professzor, az Ősi Véset legfőbb ismerője sem dacolhatott, pedig idejekorán figyelmeztetett mindenkit a várható veszélyekre! A kísérletek hosszú hónapokig elhúzódtak, mire elfogadható eredményre vezettek – a rossz nyelvek szerint számos galetki vére árán.

Megszületett hát a Felejtés Tekerése, minden bajunk okozója! Ám történt valami, amire senki sem számított: az Ősi Véset bűvös ereje átszállott reá! Ezzel a kígyót mintázó szoborról örökre eltűntek a rúnák, s minden mágikus töltés elvészette – nem volt több ezentúl egy egyszerű dísz tárgynál. Az újonnan alkotott elixírből tehát elkészült az első, s egyben az utolsó példány. Az egyetlen. S ez nagy-nagy veszélyeket rejtett magában!

Ezután persze – mint mindig, ha a hatalom elérhető közelségbe kerül sokak számára – a viszály sokfejjű hidra-szörnye felütötte a fejét. Mert a különböző kolóniák lakói irigykedve tekintettek a Teron Hegyre, s azzal vádolták az ittenieket, hogy elrontották az Ősi Véset hatalmát, s maguknak akarják megtartani az elkészült egy szem tekerestet – amiben volt is némi igazság. De a vádoló is legalább annyira szerették volna megkaparintani, mint a Teron hegybeliek. Hiába hangoztak hát el a magasztos szónoklatok, miszerint a Felejtés Tekerése az egész galetki civilizáció öröksége, ezek csak – szokás szerint – az önző bírvágy leplezésére szolgáltak!

Csoportok szervezkedtek, ármánykodtak, terveket szöttek, csakhogy megszerezhessék a tekerestet! Az Ősi Véset átka megfogant: csakhamar odáig fajultak az események, hogy a Hegymélyi Kolóniák Szövetsége felbomlott, s a kapzsi urak egymás torkának estek. Ezzel kitört a Felejtés háborúja. A hegyek szintjei lángba borultak, a barlangfalakat vér szennyezte be, hatalmas galetki városokat emésztett el a pusztulás tüze, szövetségek estek szét, s a klánháborúk is kiújultak. A Hegyi Civilizációk

ŐSÖK VÁROSA



anarchiába süllyedtek: a különböző szintek a senki földjévé váltak, ahol immáron gátlástalan és szabad öldöklés folyt. Az egykor oly ígéretes galetki kultúránk az önpusztítás mocskában fetrengve olyan mélyre süllyedt, mint még a Nagy Vész kora óta sohasem!”

– Nem, ennek nem szabad megtörténnie! ... Soha többé! – mormogta maga elé Bölcső, majd kihúzta magát, és elindult az egyik oldaljárát felé.

– Bölcső várj! – kiáltottam utána. – Most meg hová mész?

– Gyere! – intett felém. – Mutatok valamit, amit feltétlen látnod kell!

Bölcső egy hatalmas barlangcsarnokba vezetett, melynek cseppkőoszlopai a mennyezet sötétjébe vesztek! Ahogy körültekintettem, körös-körül kiemelkedő kőcsomokokat és varázslatos sziklaképződményeket láttam végestelen végig. Mereszthettem a szemem, ameddig csak elláttam! A rendelkezésünkre álló milgandfénynél jóformán csak halvány fogalmakat alkothattam mindezek méretéről, de így is lenyűgöztek monumentalitásukkal. Fülemet ekkor halk csobogás ütötte meg. Elámultam, ahogy a milgandfény egy tükörsima víztükrű barlangi tóba aláömlő, szikrázó vízfüggönnyel világított meg. A töből egy fűgén csörgedező patak tekergett végig a csarnokon, majd egy oldalsó járaton át távozott. Csak némán ámuldoztam a földmély e gigantikus csodái előtt, s egyszerre szálanalmasan törpének éreztem magam az érintetlen természet hatalmasága és bámulatos szépsége előtt.

– Tetszik? – kérdezte Bölcső, s már indult is előre. Átugrott a patakon és rohant bele a csarnok homályába. Én magasra emelt milganddal, lépésről lépésre követtem, nehogy elcsúszzak a síkos köveken. – Erre... erre... gyerünk! – hívott immáron leplezetlen boldogsággal a hangjában valahonnan előlről. Egész viselkedése olybá tűnt számomra, mint amikor egy fáradt vándor évekig

tartó hányattatás után visszatér régóta elhagyott otthonába.

Mikor utolértem, újabb csoda tárult a szemem elé. Ahogy meg tudtam állapítani, hozzávetőlegesen a barlangcsarnok közepén állhattunk, ahol egy ébenfekete sziklacsonk meredt méersen a barlang mennyezete felé. Akkora lehetett, mint egy templomtorony, s úgy nézett ki, mintha egy eltemetett sziklaóriás megkövesedett keze mutatna konok elszántsággal a Felszín felé.

– Ez – mutatott maga köré – egyike azoknak a barlangoknak, amelyeket a szövetségek választanak ki maguknak, hogy otthonra leljenek bennük!

– De... de hisz ez csodálatos! – ámuldoztam. – Biztos hasonló barlangja volt a te szövetségednek is, ugye? – erre Bölcső megmerevedett, mint aki karót nyelt. Úgy tűnt, hogy nem fog válaszolni, de nagy sokára mégis ezt mondta:

– Igen. Ami azt illeti, nekünk is volt barlangunk.

– És az milyen volt? – faggattam tovább csillogó szemekkel. – Volt legalább fele olyan szép, mint ez? – Bölcső erőltetetten felnevetett:

– Hogy volt-e ilyen szép? Mahul! Amit most látsz, az csupán egy vadbarlang, amit még nem vontak művelés alá! S mint ilyen, nem vetekedhet szépség dolgában a kerges galetkitenyerek által gyönyörűre megmunkált szövetségi barlanggal. – Ekkor felém fordult és a szemembe nézett: – Jó ha tudod kiskomám, hogy te most a *mi* szövetségi barlangunkban tartózkodsz! Viselkedj hát illő tisztelettel, mint meghívott vendég! – hunyorgott réám.

Elsápadtam.

– De... de az hogyan lehet? Nem értem!

– Nem-e? Újl hát akkor ide mellém, s figyelj rám, mert folytatom az elmúlt korok tetteinek felidézését – válaszolta, majd belekezdett a mesélésbe.

„Emlékszem... – fúrta a barlang áthatolhatatlan homályába a tekintetét. – Emlékszem mindnyájukra, a *Bölcsekre*, ahogy magukat nevezték, s én is egy voltam közülük. Emlékszem még a boldog napokra, amikor nevetve ültük körül az asztalokat, s egy kupa sör mellett viccelődtünk, miközben zenészeink daloltak. Máskor búskomoran lóbáltuk lábainkat a patak melletti sziklakon, s együtt próbáltuk megfejteni mindazt a rejtélyt, ami a galetki lányokat jellemzi, s amit sohasem értettünk meg, mert férfiként igazán meg sem érthettük. Emlékszem azokra a napokra is, amikor együtt izzadtunk a kemény építkezéseknél, ahogy sorra épültek közösségi munkáink gyümölcsei... Emlékszem a Lordok Házának ünnepélyes megnyitására, a cirádás szónoklatokra, az ünnepekre, a fergeteges táncmulatságokra. S emlékszem a Bölcsek Kövére is, melyben megtestesült valamennyi tudásunk, az évek alatt felhalmozott tapasztalataink, hosszadalmas kutatásaink és kísérleteink. S ahogy az akkori Bölcsek Bölcse évközép napján a feje fölé emelte a bűvös, aranyló követ, eltátott szájjal bámultuk. Akkor... igen, azt hiszem akkor telt meg színültig boldogságunk serlege. Még nem tudtuk, már csak egy csepp hiányzik, hogy a vöröslő folyadék végképp kicsorduljon.

Másnap kaptuk a hírt, hogy kitört a Felejtés Háború-

ja. Hazudnék, ha tagadnám, mily ujjongó lelkesedéssel fogadtuk, s ha nem ismerném el, hogy kipirult arccal mi is magunknak követeltük a Felejtés Tekercsét. Így múlt el a világ dicsősége! Az háborús hónapok aztán éreztetni kezdték hatásait: egyre inkább elemésztt mindent a csaták nevenincs borzalma: sokan, akik önként jelentkeztek harcolni – védeni a hazát, ahogy szédítették őket –, már valamelyik barlang mélyén aludták örök álmukat. A helytartók elvesztették irányításukat a szintek fölött, a Teron Hegy – mint az összes többi – károsba fulladt. Mindenhol rablóbandák garázdálkodtak, terjesztve a pusztulást és a mélyt, mint ahogy azt az imént már meséltem. Közel voltunk hát ahhoz, hogy a galetki világ megsemmisüljön. Hogy végül nem így történt, az egy agg professzor érdeme.

Tudósaink ugyanis kapcsolatban álltak Zorbeglummal, aki végtére is a Felejtés Tekercsének alkotója volt. Rágtá is emiatt a méreg és a lelkiismeretfurdalás sokszor, hiába is vigasztaltuk. Eljött aztán az a nap, mikor a hegyekben élő, még hadrafogható galetkik összeálltak, és eljöttek ide, a Teron Hegyre, megostromolni a tudós klán épületet, és elragadni áhitott kincsüket. Éreztük, ahogy megrengett az egész hegy, amint ez az iszonyatos armádia benyomult a lárvaszintre. Hallottuk az örömjongásaikat, s a szintek padlói remegtek a menetelő bakancsok döngéseitől. Az asztráltérben vándorló pszionistáink több tízezer vonuló galetki kisugárzásáról beszéltek.



Ilyen körülmények között gyülekezett hát a keserves években megtizedelődött szövetség tagsága, a biztos pusztulás tudatától terhesen. Hol voltak már egykori gyűjtő beszédű szónoklataink? A tanácstalanság lett úrrá rajtunk.

S egyszer csak jött a sürgöny: Zorbeglum Professor azonnal látni akarja *valamennyit*, még életben lévő Bölcsét. Itt-ott felhangzott a kétely hangja – néhányan csapdáról pusmogtak, meg arról, hogy a vesztünkbe rohanunk. Meg kell vallani, volt is igazság ezekben a szavakban, mégis elmentünk. Mi mást tehattünk volna?

– Figyeljetek reám, kik magatokat Bölcsnek gondoljátok! – Az öreg Zorbeglum kialvatlanságtól vörösülő szemekkel tekintett végig rajtunk, miközben izgatottan kapkodta kis pipájából apró nyeletekben a füstöt. – Olyan hatalmas erőket hívtunk életre, amelyeknek örökre rejtve kellett volna maradniuk! A galetkik gyarlók, s nem tudnak mit kezdeni az olyan tudással, ami fölött nincs uralmuk. S mi lehet hatalmasabb erő, mint az idő? Melyik az a mágus, vagy akár Isten, aki a hegyeket porrá őröli, a királyokat trónjuktól megfosztja, birodalmakat épít, generációknak ad életet és szenvtelenül löki őket a sír mélyére, mindez az a legcsekélyebb erőfeszítés nélküli? Ezt uralni képtelenség – s ostobák voltunk, mert hagytuk magunkat elcsábítani. Megmérgeződünk az Ósi Véset szavaitól! S világunk veszni látszik!

Tanácstalánul álltuk körbe az öreg tudóst. Föfállt ekkor a Bölcsék egyik Bajnoka.

– Mire várunk akkor? Pusztítsuk el a Tekercset azon nyomban, mielőtt ideérnének a hódítók! – dörrent föl haragosan, s már nyúlt is a buzogányáért. De a professzor mérsékletre intette.

– Drága barátaim! Úgy látszik, nem értettétek meg, amit az imént mondtam. Nem szállhatunk szembe a Tekercs hatalmával! Immáron végképp uralja a galetkik képzeletét! Addig kutakodnak utána, míg meg nem kaparintják maguknak! Ha mi megsemmisítenénk, mielőtt ideérnének, azzal végképp halálra ítélnénk a galetki faj! A hódítók nem hinnének nekünk – hisz képtelenek felfogni azt, hogy bárki önszántából eldobná magától ezt a lehetőséget. Tovább folya az öldöklés. Aztán a gyanú árnyéka úgysis egymásra vetülne, s nem haboznának a másik véret ontani a hatalom reményében. Ha lennének is, akik túlénék a mérsárlást, azok elaljasulva már nem lennének különben a hegymélyi torzszülötkeknél.

– Akkor végünk! – mondogatták maguk elé szövetségstársaim.

– Még nem! – emelte fel az öreg konokan az ujját. – Egyet éppenséggel tehetünk: megpróbálhatjuk felhasználni a Tekercset, hogy jóvátegyünk vele mindazt a borzalmat, amit okozott.

Megdöböntünk. Hát persze! Hisz oly kézenfekvő a megoldás! Mindvégig ott volt az orrunk előtt, így hát nem is vettük észre! De a kezdeti lelkesedés hamar lelohadt, ahogy számbavettük a felmerülő problémákat.

– Zorbeglum Professor! – állt elő az egyik tudósunk. – De akkor miért nem használtad fel korábban? S miért van szükséged ránk? – Az öreg szipakolt egyet a pipájából, majd olyanmód fújta ki, hogy minden porcikáján

tükröződött: nagyon nem akaródzik neki erről beszélnie.

– Mikor a Tekerésre fektettük az Ósi Véset mágiáját, valahogy meg kellett kötnünk a hatalmát, s ez iszonyatos mennyiségű lélekenergia felhasználását követelte meg. Néhány kollégám bele is halt ebbe a műveletbe. Ők voltak a Tekercs első áldozatai. Ez azt vonta maga után, hogy legalább ugyanekkora mennyiségű lélekenergia szükségeltett ahhoz is, hogy ezt újra kisüssük belőle. Ez pedig nem állt a rendelkezésünkre. Így bár a Tekercs a birtokunkban volt, használni mégsem tudtuk. De most... most muszáj előteremtünk a szükséges mennyiséget!

– Hát rendben van – állt fel az egyik barátunk, akit csak a Bölcsék Szájhősenek becézünk, mert felettebb kedvelte az átokszórás művészetét. – A Bölcsék készséggel állnak a rendelkezésedre, jó uram! Mi segíthetünk. Már üzembe helyeztük a harmadik lélekenergia generátorunkat. Ha az azáltal termelt lélekenergiát felhasználnánk... – De Zorbeglum szomorúan nemet intett:

– Kevés.

– Őő, akkor esetleg az állatkertünkben gondjainkra bízott torzszülötteket. A gazdáik úgyszólván meghaltak már, és különben is megértenék, hogy nincs más választásunk. – De a professzor egyre csak ráta a fejét:

– Az is kevés – és zavartan pislógott. Szemében mint ha könny csillogott volna. A Bölcsék Szájhőse megszepep. Ekkor magam szólaltam meg:

– Jól van, ha ezek nem segítenek, majd kerítünk más megoldást! De mondd meg nekünk, jó Zorbeglum, ha nem használhatjuk fel az épületeinket és a szolgáljainkat, akkor miből nyerünk lélekenergiát?... Mit áldozunk akkor fel?

A professzor hallgatott. Végitekintettem a Bölcséken. Mindegyikük arca lángolt a lelkesedéstől és a tenni-akarástól, ám a kínos csendben egyikük a másikuk után sápadt el, és zuhant magába. Mikor a csend már kezdett kellemetlenné válni, az öreg tudós rákedzett:

– Megbocsátotok nekem, ugye? Értsétek meg, nem akartam rosszat nektek, de ki máshoz fordulhattam volna? A többi szövetség vagy szétesett, vagy maguk is a Tekercs bűvkörébe kerültek. Ha lenne más megoldás, megtalálnám, higgyétek el! De nincs! Még a saját kollégáimban se bízok! Egyedül ti és a szövetségek között van meg még ebben a sanyarú világban az a kapocs, amit barátságunk hívunk. Már csak ebben reménykedhetünk! S ami a kísérlet eredménye szempontjából kulcsfontosságú, ti rendelkeztek azzal a fókusszal – mutatót a Bölcsék Kövére –, amely képes megkötni a felszabaduló lélekenergiát, s ez megkönnyíti a kísérlet sikerét...”

Bölcső hangja már-már zokogásba fulladt:

– Hallod amit mondok, Mahul? Kísérletet mondtok, mintha holmi páncélos tetvek feláldozásáról lett volna szó!!! Hogy mondhat valaki ilyet? Hogy lehet valaki ennyire érzéketlen? Átok a világra! S legyen átkozott Zorbeglum Professzor is, minden gyilkosok gyilkosa! – Nem bírva tovább tartóztatni magát, Bölcső rároskadt a Mutató ujj sziklára, s feltört belőle a zokogás. Gurgulázva hő-rögte világgá fájdalmát, mint a bika, akit tüzes vasrudakkal terelnek a karámba, hogy kiheréljék.



Nagy sokára összeszedte magát annyira, hogy újra beszélni tudjon. Közönyt erőltetett magára, de én tudtam, hogy a szíve szakad belé. Így hát elmesélte, miként húztak sorsot egymás között, s hogy a véletlen pont neki kedvezett. Bár kihallottam a hangján, hogy ő ezt a sors iróniájának érzi. A többiek ugyanis már megbékéltek a világgal, míg neki végig kellett néznie azt, ami ezután következett. S az nem lehetett könnyű – még erős gyomorral sem. Bár Bölcső nem beszélt róla, elképzelni is alig merem, micsoda sziklarepesztő energia szabadulhatott fel a Zorbeglum útmutatásai alapján elvégzett rituálé nyomán a körben álló Bölcsék – és a professzor – testéből. A vér és koromfoltok Bölcső ruháján mindennél beszédesebbek voltak...

Ekképpen esett hát, hogy a tekerceset uraló mágia életbe lépett, s megtörtént az, ami mindezidáig még soha: az idő burka megrepedt, s Bölcső személyében megszületett az első – és alighanem az utolsó – időutazó galetki.

Eltelt egy kis idő, míg megemésztettem a hallottakat. S az eszem mindenestől tiltakozott ellene, hogy elhigym ezt a képtelen mesét, mégis a szívem súgta azt, hogy hinnem kell. S mivel Bölcső nem akaródzott újra megszólalni, így hát ezt találtam mondani:

– Van itt néhány dolog, amit nem értek, kedves Bölcső! Mert hát rendben van, hogy visszajöttél a múltba – ha egyáltalán hiszek neked, gondoltam magamban –, de voltaképp mit keresel itt? Nem az a dolgod, hogy megemmisítsd az Ősi Vésetet, hogy sohasse találhassa meg senki a jövőben?

Ha arra számítottam, hogy érvelésem kimozdítja Bölcsőt az egyedvűségéből, nagyot tévedtem. Így hát folytattam:

– S van itt még valami. Amikor találkoztunk, én két tekercest láttam az övedbe tűzve. Az egyik bizonyára a Felejtés Tekerése lehetett. De a másik... – erre Bölcső szólanul az övébe nyúlt, kihúzta az említett tekercest és a kezembe adta. Izgatottan hajtogattam ki. Az aljára egy hatalmas pecsét volt ütve. A halvány fényben ki is tudtam silabizálni a címét: C-h-a-r-t-a. Ám ahogy végigfutattam rajta a tekintetem, villámként hatolt belém a felismerés. Hiszen ez...

– Az én írásom!

– Pontosan – jött a felelet. – Nagyon is jó okom van rá, hogy most itt vagyok, és veled beszélgetek. Az, hogy ez az egész időparadoxon-e, vagy sem, nem érdekel. Mint ahogy az sem, hogy most egy új idődimenzióban vagyok-e, vagy sem. Hogy valahol, valamikor létezik-e még az az elátkozott jövő, azt sem tudom. Csak azt, hogy most itt, ebben a világban, a messzi múltban kötelességem megemmisíteni az Ősi Vésetet, hogy az a borzalom, amit én átéltem, ne következhessen be újra. Soha többé! – Ekkor nyelt egyet.

– Ki vagy te tulajdonképpen, Bölcső? – szegsztem neki váratlanul a kérdést.

– Az, hogy ki voltam egykor, már nem bír jelentőséggel. Szétfolyt a múltban, mint ahogy az arcomból is csak égett húsmassza maradt. – Ezzel megérintette a fejét fedő gyolcskötetet, és felszisszent fájdalmában. – Most Bölcső vagyok. Az utolsó élő Bölcs it, a múltban. De gyarló galetki is vagyok egyben. A legjobb barátaimat vesztettem el, s ezt Zorbeuglum is megértené... Ez a Charta volt egykor szövetségünk alkotmánya, amit akkoriban csak nagykorú galetkik hozhattak létre. Te írtad, hisz te voltál az alapító Bölcsünk. S most, ha elfogadod, megkapod az esélyt, hogy újra az légy! Csak fel kell használnod a Chartát!

– És ha nem hiszek neked? – gyúrtem össze a pergament és húztam össze gyanakvoán a szemem. – Milyen garanciát tudsz adni, hogy igazat beszélsz?

– A szavam! – mosolygott borongósan. – Rajtad áll, hogy megszervezed-e a Bölcsök Körét, vagy pedig tűzbe veted a Chartát, és elfelejted, hogy valaha is láttál! Bár-hogy is döntesz, én elfogadom és szívemben nem lesz harag irántad.

Tanácsatlanul tekintettem a valamikor általam írt Chartára. Tudtam, hogy egy ilyet magamtól csak hosszú évek kutatómunkája után tudnék újra írni – legkorábban húszévesen. Az pedig még 8 év! Ha most nem haszná-

lom fel szövetségalapításra, akkor dobhatom sutba az egészét! Avagy most, avagy sohasem!

– Tudom, nehéz a döntés – suttogta Bölcső. – De sokszor kerülünk olyan helyzetbe életünk folyamán, hogy biztos tudás nélkül kell határozni. Ilyenkor csak a hitünk adhat reményt, hogy a helyes utat választjuk. És a bizalom. A barátaink bizalma. Mahul! Én bízok benned! Vállalod?

– Akárki is volt Bölcső, még aznap eltűnt az életemből. Mint említette, addig kell elmennie a még távolabbi múltba, amíg a Felejtés tekerését életre hívó mágia aktív – nebody biabavaló legyen a Bölcsök áldozata.

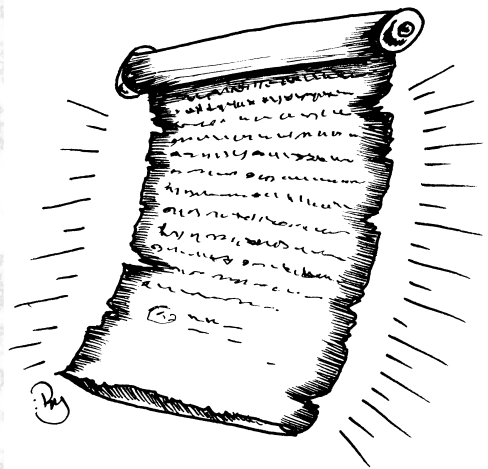
Elment hát, ki részt se kapott, pedig az egészre futotta érdeméből! De nem tűnt el nyomtalanul! A mostani építkezések során ugyanis a Mutatóújj sziklát is megfagragtunk kicsit, s ekkor néhányan rúnaírászt vélték felfedezni a szikla tövében. Furcsa. Mintha korábban nem lettek volna ott. Így hát rögvést milgandot tartottunk oda és elolvastuk:

„Itt fekszik kövel rakottan a teste, pihen.
Lelke a múlt köde árnyán a jövőt figyeli.”

Könnyek szöktek a szemembe: lám, Bölcső Bölcs végül meglelte a sorsát. Az, ki egykor ő volt, rég halott már, de biveit, a Bölcsöket, a bit el nem hagyja. Együtt erősítjük egymás között a barátság kötelekét, és együtt vállaljuk (olykor hibás) döntéseinket, még ha ez néha nehez is.

Az Emlékkő ma is ott áll a szövetségi barlang közepén. S mikor tisztelettel adózva Bölcső Bölcs emléke előtt fejet bajtunk, senki sem tudja, hogy ki térdel a saját sirja előtt...

DART MAHUL



Nyafogó Nefejejcs levelezése 34.



Kedves, Egyetlen Édesanyám!

Újabb, többé-kevésbé eseménytelen hónap áll mögöttem, de majd most megváltozik minden! Végre felköltöztem a hetedik emeletre, a fogak szintjének nevezett helyre. Mint a neve is elárulja, itt aztán valósággal hemzsegnek az agyarukat villogtató, acsarkodó galetéik, de se baj, hisz az elmúlt hónapok álmostó napjai után most végre valódi, vadonatúj kalandok várnak rám. (Apropó, milyen érdekes ez a szó is, hogy „hónap”. Minden bizonnyal még a Felsőzíri Királyságok korából származik, amikor is a felszínlakók feje fölött óriási gömbként lebegett két istenség, az Arany Úr és az Ezüst Asszony. Nomármost, az utóbbit „hold”-nak is nevezték, és ki tudja miért, de róla nevezték el az egyik időegységet hónapnak. Ezt a bölcsességet csak azért jegyzem le, mert most tanultam az Akadémián, és remélem, segít, hogy a fejemben is rögződjön eme tudás.)

Hogy miképpen is költöztem föl a hetedikre? Hiszen nem is olyan régen panaszkodtam, hogy szeretném megvárni a pszi-társamat, Garabonciást, aki a hatodikon egy megoldhatatlannak tűnő küldetéssel kínlódik... Nos, továbbra sem tudott végezni ezzel, és végül ez a sikertelenség annyira elkeserítette, hogy közölte, nyugodtan álljak neki egyedül is a hetedik szint földértésének, ő ugyanis egy időre fölhaigy a kalandözölettel... Nyaff! Próbáltam meggyőzni, lelket önteni belé, de nem jártam eredménnyel. Sajnálatos módon, ebben az ügyben rendkívül kevéssé hatásosak az érveim, hiszen én magam sem vagyok teljes mértékig meggyőződve a Hegy kíméletlen kiképzőtáborának, ennek a monoton fölfelé haladásnak az értelmességéről. Nyaff.

Sajnos, egyre hosszabbra nyúlik azoknak a listája, akik olyan régen hallattak magukról, hogy lassan erőlködöttem kell, ha arcukat magam elé akarom idézni. És már nem csak olyanokra gondolok, mint Ellisanudéra vagy Kósza Vervonafra, valaha volt barátaimra, akik már több mint két hegymorajjal ezelőtt telepedtek le valamelyik alsóbb szinten, hanem a Békeidők Hirmondói olyan törzstagjaira is, mint Csáth Géza vagy Thomas Curse... Józsvíu Jeromos; Sendiel, a Dalnok; Malandít... Kezd fájóan hosszúvá válni azok sora, akik elkeserítően régen nem szólnak meg (legalábbis hónapok óta), és egyre halványul bennem a remény, hogy majd újra hallom a nevetésüket hatalmas (és többek között az ő munkájukkal fölépített) barlangesarnokunkban. Nyaff...

Az a lelki teher, amit a törzsgárda lemorzsolódása okoz, összekapcsolódik egy másodlagos problémával is: a szövetség is zsugorodik, ahelyett, hogy – mint eddig folyamatosan – bővülne. A negyvenyolc tényleges szövetségi tagból körülbelül harminc–harmincöt olyan van, aki tevékeny, ez pedig már az építkezés töretlen ütemét is kezdi lelassítani. Nyaff! Szerencsére persze mindig akadnak új tagok is az eltűnök helyébe, de nekik – már ha teljesen előlről kell kezdeniük az építés művészetének begyakorlását (hogy el-sajáttítsák azokat a mesterfogásokat, amelyek nekünk, ezen a téren tapasztaltabbaknak már a kisujjunkban vannak) – igencsak sokáig tart, mire olyan építményen dolgozhatnak, amivel az élen haladók munkáját is támogatják. Persze, a lemaradásuk behozását segíti néhány tényező. Először is, nekik nagyon sokáig elegendő minden épületbe csak a hivatalosan elvárt minimumot építeni (az elenjárók a legtöbb esetben ennél jóval többet dolgoztak ezeken). Sőt, egyáltalán nem kell munkálkodniuk az „induló” szövetségi barlangokon és a festékgödörön, ezek e nélkül is a rendelkezésükre állnak. Ezenkívül, tetszésük szerinti sorrendben haladhatnak, nem kell várniuk senkire, és nagyon hamar fölúizhat-



ják a bányagépet és a fókuszgömböt – az egyik a tapasztalatok szerint lendületbe hozza, a másik pedig ösztönzi a kezdő építészeket. Az igazán lelkes új tagjaink jóformán hónapok alatt a nyomunkba tudnak érni tehát. Nem is beszélve azokról, akik más, működésképtelennek bizonyult szövetségekből, már építési tapasztalatok birtokában érkeznek közénk (és, kinek öröm, kinek bánat, ilyenek is szép számban akadnak). Öszintén remélem, hogy a következőkben is folyamatosan jelentkeznek majd az ügyünk iránt elkötélezett galetkik, és a Békeidők Hírmondói szövetség mindörökké fennmaradhat (a helytartóság minden gonosz mesterkedésének ellenére is).

Ezzel együtt is kétségtelenül van némi érezhető visszaesés, de ahogy tapasztalom, ez a legtöbb nagy szövetséget is érinti valamelyest. Sőt, meglepve hallottam (híhetőknek tűnő forrásból), hogy egy olyan jelentősnek hitt szövetség is válságba kerülhetett, mint a Gyémántlégió... Riasztó előjelek, melyekre minden érto és érzo galetkiknak föl kellene figyelnie! Mert hisz azoknak, akiknek ténylegesen vigyázni kellene ezekre a dolgokra, tehát a tekintetes helytartóknak és a feleséges császárnak, minden figyelmét lekötik a részükről ropant sikeresen „megvívott” klánháborút befejező kivégzések és az ezekhez nélkülözhetetlen katonai (majom)parádék, ti-

vornyák és orgiák... Vajon rettenetes sors, kegyetlen kataklizma vár az egész galetiki társadalomra? Nyaff! Lelkem mélyén bizom még abban, hogy bárhány kieshet, mindig maradnak szimpatikus, szorgalmas szövetségek. Társzövetségünk szerencsére mind ilyenek; azonkívül mostanság portyáim során többször is találkoztam (például) a Remény Küldöttei tagjaival, és ez szintén rokonszenves társaságnak látszik. És még biztos van jó néhány hasonló.

No, de honnan is kalandoztak el megállíthatatlanul szárnyaló gondolataim? Visszatérve tehát az eredeti gondolatmenetre, Garabonciást nem sikerült meggyőzőm a folytatás előnyeiről és szépségeiről, így hát fájó szívvel szedtem a sátorfámat, majd búcsút intettem a túlon túl is jól ismert szolgásként. Az Ősökre, szinte belegondolni is rossz: több mint fél hegymorajnyi időt vesztegettem el itt, ennek tekintélyes részét a klánok háborújában való tökéletesen értelmetlen hadakozással. Nyaff! De sebj, spongyát a múltra, itt a vadonatúj szint, mely repesve vár reám! Vagy talán mégse?... Miután a felköltözés okozta traumától tántorogva nagy nehezen elvonszoltam magamat egy többé-kevésbé lakhatónak tűnő barlangig (éppen csak kikerülve néhány, erősen szabályozásra szoruló fogait csattogató, önmagát galetkinek becéző eszlényt), és némileg kihevertem a sokkot, nekiálltam csapadt állítani. Még jóformán el sem készültem vele, már bele is újult egy elfuserált rablójelölt. Nyaff, ez persze lehet véletlen is, de előrevetítheti az árnyékát két dolognak: egyrészt itt a szokásosnál is több az anyveskező egyed, másrészt ezek a szokásosnál is tyúkeszűbbek, hiszen egy rosszul álcázott csapdába is belelépnek, ráadásul anyyira meggötört állapotban, hogy azonnal eszméletüket veszítik tőle. Engem persze velük is ver a Sors: nem éri meg azt a csekélyke lélekenergiát az a gyötrelmen, amíg kicipelem böhömnagy testüket a barlangomból. Nyaff! (Az emlegetett „tyúk” pedig egy különös felszíni madár volt, mely baziúszkusz-szerű teste ellenére meglepően kevéssé volt értelmes, és májikus képességei is csupán néhány használhatatlan trükkre korlátozódtak, ha jól emlékszem. Ezt is az Akadémián tanultam a minap.)

Miután kijavítottam az ily módon megrongált kelepémet, elindultam, hogy földertsem a (számomra) újsütetű szintet. Először hagyományos ellenségemhez látogattam: a fukar kereskedőhöz. Nem is kellett csalódnom benne: valamiféle gyanús eredetű csodakénőcsöt ajánlott föl nekem megvételre (persze szigorúan törvényellenes módon), és volt képe nem kevesebb, mint háromezer aranyat meg egy üvegszimbóflumot kérni érte! Nyaff! Hát elment ennek az esze? Biztos, hogy egy petákkal sem lát tölem többet ezért, mint kétezernégszáz aranyat, és punktum! Viszlát!

Másodikként a varázslótoronyba látogattam. Itt egy Arkhius nevezetű szenilis vén hü... akarom mondani, hűvös modorú varázsló fogadott. Fogadott? Egész pontosan odavetette, hogy akkor lásson legközelebb, ha hozok neki legalább hat hadszar tarajjat, vagy amikor a háta közepét. Nyaff!





Az Akadémián sem jártam sokkal jobban. Itt is egy szekérségi különcféle szörnykomponenst kértek tőlem ajándékkal azért, hogy méltóztassanak szóba elegyedni velem. Mérgemben be is ültem egy előadásra, amelyen a felszíni országok koráról meséltek érdekességeket (itt hallottam a holdról és a tyúkról is többek között; és azt is megtudtam, hogy a hold nem keverendő össze a hóddal, ami egy tolakodó, sárkánygyíkszerű futómadár volt... Hm, vagy máris keverem valamivel?)

A psi-iskolában ellenben végre valóban személyemhez méltóan bántak velem. Mikor meglátták mellemen a büszkén viselt kitiintetésemet, a zafir érdemrendet, egy asztrális valászatra nyertem meghívót. Biztos lehetsz benne, hogy ott leszek a mondott időpontban, és nem hozok szegényt a családom dicsőséges nevére.

A templomban ért a legnagyobb megrázkódtatás. Ki hitte volna, hogy az ájtatos pap bácsik között ilyen tapintatlan, empátiával egyáltalán nem rendelkező alakok is vannak? Nem mást kért tőlem ez a modortalan fráter, mint hogy szedjek ki egy állítólagos amulettet a latinájukból! Nyaff! Hát minek néznek ezek engem? Habozás nélkül kifordultam a szentélyből, szóra sem méltiava ezt a közönséges alakot.

Azt mondtam az előbb, hogy a templomban ért a legnagyobb trauma? Nos, rosszul fogalmaztam. Ezek után jött csak a feketeleves, vagyis a Hehlytartóság épülete.

Kiderült, hogy valami új, ügybuzgó helytartót neveztek ki nemrég (bizonyosan a klánháború kapcsán jutott bitófára az elődje). A streberség önmagában még nem is lenne nagy baj, találok már néhány buzgó mócsing módjára viselkedő galetkival, és elviselem őket, de ez ráadásul rosszban van a teljes régi vezetőséggel, így többek között a Birák Tanácsával is, és – az Ósök szent nevére, igazat mondom! – arra próbált rávenni, hogy megfélemlítésképpen jól fenekelem el az egyiküket. Igen, jól érted, a helytartó, a rend és a törvényesség élő megtestesítője megbízott, hogy náspángoljak el egy bírót. Addig ne is várjam, hogy újabb, épeszű megbízást kapok tőle. Nyaff! Tényleg megáll az eszem ettől a szinttől. Ilyen borzalmas, valósággal apokaliptikus zürzavart még sehol sem tapasztaltam.

Miközben letargiába esve indultam hazafelé, még kitűztem egy hirdetést a főtéren, miszerint „psi-partner kerestetik”. Még nem is végeztem a kihelyezésével, már meg is veregette a vállamat egy hórihorgas galetki, hogy ő is éppen psi-társat keres. Bemutatkoztunk egymásnak: ő Zuck, a Pszionicisták klánjának tagja. Szimpatikus, ám kissé különös fickó: állandóan vigyorog, és úgy mozog, mintha táncolna. De hát kinek nincsen valamilyen hobortja ebben az átokverte Hegyben? Ő még egészen elviselhető jelenség, azt hiszem, nem fogok csalódnai benne. Szóval legalább ebben az egyetlen dologban szerencsém volt, és hamar sikerrel jártam: a héten már el is kezdjük a pszionikus edzéseket.

Sajnos, ezzel együtt is azt kell mondanom, hogy a hetedik szint rosszabbnak tűnik egy meglevenedett rémálomnál. Nyaff! Mi vár még rám, a Sors által értelmetlenül üldözött, törekény galetki ifjúra? Ha túlélem a jövő reám leső csapdait és a sötétben lapangó császári titkos ügynökök orgyilkos intrikáit, biztos lehetsz benne, hogy hiteles, tanulságos és érdekfeszítő beszámolóim folytatódnak.

Melabús üdvözetét küldi egyetlen kislejtes:

Nefelejcs

a kedélybeteg daltja

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

EGY KIS MATEK

Azt hiszem egyetértünk abban, hogy a csarnok legnehezebb feladványa gyakran a számors – legalábbis magasabb szinten. Sokszor valaki a kintlóság helyett inkább elkölti azt az 1 KNO-t. Nos, bár nem akarom senkinek a szorakozását és a felfedezés örömét elrontani, azt hiszem elég régóta megy már a játék ahhoz, hogy adjak egy kis segítséget azzal, hogy leírom, hogyan is állítja elő a számítógép a számorsokat. Talán ezután már nem kapok olyan levelet, hogy „ennek szerintem nincs megoldása...”

Remélem nem zavar senkit, ha egy picit tudományoskodóra veszem a dolgot, de sajnos a számítógép nyelvén is így van ez leírva, és nem nagyon tudom másképp elmagyarázni. Legalább elmondhatjuk, hogy az ŐV végül is egy játszva tanító dolog, és mint ilyen, rettenetesen kíváncsot minden szülő számára, mint gyermeke hobbija...

A rejtvényben minden esetben valamilyen sor szerepel, amelynek első 6 elemét adja meg a gép, a 7.-et kell neked kitalálni. A sor elemeit nevezzük a_0 -nak, a_1 -nek stb. egészen a_6 -ig.

A legprimitívebb sorban az n . elemet úgy kapjuk meg, hogy

$$a_n = a_{n-1} + d.$$

Itt d valamilyen pozitív szám, és a_0 persze egy véletlenszerűen meghatározott szám. Ez a számtani sor, ezzel felteszem senkinek nincs problémája. Pl.

3, 7, 11, 15

Itt $d=4$, a következő elem ugye $15+4=19$. Jaj, de ez ugye túl egyszerű lenne! Ezért aztán mi a d mellett még egy b -t is hozzáadunk, ami nem egy állandó szám, hanem n -től függ. Ez a b lehet:

- 1.) n^2
- 2.) 2^{n-1}
- 3.) n 3-mal való osztás utáni maradéka
- 4.) 1-től n -ig a számok összege
- 5.) ha n páros, akkor $c*n$, ha páratlan, akkor $-c*n$ (c egy konstans szám)
- 6.) sor a sorban, azaz $b_n = 2*b_{n-1} + n$, és b_0 egy véletlen szám (csak magas szinten).

Ugye, mindjárt érdekesebb? Nézzünk példát a fentiekre, hogy mindenkinek világos legyen. A sor első eleme legyen 3, d értéke pedig 2.

$$a_0 = 3.$$

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1.) $a_1 = 3 + 2 + 1 * 1 = 6,$ | $a_2 = 6 + 2 + 2 * 2 = 12,$ |
| $a_3 = 12 + 2 + 3 * 3 = 23.$ | |
| 2.) $a_1 = 3 + 2 + 2^0 = 6,$ | $a_2 = 6 + 2 + 2^1 = 10,$ |
| $a_3 = 10 + 2 + 2^2 = 16.$ | |
| 3.) $a_1 = 3 + 2 + 1 = 6,$ | $a_2 = 6 + 2 + 2 = 10,$ |
| $a_3 = 8 + 2 + 0 = 10.$ | |
| 4.) $a_1 = 3 + 2 + \text{sum}(1,1) = 6,$ | $a_2 = 6 + 2 + \text{sum}(1,2) = 11,$ |
| $a_3 = 11 + 2 + \text{sum}(1,3) = 19.$ | |
| 5.) $c = 4,$ | |
| $a_1 = 3 + 2 + 4 * 1 = 9,$ | $a_2 = 9 + 2 + 4 * 2 = 3,$ |
| $a_3 = 3 + 2 + 4 * 3 = 17.$ | |
| 6.) $b_0 = 3,$ | |
| $a_1 = 3 + 2 + (2 * 3 + 1) = 12,$ | $a_2 = 12 + 2 + (2 * 7 + 2) = 30,$ |
| $a_3 = 30 + 2 + (2 * 16 + 3) = 67.$ | |

Izé, nem ellenőriztem le a számolást, remélem a lektor megteszi helyettem, és ha mégsem, és marad benne hiba, remélem megbocsátotok :)

Ugye kétségkívül egyetértünk, hogy az 5.)-ös és 6.)-os a leggusztusosabbnak. Persze ezzel még nem értek véget a megpróbáltatások! Kár lenne kihagyni az ún. mértani sort, ahol

$$a_n = a_{n-1} * d.$$

Mielőtt kacagni kezdenének, mennyire egyszerű megnyugtatókat mindenkinek: a gép ugyanúgy hozzáadja az 1.)-6.)-ban ismertetett b -t, mint a számtani sornál. Sőt, ennél csúfabb dolgot is csinál, ha elég magas szinten vagy: d is variáltni kezdni!

$$a_n = a_{n-1} * (d + c) + b.$$

Azért nem kell megjedni, c csak 1.)-es és 2.)-es esetben fordul elő, és akkor sincs túlbonyolítva: páros n -eknél 0, páratlanoknál 1 vagy -1. Nézzünk egy példát 1.)-es esetre, amikor esetleg c is közbeszól.

$$a_0 = 3, d = 2, b = n^2.$$

$$a_1 = 3 * (2 - 1) + 1 * 1 = 4,$$

$$a_2 = 4 * (2 - 0) + 2 * 2 = 12,$$

$$a_3 = 12 * (2 - 1) + 3 * 3 = 21.$$

Ugye nem is annyira bonyolult (vagy ha mégis, nyugodtan lapozz tovább). Na jó, most nem említem azt, amikor a mértani sorban a 6.)-os esetet használjuk.

Van egy harmadik fajta sor is, amikor a sor következő elemét nem az előzőből, hanem az előző kettőből számoljuk, tehát

$$a_n = a_{n-1} + a_{n-2}.$$

Ilyenkor persze nemcsak a_0 , hanem a_1 értéke is véletlenszerűen meghatározott, tehát a_0 és a_1 között ne keressünk összefüggést, mert nincs! A fenti, egyszerűbb eseten kívül még az alábbi variációk léteznek:

$$a_n = a_{n-1} + a_{n-2} + b. \text{ (Igen, a fenti } b, \text{ az 1.)-6.) esetekkel)}$$

$$a_n = (a_{n-1} + a_{n-2}) / 2 + d. \text{ (} d \text{ konstans)}$$

$$a_n = a_{n-1} + 2 * a_{n-2} + d.$$

$$a_n = 2 * a_{n-1} + a_{n-2} + d.$$

Nézzünk egy példát az utolsó esetre:

$$a_0 = 3, a_1 = 7, d = 2.$$

Ekkor

$$a_2 = 2 * 7 + 3 + 2 = 19, a_3 = 2 * 19 + 7 + 2 = 47, a_4 = 2 * 47 + 19 + 2 = 115.$$

Hígyvétek el, minden egyes rejtvény egyike a fentiek valamelyikének! A számors nehézsége persze a szinttől függ, a kezdők nem fognak az összetettebb variációkkal találkozni. Magasabb szinten, kérdés, hogy mi az egyszerűbb – elkölteni az 1 KNO-t, vagy kitalálni mi lehet a számors? Az biztos, hogy frissítő torna az elmének, és kiválóan fejleszti a matektudást. Aki pedig fejítőprogramot ír hozzá, az ha megfelelően dokumentálja, esetleg szakdolgozatnak is elsültheti, ha matek vagy programozás szakon tanul éppen :) De vigyázat, ha túl jó fejítőprogram készül, akkor berakok néhány újabb csavart a fenti képletekbe, és ugye ezt nem akarja senki!

Tihor Miklós

Kalandok Földje

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

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

– Arra gondolsz, amiben az a furcsa térkép volt?

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

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

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

A birodalomban az embereken kívül több intelligens faj is lakott, éltek ott törpék, elfek, gnómok és valami félóriás nevű faj. Ezek nagydarab böszme lények voltak, az intelligens kifejezést talán túlzás is használni velük kapcsolatban. De nem akarlak megbántani kedves troll barátom. Érdekes, de semmi utalást nem találtam kobuderákra, és alakváltókra.

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

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

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

– A lakosság nagy része persze a városokban, falvakban lakott, és másra sem vágyott mint békés hosszú életre. De már akkoriban is éltek vakmerő, kalandvágyó fiatalok, akik inkább az ismeretlen felfedezését tekintették az élet értelmének mint a földtúrát, vagy az inaskodást. Őket már akkor is kalandozóknak hívták, úgy látszik van, ami soha nem változik. A békés városiak nem szerették őket, mindig páncélban, fegyverrel a kezükben szaladgáltak, és nem egy ház égett le az eltévedt tűzgolyóktól. Viszont a városlakók is tudták, hogy ha a kalandozók nem pusztítanak a szörnyeket, akkor a szörnyek pusztítanak el a várost. Ezért kénytelenek voltak elviselni őket. Találtam egy egész jó látképet az egyik nagyobb városról. Armingtonnak hívták, az egyik tartomány székhelye volt. Van benne néhány igencsak méretes épület. Látod, ez itt a helytartó palotája, mellette a városháza. A kalandozók rendszeresen bejártak a palotába, ahol kisebb nagyobb munkára bérelték fel őket. Állítólag érdemes volt a palota kedvére tenni, mert a hűséges alattvalók komoly jutalmakat kaptak. Itt van az Élet Istenének

temploma, és itt a Halál Istené. Több templom nincs is a városban. Az egyik kis történet arról szól a könyvben, hogy az ott élők hogyan fizették le a Halál Istenének papjait, abban a reményben, hogy az isten kegyes lesz hozzájuk, és hirtelen halál esetén visszagenedi őket az életbe.

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

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

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

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

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

* * * * *

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

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

A játék szabálykönyvét a www.kalandokfoldje.hu címen tekintheted meg.

START

Ghalla News

105

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. szeptember

V. Ghallai Szépségverseny és Macsófesztivál

Szeretettel köszöntünk minden Kalandozótársunkat!

Ím hát elérkezett az a nap is, amikor megbírdethetjük, hogy ebben az évben kik találtak a legszebb bölgyeknek, és legmacsóbb férfiaknak! A Ghalla Szépe Verseny ezúttal ötödik alkalommal került megszervezésre, és az érdeklődés iránta most sem csökkent. Rengeteg szerelmes férfi öntötte szavába imádott kedvese szépségét, és számos gyermek méltatta édesanyját. A Ghallai Macsó Fesztivál még újdonságnak számít, de talán épp ez adja a varázsát. Nemcsak az asszonyok érezték fontosnak, hogy leírják, miért az ő szerelmük a legbósiesebb férfi Ghallán, hanem a férfiak sem szégyellték nyilvánosan dicsőíteni jó barátaik értékét. A verseny ezúttal is nagyon szoros volt, és az ajánlások sem könnyítették meg a zsűri tagok feladatát. Végül mégiscsak dönteniünk kellett. Következzenek a nyertesek!

A szavazatok alapján a Világégés utáni 10. esztendőben Ghalla legszebb hölgyei: A 3. helyezett **Isteni Búfa**. A bájos árnyanó hölgy egy rajongója sorát idézve: „Mosolyát elfelejteni nem lehet, szemének ragyogása minden bűt eltemet, sutogó hangjával megérintette lelkemet, azóta rab vagyok, mélyen, odabent.” Jutalma 500 arany, illetve a már említett hódolója felajánlásával egy psi kő és egy viharamulett. A 2. helyezett **Lítia De'Fandargo**. Kedvese sorait idézve: „Hu, ha látnád! Azok a csillogó szemek úgy tudnak nézni... Már csak ettől a tekintettől is felpezsdül a férfiember vére.” Szépségét 750 arannyal jutalmazzuk. A legszebb bölgy ebben az évben **Xanthippe**. Egy hódolója szavait idézve: „Felesleges elmondani, hogy milyen ő. Ha megismered, úgysem szabadulsz bájos személye varázsa alól.” A jutalma legyen 1000 arany, és a Szétkorona. Valamint egy gyémánt karperec, amit Beren Peredhil ajánlott fel a legszebb kalandozó hölgynek.

Az idei versenyek egyik újdonsága volt, hogy Közös Tudatok kiválaszthatták soraikból a legszebbnek tartott tagot, és jutalmazhatták egyéni felajánlással. Ezt a lehetőséget négy KT használta ki. Ezek alapján: a *Lélektisztító Irgalmas Nővérek* (#9105) legszebbje **Gita D'Sycur**, társai 500 arannyal és a biztonsága érdekében néhány DEM-mel jutalmazták. A *Sberan Múmiák* (#9137) helyezettje **Elfeanor**, akinek egy szent kulcsot ajánlottak fel barátai. A *Serény Múmiák* (#9103) vezetője **Ördögfattyának** ajánlott fel egy gyöngyberakásos övet. Az új KT-k közül a *Holtidő Társaság* (#9165) jelezte, hogy vezetőjük méltó erre a címre, **Dorel Amarth** tehát egy kosárnyi gyöngybangót kap tőlük.

A versenyre rengeteg egyéb felajánlás is érkezett. Ezeket faji szépségek között osztottuk ki. A legszebb elf, és egyben legszebb jó jellemű hölgy egy Morgan sipkát kap a LIN KT felajánlásával, ő pedig nem más, mint **Quadrilia**. A legszebb törpe hölgy **Beterp Eszter** jutalma egy Thargodon korona. A legszebb

troll **Weisser Riese**, jutalma egy roxati üvegsem, a legszebb gnómé, **Sinantisiáié** pedig egy remákszív. **Xanthia Morphilia** ez év legszebb alakváltója egy zafir medalliont, **Kitiara** a legszebb kobudera hölgy egy esszencia-kristályt nyert. Végül, a legszebb muláns **Kyra** jutalma egy csokorra való szent jogar. Emellett a „legangyalibb teremtésnek **Chishónak**” ajánlott fel Erynome Killmaster egy angyalok gyűrűjét, valamint Ensi Elemon **Elfeanor**nak „türelméért és kitartásáért” egy tűzúr csizmát.

Most pedig következzenek a nyertes férfiak nevei. A beérkezett ajánlások alapján a zsűri a következő eredményt szavazta meg. Ez évben a Ghallai Macsó Fesztivál 3. helyezettje: **Sylvester** az EF. Nyereménye 500 arany. A 2. helyezett **Authoricus**. „Mert ő a legmacsóbb macsó, akit valaha láttam. Ő gyermekeim apja, kiket közösen neveltünk és ő életem védelmezője!” Sajnos, bármennyire is macsó a kedvesei szerint, a jutalma 750 arany. Talán jövőre... Örömmel jelentem be, hogy idén ugyanis a szavazatok alapján a legmacsóbb macsó: **Erynome Killmaster**! Jutalma 1000 arany, és egy évig az övé a jog, hogy viselhesse a Gravia övet.

A gazdag felajánlásoknak köszönhetően ebben a versenyben is lehetőségünk van faji nyerteseket megnevezni. A legmacsóbb ember férfi **Viza EtDran**, jutalma egy manakristály. A legmacsóbb elf **Mitheithel**, nyereménye egy szerencsetalizmán. A törpek büszkesége ez évben **Pajzsvágó Thorwald**, ezért egy Tharr keresztre legyen a jutalma. A legmacsóbb árnyanó **Doc Tódor**, díja egy roxati zárfaló, a legmacsóbb troll férfi, **Rius**, nyereménye egy pragonc-hártya. A legmacsóbb gnómé egy Rughar gyűrűt kap. Ő pedig nem más, mint **Annak**. Az alakváltók legférfiasabb férfsija **Mr. Black-White**, jutalma néhány tolmokor kockét. És végül, de nem utolsósorban a legmacsóbb kobudera férfit jelentem be, aki ezen a versenyen **Chaar-Lee** lett. Nyereménye egy nehéz harci kesztyű.

Gratulálunk minden helyezettnek és nyertesnek! Reméljük, hogy a döntéseink rengeteg bölgynek és férfinak hoznak örömet, és mások sem keserednek el, hanem legközelebb is próbálkoznak. Aki pedig a felajánlásokkal növelték a nyertesek számát: Beren Peredhil, Erynome Killmaster, Ensi Elemon, Tak-Oun-Chep, White Nor Wacak, Tüzes Víz, Xanatbar, Salió, Brujeria, valamint mi: Merlin és Elfeanor.

Köszönjük továbbá a zsűritagoknak is a segítséget. A Macsó Fesztiválon Artbemis Amarth és Borostyán, a Ghalla Szépe Versenyen Ezüst Súlyom és Mr. Elem-Elek közreműködését.

Még egyszer gratulálunk a nyerteseknek! És találkozzunk legközelebb is!

Üdvözlettel: **Elfeanor** és **Merlin**



ISTENI KÜLDETÉSEK

A 220+ fejlesztésekkel együtt itt volt az ideje egy kis fejlesztésnek az isteni küldetések terén is. Lássuk, mi minden került be a játékba:

❖ A „kerülj hozzám minél közelebb” küldetést lecseréltem, helyette egy tanítványt kell fogadnod, úgy, hogy átadod neki a szent szimbólumodat (ő később visszaadhatja). A tanítványnak veled azonos vallásúnak kell lennie (természetesen), min. 20. szintű kell, hogy legyen, és nálad legalább 10-zel alacsonyabb szintű. A szinteknél mindig a „valós” szintet vesszük figyelembe, tehát azt, hogy hányadik szintű lenne most a karakter azzal a TP-el együtt, amit esetleg szintlépés miatt veszted. Azt, hogy a karakter valóban megfelelő-e tanítványnak, a gép kiírja a szimbólum átadásakor. Ha ez a kalandozó ezután 3 szintet lép, akkor a küldetést azonnal leMáldkozhatod.

❖ Az új „halál” miatt bizonyos Leah küldetések nem voltak megcsinálhatóak magasabb szinten. Beraktam, hogy a H 1 999 paranccsal beállíthatod, hogy mégis a régi rendszer szerint akarsz játszani, és így meghallhass. A feltámadás és halálkapu varázslatok működése is megváltozott, erről mindenki kapott enciklopédiát.

❖ Bekerült a játékba az avatár idézése (253-as varázslat), amelyet VP regeneráció pontért, az IM 253 paranccsal lehet megtanulni a magas rangú papoknak. Vigyázat, az avatár megidézése 10-el csökkenti a hitedet, ezért megfelelő szervezést igényel a küldetés végrehajtása! A szerepjátékos kérdésekkel kapcsolatban, voltaképp itt arról van szó, hogy megidézél egy avatárt, hogy leszámoljon az ellenséges isten hívével. Javasolom mindenkinek, hogy a megidéző és a harcoló egymás utáni, sorszámozott UL-t küldjön be. Az avatárok sorszámai (általában FT-t kell kiadni rájuk) szerepelnek a varázslat leírásában. Az avatáros küldetések végrehajtásáért nem újabb VP regeneráció jár, hanem két varázslat, amelyek nagyon hasznosak a 220-300-as területeken. Aki isteni küldetéssel megcsinálta az avatárok valamelyikét korábban, az visszamenőleg megkapja a varázslatot a +10 regeneráció helyett.

❖ Van most egy csomó új küldetés, az avatárok végrehajtása után, amelyek nagy részének végrehajtásához a 220-300-as területeken kell kalandozni.

MENTŐDOBÁS

Egy varázslat elleni mentődobásnál a támadó varázslat erőssége, valamint a célpont szerencséje számít. A

támadó varázslat erősségről már korábban írtam a Krónikában, de a lényeg, hogy ez elsősorban a teológiától ill. a taumaturgiától függ. Ezek a szakértelemk a korábban várttól sokkal magasabb szintre emelkedtek hosszú távon, a mentődobások nem ehhez vannak „belöve”. Ezért nagyon magas szakértelem esetén már képtelenség megdobni a mentődobást. Ebből az okból kicsit változott a képlet, a 150 feletti teo/tau kisebb súllyal van figyelembe véve, csakis a mentődobás szempontjából, itt már minden 3 szakértelem pont 1-nek számít, tehát a 240-es 180-nak. De ez nem befolyásolja a varázslat sebzését, a regenerációt és egyebeket, oda továbbra is a szakértelem teljes értéke számít. Mint tudjátok, a varázslatok elleni mentődobások egy részénél a szakértelem 1:1 alapon, másoknál 1:2 alapon, megint másoknál 1:3 alapon számít. Az 1:1-esek ellen szinte képtelenség magas szinten megdobni a mentődobást, míg az 1:3 ellen túl könnyű. Ezért ez a képlet is kicsit változott, az 1:1-ből 2:3 lett, az 1:3-ból 2:5. Tehát egy vérbeli borzongás ellen kicsit könnyebb megdobni a mentőt, egy tűzgyólyó ellen kicsit nehezebb.

GYÓGYÍTÓ TOTEM FEJLESZTÉS

A gyógyító totembe most már paraméterül nem csak gyógyító varázslatot, hanem gyógyító tárgyat is lehet megadni (gyógykenőcs, Huddens elixír, Sötét ital, szent jogar). Ha lesznek újabb gyógyító tárgyak, azok is bekerülnek majd.

EGYÉB APRÓSÁGOK

❖ A tyrkiai mászógéppel fel lehet mászni az ősi rúnatoronyra, de a tükörtoronyra nem, ez utóbbi speciális mászószerszám elkészítését igényli!

❖ A teremtés zszakja most már nem szaporít átkozott tárgyakat.

❖ A Sötét Föld másik létsík, ha egy KT képesség segítségével el lehetett onnét teleportálni, akkor az hiába volt! Ezt a hibát javítottam, de sajnos elég sokáig bent volt a játékban.

❖ A Vasalt Bunkók KT képességével kapcsolatban: a quwarg istenség gyakoribb lett, vadászat mellett is jön quwarg, az újfajta quwargok is jönnek, és a 220-as koordinátától csak erősebb quwargokat generál a gép.

❖ Javítottam, hogy a thargodan amulett ne erősítse a Thargodan táborban jövő éjfattyakat.

❖ Sheran küldetésébe (a tárgyait összértéke nem lehet több, mint 30 arany), valamint a Fairlight „legértékesebb tárgy” küldetésébe a nem átadható tárgyak nem számítanak bele.



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.

AZÉRT A TÁMADÁS SE ROSSZ (221. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 7

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A karakter magas ügyességre plusz támadást kap, 16-os ügyesség felett +1 támadást 4 ügyességenként.

Enciklopédia: Mivel sok KT társunknak problémája van az egyre csak szaporodó tintacsigákkal és szörlajhárokkal, úgy döntöttünk, hogy komolyan foglalkozunk az említett szörnyek megismerésével. Mivel több általunk megkérdezett halbiológus és cukornádfejű kisiparos is azt állította, hogy eme huncut szörnyetegek igazi ereje a fűrgességükben rejlik. Ezért a hosszú fejlesztés (és alkudozás) sikeres befejezése után bátran állíthatjuk, megszereztük a „titkos fegyvert”. Ezentúl támadásunk hatékonyságát gyorsaságunkkal fogjuk ellensúlyozni. A játék szabályaira lefordítva mostantól a KT tagjai 16-os ügyesség felett minden 4 ügyesség után +1 támadást kapnak (pl. 24-es ügyességnél +2 támadás). A képesség, a többi KT képességhez hasonlóan, Olimpián nem működik.

Mejggyezés: A legjobb védekezés... sorsát ez sem kerülhette el. Az indoklás gyakorlatilag ugyanaz, mint ott, a karakterek tulajdonságai a tudás gyöngyöknek és a gyors SF-es szintlépéseknek köszönhetően nem várható magasságokba emelkedtek. A korlátozással, a képesség 48-as ügyességig ugyanúgy működik, mint eddig, 48-asnál +8 támadást ad. 48-as ügyesség fölött azonban csak minden 10 ügyesség ad +1 támadást, tehát 58-nál +9, 68-nál +10 stb. lesz a bónusz.

KOMPLEX VÉDELMI RENDSZER (222. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Tudati támadás esetén a támadó KT képessége +5% TU-ba kerül.

Enciklopédia: „Elszaporodtak az utóbbi időben a tudatot, és a tagjait ért támadások! Ezt mi sem nézhetjük csukott szemmel!”

Igazi védelemre a kasztroplanáris síkon van szükség, mert ott nagyon sebezhető a tudatunk. Erre ad kézenfekvő megoldást a tudati visszacsatolás! Mostantól a Porszemek képesek tudati energiájukat egybegyűjtve egy burkot vonni maguk köré, egymás kasztroplanáris erejéből táplálva azt. Így valamivel nagyobb biztonságban érezhetjük magunkat.

A hatása: A Porszemek felfedezték, hogy a tudati támadások egy energiacsatornán át jönnek, amit a támadó nyit meg tudatunk irányába! A burok képes lesz a támadás alkalmát kihasználva (hisz akkor nyitott a másik KT tudati csatornája) visszacsapni, és megrombolni az energiátavukat, ahol energiájukat gyűjtik új képességükre. Fontos: az KT tagok minden tudati támadást ELSZENVEDNEK (ha az sikeres), tehát nem ússzuk meg a támadást. Értsd: minden esetben, amikor egy másik KT tag egy EK XX <KT-tek tagja> parancsot kiad, a támadó KT tag éppen aktuálisan fejlesztendő képességébe kellő max. TU mennyiség megnő 5%-al. Példa: egy KT épp 600 TU-s képességet fejleszt. Egyik tagjuk pl. letudatcsatáz közületek valakit, és ekkor FÜGGETLENÜL A SIKERTŐL, a saját KT-ja által éppen fejlesztett 600 TU-s képesség máris 630 TU lesz. A következő ilyen eset után már 660 stb. A képesség egy esetben nem működik: ha az agresszor KT-jának képességébe 0 TU kell (a fejlesztés épp befejeződött).

A képesség MELLÉKHATÁSA pedig a már meglévő Gyanús Porfelleg megerősödését eredményezi. Mostantól az elfújtt tárgy megtalálására az esély 66% az eddigi 50% helyett.

Megjegyzés: A büntetés kemény és kegyetlen, megfelelően elriasztó. Persze a visszaélés lehetséges, ha egy KT-ba beépül egy ellenséges ügynök, elsőt néhány támadást a komplex védelmi rendszert használó KT-ra. Ezután már hiába rúgják ki, a következő képességhez sokszáz plusz TU fejlesztés szükséges... No de nem akarok tippeket adni!

CSATAKIÁLTÁS II. (223. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A csatakiáltáshoz nem kell TU-t és parancshelyet költeni.

Enciklopédia: Hangszáloitok megedződtek a sok-sok csatában, mostanra már szinte erőfeszítés nélkül, szinte tudat alatt kiáltjátok el magatokat, ha megrohanjátok az ellent. Ennek eredményeképp mostantól automatikusan és permanensen tudtok csatakiáltást használni, külön parancs kiadása és TU elköltése nélkül. Míndig az EK 111 paranccsal utoljára beállított csatakiáltást fogod használni, tehát miután a képességet megkaptad, szükséges, hogy még legalább egyszer, utoljára beállítsd a csatakiáltást, hogy az rögzüljön a csatakiáltás II-ként (ill. minden alkalommal, amikor meg akarod változtatni, persze TU-t már ilyenkor sem kell költened).

A Csatakiáltás II képesség kifejlesztésének előfeltétele a Csatakiáltás és Hangsapás képességek megléte.

Megjegyzés: Ez gyakorlatilag nem más, mint egy erőforrás-spóroló képesség, nem igazán tudok hozzá megjegyzést fűzni.

FÉMVÉDELEM (224. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: 4 TU, 20 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Megidéz egy hátast, amely 10 lépést tesz lehetővé, egyenként 7 TVP-ért, ezenfelül megvédi a fém tárgyakat a fém bontástól.

Enciklopédia: Mindenki előtt ismert a törpék óvatossága, mellyel tárgyaikat védik a pusztulástól. A fiatalabb fajok ezt hajlamosak kapzsiságnak tulajdonítani, de hát nem is csoda, hisz hogy érthetne meg egy rövid életű ember vagy egy barbár troll azt a bensőséges kapcsolatot mely egy törpét az általa kovácsolt fémдарabbal összefűzi. Az évszázadok során ez az óvatosság beleivódott a tör-

pék génjeibe, s mára már az ösztönöknél sokkal mélyebbről fakad, a mágiatudók talán a mentális képzettség egy speciális formájának neveznék. De eme képesség hiába erősödött nemzedékről nemzedékre, igazi teljességet csak egy különös állatfaj, a Kőtiprók és a törpék közötti együttélés kezdete óta érte el. Ez az állat, melyet hátasként szoktak alkalmazni, különleges aurájával felerősíti a már meglévő mentális aurát a fém tárgyak körül, így azok ellenállnak a savnak, tűznek, sugárzásnak és egyéb törpénk tárgyait és ezzel szívét fenyegető támadásnak.

[Játéktechnikailag mostantól, köszönhetően új társad kitarásának és kényelmes lovagolhatóságának 1 forduló alatt 10-et léphetsz, egyenként 7 TVP-ért, valamint (amíg hátsodon ülsz) nem semmisülhet meg fém tárgyad a szörnyek/varázslatok tárgypusztító hatásától mint pl. a sav, a pajzs/páncéltörés, a sugárzás és egyebek. A háts megidézéséhez (melyet az EK 224 paranccsal tethetsz meg) szükséges 20 TVP, 4 TU, 15-ös bányászat. Amíg veled van, fordulónként 2 kerek követ eszik, amennyiben ez nincs, 1 vaséccel is beéri, de abban az igen sajnálatos esetben, ha az sincs nálad, fém tárgyaidból válogat, hasonlóan a fém bontó szójerhez].

Megjegyzés: Egy újabb háts, igen hasznos "melékhatással".

ERDEI TÜNDÉR HÍVÁSA

(225. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: 4 TU, 40 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Plusz TU regenerálást ad.

Enciklopédia: Kezded már nagyon unni, hogy mindig egyedül kell bőklásznod, úgyhogy erősen gondolkodóba esel, vajon hogy lehetne egy mindig vidám és segítőkész baráttra szert tenni? „Hát persze!” – csapsz a fejedre, mikor eszedbe jutnak gyermekéveid, és a tréfában oly járatos erdei tündérek. Régen elég volt csak rájuk gondolnod, hogy azonnal egy tucat szongion körül, de most már abban se lehetsz biztos, hogy akár egy is túlélte-e a világegést, így azután komoly és elmélyült meditáció szükséges, ha szeretnél egy ilyen familiárist magadnak. Szóval, ha arra vágyasz, hogy mindig egy ilyen kis csínytevő röpködjön körülötted, add ki az EK 225 parancsot 4 TU-ért és 40 TVP-ért (ezzel mindjárt magadhoz is láncolod az apró teremtményt)! Az erdei tündér ezután már

csak némi törődést igényel – azt is csak táborozás közben, mivel máskor lefoglalják a látnivalók –, így táborozáskor kicsit kevesebb idő marad kipi-henni fáradalmadat és sebeidet ápolni. Ja, és hogy a társaságon kívül még miért jó, ha van veled egy tündér? Ezeknek a kis lényeknek az aurája érintkezve a Te tudati auráddal gerjedésnek indul, és az általad EF-elésre használt TU-k függvényében plusz TU-k regenerálásához segíthet. Vao, ez jól hangzik, mi (kár, hogy nem nagyon érted)?! Na sebai, majd meglátod a gyakorlatban...

Megjegyzés: Az összes többi TU regeneráló képességhez hasonló, jópofa szerepjátékos csomagolásba öntött képesség. A tündér nem számít a befogott szörnyek közé, nem halhat éhen, nem pusztulhat el, fenntartása körönként 3 ÉP (elhasználható). Viszont a szembejövők is látják, ami egyedi szint ad a KT-nak.

TUDATI SZINTLÉPÉS (226. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 7

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Tudati képesség kifejlesztésekor +1 TNO, +1 KNO és +10 max ÉP.

Enciklopédia: A közös tudat tagjai immár elértek egy olyan magas tudati szintre, amely már a karaktereken is érezhető fejlődést mutat, és ezentúl mindig érezhető lesz. Minden kifejlesztett KT képesség után (tehát ez után is) a karakter tudati szintet lép, ez +1 TNO, +1 KNO és +10 max. ÉP fejlődést jelent számára. [Megjegyzés: az újonnan belépő tagok visszamenőleg nem kapnak bónuszt azokért a KT képességeikért, amelyek kifejlesztésekor még nem voltak a KT tagjai.]

Ez a képesség legkorábban 4. képességként fejleszthető ki.

Megjegyzés: Szintiszta nyerstápolós képesség. Fontos megjegyezni, hogy a 13. képesség kifejlesztése után már nem csinál semmit, ezért minél később fejleszti ki valaki, annál kevesebbet tud nyerni belőle.

TOTEMRE HÍVÁS (227. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 7

Használati költség: 1-5 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Teleportálás egy általad rögzített mezőre

ill. a KT közös totemoszlopára. Ha lelépsz onnét, visszakerülsz eredeti koordinátádra.

Enciklopédia: „...Ta-ram-tamtam, ta-ram-tamtam. – Tompán dübörögnek a hatalmas üstdobok. Felverik a néma erdő csendjét. A kicsiny erdei irtás közepén egy magányos oszlop magaslik, három megtermett máglyával körberakva. A magasra csapó lángok világítják be a térséget. Izdadt, csapzott táncosok csupasz bőrén táncolnak a fények. Ugrálnak, forognak, pörögnek az oszlop körül már napnyugta óta lankadatlan. Egy ütemre lépnek, egy ütemre lélegzenek, egyik minden tekintetben. Ha valaki kidől, rögtön másikkal ugrik a helyére. S tart a multság szakadatlan. A troll dobosok teljes extázisban püfölik a dobokat, csak addig pihennek, míg felhajtanak egy jó kupa sert.

Az idézés, a totem-szellem hívása a kiteljesedés felé közelít. Ósi tekercekből, bölcsektől, az álmaikból szedegették össze a tudást. Mely elhozhatja hozzájuk a Hófarkast, hitük megtestesítőjét. Hogy elbírálja művüket, a hatalmas totemoszlopot.

A farkasfej szemei zöld ragyogással teltek meg, s a táncosok felé zuhantak. Feleúton már egy farkasfej derengett körülöttük, s mire földet értek, már egy megtermett farkas esett puhán az oszlop lábához. Egy hatalmas farkas, különös, smaragd-zöld szemekkel. Egy farkas, melyet már mindannyian jól ismertek álmaikból. S megdermedtek a táncosok, s csend telepedett a tájra. Mert a Hófarkas megérkezett. – Rég láttam ily remekművet – vakkantotta elégedetten. – Örömet lelem benne és bennetek. Az összefogás újabb csodájával bizonyítottatok... magatoknak, mert én nem sokat tévedek. A falka jó kezekben van, s én elfogadom áldozatokat, megáldom hát ezen oszlopot. Mostantól e mágikus fókusz sok csodás dologra lehet képes. Használjátok bölcsen és jól. A falkáért!

A napkelte a tisztáson érte a Klánt. Kimerülten heverték szerteszét, mozdulni sem bírtak. De boldogította őket a tudat, hogy ma ismét egy nagy dolgot cselekedtek, a többit meg majd ügyis kiheverik...”

Mostantól használhatod a Totemre hívás képességét az EK 227 <X> <Y> paranccsal. A képesség segítségével saját Szent ligettedbe vagy a közösen épített Totemoszlopra teleportálhatsz. A célpont megadásával választhatsz közülük. (1: Szent liget; 2: Totemoszlop) Költsége alapesetben 3 TU a ligetre, 5 TU az oszlopokra, és mindig 5 TVP. Az elköl-

tendő TU-pontok mennyiségét azonban a KT-képesség fejlesztésével csökkentheted. A ligetre 6 TU, míg az oszlopra 5 TU befeljesztésével kerül egyel kevesebbe az utazás, de a parancs költsége nem mehet 1 TU alá. A Totemre hívást körönként csak egyszer használhatod, és nem keresztelheted vele az Alanori Csatornát. A teleport hatása addig tart, amíg el nem mozdulsz a liget vagy oszlop mezejéről.

Pl.: Ha 12 TU-t fejlesztettél a képességen, akkor a ligetre 1 TU, míg az oszlopra 3 TU a teleport, ha 18-at, akkor a ligetre még mindig 1 TU, de az oszlopra már csak 2 TU a költség. Ahhoz, hogy az oszlopra is 1 TU-ért teleportálhass, 20 TU-t kell fejlesztened. [De vigyázz, mert mindig, amikor új képességet kapunk, törődik az utolsó fejlesztésbe 6 TU-k száma!]

Megjegyzés: az oszlopra csak akkor lehet teleportálni, ha elkészült. Az építés a (122,50)-es mezőn folyik, az oszlopot az ÉP 505 <TVP> paranccsal építheted (20-asával költsd a TVP-t). A felépülés után az oszlopot a KT vezetőnek még fel kell szentelnie, egyt fogva nem rombolható és lehet oda teleportálni. A képességet természetesen nem használhatod, ha éppen más teleport hatása alatt állsz vagy épületben/labirintusban tartózkodsz.

Megjegyzés: Nagyon erős teleportálás képesség, mivel két mező közül is választhatsz, hogy hová teleportálj. Ezenfelül, gyilkos kombinációt alkot a farka ereje c. képességgel (#138). Ez +1 támadást és +1 védekezést ad (max. 9-ig) attól függően, hány KT társal tudsz találkozni egy körben, ami ugye alapesetben nem lesz túl sok. Azonban így, hogy a KT társak mindig összejönnek egy mezőn, könnyen teljesíthető a +9 támadás és +9 védekezés, mindössze 5 pontos képesség árán – még szerencse, hogy ez 3 TU-ba is kerül. A KT kapott egy totemoszlopot a csatorna keleti oldalán is, hogy a képesség ott is használható legyen. Sajnos, a Sötét Föld bekerülésekor senki sem jelezte nekem, hogy onnét is vissza lehetett teleportálni az oszlopra, ezt csak a közelmúltban javítottam. Az SF-re nemcsak szerepjátékos okból nem építhető totemoszlop, hanem azért sem, mert több mint 1 év alatt egyetlen KT tagnak sem jutott eszébe, hogy ezt a hibát megírja nekem: (

A PUSZTÍTÁS HASZNA (228. KT KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Az RM parancs egyúttal az erőt is TF-eli.

Enciklopédia: „Meglátsz egy vaskohót. Odasétálsz, belekópsz a tenyeredbe, megmarkolod a vasalt bunkódat, sunyin körbenézel, és mikor úgy érzed, hogy tiszta a terep felemelve a bunkót, hatalmasat csapsz a kohóra. Gyöngyözik a homlokod mire végzel a rombolással, de elégedetten gyönyörködsz művedben. Földig romboltad az építményt, sok bosszúságot okozva azoknak, akik majd a jövőben akarják használni. Ekkor földöntúli érzés kerít hatalmába, érzed, ahogy izmaid megduzzadnak ruhád szétreped karjaidon. Erőd érezhetően megnövekedett, a rombolás okozta fáradtság ellillant testedből, izmaid remegése megszűnt.”

Az eddigi pusztításainknak és rombolásainknak köszönhetően istenünk felfigyelt tetteinkre. Mostantól ha rombolsz, akkor nemcsak varázspontot kapsz – az előző képességnek köszönhetően – hanem fejlődik az erőd is. Amennyi TVP-t a rombolásra elhasználsz, annyi TVP-t TF-elődik az erőd.

Megjegyzés: Egy megfelelően tápos képesség, tökéletes szerepjátékos körítéssel.

A MÚMIA MEGSZÓLAL

(229. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Karakter-találkozáskor a KT tag egy rá jellemző mondatot mond el, amelyet 3 féle közül választ véletlenszerűen.

Enciklopédia: Egy kaotikus KT-ban ugye a legkülönbözőbb emberek lehetnek együtt, különböző érdekekkel, célokkal. A sok különböző álláspont szóbeli kinyilatkoztatása ennek a képességnek a használatával megvalósul. Minden alkalommal, amikor egy másik kalandozóval találkozol, az előre megadott 3 üzenet közül egyet automatikusan elmondasz a veled szembejövőnek. Ha az elmondott üzenetek alapján kialakul egyfajta kép rólad mások szemében, már nyert ügyed van. Emlékezni fognak rád, esetleg megemlegetnek. Ha meguntad a szövegeidet, legfeljebb 3 havonta lehet újat íratni, amit a KT vezetőnek kell benyújtania.

Megjegyzés: A porszem megszólal (#146) képesség mintájára, egy szerepjátékos KT képesség, amely egyedi szint kölcsönöz a tagoknak.

**TÜLÉL K FÖLDJE
KAPCSOLAT, KONTAKT**

□ Üdv Tyler Durden! Nos nem tudtam máshogyan el-
érni téged. (remélem így sikerült). Ezért légy szíves érj
utol a czíkyes@freemail.hu, vagy a 0620571390-en.
Kösz! Üdv:

Morgan Le Fay (#3123)

SEGÍTSÉG

□ Káros Lordok vagy bárki! Szükségem lenne Chara-
din Ékkövére. Segítetek, hogy beáldozhassak a legna-
gobb istennek! Ne hagyjátok, hogy egyre kevesebb híve
legyen Chara-dinnak. Mostanában csak azt olvasom,
hogy miért nem külditek a követ. Én bízom bennetek.
Más. Érdeklődnék, hogy van-e más Chara-din KT, vagy
csak a Lordok? Aki tud, vagy akar segíteni, az elérhet a
32-452-132-es telefonszámon, vagy a (#2752)-es
mentálon. Ha segítés, köszönöm, ha nem, átkokkal
sújsjon leendő istenem!

Celebdin (#2752)

□ Tiszteelt kalandozó társaim! Először is egy kéréssel
fordulnék hozzátok, amely remélem megértő fülekre
talál. Kérem a következő lenne: terveim között szere-
pel egy szövetség létrehozása, amelynek a célja a kezdő
kalandozók segítése lenne. Ennek a segítségnek az el-
sődleges formái az infók. Sajnos ezekből nekem nagyon
csekély mennyiségű van, ezért szeretném a ti segítsé-
getekéni. Nagyon kérem minden segítőkész kalandozó-
t, hogy küldjön infókat minden olyan dologról, amely

APRÓK

a kezdő kalandozók gyorsabb fejlődését teszi lehetővé,
vagy legalábbis segítenek a döntésben. Gondolk itt pél-
dálul isteni juttatésekre és jutalmakra, térképekre, rúná-
nak koordinátákra és minden olyan dologra, ami
hasznos lehet. Segítetek, hogy a tapasztaltabb kalandozó-
k sörpedéke ne használhassa ki, és ne terrorizálhas-
sa túl sokáig a kezdők tábort! A másik dolog, ami mi-
att írok, egy fatális tévedés, ami a kezdő karaktereket
érinti. Többen is írtak nekem reklámoló leveleket, mi-
szerint az épületek nem egészen azon a koordinátán
vannak, ahol azt mondják. Szóval itt a következő dolog-
ról van szó: minden kalandozó a (0, 0)-ás koordinátá-
ról indul, de nem azonos helyről. Ez csak egy saját ma-
gadhöz viszonyított helyzet. Van egy úgynevezett
abszolút koordináta rendszer is, amit minden játékos
megkap, de csak egy idő, egy bizonyos tárgy (#32
szekszáns) elkészítése, megszerzése után. Az épületek,
rúnakövek stb. koordinátáit így abszolút koordinátában
adják meg a legtöbb helyen, így a GN-ben is. Abszolút
koordinátában íme néhány épület, amelyhez viszonyí-
thatod saját helyzetet: 500-as torony (15, 49), 501-es
(15, 19), 502-es (15, 79), 503-as (15, 109), 504-es

(15, 43), 505-ös (15, 64), 506-os (15, 94), 534-es (27,
91), 535-ös (25, 101). És a városok: Gatin (44, 98),
Quill (45, 62), Shaddar (42, 28), Libertan (93, 53). Re-
mélem most már érthető a dolog! Várom az infókat az
alábbi címre: Nagy Gábor, 3200 Gyöngyös, Szövetkezet
u. 1. fsz. 2. tel.: 30-407-0031. Előre is köszönöm min-
den kalandozónak, aki válaszol erre a segélykérésre, és
hozzájárul egy szövetség létrehozásához! Továbbra is el-
ményekben gazdag jó kalandozást kíván:

Amon Lo-Khan (#2723)

□ Üdv kalandozók! Segítségüket szeretném kérni.
Sajna nem ismerek senkit, aki játszott, vagy játszani fog
a TF-en, így olyan mintha sötétben botorkálnék, hisz
mindent nekem kell felfedezni. Ami persze nem rossz,
csak néha kellene egy pár jó tanács. A szabálykönyv azt
írja, ha varázslatokat szeretnék tanulni, egy varázsló-
mestert, vagy istent kell megkeresnem. Ez így rendben
is van, de hol találók egy mestert, aki oktatta? Hogy egy
isten követője lehessenek, mit kell csinálnom? Nekem kell
őket megkeresnem, vagy majd ők keresnek meg en-
gem, ha eljött az ideje? Még csak 5. szintű vagyok, lehet
hogy fejlődőm kell még ezekhez a dolgokhoz? A vála-
szokat a (#4425)-ös mentálra várom, amit előre is na-
gyon köszönök. A különböző KT-kről és szövetségekről
is írhatnátok, mivel semmit sem tudok róluk, bármi-
lyen tanácsot, információt szívesen vennék. Úgy hiszem
enyi nyavalygás bőven elég lesz egy kezdő, tudatlan elf-
től. Aműgy a játék nagyon klassz. Tisztelettel:

Viktória (#4425)

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOŁ:

- ♦ találkozhatasz a barátáiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
 - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
 - ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdesz,
 - ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
 - ♦ csereberélheted, kiegészítheted, eladhatod,
 - ♦ de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
 - ♦ TF-es és KG-s infók között kereshelhetsz (legújabb HYPER, MAP),
 - ♦ bejeliölheted 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 megtalálatsz, ami a jó játékos kell.
- EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BÉNEZNI.**

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**



SZÖVEVISEK. KT-K

Alakváltók! A Változás Gyermekei KT várja mindazokat, akik mentális hatalmukat szeretnék kifejleszteni, kutatni akarják az Alakváltó Ősök titkait. Célpajánk közre tartozik az alakváltó faj régi dicsőségének visszaállítására, a mentális mágia és a PSZI mesterfokú használatához tartozó rég elfeledett módszerek kiemelése a felesleds homályából. Közös Tudatunk előkelélt célja, hogy megtalálja az Elveszett Szigetet, rajta a hajdani Alakváltó metro-poliszt. A legendák szerint a mentalisták fellegvára egy kis sziklás szigeten áll, ahol a halhatatlan Alakváltók felett nincs hatalmuk az Isteneknek, ahová a Moa tudósok is csodálatosan masinák segítségével is csak elvélve és hosszú fáradtságos úton jutottak el tanulni. A legenda szerint az Alakváltók, akik az Ősök Tudását felkutatják, és esajjáfikják, könnyedén odajuthatnak ha elég erősek és kártatóak. Az a hír járja Ghallanszer, hogy a Szigetről több Alakváltó érkezett a kontinensre, hogy Dornodon eszeveszett tervéről hírt adjon, és segítsen a pusztulást megakadályozni. Ám a veyes fajjú népek nem hittek nekik és bekövetkezett a jellemek háborúja, mely Dornodon felemelkedésével, és egy földrészmajdnem teljes pusztulásával jár. Állítólag még a nagy har előt a Hírhozók visszatértek, csak néhány maradt a kontinensen, hogy az eseményekről hitelesen beszámolhasson a Szigetlakóknak. Alakváltó, ki ezt a hírt olvasod, csatlakozz hozzánk, és keressük együtt tovább a Krónikásokat, akik tudják a Szigetre vezető utat! Jelentkezz nálam (a KT-ba max 20-főt tudunk felvenni):

Donna 'd Raon (#2000) Draon@freemail.hu

Ghalla népe! Titkos szervezetünk szívesen fogad minden érdeklődőt, akit kellőképpen fűt a gyűlölet és harag, és ezt az Istenek népének tetszőleges szelektálásával szeretnek kiélteni. Akinek felkeltette érdeklődését, érdeklődését a korai elhalálozást elkerülendő, mindenki a Krónikában jelezze! Az átlagos halandó a Szutykos Remák szimbólum után legközelebb életmentő játék-szerének, a DEM-jének villantást látja.

Mackanor (#4834)

Üdv kalandozó! Érdekelne egy új KT? Vallási, jellemi kritériumok nélkül? Nos ez a KT Erduin fejedadszait csoportosítaná össze. Jellemről, állástól függetlenül. Régen elfeledett harcmodor, amit démonoktól lestünk el. Szeretnénk amivel elmédet, technikáidat tökéletes-sé teheted. És egy régen elfeledett Becsületkódex (igen, a fejedadszoknak ilyen is volt) felelevenítése lenne a KT célja. Most még csak szövetség, de már léteztünk, tehát vagyunk. Ha érdekel: 7100 Szekszárd, Ezerjó u. 46., Cziky Csaba, e-mail: czikycs@freemail.hu, tel.: 06205717390 Köszö, hogy elolvastad!

Morgan Le Fay és a Táncoló Árnayak Testvérisége

Üdv mindenki, aki a Táncoló Árnayak miatt keresget meg írjon levelet nekem, mert elveszték a címeik. (Slayer, Agamennon, Bath'd Man, Álomhozó, Halálhábró nektek nem kell.) A cím: Cziky Csaba, 7100 Szekszárd, Ezerjó u. 46., mailto: czikycs@freemail.hu Üdv:

Morgan Le Fay

EGYÉB

Hell-ho kalandorok! (Tüzeső, he-he.) Na mi van veletek? Nagyobb bátorságot! Lehet ám írogatni a nyüziba, nem harapja le senki senkinre a fejtét, és ne csak abból álljon az apró, hogy jaj ezt nem tudom, az azt nem tudom, segítsél. Na de mindegy. Más. Sajnálatos tevé-

kenység, a soproni TF-táborban csak 17-en voltunk. Ej, nehogymár csak ennyien érdeklődjenek a TF iránt! Sebaj, jövőre, ugyanez, ugyanitt. Lehet jelentkezni. De addig is éljenek a partizánok és a királyoldaliak! (Ez utóbbiak 2 percig.) Megint más. Továbbra is alakul a Jégmágnus KT. Tényleg nem érdekel senkit? Na jó, még lehet jelentkezni. Ja, és hamarosan létrejönne egy harcos szövetség, ami abból állna, hogy egy bizonyos csoport nekiesse a környék népének, és jól megverné. És egy éltelével (vagy a találkozó) összesítés alá kerülne a dolog, és aki a legtöbbet demezett, harcolt stb., az kapna egy gyűrűt, amit Thior adna (semmi táp, csak dísz, nem foglalna helyet), de ez csak akkor működne, ha jó sokan lennének. Persze azért lennének bizonyos szabályok, és elképzelhető a ligás T parancs használata is. Szóval hajrá! Más. Kérvegyeozzuk a 20. színt alatti meghalás tíz színttel való felnyomasztást. Nem hiszem, hogy egy huszadik szintű karakterre úgy figyelnek az iszettek. Persze, megértem, hogy nem jó ha valaki elvesztí a tárgyait, de azért... realitás halott. Ezt is valaki szépen kísírta. Na szóval egy pöttyet sok les, tehát zárom soraimat. Az FT-ek, jelentkező leveleket, stb. ide várom: Orosz Gyula, 2091 Etyek, Mester u. 76., vagy uillon@freemail.hu. Esetleg 20-543-843, lehet ám írni másoknak is!

Berogurgi Titusz (#2735)

Helló mindenki! Én most írok először a GN-be, elsősorban színvonal emelés céljából (várom az észrevételeket, sikertől-e). Először is – mint Sheraan éljövendő papja – támogatásomról szeretném biztosítani Zsebfel-mező Jack-et a kiegészítő föld benépesítésére vonatkozólag. Látkok benn fantáziát, és már nekem is megfordult a fejemben. Talán még esélyünk is van: olvassátok el a „Két világ közt” című regényt. Jack, írd, hogy hogyan képzeld! Más. Daniel McLoad ülete is nagyon tetszik (közvéleménykutatás). Csak így tovább! Mások is feleleveníthetnek más, rég elfelejtett dolgokat. Megint más. Sokan panaszkodnak a tolvajokra, igazi megoldás nincs, mindig lesznek, de itt egy alternatíva: lopd vissza! Azaz adj ki lopást árnymanokra (tudom-tudom, nem csak ók lopnak, de zömében igen). Őrülnek, ha ebből mozgalom lenne! Tehát: lopjuk meg a tolvajokat! Ja még valami. Jó régen váltottunk egy pár mentált néhány kalandozóval (remélem olvassák és magukra ismernek), én azóta is írtam nekik, de választ nem kaptam. Tehát mostantól e-mailben is írhattok a zizzo@buli.net címre vagy a Radnóti Gábor, 7628 Pécs, Tolnai J. u. 23/2-re. Az is írjon, akinek valami észrevétele van a cikkemmel kapcsolatban. További jó kalandozást!

Pegazus Ghallandro (#1045)

Hi all! Hosszú hónapok óta megdöbbenve tapasztalom, hogy milyen írás érkezik a GN-be. Mi van veletek? Régen voltak novellák, versek, Setét Patkány naplója, bárdverseny, Ghalla Szépe verseny stb. Ma csak néhány lelkes kalandozó osztja meg a gondolatait másokkal. Daniel McLoad, támogatom az ötletet. Sok hasonló kezdeményezés kellene! Bár a határidő egy kicsit szűkös, nem? Troll Veremharcos, tíz forduló alatt nem jött drózsörtyű pincsi? Én 240. forduló vagyok, de nem találok valami meg pl. színes dözmönggel. Álomutas Alex, ne add vissza a drózsörtyőket! Én sem adtam vissza soha semmit, és nem is fogok. Főszimusz, nem azért követjük Dornodont, mert felejtünk. Szerinted kis ha-

talommal kecsgett a tény, hogy egy egész világot majd-nem elpusztított egyedül! Mindenesetre én ezért válaszoltam őt. Félre ne érts, nem akarom elpusztítani Ghallát, csak birtokolni a tudást, mellyel fel-emelkedhetek. Ki másképp gondolja, szíve joga. Tiszteletben tartom a véleményét, de meggyőzni nem fog tudni. Amam egyévtértem, hogy nincsen jó gonosz, il-letve gonosz jó nélkül.

Iq Bajnok (#4916)

Olvasva a júniusi AK-t, igazat kell adnom Mar Menor-nak. Ha az régiek nem, akkor az újaknak kell „felvenni a kesztyűt” és írni. Bár szerintem mások lejárítása nem növeli a GN színvonalát. Pedig szerintem lehetne írni sokat. Az újak írhatnának segítségért. A KT-k, ahol még van feltétel, toborozhatnák új tagokat. Sok küldetés van, amit ketten-hárman könnyebben megoldani. Például oltárépítés vagy templomépítés. Aztán lehetne írni történeteket, amely megtörtént valamelyikőtőlkel, és abból a többiek is okulhatnak. Ha észfegünk, visszaállithatunk a GN régi hírnevét. Azt hiszem, ez csak rajtunk múlik. Ha mindenki elhatározza, és ezután meg is teszi, hogy ír egy aprót minden hónapban, meg is oldódik a probléma. Persze így csak a mennyiségi. De minőségű írások is kikerülhetnek közülük. Próbáljuk meg! Hajrá Ghalla népe! Tollat és papírt elő, agyakat bekapcsolni, IQ-t fejleszteni vagy gerjesztetni! Aki nem ért egyet velem, írja meg! A GN hasábjain vitassuk meg ezt a témát! Remélem e szerény próbálkozást nem veri meg senki, és támogatjátok elképzeléseimet. Tudjátok, minden kezdte nehéz. Viszlát!

(#1468)

SÖK VÁROSA HALAND

Egy korábbi hírről ellentétben meg sem hagynom abba a játeket. Ennek tudatában keresek társakat az 52-es TK-hoz. Eddig ketten vagyunk. Egy lehelő és egy végtagos. Ezért elsősorban írókatok vagy távolsági varázslat-látókat magúscokat keresünk. Cím: Tóth Sándor, 7759 Lányócsok, Erdélyi u. 31. tel.: 69-364-583, vagy 30-507-1889.

Thészeusz (#5884)

Sziasztok galetikák! Keresnék olyan galetikákat a 4-n. akik megkapták a remetétől az 52-es kalandozt. Ketten vagyunk már, és kéne még 2 fő. Ha szeretnél benne lenni a „pusztító” csapatban, akkor hívd ezzen a számon: 30-301-1203. Keresd Csabát! Sziasztok!

Cy Bon Tom (#5928)

Társakat keresek a remete küldetéséhez a 3. szinten.

Harald (#9360)

Tűzkadó galetiká keresek a férégszíntelen az 53. kalandhoz. Kérlek jelentkezz, ha létezel, a küldetés novemberben lesz.

Tintillo (#3848)

SZÖVEVISEK

Dart Mahul – bár jelenleg csak tagjaink egyike – szövetségünk jelképei közé sorolható. Nincs igazuk azonban azoknak, akik tévesen vele azonosítják a Bölsce Körét. Szövetségünk – mint minden jól működő – egységegyesége. Tagjaink maguk választják meg, mikor, milyen kérdésben és hogyan nyilvánítják ki véleményüket. Belső szabályzatunk természetesen a minden galetiká számára elfogadható, kulturált szintre korlátozza ezeket a megnyilvánulásokat. Tagjaink az ezért olykor

visza kell fogniuk magukat véleményük kifejtésében. Esetenként ez nem sikerül. Hiába, mi sem vagyunk tökéletesek. Ahogy soha nem is állítottuk, hogy azok lennénk.

Syndic Mitt'on'nyuruodo (#3857) Bölcsék Bölcsé, Bölcsék Köre

□ Tisztelet galeitk! Tagfelvételt hirdet a szerénységéről és kedves modoráról híres Kankurencia szövetség. Ha lehet, akkor csak olyanok jelentkezzenek, akik nem félnek a nevéket adni! Mert lehet, hogy „his” szövetség vagyunk jelen pillanatban, de hangunk igen nagy (igaz Bölcsék?). Aki be szeretne lépni, annak nem igazítjuk, hogy meg lesz mindened e a kosztot megkapja (kakaó, kalács és egyéb 4. szintű varázstárgyak). És ha ezek után át hallok, hogy mi csak a tápolásra gyúrunk, akkor valakit pófán verék a homokozóban. Ha valakinek még ez is bántó, akkor a kakaómat is ráborítom. Na reszkessen mindenki! Szi-asztok!

Rémálom (#9935)

ÜZLET

□ Az alábbi tárgyakat szeretném elcserélni a 7. szinten: A harcművész ezüst lánca ($+3$ üg, $+6$ % tãmm), a mægék kéköpenye ($+3$ mægég leh), a tudás bíbor pikelyéjért ($+5$ IQ), a tűz bíbor lánca ($+3$ tűzlehet), a majom bíbor lánca ($+3$ üg, $+4$ % védettségg), az elfek szárnyas sisakja ($+3$ IQ, $+2$ gyors), a hatalom csontamulettje ($+3$ erő, $+2$ mágia), a sólyom bronz mellvértje ($+3$ löfégyver), az ügyesség szarvas sisakja ($+5$ üg), a szellemek szárnyas sisakja ($+3$ egészség, $+2$ mágia), a tűz díszes kötőse ($+4$ tűzlehet), a túlélés vas mellvértje ($+6$ méret, $+6$ % véd), a sün körifa íja ($+4$ tűsbíbor). Cserébe főleg löfégyvert, erőt, támadást, gyorsaságot, méretet, tiskés bort és búzt növelő cucokkat szeretnék kapni, de esetenként más is jöhet. Páncél és fejtédő nem érdekel. Címem: Tar István, 8790 Zalazsentgrót, Eövös K. u. 12., tel.: 30-852-9542 (este 9 óra után).

Macros, az íjász mágus (#6958)

EGYÉB

□ Az AK 79-ben Dart Mahultól bölcseséget olvashattunk: „Aki másokat legyőz, erős, aki önmagát, hős.” Mindezt a lázadásról fogalmazott írkalánnya végén, amiben kifejté, hogy ő két másik társával együtt kimaradt az egészből (a béké hírokként), hiszen az egész csak „yihar egy pohár vízben”. Azt is megudhatjuk, hogy ők az okosak, hiszen felülemelkedett a kicsinyes hajhibádon, viszont mindenki más hülye. Tehát hülyék vagyunk, mert mi úgy éreztük, hogy itt volt az alkalom világgunk jobbá tételére, az elnyomó rend megdöntésére vagy éppen annak (átmeneti) fenntartására. Tehát a kisebbség az okos, mindenki más, a többség a hülye. Ezzel nem az a baj, hogy a többséget alázza, hiszen az én retorikámban is felfedezhető hasonló gondolatok, hanem az, hogy ezt egy olyan galeitk teszi, aki maga is szemrehányást tett nekem ugyanez miatt. Aztán még nem is említettem, hogy a Bölcsék Köre állandóan holmi béke fenntartásáról papok. Akkor hogyan fordulhatott elő ez a vérengzés? Talán nem tettem meg mindent a gaelitk békéltetéséért? Nem, de ilyen komoly feladatot nem is várhatunk el tőlük (sokkal kisebbet sem...) De ha már így esett, legalább megpróbálták volna mindent megenni hibájuk jóvátétele

érkeében. Ehelyett passzívan szemlélik, hogyan öldöklék egymást galeitk társaik, és erre még büszkék is. Sok beszédnek sok az alja, a lényeg, hogy a fenti bölcsesség Mahulra és bandájára vonatkozta a következő: aki a békéért papot, de tenni érte nem tesz, a bÉna, viszont aki ezek után gyáván megfutamodik és lapit, az hazaáruló.

Leanthil (#7945), a Próféta

□ Eljött hát újla a béke kola, mile szívem olyannyira vágyott. Nem kell immál attól lettegnem, hogy egy fol-lófejtű lázadó, vagy császári galeitk túlbuzogásából kiveli a teljes fogsolomat. Lemélem, most má mindenki képes életemmentesen visszatekinteni alla, ami a Hegyben az elmúlt időben sajnálatos módon töltött. Hát éldelem volt belevágni ebbe a fajunkat lealacsonyító hajcíhóbe? Pelse, hogy nem. Melt jobban beagondolva ml éltek el azok, akik lakószíntjüökön győzelmet kovácsoltak saját tábulok számláza? Az égvilágon semmit. Melt hiába a klánbeli előmenetel, ha a politikai lendszelben egy fikalncyi változás sem állott be. Belőletek galeitkításaim, ismét bolondot csinálót az elnyomók, és palótáikban hasukat fogják a nevetéstől. Ez az álkuздеlem nem volt semmi egyéb, mint egy makteafőzet, hogy a galeitk társadalom elfeledkezzen legfájdalmasabb sebeitől, nevezetesen a despotikus államlend által kikészettek és nyomol-gók keselvtől valamint a kisebbség széles tömegek feletti igazságtalan ulamlálól. Kolhad az egész kolónia. Gyamat, semmi egyéb. A valódi és mélyleható változásokhoz igazi társadalmi konszenzuszla van szükség. Ha mást nem, ezt kíméletlenül megmutatták a közelmúlt eseményei. Ha pedig olyan császál ül a Hegy tlónján, akinek füle süket a nép jajszavála, elvesztí azok támogatását, akiknek a hatalmát köszönheti. Melt a jelenlegi Császáz lossz ulaladó, akiben nincsen meg még a tisztelet sem a népe ilánt. Vagy így, vagy úgy, de a jövő be fogja bizonyítani szavam igazságát, és beköszönhet egy bogodabb, egy igazságosabb kol...

Dart (#5112)

□ Galeitk társaim! Levelezőtársakat keresek az 1. szinten.

Mordar (#4425)

□ Galeitk! Mutánsok, tolvajok, bárdok és mágusok! A császári blokk „diadalt aratot”... nevétséges. Mind-össze az általuk rendezett színjáték ért véget. Itl az ideje megmutatni, ml értünk ml lázadás alatt. Célom egy akáv (heti lépő) tagokból álló szövetség létrehozása, mely benyújtana a számlát az ellenünk hozott császári törvények miatt. Írjatok! Lázadjatok! Csillik Dániel, 5055 Jászladány, Táncsics Mihály út 54-a, tel.: 30-503-1927.

Zécsms Liklszi az Ébenúr (#6200)

□ Halihó mindenkéml! Úgy tűnik még sem kellett volna az Ében Légiót bántanom. Hajlandók terepszínti al-sógátay adni nekem (ha nagy tételben rendelék, kapok árengedményt), mégiscsak jó fejek. A fejről tí eszembe, a múltkor egy cimborám érdekes dolgot mesélt, bár a mostani események fényében hajlok arra, hogy rosszindulatú pletykának minősítem. Na mindegy, azért elmesélem: „Tegnap a templomban jártam, és ami a fogadászobában vártam, érdekes beszélgetést hallottam:

– Nem fiam, nem lehet, ez örülléség!

– De atyám, biztosan van rá valami mód...

– Értsd meg végre, hogy NEM! Nem lehet a fejed helyére láncos buzogányt beültetni!

– Na de miért? Hiszen én az Ében Légióba készülök, ott úgyszóleg jobbásikaktartónak használnám a fejemet, ha viszont egy láncos buzogány lenne a helyén, akkor rögtön lehetnék akár szakaszvezető is.

– Megértetek fiam, de a tudomány mai állása szerint ez nem megoldható! Sajnálom!”

Hát ezt meséle az én cimborám. Fiúk, ha ez mégis igaz, és sikerült a dolgot megoldani, küldjete már néhány fejet is a gatyákkal! Jól jönne dísznek a barlang elé, az árat majd megbeszéljük.

Besenyőantibács

□ Honnan származnak az öskvék? Ilyen nagyhatalmú varázsszer előállítására csak az Ellenesség képes. De miért adnák ezt nekünk? Bevallom, hízlálnak minket, mint a womathok. Hogy húsnakra, lélekenergiánkra vagy talán erő hadseregére van szükségük a további hódításokhoz, és erre a mi fajunk a legideálisabb, ki tudja? Mindenesetre megfigyelések szerint öskó fogyasztása 14 éves kor alatt idegrendszeri károsodást okozhat. Ez tudatlehomályosulás, agresszió és állandó harcékényszerben nyilvánul meg, mely a galeitk kultúra elkorcsosulásához vezet.

Shai-hulud, a férgék ura (#4643)

□ Képzéletek, a minap egy véletlen folytán kint jártam a szabadban, a felszínen. Mások is kerültem már véletlen okán a hegyen kívülre, de ez most más volt. Hogy valami? Mert víz esett az égből. Először azt hittem, hogy valami szórakozik, és egy szita segítségével vizezt akar önteni a nyakamba, de nem. A víz (és most kapcsolódjatok meg) az égből esett. Sőt, az illata is más volt, mint a szövetségi barlangon átfolyóknak. Mivel nagyon szeretem kutatni a múltat és az ismeretlent, azért arra gondoltam, hogy milyen jó lenne ezt a típusú vizez megvizsgálni a barlangomban. Hátha a hegyen is elő lehetne állítani ezt a jó illatú vizezt. Ebben talán még én is megfürödnék. Csak sajnos nem volt nálam semmi olyan tárgy (pl. üvegcse), amivel felfoghattam volna az értekes folyadékot egy keveset. Még szerencse, hogy velem volt hűsleges kis orlomag, Flo. Szóltam neki is, hogy „Flo, odanézz!”... és a távolba mottaltam. A kis buta odafordult, én meg leütöttem. Kitéptem néhány hosszú szőrszálat, kitorment lyukas fogát, és lenyújtam a bőrért. A szőrszálakat húztam a lyukas foga, majd ezt tűt és cérnákat használva vartam a bőrből egy edényfeleséget, amiben szerencsére sikerült néhány kortynyi vizez fellognom. Amint visszatarant biztonságos, féregszinti barlangomba, égből elvittem, Flót a papokhoz (úgy hallottam csodára is képesek, ha szolgákról van szó). És lám, a papok felgögyitották szégyényemet. Csak sajnos amíg én kifizettem a papoknak a gyógyítást, Flo elszókött. Nagyon a szívenhez nőtl! Kérek hát mindenkit, hogy aki lát egy hiányos fogsorú, bőr nélküli orlomat a 3. szint környékén mászkálni, az amon nyomban szóljon nekem. A besületes megtaláló jutalomban részesül, pl. a lányoknak csókot adok. Szerintem már csak ezért is érdemes kutatni utána.

Bartleye (#4786)

□ Létezem. vagyok. Visszajutok. Egy iszonyatos bűnei miatt az alsóbb szintekre taszított férfi:

Mendax Mystagogus (#9714)