

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Bizonyára sokan láttátok már az új, remek fantasy filmet, A gyűrűk ura első részét, A gyűrű szövetségét. Abban is biztos vagyok, hogy a többségnek tetszett a film. Én is megnéztem, élveztem, hiszen egyik nagy kedvencemet filmesítették meg, amivel egy régi álmomat váltották valóra. A film nagyon jól sikerült, remekül kiválasztott színészek, akik illettek a szerepükbe, csodás helyszínek stb. Persze itt-ott volt egy kis csúsztatás a történetben, de ez még azok számára sem volt nagyon zavaró, akik jól ismerték az eredeti regényt. Érdekes volt összehasonlítani a Harry Potter filmmel is. Ez utóbbi szintén egy remekbe szabott regényből készült alkotás, gyönyörűen elkészített helyszínekkel, és a szerepükbe minden szempontból illő színészekkel. Egy 3-400 oldalas könyvet azonban nem lehet két-két és fél órában minden részletében visszaadni a mozivászonon. Így mivel a Harry Potter filmnél szinte betű szerint ragaszkodtak a könyvhöz, ezért egy egységes film helyett jelenetek egybe fűzött sorát kapjuk, amik között sokszor elcsikad az, ami igazán lényeges. Szerencsére A gyűrűk ura film készítői nem estek bele ebbe a hibába. Ha valaki még nem látta volna a filmet, akkor mindenképpen javasolom, hogy nézze meg, és a Harry Potter filmet is ajánlom a fantasy rajongóknak, de azoknak is, akik „csak” a meséket szeretik.

Borítónkon ezúttal a Shadowrun 3. kiadásból a harci dekás archetípus képe látható.

Dani Zoltán

≠L=NO I K ÇNIK=

VII. évfolyam 2. (74.) szám (2002. február) – Megjelenik havonta
Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János
Grafikusok: Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula
Borító: Erdős Árpád **Borítófestmény:** Vida László
Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt
Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134
Lapzártá: január 17. **A márciusi szám lapzártája:** február 15.
Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
 ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG)

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

YAMATETSU	2
Shadowrun cég	
REGGEL	8
Shadowrun szösszenet	
VESZÉLYES JÁTSZMA	9
Regényrészlet	
KOMBÓK	16
Víziók	
KÉRDEZZ-FELELEK	20
HKK kérdések	
VERSENYBESZÁMOLÓK	21
Hagyományos verseny	
HATALOM SZÖVETSÉGE	22
11. félév	
HATALOM LIGÁJA	23
Eredmények	
ÚJ VERSENYEK	24
Februárban és márciusban	
VI. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG	26
Indulási feltételek	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
A KÁOSZ URA	30
Regényrészlet	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	33
Egy ifjú galetki levelei	
ISTENEK ÍTÉLETE	36
ÖV novella	
SZOLGANEVEK	41
Új nevek az ÖV-n	
A FOGAK SZINTJE	42
A 7. szint	
STATISZTIKA	46
Ősök Városa	
GHALLA NEWS	48
A TF hírei	
TF-FEJLESZTÉSEK	48
SZÉPSÉGVERSENY	49
KT-KÉPESSÉGEK	50
APRÓK	54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

YAMATETSU CORPORATION

Központ: Vlagyivosztk, Oroszország
Elnök/Vezérigazgató: Saru Iwano
Az igazgatótanács elnöke: Yuri Shibanokuji
Cégforma: Nyílt részvénytársaság
FŐBB RÉSZVÉNYESEK:

Buttercup (27%)
 Yuri Shabanokuji (19%)
 Saru Iwano (11%)
 Hideo Yoshida (5%)
 Newton Chin (5%)
 Ramon Dizon (3%)

NAGYOBB RÉSZLEGEK:
Yamatetsu Észak-Amerika

Központ: Seattle
Igazgató: Mary Luce

Yamatetsu Dél-Amerika

Központ: Vlagyivosztk
Igazgató: Hideo Yoshida

Yamatetsu Ausztrália

Központ: Hong Kong
Igazgató: Ramon Dizon

Yamatetsu Ázsia

Központ: Vlagyivosztk
Igazgató: Rajiv Desai

Yamatetsu Közél-Kelet

Központ: Vlagyivosztk
Igazgató: Sean Rooker

Yamatetsu Európa

Központ: Vlagyivosztk
Igazgató: Michelle Forlani

FŐBB LEÁNYVÁLLALATOK:

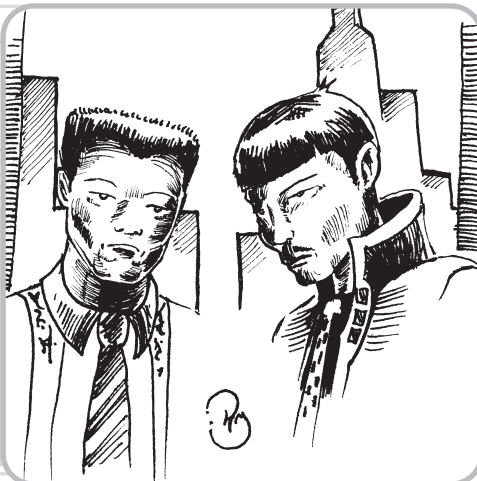
Crashcart Medical Services Corporation, Meta-Ergonomics, Pensodyne, Tsuruga International, Xiao Technologies, Yamatetsu Naval Technologies

Ha megkérnél néhány árnyvadászt, hogy sorolják fel a tíz legnagyobb megatársaságot, szinte biztos, hogy a többségük elfelejtené megemlíteni a Yamatetsut. Folyamatosan rajta tartom a szemem a Shadowland és a Nexus céges adatállományain, és meg kell mondanom, felhaborítónak tartom, hogy a Yamatetsu mögötti valódi történetek közül mennyiről nem esik említés. Szerintem közületek jó néhányan még azt sem tudják, hogyan és miért került be a Yamatetsu a Társasági Tanácsba annak idején. Nos, én több mint egy évtizeden keresztül dolgoztam a cégnek, így rengeteg tény és információmorzsát kapargattam össze. Íme a teljes történet a nipponi kezdetektől a fagyos oroszországi éjszakáig.

TÖRTÉNELEM

A Yamatetsu Corporation 2032-ben jött létre; Tadamako Shibanokuji alapította, saját Tsuruga International nevű hajózási társasága köré építve a céget. Eredeti célja az volt, hogy japán és filippínó cégekből olyan erős konzorciumot hozzon létre, amely képes ellenállni a japán társaságok hatalomátvételi próbálkozásainak. A konzorcium igazgatótanácsa a cégek vezetőiből állt, fele-fele arányban: ötven százalék japán, ötven százalék filippínó. Mivel az egész ügyet megálmodója Tadamako Shibanokuji volt, őt nevezték ki elnökké. A különféle háttereknek és üzletágaknak, valamint a fokozott hadiipari kutatásoknak (különösen jövedelmezőnek bizonyult azokban a háborús években) és az egyre növekvő metahumán piac kihasználásának köszönhetően a konzorcium nemcsak jól jövedelmező vállalkozássá vált, de lassanként olyan pozícióba került, ahonnan már kihívást jelentett a megatársaságok számára.

2041-ben a Yamatetsu egy kisebb cégháború kibontásával megpróbált betörni a Társasági Ta-



nácsba. A könyörtelen titkos akciókat követően, néhány hónap elteltével a cégek katonai eszközökhöz nyúltak. A Yamatetsu bölcsen kihasználta a meglévő konfliktusokat, és kijátszotta egymás ellen ellenségeit. Mivel a Yamatetsu nem számított tradicionális japán cégnek, sikerült elnyernie az Ares, az Aztechnology és a Seader-Krupp támogatását, akik szerették volna megszűntetni a Tanácsban a japán hegemoniát. A cég számos kisebb szövetségesre is szert tett, akik a későbbi magasabb pozíció reményében szívesen támogatták a társaságot a Tanács ellenében. Végül győzött a Yamatetsu állhatatos szívóssága, és a cég 2042-ben AAA besorolást kapott.

A Yamatetsu már a felső ligában játszott, de a céget a virágzó felszín alatt belső viszályok és ellenségeskedések szaggatták. Egy Hideo Yoshida nevű fiatal igazgató befolyását felhasználva rávette a többi japán tagot, hogy vásárolják fel a filippínó igazgatótanácsi tagok részvényeinek minél nagyobb részét. Arra gyanakszom, hogy a fickót titokban a többi japán megalátogatta, akik Hideo manővereit és árnyvadászait is szponzorálták. A filippínó szavazatok számának drasztikus csökkenése után Yoshida szavazást kezdeményezett, megszerezte Tadamako Shibano-kujitól az elnöki széket és kipenderítette a legtöbb filippínó igazgatót. Velük együtt távozott a Yamatetsu elhatározása a nagy japán cégekkel való szembenállással kapcsolatban is – a cég gyakorlatilag az ellenség kezébe került.

Yoshida manipulációi azonban érdekes mellékhatást eredményeztek: a Yamatetsu részvényeinek mintegy tizenegy százaléka ismeretlen helyre került egy olyan manőver eredményeképpen, amely egy hatalomátvételi kísérlet minden jegyét magán viselte – talán egy rivális japán cég lehetett a próbálkozó. Az új rész tulajdonosról a Yamatetsunak mindössze annyit sikerült megtudnia, hogy vagy fél tucatnyi másik nagyobb társaságban is hasonló részesedéssel rendelkezik.

Yoshida gyanakvó igazgatótanácsa találkozóira hívta a részvényest, hogy ott ismertesse velük szándékait.

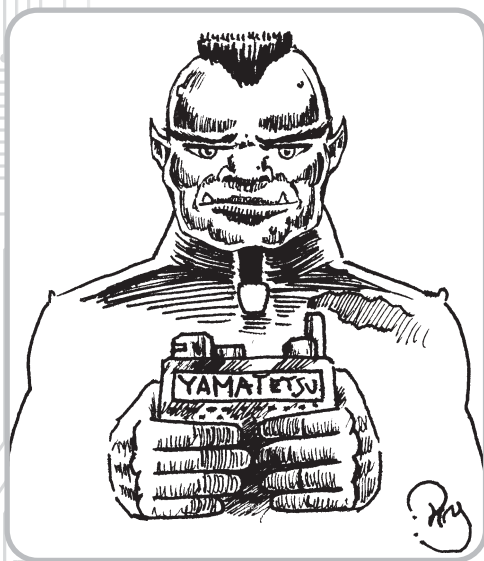
A Yamatetsu fejesének és jogászainak egész hada várta az ellenség megérkezését. Japán üzletemberek egy csoportjára számítottak, ám csak egyetlen, tinédzserkorú japán nő érkezett. Kinyitott egy részvénybizonylatokkal teli aktáskását, és bemutatkozott: ő volt Miss Buttercup. Az igazgatótanács döbbszentben hallgatott. Meglepettségüket figyelembe sem véve Miss Buttercup közölte velük, hogy nagyobb összeget örökölt, melyet szeretne megnövelni oly módon, hogy befekteti egy társaságba. Az egykori elnök, Shibano-kuji azonnal felajánlotta, hogy kétszeres áron felvásárolja a részvényeket. Buttercup visszautasította az ajánlatot, azután kijelentette, hogy azonnal el is foglalná az igazgatótanácsi helyet, melyhez a részvényekkel együtt hozzájutott.



Az igazgatótanácsnak nem volt sok választási lehetősége. Buttercup tehát elfoglalta az őt jogosan megillető széket, és hosszú ideig csak figyelte a többiek mesterkedéseit anélkül, hogy különösebben közbeavatkozott volna. Alkalmanként felajánlotta számottevő vagyonát és más cégeknél szerzett befolyását, hogy segítsen a hátrányba került igazgatóságokon és projekteken. Eközben Yoshida eredménytelen kísérleteket tett rá, hogy kiderítsen valamit is Buttercup múltjáról és valódi személyazonosságáról; még egy Jacques Barnard nevű hírszerzési szakértő segítségét is igénybe vette, aki gyorsan kapaszkodott felfelé a társasági ranglétrán.

Yoshida nyolc hosszú éven át vezette a Yamatetsut. Irányítása alatt a cég szerte a világon nyitotta meg új igazgatóságait, valamint megszilárdította állásait Japánban. A kisebb, papa-mama féle családi vállalkozásokat, melyek megvédését a konzorcium eredetileg célul tűzte ki, szó nélkül felvásárolták. A Yamatetsu terjeszkedett, de pont a rossz irányba. Nemsokára egy kategóriába lépett a többi *keiretsu-val*, és az öt japán megatársaság együtt a világ legerősebb gazdasági erejévé tette az országot.

2050-ben újra Tadamako Shibano-kuji nyerte el az elnöki pozíciót az igazgatótanácsban. A nyolcéves, hatalomért folyó küzdelem megváltoztatta Shibano-kujit, és a Yamatetsu vele együtt változott. A metahumán használatra tervezett technológiák és eszközök előállításáról híres cég még egy lépéssel tovább ment, hogy kedvezzen elsődleges megrendelőinek; a felsővezetésben is alkalmazni kezdték *kawaruhi-tókat*



(metahumánokat). Ez az új, metahumánbarát hozzáállás feszültséghez vezetett a mereven elutasító japán kormányzattal szemben, akiknek a tagjai határozottan ellenezték, hogy hatalom kerüljön a metahumánok kezébe. A Yamatetsu úgy próbálta megőrizni az ingatag békét, hogy jellepes méretűre csökkentette vezető pozíciót betöltő meták számát.

A VÁLTOZÁS IDEJE

2050 negyedik negyedében Miss Buttercup felfedte, ki is ő valójában: nem egy fiatal örökös, hanem egy szabad szellem. Senki nem tudja, miért leplezte le magát; egyszerűen csak úgy érezte, eljött a megfelelő idő. Vagy talán megtudta, hogy Jacques Barnard nemsokára rászáll, és úgyis minden kiderül. Buttercup valójának felfedése sokat ártott a cégnek – belülről és a kívülről szemében egyaránt. Egy dolog volt metahumánokat alkalmazni, de egy egészen másik beengedni egy szabad szellemet egy társaság igazgatótanácsába. Senki nem szólalt ugyan fel nyilvánosan Buttercup ellen, de a zárt ajtók mögött egyre nőtt az ellenszenv a cég iránt.

>>>>>(Ahogy hallottam, Buttercup elég stílusosan leplezte le magát. Az egyik szokásos, Yoshida és Shibanozuki közötti, metahumánokról szóló túlfűtött vita alkalmával hirtelen felröppent az asztal fölé, egyenesen Yoshida orra elé, mint egy démon, aki az igazgató szívére vág, és pergő japánsággal kioktatta őt. Yoshida döbbenetben visszaült, és azóta sem hozta elő a témát többé.)<<<<<

– Brick

Az elkövetkező években kiderült, hogy Buttercup a céges manipulációk nagymestere. Egy ideje már terjengett a szóbeszéd arról, hogy a szabad szellem szeretné visszajuttatni Shibanozuki az elnöki székbe, és az egykori konzervatív vezető újbóli hatalomra kerülése utáni cselekedetei is arról árulkodtak, hogy lehetett valami alapja a pletykáknak. Akármilyen módon is, de Buttercupnak elég befolyása volt az elnök felett ahhoz, hogy 2056-ban megszavaztassa vele: kerüljön még több metahumán a cég vezetésébe.

De Shibanozuki nem az egyedüli igazgatótanácsi tag volt, aki megérezte Buttercup befolyását. Newton Chin a metahumán ügy természetes szövetségésének bizonyult radikális nézeteivel, és az sem elhanyagolható tényező, hogy fiatalabb húga, Sophia egy törpe volt. Buttercup ezen kívül Ramon Dizont, az igazgatótanács filippínó kisebbségének vezetőjét is megkörnyékezte. Dizon szép csendben azon munkálkodott, hogy visszaállítsa a Yamatetsu eredeti törekvéseit: konkurenciát teremtsen a japán megatársaságoknak. Elméletben ez azt jelentette, hogy létre kellett hoznia egy hatalmi gócot, ahonnan kihívást intézhet a Csendes-óceán partvidékének japán hegemoniája ellen. A jövőbeli támogatásért cserébe Buttercup azt ígérte, hogy segít a visszatéríteni a céget a gyökerekhez, csatlakozni fognak a többi partvidéki társasághoz, és közös fronton szállnak szembe a Fuchival, a Shiawasezel, a Renrakuval és a Mitsuhamával.

Mialatt Buttercup a terveit szövögette, Tadamako Shibanozuki azért küzdött, hogy kezében tartsa a céget. A Japán Kereskedelmi Minisztérium elkezdte megkérdőjelezni a világszerte kinevezett metahumán középvezető alkalmasságát – a kételkedés kihallgatásokhoz vezetett, amely jelentősen lelassította a termelést a Yamatetsu japán érdekeltségéinél. A kormányzat kimondatlan üzenete teljesen világos volt: ki a metahumánokkal, különben sosem lesz vége az ellenőrzéseknek. Nem sokkal ezután az igazgatók egy metahumánellenes csoportja Hideo Yoshida és Saru Iwano vezéregazgató vezetésével saját kezébe vette az ügyet.

2059. január 7-én Tadamako Shibanozuki agyvérzést kapott; az elnök képtelen volt felkelni az ágyból, és beszélni sem tudott. Akaratának megfelelően szavazati joga Saru Iwanóra szállt egészen addig, amíg újra vissza nem tud térni a munkához. Néhány nappal később Iwano újra megszavaztatta Yoshidát az igazgatótanács elnökévé, és ketten együtt ismét hozzáfogtak, hogy visszaállítsák a Yamatetsunál a japánra jellemző régi, konzervatív, metahumánellenes nézeteket.

Hat héttel a roham után Tadamako Shibanozuki meghalt. Amennyire a részleteket össze tudtam rakni, ez a váratlan esemény rákényszerítette Buttercupot, hogy siettesse terve megvalósítását. A Tadamako

ko halálát követő hetekben felvásárolta a kisebb befektetők részvényeit, hogy megszilárdítsa hatalmi bázisát. Eközben Shibanojuji részvénytársaságja az öröksége részévé vált... amely egy az egyben Yuri Shibanojujit, Todamako fiát illette, akit majdnem negyven éve magára hagyott. Elterjedt a híre, hogy a fiú Kiotóba utazik, átvenni örökségét. Yoshida és díszes társaságának balszerencséjére kiderült, hogy Tadamako fia egy ork.

>>>>>(A történet szerint Yuri a 2021-es goblinizációs hullámnak esett áldozatul. Hogy ne kelljen szembenéznie feleslettel rosszállásával, Tadamako Vlagyivosztokban rejtette el a feleségét és a gyereket. Buttercup azonban már röviddel azután rájött a titokra, hogy csatlakozott a céghez. Úgy tűnik, hosszú távra tervezett.)<<<<<<

– Corp Watcher

Buttercup forgatókönyvét követve Yuri kijelentette, hogy szeretné átvenni apja helyét a cég igazgatótanácsának élén, Buttercup és Chin pedig azonnal felsorakozott mögé. Egyesített szavazataikkal sikerült elérniük, hogy Yuri Shibanojuji legyen a Yamatetsu Corporation igazgatótanácsának új elnöke.

Az első pillanatban még mulatságosnak is tűnt: *kawaruhito* egy japán cég élén. A mókának azonban rögtön vége szakadt, amikor a Yamatetsu részvényei mélyrepülésbe kezdtek, a részvényesek pedig menekültek, akár a patkányok a sülyedő hajóról. Az igazgatótanács konzervatív része világosan Yuri tudomására hozta, hogy vagy lelép, vagy meghal. Yuri azonban nem lépett le. Két nappal később egy golyó fúródott a mellébe. Sikerült túlélnie a gyilkossági kísérletet, és másnapra összehívott egy rendkívüli igazgatótanácsi ülést.

Mindenki úgy gondolta, a támadás annyira megremítette Yurit, hogy azonnal bejelentet visszavonulását. És mindenki tévedett. Ehelyett Yuri közölte velük, hogy a cég központját Japánból Oroszországba, Vlagyivosztokba helyezi át. Ennyi erővel azt is mondhatta volna nekik, hogy vetkőzzenek meztelenre és táncoljanak a tábornút körül, a legtöbb fejes számára teljesen elképzelhetetlen volt, hogy elhagyják Japánt. Még Yuri kevés támogatója is ellenezte az ötletet, amíg Buttercup elő nem lépett. Huszonöt perces beszédében kifejtette, hogy minden erejével támogatja Yuri ötletét, és szavazást kezdeményezett. Saját szavazataival és egy rakás meghatalmazással a zsebében megkérte Ramon Dizont, hogy a régi megállapodásnak megfelelően támogassa őt. Dizon és a mögötte álló filippínó kisebbség szavazatai Yuri felé billentették a mérleg nyelvét, és a japánból való távozás indítványa átment az igazgatótanács előtt.

Buttercup szinte rögtön törlesztette a tartozását



Dizon felé. Amint a központ összezsugorult, Buttercup tárgyalásokba kezdett a Wuxinggal, és más partvidéki társaságokkal, és felajánlotta csatlakozását a Pacific Prosperity Grouphoz. A következő hetek zűrzavara közepette felhasználta az újonnan alakult PPG üzleti hátterét, hogy felvásárolja a Yamatetsu Corporation 37 százalékát. Yuri, Chin és Buttercup szavazataival, plusz Dizon filippínó szavazóinak támogatásával a japán tagok hirtelen azon vették észre magukat, hogy kisebbségbe kerültek, és álmuk Japán legnagyobb megatársaságáról egyszeriben romokban hever.

Az elmúlt két évben a Yamatetsu központi irodája átköltözött Oroszországba, a többi japán létesítmény pedig a partvidék más országaiba; a cégből csak annyi marad Japánban, amennyivel meg tudják védeni ottani érdekeiket. A társaság kivonulása és az ork elnök személye nagyban rontotta a cég hírnevét a japán közvélemény szemében, de a PPG támogatásával számos új barátot is szereztek.

A JÁTÉKOSOK

A Yamatetsunál túl sok jelentős figura van ahhoz, hogy mindet felsoroljam, ezért csak azokat ismertetem, akiket én a cég legfontosabb kulcsfiguráinak tartok. Több információt még a Yamatetsu Corporation ki kicsodájában sem találtak róluk.

BUTTERCUP

Buttercup egy anima; egy szabad szellem, akinek a humán alakja törékeny, vonzó, tizennyolc év körüli japán női formáz. Jelenleg ő a Yamatesu Corporation mögött álló igazi hatalom. Yuri Shibanojuji elnök maradéktalan támogatását élvez; amit Buttercup akar, azt meg is kapja. Céljai még mindig nem világosak,

hogy valójában egy profi testőr, aki a gyilkossági kísérlet óta mindenhová elkíséri.)<<<<<

– Woodward

RAMON DIZON

Az egyedüli igazgató, akivel volt szerencsém személyesen is találkozni. Dizon határozott, karizmatikus férfi. Az a fajta fickó, akit sokkal inkább el tudnál képzelni egy night clubban, amint a szintirumot nyeli egy folyóban, mint a Yamatetsu felső vezetésének egyik aktív kulcsfiguráját. A legbefolyásosabb filippínó igazgató, aki túlélte Hideo Yoshida elnöki periódusának első szakaszát, nem igazán törődik a Yamatetsu terjeszkedésével, inkább a Csendes-óceán partvidékét érintő események foglalkoztatják. Különös módon Dizon nem vetette fel, hogy a Yamatetsu a Fülöp-szigeteken is növelje befolyását. Ramon a közvetlen vezetők közé tartozik: a régióban a Yamatetsu néhány érdekeltsége mind neki tartozik jelentést tenni.

>>>>>(Ramon Dizon egy az egyben felvásárolta a Philipppines Broadcasting Networköt, és titkos megbeszéléseket tartott Masaruval, a sárkánnyal. Valószínűleg a mindanaói Yamatetsu létesítményekről is szó lehetett, de egy egyszerű épületkomplexum nem indokolja a havonkénti rendszeres tárgyalásokat. Itt valami nagyobb dologról van szó.)<<<<<

– Muntianak

NEWTON CHIN

A csendes, szerény Chin jó barátja volt Yuri apjának, és már a legelején belépett a cégbe. Buttercup legfőbb támogatója és Yuri tanácsadója. Segítségéért cserébe szabad kezet kapott a Yamatetsu újrászervezésének irányításában, és máris bevezetett néhány radikális változtatást.

>>>>>(Chin családja főként japán kommunistákból és anarchistákból állt. Nagybátyja 2022-ben megpróbálta megölni a császárt. Amennyire tudom, nem tagja egyik politikusnak sem, de azt gyanítom, hogy titokban szimpatizál velük, és néha még diszkrétan segítséget is nyújt nekik.)<<<<<

– Red Sun

SARU IWANO

Iwano az az ember, akinek a pozíciója a Yamatetsun belül az évek során egyszer sem változott. Közismert tény, hogy a vezérigazgató elképzelt jobboldali szélsőséges, aki már annak a gondolatára is gyomorgörcsöt kap, hogy az igazgatótanács egyik tagja egy *kawaruhito*. Széke azonban még metahumánellenes hozzáállása miatt sem forgott veszélyben soha. Fejlett üzleti érzéke túlságosan értékes teszi ahhoz, hogy csak úgy hagyják elveszni.



bár a Yuri hatalomátvétele utáni hírnévromlás erősen foglalkoztatja. Minden erejével azon van, hogy visszaállítsa a cégről alkotott jó hírnevet – természetesen emellett titkos terveken is dolgozik. Buttercup képzett varázsló, aki mindig gondosan álcázza auráját.

YURI SHIBANOKUJI

Valljuk be, Yuri nem egészen volt képben, amikor átvette apja helyét egy AAA besorolású megatársaság igazgatótanácsában. Viszont rendelkezett néhány évnyi cégvezetői tapasztalattal, valamint ott volt Buttercup, hogy fogja a kezét és Chin, hogy tanácsokkal lássa el. Eddig még nem nagyon hibázott, és bátran néz szembe a kihívásokkal.

Szinte minden döntése egyezik Buttercup és Chin óhajával, kivéve néhány kisebb jelentőségű változtatást, amit apja írt elő számára a végakaratóban. Az egyik ilyen „kívánság” az volt, hogy Jacques Barnardot nevezze ki az újjáépítés irányítójának – enyhén szólva is meglepő fejlemény.

>>>>>(Yuri igazi hírességgé nőtte ki magát Vlagyivosztko kozmopolita társasági köreiből – és kétségtelesenül élvezte a pozíciójával járó előnyöket. A metahumán politikuskor folyamatosan nyomást gyakorolnak rá, hogy álljon ki bizonyos szociális ügyek mellett, de mindaddig ellenállt, mert tart tőle, hogy ezzel csak még jobban ártana a Yamatetsu reputációjának.)<<<<<

– AK

>>>>>(Rengeteg szóbeszéd alapjául szolgál az a titokzatos és elegáns tünde nő, aki a társasági összejövetelekkor az oldalán tűnik fel. Kevesen tudják,

>>>>>(Saru Iwano nem az a fickó, aki csak tétlenül ül és hagyja, hogy egy ork mindent romba döntsen körülötte; hozzákezdett egy jelentős anti-metahumán ötödik hadoszlop felépítéséhez a cégen belül. Mindezt természetesen Yoshidán keresztül – Yoshida már hosszú ideje a vezérigazgató bábja.)<<<<<<

– Blackguard

>>>>>(Nem csak belülről destabilizálja a céget. A közelmúltban az Alamos ZOK több akciót is lebonyolított a Yamatetsu ellen; a támadások különösen jól meg voltak szervezve, és a behatolók pontosan ismerték a biztonsági eljárásokat.)<<<<<<

– Brick

HIDEO YOSHIDA

Egy japán nemesember leszármazottja, az ősi szamurájok büszkeségével beoltva. Yoshida családját erős kötelékek fűzik számos jakuza klánhoz. Két alkalommal távolították el az igazgatótanács elnöki székéből, és mindent megtesz azért, hogy visszaszerezze pozícióját, de tudja jól, hogy amíg Yuri és Buttercup van hatalmon, meg van kötve a keze.

Az agresszív, ravasz Yoshida nem lép közvetlenül kapcsolatba az árnyak embereivel, vagy bárki mással, aki nem tartozik a céghez. Ehelyett képzett, megbízható közvetítők egész hálózatát alkalmazza a piszkos munka elvégzésére. Jelenleg a cégen belüli rasszista ellenállást pénzeli, illetve szövetségeseiket keres különféle anti-metahumán csoportok között.

>>>>>(Yoshida kiesett a jakuzás cimborái kegyeiből, miután évekig nem úgy tevékenykedett, ahogy ők szerették volna. Úgy gondolják, nem tett meg mindent a Yamatetsu „tisztaságának” megőrzése, és az ő érdekeik érvényesítése érdekében. Most azzal igyekeznek bepótolni a mulasztását, hogy segíteni próbál nekik hídfőállást létesíteni Vlagyivosztokban.)<<<<<<

– Caine

>>>>>(Ezt hallgassátok: múlt hónapban a Yakashima – a Yamatetsu tradicionális riválisa – egyik feje, egy bizonyos Hiro Senzeni után kellett kémkednem. Miközben figyeltem, Senzeni lebonyolított egy öt óra hosszú megbeszélést Tokióban egy fickóval, akit később Yoshidaként azonosítottam. Gondoljátok, esetleg át akar állni? Vagy talán csak néhány információt adott el...?)<<<<<<

– Balthazar

>>>>>(Senzeni a Humán Nemzet poliklub frontembere. Valószínűleg új tagokat keresgélnek.)<<<<<<

– Link



JACQUES BARNARD

Barnardról csak kevés információval rendelkezem; a legfontosabb dolgok olyan adattárakban rejtőznek, melyekhez sajnos nincs hozzáférésem. Barnard egy hermetikus beavatott, a titkos műveletek mestere. A seattle-i irodák éléről küzdötte fel magát mostani pozíciójáig; jelenleg ő a műveleti igazgató. Yuri utasítására Newton Chin mellett dolgozik az újjászervezésen. A fájlok szerint, melyekhez hozzájutottam, Barnard felelős az összes igazgatóság megtisztításáért – nem csak az öltönyösöket kell eligazítania, de azt is meg kell tudnia, ki áll a Yamatetsu új vezetői mögött, és ki van ellenük.

Barnard új munkája kimondottan érdekes helyzetbe hozta a fickót. Személyes ellenszennvel viseltetik Buttercup irányában, és gyakran vannak nézeteltérései Chinnel. Yoshida irányítása alatt ő vezette a Buttercup leleplezésére irányuló műveletet, és még azután is sokáig folytatta az információk gyűjtését, hogy a szellem felfedte kiletét. Az Oroszországba való költözés kezdeti szakaszán Barnard hangosan is kikelt Buttercup ellen, ezért a cég kockázati tényezőnek tekinti. Azóta persze átgondolta a dolgot és óvatosabb lett, és továbbra is tisztázatlan, miért maradt meg a cégnél. Egyre növekvő befolyása és a költözés során mutatott rugalmassága bizonyára nagy segítséget jelentett, de kétlem, hogy csupán erről lenne szó. Esetleg valami tipp?

>>>>>(Én is végeztem kutatásokat, és kiderült hogy Buttercup a Yamatetsu költözésekor Buttercup egy éjjel meglátogatta Barnardot annak Kiotói rezidenciáján. Nem tudom, miről lehetett szó, de Barnard azóta is ott van a cégnél.)<<<<<<

– Jammer

REGGEL

A megbízót Net Katovich-nak hívták. Az a tipikus napbarnított humán mac-ho volt, nem tévesztett meg az öltöne. Furcsálltam, hogy elárulja a nevét... Féregirtó arcán láttam, hogy ismeri valahonnan, de fenemód jó a srác, sohasem mond többet, mint amennyit kell, én pedig nem kérdezem.

Háromnegyed tízkor találkoztunk. Örültem neki, hogy éjszakai futam lesz, mert nem bírja a szemem a napot. Net úgy döntött, velünk tart. Volt ott még két srác, valószínűleg céges berkekből, mert még az alsógatyájuk színe is megegyezett. Talán a Yamaha is ugyanúgy csúszott a seggük alá.

A három vadász együtt érkezett: egy borotvált fejű punk a nőjével, meg egy combtőig felfegyverzett ork, akit megtúrtek valahogy. Mindenki alatt volt járgány, kivéve engem és az orkot. Nem aggódtunk, a furgon már készen állt. Jó volt nézni azt a félméteres páncélborítást. A hátsó ajtót nyitva hagyták, kilökték a hátsó ülést, és berobbanítottak oda egy jól felállványozott gépágyút, amit az ork rögtön lefoglalt magának. Nem izgatott. Tudtam jól, hogy először a nehéztüzérséget és a mágusokat lövik ki.

A zsebemet húzta a kedves kis Colt America és egy gránát. Az övemem három dobótör csiklandozta a hasam, a karom meg majd leszakította a Remington a maga négy kilójával. Nem, ez nem tartozott a nyugis számítógépes melók közé. Itt nem az volt a lényeg, hogy kinyissak egy zárat, aztán beküldjem az izomfiúkat.

Féregirtó, a bicskás, a páncélos elé került. Rossz hely volt, nem örült neki. Egyedül feszített ott, de azt ő is belátta, hogy előre inkább a nikkelezett, ökör méretű Harley Scorpion való, nem egy Yamaha, ráadásul ő volt közöttünk az egyetlen, aki felállt egy rövid sorozat után, az ígért 3500Y pedig bőven elégnék látszott az összeszerelésére, ha bármi baj lenne.

Én az ork mellé lettem beosztva. Szokatlanul jó szaga volt a srácnak, ráadásul ő mutatkozott be először. Valey bácsinak kellett neveznem, ő engem következetesen Nyeszletnek hívott. Lenyeltem, gondoltam hadd szórakozza ki magát halála előtt.

Felbúgtak a motorok. A kísért páncélos előttünk haladt, szinte éreztem a burkolata illatát. A motorosok hátul maradtak.

Városi meló volt, sok rejtkehelyel a rosszfiúknak.

Mindenhonnan lőhettek. 5km...10...20...23...robbanás. A páncélos felől jött a hang, a furgon fékezett. Megpróbáltam bevágódni oldalra, hogy ki ne huppanjak. Jól tettem. Bevertem a vállam, de nem számított.

Felvillantak a torkolattüzek. Pár éles becsapódás után tompa puffanások, hús. Tudtam, hogy az egyik motorosnak vége. A gép még métereket csúszott előre, fémes csikorgás a morzsolódó hús szörcsögésével keverve.

Még egy sorozat, még egy halott. A punk nője megsérült, de nem sikított. Valey veszettül célzelt, nem érdekelték a falak, sem az emberek, neki csak a célpont számított. A töltényhüvelyek mindent beborítottak.

Kinéztem. Megpróbáltam egy pillanat alatt felmérni a terepet. A házakba bújtak el, nem voltak sokan.

Kilőttem. Hagytam, hogy a kiszabaduló töltények ereje dobálja a karomon a fegyvert. Visszahúzódtam. Az ork és köztem végigkopogott pár golyó. Tudtam, hogy a következő lövésnek találnia kell.

Céloztam. A srác homlokán repedés futott végig, aztán rájöttem, csak a vér csurog lefelé. Szép fehér bőre volt. Arra a ringyóra gondoltam, akit tegnap szedtem fel. Vajon ez a srác hány szívet tört össze? Többet nem fog. Éreztem, hogy a hátam mögül az ork tisztelettel néz rám, csak egy pillanatra, de életében először egy tündére. Őltem. Lehet, hogy a saját fiam volt.

Most a matracomon ülök, keresztbefont lábakkal, a szemem lezárva, a mellem egy vonalban a hasammal és az állammal, a zsebemben pénz, elég 2 hónapra, háromra, a bicskás fiúval majd veszünk belőle konzerveket, és töltenyt. A hátam mögött a Remington. Megpróbálok eladni...

Pihenek, abban az állapotban vagyok, amit a humánok alvásnak neveznek, de ez nem pontos. Ők ilyenkor szabadon engedik az agyukat, mi feldolgozzuk az eseményeket. Meditálok. Sokan meghaltak ma. A konzervekre gondolok, a szójára, a kukoricapehelyre. Jó vadászat volt.

EINARINN

Egy világ, amely arra vár, hogy felfedezd.



Einarinn legendája sorozat
Veszélyes játszma (részlet)

Megjelenik márciusban!

Juliet E. McKenna

Bizonytalanul szemügyre vettem a tavat, azon tűnődve, vajon okos dolog-e inni belőle; ekkor azonban Shiv lépett ki az ajtón, ásitozva és nyújtózkodva.

– Hová tűnt Azazir? – kérdeztem.

– Fogalmam sincs – rázta meg a fejét. – Nem sokkal éjfél után tűnt el. Szerintem visszament a vízbe.

– Megborzongott, de nemcsak a hidegtől.

– Többször hallottam már olyat, hogy egy mágus megszállottja legyen az elemének – folytatta –, de nem hiszem, hogy valaha el tudtam volna képzelni, mit is jelent ez valójában... Kedves Livak, tegyél meg nekem egy nagy szívességét: ha valaha észreveszed, hogy ebbe az irányba haladok, hát mártsd belém az egyik törödet, a gyorsan öllő fajtából! – Azzal undorodva vette szemügyre a vízesést.

– Szóval mi újat tudtatok meg azokról a rejtélyes Jéglakókról? – kérdeztem óvatosan, és nem nagyon volt nyemre a szemében fölvillanó rettegés.

– Tessék? Nos, azt hiszem, némi további tájékozódással a Tanács alighanem be tudja majd határolni ezeknek a szigeteknek a pontos helyét. Annak alapján, amit az öreg elmondott, szinte biztosra vehetjük, hogy akiket keresünk, onnan érkeztek. Ryshadnak volt egy érdekes elmélete: szerinte a legtöbb tormalin család, akit megtámadtak, leszármazottja azoknak, akik részt vettek Tengerész Nemith felfedezőútján. Vagyis ez a fopocs kötheti össze az egyes célpontokat. Egyelőre azonban fogalmam sincs, hová vezet ez a szál.

– Mit akar tenni a Tanács? És mi lesz Gerisszel?

Shiv választáiban hatalmas csobbanás nyelte el. Azazir emelkedett ki előttünk a tóból, bőre ismét sápadt volt és földöntúlian áttetsző, szemében az örület lángja égett.

– Vagy hazudtatok nekem, vagy mindannyian örültek vagytok! – sziszegte. – Hiszen azt állítottátok, hogy ezekre az emberekre vadásztok, valójában azonban ők azok, akik a sarkatokat vannak... Bolondnak néztek engem?!

– Tessék? – rezzen össze Shiv. – Mutasd, mit láttál! – Azzal két karját gyors mozdulattal kinyújtotta maga előtt, és a tó víze fölforr a lábánál.

Berohantam a konyhába, és megrángattam Ryshad egyik lábfejét.

– Kelj föl, társaságot kapunk!

Mialatt a többiek a csizmájuk, ruhájuk és kardjuk után kotorásztak, visszafutottam Shivhez. Úgy tűnt, éppen a tó vizét igyekszik fölhasználni távollátó varázslatához, Azazir pedig segít neki, saját smaragd színű máguslángjának fényével. A víz felszínén megjelenő kép előbb táncolt és remegett, majd tisztulni kezdett.

Mindannyian köréje gyűltünk, és szólanul néztük a víztükör mutatta képet, amelyen a most már annyira ismerős szőke katonák törtek át éppen az erdő indákkal átszótt aljnövényzetén.

– Honnan tudták, hogy itt vagyunk? – sottogtam, le nem véve szememet a képről. – Lehet, hogy elrabolták Darnit, és ő elárulta nekik?

– Előbb hagyná elevenen megnyúztatni magát – csóválta meg a fejét Shiv.

Be kellett látnom, hogy igaz van, és Darnival kapcsolatos minden ellenérzésemet félretéve reménykedtem benne, hogy nem fajult idáig a dolog.

– Meglehet, ők is éppen Azazirt keresik – mondta Ryshad rövid gondolkodás után. – Talán azok a tormalin értekek kellene neki, amelyeket ellopott tőlük.

– De miért éppen most, ennyi év után? – kérdeztem, és úgy éreztem, ez az a pillanat, amikor egyszer és mindenkorra elegendő lett a rejtélyekből. – Miért pont most, amikor történetesen mi is éppen itt vagyunk?

Erre egyikünk sem tudott válaszolni; szólanul bámultuk közeledő ellenségeinket. Ugyanazon az ösvényen jöttek, amelyen mi, egyetlen különbséggel: míg mi bizonytalanok, keresgéltek az utat, ők egyenesen és céltudatosan jöttek utánunk saját nyomainkon. Egyetlen pillanatra sem torpantak meg tanakodni, még ott sem, ahol a nyomunk elveszett a köves talajon, vagy elmosta a víz.

– Fogadni mernék, hogy ez megint mágia – dűnnyögte Ryshad.

– Ha mágiát használnának, azt meg kellene éreznem ilyen távolságból – hümmögött Azazir, és gyanakvó arccal bámult a képre. – Lássuk, mit szólnak a védővarázslataimhoz!

Megrökönyödve figyeltük, amint támadóink előtt hirtelen tüskebokor nő ki a földből, lábuk köré gyökerek csavarodnak, arcukba ág csap, gallyaival beleakaszodva hajukba. A szájuk mozdult, de nem hallottuk, mit mondanak. Afelől azonban nem akadt kétségem, hogy amúgy sem lett volna egy hölgy fülének való.

– Várj csak! – intett Shiv, és Azazir leállította a támadást.

Az egyik elietimm – azt hiszem, megállapodhatunk most már, hogy így hívjuk őket – fölemelte a kezét, és minthogyha hangosan énekelte volna valamit, idegen, erőteljes számozdatatokkal. Elkerekedett szemmel bámultam, amint az aljnövényzet engedelmesen szétnyílik előttük, és a tüskebokor útjukra engedti őket.

– Mi volt ez?!

Azazir alig lált szavakat.

– Az én mágiámat nem keresztezte – sottogta –, úgy értem, nem ellenvarázslat volt. Mintha közvetlenül a fákkal csinált volna valamit.

Hamarosan azonban ismét összeszedte magát, és így szólt:

– No lássuk, ez hogy ízlik neki!

Mialatt az elvetemült vén varázsló mind több és több akadályt gördített a támadók útjába, igyekeztem szemügyre venni a képen nyüzsgő aprócska alakokat. Az éneklő fickó ugyanúgy volt öltözve, mint a többiek, fekete bőröltözete fölül páncélt húzott, jobbában kardot lóbált. Úgy tűnt, a fém közelsége a legkevésbé sem zavarja a varázslásban.

– Ryshad, nem tudsz valamit arról, hogyan öltözködtek azok, akiket keresel?

– Általában véve semmi különös, ugyanúgy, mint a helyiek. Később rájöttünk, hogy mosodákból, házak tornácáról lopkodták össze a ruhanemüket. – Összevont szemöldökkel figyelte a képet. – És azok, akik benneteket követtek?

– Akikkel Inglisben találkoztunk, azok ugyanúgy bőrben jártak, mint a mostaniak, a többiek Dalasorban viszont régi, használt háziszőttet és durva vászoninget hordtak.

– Ezek szerint tehát elképzelhető, hogy nemcsak két csapattal állunk szemben? Egyáltalán, hogyan voltak képesek ilyen gyorsan mozogni?

Még a választ fontolgattam magamban, amikor Aiten kiáltása elterelte a figyelmüket Shiv varázslatától. Mialatt mi a képpel voltunk elfoglalva, Aiten továbbra is a tópartot figyelte.

– Odanézetek!

Tekintetemmel követtem a tó túlsó partja felé mutató karját. Barna ruhába öltözött férfiak egy csoportja bukkant ki az erdőből, és egyenesen felénk tartottak. Bár az öltözetük egyszerű háziszőtt volt, kardjuk veszedelmesen villant meg a gyenge napfényben, és – micsoda meglepetés! –, mindannyian szókék voltak. Kiáltás szállt át a vízen, s ekkor észrevettem, hogy a másik irányból hasonlóan felszerelt csapat közeledik.

Azazir és Shiv megszakították varázslataikat, és megfordultak, hogy szembenézenek ezzel az újdonsült fenyegetéssel. Aiten és Ryshad kardot rántottak, és megindultak előre. Azazir ujjá végéből zöld fényű villámok csaptak át a vízen; az a két támadó, akiket elért a varázslat, megtorpant, és zöldesen áttetsző jégpáncélba dermedt. Shiv mozgásba lendítette a tó fölött álló levegőt, és hatalmas szókéórárt zúdított ellenségeinkre. Hab és iszap fröccsent az ég felé, és amikor visszahúzódott, az elietimiek egy része fekvé maradt.

Már éppen kezdtem volna reménykedni benne, hogy a támadási terv megfeneklik, mielőtt elérnének bennünket, ám ekkor Shiv élesen felkiáltott. Karján egy vágásból vér spriccelt, és a varázsló térdre esett, mintha valami láthatatlan erő taszította volna hátra. Oda akartam rohanni hozzá, de megint azt a furcsa, utcas lassúságot éreztem tagjaiban, ami annak idején, Inglis útnak akadályozta meg a menekülésemet.

– Rájöttél, ki csinálja ezt? – kiáltottam feléje elkeseredetten. – Állítsd meg őket valahogyan! Hallgassad el a dalukat!

Azazir karja a levegőbe emelkedett, arcára bizonytalan kifejezés ült ki, amint próbálta megválasztani célpontját. Fölszisszentem, ahogy egy vágás, amely mintha a semmiből érkezett volna, élesen felhasította a kézfejemet.

– Az a fickó, amelyik leghátul halad! – kiáltotta Ryshad.
– Az, amelyiknek csuklya takarja az arcát!

Megpördültem, és észrevettem, hogy Ryshad apró látcsövet szorít a kezéhez, úgy tanulmányozza a felénk közeledőket. Szilárd kézzel tartotta a messzelátót, noha inge ujjából vér szivárgott.

A Jég Fiai meginogtak, és néhányuk térdre esett, orrukból és szájukból víz spriccelt elő. Köhögni és csukladozni kezdtek, majd a szemünk láttára a szabad levegőn megfuladtak. Ebben a pillanatban éreztem, hogy a lábam ismét engedelmeskedik. Nos, úgy látszik, Azazirnak sikerült elbánnia a mágiájukkal, azonban a kardjukkal még mindig szembe kell néznünk.

Átkozódva nyúltam a dobónyilaim után. Tessék, itt van, ismét harcba keveredtünk, és az a nyomorult lánccs már megint nincs rajtam! Szerencsére Ryshad és Aiten még idejében páncélba bújtak, így meghúzódhattam mögöttük, miközben célpontot kerestem. Úgy tűnt, bárhonnán is jöttek ezek az idegenek, a földi éppen annyira hatásos ellenük, mint bármely más féreg halandó ellen. Az első csoportból alig maroknyian értek el csak minket, hogy közelharcba szálljanak velünk. Egyikük elkövette azt a hibát, hogy egyenesen Azazirhoz rohant, és kardjával átdöfte a kiaszott, öreg testet. Nem az történt azonban, amire számított.

A penge egyenesen keresztülhatolt rajta, mintha a hús magától kinyílt, aztán bezárult volna mögötte. A színtelen bőr úgy hullámzott, mint a víz felszíne a belecsoobbanó kavics után. Láttam, ahogy a rémulően valóságos jéggé dermedti a támadót, miközben Azazir egyik vízszzerű áttetsző öklét ledugta a fickó torkán, és az a következő pillanatban szörnyű hangot hallatva megfulladt.

Valamivel hátrébb támogattam Shivet a küzdőktől, és együtt figyeltük Ryshad és Aiten bemutatóját, miféle csodákra képesek a jól kiképzett tormalin harcművészek. Lásdott rajtuk, hogy régóta összeszokott társakként dolgoznak. Mindvégig ügyeltek rá, hogy védjék egymást, miközben erős és pontos csapásokkal ritkították ellenfeleink sorait. Lábuk előtt halottak és sebesültek heverték. Az első, aki elért bennünket, még utolsó sóháját hörögte az iszapban, mialatt a cimborái legyekként hullottak el a tormalin fegyvelemben kiképzett vízvezek halalos csapásai alatt.

A második csapat felé pillantottam. Tétovázva ácsorogtak a tó túloldalán. Azazir kezének intésére szélvihar és jégcsapott le rájuk. Még onnan, ahol álltunk is jól láthattuk a fejüket, vállukat csapkodó hatalmas jégdarabokat. Egyikük leszaladt a vízpartra, és valamit a tóba dobott. Azazir szitkozódva megindult feléjük, belegázolt a vízbe, amely alig gyűrűzőtt körülötte.

A csapat fölbomlott. Néhányan megfordultak, és elfutottak, a megmaradtak azonban egyenesen felénk tartottak. Ryshad és Aiten várakozó tartásba helyezkedtek, hogy megütkezzenek velük, ám erre nem került sor. A tó vize felfröccsent, fehér habot vetve, mintha felforrított volna. Amint a szókéóár visszahúzódott, tengerzöld pikkelyek villantak, skarlátvörös tarajú hátgerinc emelkedett ki a habokból: egy vízi sárkány kígyózó teste. A szörnyeteg fölágaskodott, hosszúságát fejt jobbra-balra ingatta, villás nyelvét végignyaldosta csontfehér fogait, amelyek hosszúsága és élessége harcosaink kardjával vetekedett. A hatalmas lény kibontotta szárnyait, melyek csatnva simultak ki a reggeli szélben, akár egy óceánjáró hajó vitorlázata, kissé a levegőbe emelve a sárkányt, amely most mintha a víz felszínén egyensúlyozott volna. Kihívó rikoltást visszaverte a környező hegykoszorú, még a vér is megfagyott az ezekben.

Elsőnként Aiten rázta le magáról a dermedtséget.

– Ne essetek pánikba! Lehet, hogy csak egy illúzió – sutogta. – Gyerünk, csapiunk le rájuk, amíg magukhoz nem térnek!

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2002. MÁRCIUS 15-IG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban több mint 100 könyvből, hét kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden 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 mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet a beholder@holder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

2 ELŐRE FIZETÉS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

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

3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

4+1 AKCIO VÁSÁROLJ 4 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET

AJÁNDÉKBA! 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 rendelés könyvet, és nem kapod meg tíz napon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj. Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon. Ha teheted, e-mailben érdeklődj nálunk is a könyvekről.

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

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

Mágus: a tanítvány (új kiadás)	1298	1230	1100
Mágus: a mester (új kiadás)	1298	1230	1100
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kaioza II.	998	950	900
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)			
A birodalom leánya	1498	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	1298	1230	1100
A birodalom úrnője I.	1198	1140	1020

BATTLETECH REGÉNYEK

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

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA

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

J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	998	950	850
--------------	-----	-----	-----

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

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT

A világ szeme I.	798	750	640
A világ szeme II.	998	950	850
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az 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 urala I.	1398	1330	1190

SHADOWRUN REGÉNYEK

Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850

Robert. N. Charrette:

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

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

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

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

EGYÉB REGÉNYEK

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

JANET EVANOVICH			
Kétesélyes játszma	1198	1140	1020

EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	998	900	800
Greg Gorden: Jóslat	998	950	800

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

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Hideg karok ölelése	749	710	640
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erioni regék	890	850	760
Ynevi kalandozások (MAGUS modulok)	1590	1510	1350
Első Törvénykönyv (MAGUS)	3000	2850	2550
Hawkwood: Farkasének	1190	1130	1010
J. Goldenlane: A szélhámos és a varázsló	1290	1230	1100

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

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

Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei			
Az ikrek háborúja	1390	1320	1200
Az ikrek próbája	1290	1230	1100
Az ikrek ideje	1390	1320	1200

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

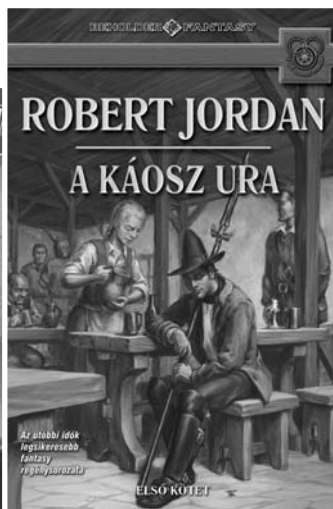
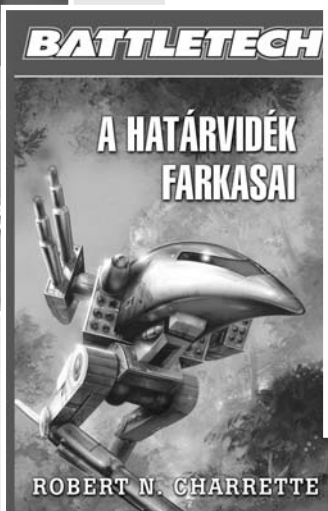
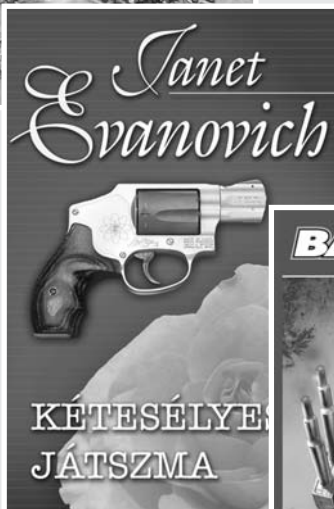
EGYÉB KIADÓK KÖNYVEI			
Vámpírok bálja	3780	3600	3200
Kaosz szerepjáték	3990	3790	3390

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	500	470
Gene DeWeese: A béke órei (Star Trek)	619	520	490
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	540	510
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	540	510
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	580	550
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	630	560
Sandy Schofield: Halálscapda (Aliens)	639	540	510
Az idő hídján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	1399	1260	1120
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	1390	1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	1390	1320	1180
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	998	940	850
Gene Wolf: Halálsziget	990	950	850

A 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: Ganglel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	990	940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	1090	1040	930
Richaed E. Danksy: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Robert Weinberg: Út a pokolba	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	1190	1130	1010
Margaret 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

AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)			
Útmutató a Kamarillához	6000	5700	5100
Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	1290	1230	1100
Douglas Niles: A bábkirály	1190	1130	1010
Eg Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	1290	1230	1100
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	1190	1130	1010

LEGEND OF THE FIVE RINGS			
Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930



Könyv címe

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

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI

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

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI

Roland Morgan: Mestervizsga	1190	1130	1010
-----------------------------	------	------	------

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:

Anne Rice: Boszorkányok órája I.	2590	2460	2200
Anne Rice: Boszorkányok órája II.	2890	2750	2460
Anne Rice: Kárhozottak királynője	2490	2370	2120

HATALOM KÁRTYÁI

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

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

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

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

- Fajtként 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 megjelenő kiadóját helyettesíti.

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 egynapos postázás esetén érvényesek, tehát ha vegyesen rendelsz magyar és angol nyelvű könyveket, akkor az egész rendelés postázása az angol könyvektől függ. Ha a magyar könyveket előbb szeretnéd megkapni, akkor kérjük ezt jelezd a megrendelésedben! Ilyenkor természetesen a magyar és az angol könyvekből külön-külön kell legalább háromat rendelned, hogy a három könyves kedvezményt megkapd.

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

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

TERRY BROOKS			
Druid of Shannara	2240	2080	1890
Elf Queen of Shannara	2240	2080	1890
Elfstones of Shannara	2240	2080	1890
First King of Shannara	2240	2080	1890
Scions of Shannara	2240	2080	1890
Sword of Shannara	2240	2080	1890
Talismans of Shannara	2240	2080	1890
Wishsong of Shannara	2240	2080	1890
Black Unicorn	2240	2080	1890
Knight of the Word	2240	2080	1890
Magic Kingdom for Sale-Sold	2240	2080	1890
Running With the Demon	2240	2080	1890
Tangle Bokszt	2240	2080	1890
Witches' Brew	2240	2080	1890
Wizard at Large	2240	2080	1890

J. R. R. TOLKIEN			
Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2080	1890
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2080	1890
Fellowship of the Ring	2240	2080	1890
Hobbit	2240	2080	1890
Lays of Belariand	1930	1830	1650
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260
Lost Road & Other Writing	2240	2080	1890
Return of the King	2240	2080	1890
Shaping of Middle Earth	2240	2080	1890
Silmarillion	1930	1830	1650
Sir Gawain&The Green Knight	1930	1830	1650
Smith of Wootoon Major	1930	1830	1650
Reader	2240	2080	1890
Two Towers	2240	2080	1890
Unfinished Tales	2240	2080	1890

ROBERT JORDAN			
Eye of the World	2000	1890	1710
Great Hunt	2280	2120	1920
Dragon Reborn	2280	2120	1920
Shadow Rising	2280	2120	1920
Lord of Chaos	2690	2490	2190
A Crown of Swords	2690	2490	2190
Path of Daggers	2690	2490	2190
Winter's Heart	3100	2890	2590

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

TERRY GOODKIND			
Blood of the Fold	2290	2130	1940
Soul of the Fire	1990	1880	1690
Stone of Tears	2290	2130	1940
Temple of the Winds	2290	2130	1940
Wizard's First Rule	2290	2130	1940

TERRY PRATCHETT			
Carpe Jugulum	1940	1840	1660
Colour of Magic	1940	1840	1660
Death Domain Discworld Map	2240	2080	1890
Equal Rites	1940	1840	1660
Feet of Clay	1940	1840	1660
Guards! Guards!	1940	1840	1660
Hogfather	1940	1840	1660
Interesting Times	1940	1840	1660
Jingo	1940	1840	1660
Last Continent	1940	1840	1660
Light Fantastic	1940	1840	1660
Lords & Ladies	1940	1840	1660
Masquerade	1940	1840	1660
Men At Arms	1940	1840	1660
Mort	1940	1840	1660
Moving Pictures	1940	1840	1660
Pyramids	1940	1840	1660
Reaper Man	1940	1840	1660
Small Gods	1940	1840	1660
Soul Music	1940	1840	1660
Sourcery	1940	1840	1660
Witches Abroad	1940	1840	1660
Wyrd Sisters	1940	1840	1660

RAYMOND E. FEIST			
Daughter of the Empire	2240	2080	1890
Faerie Tale	2240	2080	1890
King's Buccaneer	2240	2080	1890
Magician Apprentice	2240	2080	1890
Magician Master	2240	2080	1890
Mistress of the Empire	2240	2080	1890
Prince of the Blood	2240	2080	1890
Servant of the Empire	2240	2080	1890
Silverthorn	2240	2080	1890

KOMBÓK

FÓKUSZBAN A VÍZIÓK

Nem, ez nem egy új tévéműsor címe, hanem egy paklié, amely a nemrégiben megjelent vízió lapokat a Fókusz meglelése nevű szabálylappal kombinálja.

A vízió lapokat, mint tudjuk, újrafelhasználhatjuk, vagyis a gyűjtőből is kijátszhatjuk őket; ezzel jelentős lapelőnyre tehetünk szert, ha az ellenfél nem játszik semmizéssel. Ez utóbbi pedig egyelőre nem túl általános, de még ha semmi is az ellenfél, akkor is neki erre külön energiát kell fordítania, míg nekünk semmibe sem kerül, hogy vízió lapok legyenek a gyűjtőnkben. Az egyetlen fájó kivétel a *Morgan tanítványa*, de ezzel sem sokan játszanak, erről majd később részletesen.

Mivel a sok vízió lap többszöri felhasználása elég sok VP-be kerül, nagyon logikus kiegészítés a *Fókusz meglelése* nevű ultraritka szabálylap. Ez azt csinálja, hogy minden lapod 2 VP-vel kevesebbe kerül (1 VP alá nem lehet), viszont kezdetben hárommal kevesebb lapot húzol (meg még eggyel, mert szabálylap, vagyis egy lappal kezdés). A fókuszra sokféle paklit lehet csinálni, alapvető dolog benne a sok húzólap; én ezúttal a víziókra koncentráltam.

Az alap vízió-kombó a *Tűnékeny csábítás-Hibető illúzió*. Az előbbivel 1 VP-ért (a továbbiakban az idézési VP költségeknél a Fókusz mellett használom) elveszek egy lapot, ami kör végéig nálam van, majd az utóbbinak ezt a lapot feláldozom, szintén 1 VP-ért, amire az ellenfélnek fel kell áldoznia még egy lapját, elveszít 1 VP-t, 1 ÉP-t és egy SZK-t. Vagyis végeredményben a két lappal, 2 VP-ért elpusztítottam 1 vagy 2 lapját, sebeztem 1-et, elvettem 1 VP-t és 1 komponenst. És ezt minden körben meg tudom tenni, ha a két lap már bekerült a kezembe vagy a gyűjtőmbe! Ha az ellenfél ellenvarázsolja, akkor megcsinálom a következő körben. Sok pakli ellen ez már önmagában elég a győzelemhez. A *Hibető illúziót* persze sok más módon is ki lehet játszani (pl. a *Káprázat ereje*, *Bahn szolgálója* vagy az *Alaptalan remény* feláldozásával). Ezzel meg is van az első 6 lapunk és két színünk:

3 *Tűnékeny csábítás* (E)
3 *Hibető illúzió* (F)

Meg kell próbálni a színeket minél hamarabb lerögzíteni. A húzó lapokból ebből a két színből jó párat tudunk használni, ezzel nem lesz gond. Kell viszont még ölfő lap, ezek a koncepció szerint a víziók közül fognak kikerülni. Mivel két víziólény is Dornodon színű, én ezt használtam harmadik színnek.

3 *Víziósólyom* (D)
2 *Víziósárkány* (D)

A *Víziósólyom* most 3 VP-ért 3/1-es repülő lény, kellemesen lehet vele ütni, illetve a kombó kijöttéig az őrszövből lényeket leszedni. Hátránya, hogy nem védekezik, úgyhogy mindenképpen szükség lesz gyógyuló lapra is. A *Víziósárkány* picit drága (6 VP), ezért csak kettőt használok, viszont jól lehet vele gyorsítani az ellenfél kivégzését, illetve remek valamilyen nagyobb, esetleg célozhatatlan lény kiirtására az őrszövből. A gyógyuló lapnál természetesen azonnal adódna kétféle vízió gyógyuló lap: a *Vízióféreg* (R) – talán a legjobb gyógyuló lap mind közül, illetve a *Tiszta eső* (S) – ami ebben a pakliban, 3 VP-ért szintén hatékony. Viszont én szín-problémák miatt mégsem ezeket választottam, hanem a *Páros gyógyulást* Ele-



niosból; mégpedig azért, hogy negyedik színnek Leahot használhassam, alapvetően a *Lidércúr* miatt. Hogy az miért jó? Nyolc lapot generál a gyűjtőbe, amiből általában három-négy vízió, hiszen, mint látjuk majd, a pakli majdnem fele vízió lapokból áll. Ez olyan, mintha felhúztam volna ezeket a vízió lapokat, plusz még lett egy jó kis 3/3-as lényem, és mindez két varázspontért!

3 *Lidércúr* (L)
3 *Páros gyógyulás* (E)

Nézzük, az adott színekből milyen kiváló víziók vannak még! Nagyon jó ölé vízió a *Halálos káprázat*, kijátszási feltételét nem lesz nehéz teljesíteni egy ilyen pakliban, és egy varázspontért hármat sebezni körönként, az elég kemény. Pl. a *Víziósólyom* (üt)-*Halálos káprázat-Hibető illúzió* kombináció 5 VP-ből egy körben hét életpont sebzés, plusz még a szokásos egy lap, egy varázspont és egy komponens az ellenféltől.

3 *Halálos káprázat* (F)

Nagyon jó húzó lap ebben a pakliban a *Káprázat ereje*: 3 VP-ért általában 4 lapot húzhatunk vele. Ráadásul ez egy egy varázspontos vízió, jól lehet áldozni a *Hibető illúzió*-nak, ami fontos lehet, ha kevés a varázspontunk.

3 *A káprázat ereje* (E)

Egyszerű, tiszta lapleszedés még a *ballucináció börtöne*, ami négyért leszded nekünk egy lapot körönként, ha nem jönne ki a kombó. Ebből szerintem kettő is elég.

2 *A ballucináció börtöne* (E)

Mivel nem nagyon tudunk körönként nyolc életpont felett sebezni, nem árt egy kis Semmizés a *Vízióférgek* ellen (meg még jó lehet az másra is). A másik kettő persze a kiegészítő pakliban csücsül.

1 *Alaptalan remény* (L)

Ez már 20 vízió lap (+6 egyéb), most nézzük a többit! Egy fókuszos pakliban a legfontosabbak a laphúzások, nem is azért, hogy a hatodik-hetedik körben 20

lap legyen a kezünkben (ez csak mellékhatás), hanem hogy a játék első pár körében biztosabban felhúzzunk egyet-kettőt. A legjobbak a három-négy VP alap idézési költségű lapok, hiszen ezek egy-két varázspontra csökkenve remekül biztosítják a laputánpótlást. Külön táp az *Energiaital* illetve az *Energizálás*, hiszen ezek még három-három VP-t is termelnek nekünk.

3 *Babn szolgálja* (F)
3 *Energiaital* (E)
3 *Energizáció* (F)
3 *Robanó idő* vagy *Száguldó idő* (E)
2 *Kalmárok itala* (F)

A *Száguldó idő* a márciusi AK-ban megjelenő lap, 4 VP-ért kör végén 3 lapot húzhatunk, ebben a pakliban 2 VP-ért szerintem picit jobb, mint a *Robanó idő*.

A *Kalmárok italához* a szörnykomponenst, ha nem lőttünk magunknak az ellenfél lényeből, az *Energiaital* vagy *Babn szolgáljának* csontért való feláldozása szolgáltatja. Van még egy kis hely, természetesen kell counter, természetesen most is a *Megszakítás* a legjobb. Többet azért nem használok, mert ha ezeket húznánk az elején, csúnyán kikapnánk pl. egy lényes pakli ellen. A fókuszos pakliknál mindig észben kell tartani, hogy egy lappal kezdünk, vagyis már két-három lapból kéne legyen valami használható.

3 *Megszakítás* (F)

Nem árt még egy olyan lapleszedés, ami nem vízió-alapú, ha valamilyen csúnyaság miatt ezeket nem használhatnánk, így én az *időrabló érintését* választottam.



A PAKLI:

SZABÁLYLAP:

A fókusz meglegése

3 Az időrábló érintése (E)

Ezzel meg is van a 46 lap.

HOGYAN JÁTSSZUNK?

Nos, ha ismerjük az alap-kombókat, a dolog nem olyan bonyolult. Azért nem árt átgondolni, és persze mindig nagyon figyelni a gyűjtőnket, hiszen az itt heverő víziók további számtalan lehetőséggel szolgálnak. A játék elején persze lapot kell húzni, és ha van *Lidércúr*, azt mindenképpen ki kell játszani! Ha összegyűlt egy csomó lap a kezünkben illetve a gyűjtőben, akkor már nem olyan fontos a húzás, csak akkor húzzunk, ha van erre felesleges VP, vagy ha valami fontos lap nincs nálunk. Ha az ellenfél játszik asztalon maradó lapokkal (és ki ne játszana!), próbáljuk az alapkombót (*Tünékeny csábítás-Hibető illúzió*) létrehozni, ezután az asztalon maradó lapok közül már csak az okozhat rövid ideig problémát, amelyik repül, vagy egyből csinál valami durvát. Az ellenfél pusztításai vagy counterei nem fognak túlzottan zavarni, hiszen mi mindig meg tudjuk csinálni ugyanazt a következő körben is. Arra azért mindenképp figyeljünk a kör megtervezésénél, hogy ha belecountereinek, vagy lelővik a lényt, azt a lapot ebben a körben már nem játszhatjuk ki újra, tehát ne tegyünk fel mindent egy lapra, ha nem muszáj. Emiatt a *Megszakítás* is csak akkor kell használnunk, ha tényleg élet-halál kérdése, egyébként legyünk türelemmel.

Természetesen ne akarjunk olyan kombót csinálni,

amihez egy körben két azonos vízió lap kell. Mindig igyekezzünk biztonságos ÉP-ben lenni, főleg az olyan paklik ellen, amik a semmiből hirtelen nagyot tudnak ütni (azért ez nem túl gyakori). Ha kevés az ÉP, használjuk bátran a *Páros gyógyulást*, nem baj, ha az ellenfél is profitál belőle, hiszen a mi kiépülésünk úgyis gyorsabb és biztosabb, ha az első pár kört rendben túléljük. Esetleg meg lehet próbálni valamilyen instant gyógyulással játszani, ha így nagyobb biztonságban érezzük magunkat. *Babn szolgálójának* célszerű felhasználási módja (extrém esetektől eltekintve): még a kijátszás körében feláldozzuk *Hibető illúzió*nak, vagy ha ez nem megy, akkor sebez rajtunk háromat, majd feláldozzuk csontért (főleg, ha kell a *Kalmárok italáboz*, és van elég életpontunk). Ha nem akarunk sebeződni, akkor egyszerűen elpusztul, és dobunk neki két víziót a gyűjtőbe.

LEHETSÉGES PROBLÉMÁK ÉS KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Az egyik jelentős gond lehet, ha az ellenfél semmizéssel játszik. Ha ez pl. *Fekete lyuk*, vagy *Gyászbeszéd*, nincs gond, a *Fekete lyukat* le kell szedni, a *Gyászbeszéd* pedig csak korlátozott károkat tud okozni. Ha az ellenfél is játszik *Alaptalan reménnyel* (nagyon ritka eset szerintem), akkor semmizőt kell becserelni, és nagy semmi-harc veheti kezdetét. Az igazi problémát *Morgan tanítványa* jelenti (szintén nem túl gyakori eset). Ha az ellenfél emellett termeli a lapokat a gyűjtőjébe, tehát láthatóan azt fog kisemmizni, amit csak akar, akkor nincs más hátra, le kell szedni a követőt, megpróbálni *Lidércurat* rakni az örösztbla (repülő lények ellen), és gyorsan nyerni. Ha ez így nem működik, akkor side-ból erősen csökkenteni kell a víziók szerepét a pakliban (szokásos kontroll-lapok, köztük lények side-olása).

A másik probléma, ami minden szabálylapra épülő paklinál adódik, ha az ellen *Ósi rúnával* játszik. Ilyenkor a kiegészítőből olcsóbb kontroll lapokat kell berakni, és kikerülhetnek a drágább lapok (pl. *Víziósárkány* mindenképp), és a laphúzások egy része (persze a VP-adó *Energiaital* és *Energizáció* marad).

Kellemes játékok!

MAKÓ BALÁZS

- 3 Tünékeny csábítás (E)
- 3 Hihető illúzió (F)
- 3 Víziósólyom (D)
- 2 Víziósárkány (D)
- 3 Lidércúr (L)
- 3 Páros gyógyulás (E)
- 3 Halálós káprázat (F)
- 3 A káprázat ereje (E)
- 2 A hallucináció börtöne (E)
- 1 Alaptalan remény (L)
- 3 Bahn szolgálója (F)
- 3 Energiaital (E)
- 3 Energizáció (F)
- 3 Rohanó idő vagy Szárguldó idő (E)
- 2 Kalmárok itala (F)
- 3 Megszakítás (F)
- 3 Az időrábló érintése (E)



DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

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

FIGYELEM!

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

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

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

Kérdezz... ALORNI... ...felelek!

Másolhatom-e azt a lapot a *Kisebb zammal*, amit áldozok neki?

Igen, először megállapítom kijátszható-e a lap, aztán megnevezem, hogy mit másolok, megállapítom az idézési költséget, majd azután ki is fizetem, vagyis feláldozom a lapot.

Mi történik akkor, ha *Istenek hírnökével* játszom, két avatárom van játékban, és az ellenfelem életpont áldozással leszedi a követőmet?

Ilyenkor csak az egyik avatár maradhat fenn, a másik a gyűjtőbe kerül. Az avatárok gazdlája választja ki, hogy melyik maradjon az asztalon.

Lehet-e vízió lapot másolni pl. *Kisebb zammal*?

Igen, lehet. Igaz, hogy egy körben egy fajta vízióból csak egyet játszhatok ki, de a másoláskor nem vízió lapot játszom ki, hanem *Kisebb zant*, ami a játékba kerülésekor válik csak vízió lappá.

Ellenvarázsolhatok-e a *Solisar aurájával*, ha nincs más lap a kezemben?

Igen. Mivel a *Solisar aurájánál* a plusz egy lapot csak akkor kell eldobni, ha az sikeresen ellenvarázsolta azt a lapot, amire kijátszottuk, ezért nem lehet kijátszási feltétel. Ha pedig nem az, akkor kijátszhatom, és ha utána nincs lap a kezembe, akkor nem tudok dobni.

Vonatkozik-e a *szerencse hírnöke* képessége Enkalára?

Nem. A követőkre – a szabálylapokhoz és síkokhoz hasonlóan – semmilyen lap nem hat, csak az amin ez külön szerepel. A szerencse hírnökén külön ki van emelve, hogy síkokra és szabálylapokra nem hat, de ez csak az egyértelműség kedvéért van így. A követő nem azért nem szerepel, mert arra hat a lap, hanem azért, mert akkor még nem volt követő, amikor ez a lap megjelent.

Laphúzásnak számít-e a *Látomás* és a *Kontaktus őseiddel*?

A *Látomás* szövege a következő: „Megnézheted a paklid felső 3 lapját, és mindegyiknél eldöntheted, hogy a gyűjtőbe dobod, vagy 2 ÉP feláldozásával a kezedbe veszed.” Vagyis itt mindhárom lap egyszerre veszem a kezembe, és válogatok közülük. Vagyis ez lapkeresésnek számít, nem húzásnak. A *Kontaktus őseiddel* szövege már egyértelműbb: „Nézd meg a paklid felső három lapját, válassz ki közülük egy lapot, és vedd a kezedbe. A maradék két lapot rakd a pakli aljára vagy tetejére tetszőleges sorrendben.” Ezt pedig úgy kell felfogni, hogy a felső három lapból előkereshetek egy lapot, mint ahogy a *Pszí-erményőnél* a felső tizenötöből keresek. Tehát ez sem húzás, hanem keresés.

Feláldozhatom-e az *Ösgölemet* a saját képességével saját magának?

Igen. Megnevezem a képesség célpontját, vagyis saját magát, azután kifizetem az idézési költséget, vagyis az egy varázspontot, és az áldozást, majd létrejönne a hatás, mivel azonban már a célpont nincs játékban, nem történik semmi.

Feláldozhatom-e passzívan az *Ösgölemet* pl. áldozásos idézési költséghez?

Nem, mivel a lap szövegében az szerepel, hogy passzívan semmilyen módon nem kerülhet ki a játékból. Ha egy kártyán a semmilyen módon szerepel, az azt jelenti, hogy az az esemény a HKK-ban semmilyen kiskapuvál nem kerülhető ki.



VERSENYBESZÁMOLÓK

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi, hagyományos versenyét január 19-én rendeztük, 40 amatőr és 20 profi versenyző részvételével. A versenyen már lehetett használni a decemberben megjelent Víziók kiegészítő lapjait, amit a játékosok meg is tettek.

A profik között sokféle érdekes koncepciót láthattunk, a külföldi kontrollok voltak a legjellemzőbbek. Az egyik új lefajítás az *Owooti alligátor-Melkon kombó*, az alligátorral egy, esetleg két lap dobásával drágítjuk az ellenfél körében a lapokat, majd az így megmaradt varázspontot *Melkon* elszedi (már csak az instantokat kell ellenvarázsolni). Láthattunk még fókuszos paklit, *Védekező taktika* + sok lényest, hordát (új szilmillekkel és érdekes módon vízió lapokkal kiegészítve), *Bűvös erdő* paklit, kalandozó-kontrollt (ld. később), *Istenek hírnöke* + néhány avatár paklit, gólemeket. Ez utóbbi pakliról néhány szót: sokat hallottam az elmúlt két hónapban erről az összeállításról, sorra nyerte a kisebb versenyeket, és riogattak azzal is, hogy mindenki ezzel fog játszani nálunk is. Nos, az amatőröknél valóban viszonylag sok gólem-pakli indult, és az első két helyen ilyen végzett, a profiknál viszont mindössze ketten próbálkoztak vele, és ők sem kerültek az élbolyba. Valószínűleg a profik már megtalálták azokat a lapokat, amelyekkel jól lehet védekezni a gólemek ellen, és egyébként is használhatóak, illetve további erős side-lapokat. A dolog tehát nem olyan végzetes, biztos vagyok benne, hogy az amatőröknél is egyensúlyba kerül a helyzet, és így egy újabb erős paklival gazdagodik csak a paletta.

Szokás szerint ismét leírom az elsőhelyezett paklikat, így álljanak itt most csak az eredmények: a győzelmet Bori Ferenc szerezte meg, a második Marofka Mátvás, a harmadik Rém András, a negyedik Dönczi Krisztián lett. Ugyancsak Bori Ferenc hozta az elmúlt évben a legtöbb új játékost (szám szerint ötöt) beholderes versenyre, ezért egy másik ultraritka lappal is gazdagabb lett.

Az amatőröknél Bagi Sándor diadalmaskodott, 100%-os eredménnyel, gólempaklival (ezt is leírom, lássunk ilyet is, ha már oly sok szó esett róla). A második helyen Bakos Attila végzett, hasonló összeállítással, a harmadikon Peterdi Réka, alapvetően repülő lényekre épített, *Hordázással* turbózott *Ősi rúnás* hordájával, a negyediken pedig Szili Béla, *Hatásvadászat-Ében* újsz kőr épített paklijával.

MAKÓ BALÁZS

BORI FERENC NYERTES PAKLIJA (F-S-D-R):

- 2 Sheran védősárkánya
- 3 Rovarsámán
- 2 Lohd Haven hikoitása
- 3 Kisebb Zan
- 3 Melkon
- 3 Az alkotó öröme
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Gyenge ereje
- 2 Kalmárok itala
- 3 Béke szigete
- 3 Koncentrált energia
- 2 Lady Terilien
- 2 Gyenge pusztulása
- 3 Manacsapda
- 2 Tolvajlás
- 2 Negatív energia
- 3 Megszakítás
- 1 Öröktűz
- 1 Szonikus áspis

Kiegészítő:

- 3 A gyenge gyengéje
- 2 Mandulanektár
- 2 Karacs
- 1 A gyenge pusztulása
- 1 Szonikus áspis
- 3 Gyászbeszéd
- 1 Hiú ábránd
- 2 Szkarabeuszok átka
- 2 Öröktűz
- 3 Undok gnómocska
- 2 Bérmunka
- 3 Fekete lyuk

BAGI SÁNDOR GYŐZTES PAKLIJA (L-F-T-R):

KÖVETŐ: Örült Enkala,
az animátor

- 2 Gyémántgólem
- 2 Majd legközelebb
- 1 Ósgólem
- 3 Gólemgyurmázás
- 3 Erős gyengéje
- 2 Haarkon dühe
- 2 A hatalom torzulása
- 3 Alattomos fekete csáp
- 1 Solisar aurája
- 3 Manacsapda
- 2 Megszakítás
- 3 Láncvillám
- 3 Gyenge ereje
- 3 Vasgólem
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Acélgólem
- 3 Cselvetés
- 3 Bércmunka

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

Béres Csaba ellőtt egy Párbajt, amit előre tudott, hogy el fog veszteni, hiszen tudomása volt róla, hogy ellenfelének Zomar van a kezében: így szabadult meg lényeitől, amelyek mind alattomos fekete csápok voltak.

HATALOM SZÖVETSÉGE

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

Nézzük a nyerteseket. A képzeletbeli dobogó legfelső fokára Holman Gábor állhat, aki korábban még nem nyert féléves pontversenyt, azonban a profi kategóriában többször bizonyította, hogy méltó az első helyre. Nyereménye egy egyedi lap, a Bajnok manifesztációja és egy teljes sorozat a Víziók lapjaiból. A második helyen a Kahn Evart végzett. Az ő díja egy ultraritka lap, és másfél gyűjtődoboz Víziók. A dobogó harmadik fokára Vaczó Gábor került fel. Szintén egy ultraritka lapot és egy gyűjtődoboz Víziókat nyert. A győztesek, ha akarják, 10 csomag Víziókat becserelehetnek egy ultraritka lapra.

A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ismét Szinay Péter szerezte meg, aki 13 versenyen vett

részt. Az ő nyereménye négy csomag Víziók. Kahn Evart és Szalontai Norbert „csak” 12 versenyen indult, nekik fájdalomdíjként két csomag Víziókat adunk. Legeredményesebb női játékosunk Tompos Réka, ő négy csomag Víziókat nyert. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Pál Balázs örülhet a négy csomag Vízióknak. Kisorsoltunk továbbá 10 csomag Víziókat, nyertesek: Kocsis Gyula, Balogh Zoltán, Rém András, Papp Zoltán, Lévai Sándor, Bori Ferenc, Mayer Szilveszter, Frész Róbert, Németh Tamás, Szabó Géza. Valamint 6 csomag Levegő síkja Inváziót, nyertesek: Schneider Zsolt, Marofka mátyás, Juhász Ferenc, Sohajda Pál, Szemerényi Tibor, Minyó András. Gratulálunk a nyerteseknek!

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

DANI ZOLTÁN

Helyezés	Név	Hatalom pont	Helyezés	Név	Hatalom pont	Helyezés	Név	Hatalom pont
1	Holman Gábor	89,6	26	Nagy István	42,2	51	Schneider Zsolt	16,8
2	Kahn Evarth	81,4	27	Kömüves Péter	37,6	52	Szegeledi Gábor	16,6
3	Vaczó András	80,2	28	Bagi Sándor	36,8	53	Németh Tamás	16,2
4	Szinay Péter	78,4	29	Fekete Tibor	34,2		Sarkadi Zsolt	16,2
5	Rém András	76,4	30	Pogány Levente	34	55	Csik János	14,4
6	Dönczi Krisztián	75,8	31	Vadász András	32,4	56	Jánvári András	13,4
7	Lévai Sándor	75	32	Szemerényi Tibor	32,2		Szeitz Gábor	13,4
8	Marofka Mátyás	73,2	33	Ádám Norbert	30,4	58	Kecskeméthy Zsolt	12,6
9	Baross Ferenc	72	34	Gaal Vilmos	30,2	59	Frész Róbert	11
10	Béres Csaba	68,4	35	Abbas Krisztián	29,6	60	Abért Armond	10
11	Bori Ferenc	68,2		Takács Gergely	29,6		Patkó Gergely	10
12	Báder Mátyás	67	37	Torzsa Sándor	28,6		Simon Dániel	10
	Tóth Dávid	67	38	Tompos Réka	27	63	Fenyvesi Máté	9,2
14	Jámbor András	62	39	Kocsis Gyula	26,4		Puskás Attila	9,2
15	Szalontai Norbert	54,8	40	Mayer Szilveszter	25,8	65	Szabó Krisztián	8
16	Flaskó Norbert	51,4	41	Raduly Árpád	25,4	66	Csikai András	6,6
17	Esztán József	50,8	42	Földi Péter	25		Nagy Barna	6,6
	Juhász Ferenc	50,8	43	Molnár Attila	24,2	68	Gál Erzsébet	4,4
19	Darabi Zoltán	50,6	44	Peterdi Réka	23,8	69	Pál Balázs	2,8
	Gellért Ákos	50,6	45	Kosdi Péter	23,4	70	Balogh Zoltán	0
21	Pusztai Kornél	50,4		Szabó Géza	23,4		Nagy Viktor	0
22	Kundráth Gergely	49,8	47	Minyó András	20		Porcs Gergely	0
23	Lampért Csaba	48,8		Záhonyi-Ábel Dávid	20		Sohajda Pál	0
24	Szalontai Gyula	47	49	Fekete Balázs	19		Templom Levente	0
25	Papp Zoltán	45,4	50	Littner Ákos	18,8			

HATALOM LIGÁJA

Újabb félév ért véget a hatalom Ligájában is. Sajnos ebben a félévben csak Gyöngyösön és Egerben játszottak Liga meccseket, így az eredmények háziverseny jellegűek. Díjakat emiatt most nem osztunk, viszont a győgyösiek és az egriek megkapják a Liga miatt a +4 csomag kártyát a versenytámogatásunkban.

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

Még egyszer az általános szabályok: a paklinak legalább 45 lapnak kell lennie, a kiegészítő paklinak (ha van, mivel nem kötelező) pontosan huszonötnek. Minden meccs három játszmából áll. Az első játszma után megnézheted az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivénned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmat nem kötelező lejátszani, ha az egyik játékos már megnyerte az előző kettőt. A kezdő szabály (a kezdő játékos az első körben nem húz lapot) érvényes. Tiltott lapok: *A mágia létsíkja*, *A falak ereje*, *A sárkány kincse*, *Teológia*, *Pszí szakértelem*, *A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

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

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

Pontszám	Név	város
1. 1945	Mező István	Gyöngyös
2. 1943	Tornay Tamás	Gyöngyös
3. 1856	Szabó Krisztián	Gyöngyös
4. 1702	Fodor Péter	Gyöngyös
5. 1664	Gál Attila	Eger
6. 1631	Zsebe Dávid	Eger
7. 1627	Steinhauer Róbert	Eger
8. 1593	Zsebe ALbert	Eger
9. 1549	Kismárton Ádám	Gyöngyös
10. 1458	Szabad Gábor	Gyöngyös
11. 1446	Laczó Ádám	Eger
12. 1412	Takács Tamás	Eger
13. 1338	Szabó Balázs	Gyöngyös
14. 1316	Lajcsik Balázs	Gyöngyöshalász
15. 1316	Dugnovics Gergő	Gyöngyös
16. 1301	Trnyik Balázs	Gyöngyös
17. 1300	Miksi Ádám	Adács
18. 1300	Pankó Csaba	Gyöngyös
19. 1300	Szerencsés István	Gyöngyös
20. 1300	Vincze Péter	Gyöngyös
21. 1300	Csekő László	Gyöngyös
22. 1300	Misi Ádám	Gyöngyös

1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ, Török Ignác út 1.
6. Lovagvár Szerepjátékolt – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázssoron
7. Cegléd – Fantasy Klub, Ceglédi Művelődési Központ, Kossuth tér 5/a 2-es terem
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Orákulum)
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 27.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvihar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használt Könyvkereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep- és kártyajátékklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. Cyber World – Down Portal Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 14-16.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.
26. Szarvas – Szarvas, Művelődési Központ pinceklubja
27. Abonyi HKK klub – Petőfi Sándor Művelődési Ház, 2740 Abony, Csillag Zs. u. 2.



VERSENYHELYSÍZINEK

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

TI J

E

EN

EK

RUÁR

ÁS MÉR

US



A HÁGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 23., 10.30 (neve-
zés 9.30-tól).

Helyszín: Debrecen.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

A HÁGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 23., szombat.
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Víziók paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 70-242-7765.

A HÁGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 23., 11 óra (neve-
zés 9-től).
Helyszín: Szentés.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Víziók paklik.
Érdeklődni lehet: 63-400-453.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 2., 11 óra (neve-
zés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Minden lapból csak
egyet lehet használni. Nincs színkor-
lát.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik, legalább 20
nevező esetén 2 ultraritkát osztunk ki.
Érdeklődni lehet: Elysium, Cyber
World, Magic Shop.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: március 2., 10 óra (neve-
zés 9-től).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Nem lehet használni
azokat a varázspontért jövő lapokat,
melyeknek idézési költsége 3-nál ki-
sebb, illetve azokat az egyéb lapokat,
melyek idézési költsége 2-nél ki-
sebb. Tiltottak még az ultraritkák és A
sárkány kincse is.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Víziók paklik.
20 főtől két ultraritka lesz kiosztva.
Érdeklődni lehet: Tóth Dávid 20-443-3779.

A HÁGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 9.
Helyszín: Békéscsaba.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Díjak: ultraritka, paklik.
Nevezési díj: 500 forint.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: március 10.
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Díjak: ultraritka, paklik.
Nevezési díj: 600 forint.
Érdeklődni lehet: Törzsa Sándor 70-316-8667.

A HÁGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 10., 10.30 (neve-
zés 9.30-tól).
Helyszín: Nyiregyháza.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 16., 10 óra (neve-
zés 9.30-tól).
Helyszín: Miskolc.
Szabályok: Minden lapot lehet
használni, kivéve A mágia létsíkját,
de minden lapból csak egyet.
Nevezési díj: 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy
Könyvesbolt, Miskolc Déryné u. 7.
tel.: 46-411-528.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 16.
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Egyszínű verseny. Tiltott
lapok a szokásosakon kívül: Enkala
laboratóriuma. A béke szigete NEM
tiltott.
Díjak: ultraritka, paklik. Több mint
25 résztvevő esetén a második he-
lyezett is kap ultraritkát.
Nevezési díj: 600 forint, hölgyek-
nek ingyenes.
Érdeklődni lehet: Bori Ferencné,
Tel: 06-20-37-32-460.

ŐSÖK VÁROSA

Időpont: március 30., 10 óra (neve-
zés 9-től.)
Helyszín: Cegléd
Szabályok: Ősök városa. Tiltott la-
pok: A sárkány kincse. Az Ősi rúnát
lehet használni.
Nevezési díj: 550Ft
Díjak: UR, vízió paklik, legalább 20
induló esetén a 2. helyezett is kap
ultraritka lapot.
Érdeklődni lehet: Marofka Má-
tyásnál 30/355-7657,
marofkamatyas@freemail.hu

ELYSIUM HKK VERSENY

Időpont: március 31., vasárnap,
11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díj: ultraritka lap, Víziók paklik.
Érdeklődni lehet:
A helyszínen – Elysium. Tel.:
239-25-06, valamint a szervezőnél –
Szedegi Gábor: 06-30-9245-850.

ELYSIUM KGK VERSENY

Időpont: március 9. szombat, 11
óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Csak gyakori és nem
gyakori lapok használhatók.
Nevezési díj: 500,- Ft
Díj: Ultraritka lap, KG paklik, Pénz-
díj: 1 hely: 2000,- Ft, 2 hely:
1000,- Ft, 3 hely: 500,- Ft (leg-
alább 6 induló esetén)
Extra nyereség: a nevezési díjon
felül lehetőség van plusz 100 Ft befí-

zetésére. Az így képződött nyereményalapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

Érdeklődni lehet: A helyszínen – Elysium. Tel.: 239-25-06, valamint a szervezőnél – Szegedi Gábor: 06-30-9245-850.

KG éves ranglista: A 2002-es év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékosok pénzdíját 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

február 16. szombat: M.A.G.U.S.

február 17. vasárnap: Star Wars

február 23. szombat: M.A.G.U.S.

február 24. vasárnap: Elysium HKK

március 2. szombat: HKK

március 3. vasárnap: Star Wars

március 9. szombat: KGK/Lord of the Rings

március 10. vasárnap: HKK

március 16. szombat: HKK/M.A.G.U.S.

március 17. vasárnap: Star Wars

március 23. szombat: M.A.G.U.S.

március 24. vasárnap: Harry Potter

március 30. szombat: M.A.G.U.S.

március 31. vasárnap: Elysium HKK

április 6. szombat: HKK

április 7. vasárnap: Star Wars

április 13. szombat: KGK / Lord of the Rings

április 14. vasárnap: HKK

április 20. szombat: M.A.G.U.S.

április 21. vasárnap: Star Wars

április 27. szombat: M.A.G.U.S.

április 28. vasárnap: Elysium HKK

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

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

ŐSÖK VÁROSA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2002. március 23., 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: Csak az Ősök Városa és a Rúvel hegy lapjait, valamint a Két világ közt és a Víziók ŐV-s lapjait lehet használni. Használhatók még a társasjáték azon lapjai is, amelyek az Ősök Városában is megjelentek. Tiltott lap: A sárkány kincse.

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

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 400).

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

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

Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Víziók.

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

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

33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Víziók az amatőr kategóriában

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 színtelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia. A tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

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

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

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

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

HATALOM 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.

Versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2002-ben

Az itt közölt versenyformátumok nem véglegesek, előfordulhat, hogy változnak. A végleges versenyformátumot mindig az előző havi Krónikában közöljük.

FIGYELEM – VI. HKK Nemzeti Bajnokság! Augusztusban kerül megrendezésre a VI. HKK Nemzeti Bajnokság, így ismét lehet kvalifikációs versenyeket rendezni 2002. január 1-től június 15-ig. Várjuk a szervezők jelentkezését.

Február 16. – Istenek háborúja

Március 23. – Ósók Városa

Április 20. – A mágia méltósága

Május 25. – Az új kiegészítő
bemutató versenye.

(A pontos időpont változhat.)

Június 22. – Hagyományos verseny

Július 20. – A sokszínűség jutalma

Augusztus 9-11. –

VI. HKK Nemzeti Bajnokság

Szeptember 21. – Ósók Városa

Október 19. – Tiltott mágia

November 23. – Az új kiegészítő
bemutató versenye.

(A pontos időpont változhat.)

Decemberben nem tartunk versenyt.

Mindenkit szeretettel várunk!

VI. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

A decemberi Krónika versenynaptárából már biztosan sokan kibogarástáltak a VI. HKK Nemzeti Bajnokság időpontját. Ismét augusztusban (9-11.) kerül megrendezésre a nagy esemény. Így remélhetőleg mindenkit időben értesíteni tudunk az indulási jogáról. A Nemzetire való bejutás feltételei változatlanok. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik a 2002. június 30-án befejeződő 12. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezetteje, ha van külön profi kategória, akkor az első hét helyezett profi, és az első három amatőr kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Más versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan rendező gárda, amely már több versenyt is lebonyolított, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezésére. Ezeket a versenyeket 2002. március 1. és június 15. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain is. Az ilyen rendezvények minden tizedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 50 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 5 helyezett szerezhet indulási jogot a Nemzeti Bajnokságra. Nagyon fontos, hogy a kvalifikációs versenyek szervezői felírják a nemzetire bejutott versenyzők nevét és címét (irányítószám!), és a verseny adataival együtt leadják nekünk. 2002-ben tehát a következő városok és helyszínek rendezhetnek kvalifikációs versenyt: Békéscsaba, Cegléd/Abony, Debrecen, Dombóvár, Eger, Gyöngös, Győr, Kaposvár, Miskolc, Nyíregyháza, Szarvas, Szeged, Szentes és Veszprém. Lehetőséget kap még Budapest a Dungeon és az Elysium, mivel ők rendszeresen szerveztek versenyt 2001-ben. A Nemzeti Bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 12. féléves pontversenye alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezettől lefelé.

Remélem a korábbiakhoz hasonló sikerű lesz a bajnokság! Várjuk a kvalifikációs versenyek időpontjait és hirdetéseit.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. március 10.



Decemberi feladványunk nem bizonyult nehéznek azok számára, akik jól ismerik a vízió lapok működését. Íme a jó megoldás:

1. Mivel a szabálylap miatt minden lapom 2 VP-vel olcsóbb, ezért nem lesz nehéz dolgom. *Tünékeny csábítással* elveszem az ellenfél *Fekete lyukát*. (-1 = 19 VP)
2. A *Halálos káprázattal* lelövöm a *Tűz oltárát*. (-1 = 18 VP)
3. *Haarkon dübe* utoléri a *Gyilkos Sólymot*. (-2 = 16 VP)
4. A sólyomból kapott komponensből kirakom a *Fűszert*, és használom is. (+1 = 17 VP)
5. Feláldozom a *Fűszert*, és kihozom belőle a *Hibető illúziót*. Ellenfelem elbukik egy komponenset (így nem tudja használni a Pénz szentélyét), elveszít egy varázspontot (az *Okulúpaj sóhaját* is el lehet felejteni), és fel kell áldoznia 1 ÉP-jét és 1 lapját (mindegy mit). (-1 = 16 VP, -1 = 15 ÉP)
6. Kijátszom a *Víziósárkányt*. (-6 = 10 VP)
7. Lehozom a *Víziósólymot*. (-3 = 7 VP)
8. Kirakom a *Vízióferget*t, gyógyulok is vele 2 ÉP-t, így túléltem ezt a kört. (-1 -1 = 5 VP)
9. Kiszemmelzem a *Fekete lyukkal* a gyűjtőmből a *Halálos káprázatot*, a *Fűszert* és a *Haarkon dübét*. (-1 = 4 VP)
10. Kirakom a *Temetetlen múltat* és használom is. Mivel csak a *Hibető illúzió* van a gyűjtőmben, ezért az ellen sebződik hatot. (-2 -2 = 0 VP, -6 = 9 ÉP)

11. A sárkány és a sólyom beüt kilencet. Győztem!

Szerencsés nyerteseink: Lektor Gábor Budapestről, Demecs Adrienn Agárdról és Mackó Mónika Gárdonyból. Nyereményük egy-egy csomag *Víziók*. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 11 életpontod, 18 varázspontod és 1 komponensed, míg az ellenfelednek 15 életpontja, 45 varázspontja van és nincs szörnykomponense. A te körödben vagy, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

Beküldési határidő:
2002. március 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.

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Kenbug (R)
- Kronobogár (E)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Teljes fordulat (C)
- Erszénes elkarog (E)
- Grimor (S)
- Hártás lemúr (S)
- Éberség (R)
- Tharr oltára (T)
- Ördögűző pálca (R)
- Transzformáció (F)
- Mágiaforrás (R)

A *Kenbug* aktívan a tartalékban van, a bogarat elbűvölte az ellenfél.

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Szörnybűvölés (E)
- Fealefel Throm (R)
- Lady Terilien (R)
- Szilmill hordavezér (E)
- Életfolyam (R)
- Fegyverszünet (S)

Minden lapja aktív. A *Fegyverszüneten* egy jelző van. A *Szörnybűvölés* a *Kronobogaron* van, ami emiatt az ellenfél tartalékjában áll aktívan. *Fealefel Throm* szintén aktív a tartalékban. *Lady Terilien* és a *Szilmill bordavezér* pedig az őrszobában van.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 15 ÉP, 45 VP, 0 SZK

Az élet és halál lapja

**Ellenfeled
kezében
levő lapok**

**Ellenfeled
öröszlja**

Életfolyam
Minden gyógyulási fázisodban gyógyulsz 2 EP-t, és a más. EP-d is nő kétfővel.
"A tiszt gyógyítá orozon gyógyít a halálból festés, újraindítás, fűzfacsor ragasztókat azt."
bűbáj

Felefelel Throm
Büntetés: 2 EP.
Célponttá átalakítasz körül egy kisebb állatalkatú lényre. A jelző 2/2-es, 2-es támadóképességgel, és kőrepedés után a kör végén miniatűrűkkel káosz a játékod, és nem támadhat játékos és épület. En a képséget a cserébe a támadók képessége támadás használható, ha van hely az orposzodban.
talánzó Fairlight

Fegyverszünet
Időleges hatás: 3.
A harc fázisban semelyik játékos sem sebezhető lenyektől.
"Vágyában a fegyver és a fegyverszünet, csak hátra lépni a szabályokat tartani."
- Nigra Genitális
bűbáj

Szörnybuvóiés
Ezen lap t a célpont álltsága. Egy e átkerül a te kezébe, mostantól te szörnybuvóiés vagy az eredeti ill, passzívan.

Kronobogár
Az ellenfél minden lapja passzívan jön játékba (kivéve a más lapra tett lapokat).
A Kronobogár erő sebezés egységét vagy részét átválthatod magadra.
Nem kerülhet rá jelző.
szörny

Lady Terilien
Nem lehet varázslat célpontja.
Minden lapod társas kötsége Q-vel kevesebb, de nem lehet így Q-á.
Az előkészítő fázisodban visszavághatod a győztes lapot a kezébe, de egy körben csak egy Lady Teriliént vághatsz vissza. Ha a kezébe a győztes kerül, akkor elcsúszhat a Semmibe rakás.
kalánzó

Szalmill hordavezér
Repül.
Büntetés: 1 EP.
→ +2 sebezés, +1 EP.
"Böh, az új generáció. Az igazság, az sikerrel szállhatunk szembe a legújakkal!"
- az egyiptomi Algori
törzstünet

Szörnybuvóiés
Ezen lap t a célpont álltsága. Egy e átkerül a te kezébe, mostantól te szörnybuvóiés vagy az eredeti ill, passzívan.

A TE ÁLLÁSOD: 11 ÉP, 18 VP, 1 SZK

Kijátszott lapod

Kenbug

gátlék **Katona**

Ha Kenbug jelző kerül, a rákerülő jelzők száma kétszerannyi lesz, mint normál esetben.
 „Kenbug minden rágálkát, sőt, és ez lényegesen – általában három-öttszorosított, hirtelen alatt állt, és csak egykor gúnyos névvel állnak össze a gúnyosok.” – *Árnyék*
 Hirtelen: *Ki Képzelt: 2. utolsó*

2009 © Jánoska Rt.

Teljes fordulat

azonnali **Chara-din**

Minden aktív lap és jelző passzívulódik, minden passzív lap és jelző aktívulódik. Orvoszatban lévő lényekre és mások kártyáira tett lapra nincs hatással.

Erszényes elkarog

szőnyeg **Helyezés**

Büntetés: 2 ÉP.
 P: Az ellenfél egy vagy két célpont lényre az orposztaból a tartalékba kerül.
 Hirtelen: *hirtelenül* *lények*
örökig képek akár a példaképeket állítani, akár megidézni. – *Artemis*

Grimor

gátlék **Járgány**

Amikor sikeresen játékosba kerül, minden játékban lévő nem önálló jelző megduplázódik (az újonnan betelepülő jelzők mindig azon a lapon lesznek, amelyen az eredet volt).
 C: Célpont lény kap egy +1 sebzést és +1 EP-t jelentő jelzőt.

Hártyás lemur

torzszulbtu **Járgány**

Replu!
 „Apró, hártyás szárnyú emulók, a dozernek túlvilági rokonai. A lényük a hártyás lényünk valóságos lényben nőnek föl.”

Kezedben levő lapok

Ebresség

bűbáj **Raia**

Ha egy lap bármilyen módon passzívulódik, azonnali a gyűjtőbe kerül, de a hatását (ha egy hatás költségként passzívulódott) még kifejezi. Ez nem jelenti azt, hogy az eleve passzívban játékosba kerülő lapok rögtön a gyűjtőbe kerülnek.

Tharr oltára

epitámeny **oltár** **Tharr**

Minden Tharr lényed kap +1 sebzést.
 „Tharr lény a legelső hársok. Tharr nyelvé is arra, hogy ez a lényeg megmaradjon.”

Ördögűző pálela

targy **Katona**

P: ha a célpont lap gazdája nem költ el Φ -t és nem áldoz fel 1 EP-t, akkor a lap visszakerül tulajdonosa kezébe.
 „Kipállok Lórád Híven sőtámpin.”
 – *Utas Múmia*

Transzformáció

azonnali **Fairlight**

Maximum 10 EP-t feláldozhatod (de nem többet, mint amennyit van), ennyi VP-t kapsz. Az összes, így kapott VP-t fel kell használnod ebben a körben, a felesleg elvesz.

Mágusárés

azonnali **Raia**

Célpont bűbáj a gyűjtőbe kerül.
 „Sem lényem, sem rézűzert felől
 S szállt lény bűbáj, sem lényem bűbáj
 A szellem ereje meg nem láthatik.”
 – *Szabógyörgy*

ROBERT JORDAN A KÁOSZ URA

II. KÖTET



Vanin nyugtalannak tűnt, ahogy azon a dombtetőn Mat előtt ült a lován. Helyeselte a fiú törekvését, hogy ne szólítsák „uram”-nak, hiszen senki előtt nem szeretett meghajolni, de arra hajlandó volt, hogy megérintse homlokát kézfejjével, a tisztelgés egy durva formáját mutatva be.

– Azt hiszem, ezt látnod kell. Nem tudom, mit lehetne tenni. Meg kellene nézned személyesen.

– Várjatok itt – mondta Mat a többieknek. – Mutasd meg!

Nem kellett sokáig lovagolniuk, csak két dombon át, és felfelé a kanyargó folyó mentén, melyet széles sávban kiszáradt iszap szegélyezett. A szag előre jelezte, mit akar neki mutatni Vanin, még mielőtt az első keselyűk ügyetlenül felemelkedtek volna a levegőbe. A többi csak néhányat csapott szárnyaival és néhány lépéssel odébb letelepedett, tollatlan fejükkel kapkodva és kihívásokat rikoltozva. Rosszabbak voltak azok, amelyek fel sem emelték fejüket vacsorájukból, azok a piszkos, fekete tollas, mozgó oszlopok.

Egy felborult szekér, mely mintha apró ház lett volna kerekeken, élénk zölddel, kékkel és sárgával festve, kolompár karavánként azonosította őket, de kevés kócsi menekült meg az elhamvadástól. Testek hevertek mindenfelé, férfiak, nők, gyerekek, ragyogó ruháik szétszaggatva és megszáradt vérrel beszennyezve. Mat egy része hidegen mérlegelte a történeteket; de a többi szeretett volna megszabadulni gyomra tartalmától, vagy elrohanni, bármit tenni, csak ne kelljen itt ülnie Pip hátán. A támadók először nyugatról jöttek. A férfiak és az idősebb fiúk nagy része ott hevert, elkeveredve azzal, ami több nagytermetű kutya maradványa lehetett, akik megpróbáltak egy vonalat formálni, hogy testükkel tartsák fel a támadókat, míg a nők és gyermekek elrohannak. Hiábavaló menekülés. Holttestek halma mutatta, hol futottak bele a támadók újabb csoportjába. Most már csak a keselyűk mozogtak.

Vanin undorodva kiköpött a fogai között lévő résen keresztül.

– Elüldözik őket, még mielőtt túl sokat lopnának – elviszik a gyerekeket is, ha nem figyelsz, hogy a sajátjukként neveljék fel – talán néha meg is lökik őket, hogy gyorsabban eltűnjenek, de senki nem tenne ilyet. Ki tehetne?

– Nem tudom. Banditák. – Valamennyi ló elmene-kült. De a banditák lopni akarnak, nem gyilkolni, és egyetlen kolompár sem állna ellen egy tolvajnak, még akkor sem, ha az utolsó fillérért ellopja, és tetőtől talpig levetkőzteti. Mat kényszerítette kezeit, hogy lazítsák meg fogásukat a gyeplőn. Sehova nem tudott nézni, ahol nem látott egy halott nőt, egy halott gyermeket. Bárki is tette, nem akart túlélőket hagyni. Lassan körbelovagolta a területet, miközben megpróbálta figyelmen kívül hagyni a keselyűket, akik sziszegtek és kitárták szárnyaikat, mikor elhaladt előttük. A talaj túl száraz volt ahhoz, hogy

MEGJELENIK ÁPRILISBAN!

igazán jó nyomokat találjon, de úgy gondolta, a lovak különböző irányokba távoztak. Végül visszaért Vanin elé.

– El is mondható volna. Nem kellett volna látnom! – *Fény, de még mennyire nem!*

– Elmondtam, hogy nem voltak jó nyomok – válaszolta Vanin, lovával átgázolva a sekély folyón. – Ezt viszont látnod kell.

A tűz elpusztította a legtöbb, oldalán heverő kocsit, de a szekérrágy megmaradt, piros küllőjű, sárga kerekkel alátámasztva. Egy férfi támaszkodott neki keményen, akinek kabátján még mindig látszott némi szemfájdító kék szín, egyik szétnyíló keze fekete a vértől. Amit remegő betűkkel felírt, sötéten kiemelkedett a kocsijának fájáról.

MONDD EL AZ ÚJJÁSZÜLETETT SÁRKÁNYNAK

Mit mondjon el neki? – gondolta Mat. Hogy valaki kolompárok egy egész karavánját legyilkolta? Vagy talán a férfi még azelőtt meghalt, hogy ezt felírhatta volna? Nem az első alkalom lenne, mikor a kolompárok értékes információhoz jutnak. Egy regényben addig élt volna, hogy legalább a győzelemhez szükséges minimumot leírhasssa. De bármi is legyen az üzenet, most már nincs senki, aki akár csak egyetlen szóval is többet tudna.

– Igazad volt, Vanin. – Mat habozott. Mit mondjon el az Újjászületett Sárkánynak? Nincs szükség még több szóbeszédre, mint ami már most is terjed. – Égesd el a kocsis maradványait. És ha valaki kérdezi, csak rengeteg halott férfi volt itt. – És nők. És gyerekek.

Vanin bólintott.

– Mocskos gazemberek – mormolta és újra kiköpött fogain keresztül. – Úgy sejtem, lehettem volna egy közülük.

Aielek egy csapata bukkant fel, három- vagy négy-százán lehetettek. Lesiettek a lejtőn és a kocsiktól alig ötven lépéssnyire kereszteltek a folyamot. Sokan üdvözlően megemelték kezüket; Mat nem ismerte őket, de sok aiel hallott már Rand al'Thor barátjáról, aki kalapot visel, és akivel jobb nem leülni kockázni. Átkeltek a folyón, fel a következő emelkedőre, és mintha az a rengeteg holttest nem is létezett volna.

Átkozott aielek – gondolta Mat. Tudta, hogy az aielek kerülnek a kolompárokra, figyelmen kívül hagyják őket, bár nem is tudta ennek okát, de ez...

– Nem hiszem – mondta végül. – Égesd el, Vanin.

Talmanes és a másik kettő természetesen ugyanott várták, ahol hagyta őket. Mikor Mat elmondta nekik, mi fekszik odaát, és hogy csapatokat kell küldeni, hogy eltemessék őket, komoran bólintottak. Daerid hitetlenkedve dörögte:

– Kolompárok?

– Letáborozunk itt – tette hozzá Mat.

Megjegyzéseket várt – még elég fény volt néhány mérföld megtételéhez, és ők hárman fogadást kötöttek

arra, hogy milyen messzire tud eljutni a Banda egy nap alatt -, de Nalesean csak annyit mondott:

– Leküldök egy embert, hogy jelezzon a hajóknak mielőtt túl messzire előrehaladnak.

Talán ugyanazt érezték, amit ő. Bármennyit haladnak felfelé a folyó mentén, nem tudnák elkerülni, hogy legalább a keselyűket ne lássák, melyeket a temető csapatok felzavarnak. Az, hogy egy férfi már látott halált, még nem jelentette azt, hogy élvezte is. Mat a maga részéről úgy érezte, ha még egyszer látnia kell azokat a madarakat, ki kellene ürítenie a gyomrát. Reggel már csak sírok lesznek, látótávolságon kívül.

De az emlék nem ment ki a fejből, még akkor sem, mikor már felállították sátrát a legmagasabb dombtetőn, ahol elérhették a folyóról felemelkedő szellők, már ha valaha is lesz egy, ami felemelkedik. Testek, melyeket legyilkoltak, és keselyűk gyaláztak meg. Rosszabb, mint a csata a shaidók ellen Cairhien-nél. Ott Hajadonok haltak meg, de nem látott sokat közülük, és ott nem voltak gyerekek. A kolompárok nem tudtak harcolni, hogy megvédjék az életüket. Senki sem gyilkolta az Utazó Népet. Felkapta a maga részét a marhahúsból és babból, és visszavonult sátrába, amint csak tudott. Még Nalesean se akart beszélni, és Talmanes feszültebbnek tűnt, mint valaha.

Szóbeszéd terjedt el a gyilkosságokról. Olyan csend volt a sátrak között, amihez hasonlót Mat korábban soha nem hallott. Általában a sötétség beköszöntésekor legalább egy kevés harsány kacagást és néha hamis és sikamlós dalokat lehetett hallani, míg a zászlósok el nem zavarták aludni az a maroknyi férfit, akik nem akarták elismerni, hogy elég fáradtak már. A mai este ahhoz volt hasonló, amikor egy falut találtak temetetlen halottakkal, vagy egy csoport menekültet, akik próbálták megvédeni kevés tulajdonukat az útonállókkal szemben. Kevesen tudtak nevetni vagy énekelni ilyesmi után, és általában őket is elhagyták a többiek.

Mat pipázva feküdt, mikor a sötétség megérkezett, de sátra zárva volt, és nem érkezett meg az álom a kolompár halottak emlékeivel, és régebbi halottak régebbi emlékeivel. Túl sok csata és túl sok a halott. Megérintette a lándzsát, idézve az ősi nyelven írt feliratot a fekete nyélen:

„Ily módon leiratik szerződésünk.

Ily módon megkötötték megállapodásunk.

A gondolat az idő nyelvesszöje.

Az emlék soba el nem halványul.

Amit kértek, az megadatott. Az árat megfizették.”

„Leírtuk a szerződésünk, megegyezés megszületett. Gondolat időnek nyelvesszeje, emléked sose feledd.

Amit kértél, megadatott: s ára fizettetett.

A szerződés legrosszabbja már teljesen tied.”

Egy idő után felkapta takaróját, egy pillanattal később a lándzsát is és alsóneműben kísértél s sátor elé. Az ezüst rókafej mezelen mellkasán visszatükrözte a fogyó hold fényét. Enyhe szellő támadt fel, csekély fel-frissülést hozva, néha gyengén megmozdítva a Vörös Kéz lobogóját a rúdon, melyet a sátra előtt döftek le a talajba, de mégis jobb volt itt kint, mint odabenn.

Lehajítva takaróját a cserjék közé, hátrá heveredett. Mikor kislúv volt, néha azzal ringatta álomba magát, hogy megnevezte a csillagképeket. Az égen nem látszott felhő, a hold elég fényt adott ahhoz, hogy a legtöbb csillagot elhalványítsa, még így, fogyatkozva is, de azért maradt elég. Ott volt magasan a feje felett a Szénásszekér, az Öt Nővér és a Három Lúd, mutatva az utat észak felé. Az Íjász, a Földműves, a Kovács és a Kígyó. Az aielek ez utóbbit Sárkánynak neveztek. A Pajzs, amit néhányan Sasszárny Pajzsának hívnak – ez elfordulásra készítette; az emlékei közül néhányban egyáltalán nem kedvelte Artur Paendrag Tanreallt – a Szarvasbika és a Tönk. A Kupa és a Vándor a botjával fényesen kiemelkedtek a többi közül.

Valami megütötte a fülét, de nem volt biztos benne, hogy mi volt az. Ha az éjszaka nem lett volna olyan csendes, a gyenge zaj nem tűnt volna oda nem illőnek, de most annak tűnt, és az is volt. Ki lopakodhat erre-felé? Kíváncsian felkönyökölt – és megdermedt.

Mintha csak árnyékok lennének a holdfényben, alakok mozogtak sátra körül. A hold fénye eléggé megvilágította az egyiket, hogy lássa elkendőzött arcát. Aielek? Fényre, mi folyik itt? Halkan körbevették a sátrat, fényes fém villant az éjszakában, majd zaj hallatszott, ahogy ruhaanyagot hasítanak szét, végül eltűntek a sátorban. Csak egy pillanatba telt és kint voltak újra. Körbe nézegettek; elég fényt adott ahhoz, hogy ezt lássa.

Mat maga alá vonta lábait. Ha lent marad, eltűnhet úgy, hogy ne hallják meg.

– Mat? – kiáltott fel Talmanes a domb lábától. Részegnek tűnt.

Mat mozdulatlanra dermedt; talán elmegy, ha azt hiszi, alszik. Az aielek mintha köddé váltak volna, de Mat biztos volt benne, hogy ott lapulnak a földhöz, ahol az imént álltak.

Talmanes csizmái közelebb csikorogtak a köveken. – Hoztam magammal egy kis pálinkát, Mat. Meg kellene kóstolnod. Nagyon jó az álmokra, Mat. Nem emlékszel majd rájuk.

Mat azon gondolkodott, vajon az aielek meghalának-e őt Talmanestől, ha most elindulna. Talán tíz lépésnyire alszik a legközelebbi ember – az Első Lovasszázad, Talmanes Villámai részeseültek ebben a „dicsőségben” ma este –, kevesebb is, mint tíz lépés sátraig és az aielekig. Gyorsak voltak, de egy vagy két lépés után nem tudnák elkapni, mielőtt legalább ötven ember lenne a közelében.

– Mat? Nem hiszem el, hogy alszol. Láttam az arco-

dat. Jobb lesz, ha előbb megölöd az álmokat. Hidd el nekem, én tudom.

Mat fogát csikorgatva megragadta lándzsáját, és mély lélegzetet vett. Két hosszú lépés.

– Mat? – Talmanes közelebb került. Az az idióta bármelyik pillanatban ráléphet egy aielre. Elvágnák a torkát egyetlen püsszenés nélkül.

A fenébe veled – gondolta Mat. – *Minden amire szükségem van, az két bosszú lépés.*

– Elő a kardokkal! – kiáltotta, felugorva. – Aielek a táborban! – Lerohant a lejtőn. – Gyülekezzetek a zászlóhoz! Gyülekezzetek a Vörös Kézhez! Gyülekezzetek, ti kutyaszülte sárrablók!

Ez persze mindenkit felébresztett, őt is felkeltette volna, ha valaki úgy üvölt, mint egy túskeborba szorult bika. Kiáltások hallatszottak minden irányból, a dobok gyülekezőt dörömböltek, a trombiták pedig csatlakoztak hozzájuk. Az Első Lovasszázad emberei ordítva dobálták le takaróikat, és kardjukat kivonva a zászló irányába rohantak.

A tény viszont az volt, hogy az aieleknek rövidebb távolságot kellett leküzdeniük, mint a katonáknak. És ők tudták, mit keressenek. Valami – ösztön, a szerencséje vagy talán ta'veren volta – rávette, hogy megforduljon, mikor az első elkendőzött alak feltűnt mögötte, mintha a levegőből lépne elő. Nem volt ideje gondolkodni. Egy teste felé szűrő lándzsa döfését ki-védte lándzsája nyelével, de az aiel az ő ütését felfogta pajzsával, és a hasába rügött. Csak az elszántság tartotta Matet talpon, mikor a levegő kiszorult tüdejéből. Kétségbeesetten elfordult a lándzsahegy elől, ami ennek ellenére végigvágott bordáján, kiütötte az aiel lábait alóla a saját fegyvere nyelével, majd szíven döfte a férfit. Fény, legalábbis remélte, hogy férfi volt.

Épp időben rántotta ki lándzsáját, hogy szembenézhesen az újabb támadással. *El kell robannom, ha végre alkalmam lesz rá!* Úgy kezelte a fegyvert, mint egy hosszú botot, olyan gyorsan forgatva, mint még soha életében, pörgetve védte ki az aielek felé dőfő lándzsát, miközben nem volt ideje a támadásra. Túl sokan voltak. *Be kellett volna fognom azt az átkozott számat és robanni!* Újra kapott levegőt.

– Gyülekezzetek, ti moslékzabáló birkatolvajok! Mind meghaltatok? Tisztítsátok ki a fületeket és gyülekezzetek!

Csodálkozva azon, miért nem halt meg még mindig – szerencséje volt egy aiellel szemben, de senkinek nincs elegendő szerencséje ahhoz, hogy ezzel szembenézzen -, hirtelen észrevette, hogy már nincs egyedül. Egy szikár, alsóneműt viselő cairhieni metsző üvöltéssel csaknem a lábai alá esett, hogy azonnal helyére álljon egy kardját villogtató teari, akinek ingje nyitva csapkodott. Gyere többen gyűltek köré, valami olyasmit kiabálva, hogy "Matrim úr és győzelem!" és "Vörös Kéz!" vagy "Öld meg a sötétszemű férget!".



Kedves Rózsa Alexander!

Érdekes, de keserű időszak van mögöttem, amelyben főképpen a gonosz bárd küldetések sanyargatták testem-lelkem. Elképesztő, hogy miket nem tudnak kitalálni a klánunk tisztviselői, csak azért, hogy engem hátráltassanak a fejlődésben, s bánatot okozzanak. Külön elkésztő, hogy működnek engem sújtanak, természetesen a többi élenjáró dalnokot is büntetik, végeredményben például téged is, de azt hiszem, leginkább Csendes Dont (egy ideje ő halad legelő a küldetésekkel). Nyaff!

Kezdődött azzal az elképesztő kívánsággal (azt hiszem, ezt még én kaptam meg elsőként), hogy mutassak be két darab energiagyűjtőt! Hát de ihyet! Nem is igazán azzal van a gondom, hogy ez a vacak egy nyomorult átoktárgy, hiszen nem sok kárt okoz: a benne lakozó gonosz manó elszívja a harcban kinyert lélekegyergia egy kicsiny részét. A dalnokok esetén ez elég kevéske, hiszen klánunk jellege tiltja a harcos életmódot, és ráadásul még a vezetőink is szípozzák a lélekegyergiaukat egy jó ideje. Szóval a veszteség elhanyagolható, és ha az volna a kérés, hogy hozzak 1 (egy) energiagyűjtőt, csak kacagnék az egészen. De ezek az elmebeteg, sötét gazfickók, akik nem állják magukat bárdoknak nevezni 2 (kettő) darab ilyen átoktárgyat követelnek! Nyaff!

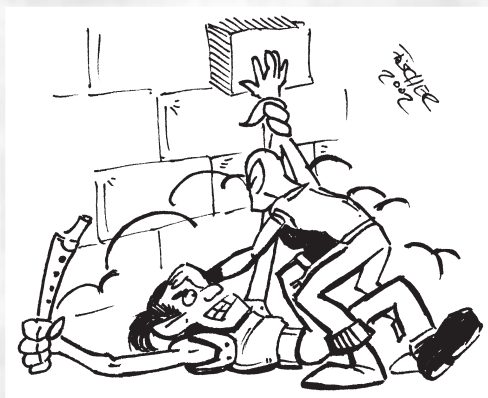
Ez azért afjasság, mert – mint az közismert – ha már van nálad valamilyen átkozott műtűr, akkor ugyanolyan kinepirttal nem kaphatsz még egyet! Nyaff! Megoldás tehát csak az lehetne, hogy a nálad lévő energiagyűjtő mellé „átpattan” valakitől még egy. (Hiszen az átoktárgyak sötét trükkjeinek egyike éppen az, hogy időnként megkettőződnek, időnként „átugranak” valaki máséhoz, ugyebár.)

Ez viszont igenesnek ritkán következik be, a megfigyelések szerint nagyjából tíz esetből egyszer-kétszer. (Egyesek szerint egész pontosan száz esetből tizenöt-ször.) Tehát olyan galetkálnak kell hozzád látogatni, akik maguk is energiagyűjtő-tulajdonosok, és közben persze nálad folyamatosan ott kell lenni ennek az életet megkeserítő csúfságnak. Ezt viszont csak úgy tudod elérni, hogy te magad nem portyázol, hiszen eközben bármikor távozhat tőled a saját tulajdonodban lévő vacak. És persze sűrűn kell imádkozni az Ősök szent nevéhez, hogy bekövetkezzen a csoda... Ami „magától”, veletlenül aligha fog megtörténni, hiszen nagyon kevés galetkálnál van energiagyűjtő, hiheretlenül nagy szerencse kellene hozzá, hogy valakinél a sors kegyéből szervezés nélkül legyen kettő darab. Nyaff!

Szervezni tehát kell, nem is keveset. A „legegyszerűbb” (de legalábbis legcélravezetőbb), ha keresel egy másik bárdot, aki ugyanezen afjas küldetéssel küszködik, szereztek egy-egy energiagyűjtőt, és szépen hetente meglátogatjátok egymást – előbb-utóbb valamelyikőtöknek szerencséje lesz.

Mindenképpen rengeteg munka, sok-sok idegesség és kellemetlenség eltűrése, nagy-nagy türelem és óriási adag szerencse kell hozzá, semmi más. Úgy érzem, hogy az összes klánt áttekintve is ez az eddigi legnehezebb klánküldetés, de az első háromban mindenképpen ott van. Nyaff!

A probléma már az energiagyűjtő beszerezhetőségével kezdődik: természetesen, mivel egyre több bárd kapja meg ezt a küldetést, óriási hiány alakult ki ebből a tárgyból. És az is már-már természetesnek mondható, hogy az átlag galetki számító, és csöppet sem segítőkész: úgy főverték az energiagyűjtő árát, hogy ihaj! És sajnos vannak, akik – mivel meglehetik – képe-



sek komoly értéket képező varázstárgyakkal fizetni érte, ezzel is a haszonleső nyavalyások alá dolgozva. Nevelésesnek és fölháborítónak tartom, hogy olyan dologért, ami nem is olyan régen szívszűrésnek számított (tehát, hogy átvállaltam valakitől az átoktárgy-viselés terhét), most fizetnem kellene. Részemről erre csak annyit tudok mondani, hogy egy frászt! Mindennek megvan a határa! Nyaff!

Szóval tudomásom szerint egyelőre senki sem végzett evvel a küldetéssel, és ezt a föntiek alapján nem is nagyon lehet csodálni. Nekem már sikerült egy energiagyűjtőt összeszednem (természetesen ingyen, azért vannak azért még becsületes galetkék, konkrétan Endry volt, aki segített), de sajnos, a pszi-partneremnek, Garabonciásnak nincsen (ő az, akivel minden héten kölcsönösen meglátogatjuk egymást a barlangunkban). Így egyelőre csak reménykedhetem, hogy előbb-utóbb csak megszorodik a birtokomban lévő vacak, eljutva így Garabonciához is. Szóval részemről még az átlagosnál is nagyobb szerencse kellene ahhoz, hogy ezt a keserves feladatot elvégezhessem végre. Nyaff!

De ezzel még nincs vége a sorscapásoknak, az ezután soron következő küldetés (két őskő feláldozása, melyet már Csendes Don végzett el elsőként) könnyű tétel, bár nem nagy örömmel adja le a galetki az igencsak értékes tárgyakat, de tudom, ugyanazt feladatot minden klang megadja szerencsétlen tagjainak. Ezután viszont megint egy ritka guszttalalan küldetés következik: „Fejezz be egy szövetségi épületet!” Nyaff!

Hogy ez miért akkora alávalóság? Sorojam? Először is: jelen állás szerint összesen negyvenféle szövetségi épületet lehet feleltetni, ebből szeretett szövetségünk, a Békéidők Hirmondói már tizenhárom teljesen feleltett, összesen csak huszonhét marad, tagságunk viszont hamarosan negyvennyolc fő lesz, amelynek túlnyomó többsége megkapja ezt a küldetést. Ugye, nem is kell tovább magyaráznom? Nyaff! Persze, ez részben áthidalható lenne azzal, ha a hehytartóság végre engedélyezne új épületeket (mint például az általunk beterveztett Menhely és Színház stb.), de ez sem hosszú távú megoldás.

Továbbá. Szerintem mi egy kifejezetten jól építkező szövetség vagyunk (sőt, tények azt mutatják, hogy jelenleg mi járunk a legelől, már csak a tagságunk jelentős létszáma miatt is), de mi is csak korlátozott számú épületet tudunk fölhuzni egy esztendőben (különösen, mert ahogy egyre komolyabb építményekkel foglalkozunk, úgy lesz egyre nehezebb a dolog). Vegyünk egy nagyon eszményi számot, mondjuk évi nyolc épületet – ebben az esetben egy negyvennyolc tagú szövetség utolsó tagja úgy hat év múlva kerülhetne sorra (és akkor még nem is számoltam esetleges tagságszerelődéssel) – biztos, hogy hat esztendő várakozás értelmes egyetlen küldetés esetében?! Nyaff!

És akkor még nem is szóltam a rengeteg szervezésről és problémáról, hiszen nagyon óvatosnak kell lenni, hogy nehogyan más rakja be az utolsó téglát az adott épületbe, mint éppen az a galetki, akinek a küldetés teljesítése éppen aktuális. Ez persze tovább lassítja, akadályozza a munkálatokat, így újabb megpróbáltatás az amúgy sem túlságosan elkenyézett szövetségekre nézvést. Nyaff!

Nyugodtan elmondhatom tehát, hogy a Bárd klán tagjainak (és persze főképpen nekem) ezer móka és kacagás helyett csupa bánat és sorscapás az élet. Szomorú dolog az, hogy kis létszámú tagságunkat ilyen gonosz, fantáziátlan és értelmetlen küldeté-

sekkel sújtják. (Bár a következő feladat egyszerűnek tűnik: „Életkorod legyen legalább tizennégy év!” – Am ez is csak azért, mert mire mi vért verítkezve eljutunk idáig, már rég őseink aggasztánok leszünk; bezzeg a többi klánt akadályozta egy darabig eme küldetés, de ez esetben inkább irigykedni lehet rájuk emiatt...)

De beszéljünk egy kicsit vidámabb dolgokról! Nézzük például, hogy milyen példátlan kérésekkel ostromoltak engem a szolgazint vezetői. Nem is tudom, mi lenne itt nélkülem, alighanem megállna az élet, és az Abyss sötét szakadékába hullana az egész galetki társadalom.

Az egyik nap például egy elrabolt leányzót kellett kiszabadítanom az elvetemült orglingok fogságából! Táplálékul hurcolták el szegénykét.



Ez igazán nekem való feladat volt, én, a hős és ne-mes galetki ifjú rettenthetetlenül előreküldtem három szolgálomat, és ök pillanatok alatt ebégveztek a hentesmunkát, vagyis az orgling melák és a hat darab orgling suhanc kivégzését. Így nem érte vér a kezemet és lelékkel foglalkozhattam a munka szellemi részével, a királynő hazaszállításával. Hogy királynők nincsenek is? Most miért kell minúg kötöz-ködni? (Különbén meg Tengersizemről jut eszembe, hogy az ő nevét még minúg nem tudtam hivatalosan elfogadtatni a hatósággal. Lassan fél éve próbálkozunk azzal, hogy a nagyjából négyszáz szolganevet tartalmazó második lista végre engedélyezésre kerüljön, ám az ezerszer elátkozott bürokrácia megint bemutatja, hogy miért örvend ily mértékű közületnak. Nyaff!)



A minap egy másik nagyon érdekes kalandom is volt: egy kalandozócsapat tagjaként vettem részt egy izgalmas expedícióban. A szint remeteje szokás szerint elképesztő kívánsággal állt elő ugyanis: szerezzünk neki mintrogi erőöveket. Kettőt. Nos, ez a legendák szerint csak a sziklaóriás sámánoknál található meg, amely, ugyebár, enyhén szólva nem őshonos a szolgaszinten. Ráadásul roppant nehéz legyőzni ezeket a dögöket, mert iszonyú erejű gyógyító varázslatokkal vannak felszerelve, és még ráadásuként csatlósok – sima sziklaóriások és voharai szellemek – egész hada kereng körülük.

A vérfagyasztó részletekkel nem rombolom az idegrendszeredet, annyit fontos tudnod, hogy a csapat kulcsfigurája egy furcsa varázsló, Merlin volt, aki hatékony pengéfalával pillanatok alatt végzett az előrenyomuló szellemekkel, és óriásit sebzett a sziklaóriásokon. Fíj, láttad volna, hogy fröcsögött a vér – pedig a pengéfal valójában csak illúzió, ha ilyen találkozó, ne dőlj be neki! A csapat további tagjai – Raistlin és Tulok – ezek után nekirontottak a bestiális sámánoknak, és csépeltek őket, ahol bírták, Merlin pedig vígan szellemkalapácsoltatta őket. Raistlin próbálkozott a végtagjairól csöpögő hatékony kontaktméreggel is, de ez sehogya sem jött be neki.

Az igazi kulcsfigura azonban, mondhatni természetesen, most is én voltam: míg a többiek lefoglalták a szörnyetegeket, addig én átkutattam a barlangot, ahol a sámánok rejtőztek. Sajnos, elsőre nem találtam semmit, így dolgovégezten kellett hazasomfordálnunk. (Nyaff!) De másodsorra és harmadszorra már sokkal szemfülesebb voltam! Pedig az óriások nagyon ravaszul elrejtették az erőöveket, ám rajtam aztán nem tudtak kifogni! Az egyiket megtaláltam a sakál császári lemezpáncélja mögött (a vacak varázstárgyat unottan felrethajítottam), a másikat pedig filodendronnak álcázták, de ez az elejétől gyanús volt, így végül nem tévesztett meg. Miután tehát a harmadik behatolásunkat követően dicső seregként cipeltük hadi trófeáinkat, a két óriási mintrogi erőövet (mondom, mindkettőt én találtam meg!) a vén remete elé, jutalmunk bizony nem maradt el: fejünként egy-egy időkristályt kaptunk! És ez nekem már a negyedik – nem tudom, van-e még, aki ilyen sokszor utazott az időben a Teron-hegy barlangjaiban lakók közül, de legalábbis gyanítom, hogy nem sokan lehetünk ilyenek.

Nohát, most nézem csak, hogy ismét eljött a milgandoltás ideje! Egyelőre tehát felfüggesztem idegborzoló beszámolómat szolgálászinti kalandjaimról, és álomra hajtom szőke hajfürtökkel szegélyezett fejecskémet. Remelem, leszűröd az erkölcsi tanulságot, és haszonnal tudtad használni a Hegy egyik legidősebb, ennél fogva legtapasztaltabb galetkiának praktikus és létszerű tudósítását.

Sok szerencsét kíván barátó!

Nefejejcs

az ősrög dalnok

A DALLAM ÉBREDÉSE

III. RÉSZ – ISTENEK ÍTÉLETE

A csarnokban uralkodó zszibongás kezdett fűlsértővé válni. „Már itt kellene lennie!” – ballottam innen is, onnan is a türelmetlenkedő bangokat. Sokadmagunkkal voltunk összezsisfólódva a terem közepén, miközben egymás vállát lenyomva, pipiskedve néztünk az emelvény felé, várva a következő előadót. Már-már arra kezdtem gyanakodni, hogy a mai meséből nem lesz semmi. Fordítottam is bátat a gyülekezetnek, mikor a mögöttünk ásitó barlangjáratból váratlanul egy apró, de céltudatos csapat vált ki, s szemlátomást egyenest a szószeák felé tartottak. Mielőtt bármit is szólhattam volna, orromat a füstölők jellegzetes illata csapta meg. Ezzel egyidőben ütemes gongszó hangzott fel, s furcsa gyanú kezdett motoszkálni a fejemben. Lehet, hogy ezúttal nem egy klán küldötte fog referálni?

Úgy látszik, társaim is észlelheték a történeteket, mert a zúgolódásuk lassan csendesedett. Közben a fűrgé lábú jövevények már a katedrároz értek. Kopottas, szűrke köntös borította testüket, amelyre egy vörös kört festettek. Mindnyájan férfiak voltak dús, göndör szakállal és kopaszra borotvált fejjel. Ha jól emlékszem, mezziláb lépdelték. Egyik kezükben füstölőt, másik kezükben bronzból készült kézi harangokat tartottak, amelyeket lépéseik ütemére gongtattak. Mikor megálltak, akkor sem hagyták abba, egészen addig, míg az utolsó, balk beszédfoszlány is el nem halt.

Akkor előlépett az élenjárójuk. A megdöbbenés moraja jutott végig a tömegem, amint tekintetünk a bátából kiálló két, fehéren csillogó szárnyra tévedt. Ilyen vétagot még nem láttunk annakelőtte! A föld alatt élünk, barlangokban, keskeny vajatokban, ahol nem volt szükség a repülés tudományára.

Újra elcsendesedtünk, ahogy tudatosult bennünk a felismerés, hogy ki – vagy inkább mi – is lebet ő valójában. Arcán mosoly játszott és leplezetlen ábitat sugárzott róla. De – ahogy figyeltem – nem az irányunkba, hanem valabovább a fejünk fölé a semmibe. Egyre növekedett bennünk a feszültség, míg vártuk, hogy megszólítson bennünket. Csak vártunk, vártunk és vártunk a síri csöndben. A türelmünk a holpontra jutott, idegeink patlanásig feszültek...

– A Mennyei Fény Ragyogjon Rátok testvéreim! – zengett fel nagy sokára kenetteljes hangja. Szinte egyszerre fújtuk ki a sokáig benntartott levegőt megkönnyebbülésünkben. Erre fűlsértő kolompolás hasított a csendbe, s felhangzott az egyik kísérő, durva bárdolatlan hangja:

– Köszöntések szent áhitattal Sanctus atyát, ki a maga valójában jött el közbeték, hogy elhintse az igaz hit magvait szívetekbe!

Mindenki csak hallgatott. Kétkedő és értetlenkedő pillantásokkal néztünk fel rá, de túlságosan is meg voltunk ijedve, semmiféle bárki is szólni mert volna egy árva szót is.

– Ímé, kiviláglott a Teron Hegy nagy és bölcs urának a kegyesége, mikoron felismerték, hogy a galetik gyermekek nem botorkálhatnak örökké a tudatlanság sötét ösvényén! – hangzott újra Sanctus atya szónoklata. – Helyes és dicséretes szándék ez a részűkről, mely csakis a Ti javatokat szolgálja! Nem kevésbé fontos azonban, hogy tudásokat a Hit Fénye ragyogja be, hisz enélkül a legigazabb igazságok is örök sötétségben maradnának előttek! Ekképpen való az, hogy e hónap végén a Hegymélyi Egyház küldöttének száján keresztül a mindenható Istenek Szavait hirdetem, s elűtetem szívetekbe a megértés virágozójának csemetétjét. Halljátok hát, mit mond az írás, s üdvözöljete általa: "Akkor mondá Sharub proféta az Ítéletek Könyvében: A Test csak üres hordozója igazi lényünknek. Hűstünk elfoszlik, csontunk elporlad idővel, de boldogok azok, akik az Istenek szavát hirdetik, mert örök halhatatlanság jut osztályrészükkül. Mert bár, mikor ezen írás több száz meg ezer év múlva felolvastatik, belőlem is csak egy marék por és hamu marad, de ezen írás betűi között mégis a halhatatlan lélek visszénye tükröződik majd reátok. Így hát figyelve figyelmezzetek szavamra, s igaz hittel kövessétek az Istenek parancsait!". Úgy legyen!

Ekkor fötemelte mancsait, hüvelyk és mutatóujjaival kört formázva magasra tartotta őket, s csapott egyet a szárnyaival. A többi pap egyszerre kongatta meg a harangokat, s mély, döngő hangjuk méltóságtelesen töltötte be a csarnok minden részét. Hirtelen azt vettem észre, hogy egyikünk a másik után ereszkedik fél térdre, s hajtja meg a fejét. Sietve követtem a többiek példáját! Pár szívdobbanásnyi időre síri csönd lett. Félve tekintettem Sanctus atyára: alakja mintha megnagyobbodott volna, hóféhér ragyogás ölelte körül, s bölcs, megértő tekintettel nézve reánk, és a következő szavakat vette ajakára.

"Halljátok hát, Jövő gyermekei, a Száműzetés napjának történetét, ahogy azt krónikásaink lejegyezték.

Forterum. Ez a név legendává vált népünk soraiban. Ez volt az utolsó erősségünk, amelyet még birtokoltunk, mielőtt falai végleg leomlottak, s mi a föld mélyére kényszerültünk.

A környék már rég a pusztulás martaléka lett. Hősies ellentámadásaink szétverték, seregeinket felmorzsolták, a katonák utolsó maradékai a falak védelmére szorultak. Az Ellenség csak özönlött és özönlött végeláthatatlan sorokban, földön, vízen és levegőben, hogy vesztünket okozza. Tudtuk: akik a karmaik közé kerülnek, többé nem menekülhetnek.

Az is tagadhatatlan igazság volt, hogy gyűlöletük meg-megújuló rohama alatt evilági lény eddig még nem állott. Ám Forterum több volt egyszerű erődtímenynél. Fogalomná, utolsó mentsvárrá, végső biztosítékká vált a galetik szemében. Minden veszített csata után – amelyek, az Istenek a megmondhatóí, bizony igencsak megszorodtak az utolsó években – a parancsnokok azzal vigasztalták a

sereget: "Sose bánjátok, cimborák, áll még Forterum!" Innen indultak a visszacsapások, ez volt az ellenállás központja. Mikor az Ellenség pokoli gárdái zúgó forgószélként söpörtek végig Ghalla sokat gyötört földjén, Forterum vára volt, mely a végsőig kitartott, mert ki kellett tartania.

Így érhető hát, hogy mikor az utolsó talpalatnyi föld elvesztésével a minden civilizációt elnyelni kész szörnyetegek irtózasz áradata ott hömpölygött Forterum falai előtt, minden túlélőt lesújtott. A katonákra, akik kimerülve a visszavonulástól, holtáradtan tántorogtak a mellvédeken, ez a hit és az ehhez kapcsolódó elvárás ólom súlyként nehezedett, miközben az ezernyi fenevad démoni rikoltásai kíséretében megindult a végső roham. Félelemmel és szüntelen rettegéssel kísért éjszaka köszöntött hát az erdőre. Nem volt többé kétséges: az utolsó éjszaka...

Az erőd szívében megbúvó trónterem masszív oszlopai eltűntek mennyezetének sötétjében, s az oldalukra karcolt szörnyetegeken furcsa táncukat járták a lobogó fáklýák árnyai. A falakon dúló borzalmas mészárlás hangjai idáig is elhallatszódtak: ordítások, tompa puffanások, fájdalmas, kétségbeesett kiáltások, s bizony néha olyan háborzongató, minden eleven rettenet hangját felülmúló földöntúli viságások, hogy beleborzongott, aki hallotta. Nem volt kétséges: ez az Ellenség hangja.

Tucatnyian toporogtak nyugtalanul a tremben. A masszív, a tragédia homályában is fenséges és lenyűgöző kőtrónuson maga Ragon Erwar, Forterum Ura és Parancsnoka, a környező földek igazszívű királya ült gondterhelten. Dús, fekete szakállán egyre másra tünedeztek fel az ősz hajszálak, mint piroszposzsgás, máskor erőtlő és egészségőtől duzzadó arcán az első ráncok. Közeledett Éj-közép ideje. Mellette állt büszke tartású hitvese, Tanarilla úrnő, kiváló bajnoka, Sir Pernelus, és dalnoknoknéje, akit csak Pacsirtának szólított. Előttük nyolc, meggyötört arcú, de büszke tartású nemes álldogált. Szemlátomást nyugtalanul tekintettek hol egymásra, hol Erwar fölbiük magasodó alakjára. Mindnyájan hallgatásba burkolóztak, így újra és újra csak a vérfagyasztó csatazaj lár-mája töltötte be a teret.

A tragikus jelen, és a bizonytalan jövő kínjai mardosták lelküket. Forterum ura maga elé révedt. Egy örökkévalóságnak hatott a némaság, s olybá tűnt, mintha a pillanat fagyott volna dermedt csendé.

Nagy Sokára Ragon Erwar felegyenesedett trónjáról, körbefutatta szemét a körülötte állókon, s így szólott:

– Hosszú éjszaka köszöntött be hozzánk. Amit oly sokáig halogattunk, az ezennel bekövetkezett, és nem tehetünk immáron semmit, hogy megakadályozzuk: Forterum még ma éjjel a lángok martaléka lesz.

Zúgolódás támadt erre a nemesek körében. Forterum királyának keserű arca lesújtotta őket – mégse voltak képesek megemészteni az igazságot. Pacsirta a semmibe bámult, s ujjait hárfája húrjain futatta végig, míg Sir Pernelus nyugtalanul nézte az oszlopokat, mintha azon nyomban rájuk akarnának omlani. Erwar felemelte a kezét, erre mind elhallgattak. Majd folytatta:

– Nemes hölgyek és urak! Ti nagyon jól tudjátok, mit jelent a há-



ború. Tudom én is. Valamennyiötök birtokait felperzselték, erődjét lerombolták, katonáit és azok gyermekeit leöldösték, asszonyaitokon erőszakot követtek el, némelyiknek magam is szemtanúja voltam. – Helyeslő morgások és bólogatások kísérték e kijelentést. – De ami ma történik, az mégis más. Nemcsak azért, mert Forterum az én várra szükkült országom, hanem azért is, mert vele bujkál néptünk is. Jaj a legyőzötteknek! Hosszú és nyomorúságos sors vár arra, aki túléli e pusztulást, mert nemzedékeknek át gyáva férgek módjára a föld alá lesz kényszerítve. – Itt pillanatnyi szünetet tartott. Arca már hamuszürke volt, s lassan már mind a haja, mind a szakállja teljes egészében fehéren csillogott. A nemesek elhűve néztek.

– A birodalmam pusztulóban, s vele pusztulok én is. De értem voltaképp nem kár. A figyelmünk a jövőre kell fordítanunk! Nemesokára nektek is csatlakoznotok kell a többiekhez, s élükre kell állnotok, ha a sziklába zárva túlélést akartok nékik! – Itt meggörnyedt, s mintha kicsit zsgorodott volna is alakja. De még így is fenséges és lenyűgöző volt.

– Eljött a számadás napja! – folytatta. – Ti a nemeseim vagytok. Apáitok is a királyokat szolgálják, s annakelőtte a nagyapáitok, és az ő apái is. Véreskü köt benneteket hozzám, mely a mai napon megszakad. De míg az erőd el nem esik, én vagyok az Uratok. Kötelességem tehát, hogy életem végéig tartó szolgálatotokból feloldozzalak benneteket és Ítéletet hozzak jövőbeni sorsotok felől! Mert az Ősi törvény szerint: „A szolga verejékét folytatja uráért, a nemes a vérevel adózik, de az uralkodónak tett eskü váltsága maga a lélek!” Parancsolom tehát, hogy adjatok számot tetteitekről igaz hitetek szerint, hogy aztán tiszta szívvel csatlakozzatok menekülő népemhez, s hűséggel szolgáljátok őket!

Ekkor iszonyatos remegés rázta meg a csarnokot. Mindenki megingott, az egyre gyengülő Ragon Erwar visszazuhan a trónra. A mennyezetről vakolat hullott a jelenlővők fejére. Tanarilla férje vállára tette a kezét, Sir Pernelus pedig rosszat sejtve előhúzta megszentelt kardját.

Ami történt, az így történt ezután: a nemesek és nemeselőgylek sorra letérdeltek uruk elé, számot vetettek tetteikről, majd lehajtott fejjel, megadóan túrték a király ítéletét. A sort a csásos hangú dalnok, Pacsirta kezdte:

– Életem és vérem a muzsika búvkörében telt. Játszottam a szelek karmával, énekbe foglaltam a háborúk dicsőségét és a szerelem

ŐSÖK VÁROSA



gyönyörűségét. Hitet csepegtettem az egyszerű lelkekbe, s dalaimmal kápráztattam el a mennyei égboltot. Az én hangomra szenderültek álomba az ifjúk és a leányok, a felnőttek és a gyermekek, s az én kacagásom kísérte álmutkat a szikrázó csillagok fényénél.

– Halld hát ítéletem, Pacsirta, Dalnokok Dalnoka! Hűen szolgálta, s hitet adtál népemnek mágikus dallamaiddal. Ugyanakkor sokszor csak haszontalan dolgokra fecsérelted idődet, míg más dolgozott. S bár sokan lesznek majd, kik követnek utadon, régi dicsőséged elhalványul, s a hajdanvolt, dallamaid szavára zajló ünnepek is lassan eltűnnek a feledés homályában. Legyen hát a múzsa a vezérlő csillagod! – Ezzel intett. Előállt a következő:

– Az én utam a sötétben át vezetett. Földjeimen mindig tél volt, s a hideg átjárta az emberek szívét. Paljoszgot gyakoroltam népem fölött, s én voltam az, aki a halált jelentette nekik. Ítéletem azonban mindig igazságos és részlehalás nélküli volt, mint ahogy kegyelmet is adtam mindazoknak, akik kiérdemelték. Aki pedig az én földemen halt meg, nyugodalmat nyerhetett, mert holtában nem zaklatta senki.

– Ezt nem kétlem, Sötét Báró! Ám szíved megkeményítettet, éjbe burkoltad, s hideg maradtál azokon a napokon is, amikor öröm sugárzott az arcokon. A Te sorsod az lesz, hogy a Halálnak fogsz szolgálni, ki pedig a te szolgád volt mindeztidáig! Reszketni fogsz tőle, s mint hitvány cseléd, elbújsz előle. Híveidet is erre buzdított majd, míg világ a világ!

– A Zöld úrnő vagyok! – lépett elő kecsesen egy hosszú, gesztenyebarna hajú nemes hölgy. Nyakában virágkoszorút hordott. – Az én szoknyám körül otthonra lelt minden élet, nemcsak az alattvalók, de fűvek, fák, bokrok, trillázó madarak, csúszkáló hernyók, viháncoló halak, nyerítő kancák és túlkölkö eléfantok egyaránt! Hús lombú erdők között laktam, s tiszteltem az oly sokak által meggyötört, újra és újra kamatra gyötört áldott anyaföldet. Nagyobb bánat számomra, hogy nem láthatom többé őket itt, a föld mélyén, mint az, hogy elbuktunk – s melegbarna szemeiben telt könnycsepp csillant meg.

– Fájdalmad megértem! – szólt megenyhülve a király. – De tudnod kell, hogy a zord sziklák mélyén is virul az élet. Így hát a te követőd feladatául azt szabom, hogy kutassátok ennek az életnek

minden nyomát, eredetét, fajtáját, hogy előbb utóbb meglegjétek azt, ami belőletek hiányzik. Ne sírj hát, leányom! Ti lesztok, akik megismerésetek fényével bevilágítjátok a hegyemly örök sötétjét, s ebben igen sok örömetek lesz, erre a szavamot adom!

Izzó tekintetű, borzas hajú férfi következett. Embernyi pallosát megmarkolva csapta a földhöz. Ahogy hegye a sziklát érte, szikrák pattogtak mindenfelé.

– Thorren vagyok, dicső hadvezéred! Én voltam az, ki mindig veled voltam, valahányszor csatába lovagoltál! Én acéloztam meg karod erejét, az én akaratom maga a rendíthetetlen szikla! Az én népem a harcoló sereg, s én vagyok a királyuk, valahányszor összecsapnak a kardok. Tán bárdolatlan, s szűkszávú voltam, de a fénylő acélpenge hővében beszéltem csatáiban! Ha ellenség állt előttem, már mentem is birokra vele. Most is katonáim élén találna a hajnal, ha nem parancsoltál volna ide, uram!

– Már nem lesz több hajnal – komorodott el a király. Thorren elsápadt. – Harcosok harcosa vagy magad, dicső vitéz! Ám számos értelmetlenül leglyilkolt alattvalóm látta ennek kárát. Mond, mi haszna volt dicsőségedből az özvegyeknek és árváknak? Miért van az, hogy az Ellenség a kapuknál tobzódik? Miért nem beszél helyetted a kardod a sírhantok fölött? Nem felelsz, hatalmas hadúr? Megbénította nyelved az igazság? Halld hát ígéretem! Vezekelni fogsz tetteidért! Te fogod vezetni a népet a kusza járatok mélyére. Számos szörnyeteg állja majd útját. Te és a követőd lesznek azok, kik meghírditek az ellenük való harcot! Menj, és vezesd őket győzelemre!

– Csillogó Fényesség áll előttem, hű királyom! – állt meg egy talpig vértetembe bújt lovag Erwar előtt. Olybá tűnt, mintha halvány ragyogás fonná körül, mely a sötétben valósággal világított. – Én hoztam el népednek a Fényt. Engem dicsérték, valahányszor kelni látták a napot, s engem áldottak, ha új élet sarjadt belőlük. Vigyáztam dolgos hétköznapjait, s nem haboztam védeni őket, ha támadás veszélye fenyegetett. Bölcs tanácsokkal láttam el társaimat. Tekintélyem révén, ha szabad ilyet mondanom, első voltam közülük az egyenlők között.

– Ám minden fényed kevés volt, hogy megakadályozd népünk napjának leáldozását. Hited megmérettetett és könnyűnek találtott. Alattvalóid bíztak benned, de Te nem terjesztetted ki mindnyájukra egyenlőn óvó kezedet. Halld hát szavam: ólomsúlyként nehezedik rád a felelősség, hogy a jövőben megóvd népedet az elkorcsosulástól. Bölcs vezetőnek tartod magad, a Te feladatod lesz hát, hogy rendbe szerverd a széthulló csapatokat, s örködj e rendezettség felett kötelességtudóan és rendíthetetlenül!

Ekkor fülsiketítő dörgés rázta meg a csarnokot. Ahhoz volt hasonlatos, mint mikor a hegyomlás robaja a szakadéok végére a felelősödik. Majd néma csend. Forterum ura merő ránc volt már, halottszürke hajának csillogása is kifakult, s elkerekedett szemekkel bámult a messzeségbe:

– A falak leomlottak! – kiáltotta Sir Pernelus. – Az Ellenség bejutott! – s mintegy ennek igazolásaként oly dobhártyaszagató visítózás hasított a robaj utáni csendbe, hogy mindenki kétrét görnyedt a fájdalomtól, s a füleire szorította a kezét kínjában. De a király bajnoka azonnalmód felpattant! – Nem, ezt nem tűrhetem! Maradj csak uram! Ide egyetlen olyan ocsmány féreg se teszi be a lábát, míg karjaiban erő, ereimben vér, csontjaiban velő van! – s ezzel fegyverét magasra tartva kiviharzott a teremből.

– Jó bajnokom! – sóhajtott Forterum ura, s kérges arcán mosoly játszott. – Bár élhető volna tovább is e sötét óránál! De neved nem felejtődik el, híred megmarad a nép körében, s dicső tetteidet számos legenda örökíti meg! Sose félj többé az idők mohától: lelked kitör a koporsóból, s eget kér magának! – Fáradtan hunyta le egy pillanatra szemét. – Halljam a következőt!

Maszatos arcú, sunyi tekintető uraság ugrott elő, s mutatóját vádlón urára emelte.

– Hazugság, szemszedeted hazugság! – suttogta vészjóslóan Narhir nemes. – Ti mind oly hatalmasnak, s fenségesnek tűntök, pedig semmik és senkik vagytok! – fordult a többiek felé. – Egyedül én voltam az, ki a magam erejével jutottam el közeletek! Én voltam az, ki fölgyjűjtöttem a föld erdejeit, hogy tüzénél melegegdessek, s megtörjem hatalmatokat. – Ezt hallva Zöld úrnő szívszorongató zokogásban tört ki. – Elvettem, ami engem megillet, s megmutattam, mire képes a megacélozott öntudat. Én tehát a magam ura vagyok! Rajtam nincs hatalmad, király! – sziszegte végül, és a trón elé sercintett, majd sunyi szemeivel körbe-körbe pillantott. A többiek felhördültek ekkora arcátlánság láttán. Thorren és Csillógó Fényesség kardot rántott, ám Narhir markában fekete méregtől csöpögő tör meredt fenyegetően. – Gyertek, férgek! – fröcsögte gyűlölettel eltorzult arccal. – Melyikötök akar meghalni legelőször?

– Hagyjátok! – dörrt rájuk Ragon Erwar! – Te pedig, Narhir, meg fogod bánni kevés szavaid! Bár sok csőszömászó gyűlik majd szavadra, de mindenki le fog nézni bennetek és kítaszítottság jut majd osztályrészedül. Élned is abból kell majd, amit másoktól elveszel, de mindez csupán asztalról lezuholó morszákhöz lesz hasonlatos. Porban fogsz fetrengeni, s port nyel kigyó néped is!

– Bölcs szavak, uram királyom, hisz bölcs vagy magad is! – lépett élő nyájas mosollyal Rahdin. A többiek hátrahőköltek, ahogy a fényben előtűnt puffedt, gennyes fekélyektől eltorzult arca, amin groteszk vigyor játszott. – Ne is törődj velük, hisz nem képesek felogni, mit is jelent az uralkodás annyi művészet! Kicsinyes szabályaikon túllépve azt tettem mindig, amit jónak láttam, s akaratom alá hajtottam a nyakas népeket. Én vagyok az örök hatalmasság, a változás sokszínűsége! Az én ősi hitem erejével nem ér fel egyetlen nemes sem! – hűvös pillantást vetett az uralkodóra. – Csak maga Erwar király – esetleg.

– Rahdin, Rahdin! – csóválta a fejét Forterum ura. – Hát te sosem változol? Makacs! Ostoba gögődben magadat mindenki fölé helyezed, s közben nem veszed észre, hogy romlást, káoszt, és pusztulást terjesztesz, amerre jársz! Csodálod, hogy engesztelhetetlenül gyűlölnék, mert barátaidat hátra döföd, ellenségeidet pedig segíted? Nem, nem kérek az ígéretedből! Jobb egy becsületes ellenség, mint egy hitsegző barát! Magányos leszel és a magad útját fogod hát járnai! Nem járnak jobban azonban követőid sem: nem bírnak majd megállni a változás és a különöcség meredek lejtőjén, s emiatt örökké új és új utakat kell keresniük!

A távoli kiáltozás, fegyvercsörgés ekkor felerősödött. Újabb robbanás rázta meg a csarnokot. Iszonyatos recsenés kíséretében óriási repedés jelent meg a lábuk előtt az eleven sziklában. Alulról fullasztó forróság és mélyvörös, kísérteties fény szűrődött föl. Tanarilla megragadta hitese férje karját és a vállára borult. Ragon Erwar, kinek alakja már egy százalmas vénemberéhez hasonlított, görcsösen markolta trónja karfáját, de kitartott. A repedésből halk sziszegéssel vörös gőz szállt fel.



A baljós fényben egy lenszöke hajú, jádezöld szemű nő lépett ki a nemesek sorából. Csinos arca kétségbeesésről árulkodott, kisorsít szemeiből egy világ fájdalma sugárzott.

– Mit ér a szépség és mit ér a gyönyörűség, ha nincs, aki megcsodálja, s nincs, akivel megoszom? – panasolta bűgő hangon. – Számos férfiszívet gyűjtöttem lánggra, célt, értelmet adtam létezésüknek, s azt, amit pénz és hatalom nem helyettesíthet: szerető szívet és odaadó szerelmet. Mi lesz a világgal, ha mindaz, mi bús létünk rövid virága, eltörölkedik, s a szerelmes susogások helyett marad a pusztaság és rideg kő?

– Lányom! – hangzott a király erőltet s immáron reszelős hangja. – Hát az a sok összetört szív, akiknek kínzó fájdalmat okoztál? A végelethatalatlan féltékenység, mely lábaid nyomán burjánzott hitvány gazték a földből? Híveidet is becsaptad: mert a szerelem sohasem örök! Ezért hát hagyd hátra szépségedet, s merülj el az álmok mezejében! Egy teljesen új világ tárul majd fel szemed előtt, ahol más törvényszerűségek uralkodnak majd, mint itt, nálunk. Te és követőid fedezitek majd föl ezt az elrejtett birodalmat!

Erwar hangja először köhögésbe, majd harakoló fuldoklásba torkollott. Ezzel egyidőben a bejárati kapu szilánkokra robbant. Az így támadt részen át már tisztán kivehető volt a csatazaj, mely egyre csak közeledett és közeledett. Az ajtó mögött kavargó sötétségből baljósulató sziszegés hallatszódott. Mindenkiiben megfagyott a vér. Érezte mindenki, hogy *valami* ott lapul a kapualjban, valami névtelen iszonyat, mely rájuk leselkedett, s magával hozta a halál ígérteit.

Ám akadt a nemesek közt egy, akit Fiatlux néven neveztek. Vörös köntössel takart teste felmagasodott, kezei bonyolult ábrákat rajzoltak. Sístergő villám vágódott tenyeréből az eleven sötétségbe, amit dobhartyaszagotó visítás, majd vakító robbanás követett. Mikor elült a por és a fény, a bejárat helyén hatalmas köömlás magasodott.

– Nincs sok időnk, királyom! – szólalt meg vékony, sipakoló hangon. – Az Ellenség itt van a küszöbön. Mondj ítéletet rólam is, hogy beteljesíthessük feladatunkat!

Erwar összeaszott, elkínzott teste zúzódasokkal tarkítva erőltlenül lihegett a megrepesztett trón előtt. Tanarilla segítségével ülő helyzetbe hozta magát, s az alábbi szavak hagyták el a sípolva a tüdejét:

SZOLGANEVEK

Sziasztok! Nyafogó Nefejejcs gyűjtőmunkájának köszönhetően most alaposan kibővül a lista, amelyről kedvenceiteknek választhattok nevet. Az előző listát a 2001. februári Alanori Krónikában (AK62) találhatjátok meg.

261. Abdul	313. Búdós Sajt	365. Frigó
262. Alfa	314. Cerberus	366. Fritz
263. Álmatag	315. Cikornya	367. Furkó
264. Amatőr	316. Cirok	368. Fülés
265. Angyal	317. Credo	369. Gamma
266. Aramis	318. Csákány	370. Gatyá
267. Aranyszív	319. Csámpás	371. Géniusz
268. Archan	320. Császármorzsa	372. George
269. Árgus	321. Csimpi	373. Geyzmo
270. Áron	322. Csipkerózsika	374. Gigi
271. Arra	323. Csoki	375. Gikszer
272. Arrrrrrgggh	324. Csonthi	376. Gizi
273. Athos	325. Csöpi	377. Gladiátor
274. Átokfajzat	326. Csóváz	378. Gold
275. Átokpópo	327. Csupor	379. Groteszk
276. Atom Antal	328. D'Artagnan	380. Gusztáv
277. Atom Antalné	329. Dagó	381. Gyalog
278. Babona	330. Dágzsz	382. Gyémánt
279. Balfék	331. Dark	383. Gyereide
280. Balta	332. Das Boot	384. Gyilkos
281. Bálvány	333. Délibáb	385. Gyomor
282. Bárány	334. Delta	386. Gőzö
283. Bástya	335. Démoni Kacaj	387. Hádész
284. Beast	336. Dózer	388. Hadnagy
285. Béla	337. Dödölle	389. Hajnalfény
286. Béni	338. Döglégy	390. Hajnalka
287. Bestia	339. Dzsószer	391. Hápaconi
288. Béta	340. Edömer	392. Halál Fia
289. Beton	341. Ékszer	393. Halálosztó
290. Beúke	342. El Bambi	394. Halálsikoly
291. Bicska	343. Elek	395. Hamupipóke
292. Blade	344. Élő Halott	396. Harag
293. Bobek	345. Élő Pajzs	397. Hatalmas
294. Boborján	346. Éngösz	398. Hatökör
295. Bogumil	347. Epigon	399. Hektor
296. Bomlott Elme	348. Erre	400. Heléna
297. Borostyán	349. Ezüstcsont	401. Hentes
298. Bors	350. Fagysugár	402. Hermész
299. Bosszú	351. Fakir	403. Higány
300. Boxer	352. Falanx	404. Híztérrika
301. Bömbölo	353. Fanyúvó	405. Hőfehérke
302. Brumi	354. Féreg	406. Höhér
303. Brúnó	355. Filodendron	407. Holdszugár
304. Brünhilda	356. Finci	408. Hollószárny
305. Bug	357. Fityfene	409. Horgony
306. Bukott Angyal	358. Fityfirtty	410. Horog
307. Bukta	359. Flo	411. Hüllőcsillag
308. Bumburnyak	360. Foghagymás Hús	412. Hunor
309. Buster	361. Forma	413. Hurrikán
310. Butch	362. Foxi	414. Ifj. Bonyók
311. Buzogány	363. Fredegunda	415. Ijedtke
312. Búdi	364. Frédi	416. Illés



– Titokzatos erőket birtokoltál Fialux! Megértted és értő módon felhasználtd a mágikus tudományokat, miközben óvtad a világ egyensúlyát! Birtokodba vetted, ami Ghallát immáron végképp uralja: a Pénzt és az Érdeket! Felruháztalak hát a legteljesebb uralommal! Te kapod a kezedbe a legnagyobb hatalmat, s Téged követnek majd! a legtöbben! Utad marad, ami mindig is volt: a mágia titkos, kifürkészhetetlen útja!

A kőomlás mögötti csatazaj egy szívdobbanásnyi idő múlva elhalt. Síri csönd telepedett a teremre. Recsegés kísérletében repedések futottak végig a csarnok tartóoszlopain. A nemesek ijedten kapkodták a fejüket. Erwar alakja váratlanul fölmagasodott:

– Ti, Kilencen lesztok hát az új élet letéteményesei! De miképpen örökkévaló törvény szerint vagyon, olyképpen jósolom meg, hogy a viszály magya felüti közöttetek a fejét. Küzdjétek le gőgösségetek, s diadalmaskodni fogtok önmagotok felett! Nyissátok hát tágra szíveteket a jövő előtt, s békéljétek meg sorsotokkal! A népetek már vár!

A tartóoszlopok megrögyantak, s kártyavárként omlottak össze saját súlyuk alatt. A mennyezet összeroppant s a kétségbeesett csoportra zuhant. A nemesek még látták, ahogy Ragon Erwar eltöri a botját, s amint Tanarilla a királyra ugrik, hogy testével óvja őt a lecsapódó sziklák elől, ám váratlan forgószél támadt fel körülöttük, s magával ragadta őket az ismeretlenbe.”

Ámulva ballagtuk Sanctus atya szavait, s azon vettük észre magunkat, hogy megelevenedett lelkeink visszazálltak a testünkbe, s újra a barlang bomályában találtuk magunkat. Mondandóját emésztgetve töprengtünk.

– Megkaptátok a tudást, éljétek vele bátran! – kántálta Sanctus atya. – Forduljatok szent ábitattal az Istenek felé, s köszönjétek meg áldó imádságok közepette, hogy a bit fénye bevilágította értelmeteket, s megmutatta Néktek, amit tudnotok kell! – majd elámulva figyeltük, ahogy büvelykujjával és mutatóujjaival ismét kört formázott. S ahogy az ujjak egymásba fordultak, kifejezve mindazt a megbonthatóan egységet, ami a Körben rejlik, szaporábban kezdett el verni a szívem. S még abban a pillanatban mindent megértettem...

SZOLGANEVEK

417. Inci	465. Kristály	513. Mord	561. Potroh	609. Sötét Fény	657. Trauma
418. Ismerős	466. Krucifix	514. Morzsi	562. Pöröly	610. Spagetti	658. Tróger
419. Iszony	467. Kuksi	515. Motolla	563. Pöttös	611. Spartacus	659. Turboling
420. Ivadék	468. Kukurikú	516. Murder	564. Prespán	612. Stark	660. Tündérrózsa
421. Övfény	469. Kulipintyó	517. Muttley	565. Puding	613. Stipistopi	661. Tűzangyal
422. Jégvirág	470. Kübli	518. Nagymancs	566. Pukkancs	614. Stupimon	662. Tűztánc
423. Júlia	471. Kvarc	519. Napsugár	567. Puma	615. Summer	663. Tyera
424. Jumbo	472. Lakitu	520. Néma Halál	568. Quevedo	616. Sükir Hakan	664. Tyrg
425. Jumurdzsák	473. Laki	521. Nemecsek	569. Quwakk	617. Sündörgő	665. Uborka
426. Junior	474. Lala	522. Nemes	570. Qwertyuiop	618. Sürgösen	666. Ubul
427. Juventus	475. Láma	523. Neves	571. Radír	619. Szablya	667. Unyikámonya
428. Kaboom	476. Lángsugár	524. Nyalóka	572. Ragacs	620. Szakadtka	668. Utolsó Csók
429. Käefé	477. Lassy	525. Nyári Villám	573. Ragya	621. Szalag	669. Üresfejű
430. Kajás	478. Latex	526. Nyikkhaj	574. Ramaty	622. Szása	670. Üvöltő
431. Kája	479. Látó	527. Okoska	575. Randevú	623. Szemtelen	671. Vacczak
432. Kamcsatka	480. Lazarrh	528. Okostojás	576. Relikvia	624. Szent	672. Vadorzó
433. Kamikáze	481. Legenda	529. Omega	577. Réim	625. Szereplő	673. Váza
434. Karalábé	482. Lehel	530. Ostoba	578. Rengeteg	626. Szikla	674. Végzet
435. Karát	483. Léleklarang	531. Óreg Harcos	579. Repesz	627. Szimatszörényi	675. Vektor
436. Karc	484. Lesz	532. Órjóngó	580. Rettegett	628. Szítakötő	676. Verbanán
437. Karó	485. Létra	533. Örmester	581. Reuma	629. Szivtelen	677. Vércsoszú
438. Kavics	486. Lili	534. Örök Társ	582. Rideg	630. Szolga	678. Véróvdás
439. Kázmér	487. Liliomfi	535. Óshüllő	583. Rikoltó	631. Szóvdörmény	679. Vese
440. Kecsőp	488. Lopez	536. Ósmágus	584. Ripacs	632. Tájfún	680. Vészmadár
441. Kefe	489. Lovag	537. Ősök Harcosa	585. Ripoaszt	633. Takarodj	681. Viking
442. Kefir	490. Lutri	538. Padlizsán	586. Ripők	634. Tálkolmány	682. Viola
443. Kék Villám	491. Mackó	539. Paff	587. Robi	635. Tamagocsi	683. Virág
444. Keksz	492. Magor	540. Pajtás	588. Románc	636. Tappancs	684. Volt
445. Kelkáposzta	493. Mágusölő	541. Pamacs	589. Rómeo	637. Tarkan	685. Vörös Felhő
446. Kemény Tény	494. Majonéz	542. Pancser	590. Ropi	638. Taxi	686. Wamp
447. Kernel	495. Mangor	543. Papsajt	591. Ruankan	639. Tejföl	687. Worm
448. Királybogár	496. Marcipán	544. Parádé	592. Rubin	640. Tengerszem	688. Wotan
449. Királyfi	497. Marddel	545. Paradicsom	593. Rugó	641. Tercia	689. Xavér
450. Kis Ellenség	498. Margó	546. Paróka	594. Rumcájsz	642. Termosz	690. Yvett
451. Kiscefre	499. Martin	547. Patkány	595. Sajtukucac	643. Tétlen	691. Ywtofqjgasdh
452. Kithara	500. Maszat	548. Pecsenye	596. Sampon	644. Thalassa	692. Zárszó
453. Klodo	501. Máté	549. Penge	597. Savsugár	645. Thor	693. Zelda
454. Klotild	502. Maxi	550. Pif	598. Scooter	646. Tisreg	694. Zen
455. Kluatu	503. Mehemed	551. Pincsi	599. Scully	647. Titán	695. Zéta
456. Kóbasz	504. Mekkmester	552. Pirgos	600. Sebhely	648. Titusz	696. Ziemba
457. Kombájn	505. Méregcsók	553. Pirkadat	601. Segítség	649. Tóbiás	697. Zokni
458. Korong	506. Mészáros	554. Piroska	602. Shenky	650. Tódor	698. Zorro
459. Kova	507. Mici	555. Pokol	603. Sicc	651. Tokmány	699. Zulu
460. Kőkörccsin	508. Mikulás	556. Pokoltűz	604. Sikoly	652. Topáz	700. Zűr
461. Követő	509. Mizújs	557. Pokróc	605. Smaragd	653. Tornádó	701. Zsebpiszok
462. Kövület	510. Mókuska	558. Porthos	606. Sóbálvány	654. Torony	702. Zseni
463. Kretén	511. Molly	559. Pörkölt	607. Sóder	655. Totó	703. Zsigerszerző
464. Kripta	512. Morcos	560. Postás	608. Soklábú	656. Traktor	704. Zsir

ŐSÖK VÁROSA – A FOGAK SZINTJE

Sziasztok! Folytatva a 6. szinttel megkezdett bagyományt, ezúttal a következő, a 7. szintről írok hasonló összefoglalót. Persze a figyelmeztetés ezúttal sem maradhat el, íme: FIGYELEM! AZ ALÁBBI ANYAGBAN A FELFEDEZÉS ÖRÖMÉT JELENTŐSEN KÁROSÍTÓ DOLOGOK VANNAK, AKINEK EZ FONTOS AZ NE OLVASSON TOVÁBB, A TÖBBIÉKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!

Nos, a játék alapvetően itt sem változott, általában minden teljesen hasonló az előző szinthez. A véletlenszerű kalandok és az ősök csarnokának felépítése is ugyanolyan maradt. Ez utóbbi természetesen ismét növekedett kicsit, immár 19x16-os. Ez egyébként nagyon szép, mivel pont teljesen betéríthető a kontaktus ősökkel 3x3-as felfedéseivel. Aproppó, remélem már mindenki megcsinálta a 8-as szintű kontaktus ősökkel varázslatot magának, nagyon sok segítséget jelent, hogy ha előre tudjuk melyik mezőn van kérdőjel, melyiken szörny, hol vannak a ládák stb...

Az új szintet kezdjük is rögtön a csarnok feltérképezésével, ajánlottan a bejárat közelében levő mezőkkel. Vigyázzunk rá, hogy mindig a 2, 5, 8 stb. vízszintes koordinátákon derítsünk, hogy teljes legyen a csarnok lefedése, egy mezőt se térképezzünk duplán. Ha például a (10, 16)-os koordinátán van a bejárat, akkor kezdjünk a (11, 14) központú kontaktussal, majd az ennek környékére eső 3x3-as mezőkkel. Ha varázslatokkal harcolunk, akkor általában a forduló végére érdemes hagyni a kontaktálásokat, hogy ha kevés a VP-nk inkább ez ne jöjjön létre, minthogy egy torzszülőttel való harc közben fogjon ki a varázspontunk! Ha viszont nem használunk varázspontot a harchoz, akkor inkább a fordulónk elején kontaktáljunk, hogy az esetleges tudatromboló szörnyekkel való harc már ne szívja el a varázspontot a kontaktus ősökkel elől.

Vannak természetesen új szörnyek, és új gyógynövények is, melyekből újabb fajta varázslatokat készíthetünk. Ezen a szinten már főzhető a mágiaellenállás itala (#76), melyet benyelve a csata idejére +40-et kapunk rezisztencia szakértelmünkre. Van egy kaland a szinten ami e nélkül az ital nélkül szinte meg sem oldható, úgyhogy izzítsa mindenki a varázssitalfőzés szakértelmét! Mindössze két növényből készül, muskliból (#37) és xita uborkából (#39), de 9-es szintű varázssitalfőzés szakértelemre van hozzá szükség.

Egy szintén hasznos ital, az ősmágus szájzive (#69), melynek szintén feltalálták már a receptjét: hónakkupók (#30), elfu moha (#33) és szemani gomba (#36) segítségével főzhető, minimum 8-as varázssitalfőzéssel.

Persze új italok is találhatóak, ha szerencsénk van, de ezek receptjét még nem sikerült kikísérletezni. A narancs gyógyital, – nevéből adódóan nagyon megévevesztően – gyógyításra való, méghozzá a fehér illetve sárga gyógyital 40 illetve 70 gyógyítása után roppant logikus módon nem 100, hanem 120 életpontot gyógyít. Aztán itt is van mindenki kedvence, az energiatal, ami tovább erősíti a lélekenergiagyűjtő koncepciót, a garling kristályhoz hasonló effektet produkál, természetesen azzal összeadódva! 10% lélekenergia többletet produkál a forduló egészére vonatkoztatva. Gondolom mindenki repesve várja a feltalálását, és van egy olyan érzésem, hogy itt valaki nagyon megszerdi majd magát, aki véletlenül pont ennek az italnak a készítéséhez való füveket halmozott fel a barlangjában!

Mielőtt belekezdenék a szint szörnyeinek kivésésébe, röviden ismertetném a szint érdekességét, a mágikus űrt. Ez egy támadó varázslat, melyet néhány szörny használ (játékos karakter egyelőre nem tanulhat ilyen varázslatot!) Nem tudni milyen mentődobás van ellene, illetve van-e egyáltalán, mindenesetre az biztos, hogy rezisztenciával megúsítható a dolog. Ha sikeresen létrejön, akkor a tárgyak, varázslatok, illetve italok, meg úgy általában mindenféle dolog ami pozitívan módosítja valamely képességünket, nem működik. Tehát például egy 13 (18)-as erőből a mágikus űr a csata idejére 13-as erő csinál. Egyedül a lehetőségekre van ettől eltérő szabály, mivel a lehelés tárgyak nélkül jelenleg életképtelen lenne... a mágikus űrben is lehet módosítva a lehet, de maximum az alapleheletet 1,5-szereséig. Tehát például a 28 (72) lehelet mágikus űrben 28(42)-re változik.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Nahát elérkezett végre az idő, vágniunk bele a szörnyek ismertetésébe! Ezek a szörnyek csakis azok, amelyek a szinten a csarnokban, illetve vadászat során is jöhetnek ellenfélnek!

SZIKLAÓRIÁS (#164): Egy tipikus ütős szörny, van két mancsa aztán annyi. Ezekkel egyébként 30-35 ÉP-t sebez egyenként, és nagyon jó aránnyal el is találja az embert. Mérete 170-180 és 14-es vastag bőrrel gondoskodik róla, hogy ne legyen ezt olyan egyszerű leütni róla. Varázslók figyelmébe ajánlom a kedves kis szörnyeteg 15-ös rezisztenciáját, mellyel kellemetlen meglepetéseket okozhat.

A HALÁL APOSTOLA (#173): Az előző szint 6. kalandjában megismert főszörnyeteg itt is kísért. Nem ismételném meg magamat, aki olvasta a szolgaszintes cikkemet úgyis tudja miről van szó, aki meg nem, az a 2001. augusztusi számban nézhet utána.

MUTÁNS SZÓJER (#174): IQ császárok már kitalálhatták, bizony-bizony, itt az előző szint rettegett tárgytoró lényének, a pusztító szójernek a felturbózott változatáról van szó. Ha jobban megnézzük, nem is változott ez olyan sokat, ennek a dögnek is csak két vétagja van szerencsére, persze nagyobbak, és jobb hatékonysággal irtják a tárgyakat. A szójerek ezen mutációjára már nem a hideggel, hanem a savval szemben ellenálló, 40-es az ezirányú immunitása. Persze nagyobbra is dagadt, nehogy olyan hamar meg lehessen ölni, 130-140 a mérete. A bűzimmunitás és vastag bőr természetesen megmaradt védekezőképpen neki, valamint persze ha leölted, bosszúból ennek is kinyesheted a pofájából a csáprágóját.

BUNDÁS YETI (#175): Gondolom a nevéből már sok mindent kitaláltak. Igen, természetesen immúnis a hidegre, méghozzá 40-es szinten. A yetiktől szokott módon a két karmával próbálja feltépni áldozatait, és hogy teljes legyen az öröm, első vétagjával ronszol, emellett pedig permanens méretvesztést is produkálhat nálunk (rothasztás). Lőfegyveresek örömeire ez a fajta nemcsak a havasi tájakon, hanem a barlangok sötétjében is képes (fehér bundája ellenére!) észrevétlen maradni, és meglepetésből támadni (talán Zuvoghar professzor, népiünk egyik legnagyobb tudósa keresztelte régebben a kaméleonnal). Na de visszatérve a tényekre, 150-170 a mérete, van egy kis 6-os hidegaurája (ami ugyebár tök ugyanaz mint a tüskés bőr, csak így jobban hangzik), valamint vétagonként kb. 30-at sebez, ha eltalál. Lemészárlása után egy yeti csonthoz jutunk! És, hogy ez miért jó? Fogalmam sincs, de én is lelkesen őrizgetem őket a barlangomban!

ARACHNID SÁMÁN (#176): A szint normál szörnyei közül ez az egy használja a mágikus űr varázslatot. Az első körben szinte mindig ezzel kezd! A 2. körtől pedig jön közel harapdálni, elég bénákat, viszont elég gyilkos módon a kis satnya csáprágója kontaktméreg-



től csöpög... Szóval igyekezz gyorsan végezni vele! Ennek útjában csak az áll, hogy a mágikus űrben elég nehézkes legyorsulni a sáman 28-as gyorsaságát, a leheletünk pedig... hát számoljuk ki, hogy mennyit sebez ha nincsenek rajta tárgyak, az ütősök pofonjainak pedig a már harc elején rajta levő, 5 ütéstől védő gránitbőre segítségével áll ellent. Varázslók ellen, mint mindenki, ő is rezisztenciájával babrál ki, 20-as szinten ismeri. Szerencsére mérete is a kevesebb sebzésekhez idomul, mindössze 110-120.

ZAFÍR KAELTRICH (#177): Ez a kis féreg nem sokat lacafacázik... az első kört egyből egy dermesztéssel kezdi, mégpedig a 40-es gyorsasága miatt valószínűleg még azelőtt, mielőtt bármit tehetnének ellene! Ha ledermedtünk, utána nevelésig kis 22-es elektromos leheletével esik nekünk, de persze bőven elég baj nekünk, hogy a csatát már nem nyerhetjük meg, hacsak nincs egy bátor

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



szolgánk, aki megnyeri helyettünk. A 20-as dermesztése ellen magas egészséggel javallott védekezni. Szerencsére hamar megölhető, mérete nem haladja meg a 100-at. Egyedül az elektromos lehelőknek okoz fejfájást, mivel 50-es az immunitása, és persze a bűz sem sebzi. Érthetetlen okból szélpajzs van rajta, de hát egy lőfegyveresnek akármekkora szélpajzs sem jelenthet akadályt, hogy 100 felett sebezzen...

LÁVAELEMENTÁL (#178): Természetesen, ami egyből eszünkbe jut, hogy bizonyosan nem sokat jajgat ha tüzet lehelünk rá. Ez így is van, 40-es tűzimmunitása védi az ilyesféle atrocitásoktól. Búzre ő is immúnis, mint mindenkinek, egy minimális rezisztenciája neki is van. Ha megütjük, 14-es hóaurája égeti meg mancsunkat. Azt gondolná az ember, hogy egy lávaelementál majd biztos tüzet fog lehelni... na nem! Ez inkább két mancsával ütlegeli az ártatlan galetkéket, és mindkettővel lélekenergiát is szív! Ha viszont túl nagy a vastagbőrünk vagy a védelmünk egyből vált, és megmutatja, hogy bizony azért tud ő lehelni is, ha kell! 150 körüli a mérete, szóval tűzlehelőkön kívül mindenkinek könnyű falat. Szerény véleményem szerint a lávaelementál az ellenség adatgyűjtője lehet, ugyanis mint azt megtudtuk, 8-as auraszéles szakértelme is van! Ezt meg mi másra használná egy torzszülött mint illegális adatgyűjtésre?

2 DB SZÉLFIVÉR (#179): Két kis lőfegyveres szörnyike, egyenként 100 ÉP-vel. Körönrként 3-at lőnek 18-as lőfegyverrel, ami ha alacsony a védelmünk, és nincs vastag bőrünk sem, elég halálos.

Ezek itten a mérgező lehelet ellenfelei, 40-es immunitással védekeznek ellene. Persze hiába, hiszen ha már közel mentünk hozzájuk nem tudnak lőni, így oly mindegy nekik, hogy egy vagy két kör alatt pusztulnak el kezeink, illetve leheletünk előtt. Azért persze közelharcban sem állnak bután, inkább bemutatják szánalmasan alacsony 14-es mérgelehetüket. Ha megöltük őket és nem okoz nekünk lelki törést a hullarablás, elvehetjük tőlük a légzés hosszú íjukat.

POKOLPATKÁNY (#195): Minden szolgatartó galetki réme, a tömegpusztító tűzvarázslatok mestere ez a lény. Persze arra már ő is rájött, hogy nem túl hatékony, ha a tömegirtások miatt ő is elpusztul a saját varázslatától, így igen magas rezisztenciát fejlesztett ki a saját varázslatai elleni védekezőképp. Emiatt a dolog miatt viszont egyúttal a varázsló karakterek nagy mumusa vált belőle, gyakorlatilag forrás érintése nélkül nem igazán van esélyük a legyőzésére! Emellett ajánlott egy tűzpajzs varázslat elmondása is, nehogy megöljön minket 12-es lávafolyama, valamint az ezzel összeadódó 12-es tűzvihara segítségével. Mérete csak 110-120 körüli, de szellemi mágusoknak így is nagy gondot okozhat 22-es IQ-ja miatt. Másoknak síma ügy, de a szolgákat valószínűleg mindig elpusztítja. Patkányfog esik ki belőle legyőzésekor, ami ugyan még sehová nem kellett, de egy csarnok-info szerint egy magasabb szinten majd fontos tárgy lesz...

KÓTROLL (#196): Talán a legbambább lény a szinten, gyakorlatilag csak arra vár, hogy a galetkik jól összeverjék! Persze ehhez azért van egy-két szava, de inkább csak egy... Mindössze egyetlen végtaga van csak szegénynek, ráadásul az sem olyan hatalmas, hogy megijednénk tőle. 45-50 körül sebez csak vele, ha eltalál. Ezenkívül nem sok mindent tud felmutatni, 150-es méret, egy kis rezisztencia, regeneráció, de minek... ennyi a felhozatala. Ha vadászat során ejtünk el egyet, (de csakis ekkor!) ki tudjuk vagdalni a szemét, melyet a szint egy kalandjához kell majd gyűjtögetnünk.

ORGLING VARÁZSLÓ (#197) + ORGLING FATTYÚ (#198): A 6. szintről szóló cikkemben futólag már tettem említést róluk, de most nézzük meg őket közelebbről. Az első körben a varázsló savhurrikán varázslatot lő ránk, és szolgáinkra. Ez a varázslat szinte ugyanaz mint a tűzgolyó, csak többet sebez, és természetesen nem tűz, hanem savimmunitás véd ellene. Jelen esetben 30-60 körül sebez, ami ha nekünk nem is, szolgáink számára lehet, hogy halált okoz. A fattyú pedig eközben megindul felénk, hogy 13-as méretű fogával és 14-es bűzével szétcincáljon, illetve ha varázslók vagyunk 30-as manaszívása segítségével megfosszon minket a számunkra oly fontos varázspont egy részétől. A 2. körtől fogva a varázslóban előtű szörnyszülött mivolta, és elpusztításunk helyett inkább minél több kellemetlenséget akar okozni, méghozzá gigaöklő varázs-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

lat használatával. Ha túl sokáig marad életben, néha úgy dönt, hogy az elvakult gigaöklözés helyett inkább megidézi egy újabb orgling fattyút. A fattyúnak egyébként 100, a varázslónak 90 körül van az ÉP-je. Legyőzésük után szerencsénktől függően alacsony eséllyel bár, de találhatunk náluk orgling fétist, illetve még kisebb eséllyel arany orgling fétist. Mindkettő a rezisztenciát növelő nyaklánc, de ennél fontosabb, hogy kériki küldetésben, illetve néhol klánküldetéséppen is a megszerzésüket. Ja igen, a varázsló a zafir kaeltrich-hez hasonló módon szélpajzsral védi magát a löfegyveresektől, lás-suk be, ő sem sok sikerrel.

QUWARG BEHEMÓT (#200) + QUWARG ÉLŐSKÖDŐ (#201): A szint minden bizonnyal legundorítóbb szörnypárosa. Az élősködőnek ugyan mindössze 30-33 az életpontja, de ez nem akadályozza meg abban, hogy gonoszabb legyen bármely más eddigi szörnynél. Először megátkozza az áldozatát (azaz rossz esetben minket), majd miután annak így nem maradt esélye mentődobások megdobására, tudatrombolja, vagy gigaököllel puszítja el tárgyait. Néha úgy dönt a varázslók ellen, hogy mivel az átokra mágia a mentő, inkább mégsem átkoz, hanem egyből tudatrombolással kezd. Szerencsére, ha varázslók vagyunk, könnyen lelőhetjük már az első körben, mielőtt gonoszkodni kezdene. Közéharcosoknak kicsit nehezekebb a dolog, nekik ugyanis előbb át kell vergődniük a behemóton, ami nem egyszerű móka! A behemót ugyanis 150 körüli mérettel rendelkezik, 3 végtaggal támad, egyenként kb. 30 sebést okozva, és ami a legnagyobb erejét adja, hogy paralizál velük. Ha ez sikerül neki, akkor általában nekünk meszeltek, örülhetünk, ha a -1 méret mellé nem töri le közben az élősködő még egy pár varázstárgyunkat is. Ajánlott ellene a minél magasabb védekezés kifejlesztése, hogy ne találjon el minket! Ha iszonyatos mázlink van, találhatunk náluk egy quwarg amulettet, ami +2-t ad minden végtagra rakható képesség szintjéhez. Azért erre ne nagyon számítsunk, az eddig általam látott több száz leölt quwarg bandából mindössze egyetlen egy esetben volt található ez a relikvia.

TARAJOS KHADZAR (#202): Hát ez is tipikus gonoszkodó szörny, megölni nem nagyon fog minket, viszont ameddig meg nem öljük, – sőt még halála után is – igyekszik minél jobban kibábrálni velünk. Két végtagján rothasztás illetve tárgyirtás figyel, halálakor pedig felrobban, megsebezve mindenkit maga körül. Nem ritka, hogy szegény szolgálaink mind odavesznek a robbanásban. Hogy több körön keresztül is rothaszthasson minket, illetve törhesse a tárgyainkat, arra 170 körüli mérete a garancia. Ja, és a csata mindig közelharcról indul. Ha megöltük, mindig találhatunk nála khadzar tarajt.

ZOMBI NAGYMESTER (#171) + ZOMBI (#29): Ez a szörny nem jöhet a csarnokban, csakis vadászat során illetve kalandokban. Ezért én nem is vesztegetnék rá sok szót, általában egy BA pa-



rancs megteszi ellene. Ha valaki mégis inkább le akarná győzni, annak nehéz dolga lesz, mivel a nagymester az első körben megidézi egy zombi herceget, melyről már szintén írtam az előző cikkemben. Röviden, a herceg feladata, hogy megidézzon egy további zombi mestert. Ezzel együtt három ellenfelet kell legyőzzünk, amelyekből kettő is animációval rendelkezik, tehát vígan feltámasztgatják egymást. Persze ez csak a közéharcos karaktereknek probléma, varázslók és löfegyveresek lelőhetik mielőtt bármit csinálna. Ha ez mégsem sikerül, akkor még mindig van esélyünk, mivel az első körben megidézett herceg csak a 2. körben idézi meg a mestert, aki pedig csak a 3. körtől fogva cselekszik. Aki a nagymestert egy kör alatt akarja kivégezni, annak 150-160 sebést kell ellene bevinnie!

ZDB NYÁLKACSIGA (#199): Szintén egy speciális ellenfél, aki nem jár a csarnokban. Ez nagy szerencse, mivel a nyálkacsiga leginkább a régebbi szintek fehér amőbájára hasonlít. Egyfolytában újabb és újabb nyálkacsigákat idéznek, szóval tömegirtásra fel!

Ennyi volt mára, a következő krónikában folytatom, akkor a szint épületes küldetéseivel. Addig is, mindenkinek jó tápolást!

SEITZ GÁBOR

TÁPLÁLKOZÁS (%)

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
zöldvérű	10.4	10.2	14.4	10.5	9.7	9.2	5.8	5.0
rovarevő	16.1	15.9	13.9	15.2	17.4	16.2	21.0	22.5
micinista	14.4	14.5	13.5	14.7	12.7	13.2	17.3	20.0
mágiafaló	14.3	15.0	14.6	11.8	14.0	15.5	12.8	17.5
piromád	15.5	15.6	17.3	19.1	15.1	13.2	10.3	11.2
puhány	6.8	7.6	6.9	8.8	6.7	5.0	3.3	1.2
kőevő	9.5	10.2	11.1	9.6	9.0	8.3	6.6	1.2
tejívó	1.6	1.8	1.3	1.2	2.0	2.3	1.2	1.2
vegetáriánus	11.2	9.1	7.1	9.1	13.4	17.2	21.8	20.0

VÉGTAG MÉRET

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
1. végtag	32	11	17	20	20	26	25	32
2. végtag	26	0	13	20	21	26	25	22
3. végtag	26	0	0	0	21	23	24	26
4. végtag	18	0	0	0	0	0	0	18

VÉGTAG SZAKÉRTELEM

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
1. végtag	32	9	19	16	18	22	32	22
2. végtag	22	0	19	14	20	20	22	17
3. végtag	16	0	0	0	13	16	14	11
4. végtag	7	0	0	0	0	0	0	6

TULAJDONSÁGOK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
Erő	27	8	13	15	18	27	25	26
IQ	27	9	15	17	20	20	27	21
Ügyesség	24	9	11	12	20	24	20	17
Egészség	22	8	10	13	17	21	17	22
Mágia	32	8	12	17	20	23	32	21
Gyorsaság	36	9	13	24	26	32	35	36

HARCI SZAKÉRTELMEK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
tűzlehelet	36	10	16	23	30	27	36	30
jéglehelet	36	8	15	20	27	30	23	36
savlehelet	28	10	15	17	20	28	27	25
elektr. lehelet	36	12	13	21	22	24	36	33
mérg. lehelet	31	11	16	21	20	23	30	31
regeneráció	27	10	12	17	20	27	22	18
tüskés bőr	36	10	12	14	16	30	36	11
vastag bőr	29	11	12	16	17	20	25	29
tűzimmunitás	17	6	6	9	12	11	17	9
hidegimmunitás	16	3	6	9	9	12	16	15
savimmunitás	11	2	6	7	8	11	10	7
elkt.immunitás	13	1	10	9	8	13	12	8
imm.mérg.gázra	10	3	6	9	7	10	9	5
imm.ktkt.méreg	11	3	6	6	7	11	10	11
rezisztencia	26	3	16	8	15	22	26	21
bűz/illat	36	11	13	24	26	27	36	33
lőfegyver	35	8	13	24	26	32	35	32

VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
kontaktméreg	33	10	15	13	18	22	33	21
bénító méreg	6	4	6	5	4	0	1	4
paraliz.méreg	27	8	13	20	18	20	27	15
vámpirizáció	12	8	10	10	12	10	6	6
manaszívás	7	0	4	1	5	7	5	1
rohasztás	21	7	12	15	16	21	21	5
tárgyirtás	10	0	3	5	4	10	4	0
energiaszívás	26	8	10	12	20	26	20	13
sebző méreg	23	9	16	14	18	23	22	12
roncsolás	15	4	10	10	13	15	14	11
öregítés	0	0	0	0	0	0	0	0

STATISZTIKA
2002. JANUÁR 22.

STATISZTIKÁK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
Galetki csaták	521	45	394	218	378	341	521	370
Gal. győzelmek	466	20	343	167	189	309	466	198
Torzsz. csaták	1063	196	399	567	747	826	1063	793
Torzsz. győz.	738	141	353	536	677	736	738	714
Leölt torzszülött	1761	169	455	789	1007	1195	1761	1259
Pszi csaták	463	0	0	54	171	337	463	228
Pszi győzelmek	398	0	0	51	160	273	398	174
Ájulások száma	326	43	55	77	135	247	326	256
Max HP	195	53	75	105	131	157	174	195
Hósiességpont	252	40	197	222	223	252	199	152
Hírnév	6619	975	5092	2011	6007	6619	3728	3950
Galetki erő	820	152	380	470	580	674	820	748
Szintmegoszlás	100.0	35.8	20.4	13.4	9.8	9.9	8.0	2.6

ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galetki csaták	94648
Galetki győzelmek	41444
Torzszülött csaták	592841
Torzszülött győzelmek	501376
Leölt torzszülött	756168
Pszi csaták	35252
Pszi győzelmek	19008
Ájulások száma	38387

KLÁN

semmi :	48.2	Rang: 0
Halhatatlanok :	4.5	Rang: 48
Tudósok :	13.1	Rang: 50
Mágusok :	10.4	Rang: 49
Pszioncisták :	1.9	Rang: 49
Tisztogatók :	4.5	Rang: 50
Katonák :	4.1	Rang: 50
Mutánsok :	4.7	Rang: 49
Tolvajok :	4.5	Rang: 52
Bárdok :	4.2	Rang: 44

SZAKÉRTELMEK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
csapdakészítés	19	5	8	17	12	19	16	12
csapdaészlelés	16	5	8	9	16	15	14	12
zárnýtás	16	4	6	8	13	13	13	16
mászás	15	7	11	15	12	15	13	12
rugalmasság	15	3	10	6	10	15	9	10
meggyőzőkészség	14	3	8	9	14	11	11	10
transzformáció	12	1	6	11	10	12	11	10
auraészlelés	21	3	7	8	11	21	11	11
ékszerészet	15	3	6	9	9	13	11	13
kereskedelem	17	6	11	12	11	17	15	14
szívósság	26	8	26	11	20	20	20	13
varázsaitalfőzés	13	3	5	6	9	10	13	13
gyógynövények	24	8	11	12	15	24	20	12
nyomkeresés	29	3	9	12	13	24	29	25
vezetőkészség	12	3	5	9	12	11	10	10
pszi támadás	17	0	0	10	13	17	15	13
pszi energia	32	0	0	10	13	24	32	16
lopás	22	6	12	11	17	16	17	22
éberség	13	5	7	11	11	13	13	13
átokszórás	33	10	26	16	33	33	19	16
álcázás	25	9	11	19	21	23	25	25
lopakodás	11	5	5	6	9	10	11	9
régészet	25	9	13	24	18	24	24	25
zene	32	7	15	15	18	22	32	21
tanulás	14	5	9	10	11	14	13	13
idézés	11	0	5	5	11	10	10	11
javítás	20	1	3	6	11	14	20	17
építés	15	0	5	9	12	15	14	9
felderítés	12	0	0	0	7	12	9	6



Ghalla News

98

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. február

V. GHALLA SZÉPE VERSENY ÉS II. GHALLAI MACSÓ FESZTIVÁL

KEDVES KALANDOZÓTÁRSAINK!

Nagyon gyorsan múlnak az évek. Szinte hibetetlen, de már csaknem 10 év telt el azóta a rettenetes esemény óta, ami megváltoztatta mindannyiunk életét. A borzalmak és fájdalmak múltával szerencsére mindenkinek sikerült újrakezdeni. Ebben az új világban új kapcsolatok születtek, szerelmek, barátságok, természetesen gyermekek is!

Sajnos azonban a világ egyre gyorsabb lesz, egyre kevesebb időnk marad egymásra, amint azt abból is tapasztaljuk, hogy el-el-tűnnek társak, vagy addigi neves események maradnak el, mert nem vállalkozik senki, hogy megszervezze, vagy, mert úgy látják, hogy felesleges szervezni, mert nem lesz kellő érdeklődés iránta.

Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, Merlin és Én, mert a hosszú évek nem eltávolítottak minket, hanem egyre közelebb kerültünk egymáshoz. Barátokat mi is veszítettünk sajnos, de még él bennük a remény, hogy nem végleges a mostani helyzet.

Ezért úgy döntöttünk, hogy hosszú idő eltelte után vállaljuk, hogy újra megszervezzük ezt a két versenyt, reményeink szerint mindenki örömeire! Akkor hát következzenek a feltételek!

Szavazatokat a következők szerint lehet leadni: egy kalandozó maximum két jelöltre szavazhat (valamint a Játékosokat is kérjük, a verseny tisztasága érdekében, hogy ha több karakterük is van, ugyanarra a jelöltre ne voksoljanak, mert nem tudjuk elfogadni).

A beérkező ajánlásoknak tartalmazniuk kell mindenképp a Hölgynek/Úrnak a nevét, karakterszámát, akit jelölni szeretnétek, valamint az ajánló nevét és karakterszámát. Nem árt továbbá, ha a jelöltre bővebben is meséltek: faj, jellem, vallás, és nem kötelező, de mindenképp megéri kifejteni, hogy miért is gondoljátok éppen Őt tökéletesnek!

Közös Tudatok szavazatait is várjuk, de ezúttal két lehetőség szerint fogadjuk el: ha a K. T. a jelölés mellett felajánlást is tesz, akkor a „Szépség” különdíjban részesül, és ezzel elnyeri az adott K.T. Szépe címet. Ha felajánlás nem történik, sajnos az Egységüket jelentő voks egyetlen szavazatként kerül pontozásra.

Idén is szükségünk lesz a nagyvonalú kalandozók adományaira, hogy méltón jutalmazhassuk a győzteseket, a legszebbeket, a legbátrabbakat.



V. GHALLA SZÉPE VERSENY

Erre a Versenyre ezúttal én várom azokat a szavazatokat, amelyek azt fejezik ki, hogy szerintetek mely Hölgyet illetné a megtiszteltetés, hogy viselheti a legszebbeket megillető címet, és a Koronát. Természetesen minden Kalandozó hölgy részt vesz a versenyen, győzelmének feltétele ezúttal is csak annyi, hogy minél több szavazat érkezen be, mely Őt dicsőíti. Tehát fogjatok tollat, és osszátok meg velünk, hogy ki uralja szíveteket, vagy ki az a Nő, kinek látványa felpezsdíti véretek!

Üdvözlettel:

Merlin (#4754)

Farkas Dénes 6100 Kiskunfélegyháza XI. ker. 157.

email:tuzes@mail.externet.hu

II. GHALLAI MACSÓ FESZTIVÁL

A teljesség igényével a leghősiesebb, legszexisebb férfiakra szóló ajánlásokat, szavakba zárt érzéseket egy hölgyekből alkotott zsűri várja. Kérésünk csak annyi lenne, hogy ne szégyellje senki sem magát, ha úgy érzi, hogy az ő választottja, apja, testvére vagy más szerette érdemli meg e címet szerinte. Nem számít, ha kedves, szelíd lány is vagy, vagy egy szintén erős, bátor férfi! Igenis merjétek elmondani és kibírdetni a Világ előtt, hogy ki a legmacsóbb macsó!

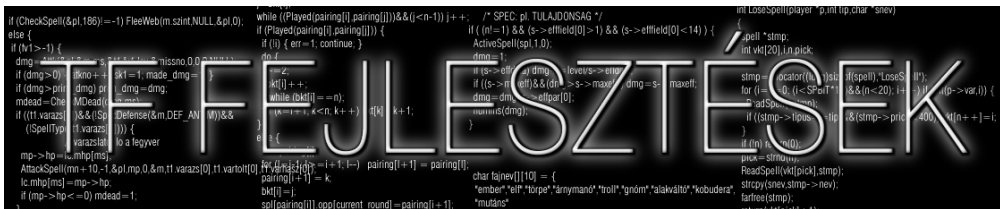
Várjuk szavazataitokat, egészen 2002. március 15-ig!

Szeretettel:

Elfeanor (#3095)

Sipos Julianna 9400 Sopron Várkerület 39.

e-mail: elfi@alvilag.hu



ÚJ FEJLESZTÉSEK

- ❖ Bekerültek a programba új isteni küldetések. Nem túl könnyűek, de azért teljesíthetőek (remélem).
- ❖ Az új típusú küldetsekhez (tímaruknyhó és társai) szükséges szörnykomponensek nagy részének gyakoriságát megnöveltem, hogy könnyebb legyen a küldetéseket teljesíteni. A ryku tárgyak gyakorisága nem változott!
- ❖ Ha valaki véletlenül 200% fölötti megterheltséggel rendelkezik kör végén, a gép automatikusan eldobált tőle valamennyi tárgyat. Beraktam, hogy ez épp csak 200 alá menjen – tehát, ha pl. vettél 1000 deus ex machinát a boltban, és ettől ment fel a megterheltség, akkor csak annyit dobsz el, hogy 200 alatt legyél, nem mind az 1000-et. Ezenkívül kiírja a program, hogy mit is dobáltál el.
- ❖ Hozzáálltam, hogy kibővísem a boltokban állandóan kapható tárgyak listáját. A Sötét Földön is most már állandó árukészlet a pszi kő és varázskő, és hamarosan bekerül több szörnykomponens is.
- ❖ Az Alanortól keletre elterülő új terület, az Esthari császárság és társai kicsit lassabban készül a vártnál, mivel az éjfátyal és a cirkusz mégsem lett annyira nyúl farknyi munka, úgyhogy ez a fejlesztés egyelőre csúszik.

TL'URLANGOK

Örömmel láttam, hogy a játékosok buzgón írtják az éjfátyalakat. Egy kicsit féltém, hogy túl erősek lesznek. Ezekkel a lényekkel csak 50+ karakterek találkozhatnak, azonban a gép figyelembe veszi az elvesztett szintet is. Ezt a részét a programnak pontosítottam, nem az elvesztett szintet, hanem a szintzívással elvesztett tapasztalati pontot nézi a gép, hogy így megvan-e az 50. szint.

VÁNDORCIRKUSZ

Egy pontosítás, ami úgy látszik, nem volt mindenki számára világos – a cirkusz mozog, tehát nem konkrét mezőhöz kötött, és több is van belőle! A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy bármikor, amikor mozogsz, van rá esély, hogy találkozz vele, de várhatóan átlag két körönként fogsz velük összefutni (feltéve, hogy minél többet lépsz).

APRÓSÁGOK

- ❖ Bugjavítás: ha meghalnl a vámpirizáció és az áldomás újítás előtt, akkor nem fogsz megmenekülni a Morgan szilánkjának köszönhetően...
- ❖ Ha elrontod a mentődobásodat tűz vagy más ocsmány támadás ellen, és egy tárgyd is elrontja a mentődobást, akkor nem semmisül meg az összes abból a tárgyból, csak véletlenszerű számú.
- ❖ A Harcosok könyvét tökéletesítettem, most már jól működik akkor is, ha az öklölvívás a legnagyobb és az ütő a legkisebb szakértelem.
- ❖ Az alakváltók, ha növényre változtak, kör elején az olimpiai arénában nem újították meg a vámpirizációt és az áldomást, ezt javítottam.
- ❖ Ha a BB parancsnál tele a széf az 1. paraméternél, akkor is végrehajtja a parancsot a 2. és 3. paraméterrel.
- ❖ A purifikátor császár 3 hájat dob, hogy ne legyen annyira hiányciikk a háj (effektíve szörnyidézéssel természetű most már).
- ❖ Valaki kérdezte, mi a sorszáma az ősi sorvasztás varázslatnak (amit csak szörny ismerhet), a mágiafeloldáshoz. 258-as.

HALHATATLANSÁG

Ugyan mindent megtettünk annak érdekében, hogy a játékosok ne lehessenek meghalni, de azért néha – ha nagyon ritkán is – sajnos előfordul a karakterekkel. Az összes tárgy elvesztése magas szinten, több év játék után általában olyan csapás, ami több, mint amit a legtöbben el tudnak viselni. Gondolkodom rajta, hogy egy bizonyos szint fölött (esetleg bizonyos halhatatlanság % esetén) lehessen nagy összegért egy olyan varázslat-szolgáltatást vásárolni a templomban, amely megmenti a játékost a biztos haláltól, bizonyos kisebb hátrány árán (pl. tulajdonságcsökkenés). Ez nem csak akkor működne, ha nincs DEM, hanem akkor is, ha valaki természetellenes öregedésbe pusztul bele. Mit gondoltok erről? Várom véleményeiteket.

JÖNI JÖNI JÖNI

Régebben volt róla szó, hogy leírom a Krónikában a teológia és taumaturgia fejlődés képletét. Ha nem felejttem el, sort kerítünk rá a következő AK-ban.

TIHOR MIKLÓS

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

A KT képességeket a 2001. szeptemberi Krónikától kezdve közöljük folyamatosan. Kérjük, hogy amennyiben saját vagy más KT képességhez megjegyzést szeretnél fűzni, még a képesség megjelenése előtt 2 hónappal juttasd el hozzánk (egy Krónikában átlag 10 képességet közlünk).

GYAKORLAT TESZI A MESTERT

(154. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: ÉP parancs kétszeres hatásfokú.

Enciklopédia: A KT nagy kőműves múltjából és jelenéből adódott az ötlet, és a Gyakorlat meghozta eredményét: mostantól az ÉP parancsaid 100%-al hatékonyabbak, tehát minden építkezésre költött TVP-d kettőt ér! Ha például kiadsz egy ÉP 387 60 parancsot, akkor a 387-es épület 120 TVP-nyit fog épülni, pedig csak 60 TVP-t költöttél el. A képesség használata TU elköltését nem igényli.

Megjegyzés: Egy praktikus, nem táporientált képesség, amely az eredeti kifejlesztéskor, a Zan Rendjénél még szerepjátékos is volt.

A BARÁTSÁG MELEGE

(155. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Barátságos találkozásnál 2 EF-enként +1 VP regeneráció, de maximum 8.

Enciklopédia: Már jó ideje, hogy képes vagy felismerni mások auráját, de eddig jobbra csak azoknak színét voltál képes megkülönböztetni. Pedig ha alaposan megfigyeled, mindenki körül egyedi aura dereng, sőt, folyamatosan változtatja színét és formáját gazdájának hangulatától, kedélyállapotától függően. Ez a változás akkor a legszembevetőbb, mikor két személy találkozik: ha barátságosak

egymással, aurájuk szinte kivirul, fényesen világít. Ez minden bizonnyal annak a pozitív energiáknak köszönhető, melyek ilyenkor a két fél között felszabadulnak. Némi gyakorlással ezeket az energiákat átalakíthatod, hogy mindketten képesek legyetek azt varázsenergiaként hasznosítani. Az energia mennyisége elsősorban attól függ, hogyan viszonyulsz társaidhoz, mennyire tartod fontosnak őket és közös céljaitokat [azaz mennyire veszed ki részed a közös tudati fejlesztésekből]. A VP-d nem emelkedhet ily módon a lehetséges maximum fölé.

Megjegyzés: Egy szerepjátékos álcába burkolt nyerstápoló képesség, amely kicsit kiszámíthatatlan, sőt, a csatornán való átkelés után már nem is volt versenyképes más hasonló vp regeneráló képességekkel. Végül a játékosok sírás-rívására engedtem, és beraktam, hogy a csatornán túl mindenképp kapjon a KT +50% VP regenerációt.

JÓ ÉTVÁGYAT! (156. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Ld. alább.

Enciklopédia: Amint a név is tükrözi, a képesség a kalandozók etetésére szolgál. A szembe jövő karakterek, ha barátságosak, kapnak a KT tagjától D2 szamócát (kaját), melyet a beszelgetés alatt mindenképpen be is nyom. Barátságatlan kalandozó esetén nem történik semmi. Megjegyzés: a képesség használatakor a kajáid száma nem csökken.

Megjegyzés: Hangulattükröző első képesség, igazán nem tudok megjegyzést fűzni hozzá.

ÉJVIADAL (157. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: 6 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A karakterek 3 havonta 3 fordulóra automatikusan a fogadóban szállhatnak meg, koordinátától függetlenül.

Enciklopédia: Ezen képességet csak és kizárólag a KT vezetője aktivizálhatja, az általa meghatározott időközönként (max. 3 havonta egyszer). Használatakor Éjviadalt rendeznek Libertan városában, amelyet minden arrajáró kalandozó tudomására hoznak. Az éjviadal nem más, mint az éjharcosok saját vetélkedési formulája, amellyel bajnokot választanak maguk közül. Amíg a viadal tart (3 forduló), az összes éjharcos KT tag ingyen szállhat meg a fogadóban. Ez azért van, mert ilyenkor a város bevétele is megnövekszik, ezért szívesen látott vendégek a KT tagjai. A kiadáshoz a vezetőnek az EK 157 parancsot kell kiadnia, 6 TU és 10 TVP árán. Ettől kezdve a karakterek a körük végén automatikusan fogadóba kerülnek (de fizikai koordinátájuk nem változik), ha nincsenek már eleve valamilyen épületben (fény szentélye, labirintus, stb).

Megjegyzés: A képesség kerettörténet az Éjharcos KT saját belső olimpiájához. Az 1 pont kizárólag a fogadóban alvás által nyújtott apró előnyök miatt van.

KRISTÁLYVIZÚ TÓ

(158. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 2 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Egy felszentelt vízfórással jóságpontot ad annak, aki iszik belőle.

Enciklopédia: Tiszta, pozitív energiával felszentelve egy vízelőhelyet, mások számára is elérhetővé tesszük a jóság szent jelképét, a Kristályvizű Tavat. Aki ebből a kristálytisza, édeskés, halványan fénylő vízből iszik, közelebb kerül hozzánk, jobban megérti az eszmé-

ket, melyekért küzdünk. [Ez jóságpontokban nyilvánul meg, jellemtől függően: a gonoszok +2, a jók és a 0 alatti semlegesek +1 pontot kapnak, a 0 feletti semlegesekre hatástalan.] A szentelés az EK 158 paranccsal történik, 2 TU-ba és 10 TVP-be kerül, és 10 játékhétig marad fenn. A szertartást a tó, patak stb. mezőjén kell végrehajtani. Sajnos a vízestömlőbe eltett víz elveszti varázserejét. Mivel a hús víz csábítóan hívogat, ezért automatikusan iszik belőle mindenki, aki az adott mezőre lép.

Megjegyzés: Kivételesen a mostani számba jutott képességeknél a szerepjátékos, kreatív ötletek dominálnak. Na de lássuk a következőt...

KASZTROPLANÁRIS URALOM

(159. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: 4 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Plusz TU regenerálás, más játékos max-TU-jának lekérése.

Enciklopédia: Végre kezdedbe került az az eszköz, amellyel kellőképp felkészülhetsz a kasztroplanáris sík meghódítására és az úgynevezett "fehér aurájúak" elleni harcra! Ehhez nem kell mást tenned, mint kiadnod az EK 159 parancsot 10 TVP-ért és 4 TU-ért. Ezzel a kasztroplanáris síkon kiterjeszted közös tudatod hatalmát a környező területre. Ennek eredménye rögtön két dologban is megmutatkozik: egyrészt attól függően, hogy hány TU-t pumpáltál eddig a kasztroplanáris téren lévő tudati tárolóba [értsd: mennyit fejlesztettél az éppen aktuális KT-képességbe], több TU-t fogsz regenerálni a fordulód elején, ha egy ilyen helyen táborozol, másrészt ha elmosódottan is, de látni fogod a kasztroplanáris dolgokat, például azt, hogy más kalandozóknak körülbelül mennyi tudatpontja van [sajnos ezt csak akkor, ha a találkozás olyan mezőn történik, melyen Kasztroplanáris Uralom feszül].

Megjegyzés: Igazi nyerstápolós képesség. Nem csak plusz TU regenerációt biztosít, ha-

nem még más játékosok MXTU-ját is megmondja nagyjából – ez utóbbi majdhogynem külön képességnek is elmegy. Az eredeti verzióval iradatlanul sok TU-t lehetett tápolni, többek között ez a képesség is sokban hozzájárult, hogy végül korlátozzuk a TU regeneráló képességeket jelenlegi formájukra. Ha a képességeket jelenleg állapotukban hasonlítjuk össze, a képesség már kiegyensúlyozottabb, mivel a mostani TU regeneráció mellett már a 4 TU elhelyezés költsége jelentős, és így talán helyénvaló, hogy a képesség tud mellé egy kis extrát.

BEVEZETÉS AZ ILLÚZIÓK VILÁGÁBA

(160. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 2 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Találkozáskor egy, a karakter által meghatározott szöveg kerül kiírásra.

Enciklopédia: Lassan formálódni kezdenek a gondolataiddal irányított káprázatok, az Illúziók! Hát meglett a hosszas kísérletezés eredménye. Mostantól képes vagy kisebb, maradó illúziók létrehozására, kinézetedet vagy környezetet megváltoztatva. Az illúziókat a vezető egy 50-es listába rakja be – a tagok ötletei alapján, amiből időnként cserél párat. Az aktuális listát a vezető juttatja el neked mindig. Egyszerre két illúzió lehet rajtad, egy felrakása 2 TU-ba és 5 TVP-be kerül. A parancs EK 160 <Illúzió sorszáma>. Fentlévő illúziót úgy tudsz törölni, ha ismét kiadod ugyanazt a parancsot.

Megjegyzés: Programozástechnikailag jobban sikerült ez a képesség, mint a porszem megszólal, mivel itt bárki bármely szöveget használhatja, nincsenek a szövegek karakterhez kötve, így nincs probléma abból, ha valaki kilép a KT-ból. Nagyon jó, hangulatteremtő képesség.

SZKANDEROZÁS II.

(161. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Egyre gyorsuló erő TF-elés.

Enciklopédia: Egyre komolyabban veszitek a szkanderozást, ezért nem csoda, hogy külön szakértelmet áldoztok erre a célra. Minél magasabb a szkanderozás szakértelmed, annál jobban fejlődik az erőd, ha győzöl valaki ellen szkanderben. [Megjegyzés: ha olyasvalakit győzöl le, aki harmatgyenge (kb. 10-el vagy többel kisebb az ereje, mint neked), akkor a fejlődés valamivel csekélyebb.] A szkanderozás szakértelmet természetesen az fejleszti, ha szkanderozol. A képesség használata automatikus, nem igényel TU-t vagy TVP-t.

Megjegyzés: Megjelenik egy új szakértelem, a szkanderozás. Ha a KT tag győz szkanderben (ez szintén egy KT képesség, a 129-es), akkor ereje 2+szkander szakértelmet fejlődik. Ha az erő különbség jelentős, akkor a fejlődés csak szkander/2. Látható, hogy a képesség ereje abban rejlik, hogy TVP költség nélkül, gyakorlatilag öngerjesztő módon növeli az erőt – hiszen minden parti fejleszti a szkanderozás szakértelmet. Utólag végiggondolva, ezt a képességet nem lett volna szabad engedélyezni, hiszen TVP költség nélkül eredményez egyre nagyobb fejlődést – igaz, ehhez kezdetben valamekkora befektetés szükséges, ha nem raksz rá valamennyi KNO-t, nagyon sokára fogod az előnyét érezni.

A BUNKÓ TUDAT FORMÁLÁSA

(162. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: +1 TU regeneráció a fordulóban megölt első quwarg után.

Enciklopédia: Újabb lépcsőt jelent a Vasalt Bunkók quwargokkal vívott harcában, hogy képesek a nagyobb quwarg lényeket is felhasználni a tudati összefonódás erősítése érdekében. A Bunkó Tudat negyedik fokozataként kifejlesztett képességnek köszönhetően minden fordulóban az első, legyőzött quwarg 1 TU pontnyi

fejlődést jelent a KT fejlesztés alatt álló képességében.

Megjegyzés: Konzolidált TU regeneráló képesség, mindegyiknek ilyennek kellene lennie.

szent liget (163. tudati képesség)

Pontérték: 6

Használati költség: 6 TU, 20 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Duplázza a mana regenerációt, ha a szent ligeten táborozik a KT tag, és a tolvajok -10 lopást kapnak. Egy karakternek egyszerre csak egy szent ligete lehet.

Enciklopédia: „... majd ezer esztendeje történt, hogy híveim ősi rítusok szerint ligetet szenteltek nekem. A mágia csodája, hogy e helyen a két világ – az enyém, és a tiétek – sokkal közelebb került egymáshoz, s egymást erősítette. E csomópontok a mágia kiapadhatatlan kútjai, s ezeken a helyeken követőim számtalan

csodaszámba menő tettet hajtottak már végre. S mindehhez a kulcs, a titok nyitja ...” – s álmodban egyre messzebről halld a Hófarkas bölcs szavait. Reggel frissen ébredsz, s elhatározod, hogy hamarosan végére jársz furcsa álmodnak. Ha meg akarsz próbálkozni a ceremónia végrehajtásával, akkor az EK 163 parancsot kell kiadnod 20 TVP-ért és 6 TU pontért. [Minden tag csak egy liget felett öröködhethet, s ha sikerül új ligetet felszentelnie, akkor az előző varázsa nyomtalanul szertefoszlik. Szent ligetet síkságon, bozótoson ill. erdőben lehet létesíteni.]

Megjegyzés: A Hófarkas klán a tápot stílusosan valósította meg. Aki felhördül a +100 VP regeneráció láttán, az nem árt, ha tudja, hogy ez nem adódik össze a nekrofunnal (kivéve, ha vallás nélküli az illető). A szent liget igen hatékony kombinációt alkot a későbbi totemre teleportálás képességgel (227-es képesség), amellyel a karakter mindig a saját szent ligetére tud teleportálni.

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

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



Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

**Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00**



☐ Átadó egy 180. fordulós, 17. szintű, alakváltó nő. Elenios bíborosa. Össz. tulajdonság: 147. VF: 21, ŰF: 12 DF: 20, TEO: 17, TAU: 24, zene: 22, pszi: 24. Az átadás számlaszámmal és zsetonokkal együtt, összes fordulóval, ha szükséges. Tel.: 30-368-7853.

Philipp Richard

☐ Átadó egy 7. szintű alakváltó karakter, sok tulajdonsággal, felszereléssel együtt. Kb. 30 forduló lemaradással, az összes fordulójával együtt. Érdeklődni lehet SMS-en is: **30-418-8070**

KAPCSOLAT, KONTAKT

☐ Nox del Torryl, Macskaszemű Marion, Bal Dahin, Lady Jessica Treus, Ghostdog Fősámán, Kedriel Sendeli, Arkszín Hakt! Ti, kiknek oly régóta tartozom legalább egy levéllel: bocsásatok meg! Nem ellenszenv vagy irigység, hanem a lustaságom az oka hallgatásomnak. Emelt utolsó fordulót 2001. 8. 9-én táplálták be. A játékot abba akartam hagyni, ám gondolataim minduntalan visszatértek eme csodás szerepjátékhöz, képelemné téve, hogy végleg elszakadjak tőle. Így hát újrakezdem, s mindenkit sorra fel fogok keresni, még ha eddigre hallani sem akar felőlem. Nem tudok mást tenni, mint ismételt bocsánatot kérni. Bal Dahin! Felhívhatnál, az mégiscsak gyorsabb (én nem tudom a számot). Köszönöm a hangot.

Guttman Gergely (Meckanor)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

☐ Ezennel hadüzenetet küldök a Vértestvérek (#9146) KT valamennyi tagjának, s meghirdetem Ghalla első vámpírvadászatát. Az ok: meguntam, hogy majd minden reggel két picit ponttal a nyakamon, és jópár eltponttal szegényebben ébredek fel. Hangsúlyozom, hogy ez egyéni akció, a KT-mnak ehhez nincs köze. Győzzön a jobb! Tharr főpapja, a vámpírvadász:

Sir John Kite (#5061)

☐ Üdvözletem minden gonosznak! Én csak annyit mondok nektek, hogy akkora nagy mázlitok van, hogy csak na, mert a Sötét Inkvizítor még mindig tudják fogadni a minden elszánt, tette kész, sötét aurájú kalandozókat. Ha akard a „kopyna, mely szemüregében halálutsadat látod” jelvényt, írj egy ugyanilyen jelvényű kalandozónak akkor is, ha nem vagy KT-érett! A Sötét Inkvizíció apostolai KT (#9148) honlapja: <http://www.webhely.hu/dukebox>. A KT-vezér, Kámför e-mail címe: djt@freemail.hu, postai címe: Drukapolcsik János, 2432 Szabadegyháza, József A. u. 2/c. Amennyiben sötét tekerésre, vagy a legújabb ultratapos fegyverre, az inkvizítori korbácsra, esetleg egy kísérőre, a Halál, a Tűz és a Kócos angyalára van szükséged, akkor is minket keress! Üdvözlettel:

Sötét Inkvizíció Apostolai (#9148)

☐ Kobuderák! Harcostársaim! A Sziklaöklők KT



várja a Kí íránt elkötelezett leendő tagjainak jelentkezését. A félsziget egyik legjobb csapata vagyunk, olyan baráti társaságot találhatsz itt, hogy ihaj! Összetartásból, infocseréből, tárgycseréből példát vehetnének tőlünk! Néhányan azonban mostanában nem sűrűn lépnek, illetve teljesen leálltak, ezért szükségessé vált egy vérfrissítés. Új KT vezetőink is van Lilien Dour személyében. Korábbi vezetőnk, Febster időhiány miatt sajnos nem tudott már olyan sűrűséggel lépni, amit tisztásgé megkövetelt és jó vezető módjára, ezt felismerve lemondott. Köszönjük neki, amit eddig tett a Sziklaöklők KT-ért! Szóval, ha kobudera vagy és szeretnél jelentkezni, vagy csak érdeklődsz, (az se baj, ha nem vagy meg KT-érett, ha kitartasz, mi fenntartunk egy helyet neked) írj egy rövid bemutatkozó levelet a sziklaöklők@pserver.hu-ra, vagy nekem a kozter@mail.inext.hu címre. Mentális üzeneteket a (#4293)-as karzámra.

Frasz Atanaz (#4293)

Raia bíborosa, Fekete Párducok Iskola

☐ Mások vagyunk. Másképp hiszünk a Halál idejét hirdetjük, és az életet is. Mert testvérek ők, talán szeretők, kéz a kézben járnak. Mi tudjuk igazán látni, csodálni az életet, mert túlléptünk rajta, kívülről tekintünk rá. Nem hiszünk a pusztítást, oktanál öldöklést, hiszünk a békét, s a szerelmet. Tiszteljük a Tölgy Asszonyát, s a Széiben Kacagót, bár istenünk az Árnyak Hercege. Mások vagyunk. Másképp hiszünk. Igazak vagyunk. Beállsz közeink? (#1102), (#2398), (#5519), (#4760), (#2683), (#2084), (#2633), (#4855), (#1748).

A Végítélet Vároi

☐ Mindazoknak, kik ismernek! Újra helyes úton járok. Hazatáltam. Köszönöm a KT-társaimnak kitartásukat, testvéremnek, Muffalló Billnek a fejmosást, s szerelmemnek, Yásmínának a varázsalom-hangját. Bár a Kócos Pecséjetei letörölhetetlenül a testembe égtek, a Senki Földjének ivadéka eltávozott. Köszönöm barátaim! Köszönöm, hogy újra Árnymaim gyűrűjében járhatom táncom. S végezetül Y'hyennek üzenem: köztünk a helyed. Ariadne, leszel párom az éjszakában?

Árnyéktáncos (#1102)

VERS

ÉLET-HALÁL

*hangzavar-csend
nyüzsgés-nyugalom
káos-rend*

*félelem-megnyugvás
életveszély-biztonság
háború-béke*

*boldoglás-balál
melyik a jobb?*

Meckanor (#4834)

ÁTKOS ÁLMOK

(A MAGÁNY FÁJDALMA)

*Halott városok romjai közt
elvezetlen járom utamat,
Hittelen vagyok, kitaszított
kiül megvonták a hatalmat.*

*Sokszor kiáltottam fájdalom az ég
csendben nevettek felém a csillagok
Átkoztam az angyalokat magamban, félve
látóztattam hogy örültek a sötétebe robanok.*

*Neveltség tárgya volt megtört testem
feláldoztam szeretteim, testvérem, családom
Elüldöztek, otthonra sehol sem leltem
akkor még nem tudtam, kivívtam balálom.*

*Hittelen vagyok, kitaszított
magányos fattyú, örült üldözött
Reményvesztett, elfojtott
halott városok romjai közé számított.*

Árnyéktáncos (#1102)

EGYÉB

☐ Hé, ti csendben táborozgatók! Nem unatkoztok, amikor éppen nem harcoltok, nem járjátok a bozótot, erdőt, hegyet, völgyet? Versenyre hívlak titeket! Előfordul, ha fáradt, üde, szomorú, vagy boldog vagyok, táncra perdülök egy kis tisztáson, erdőben, bozótban, bárhol. Azt keresem, aki kiállna ellenem egy táncversenyre, Ha felcsigáztam az érdeklődésedet, keress meg mentálisan! Ti többiek meg csak unatkoztok csendben!

Quarella Csak (#2498)

☐ Kalandozó! A minap álmod láttam, amit szeretnék megosztani veletek: „Mintha halált hozna a baljós szél a messzeségből. Kezembé vettem a távcsövetem, és körülnéztem. Irtoztos csata látványa bontakozott ki előttem. Charadin híveit láttam, ahogy fejvesztetten menekülnek elém elöl. Aztán megjelentem a sereget: emberek, elfek, törpek... és földelmelek nyomultak előre. A kócos avatárjai sorra hullanak el a harc közben, az oltárok hatalmas robbanással válnak a földdel egyenlővé, a manafókuszáló monolitokat elementálok zúzzák porrá, s helyükbe újak emelkednek a meghasadt föld alól, az izzó magmából.” Hát ezt láttam, bár ez csak egy álom volt, hamarosan valóságá válhat. Az ősi hajnal lovagjai KT célja az álom valóra váltása. Ha szeretnél szebbé, biztonságosabbá tenni a jövőt, állj közénk vagy légy a szövetségünk!

Lord Kis Se (#3052),

Az Ősi Hajnal Lovagjai (#9167)

☐ Kalandozó! Ezúton szeretném megkérni minden jó, semleges kalandozó illetve KT segítségét, sőt minden Leah hívt és KT-t, hogy har-

coljon az oldalunkon Chara-din es Dornodon ellen. Azt, hogy a jök és semlegesek segítségére miért számítok, azt hiszem nem kell magyarázni. Azt, hogy a Leah hívök segítségét miért várom, egyszerű: 1. Chara-din sokkal erősebb az összes fiatal istennél (sajnos ez tény), de ha hívét legyőzzük, meggyengül és legyőzhető lesz. 2. Dornodon ellen miért harcoljátok? Hát nem emlékeztek a tűzviharra? Nord, az örült mágus elpusztította csaknem egész Ghallát, és hova lettek a lelkek, isteneket megkapta? Nem, az örült mágus elrabolta a lelkeket, gyengítve így istenek hatalmát. Szerintem örülné neki, ha néhány dornodonita lélekkel tovább növelnék hatalmát. Még egyszer kérek mindenkit: segítsetek!

Lord Kisze (#3052), az Ősi Hajnal Lovagja

□ Leah papok! Nehézségei támadtak az isteni küldetésekkel? Lehetetlennek érzi, hogy ellopjon egy hebrenc csapdát? Eltűnt az összes színes dözmög? Ügyfélszolgálatunk készséggel áll az önök rendelkezésére. Ár megegyezéses. Szakképzett alakaváló várja a hívásukat. Csak itt, csak most, csak önöknek! Csinos alakaváló fiúk kedvezményben részesülnek.

Macskaszemű Marion (#2817)

ŐSÖK VÁROSA KALAND

□ A 3/51 TK-hoz keresek társakat. Minden szükségeset gyeregy meg! **Alveris Bölcs (#288)**

□ Űdv Galetkik! Az 5. szinten keresek társakat az 51-es kalandhoz. E-mail címem: ujsty@uze.net, tel.: (75) 312-112 (keres Pétert).

Killer Agy (#8905)

□ Galetkik! Keresek a 4. szinten olyan galetkiket, akik a remetétől az 51-es kalandot kapták. Következő telefonszámon érthettek el: 30-301-1203, de küldhetsz mentált is az (#5928)-as barlangoskába.

Cy Bon Tom

□ Tisztelt galetki társaim! Az 51-es remetekalandhoz keresek társakat. Amennyiben kellő bátorságot éreztek magatokban, keressetek meg szerény barlangomban!

Thor a Kóosz Papja (#2804)

□ Űdv galetkik! A 2. szinten társakat keresek FC-hez és a szint TK-ihoz, valamint vennék IQ-t, mágiát növelő varázstárgyakat. Jó árat fizetek! Cím: Ballér Attila, 7400 Kaposvár, Kincsi ltp. 26. II/8.

Angyal (#9464)

SEGÍTSÉG

□ Aave fajtársaim! Egy egyszerű kéréssem lenne hozzátok. Az alábbi HP-t legyen szíves valaki megírni. 1. Gránitbőr használata a 2. körben, ha az ellenfelem galetki és közelharcban támad. 2. Tombolás használata a 2. körben, ha az ellenfelem rendelkezik egy hatos szintű tuskés bórrel és galetki. Előre is köszi! Cím: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 31.

Thézeusz (#5884)

□ Ave fajtársaim! Ezen úton kérem segítségetek némi tárgy beszerzése miatt. Szóval szükségem lenne erő, bűz, gyorsaság növelő tárgyra.

Nekem is van néhány jó tárgyam, amire nincs szükségem. Biztos meg tudunk állapodni. Cím: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 31.

Thézeusz (#5884)

□ IQ növelő tárgyakat keresek megvételre, de lehet szó cseréről is (esetleg ideiglenesen). Más. Segítene valaki az 5. szinten található kalandok leírásával? Megköszönném. Megtaláltak a barlangomban.

Insect (#8886)

SZÖVETSÉGEK

□ Úgy látom határozott fejlődés mutatkozik a Fény Apostolait támadó szövetségek közt, ezáltal ugyanis nem egy kétszemélyes, hanem egy öt fős banda kezdett el moskolódní. A technikájuk azonban mit sem változott. Azt hiszik, hogy szemenzedett hazugságaikkal elérhetnek bármit is, pedig a mágusoktól tanulhattak volna. Nekik sem sikerült, sőt azóta újabb négy tag csatlakozott hozzánk. Köszönjük a reklámot! Rebel Extravaganza – állítása szerint – hallotta, hogy Dhojakra kilépett tőlünk, és más apostolok is elhagyták a rendet. Ha találkoztok vele, mondjátok már meg, hogy gyorsan cserélje le az informátorát, vagy mossa ki a fülét, hogy azután ne hogy megint hülyeségeket írkaljon, mert porfara fog esni, ahogy most is. Dhojakra ugyanis nem lépett ki közülünk. És miért nem? Mert soha be sem lépett. Hoppá! Ezenkívül soha egyetlen apostol sem lépett ki a Fény Apostolaiból. Gork-Ato! én magam rúgtam ki, mert téveltségével mindannyiunkat akadályozott. Ez a láthatatlan légios (jegyzik egyáltalán valahol?) azt is tudni véli, hogy mi ki-zárólag a láva szinten tudunk toborozni. Nos, a fent említett négy főből kettő a 4. szinten, egy az 5-en, egy pedig a 3-on lépett be. Ezen kívül a 7-en élő Miranda (mond valamit a nevet!) is jelezte, hogy beállna köztünk, bár a mai napon a belép-tetés még nem történt meg. Ez hozzátartozik az igazsághoz. Remélem nem fogalmaztam túl keményen, csak tudjátok nehezem tőröm, hogy egy pszichésálé szövetség valamelyik tagja leorgling-disznozza egy komoly szövetség tagjait. Majd ha már ők is közel 30-an lesznek, esetleg eltűröm, de addig jobb ha toborzással mulajták fős per-ceiket (van mit bepótolni...!)

Leanthil (#7945) próféta

□ A Kankurencia szövetség jelmondata: hol-naptól senki sincs biztonságban.

Regina Rascal (#3398)

□ Régóta gondolkodom azon, milyen szervező-dészet takarhat a Fényhozók név. Végre rájöttem a megoldásra. Ez az a bizonyos bűnszövetezet, amelynek tagjai olyan méregdrágán árulják a milgandokat. Persze mindenkinek van a hegyben ilyen nagyszerű tárgya, ezért a nagyobb haszon reményében egy óvatlan pillanatban belopóznak a barlangodba, és ellopják vagy tönkreteszik a milgandodat. Aztán kénytelen leszel tőlük (vissza)vásárolni, mivel a boltos nem tart ilyen portékát. Ha nincs elég pénz, talán kaphatsz

hitelt is, persze csillagászati kamatra, teljesíthetetlen törlesztőfelteletekkel. Szerintem te is kedzi gyanakodni, ha hirtelen zárlatos lesz a milgandod!

Regina Rascal (#3398)

□ Tisztelt Békeidők Hírdomói! Szomorúan közlöm veletek, hogy egyik szövétársatok kimerítette a telefonos zaklatást. A Kankurencia szövetség egyik oszlopos tagját, aki mellesleg egy nagyon kedves hölgy, zaklatja telefonjával. Nem értem, hogy ilyen praktikáért miért játszanak egyáltalán. Miért kell a játékok a való életbe belevinni? Természetesen rendőrségi feljelentéssel fogunk élni, ha ez a zaklatás nem áll le. Ez nem fenyegetés, hanem ígéret. Jadú Tibor: 1131 Budapest, Reitter Ferenc út 118.

Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8506)

□ Tudod mi ez. Tudod miért. Tudod hova. Ez a Kankurencia szövetség toborzó hirdetése volt.

Zsémbecske (#2078)

EGVÉB

□ Tisztelt Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8506), Kankurencia Szövetség (#15033)! Nem ti vagytok az elsők, akik magánlevelem – tisztességesnek éppen nem nevezhető – közzétételével pló-báltozt bántani. Leanthil hasonló lépése azonban legalább éltethet: egylést vette a fald-ságot, és magánúton is választott, máslést volt oka séltgetni (tudniillik a hatalmi tölkvései útjában álltam). De mivel sélthettek meg benneteket, hogy gyűlöltök? Az UL-ügön több, mint egy éve má igazán túlthettétek volna magatokat – hisz azt hiszem tisztességgel keltém bon-szanatot és vonultam vissza egy időre. Vagy csak ugldöszkának alkaljátok használni a Bölcsék Kölét a hílessé váláshoz? Ha így van, aljasabbk vagytok, mint Leanthil! Bál ha jobban begon-dolok, nektek is van okotok a gúnnyaloms-la: hisz elkövtétek azt a szegventeljes és megalázó tettet, hogy miután Bűzfelhőszáj kilépett a Köl-ből, engesztelésül Tisztelbeli Bölcsés tettük és balái jobbot nyújtottunk neki. Talán kígýt me-lengettünk a keblünkön? Nem hiszem. Esetleg lossz tálsaságba keveleddet? Meglehet. De ki va-gyok én, hogy ítéletet mondjak bálkilől is? ... Mindenkinek az lesz a legjobb, ha Ti elle, Mi meg alla.

Dart Mahul (#5112), Békebíró

□ Drága galetki fajtársaim! Bejelenteni válom van számotokra, mégpedig az, hogy mostantól van egy új táplálkóási forma. Ennek neve: ma-hulevés. A táplálékot Dart Mahulból lehet kinyer-ni. Ez a „bölcs” galetkik táplálkóási szokása. Igazából a jóllakottság növeléséhez nem kell semmi mást csinálni, csak barátokzni Mahullal. Nekik a bunkóság szakértelmük 9 % + 1 %/szinttel gyorsabban fejlődik. Eljen a KANKU-rencia! Tisztellete!

Bartleby (#4786)

□ Barátaim, galetkik! A minap egy régi barátom TF-es fordulóit olvastam. Abban, amikor a barátom lebukott a lopásnál, börtönbe zárták egy időre (-60 TVP). Szerintem ezt, mármint a bör-

tönt itt a hegben is be lehetne vezetni. Például, ha a tolvaj lebukik, és utána a harcban alulmarad, akkor mehetne a dutyiba egy kis időre (12-20 TVP). Na csak ennyit akartam. Ja, a legfontosabbat majdnem elfelejtettem: Éljen a KANKURENCIA! Tisztelettel: **Bartleby (#4786)**

□ Enyhén szóva lefárasztott a Hegymélyi Krónika 71. száma, mivel az írások nagy része a hegy két legidősebb galetkijé: Leanthil és Eki-Eki (ISM 4) Papangh tollából származott. Először azt sérelmeték, hogy a Mágustanácsba az ottani vezetők igyekeznek minél jobban harcoló galetkiket felvenni. Na a fényangyalok is előnk belépési feltételeket: a leendő apostol legjobban, ha hármas IQ-val rendelkezik, továbbá fel-tétél, hogy később se növelje. Ezen praktikus kikötések egyikének az, hogy vezetőjük fűttszavára hagyok nékik ugorjanak, másrészt minél többen legyenek, hiszen hűlyének lenni a legkényesebb. Szerencsére a normális galetkik többen vannak, így kevesen jelentkeznek hozzájuk. Senki se higgye el, hogy 26 fölött van a létszámuk, mivel hazudnak mint a vízfolyás! Próbálják ugyan állandóan reklámozni magukat, de Leanthilt idézve: Ami nem megy, azt nem kell erőltetni. Pincsikutyája, Papangh nyivákolat a hegyből szemetelés miatt. Szerintem őt is kizárhatnánk az ellenséghez. Egyébként nem azért támadom őket, mert idegesítenek a nézeteik, ugyanis az, hogy egy 13 éves galetki kölyök mit zagyalj össze az ellenségről, nem sok mindenkit érdekel. Nem csoda, hogy a hegy vezetői se nem léptek fel ellenük. Három oka van, hogy mégis írtam ide. 1. Unatkozom. 2. Nem tetszik a fenti személyek undorítóan nyúlás és beképzelt stílusa. 3. Figyelmeztetem a társadalmat arra, hogy ha egyesek felett már egy ilyen Leanthil féle senki is uralkodni tudna, akkor nem sok esélyünk lenne az ellenség ellen.

Rebel Extravaganza (#7007), Ében Légio
□ Etika, avagy egy galetki 8 vezérlve: 1. Ünneplés felavatási eskümhöz minden körülményekhez képest hű leszek. 2. Tetteimet az igazság palancsának lendelem alá. 3. Balátámat megbecsülöm, ellenfeleimet pedig illő tisztelettel kezelem. 4. Választott elveimet megalkuvás nélkül képviselem. 5. A hozzáam forduló lászulók számla önzetlen segítségemet bőkezűen mélem. 6. Ígéreteimet maladéktalanul megtalton, adott szavam átlúloja sohasem leszek. 7. A kihívások elől meg nem hátrálok, a becstellemen csolbát nem hagyok. 8. Magataltásommal illő példát mutatok tálsaim számára.

Dart Mahul (#5112)
□ Galetki társaim! Két hónap tel el, mióta itt élek, elszakítva családomtól. Nagy küzdelmek árán életben maradtam, és belátom, harcolnunk kell, hogy egyszer legyőzhessük az ellenséget. A túlélés tudományához nehéz dolog, de fajnaknak fenn kell maradnia. Szüleim meséltek

régvolt időkről, a külvilágról, és én célt tűztem ki, hogy igazzerű galetkik szabadon élhessenek ezen a világon. Szorgalmas tanulása kezdtem, de számomra ez egy új világ, így minden új számomra. Szívesen fogadok tanácsokat mágusoktól, tudósoktól, íjásoktól, katonáktól és lehetőktől. Keress kalandokat, hol találhatók, és milyen szakértelmek szükségesegek, és varázssital recepteket. Felkeresett barlangomban Arcana, a Mágiafalók Baráti Köre, és egy feladattal látott el. (K13) Fontos enne tudnom, mi a kaland jutalma. Segítetek! Tisztelet az Ősöknek. Bekecs László, 2884 Bakonyszombathely, Kossuth Lajos u. 81.

Hooded (#7708)
□ Gyerekek! Ez a Viora nagy lelkesedésében egyszer még felrobbantja az egész hegyet a gyanus kotyvalékaival!

Regina Rascal (#3398), a kankurens
□ Kedves játékosok! Az, hogy az AK színvonal csökken, az nem csak a mi hibánk. Például Miklós is több mindent írhatna az ŐV-ről (TF-ről). De mi is többet írhatnánk. Amíg Mahul és Laenthil vitakoztak, volt valami élet, de most mintha elváltak volna. Ha valakinek van valami ötlete, az nyugodtan küldje be, és ne törődjön a rossz véleményekkel. A szövetségis is többet írhatnánk maguktól, a szövetségi tabló megszünt. Miért? Eleven Éjszaka Rax is kérhetne irományainak külön oldalt. Ha mi nem próbálunk meg változtatni, akkor nem is fog változni. Tudom, hogy nagyon sokan a netre támaszkodnak, de a gondolhatnának a többiekre is. Ha van valami eredeti ötletetek, küldjétek be! Próbáljunk változtatni!

Tóth Sándor
□ Nézzük mit tudunk kezdeni a megévő viszonyokkal! Mindenekelőtt ílásba kell foglalni a galetkiket megillető jogokat, hogy a népünk megkapja végre méltó alkotmányát, Akik azt állítják, hogy népünknek van alkotmánya (ld. szabálykönyvek), azok úgy látszik nincsenek tisztában az alkotmány szó igazi jelentésével. Ez alatt olyan szent és séthetetlen jogok értendők, amely nem a helyaltók kényele-kedvére van kiszolgáltatva, hanem amelyek által – legalábbis képviselők útján – maguk a galetkik határozzák meg az autonómiájukat. A szintek egymásra épülő zsalnokosságát meg kell szüntetni, s minden szint önrendelkezési jogot kell, hogy kapjon. Mi tehát a teendő? A nyakunkla ültetett helyaltókat azonnal meneszteni kell, s helyébe a 10 tagú (9 klán + a klánnélküliek) alkotmányozó tanácsa választana egyet az adott szint legkiválóbbjai közül. A helyaltó ulalkodna, de nem kolmányozna: alá lenne vetve az alkotmányozó tanács ellenőrzésének, és bizonyos döntése csak megfelelő tag ellenjegyzésével lenne érvényes. A 10 tag pozícióját demokratikus választás után nyelné el. Létszáma bővíülhetne a klánnélküli galetkik nagy száma esetén. Végül a lendzsel fennakadásmentes működése felett egy, a szö-

vetségek által delegált galetkikből álló ellenőrző bizottság gyámokodna. Íme, mint hábólgo tengelen hánykódó csónak, folgassátok elejét és végit a szónak!

Dart Mahul (#5112)
□ Sziasztok! Az AK decemberi számában megjelent több hirdetés szövetégem, a Kankurencia két tagjától, és a jelek szerint sikerült felizgatnia egy-két karakter lelki világát. Ezeket a hirdetéseket NEM én írtam, bár minden szavukkal egyet értek, mégis én kaptam a durva reakciókat. A véleményem a történetekkel kapcsolatban. Vannak alapvető illemszabályok. Nem túrjuk az orunkat, nem beszélünk tele szájjal, nem telefonálunk hívószámjelzés és bemutatkozás nélkül, valamint nem küldözgetünk kamu Internet címről e-maileket. Ezt azoknak a szerencsételeneknek üzenem, akik így hívogattak, és írogattak nekem. A történetek felháborítottak engem és a szövetségem többi tagját. Megfordult a fejemben, hogy ezek után abbahagyom a játékot, de egyelőre nem teszem, viszont mindenki-nek ajánlok egy lehetőséget. Be lehet portyázni lakajós ki barlangomba, és megküzdünk. Bár előtte gondolja át mindenki, mert olyant kap, hogy a takony menetet vág a nyakán. Szeretett lakhelyem házszáma: **Zsémbecske (#2078)**

□ Tiszteletem mindenkinek! Gratula minden olimpiai nyertesnek és résztvevőnek. A 4. szinten remélem örültek a tisztelt ellenfeleim. Ugyanis most kihagytam a versenyzést. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy újra ellenszenvemet nyilvánítsam a „bölcsék” felé. Egyikőitől kaptam egy levelet minap. A válaszom: csak Ja, és minden íráselmező gyerkőcnek ezt üzenem: x + # = \$sx. Remélem sikerült megfejteni!

Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8506)
□ Tisztelt játékosok! Nem tudom, hogy legyek finomlelkűtől ahhoz a játékoshoz, aki névtele-nül zaklatja az egyik szóvi társamat (Zsémbecskét), mondván, hogy milyen szar a karakter, és leszerpelt az Olimpián. Erre csak annyit reagálnék, hogy ha ilyen bátor akkor adja meg a karaktere nevét és számát, hogy meg tudjuk beszélni ezen nézetét. Ha továbbra is ilyen bátor az illető, akkor azt ajánlom, hogy nézzen tükörbe, és köpje szembe magát. Ha engem legyőz valaki, vagy lefikáz, nem fogok ezért névtelen telefonokat megereszteni a kiszemelt embernek. Azért se fogok így reagálni, mert ez csak egy játék. Ha valaki ezt nem tudja észben tartani, akkor keresse fel kezelőorvosát vagy kérdezze meg gyógyszerészét. A levél tartalmát nem a többségnek írtam, hanem az elenyésző kisebbségnek. Tisztelettel: **Sinka Csaba Gábor**