

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sokan kérdezik meg tőlünk, hogy mikor jelenik meg Raymond E. Feist Birodalom sorozatának, és Robert Jordan Idő Kerek ciklusának következő kötete. Nos, a türelmetlen rajongóknak jó hírrel szolgálhatok. A birodalom úrnője II. március végén már kapható lesz. Robert Jordan A káosz ura II. című regény pedig májusban kerül ki várhatóan a könyvespultokra. Nagy az érdeklődés a Shadowum 3. kiadású szabálykönyv iránt is. Sajnos nem mértük fel, hogy ennek elkészítése, lektorálása stb. milyen hatalmas feladat, ezért csúsztuk el a tervezett kiadással, de most már a célegyesben vagyunk vele. Előreláthatólag március végén-április elején meg fog jelenni.

Mostani számunkból ajánlom mindenkinek a figyelmébe a regényrészletet J. Goldenlane: Papírtigris című könyvéből. Egy üdítően szórakoztató, humoros fantasy regényről van szó.

Jó szórakozást az Alanori Krónika olvasásához!

Címlapunkon ezúttal A káosz ura II. borítéképe, Vida László festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 3. (75.) szám (2002. március) – 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

Szándínamikus: Mazán Katalin Felelős kiadó: Mazán Zsolt

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

Lapzártá: február 15. Az áprilisi szám lapzártája: március 15.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türléők 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

A mamutcég

2

BUKOTT ANGYAL

Fantasy novella

8

KOMBÓK

Gólem pakli

20

ÚJ VERSENYEK

Márciusban és áprilisban

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

Istenek háborúja

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

30

PAPÍRTIGRIS

Regényrészlet

31

A FOGAK SZINTJE

Kalandokról

36

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

A lázadásról

43

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

46

SZÖVETSÉGI TABLÓ

Magiszterek

47

GHALLA NEWS

A TF hírei

48

TF-FEJLESZTÉSEK

48

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 beföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára ird rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

YAMATETSU CORPORATION

CÉGPROFIL

A Yamatetsu működési elvei drasztikus mértékben különböznek a többi cégtől. A cég amolyan apa-típusú vállalkozásnak szeretné beállítani önmagát, aki pénzt fektet a kisebb vállalkozásokba, és segít nekik a megerősítésben. A Yamatetsu főként ezeknek a befektetéseknek a hozamaiból tartja el önmagát, ezért nem láthatok túl sok, a cég nevével fémjelzett terméket. A Yamatetsu főként leányvállalatain keresztül intézi a gyártást és terjesztést. A társaság a Pacific Prosperity Group támogatójaként is ezt az elvet követi, azaz rengeteg üzletet üt nyélbe a PPG kisebb vállalataival.

>>>>>(A Yamatetsu nagyszerű „elvei” talán kellemes érzéseket keltenek bennetek, de attól a cég még továbbra is egy megatársaság marad, és ugyanúgy rombolja le és erőszakolja meg a gyengébb vállalatokat, ha az érdeke úgy kívánja. Az egyetlen dolog, amely megkülönbözteti a Yamatetsut a többi kalóz megatársaságtól, hogy mielőtt a vágóhídra küldenének, még etetnek és kényeztetnek egy kicsit.)<<<<<

– Black-Eyed Susan

A Mitsuhamától és a Renrakutól eltérően a Yamatetsu engedélyezi leányvállalatai számára, hogy megtartsák identitásukat. Ez viszont nehezebbé teszi a cég számára

az olyan közismertség elérését, mint például az Aresé, amely minden tulajdonára ráaggatja saját logóját. A dolog pozitív oldala viszont, hogy ez az „el a kezekkel” megközelítés távol tartja a céget az olyan károkozásoktól, amelyek a köztudatban negatív visszhangra találnának.

A Yamatetsu még saját magával sincs teljesen tisztában. A japán képet fertőzött bőrként próbálja levetni magáról, de ugyanakkor nem képes igazán gyökeret verni az orosz kulturális életben. Ehelyett inkább egy kozmopolita, multikulturális „mi vagyunk a világ” képet próbál sugározni magáról, amely tökéletesen illeszkedik metahumánbarát beállítottságához. A világszerte végbemenő kulturális és nemzeti hanyatlás miatt ez a hozzáállás főként a fiatalabb generáció körében talált pozitív fogadtatásra. A bevészódott, szilárd kulturális gyökerű csoportoknál viszont a terv éppen hogy visszafelé sült el.

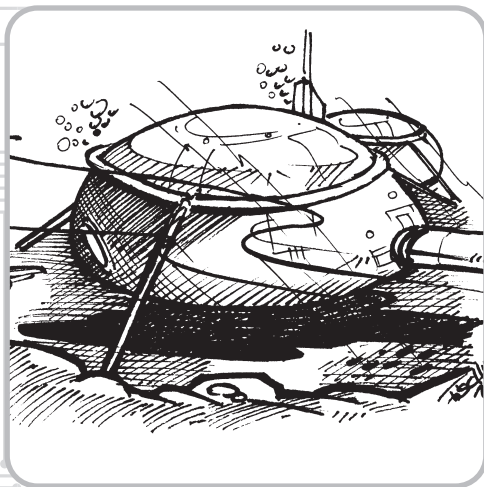
Ugyanakkor a Yamatetsu – a többi megatársaságtól eltérően – a főhadiszálláshoz közel tartja az igazgatóságok vezetőit; két figyelemre méltó kivételtől eltekintve az összes igazgató Vlagyivosztokban székel. Talán egyesek számára pocskéi üzleti érzékről tesz tanúbizonyságot, hogy a vezetés fizikailag ilyen távol van a beosztottaktól, és nem rendelkezik helyi tapasztalatokkal, de a modern kommunikációnak és a Yamatetsu „Mátrix Menedzsment” iránti hódolatának köszönhetően ez a felépítés nem jár észrevehetően komoly hátrányokkal. Sőt, a legmagasabb szintű vezetői csoportok közelsége érdekes keresztvezetésekre és közös programokhoz vezetett a különféle igazgatóságoknál, melynek eredményeképpen a Yamatetsu folyamatosan képes ellátni önmagát, és egyre újabb területek felé terjeszkedik.

>>>>>(Ez azt is jelenti, hogy könnyebb belehallgatni a Yamatetsu csicskások és a főnökség közötti kommunikációba.)<<<<<

– Slamm-O!

ELSŐDLEGES ÜZLETI CÉLKITŰZÉSEK

Az üzleti világban a Yamatetsu főként arra a dologra összpontosít, amit az öltönyösök előszeretettel neveznek „metahumán faktor kutatásnak” – ami a „metáknak gyártunk cuccokat” előkelőbb megfelelője. A Yamatetsu emellett a vezető, kibernetikával foglalkozó megatársaság, de a biotechnológiai kutatások területén is nagyon erőteljesen jelen van. Jelenleg a Yamatetsu állítja elő a legtöbb, metahu-



mánok által használt kibervert és biovert. A cég ezen kívül a mezőgazdaságban (különösen annak víz alatti ágazatában), a pénzügyben és az úrkutatásban is jeleskedik.

A Yamatetsu hét fő igazgatóságára oszlik: Észak-Amerika, Dél-Amerika, Ázsia, Európa, Ausztrálázsia, India és Közép-Kelet. Magáénak mondhat több tucatnyi – ha nem több száz – leányvállalatot, a kizárólag a kutatásra szakosodott PensoDyne-től a komoly hírnévvel rendelkező MetaErgonomics-ig; a fontosabbakat egy kicsit később részletesen is ismertetem. Buttercup ezen kívül számos másik cégnél is komoly befolyással bír, mint például a Shibata Construction and Engineering-nél, a PPG egyik tagjánál.

YAMATETSU ÉSZAK-AMERIKA

Igazgató: Mary Luce

Amikor Barnard lett a cég műveleti igazgatója, pártfogoltja örökölte régi posztját a Yamatetsu Észak-Amerika vezérigazgatói székében. A többi igazgatótól eltérően Luce Seattle-ből irányítja saját részlegét, talán azért, hogy továbbra is működtetni tudja Barnard árnyékkapcsolatainak kiterjedt hálózatát. Rengeteg időt és energiát szán rá, hogy teljes munkaidős vadászokat béreljen fel a Yamatetsu számára, különösen a Felébredt fajok közül.

Luce látszólag megpróbálja elkerülni, hogy állást foglaljon az igazgatótanács játékaiban, ehelyett inkább részlege bővítésére és a Wuxinggal kötött szövetség ápolására koncentrál. Igazgatósága főként katonai interfész technológiák (fegyverkapcsolatok), feji kibervek, integrált kommunikációs rendszerek, valamint metahumán-központú fogyasztási cikkek és munkáállomások előállításával foglalkozik.

YAMATETSU DÉL-AMERIKA

Igazgató: Hideo Yoshida

A legzűrösebb igazgatóság, amely két év alatt vált egy alig nyereséges mezőgazdasági részlegből nagyon komoly kutatási gépezetté. Amikor Japánban kezdtek gallyra menni a dolgok, Yoshida rengeteg pénzt ömlesztett a dél-amerikai piacba, és felvásárolt számos kisebb, biotechnológiával foglalkozó céget abban a reményben, hogy így megnövelheti személyes hatalmi bázisát. Próbálkozása megszilárdította a cég jelenlétét Peruban és Chilében, ám az igazgatóság nyereségesége igencsak csorbat szenvedett.

YAMATETSU AUSZTRÁLÁZSIA

Igazgató: Ramon Dizon

Dizon felügyelte a Yamatetsu kivonulását Japánból, és közben saját érdekeltségeit átmentette más országokba az óceán partján. A fejlett biztonsági és katonai besorolású elektronikákkal foglalkozó részlegek Hong Kongba kerültek, a telekommunikációs és műérzet létesítményekkel együtt. A legfontosabb leányvállalat a Dr. Suyi Kim irányítása alá tartozó Xiao Technologies, amely a következő generációs mágneszárak kifejlesztésén dolgo-



zik. Ez az igazgatóság szoros kapcsolatban áll a Wuxinggal és a PPG-vel, megpróbál helyet találni magának Délkelet-Ázsia hajózási és szállítási üzletágában, hogy így is konkurenciát támasszon a japán vállalatoknak.

YAMATETSU ÁZSIA

Igazgató: Mochikune Mibu

Talán a Yamatetsu legnagyobb és legváltozatosabb igazgatósága. Mibu vezetése alatt a részleg főként test kibervekkel, biotechnikai komponensekkel, feldolgozott élelmiszerekkel, fémtermékekkel és ipari vegyianyagokkal foglalkozik. Nemrég léptek üzleti kapcsolatba Jakuttal és Mandzsúriával, és kiterjesztették üzleti tevékenységüket a talizmánok és varázseszközök gyártására, illetve forgalmazására is. A Szvobodnij Kozmodrom megszerzése lehetővé tette a Yamatetsu számára, hogy kilépjen az űrbe, és felbocsásson jó néhány műholdat, de az igazgatóság mostanában a víz alá is lemerészkedett (persze csak képtelenen).

SAOTOME AQUADOMES

Igazgató: Nadine Cross-Walters

Ez a mélytengeri kutatási program, amely gyakorlatilag a Yamatetsu Ázsia egyik aligazgatóságának számít, egyre nagyobb és fontosabb projektté vált. A lázas tempójú építkezésnek és az élénk menedzsmentnek köszönhetően (Cross-Walters a Yamatetsu Ázsia igazgatói székét hagyta ott, hogy a program élére állhasson) a víz alatti kupolás város mára már teljesen működőképes. Bár a kupolák kisebbek, mint várnád, mégis teljesen önálló-



ak, és felépítésük új területeket nyitott meg a tenger alatti növénytermesztésben, valamint a mélytengeri bányászásban és a kiberverek víz alatti alkalmazásában.

2060 utolsó negyedévében a Yamatetsu meghívta a Draco Alapítvány képviselőit, hogy tegyenek látogatást a Japán-tengerben lévő létesítménynél. A Draco igazgatótanácsának egyik tagja, Aina Dupree egy seregnyi technikussal és mérnökkel érkezett, mintha az lenne a szándéka, hogy darabokra szedje az egész építményt. Ehelyett azonban úgy döntött, hogy a Saotome Aquadomes nyeri azt az ötmillió nujent, melyet a Draco Alapítvány hirdetett meg azon cég számára, amelyiknek elsőként sikerül létrehoznia egy teljes mértékben önfenntartó, víz alatti közösséget.

>>>>>(Igazából nem a Saotome a legelső önfenntartó víz alatti város. A Proteus AG már korábban épített hatalmas arkotömböket, melyek képesek voltak a felszín és a tengerfenék között mozogni. Ám a Draco Alapítvány szakemberei úgy vélték, bármiféle vízvonal feletti építmény ellenkezik a Nagy D végakaratóval, ezért a Proteust kigolyózták. A Yamatetsu akvakopolái teljesen a tengerfenékhez kötöttek, ezért ők nyerték a díjat. A Proteus szokatlanul nyugodtan fogadta a hírt.)<<<<<<

-Jaz

METAERGONOMICS

Igazgató: Juanita Grant

A MetaErgonomics a Yamatetsu egyik legragyogóbb PR fogása. Szinte minden olyan dolognak a kutatásával, ter-

vezésével és alkalmanként gyártásával is foglalkozik, amelyeket a metahumánok (főként a törpék, orkok és trollok) használnak, azaz a termékeiket hozzáigazítják a vásárlóik méretéhez. Ide tartozik minden a lakásoktól az autókön és billentyűzeteken keresztül egészen a fegyvermarkolatokig. A MetaErgonomics ezenkívül piacvezetőnek számít a fejlett drogok, valamint a katonai kiberverek és hardverek metahumánokhoz való adaptálása terén is.

CRASHCART MEDICAL SERVICES CORPORATION

Elnök/Vezérigazgató: Melissa Ranshandani

Miután néhány évvel ezelőtt kis híján sikerült kitérnie a piacról a DocWagont, a Crashcart hírtelen visszaesett, és a tönk szélén találta magát. A Yamatetsu ekkor vásárolta fel a céget, és egy időre tartalékba helyezte, amíg a vállalkozás neve kimegy a köztudatból. Az elmúlt években a Yamatetsu átalakította és kiszélesítette legújabb részlegét. A múlt hónapban a Crashcart egyszerre tíz új irodát nyitott világszerte, ami azt jelenti, hogy minden nagyobb Yamatetsu érdekeltségű városban jelen van. A DocWagon természetesen gyanakodva nézi a konkurens cég terjeszkedését, de a rivalizálás mindeddig nem öltött nagyobb méreteket. A Crashcart, illetve leányvállalata, a Crashcart Clinics Inc. az egyedüli cég, amely sürgősségi egészségügyi szolgáltatást biztosít a Yamatetsu vezetői részére.

>>>>>(A Crashcart ezen kívül világszerte ingyenklinikákat tart fent a RASZ-talanok részére. Papíron ezek a klinikák kiváló PR eszközök, de még az adóleírások után is jelentős veszteségeket jelentenek minden negyedéven.)<<<<<<

- Nuyen Nick

>>>>>(Nem csak anyagi veszteségről van szó, Nick. Végeztem egy kis nyomozást és úgy tűnik, a klinikák egy-két betege időről időre ráfázik. A papírjaik egyszerűen eltűnnek, és azokkal együtt ők is. Vajon a Crashcart ismét kibervereket teszlet a páciensein?)<<<<<<

- Buddy

>>>>>(Mennyit fizettél neked a DocWagon ezért a hozzászólásért, Buddy?)<<<<<<

- Skaven

YAMATETSU NAVAL TECHNOLOGIES

Elnök/Vezérigazgató: Fjodor Ulvarovka

A Navy Tech a Yamatetsu első próbálkozása volt egy saját katonai egység létrehozására. Az alakulat felállításának szükségességét elsősorban a Vlagyivosztokba való költözködés indokolta. A part menti kalózok rendszeresen rajtaütöttek a Yamatetsu hajószállítmányain, ezért létfontosságúvá vált egy önálló kísérőflotta létrehozása. A Yamatetsunak egy összekötőt is ki kellett neveznie a biztonsági erő és az orosz hadsereg közé, és úgy hatá-

roztak, összevonják a két feladatot. Egy volt orosz katonai tanácsadó, Uvarovka lett a parancsnok; első feladata az volt, hogy hozzon össze egy, az UCAS Navy SEAL csapatához hasonló speciális egységet.

A YAMATETSU ENKLÁVÉ

A Yamatetsu mindig is egy csendes kis *keiretsu* volt; megőrizte a tradicionális japán szemléletmódot, azaz gondját viseli dolgozóinak, és azok családtagjainak. A többi megatársasághoz hasonlóan a Yamatetsu is önfenntartó közösségeket létesített alkalmazottai számára iskolákkal, nem-felekezeti templomokkal, bevásárlóközpontokkal, a mindennapi élet részét képező létesítményekkel és Crashcart klinikákkal. A Yamatetsu különösen nagy figyelmet fordít a cégen belül született gyerekek ingyen iskoláztatására. A tanulókat többféle tesztnel is alávetik (mágia, Mátrixprogramozás stb.): a tehetségesebb diákok megkülönböztető jelzést viselnek, és speciális tanfolyamokra járnak.

Chin a Yamatetsu újjászervezésébe megpróbálta belefoglalni egy multikulturális „közösség” létrehozását a cégen belül, valamint egyfajta „céges demokrácia” megteremtését. A dolgozókat arra biztatják, hogy szorosabb kapcsolatot építsenek ki egymással a különféle projektek kapcsán, a menedzsmentet nagyobb empátiára ösztönzik az egyének iránt, némelyik részlegnél pedig szavazással dölnék el az előléptetéseket.

MODUS OPERANDI

Yuri Shibanojuki igazgatótanácsi elnökké való kinevezése után számos igazgató, elnök és biztonsági tiszt mondott le részvényopcióiról, és hagyta el a céget, hogy nyugodtabb vizekre evezzen. Exodusuk kompromittálta a Yamatetsu árnykapcsolat-hálózatának biztonságát, kártyavárként döntve össze néhány éppen folyó műveletet.

A néhány megmaradt ügynök nem számított többé feláldozható erőforrásnak; az árnyvadászok persze más lapra tartoznak.

A Yamatetsu imázsközpontú megközelítése miatt a céges műveletek gazdag vadászterületnek számítanak a leírható erőforrások számára. Egy jó árnyvadász egy életre megalapozhatja a jövőjét néhány kulcsfontosságú vadászlet lebonyolításával. Azonban ha a Yamatetsunál keresel munkát, pontosan meg fogod érteni, mit jelent „feláldozható erőforrásnak” lenni. Ha elkapnak vagy kinyírják, a Yamatetsu soha nem is hallott rólad.

>>>>>(Ha nem jelent kockázatot a cég számára, a Yamatetsu esetenként még haláleseti kompenzációt is fizet. Egyszer egy ismerősömet kinyírták, miközben egy különösen kockázatos melót végzett nekik. Amikor a vadászlet hullámai lecsitulnak, a cég kimenekítette a férjét és a gyerekeit Seattle-ből, és új életet kezdhettek a Yamatetsu segítségével.)<<<<<

– Kess



A Yamatetsu előszeretettel alkalmaz nem helyi vadászokat a fontosabb munkákhoz. Ha például a cég egy fontos személy likvidálását szeretné elintézni Vlagyivosztokban, ráteheted a zsebirodádat, hogy az ügyintéző az UCAS-ból, vagy valahonnan még távolabbról fog érkezni.

A Yamatetsu belső szabályzata szerint minden vadászatot a cég fejeiseinek kell szentesíteniük. Ide tartoznak a szöktetések, adatlopások, a létesítmények védelme, valamint minden húzósabb meló, amiről csak hallani szoktál az esti hírekben. A szabály ellenére azonban manapság egyre több „szentesítetlen” megbízást lehet kapni a Yamatetsutól. Ezeket a munkákat a Johnsonok általában saját céljaik támogatására szervezik: rajtaütések más cégalkalmazottakon, belső szabotázs, lehallgatás és hasonló szarságok. A Yamatetsu ezeket nem nézi jó szemmel, ezért ha egy ilyen meló végén találsz magad, számíts rá, hogy a cég biztonsági emberei végig a sarkadban fognak loholni.

>>>>>(A „csak jóváhagyott vadászatok” politika tulajdonképpen egyfajta biztonsági eljárás, mellyel a közép-szintű vezetőket próbálják megakadályozni abban, hogy belekavarjanak olyan dolgokba, melyekre nincs elég rálátásuk. A cég ezt azután rendelte el, hogy az egyik öltönyösök titokban megbízást adott egy Shiawase fejes likvidálására, aki már több kellemetlenséget is okozott a Yamatetsunak. A végén kiderült, hogy a fickó egy Yama-



tetsu kém volt, aki csak azért szervezte az anyacége elleni vadászatkot, hogy elnyerje a Shiawase bizalmát.)<<<<<<

– Balthazar

JOHNSONOK

Kifogástalan fekete öltöny, ezernyenes cipő, platina Rolex és szarvak. Találd ki, melyik mega Johnsonjáról van szó. Bár nem minden Yamatetsus Johnson metahumán, több meta dolgozik Johnsonként a Yamatetsunak, mint bármelyik másik cégnek.

A Yamatetsu magas biztonsági követelményeiről híres. Még a legapróbb munkákra való szerződésnél is mindent megtesznek azért, hogy a Johnsonjaik névtelenek maradjanak, és hogy az ellenséges csoportok ne tudjanak meg semmit. A találkozókát néha igen szokatlan helyeken szervezik meg; az egyik Johnson például, akit ismertem, állandóan a tengeren tartotta a megbeszéléseket. Egy bérelt hajóval mindig kimentem a Puget-tengerszoros közepére, ahol Miss Johnson és a gorillák már saját hajójuk fedélzetén vártak rám.

A Yamatetsu mellett eltöltött éveim során csak nagyon kevés Johnsonnal futottam össze. Mindhárom a cég elkötelezett szolgálói voltak, mielőtt Yuri átvette a hatalmat, de könnyen lehet, hogy a bekövetkező káoszban menesztették őket, ezért legyetek óvatosak, és készüljetek fel mindenre.

KERRY MACSWAIN

A Seattle-ben működő Johnson főként a kimenekítési akciókra specializálódott, bár komoly kapcsolatokkal rendelkezik a plexum alvilágban is. Meglepő módon, Tír na nÓg-i bennszülött tünde nő létre jó viszonyban van

a Watada-rengo jakuza szervezettel is – az üzleti megbeszéléseken gyakran ő a Yamatetsu szóvivője. Ez a kapcsolat azonban konfliktusokhoz vezetett a Seattle-i Shotozumi-rengo jakuzával, amely nemrégiben nyilvánította magát függetlennek a Watada-rengótól.

JOHNNY TSUI

Egy céges hatalmi törekvésekkel megáldott, dörzsölt alkudozó. Tsui volt Jacques Barnard asszisztense, amikor az a Yamatetsu Észak-Amerika elnöki székében ült. Tsui arról vált híressé, hogy feltűnően nagy hatékonysággal szerezte vissza a cégtől ellopott adatokat. Közvetlenül a vlagyivosztkoi áttelepülés előtt Tsuit megváltották néhány értékes adat lenyúlásával. Barnard azonnal kirúgta; Hideo Yoshida azonban néhány órán belül ismét felvette, és áthelyezte a cég dél-amerikai részlegéhez.

ERIC FIENGOLD

A Crashcart egykori biztonsági aligazgatója az egyike annak a három magas beosztású tisztviselőnek, akik túléltek a Yamatetsu hatalomátvételét. Fiengoldnak azért sikerült a felszínen maradnia, mert a megatársaság túlértékesnek és pótolhatatlannak ítélte a kapcsolathálózatát. A cég általában a kiemelkedően kockázatos vadászatok esetén szól neki, mivel az általa alkalmazott első osztályú vadászok is magas díjazásért dolgoznak.

CÉGBIZTONSÁG

A Yuri Shibano-kuji elleni sikertelen gyilkossági kísérlet utáni napon kivégezték a Yamatetsu biztonsági főnökét. Jacques Barnard személyesen választotta ki az utódját, Vanessa Ramirezt, az újjászervezési projekt egyik oszlopos tagját. Ramirez ígéretet választásnak tűnt, mivel előtte ő volt a Yamatetsu közel-keleti részlegének a biztonsági igazgatója. És ami a lényeg: Ramirez egy törpe. Nem csak hogy ő az egyetlen női tripla A-s biztonsági főnök, de ilyen posztot rajta kívül egyik megatársaságnál sem foglal el metahumán. A nő könyörtelen vezető, és szolgálatba lépésével egy új, agresszív elemet vitt a cég biztonsági műveleteibe.

KATONAI ERŐFORRÁSOK

A Yamatetsu soha nem tartott fenn saját hadsereget, de azért rendelkezik bizonyos katonai erőforrásokkal. A Navy Tech flottája negyven hajóból áll, melyek folyamatosan járőröznek a forgalmasabb hajóútvonalakon, valamint a cég szerződést kötött a kormánnyal is, melynek értelmében orosz földön saját létesítményeik védelmében bármikor segítségül hívhatják az orosz hadsereget. A Yamatetsu részben azért tudott fennmaradni ilyen hosszú ideig, mert elképesztő leleményességgel tudott segítséget szerezni a leghetetlenebb forrásokból, az orosz hadsereg pedig kétségkívül hatékony szervezet. Mint az egyedüli oroszországi központú megatársaság, valamint Oroszország legnagyobb bevételi

forrása, a házigazdáknak érdekük fűződik a Yamatetsu megvédéséhez. Mostanában egyre gyakrabban esik szó arról, hogy a Yamatetsu külföldi érdekeltségeinek védelmét az orosz hadsereg egy hadosztályára bíznák.

MÁTRIXVÉDELEM

A Yamatetsu távmenedzsment struktúrájának, valamint néhány magas beosztású tisztviselő nemrégiben történő elvesztésének folyamányaként a cég sok gondot fordít a Matrixvédelemre. Minden, a Yamatetsu rendszereibe vezető RECS tele van zsúfolva JG-ekkel. Ha valahogy sikerül bejutnod, az adattárakig már sétágalopp az egész – de ott aztán ismét nyakadba szakad a pokol. Minden adategység, melyet láttam, keményen le volt kódolva, és feketébb jegek védték, mint bármit, amit a Mitsuhama rendszerén kívül tapasztaltam.

>>>>>(Néhány helyen a jéfgal egy kicsit gyengébb, mint a többin. A kisebb igazgatóságok, mint például a Yamatetsu India, valamint a megmaradt Kiotói irodák, kissé el lettek hanyagolva az új Matrixvédelmi rendszerek beszerzésekor. Ha itt sikerül áttörni, akkor a belső MHTH-t használva átjuthatsz a gleccseren.)<<<<<

– Red Wraith

FIZIKAI ÉS MÁGIKUS BIZTONSÁG

A Yamatetsu létesítményeinek védelménél általában kombinált automata és humán védelmet alkalmaznak, melyet alkalmanként egy biztonsági rigó felügyel. Nem sok robotot használnak, de annál több paranormális órálatot – rendszerint pokolkutyákat. Némelyik Yamatetsu biztonsági tiszt nem halálos fegyvert is hord, de ez a szokás még a Ramirez előtti napokat idézi. Manapság már az a parancs, hogy előbb löjjenek, aztán folytassák a tüzelést.

A Yamatetsu hivatalosan nem jeleskedik a mágikus védelem terén, de ez azért nem ennyire egyszerű. A cég soraiban valóban nincs elég mágus ahhoz, hogy minden létesítményt hatékonyan tudjanak őrizni, viszont ahol szükséges, ott más cégekkel kötnek szerződést a mágikus védelem biztosítására.

>>>>>(A Yamatetsu megpróbál pótmegoldásokat találni a mágushiány leküzdésére, például kiterjedt kísérleteket végeznek kettős természetű vagy Felébredt baktériumokkal – ahhoz hasonlókkal, melyet az Ares a Rovarvárosban is bevetett. A cégnek talán tényleg nincs elég rendelkezésre álló varázslója, de az hétszentség, hogy értenek hozzá, hogyan állítsanak meg egyet.)<<<<<

SZEMÉLYVÉDELEM

A Japánból való kivonulás és a jelenleg is folyó cégát-szervezés miatt a Yamatetsu megtanult vigyázni magas szintű vezetőire. Legendák terjednek a drákói szigorúságú biztonsági előírásokról. Bár ezt nem tudom hitelt ér-



demlően igazolni, néhány kapcsolatomtól azt hallottam, hogy Vanessa Ramirez minden kiemelt fontosságúnak ítélt cégvezetőt nyomkövető berendezéssel látott el. Azt már viszont tudom igazolni, hogy a cég minden ilyen embertől rituális mintákat gyűjtött be. Ezeket a mintákat a Crashcart irodáiban tárolják abban a városban, ahol az adott alkalmazott dolgozik.

Ezen kívül minden kulcsfontosságú alkalmazott mellé rendeltek egy úgynevezett Különleges Biztonsági Egységet. A KBE tulajdonképpen nem más, mint egy testőr-csapat, amely nem ritkán el van rejtve a hivatalnok stábjában. Ez az eljárás természetesen feszültségekhez is vezethet bizonyos esetekben, mert sokaknak nem tetszik, hogy olyan emberek védik őket, akiket nem ők választottak ki, nem beszélve arról az érzésről, hogy folyamatosan megfigyelés alatt állnak.

Mielőtt bárkit is előléptetnének, a Yamatetsunál alaposan leellenőrzik az illető háttérét. Minden személyi okmányt újra átnézik, hogy biztosak lehessenek benne, elég jól ismerik azt az embert, akit beengednek a felső vezetésbe. A gyakorlatban az előléptetéseknel előnyben részesítik a metahumán-barát, családos dolgozókat – egyrészt azért, hogy megőrizték a Yamatetsu imázsát, másrészt pedig hogy nyomást tudjanak gyakorolni azokra, akik esetleg egy külső munkalehetőség felé kacsingatnak.

Bukott Angyal

1.

Inni...

A férfi még azzal sem fárasztotta magát, hogy fel emelje a fejét a vastag kőasztal lapjáról. Csak a kezét emelte fel, s erőszakos mozdulattal rázza meg üres kupáját. Krugraff, a kocsmá mindenese észrevette a jelzést, és kérdőn nézett Raffal felé. A kregg-dorn tulaj megvakarta borostás tarkóját, aztán közismert mozdulattal simította meg hátulról előre tar koponyáját. Az idegen nagyon sokat ivott. Raffal két napja figyelt fel rá, amikor először lépte át a kocsmá küszöbét. Hogy honnan tudta meg Raffal titkát, mármint azt a közismert titkot, hogy a keménykező Farrog mok'Danah kormányzó tiltása ellenére a „Dühös Darázs”-ban sötétedés után is szolgálnak fel égetett szeszeket, a kocsmáros nem tudta. Azt azonban látta, hogy a férfi már az első éjszakán hullarészegre itta magát, és ugyanezt cselekedte másnap is. Raffalnak monumentális külseje ellenére jó szíve volt. Még az is előfordult ritkán, hogy egy-egy koldusnak, valami szép történet ellenében engedett egy-két kupa gyenge árpasört (ahogyan gúnyosan nevezni szokta: „tetherisek álmát”). Jó szíve volt tehát, s ezért úgy érezte, nem hagyhatja, hogy ez az ereje teljében lévő férfi, aki sem vén nem volt, sem nyomorék, sem korcs, itt igya tönkre magát. Pedig fizetni fizetett, minden alkalommal a legjobb kaleroni ezüsttel amit Raffal valaha látott, még a rossz emlékezetű, de annál gazdagabb Gyrrók Darf Truban kar'Dorman, Kaleron előző császára korából. A részeg ismét megrázta a kupáját. Ezúttal felemelte a fejét is az asztal kőlapjáról, s láthatóvá tette arcát, melynek bal oldalát mély heg csúfította el. Az arc nem tűnt fiatalosnak. A szél barázdálta, a Nap szikkasztotta vonásait. De ezzel együtt sem lehetett több harmincegyhány évesnél.

Raffal megtörölte a kezeit hatalmas bőrkötényébe, melynek mélyén mindig rejtegetett – a kocsmái atrocitások miatt – egy hatalmas kést, aztán személyesen lépett a vendége elé. A férfi véreres szemekkel próbálta meg befogadni az eléje tornyosuló kocsmáros képét.

– Inni ...! – hörögte, és a nyomaték kedvéért az asztal lapjára csapta a kupát.

– Eleget ittál már, idegen! Most inkább téj haza!

– Inni...! – ismételte meg az idegen, és két kezére támaszkodva lassan, imbolyogva felegyenesedett. Raffal hidegen nézte.

– Nem kapsz itt több italt, idegen! Ez itt az én kocsmám, és én mondom meg, hogy ki mennyit iszik. Te eleget ittál. Menj haza, és aludd ki magad!

Nem tudni, hogy honnan, de az idegen kezében egy aprócska tőr villant meg. De mielőtt még akár csak megemelhetné volna, Raffal bivalyerős keze rákúcsolódott a csuklójára. Az idegen fájdalmasan felkiáltott, és kiejtette a fegyvert a kezéből. Raffal másik keze megmarkolta a részeg ruháját, és az ajtó felé lódította a férfit.

– Visszajöhetsz, de csak ha kijózanodtál! – kiáltott a vendég után a kocsmáros. Pár pillanatilag csend volt, de aztán a kocsmá vendégei mindnyájan visszatértek addigi foglalatosságukhoz. A zsvaj újra betöltötte a „Dühös Darázs”-t.

A részeg Ron Landorr a fejét lelógatva üldögélt a kocsmá bejárata mellett. Egyik keze egy pocsolóába ért, s amikor ezt megérezte, lassan lecsúszott a földre, hogy a szája a pocsolóához érjen. Mohón kortyolt bele a vízbe, amely poshadt volt és meleg. Tétován megtörölte a száját, és megpróbált talpra állni. Nem sikerült. Mindkét kezével belekapaszkodott a kocsmá ajtaja mellett álló vízgűjtő dézsa tetejébe, és lassan felhúzta magát. De érzék szerveit teljesen megzavarta az erős ork pálinka, amit odabent ivott. Visszazuhan a földre, és megütötte magát. Káromkodva próbált meg ismét talpra kecm-



regni, amikor érezte, hogy kinyílik a kocsmá ajtaja, és segítők kezek ragadják meg a hóna alatt. A segítők talpra állították, és két oldalról fogták meg, hogy el ne dőljön. Ron Landorr hallotta, hogy segítők halkán szót váltanak egymással. Nem értette a beszédet, de valahogy érezte, hogy róla van szó. Aztán az egyik segítők megszólalt.

– Az imént, bent a fogadóban, elejtetted ezt a kis tört, idegen. – Landorr odanézett, és még tompa érdeklődéssel is megismerte a saját fegyverét. Bizonytalan mozdulattal nyúlt érte, de a másik nem adta neki azt.

– Hol tétél szert erre, idegen? Láthatólag nem vagy rowlind, pedig azoknak vannak efféle játékszereik. – Landorr nem válaszolt. Csendesen dúdolni kezdett. Aztán minden átmenet nélkül felkacagott.

– Látnotok... látnotok kellett volna Grassach képét! – vidáman rikkantott egyet: – Vigyázz, Grassach! Az én kardom élesebb!

– Mit zagyvál ez itt össze? – kérdezte balról az egyik támogató.

– Én csak egy Grassach-ot ismertem, de az legalább ötven éve halott – súgta jobbról a másik. – Nem tudom, miről beszélhet. Azt hiszem, az lesz a legjobb, ha kijózanítjuk!

A két idegen tekintete összevillant, és Ron Landort a dézsához vonzolták. Egyszerre meglendítették, és bele nyomták a fejét az esővízbe. A részeg kapálózni kezdett, de segítők erősen tartották. Néhány szempillantás múlva kihúzták a vízből. Landorr prüszkolt, krárogott, de csak néhány kapkodó lélegzetet vehetett, mert máris újra visszanyomták a dézsába. Addig ismételtették a torturát, amíg Landorr egy újabb prüszkölés közepette fel nem kiáltott:

– Elég, elég! Már magamnál vagyok!

– Miért iszol, ha nem bírod? – kérdezte megvetően az egyik segítők. Láthatóan zavarta, hogy a részeg miatt az ő ruházata is összevizeződik.

– Nem ismeritek azokat a dolgokat, amiket én ismerek... – suttogetta Ron. – A rowlind pusztákon túli sivatag porát... az északi óceán sós levegőjét... ezek kiszáritják az embert. Szétporlasztják a szívét, hogy nem marad belül más, csak az örök szomjú...

– Figyelj arra, amit kérdezek, idegen! Honnan szerzed ezt a tört?

– Ezt... ezt a tört... nem tudom. Nem tudom, honnan szerzetem, nem tudom, mióta az enyém. De az enyém, az biztosan tudom...

Ron Landorr összerázkódott. Az elméjét emlékek rohanták meg. Hosszú évek emlékei, melyek vele történtek. Olyan emlékek, melyeket legszívesebben örökre kitörölte volna a gondolatai közül, de nem lehetett. És az emlékek minduntalan ugyanoda vezettek vissza. Egy szörnyű, véres ébredésre, nem messze Lel Tessin városától. Akkor azt hitte, hogy nem éri meg a másnapot. Ha arcebéhez ért, megtapinthatta a fogait, s minden egyes érintésre ismételten elindult a vére. Félig ájultan ván-



szorgott be a városba, s ott az első küszöb előtt elájult. De szívóssága legyőzte a bajt. Megérte a napfelkeltét, és azóta még rengeteg újabbat. De hogy a tör hogyan került hozzá, erre nem tudott válaszolni. Az ébredés előtti múltja kitörlődött az emlékei közül.

– Szeretném tudni, higgyétek el! Én is nagyon szeretném tudni!

– Segítünk megtudni, ha megbízol bennünk! – suttogetta jobb oldalról a segítők.

A kocsmá ablakából kiszüremkedő fényben Landorr most tudta először szemügyre venni segítőkinek szürkés arcvonásait. Emberek voltak mindketten, de pár pillanatra a részeg szeme nem tudta megkülönböztetni őket. Szelíd erőszakkal kivonta a jobbát segítők kezéből, s megdörögölte a szeméit. Ahogyan kitisztult a látása, már látta, hogy a jobb oldalon álló férfi szikkadt, erős tartású öregember, míg a baloldali egy harminc év körüli, nagydarab, szakállas fickó, aki a szakállát ember mivolta ellenére jakkar módra, kis bőrszíjakra fűzött tincsekben viselte.

– Az én nevem Then 'Dalor, s ez itt a testvérem fia, Mokoï Tan' Derrosh. És benned kit tisztelhetünk?

– Landorr... Ron Landorr vagyok. Nem tudom, honnan jövök, és nem tudom, merre tartok. Élek a világban, de már ehhez sincsen kedvem. Éveken át kutattam... kutattam magam után. De mostanra minden értelmetlenné vált.

– Mi értelmet adunk az életednek! Feltéve, hogy vállalod ezt!

Landorrban felébredt az óvatosság.

– Miért segítenétek nekem, idegenek? Mi hasznotok lehet abból, ha visszanyerem az emlékeimet?

– Nem akarunk becsapni, Ron. A tör, amelyet az előbb elejtettél a fogadóban, egy olyan személytől származik, akivel személyes elszámolnivalónk van. A nyomára kell bukkannunk. De egyet biztosan tudunk: az a

személy nem te vagy. Segíts nekem, Ron Landorr! A testvérem, ennek a férfinak az apja... az ő halála miatt üldözzük azt a valakit. Az a tör a gyilkosé!

Landorr felemelte a kezét, s ezzel megálljt parancsolt két társának is. Gondolkodnia kellett. Nem tudta, a tör hogyan került hozzá. De valahogy úgy érezte, már időtlen idők óta az övé. Talán csak egy hasonló törről van szó. Mégis... mégis csábítóan tűnt az ajánlat. Ez a két férfi segít neki, hogy a múltjához jusson. Cserébe megkapják azt, aki a tör korábban volt. Jó üzletnek látszott.

– Nem tudom miért, de hiszek nektek. Rendben van.

A két férfi feszültsége érezhetően felengedett. A fiatalabb lelkesen hátra veregette Ront, míg az idősebb a kezét szorongatta.

– Mondd meg, mikor és hová indulunk, s mi ott leszünk a találkozón! – örült az idősebb. De Landornak volt még egy feltétele:

– Ne olyan sietősen, Társaim! Ha már együtt indulunk kalandozni, akkor az indulás előtti estét is töltjük együtt! Ebben a fogadóban igencsak jó a sör! Igyunk meg közösen néhány kupával! – majd az idősebb férfi elboruló tekintetét meglátva még hozzátett. Higgyétek el, nem fogom magam részére inni.

2.

Vágy.

A gyomrába hatolt, és egyre feljebb húzódott, hogy végül már izzott tőle a szíve, és a könnyek csurogtak az arcán a fizikai kintől. Nem tudta pontosan, mire vágyódik, talán egy asszony szerelmére, vagy régen elvesztett családja után, de az érzés olyan erővel markolt belé, hogy úgy érezte, valamit tennie kell.

Hirtelen mozdulattal felült, és kését az előtte térdeplő alak torkához szorította.

– Várj! Then 'Dalor vagytok! – súgta az illető. Ron Landorr megrázta a fejét, és száraz hangon vetette od

– Ha élni akarsz, máskor ne próbáld meg így a közlemben settenkedni!

– Csak fel akartalak kelteni, harcos! Megvirradt, és Lel Tessin kapuit megnyitották. Most már be tudunk menni.

A kocsmai találkozás óta eltelt időben Landorr és két társa Lel Tessinbe tartott. Abba a kereskedővárosba, amelytől nem messze Ron annak idején magához tért. Hajót béreltek Ragnan-kordban, azzal csorogtak le a Beltenger partvidékén ideig. A harcos remélte, hogy a városban valami nyomra bukkan, amely segít kideríteni a múltját. És remélte azt is, hogy az ismerős vidékeken, melyeken azóta valami miatt csak gyorsan, rossz érzésekkel a szívében haladt keresztül, most megnyílik talán az emlékezete is. Elmúlt este érkeztek meg Lel Tessin alá, olyan időszakban, amikor a város kapuit már

zárra tartják. Letáboroztak hát kívül, s várták a kürt búgó hangját, ami azt jelzi, hogy a hatalmas kapuk megnyílnak újra.

A város utcái meglepően tiszták voltak. Then 'Dalor némi útbaigazítást kért egy helyi halsütőtől, akinek fehérre mázolt bódéjából már az ég felé kanyargott a frissen süttött hal finom illata. Ron vett magának egy halat, és egyik kezéből a másikba dobálva hűtötte le, míg ehetővé nem vált. Beleharapott, élvezte a remek ízeket, hiszen a hajón ez ideig inkább csak íztelen szárított húsokon éltek, aztán követte a társait, akik valami vegyesboltot kerestek. Megcsappant készleteiket kellett kiegészíteni újabb adag szárított hússal, vízzel, tűzszerszámmal, és még számos más aprósággal, melyek hiányát erősen megérezték volna a városban kívül.

Then 'Dalor megtalálta, amit kerestek. A bolt nem volt nagy, de a legszükségesebbeket meg tudták vásárolni. Már a fizetésre került sor, amikor Ron hirtelen ötlettől vezérelve elővette a kis tört.

– Mondd csak, boltos uram, ismerős-e neked ez a tör? Vagy láttál hasonlót valaha?

A vegyesbolt tulajdonosa, egy sötét képű sinnar, kézbe vette a remek művű tört, és vizsgálgatni kezdte. Then 'Dalornak nem tetszett, hogy közben kis füttöökkel mutatta be elismerését.

– Ez igen, idegen. Gyönyörű darab. Ha azt mondanám, hogy rowlind, hazudnék neked. A rowlind elfek kézműves termékei szépek, nekem kicsit túl kacskaringósak is, ha érted, mire gondolok. De ez itt... ez egészen más.

– Ismerős? – kérdezte türelmetlenül Then 'Dalor.

A boltos újbabbat füttentett, megforgatta a fegyvert, egyensúlyozott vele a tenyerén, csodálva annak tökéletes súlyelosztását, aztán szemmel láthatóan fájó szívvel adta vissza Landornak.

– Nem, sajnos nem. Még sohasem láttam ilyet.

Tan 'Derros, a jakkar szakállas fickó, ritkán szólt, de ezúttal okosságot kérdezett.

– Hé, boltos uram! Nem ismersz valakit, aki segíthetne nekünk?

– Hmm... a sógoromnak fegyverüzlete van, itt nem messze, két utcával arrébb. Nem, ő nem ért az ilyen jószágokhoz, de van neki egy beszállítója... igen, az biztosan tud segíteni, már ha most a városban van. Menjete, és kérdezzétek őt. Mondjátok, hogy Yakies küldött titeket.... Hé várjatok! És a fizetés??



Kicsivel később Than 'Dalor még mindig a boltos szemtelenségén füstölgött.

– Milyen drágán mérte a portékáját az uzsorás disznaja! Ragnan-korban ezt fele áron megkaphattuk volna!

– Hagyd el, 'Dalor! Ha a sógora segíteni tud nekünk, akkor megérte az a pár kiadott ezüstpénz.

– Igaz, Ron. Ez lesz az a bolt?

Az volt az. A sógornak jobban ment. Nagyobb, takarosabb boltba lépett be a három kalandor, ahol egy kis asztalon még friss vízzel is szolgáltak a vendégeknek. Nem véletlen, hogy a bolt előtt vén koldus ült, akinek csontos, szikár lábán majdnem átesett a figyelmetlen Tan' Derrosh.

– Tűnj el innen! – ugrott ki a bolt ajtaján egy segéd.

Meglökte az öreget, aki megbabonázva meredt Ron Landorra. A férfi nem vette észre az ámuló tekintetet, mert figyelmét lekötötte a fegyverbolt kínálata.

– Takarodj! – replikázott a segéd, és a szerencsétlenül elbicegő vénember után dobta annak botját.

El is találta, mert a koldus felvinnyogott. A segéd nem ügyelt rá, mert máris kezét a kötényébe törölgetve sietett be a boltba. – Mivel szolgálhatok, jó uraim?

– Yakies küldött ide minket.

– A jó öreg Yakies! – szólalt meg egy hang, és erőteljes, izmos férfi lépett a helyiségbe. Hasonló kötényt viselt, mint a segéd, s ez utóbbit egy kézmozdulattal elküldte. A fiú értett a szóból, és hátra sietett, az üzlet raktárába. – Miért küldött hozzám az én remek sógorom benneteket? Valami különleges fegyverre van szükségetek?

Nagyon sok civilizált városban vezettek be különféle tilalmakat bizonyos fegyverek, eszközök forgalmazásáról. Lel Tessin uralkodója, a bölcs Seran del Lairas, különösen tiltotta az „embertelen” fegyvereket. A tilalmak azonban csak arra szolgáltak, hogy áthágyják őket. Lel Tessin lakóinak a tehetősebb rétege szívesen nézett tiltott rabszolga viadalokat. Ezek nem is hasonlítottak azokhoz a cirkuszi játékokhoz, amelyeket a bölcs uralkodó rendezett időnként, különleges alkalmak felejtethetlenné tétele céljából. Itt, ezeken a brutális tiltott küzdelmeken a lényeg a minél több kitépett bél, kinyomott szem és egyéb borzalmak voltak. S egy ilyen viadal elképzelhetetlen lett volna bélnyúzó, szemhorog vagy toroktépő nélkül. Yakies sógora minden bizonnyal ilyenek forgalmazásából rendezte be olyan takarosan a boltját.

– Nem, nem fegyver kell nekünk, hanem információ – válaszolta Landorr, és elővette a tört.

Yakies sógora nem füttyögött. Ő hümmögött.

– Hmmm. Szép darab. Hmmm. Talán rowlind munka lenne? Hmmm. Nem tudom. Az kellene, hogy megvárjátok Griffist. Hmmm. Igen, ő fog tudni segíteni. Hmmm.

– Meddig kell várnunk erre a Griffisre? – kérdezte idegesen Than 'Dalor. Az utóbbi időkben hallott sok fütty és hümmögés idegessé tette, maga sem tudta talán, hogy miért. – Sietős lenne a dolgunk.



– Nem kell tovább várnotok! – hallatszott egy mély hang az ajtó felől. És az üzletbe belépett Griffis.

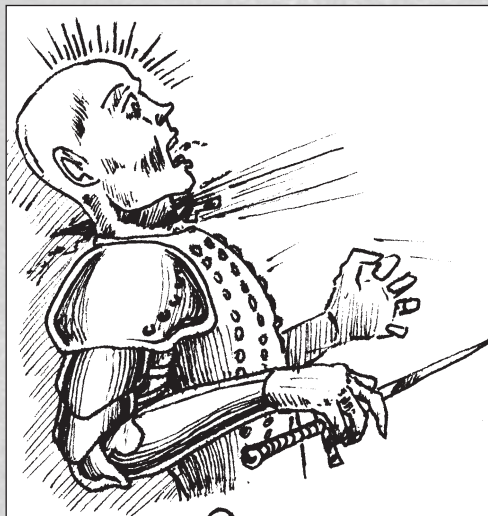
Ilyen figyelemreméltó kregg-dornot még sohasem látott Ron ezelőtt, pedig sok tájon megfordult, és rengeteg különféle figurával találkozott már. Griffis magasabb volt egy átlagos kregg-dornnál, le kellett hajtania a fejét, hogy beférjen az ajtón. Az alsó ajkából kiálló agyarei vagy aranyból készültek, vagy arannyal voltak bevonva. Két felső, kisebb tépőfogát vörösre festette. Egész ruházata ugyanezeket a színeket követte. Akár nemes is lehetett volna, mert selyempökönyt viselt, de bőrének sötét színe elárulta, hogy nem valami palotában éli az életét. Néhány heg és forradás az arcán és széles alkarján pedig azt is sejtette, hogy ez az élet nem lehet unalmas.

– Mit akartok tőlem? – kérdezte Griffis.

Landorr mindenféle magyarázat nélkül nyújtotta át neki a tört. Griffis se nem füttyentett, sem nem hümmögött. Néma elismeréssel a szemében szemlélte meg a kis tárgyat. Ő is megforgatta, kiegyensúlyozta a tenyerén, mint nemrégiben Yakies. Feldobta, a pengéjénél fogva, dobáskészen kapta el, aztán az uja hegyén táncoltatta a fegyvert. Végül alaposan áttanulmányozta a tör pengéjé-

be vésett ismeretlen rúnákat. A vizsgálat végétével alig hallható sóhajjal adta vissza Ron Landorrnak.

– Szép. Nagyon szép. Az én népem gyönyörű darabokat készít. Talán hallottátok már, hogy még a kényes rowlindok is szívesen vásárolnak tőlünk. De ilyet még nem láttam. Az bizonyos, hogy nagyon régi. Én még



olyat is mondanék, hogy talán az Összeomlás előtti időből származik.

– Kadmon segíts! – nyögte színpadiasan Yakies sógora. – Olyan értékes lenne ez a fegyver?

– És mit tudsz leolvasni azokból a rúnákból? – kérdezte Landorr.

– Nagyon... nagyon nehezen olvasható. Talán „ajándék”. Vagy „áldozat”. Valami hasonló lehet. Hasonlít a rowlind írásához, de mégsem az. Honnan szereztétek?

– Találtam – mondta zárkózottan Ron. Griffis elértette a szűk választ.

– Végül is a te titkod, idegen. Egy ezüsttel jöttök nekem az információért.

No, erre Then 'Dalor mordult fel.

– Ez a pár szó egy ezüstöt ér? Azt hittük, Yakiesre tekintettel csak kapunk néhány ingyen jótanácsot!

– Ha hinni akarsz, idegen, menj valamelyik templomba! Én pénzből élek, és az időm is pénzt ér. Nem pazarlom feleslegesen.

Then 'Dalor intett a szemével, és a jakkar szakállas Tan' Derros kifizette az összeget de úgy, mintha a fogát húznák. Griffis elégedetten pörgette meg a levegőben az érmét, aztán elkapta, és Landorra kacintott. – Üdv nektek, idegenek, nekem most mennem kell! Vár a munka! – azzal elsétált az üzlet raktára felé.

Ron Landorr és két társa rövid megbeszélést tartott a bolt előtt. Ron, aki szinte megújult, mióta a társai rá-

találtak a „Dühös Darázs”-ban, s azóta egy kortyot sem ivott, azt javasolta, hogy üssenek szállást Lel Tessinben. Hajnalban pedig induljanak tovább, és keressék meg azt a helyet, ahol annyi évvel ezelőtt a harcos magához tért. Talán ott feltulul néhány emlék. Then 'Dalor egyetértett, és úgy látszik, 'Derrosnak nem volt beleszólása az ilyen ügyekbe. Kerestek hát egy fogadót. Egyiküknek sem tűnt fel, hogy a vén koldus, akit a fegyverbolt segédje üldözött el nemrégiben, végig a nyomukban volt.

3.

Álmok.

A lény feje annyira közel került hozzá, hogy érezte a bűzös leheletét. Éles fogak villantak fel, alig pár arasznyira a torkától. A legborzasztóbbak mégis azok a szemek voltak. Emberi szemeknek látszottak, érzés nélküli, vakon a világba meredő pillantással. Sem düh, sem a zsákmányszerzés öröme nem tükröződött bennük. Csak a közöny.

Undorodott a lény testétől, mégis egészen közel engedte magához. Más esélye nem volt arra, hogy megölje. Két emésztőnyáltól sikamlós kar ölelte át, s ahol a bőréhez érték, piros, fájó sebeket hagytak maguk után. Érezte, hogy a lény hosszú, ízelt harmadik karja, amelyik a hátaból nőtt ki, átcsap a sima, szőrszálak nélküli fej fölé, és az ő torkát keresgéli. Cselekednie kellett. A füle alá döfött a vékony, kicsi késsel, és minden erejét megfeszítve húzni kezdte a pengét, végig a pikkelyes nyakon. A lény felülvoltott a fájdalomtól, de a szemei továbbra is kifejezéstelenek maradtak. Elengedte áldozatát, s néhány pillanatra csak állt ott, mindhárom kezével kalimpálva, talán az egyensúlyát kereste. Aztán belezuhant a vízbe.

Ő csak most nézett a tóra, amelynek a partján a küzdelem zajlott. Felkiáltott az iszonyattól. A tó víze helyén élő, tömény vér ringatózott, melyet a most megölt teremtmény vére tovább táplált.

Neszt hallott balról. Oda nézett, de nem bukkant elő újabb lény. Lassan végigsiklott a tekintete saját magán, és elszörnyedve látta, hogy bőrének piros, fájó sebei megkeményednek, és pikkelyekké válnak. Újra hallotta a neszt. Ez biztosan...

Felpattantak a szemei, és némán fülelt a sötétben. Tisztán hallotta maga mellett két társa hortyogását, de azon felül mást is. Nesztelen, lopakodó lépéseket a lépcsőn felfelé. A hosszú évek tapasztalata, mióta a világot járta, megélesítette az érzékszerveit. Azonnal megállapította, hogy legalább öt vagy hat férfi közeledik a szobájukhoz. Megbökte Then 'Dalort, aki az első érintésre felriadt. Nem volt olyan tapasztalt kalandozó, mint Ron Landorr, de érzékei azt súgták, csendben kell maradnia. Ron a vadonban elterjedt jelekkel mutatta, hogy öt vagy hat férfi közeledik a szobához, de Then 'Dalor értetlenül nézte a mutogatást.

– A szobánkhoz közelednek – súgta Ron Landorr.

Ezt már megértette a másik, és óvatosan felébredtet-
te társát is. A szoba a fogadó emeletén, a folyosó legvé-
gén volt. Ablaka egy szűk sikátorra nyílt. Then 'Dalor
máris intett társainak, és néhány mozdulattal leemelte
az ablakról a keretet, amire a szél ellen védő marhahó-
lyagot feszítettek. Már lépett volna ki, amikor lentről fojt-
ott kiáltás hallatszott, majd a férfi feje mellett egy vé-
kony nyílvevő állt bele az ablakkeretbe. Ugyanabban
a pillanatban durva kezek tépték fel a szoba ajtaját, és har-
cosok lepték el a helyiséget. A kezükben villogó fegyver
elárulta jövetelük célját. Az első késsel a torkában végez-
te, melyet Tan' Derros dobott belé. A második rávetette
magát Ronra, ám a kalandozó előkapta rövid kardját, és
vagdalkozni kezdett. Tan' Derros kezét újabb kés hagyta
el, s az most is pontosan célba talált. Harmadik dobásra
azonban nem volt ideje, mert a támadók egyike, egy
nagydarab jakkar, megragadta a férfit, és ledöntötte a lá-
báról. Egymás torkát markolászva gurultak ide-oda a föld-
dön. Then 'Dalor a sarokba szorult, hajlékony pengéjé-
vel verte vissza a rátámadó shograt zsoldos támadását.
Landorra jutott a munka nagyobb része. Két sinnar pró-
bálta levágni őt, de Ron kardja úgy pörgött maga körül,
mint valami motolla, csillogó falat vont a kalandor köré,
és nem engedte közel a támadók pengéit. Most a törrel
akasztott meg egy csapást, és ugyanakkor a másik kezé-
ben tartott rövid karddal lemetszette egyik támadója fü-
lét. Az felvinnagott, és kezét a sebre tapasztva a falhoz
tántorgott. A másíknak egyedül nem lehetett esélye a sok-
kat látott Ronnal szemben. A férfi nekifeszítette a kardját
a másik fegyverének, és a testével a falhoz nyomta a pá-
ni rémülettel menekülni igyekvő fickót. Bal keze szinte
észrevehetetlenül felemelkedett, és a tör lecsapott. Nem
foglalkozott tovább az összecsukló ellenféllel, hanem a
levágott fülű felé lépett. Az rémült üvöltéssel rohant ki a
szobából. Kintről hangos parancsszavak hallatszottak, s
a következő pillanatban a shograt zsoldos már ugrott is
kifelé az ablakon. A jakkar követte példáját, magával vite
az ablakkeret egy részét is. Amilyen hirtelen elkezdő-
dött, olyan gyorsan fejeződött be a küzdelem. S a sokat
tapasztalt szobát ezúttal Lel Tessin város őrsege özönlöt-
te el.

– Mi történt itt? – kérdezte az őrparancsnok, aki csak
akkor lépett be a szobába, mikor emberei már biztosí-
tották a terepet. Ron Landorr letörölt egy verítékcsep-
pet az arcáról, és azután válaszolt.

– A ti biztonságos városotokban megtámadtak min-
ket.

– Hmmm – mondta az őrparancsnok, mire Landorr-
ban és két társában szinte egyszerre rémlett fel, hogy ez
a fickó nem rokona-e Yakies sógorának, az állandóan
hümmögő fegyverboltosnak. – És ugyan miért támadtak
volna meg benneteket? Adósságot csináltatok?

– Nem.

– Akkor megszóktattetek valami leányzót?

– Nem, azt sem.

– Valami régi ügy? Leszámolás?

– Nem hinném. Jómagam nagyon régóta nem jártam
erre. És két társam szintén nem.

– Hmmm. Akkor rablótámadás lesz. Mostanában
nem történt itt ilyesmi, de hát bármikor előfordulhat, hi-
ába küzd ellene a városi őrség. Javasolom, vigyázzatok az
értékeitekre. – Az őrparancsnok körülnézett a szobá-



ban, tekintete a pórul járt rablóra tévedt. – Ezt vigyé-
tek! – intett az embereinek, azzal kimasírozott a csata-
térré vált szobából.

– Lenne néhány szavam a kocsmároshoz! – mondta
halkan Landorr, amikor a katonák elhagyták az ivót.

Lesiettek, de odalent senkit sem találtak. A tulaj még
időben elhagyta a sülyedő hajót. Ron, vállalva a ve-
szélyt még az utcára is kiment, de a kocsmárosnak se hí-
re, se hamva nem volt. A férfi nyugodtan körülnézett,
aztán a kocsmával szemközti ház kapualjából előranga-
tott egy alakot.

– Kémkedsz utánunk? – kérdezte szigorúan.

– Neem, uram – válaszolta rémületen a koldus.

– Dehogynem. Láttalak tegnap is. Állandóan utánunk
koslattál. És most odabent szépen elmeséled majd, hogy
miért. Mert ha nem ... – tette hozzá, és fenyegetően meg-
rázta a vénembert. Az rémületen nyögött fel:

– Ugye az apád nyomában jöttél ide?

Odabent az üres kocsmában Tan' Derros megpisz-
kálta a tüzet. Then 'Dalor öntött némi italt pár üres ón-
kancsóba, aztán leült ő is Landorr, meg a vén koldus
mellé. Úgy választották meg a helyüket, hogy ha a táma-
dóiknak eszükbe jutna visszatérni még ezen az éjjelen,



akkor ne tudjanak váratlanul támadni. A koldus nyelvét nehezen oldotta meg az ital. Hosszan bámult a tűzbe, s csak Landorr ismételt faggatására kezdett bele a történetbe. Ahogyan beszélt, egyre halkabbá váltak szavai, mintha szégyellné, amit társaival együtt valamikor rég-es-régen cselekedett.

– Szörnyű... szörnyű gaztettet vittünk végbe akkor. Azt hittem, el tudom felelteni, de nem sikerült. Azóta egyetlen éjszakán sem tudtam úgy álomra hajtani a fejem, hogy ne álmodtam volna apáddal, meg azzal a borzalmas éjszakával...

Felnézett, s ahogyan Landorra pillantott, megremegett. Csak nehezen tudta elvonni a férfiról a tekintetét. Kőhécselt, aztán ivott egy korty bort, és folytatta:

– Öten... öten indultunk el akkor. Az apád ötlete volt. Akkoriban nem messze a városfalról, állt egy kis ivó. A tulajdonosát mi csak Patkányörtének hívtuk, mert a bajsza leginkább arra formázott. Oda jött be az apád. Ott ültünk négyesben, Jochen, Grassach, a fiatal Millfred és én.

– Grassach... – suttogta Landorr. A szemei előtt megjelent egy kép, halványan. Egy tisztás... aztán ahogyan jött, el is tűnt a látomás. – Folytasd! – zörrent rá a koldusra. Az apátóvázva folytatta:

– Az apád ruhája szakadt volt, több helyen véres, maga az ember éhes és szomjas... de a szemében az elhárító tüze égett. Társakat keresett a vállalkozásához. Megtudta, hogy a hegyekben egy titokzatos helyen arany van... sok arany. Nem sokat beszélt a helyről, de elének dobott egy érmét. Még sohasem láttam ahhoz hasonlót. Nagyon szépen kimunkált aranytallér volt, igazi műretek. Apád azt mondta, ahonnet ez származik, van ott még sokkal több is. Persze hogy vállaltuk az utat mind a négyen. A kis Millfred annyira lelkes lett, hogy mindannyiunknak fizetett egy rundót. Szerencsétlen kölyök, akkor mulatott utoljára életében...

Az kocsmá ajtaja megnyikorodt. Mind a négyen arra kapták a tekintetüket. Ron kezében szinte varázsütésre jelent meg a kardja, s Tan' Derros dobótőrei is előkerültek. Ahogyan az alkotmány kinyílt, valamennyien felkészültek rá, hogy a harc folytatódhat. Csörrenés hallatszott, és a következő pillanatban a városi őrség tagjai ismét előzönlöttek a fogadó. Az őrpáncsnok szemmel láthatóan semmit sem bízott a véletlenre. Újra csak akkor lépett be, mikor emberei már az egész kocsmát felügyelték.

– Rossz híreim vannak számtokra, idegenek! – kezdte. Szeme páncsolóan villant, s tíz katoná-

ja egyszerre rántott kardot.

Ron Landorr tekintete kibúvót keresett, de esélyei nagyon rosszak voltak. A kocsmá ajtaja és ablaka is messze feküdt tőle, és érezte, hogy a harc is kilátástalan lenne. Tétlenül kellett hát várnia, mit akar velük a kato-

– Tudjátok, régen volt már erre ekkora csetepaté. Alapjában véve békés város ám a miénk! És ha rajtam múlik, akkor hosszú ideig nem is lesz itt ilyen összetűzés, arra mérget vehettek. Szóval parancsot kaptam a legfelsőbb helyről – itt a kezével a kocsmá plafonja felé bökött, bár mindenki tudta, hogy onnan biztosan nem kapott semmiféle parancsot –, hogy toloncoljalak ki benneteket Le'l Tessinből. Nem szeretjük itt a magatok-fajtákat. Gyertek velem!

A katonák kivont kardokkal álltak. Landorr megpróbálta végiggondolni a lehetőségeket. A városkapukon kívül minden bizonnal vártak rájuk az éjszakai támadók. Odabent a szobában harcoltak hárommal, de legalább egy ijáznak is lennie kellett, aki lentről majdnem eltalálta Then 'Dalort. Persze az is lehet, hogy többen vannak. És ami legalább ennyire fontos: meg kell tudnia a történet végét a vénembertől. Megragadta a vénség csuklóját. Az felvinyogott.

– Mit akarsz Lontastól? Hagyd békén, és gyere velem, te is, meg a társaid is! – csattant az őrpáncsnok hangja.

– Szép történetbe kezdett bele az én vén barátom – fuvalázta Landorr. – Csak ezt szeretném végighallgatni. Ugye, öregapó, te sem bánod, ha a kapukon kívül még végighallgatjuk a mesédet?

A koldus mellett állt Then 'Dalor. Úgy, hogy az őrség tagjai ne vehessék észre, kis tört nyomott a vénség oldalához. Szándékosan durván, hogy a fegyver éle belenyomódott a koldus bőrébe.

– Veletek megyek én is – nyögte Lontas.

– Mit bánom én! – dörögte az őrpáncsnok. – Csak

DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

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

FIGYELEM!

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

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

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

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2002. ÁPRILIS 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 LEHETŐSÉGET VAN:

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

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

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

4+1 AKCIO VÁSÁROLJ 4 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET

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

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

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

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

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

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

BATTLETECH REGÉNYEK

Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
✓ Robert Thurston: Várnév	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 ura	1298	1230	1100

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA

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

EGYÉB REGÉNYEK

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

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

J. GOLDENLANE KÖNYVEI

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

JANET EVANOVICH

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

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT

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

SHADOWRUN REGÉNYEK

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

Robert N. Charrette:

Tom Dowd: Az éjszaka markában	1098	1040	930
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	950	850
Jól válaszolj meg az ellenségeidre! (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

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

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

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

EARTHDAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágódás 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: Rémálmok városa	1198	1140	990

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

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

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI

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

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

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

EGYÉB KIADÓK KÖNYVEI

Vámpírok bálja	3780	3600	3200
Káosz szerepjáték	3990	3790	3390

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

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

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

Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei

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

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	990	940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	990	940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	1090	1040	930
Richard E. Dansky: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	1090	1040	930
Robert Weinberg: Út a pokolba	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930

Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
--	------	------	------

Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	1190	1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930

Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	1090	1040	930
---	------	------	-----

AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	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
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	1190	1130	1010

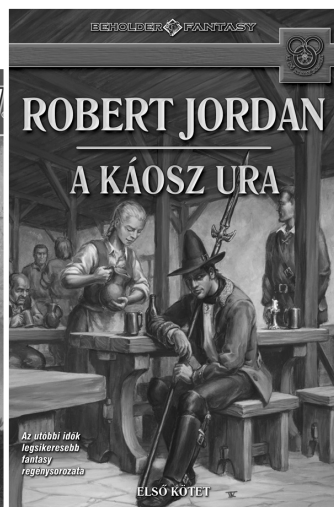
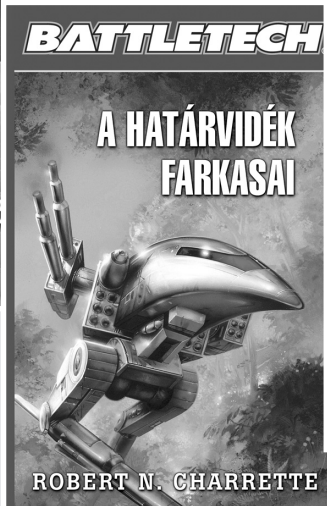
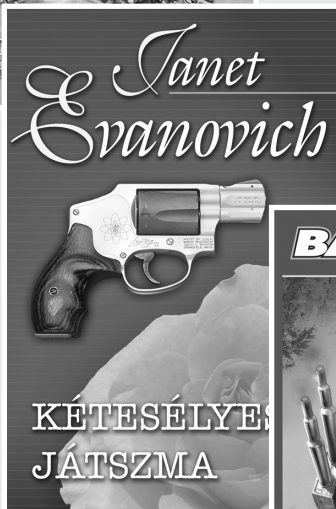
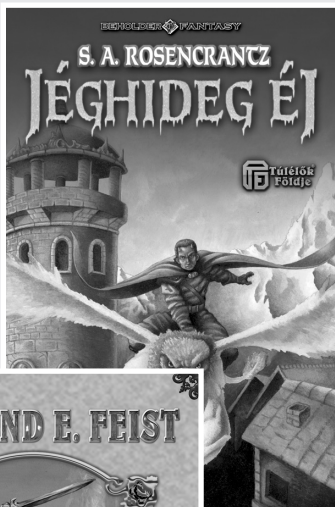
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	1290	1230	1100
---	------	------	------

R. A. Salvatore: pap ciklus

Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1000
A káosz átka	1190	1130	1000

LEGEND OF THE FIVE RINGS

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



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: Mestervízsga	1190	1130	1010
-----------------------------	------	------	------

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:

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

HATALOM KÁRTYÁI

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

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

A föld síkja	200
A levegő síkja	200
Zén 2. expedíciója: Árnyékvölgy	250
Zén 2. expedíciója: A romlás mocsara	250
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	250
Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	250
Zén 2. expedíciója: A feledés torya	250
Zén 2. expedíciója: Vérmező	250
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

Az Invázió és a Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétellel 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 megjelenőt küldjük el helyette.*

ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

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

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

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

TERRY BROOKS

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

J. R. R. TOLKIEN

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

ROBERT JORDAN

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

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

TERRY GOODKIND

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

TERRY PRATCHETT

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

RAYMOND E. FEIST

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

KOMBÓK

GÓLEM PAKLI, AVAGY LE A PARTIZÁNKODÁSSAL!

ELŐSZÓKÉNT

A gólem pakli creje – persze Enkalán kívül – bármilyen meglepőnek is tűnik, a gólemekben rejlik. Ezek a gólemek nagy átlagban relatív olcsóak, vagy kijátszási feltétellel jönnek játékba, vagy „kisebb” hátrányuk van. Ennek ellenére ők képviselik a paklinkban az ütőerőt – na persze egy gólem pakliban ki más képviselhetné –, de itt az ütőerőn van a hangsúly, ami nem is kicsi, hiszen átlagban a 3-4 sebzéspontra eléri és hasonló, vagy nagyobb védekezéssel rendelkeznek – tehát nem sorolnám az apró lények családjába őket. Na ezekből a gólemekből kell minél többet a játék elején az asztalunkra szórni, ezzel elérve ellenfelünk halk, bosszankodó, morgó motyogását, ami ellentétben a negatív leírással, mondhatni zene lesz füleinknek. Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetem, hogy egyik játékosnak sem okoz magában elfojthatatlan boldogság érzetet az, ha lapjai átlagosan a negyedik körtől, vagy a legjobb esetben a harmadik körtől +3 VP-be kerülnek. Ráadásul úgy, hogy ellenfelének – azaz nekem – ez az előny semmi hátrányt nem okoz, és kényelmesen pakolhatom ki lapjaimat, amire ő ugyan reagálhat, ez a veszély fennáll, de az neki már jó eséllyel +VP-be fog kerülni. Ha ellenfelünk a játék elején nem tud közbeszólni, akkor a fent leírtak lépnek érvénybe, és egy mondhatni könnyű játék után állhatunk fel az asztaltól.

Előszóként ennyit, most pedig lássuk, hogy miként is áll össze egy kerek egésze a gólem pakli, mintha mi építenénk egy új gólemet, ami a többi „próból” áll össze.

A PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Mindenek előtt kezdeném az *Örült Enkala, az animátor* nevű követő lappal. E nélkül nem igazán tudom elképzelni a gólem paklit, és ha már ebben a sorrendben haladok mielőtt a gólemekre térek megemlíteném az *Ósi rúna* nevű szabálylapot. Ez ugyan elhanyagolható, nélküle is tökéletesen működőképes a pakli, azonban ha valaki 30 ÉP-s szabálylappal játszik úgy az életben nem fogom leamortizálni a fennmaradó 14 ÉP-jét, és elkeseredéssel tölt el, ha olyan pakli ver meg,

ami a verseny végén sokkal mögöttem végez – eddigi pályafutásom során erre már volt egy-két alkalom. Ajánlom továbbá azért is a rúnát, mivel egy *A fókusz meglelésével* játszó pakli könnyedén elverhet, mivel őt nem zavarja a drágítás. És van még egy a nagy kedvencem – persze nem csak azért, mert ezzel is nyertem versenyt – a *Bűvös erdő* pakli, ami nem enged kiéppülni a játék elején, neki viszont elég lerakni egy kontroll lényt, amivel terrorizálni tudja az én lényeimet.

Akit nem sikerült meggyőzőnem a rúna használatáról, mert ők jobbnak érzik a plusz egy lap hullást, azoknak szól ez a rész – a többieknek nem kell elolvasni. Nem éri meg a rizikót a plusz egy lap, mivel ami kell, azt úgyis kikeresem egy varázspontért, mert ugye erre való a követő, és azt se felejtjük el, hogy ez az első látásra ablakon kibotott varázspont azonnal megtérül, ha lerakjuk a kikeresett lényt, amint ellenfelünk kijátszana egy lapot, hiszen ennyivel drágábban játszhatja ki azt. Továbbá megjegyezném, hogy olyan sok lapot már nem fog kijátszani, ha egy-két gólemem lent figyel.

A követő és a szabálylap kivésése után térjünk rá a létsíkokra, hogy a véleményem szerint kialakult sorrendet kövessük. Na létsík az nem kell! Legalábbis nem ebbe a pakliba, és nem alapból. Nincs szük-



ség létsíkra, így máris jöhetnek a pakli gerincét képező lények és varázslatok.

Ezt a paklit két szín alapozza meg – persze ha a Bufát nem számoljuk – a Fairlight és a Tharr. Fairlight, mert ott van az *Acélgólem*, ami olcsóbbá teszi a többi gólememet, valamint segítséget nyújt a kijátszási feltétellel rendelkező gólemek asztalra helyezéséhez. Szintén ebben a színben harcol oldalunkon a *Vasgólem*, ami 1 VP-ért jön ki barátja segítségével, majd ezek után 2 VP-ért leszed egy célpont lapot, továbbá ami nagy előnye, hogy ez a célpont jelző is lehet, aminek a leszedésével sokszor vért izzadva kell megküzdünk.

A másik szín a Tharr, ami a *Gólemgyurmázás* miatt szükséges. Ezzel a varázslattal nem ritka a 10 fölötti sebzés. Ez a sebzés nem egy lehetetlen feladat, ha lent van a már említett Bufa színekben küzdő *Gyémántgólem*, ami arról híres, hogy mágikusan és nagyot üt, mágikusan és nagyot véd, kettőt büntet, ja és a lényeg: négy csont van benne!

Zsipsz – zsupsz elmondtam a pakli lényegét, jó játékokat minden versenyzőnek!

Egye fene azok kedvéért, akik nem tudják kitalálni a pakli folytatását elárlulom, hogy véleményem szerint mi az ami még kell ahhoz, hogy amint azt említettem, felépítsük a saját „Gólemünket”.

Nos mivel eddig négy lapot említettem, így könnyű kiszámolni, hogy $4*3=12$ lap szerepel a pakli listánkban. Mivel ez a 12 közel sem 45 és kétem, hogy egy kontroll pakli ne akasztaná meg a számításainkat, ezért szükség van még a további $45-12=33$ lapra, mivel elképzelhető, ha netalán-tán valami csoda folytán nyernénk ezzel a 12 lapos deck-kel úgy a gonosz ellenfelünk megóvna.

Lássuk hát mit is kell még tartalmaznia a paklinak – mivel folytassuk a „Gólem” építését? Mindenekelőtt az első sorban említeném *A gyenge erejét* és hűséges társát *Az erős gyengéjét*. Igaz ugyan, hogy a középjáték során erősen korlátozott a használhatóságuk – és ezért ódzkodik tőlük sok játékos – azonban a játék elején onnantól, hogy ellenfelünk meglátja a követőnket, igyekszik a keze tartalmát minél hamarabb az asztal sík felületére helyezni, vagy az általános és azonnali varázslatait kijátszani. Amennyiben ez így történik – és miért ne történe így, hiszen ha az ember azt látja, hogy a lapjai rövid távon dráguló alakot öltenek, igyekszik, mint azt már említettem, keze tartalmát... – és a fent említett lapok közül a szükséges lap a kezünkben van, úgy a szokásos gondolkodó, komor arcunk rövid távon mosolyra gör-

bül, hiszen már az elején fejünkbe nyilall a gondolat, hogy hoppá varázspont előnybe hajszolt az ellenfél. Ráadásul ez nem csak nekünk fog feltűnni, hanem ellenfelünk fejében is megfordul ez a gondolat, csak nem tölti el az a vidámság, ami minket. Ez a varázspont előny a játék során még tovább fokozódik, amikor már egy-két gólemet játéka hoztunk, és ezután ellenfelünk egyre lehetetlenebb helyzetben érzi magát, köszönhetően követőnknak.

Ha már így szóba jött a követő következő szükséges lap a *Láncvillám*, hisz megfordulhat oktondi ellenfelünk fejében az is, hogy leszedje a követőt így ő 4 ÉP-ben marad és a *Láncvillámmal* rövidre zárjuk a játék kimenetelét.

Na de ne ugorjuk át a gólemeket, hiszen 9 abból is kevés, még ha ki is lehet őket keresni. Válasszunk *Pirit gólemet* – ezt később indokolom meg –, valamint *Ösgólemet*, ami azért is jó mert a 3 komponens, ami kinyerhető belőle 4 plusz sebzést ad a gurmázásnak, továbbá passzívan nem kerülhet ki a játékból, így a következő körünk elején első cselekedtünket meghatározza a gurmázás kikeresése, majd kijátszása, ami előtt nem tudja ellenfelünk leszedni a mi kis aranyoskánkat.

Paklink jelentős részét alkotják az erőforrás lapok, hiszen sárgából akad egy kevés, és a 3 lappal kezdés enyhén szólva kissé sovány. Itt említeném meg az *Energizációt*, ami visszaadja a varázspontunkat meg egy kicsi pluszt; a lapunkat, meg egy kicsi pluszt. A *Bahn szolgálja*, 3 VP-ért és 3 ÉP-ért ad 3 lapot és jó esetben 2 komponens. Itt térnek vissza a *Pirit gólemre*, aminek már így sem nehéz a kijátszási feltételének teljesítése, még ha ellenfelünk nem is játszik a részünkre szörnykomponens termelő lényvel. Végül a *Kalmárok italát*, amit jó kombó *Bahn szolgálával* behúzni. Nem ide tartozik, de itt említeném meg a *Visszatérés a túlvilágról* nevű lapot,



- A PAKLI:**
- Szabálylap: Őri rúna
 Követő: Enkala,
 az őrült animátor
- 3 Acélgólem
 3 Vasgólem
 3 Gyémántgólem
 3 Ősgólem
 3 Gólem gyurmázás
 2 Piritgólem
 2 Kalmárok itala
 3 Bahn szolgálja
 3 Energizáció
 3 A gyenge ereje
 3 Az erős gyengéje
 3 Majd legközelebb
 3 Megszakítás
 3 Hatalom torzulása
 2 A hatalom szava
 2 Visszatérés
 3 Láncvillám

hiszen jó bármilyen, a gyűjtőnkben lévő gólemből kettőt visszavenni, pláne a legkisebből kettőt, de a *Bahn szolgálja* visszavétele sem biztos, hogy hátrányos helyzetbe sodorna minket.

Térjünk rá a védelemre, ami lényegében a legjobb reakció varázslatokból áll – aki nem tudná ezeket azok kedvéért íme:

Majd legközelebb, Megszakítás, Hatalomszava, Hatalom torzulása, esetleg *Agybénítás*. A pakli ezen részével a legnehezebb játszani, hiszen manapság már nem lehet minden varázslatot ellenvarázsolni, ha a kezünkben van a szükséges lap. A kiváráss épp olyan fontos, mint a megfelelő taktika. Csak a kulcsfontosságú varázslatok létrejöttét kell megakadályozni, illetve *A gyenge erejével* az első három körben nyugodtan vigóckodhatunk, hiszen abból nem lesz varázspont hiányunk és lap hiányunk sem.

Azt hiszem, így kiveséztük a pakli ölő, erőforrás valamint védelem szekcióját. Véleményem szerint ebből áll a jó deck, ami versenykörnyezetben megállja a helyét. Na persze egyáltalán nem kell mindenből a hármat használni, pl.: *Pirit gólemből* elég a kettő, mivel így biztos, hogy nem fogunk az elején felhúzott három lapból három *Pirit gólemet* szorongatni a kezünkben. Ugyanebből a megfontolásból javaslok a kalmáritalmból is a kettőt, valamint a visszatérésből is elég a kettő, mivel a piritnek kijátszási feltétele az komponens, amit előbb össze kell szedni, ugyanúgy mint a kalmáritalhoz, valamint a visszatérésnek is csak akkor van haszna, ha van két lény a gyűjtőben. Ezzel indoklom azt, hogy első lapként egyiket sem szeretném felhúzni ezért ennek a lehetőségét a lapok számának csökkentésével oldom meg. Így próbálok „optimalizálni” a lehetőséget és korlátozni a rossz húzást, ami nagyon nem lehet rossz, hiszen a harmadik körben, ha szükségesnek tartom kikeresem az acélt és lerakom.

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Ezt a részt nem írnám le olyan részletesen – szinte hallom a fellélegzést azoktól, akik elhatározták, hogy végigolvassák a cikket –, hiszen a kiegészítő mindig egy konkrét versenyre tevődik

össze, így csak a mindenkor használható lapokat írom le, ami mindig jól jön valamilyen típusú pakli ellen.

3 Tiltott mágia

3 Undok gnómcoska

3 Fekete lyuk – ez hiba volt, hogy kihagytam egy versenyen, mert azt gondoltam, hogy ha drágítok túlzottan nem tudják majd ellenfeleim használni a gyűjtőjüket.

2 Besúgás – Ha más nem ijesztgetésre.

2 Zarknod pecsétje

2 Szabotázs

2 Bércmunka – Ez a másik gólem pakli ellen is tökéletesen működik, de továbbá számos más lap ellen is alkalmazható, nem csak a kisgólemmel lehet terrorizálni.

Persze van még sok lap, amiből lehet válogatni, de mindig a helyes választáson van a hangsúly – ami mindig a verseny utolsó fordulójában derül ki, hogy jól választottuk-e a side-ban lévő okosságot.

HOGYAN JÁTSZUNK A PAKLIVAL?

Aki elolvasta az eddig leírtakat, az nagyjából képben van, hogy melyik lap mire való és hogy mikor érdemes kijátszani.

„Sajnos” a Víziók megjelenésével romlott a Gólem pakli ereje, hiszen eddig nem volt *Solisar aurája* (*Szoliszar*), *Koncentrált energia* (*Dekonzentráltság*) és *Az alkotó öröme* (*Alkohol öröme*), ez újabb kilenc lap a gólem ellen, hiszen eddig a piros két-három varázspontos leszedések voltak, szintén kilencen. Jött még *Felfrissülés* (*Frissülés*), és a *Vízióféreg* (*Vízilőféreg*), amik közvetve szintén elég jók a paklink ellen. Ezért ha tudjuk, hogy ellenfelünk játszik pirossal és fehérrel, először javaslok az erőforrások kijátszását, és egy kis türelmet, amíg kellő mennyiségű counter-t nem húzunk, amivel védhetjük a paklinkat.

Egyéb esetben:

1. lépés: Lerakok egy Acélgólemet
2. lépés: Lerakok két Vasgólemet.
3. lépés: Lerakok egy Gyémántgólemet.
4. lépés: Ütök + kijátszom a Gólemgyurmázást.

Ilyen egyszerűen, ahogy leírtam. Ami esetleg zavar, azt leszedem, amivel közbe szólnak, azt megakadályozom, vagy valami hasonló.

EGYÉB

A tiltott mágias versenyről szerintem ki lesz tiltva a követő, de sok egyéb verseny is van, amin érdemes elindulni Gólem-paklival. Ide sorolnám a Mágia méltósága versenyt, az Istenek háborúját, valamint a kétszínű versenyt.

Mindnek nem írom le a paklilistáját, azért hagyok nektek is egy kis munkát, de azt szerintem mindenki látja, hogy a fenti versenyeken nem lesz fehér-piros 18 kezdő brutál-táp-állat-genyő-mocsok lap a gólemek ellen, kivéve a kétszínű versenyt, de ott a fehér-piros pakli még ? formájában szerepel – igaz ugyan, hogy a Gólem ellen erős.

Most külön szólnék azokhoz a kezdő játékosokhoz, akik a „szegény ember vízzel főz” stílusban játszanak. Persze ezzel nem szeretnék senkit megbántani, csak tisztában vagyok azzal, hogy a *Majd legközelebb*, a *Megszakítás*, a *Láncvillám*, a *Batalom torzulása*, a *Batalom szava az Energizáció*, a *Kalmárok itala* nem azok a lapok, amelyekből a leg-egyszerűbb lenne beszerezni a hármát, pláne ha megvenni szeretné az ember ezeket a lapokat – na az már aztán kész cirkusz!

Lássuk akkor, hogy mivel lehet helyettesíteni ezeket a lapokat. Igazából egyedül a *Láncvillámot* lehet a *Haarkon dübével* helyettesíteni, ami nagyjából ugyanazt a célt szolgálja. A többi lapot, főleg a countereket, nem lehet helyettesíteni, csak a helyüket pótolni olyan lapokkal, amikkel a gyűjtőből tudsz visszavenni, vagy amivel célozhatatlanná teszed a Gó-



lemeidet, vagy egyéb olyan lapok, amikkel védeni lehet az asztalon lévőeket. Lehet szó az *Újrabsznoításról*, a *Katalina lombkijáról*, védelem helyettesítő *Nixorathi védőamuletről*, a *Kiegyenlítésről*, a *Védett fajokról*, az *ellenállás megtöréséről* stb.

Ezek a lapok mondhatni könnyen és olcsón beszerezhetőek nagy részük gyakori vagy nem gyakori lap.

Még néhány jó tanács a játékhoz:

1. Legyünk éberek, mint a méhek!
2. Légy ravasz, mint az elsütő billentyű!
3. Legyünk résen, mint az azt elfedő szigetelő!
4. Legyünk félelmetesek, mint a Jeti, ami nem szekrény, mert ha szekrény lenne úgy hívnák, hogy szekrény nem pedig Jeti, de mégsem, és miért? – Mert a Jeti nem szekrény!
5. Legyél bátor és kockáztass, mint Mat Daemon! Hisz egy görög közmondás szerint: „A bátrakat a szerencse segíti”.

6. Legyen mindenki merész, mint Ace!
– Néha nem árt blöffölni, mert ez nekem már nem egyszer bejött.
7. Csak magadra hallgass, a fentieket felejtse el, már csak azért is, mert akkor nem engem fogsz okolni, ha valamit a tanácsaim miatt ~~elbas~~ elbaltázol – na persze erre nem sok esélyt látok. Igaz? Mé' hát nem? Hát de! Mé'? Mé'?

Na jól van, most már befejezem. Mindenkinek jó játékot, és győzelemben gazdag versenyeket kívánok.

Üdvözlettel:

HOLMAN GÁBOR R. TÖRM.



VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.

CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem

CYBERWORLD – Margitszigeti Atlétikai centrum, Café Leger (a Margit hídnál)

DEBRECEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.

DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).

DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől) ☎: 239-2506. 06-30-9-245-850.

GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójaival 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 Berezsnyi Dániel u. 11.

MENEDEK KÁRTYA – ÉS SZEREJÁTÉKKLUB – Budapest, Bathányi u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Várток utcából)

MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrássy út 15.

NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.

NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Móríc Zsigmond Művelődési Ház

PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út 102.

PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.

PÉCS – Jókai tér, Római Udvar, Agyvíhar kártyabolt

SÍÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi). A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

SZEGED – Csongrádi sugárút 57. SZENTES – a kenyérgyár kulturális helyisége, Ady E. u. 20.

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Szechenyi u. 1. ☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Ady E. u. 3.

ZALAEGERSZÉG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ VERSENYEK

MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN



ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 30., szombat, 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Isteni szövetség
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Víziók paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás
 37-314-447.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 30., 11 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Szentes.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Víziók paklik.
Érdeklődni lehet: 63-400-453.

FELTÁMADÁS

Időpont: április 13., szombat, 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Pécs.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 755 Ft (elővételben 03. 11.–03. 22. 560 Ft).
Díjak: Ultraritka, 6 csomag Víziók, 6 csomag Aranyforrás.
Érdeklődni lehet: Kratafilia Mária, tel.: 30-431-7082.

□ SOK VÁROSA

Időpont: március 30., 10 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Cegléd.
Szabályok: □sok városa. Tiltott lapok: A sárkány kincse. □si rúnát lehet használni.
Nevezési díj: 550Ft
Díjak: UR, vízió paklik, legalább 20 induló esetén a 2. helyezett is kap ultraritka lapot.
Érdeklődni lehet: Marofka Mátýásnál
 30/355-7657, marofkamatyas@freemail.hu

FELTÁMADÁS

Időpont: március 30., szombat, 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Pécs.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 755 Ft (elővételben 03. 11.–03. 22. 560 Ft).
Díjak: Ultraritka, 6 csomag Víziók, 6 csomag Aranyforrás.
Érdeklődni lehet: Kratafilia Mária, tel.: 30-431-7082.

ELYSIUM HKK VERSENY

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 6., 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: tel.: 20-443-3779.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 6., 10 óra (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Menedék.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 650 Ft.
Díjak: 5000 Ft pénzdíj, ultraritka lap, HKK paklik.
Érdeklődni lehet: a Dungeonban.

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: április 28., vasárnap, 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Nem használhatóak az □sok városához kiadott lapok (□V, Rúvel hegy, Két világ közt – kék, Víziók – kék). További tiltott lapok: A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, Mánia. A Tiltott mágia elsősorban kiegészítőben használható.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díj: Ultraritka lap, Víziók paklik.
Érdeklődni lehet: Az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint a szervezőknél: Szegedi Gábor: 30-924-5850.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 7., 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár
 36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 13., szombat, 10 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Békéscsaba.
Szabályok: hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Érdeklődni lehet: Béres Csaba: 487-7010 vagy 30-475-8308.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: március 30., 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Hatalom korlátozóasa.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán
 70-242-7765.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 27., 11 óra (nevezés 9-10).
Helyszín: Szentes.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Víziók paklik.
Érdeklődni lehet: 63-400-453.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 6., vasárnap, 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Isteni szövetség, ahol tiltottak a kovelok is.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díj: ultraritka lap, Víziók paklik, legalább 20 induló esetén a második is kap ultraritkát.
Érdeklődni lehet: Elysium, Magic Shop, Cyber World.

KGK VERSENY

Időpont: április 13. szombat, 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Nem lehet használni az esemény altípusú lapokat.
Nevezési díj: 500 Ft
Díj: Ultraritka lap, KG paklik, Pénzdíj:

SZABÁLYOK

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

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

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

PÁROS VERSENY: Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapját. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös orposzt, 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, Két világ közt és a Víziók lapjai 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, Inváziós, 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 paklib versenyét, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).

Extra nyereség: a nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyereséyalapot a legjobb helyezést elért befizető paklja meg.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint a szervezőknél: Szegedi Gábor: 30-924-5850.

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

AZ ELYSIUM VERSENYEI

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

május 4. szombat: HKK

május 5. vasárnap: Star Wars

május 11. szombat: KGK/Lord of the Rings

május 12. vasárnap: HKK

május 18. szombat: Elysium HKK

május 19. vasárnap: Star Wars

május 25. szombat: MAGUS

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

Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál, a 06-30-924-5850-es telefonon. Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/B. Bejárat a Kresz G. u. felől.

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

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2002. április 20., 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: Nem lehet használni azokat a tárgyakat és épületeket, amiknek az idezési költsége kettőnél kisebb, azokat az egyéb lapokat, amelyek idezési költsége háromnál kisebb, és azokat a lapokat amelyek idezési költségében a ? vagy az X szerepel. Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Sir Lonil Zomar. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők, azok akik legalább három egymást követő 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**

VERSENYBESZÁMOLÓK

Rém András
győztes paklija
(Sheran)
Követő:
Az istenek hírnöke

- 3 Megtestesülés
2 Óshangya császár
3 Sheran trükkje
3 Az erdő bosszúja
3 Lohd Haven hiktóása
3 Orrfricskázás
3 Majd legközelebb
3 Kárpótlás
3 Rovarsámán
3 Melkon
3 Visszavágás
3 Lábadozás
1 Tiszta eső
2 Gyógyító hadtest
2 Limóna
2 Járvány
2 Orthadox
1 Mandulanektár

Kiegészítő pakli:

- 2 Pozitív sík
2 Egyszerűsítés
3 Óriásölő
3 Természetes kiválasztódás
3 Fekete lyuk
3 A türelem hírnöke
2 A fák ereje
1 Járvány
3 Elmúlás
1 Tiszta eső
2 Sheran védősárkánya

Baross Ferenc
paklija
(Tharr)
Követő:
Melák, az óriás

- 3 Majd legközelebb
2 Zseppuku
3 Az óriások fájdalomla
3 Az óriások dühe
2 A norektyr mágiája
2 Végképp eltörölni
3 A föld oltára
3 Az erős gyengéje
3 Dombi yeti
3 Albínó küklpsz
3 Óshonos óriás
5 Ekharion bébi
3 Ekharion
3 Kőóriás
3 Muhartalpú mameluk
1 Óriások földje

Tóth Dávid
paklija

- (Fairlight)
3 A gyenge ereje
3 Majd legközelebb
3 Cselvetés
3 Megszakítás
3 Agybénítás
3 A kalmárok itala
3 Bahn szolgálja
3 Energizáció
3 Mestermágus
3 Riomarillondi
3 Láncvillám
3 Bércmunka
3 A szkarabeuszok átkja
3 Villámcsapás
2 Szellemkalapács
1 Phoebius

Pusztai Kornél
győztes paklija
(Sheran)

Szabálylap: A fókusz meglelése

- 3 Sheran trükkje
3 Tudós szilmill
3 Dzsungel
2 Lady Terilien
3 Melkon
3 Kárpótlás
3 Lohd Haven hiktóása
3 Orrfricskázás
3 Osgari vadász
3 Rovarsámán
2 Kedvenc
3 Rejtőző manó
3 Atvy Morodur
3 Óshangya here
1 Óshangya sámán
3 Sheran védősárkánya
2 Bjölteodrok

ISTENEK HÁBORÚJA

A Beholder Kft. legutóbbi, egyszínű versenyét február 16-án rendeztük, 45 amatőr és 19 profi játékos részvételével.

A színek között talán Fairlight és Sheran voltak a legnépszerűbbek, annak ellenére, hogy ez utóbbiból (a korábbi egyszínű versenyek tapasztalatai alapján) *A béke szigete* tiltva volt. Fairlightból gölemes és kontroll, Sheranból avatáros, régészetes és good stuff (mindent bele, ami erős lap), Tharrból óriások, Leahból vámpiros, Raiából avatáros, Charadinból kontroll, Dornodonból orkos és *Birtoklásra* épülő, Eleniosból galetkis illetve fókuszos horda voltak talán a legnépszerűbbek. Minden szín képviseltette magát, és mind a profiknál, mind az amatőröknél az első négy helyen más-más színű és koncepciójú pakli végzett! Kulcsszerepet játszottak a versenyen a követők, és az ezek leszedésével kapcsolatos taktikai elemek.

A profiknál a győzelmet Rém András szerezte meg, a második Baross Ferenc, a harmadik Kahn Evarth, a negyedik pedig Tóth Dávid lett. Sajnos Kahn Evarth a paklistáját elfelejtette ideadni, ő érdekes, *Istenek hírnöke*re és *Megtestesülésre* alapozó Raia kontroll paklival játszott.

Az amatőrök között Pusztai Kornél diadalmaszkodott, a második helyet Szili Béla szerezte meg, Fairlight gölem paklival; a harmadikat Sarkadi Zsolt, Tharr óriás paklival; a negyediket pedig Bagi Sándor, *Morgan tanítványára* és *Régészetre* Leah kontroll paklival.

Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken!

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Tóth Dávid saját Riomarillondiját kétszer próbálta Villámcsapni (mivel gyógyulás miatt újabbat akart kirakni), amit ellenfele nagy counter-csaták közepette akadályozott meg, míg harmadjára végül sikerült az akció.
- Rém András -3 ÉP-ből két ingyenes Visszavágás segítségével fordította meg a mérkőzést.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. április 8.



Januári feladványunkra nem érkezett helyes megfejtés úgy látszik túl nehéznek bizonyult a dolog. Gondolom sokakat megzavart *A bajnok manifesztációja*, ennek eldobásával akartak nyerni. Nézzük akkor a jó megoldást:

1. Kijátszom *Morgan szellemét*, az ellenfelem a paklija tetejéről három lapját a gyűjtőjébe dobja, én is eldobom az *Illúzió fétist*. A *Hegymélyi mamut* visszakerül a kezembe. (-3 = 14 VP)
2. Kirakom a *Hibető illúziót* a gyűjtőmből, feláldozom hozzá az *Intelligenciát*. Majd feláldozom az illúziót, az ellenfélnél gyűjtőbe kerül a *Totyogó motyogó* (kapok egy szörnykomponenset), és veszít egy ÉPt is. (-3 = 11 VP, -1 = 8 ÉP) Az ellenfél ekkor, ha akarja, *Kontármunkával* lelőheti a szellemet.
3. Kijátszom a *Szírénfattyút*, eldobom hozzá a *Tiszta esőt* és a *Hibető illúziót*, játékba kerül az oldalamon az ellenfél *Totyogó motyogója*. Az ellenfelem ekkor már nem kontármunkázhat, mivel ha a *Totyogó motyogó* a gyűjtőbe kerül, lapot kell dobnia a paklija tetejéről. Ekkor már csak *A bajnok manifesztációja* van a paklijában, és ha azt a gyűjtőbe dobja, akkor veszített. (-4 = 7 VP)
4. Aktivizálom a motyogómat és a szírénemet, illetve ha nem kontármunkázott korábban az ellen, akkor a szellemet is. (-3 = 4 VP)
5. Kijátszom a *kétségbeesés hatalmát*, kapok négy varázspontot. (+4 = 8 VP)
5. Rárokam az *Ork lángvetőt* a *Totyogó motyogóra*. Bemegy az örposztba, üt egyet, lehel varázspontból hatot. Ekkor az

ellenfélnek maradt még 1 ÉP-je. Ha az ellenfél még az elején lekontármunkázta a szellemet, akkor nincs elég lapja ahhoz, hogy *Koncentrált energiával* lelője a szírénét, így az is tud ütni egyet. Ha viszont a szellemem még él, akkor nyugodtan lelőheti a szírénét, hiszem a szellemem is tud ütni kettőt. Tehát bármelyik esetben be tudom vinni a hiányzó egy sebzést. Győztem!

Új feladványunkat Szeitz Gábor készítette. Neked 3 életpontod és 17 varázspontod és 3 komponensed, míg az ellenfelednek 8 életpontja, 18 varázspontja és 9 szörnykomponense van. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

Beküldési határidő:
2002. április 8.



KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Takarító (-)
- A győzelem ára (L)
- Nekrofum medál (D)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Az éhínség parányi gyöngye (L)
- Rovarsámán (S)
- Hamis vacsora (T)
- Az agy kifacsarása (C)
- Por és homok (T)
- Tüskepajzs (F)
- Lelkek börtöne (E)
- Az elme fölönye (E)

A PAKLIDBAN LEVŐ LAPOK:

- Az alkotó öröme (R)

Minden lapod akív, a *Takarító* a tartalékban van.

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- 2 db Páncélos thorgal (T)

ELLENFELED

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Felfrissülés (R)
- Napfókusz (R)
- Azonnali bűbáj (L)
- Alaptalan remény (L)

A két *Páncélos thorgal* az örposztban áll.

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

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

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 8 ÉP, 18 VP, 9 SZK

Freskó
azonnali
Raia

Céhomi plébános, a birodalom legismertebb papja. A Freskó, a János evangéliumának a legismertebb képe. A Freskó a birodalom legismertebb képe. A Freskó a birodalom legismertebb képe.

10 VP

1

Nagyfésze
azonnali
Raia

Kész, Őr, plusz minden, ahová a fésze kerül. A fésze a birodalom legismertebb képe. A fésze a birodalom legismertebb képe.

10 VP

1

Acsonali bűbáj
azonnali
Dob

Hosszú levele, fekete bűbáj. A bűbáj a birodalom legismertebb képe. A bűbáj a birodalom legismertebb képe.

10 VP

1

Alpári romeny
hosszú levele
Raia

Sötét, fűszerezett, egy szilvát. A romeny a birodalom legismertebb képe. A romeny a birodalom legismertebb képe.

10 VP

1

Pandéris csigák
azonnali
Thaly

A pandéris csigák a birodalom legismertebb képe. A pandéris csigák a birodalom legismertebb képe.

10 VP

1

Pandéris csigák
azonnali
Thaly

A pandéris csigák a birodalom legismertebb képe. A pandéris csigák a birodalom legismertebb képe.

10 VP

1

Pandéris csigák
azonnali
Thaly

A pandéris csigák a birodalom legismertebb képe. A pandéris csigák a birodalom legismertebb képe.

10 VP

1

**Ellenfelek
kezében
levő lapok**

**Ellenfelek
őrösztja**

Kérdezz... ALOM KÁRTYA... felelek!

Ki kap komponenst akkor, ha *Bérmunkával* az ellenfél *Vasgólemjét* saját maga leszedésére készítetem?

Senki. Ugyanis az ellenfél először kifizeti a gölem képességének a költségét, vagyis a varázspontot és a feláldozást, majd utána kerülne a gyűjtőbe a képesség célpontja, ami ebben az esetben ön maga. Tehát a gölem áldozástól került gyűjtőbe, azért pedig nem jár komponens.

Mi történik akkor, ha kijátszom egy óriásomat úgy, hogy *Melák*, az óriásról használok hozzá jelzőket, de az ellenfelem *Majd legközelebb-el* reagál?

A *Majd legközelebbnél* minden kijátszási költséget visszakapsz, vagyis a *Melákról* levett jelzőket is.

Érvényesül-e a büntetés akkor, ha egy repülő manóm visszakerül a kezembe egy másik manó kijátszása miatt?

Nem, hátránynál nem érvényesül a büntetés.

Gyógyulásnak számít-e a *Szent sólyom* képességével visszakapott életpont?

Igen, valójában ilyenkor annyit gyógyulsz, hogy az ellenfeleddel meg egyező életpontod legyen. Régebben *A sebek beforrnakra* mondtuk azt, hogy az nem gyógyulás, de ez a szabály mai fejlel kissé logikátlannak tűnik. Valószínűleg az elsődleges oka az volt, hogy a HKK első megjelenésekor elég durva kombó lett volna a *Negációval*. Azonban a HKK már régen túl lépett ezen, így most felülvizsgáljuk ezt a szabályt, és ezentúl *A sebek beforrnak* ugyanolyan gyógyulásnak számít, mint bármi más.

Ha egy *Sheran védősarkánya* megtámadja az *Acélgólemet*, támadhat-e a gölem a következő körben?

Nem. A gölem akkor támadhat, ha az előző körben megsebezte őt az ellenfél egyik lénye. A védősarkány sebzése 0, vagyis nem sebz meg a gólemet, így az nem is támadhat.

Leszedi-e a *Nyirbálás* a célozhatatlan lényeket?

Igen. A *Nyirbálás* szövege szerint a varázslatnak az ellenfél a célpontja, nem pedig a lényei.

Működik-e a *Halálmester* képessége *Phoebiusra*?

Használni lehet rá, ezt nem tiltja meg semmi, azonban *Phoebius* nem kerül tőle a gyűjtőbe.

Mi történik akkor, ha *Árnyéktűzet* lövök egy avatárra *Az istenek birtónője* szabálylap mellett?

Az avatár elveszti minden képességét, de továbbra is célozhatatlan marad, mivel az nem az avatár képessége, hanem a szabálylap hatása.

Használhatom-e a *Halálmester* képességét, ha az méregtől kerülne a gyűjtőbe?

Nem, mivel a mérgezés az előkészítő fázisban történik, és ekkor nem lehet aktivizálást igénylő képességet használni.

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK TALÁLKOZÓ

Időpont: 2002. április 6. szombat 9 óra.

Helyszín: Gyöngyös, Kolping Ház, Török Ignác út 1.

Belépő díj: 100 Ft (a kártyaversenyek nevezőinek belépődíjat nem kell fizetni, csak 600 Ft nevezési díjat).

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás, Gyöngyös, Iskola út 2. Tel: 37-314-447.

KÁRTYAVERSENYEK:

- HKK verseny: Hatalom korlátozása, ahol a szokásosak mellett tiltott A pénz szentélye is.
- Magic verseny – extended
- MAGUS
- HKK társasjáték a kezdőknek folyamatosan.

SZEREPJÁTÉKOK:

- AD&D, MAGUS és Shadowrun ismertető és játéklehetőség
- Levelezős szerepjátékok – Túlélők Földje, Ösök Városa ismertető, jelentkezési lehetőség, ismerkedés.
- Könyvek, kártyák (laponként is) árusítása
- Játékos versenyek, zsákbamaczka, tombola



A Vadász Szerelmének diszkrét előkelősége abban állt, hogy a fénylő napfénylámpások által megvilágított, jókora nagyterem oldalán több, keskeny falépcső vezetett fel a tágas helyiség szegleteiben megbúvó, apróbb karzatokra. E karzatok egyikét választotta Loranzo Aramand, mikor a hercegnővel együtt megérkeztek a neves mulatóba.

Ji-Mirnek valóban elnyerte tetszését a hely. Bár valahol, a faragott faoszlopocskákból álló korlát mögött, messze, lent, ott nyüzsgött Eriniss soha, sehol sem elcsendesedő csöcseléke, de a karzatra alig hallatszott fel lármájuk. Ide a zene is éppen csak felszivárgott, lényegében kettesben ültek a hosszú asztal két végében. Néma léptű, figyelmes pincérek hordták ezüst tálakon a fejedelmi vacsora újabb és újabb fogásait – idegen, idegen volt a kis hercegnő számára ez is, ám már koránt sem olyan félelmetes, mint a Nathen palazzó előtt tolongó tömeg, vagy a Hajnaltánc tarka közönsége.

– Ha bátoríthatom javasolni, kóstolja meg a fűgével töltött kacsát, hercegnő, itt egészen remekül készítik! – fecsegett Aramand az ilyen kellemes, kétszemélyes vacsorák szokott stílusában.

– Talán megkóstolom... – válaszolta óvatosan Ji-Mir. Kis legyezőjét a tányér mellé téve, lassú, félénk mozdulatokkal evett, gyakorta átpislogva a szemben ülő férfira, vajon hogyan kell kezelni a számára idegen, minden fogással együtt változó evőeszközöket.

– És hozzá melegen ajánlom ezt a remek, mézzel kevert, fűszeres bort!

– Nem hiszem, hogy helyes lenne bort innom! Mennyszülte nagybátyám palotájában sosem cselekedtem hasonló!

– Akkor éppen itt az ideje, hogy megkóstolja!

– Azt hallottam, a bor megakasztja az ember nyelvét, megfájdítja a fejét, és vörösre festi az orrát, ami igencsak elcsúfítaná szépséges arcomat!

– Ha valaki mértéktelenül issza, ez valóban így van! De nézzen rám, vörös az én orrom? – kérdezte meg Aramand, majd mikor a hercegnő lassan megrázta a fejét, folytatta. – Pedig én sok éve hódolok a jobbféle borok élvezetének! Ön is nyugodtan megkóstolhatja, egy kortyból semmiképpen sem lehet baj! – biztatta védenként, majd megtörölte száját a damaszt asztalkendőbe, és jó példát mutatva félig üritette kristálypoharát.

Ji-Mir óvatosan belekortyolt az italba, majd mivel ízlett neki, hát ivott még egy keveset.

– Ugye, hogy kellemes? Nem is csoda, itt, ha jól tudom, nem holmi felföldi lórért főznek fel a fűszerekkel, hanem eredeti, karcos Dél-Narún homoki zengőt! – magyarázta Aramand, mire a hercegnő ivás közben megdermedt, majd ijedtében még a szájában tartott kortyot is visszaköpte a pohárba.

– Narún? – visszahangozta kétségbeesetten, és gyorsan letette az italt. – Minden, ami a porban fürdő narúnok mocskos kezéből jön alávaló és sárral fedett,

J. Goldenlane:

PAPÍRTIGRIS



méltatlan fénylő személyem érintésére! – hadarta gyorsan, és igyekezett minél távolabb kerülni a veszedelmes pohártól.

Aramand kicsit felvonta a szemöldökét, majd megcsóválta a fejét.

– Gyönyörű hölgyem, bár magam is elég távolságtartóan viszonyulok az narún kultúrához, ám mégis nyelhetnének talán az ön elzárkózását! Attól, hogy a narúnok bolondabbnál bolondabb szokásokat követnek, attól még lehetnek számunkra is példát mutató erényeik, és én a borkészítés nemes mesterségét ilyennek tartom!

– A narúnok porban fürdenek és sarat köpködnék! Nem méltók napnál ragyogóbb figyelmemre! – szögezte le határozottan Ji-Mir.

– Nos, ez is egy álláspont, ön pedig még fiatal és tapasztalatlan! Ám ha hosszabb ideig tartózkodik Erinissben, talán alkalma lesz hallani azt a kifejezést, hogy „rizszabáló”. Ha valóban így adódna, amit nem kívánok önnek, de ha végül mégis találkozik ezzel a szófordulattal, akkor kérem, gondolkodjon majd el egy kicsit erről az narún kérdésről is! Feltételezem, megváltozik a véleménye. Ha pedig mégsem... – és itt elhalt a hangja, majd vállat vont, és a következő pillanatban már szélesen mosolyogva forult a hercegő felé. – Igazán remek ez a tejhabos sült hús, mondhatni, szép eredményekre jogosít fel a tejben pácolt birkával kapcsolatban is. Amikor a pincér ajánlotta, fenntartásokkal viseltetem iránta, mivel igen nehéz rendesen elkészíteni, a szakácsok többsége egyszerűen képtelen rá, de most mégis arra hajlanék, hogy rendeljek belőle egy tállal!

Ji-Mir értetlenül hallgatta a hirtelen témaváltást. Vajon miért hagyta félbe azt az érdekesen induló mondatot a férfi? Aztán eszébe jutott, hogy hiszen ő már hallotta azt az erin szót, hogy „rizszabáló”, méghozzá a völgegyne palotája előtt; az az idegen nemes a „rizszabáló morinok” önfejűségét emlegette. De ez hogyan kapcsolódik a porban fürdő narúnokhoz?

Már éppen rákérdezett volna, amikor megzavarták őket.

– De kérem... – hangzott fel odalent egy pincér méltatlankodó hangja, majd lábak dobogása következett, és hamarosan három férfi ért fel a karzatra.

Aramand meglepetten fordult feléjük, majd mikor felismerte vezetőjüket, talán az aggodalom is felcsillant egy pillanatra szemében, de aztán feszes mosolyra húzta száját, és kedves hangon szólította meg a rájuk törő nemeseket.

– Nahát, micsoda váratlan meglepetés! Zentan Timora testőrkapitány úr, igazán örvendek, hogy láthatom! – köszönt, de nem állt fel az asztaltól.

– Hát még én mennyire örvendek az alkalomnak, Loranzo Aramanád, hogy láthatom önt! Mondhatni, immár két hosszú holdnapja szeretném szerét ejteni egy találkozásnak, de ön valami boszorkányos módon mind- eddig úgyesen elkerült!

– Hogy én kerültem volna önt? Szerencsétlen véletlen lesz az, hogy sosem sikerül összehutnia velem, mert hogy én is kerestem az ön társaságát! – védekezett Aramand, még mindig ülve. – Hisz közöttünk még feszül egy apró, ám sürgősen elrendező ügy, melyen magam is szeretnék mihamarabb túlesni!

– Nem igazán tükröződik ezen szándéka a cselekedetein, jó uram! Hisz két holdnappal ezelőtt sem jelent meg a kétféjű oroszlán terén, ahova megbeszeltük a találkozást!

– Aznap reggel egy szerencsétlen betegség ágnak döntött! Ezt megüzentem segédemmel, Oriane Karionnal! – intett Aramand a testőrkapitány kísérő egyik úr felé, aki udvariasan fejet hajtott nevének említésére. – Be kell látnia, hogy betegen nem párbajozhattam!

– Belátam, és megüzentem, hogy amint jobban lesz, készen állok egy új alkalom egyeztetésére! – biccentett Zentan Timora. – Ám másnap azt kellett hallanom, hogy ön betegsége ellenére a Sziporkában mulatott, és nagy hangon azt mesélte asztaltársaságának, hogy legyőzött engem párbajban, mely hazug pletyka azóta lábra kapott, és jó híremet rontja!

– Eh, magam is hallottam ezt az ostoba szóbeszédet, és higgye el, nekem kellemetlenebb! Nem győzők tiltakozni, amikor erről kérdeznek ismerőseim! – rázta meg a fejét felháborodottan Aramand, és nem állt fel az asztaltól.

– No igen – húzta el a száját a testőrkapitány. – Ám szerencsére most összehutottunk, és pontot tehetünk ennek a kínos ügynek a végére!

– Valóban, valóban! – bólogatott Aramand. – Mit szólna, ha holnapután hajnalban találkozánk, az eredetileg megbeszélt helyen, a kétféjű oroszlánál?

– Uram, ne játsszon velem! – csattant fel a másik, aki eddig birta visszafogni haragját. – Két holdnapja szöki előlem, megelégettem a bújócskázást! Itt és most mindent elintézhetünk, hisz segédeink szerencsés módon jelen vannak, a többi mindössze megállapodás kérdése!

– Itt és most? – csodálkozott el őszintén Aramand. – Ugyan, uram, sem a hely, sem az időpont nem alkalmas az ilyen ügyek rendezésére! – rázta meg a fejét, majd teltöltötte ezüst serlegét vörösborral, és jót kortyolt a tüzés italból.

– Semmiféle szabály nem tiltja, hely is van elegendő, hogy összemérjük a kardunkat! A mulató emberei nyilván megértéssel fogják fogadni kérésünket, hogy itt vívhassuk meg a párbajt, hisz e karzaton nem zavarjuk meg nemes vendégeiket a szórakozásban!

– Nem, jó uram, ebbe én nem megyek bele! – rázta meg Aramand határozottan a fejét.

– Akkor holnap elterjesztem, hogy ön rágalmazott engem, majd nem volt hajlandó párbajra kiállni!

– A közvélemény nyilván megbocsát, ha megtudják a körülményeket! Hisz ön egyszerűen megzavarta a vacsorámat, ami módfelett illetlen dolog!

– És tán az illik, hogy valaki két holdnapon át bújkál, mint holmi ingyenélő, felföldi paraszt, aki kenyeret lopott, és most féli a törvényt? – csattant fel a testőrkapitány.

Aramand arca megrándult a sértéstől, de aztán csak megrázta a fejét.

– Nem vagyok hajlandó a jelen körülmények között párbajozni önnel! – jelentette ki csendes komorsággal.

– Mert csak fecseg, ami a vénasszonyok szokása, ahelyett, hogy férfi módra cselekedne! Álljon végre fel, és vegye kézbe kardját!

– Nem! – felelte Aramand halkán, de határozottan, és ülve marad.

– Ah, látom, ön csak hölgyekkel szemben merész és kezdeményező! Hiszen ismét új szeretője van, ám ez alkalommal, úgy érzem, melléfogott! Az ifjú dáma nem tűnik nagyvilági hölgynek, gyerekszobájából szabadult kislánynak annál inkább! – intett a testőrkapitány a hercegnek felé.

Ji-Mir, aki eddig csendesen és értetlenül szemlélte a kibontakozó eseményeket, zavartan összeresztette az idegen férfiak hirtelen rámeredő tekintete éles volt és fenyegető, csupa rosszat ígért, szinte égette a bőrét. Ijedten kapta az arca elé két tenyerét.

Aramand pedig habozás nélkül talpra állt.

– Uram, először is sietek leszögezni, hogy a hölgy nem a szeretőm! Ám nem tűrhetem tétlenül, hogy ön mocskos szavakkal szidalmazza, hát kérjen tőle illendő módon bocsánatot, vagy fegyverrel kell elégtételt vennem az öt éri sérelmen!

– Ah, végre! – mosolyodott el kegyetlen mosollyal a testőrkapitány, és kardot rántott. Aramand is elővette fegyverét, sápadtságát jól elfedte vastag arcfestése.

A két segéd elfoglalta helyét, az egyik magához intette a lépcső aljában idegesen várakozó pincéreket, és sutogva kiadta utasításait. Azok hajbókolva fogadták szavait, alkalmazottak nesztelen serege vonult fel, helyet csináltak a karzat elülső részében, félrehúzták a bútorokat, az egyik még a drága szőnyeget is feltekerte, majd eltűntek, csendesen és diszkrétan, ahogy jöttek.

A két párbajozó fél felállt egymással szemben, megkezdődhetett a küzdelem. A testőrkapitány nyitott, gyors vágásokkal, Aramand hátrálva védekezett, míg a falhoz nem szorult.

– Állj! – kiáltotta segédje, mire Zentan Timora visszalépett, leengedte kardját. Visszaálltak az eredeti pozícióba, újra kezdték. Most Aramand próbált előnyt elérni, de megint visszazorította ellenfele a falhoz.

– Állj! – kiáltotta a segéd, aztán újból kezdték. Aramand támadott először, a testőrkapitány könnyedén védte, majd kardja felszakította ellenfele vállán a ruhát. Vér freccsent a falra.

– Állj! – kiáltott a segéd, és közelebb lépett, hogy megvizsgálja a sebet.

– Nos, uram, úgy érzi, elégtételt vett? – kérdezte Aramand nehezen szedve a levegőt, és alkarjával megtö-

rölte az arcát. A lefutó izzadságcseppek elmázolták arcfestését.

– A seb nem súlyos – jelentette be a segéd.

– Hallotta, uram, nem súlyos a sebe! Folytathatjuk! – mosolyodott el elégedetten a testőrkapitány, és amint a segéd kilépett közülük, már előre is lendült.

Aramand gyorsan hátrált, míg megakasztotta egy szék. A segéd „állj!” kiáltása késett, Zentan Timora tovább közeledett, és könnyű oldalvágással használta ki ellenfele egyensúlyának megingását. Aramand az utolsó pillanatban akasztotta meg a fegyvert, aztán teljes erővel ellökte magát a testőrkapitányt, aki hátra tántorodott, és nekiesett az asztalnak.

A porcelán étkeszlet felcsilingelt a rázkódástól, egy kancsó fel is borult. Egyenesen Ji-Mir ölébe öntve ragacsos tartalmát. Ji-Mir hercegnek ölébe, aki némán tűrte, hogy a párbaj kezdetén székestől a fal mellé tegyék, melléhúzzák az asztalt, majd ijedt pislogással szemlélte a küzdelmet. Soha nem látott még semmiféle verekedést, vagy különösképpen fegyveres harcot.

Ám ennek ellenére erősen sejtette, hogy miről van szó, így lassan jeges gombóc gyűlt a gyomrába, maga előtt összekulcsolt keze meg-megreszketett. Amikor pedig az ölébe ömlött a hideg négyajt-mártás, elszakadt benne valami.

– *Ó, te mocskos arcú, senkifia barbár!* – pattant talpra.

Zentan Timora gyorsan visszanyerte egyensúlyát, leengedte kardját, és meg is hajolt egy picit felé. „Elnézést, hölgyem” – akarta mondani, vagy valami hasonlót, de egyszerűen nem jutott rá ideje. Ji-Mir gondolkodás nélkül kapta fel az első keze ügyébe eső tárgyat, nevesen egy hosszúka forma ezüsttálcát, és felháborodásának teljes erejével vágta arcon a férfit.

– *Te porban fürdő, sárköpökődő, alantas ivadéka minden földet túró feregnek!* – kiabálta a hercegnek, és piff-paff, még kétszer lecsapott a tálcával. – *Te mocskokban dagonyázó, senkifia szolga, hogy nem féled villámnál mennydörgőbb baragomat alávaló fejedre vonni!* – és sutty, az ezüst tálcával. – *Te szelfűtta senki, aki még arra sem méltó, hogy papucsommal megtapossam!*

A testőrkapitány megpróbálta ugyan közbeszűrni hogy „De hölgyem!”, meg hogy „Mégis, kérem!”, ám nem tudott megállni a hercegnek dühe előtt. Zavartan hátrált, egészen addig, míg fel nem botlott egy székben. Nagy nyekkenéssel terült el a parkettán, majd fájdalomban felkiáltott.

– A lábam!

Aztán összeszorította a száját, nehogy szégyenteljes módon nyöszörögni kezdjen.

Nagy csend nehezedett a karzatra. Ji-Mir döbbenet visszalépett, lassú mozdulattal leeresztette maga elé az ezüsttálcát, körbenézett. Ott áll, közvetlenül a korlát mellett, egyedül a néma csendben. Odalentről száz szempár bámult rá leesett állal. A fentről leszűrődő, furcsa zajok hallatán még a zenekar is elhallgatott. Nagy, nagy csend nehezedett az egész mulatóra.

Talán Loranzo Aramand volt az, aki a leghamarabb magához tért.

– Ah, uram, felkel, és folytatjuk végre, vagy feladja? – kérdezte. Hogy fel tudta mérni, ellenfele legalábbis kifemította a lábát a szerencsétlen eséssel.

– Ne gúnyodjon velem, Loranzo Aramand! Hisz láthatja, lábam törtem, és miféle módon! Az ön társágában lévő kisasszony igen durván beleavatkozott párbaunkba, ebből nagy botrány fog kerekedni!

– Nos, én nem láttam semmit! – pislogott ártatlanul Aramand, majd eltette, és oldalára kötötte a kardját. – Ám ha ön szeretné felfüggeszteni közös ügyünk rendezését, nem bánom, halasszuk tovább ezt a párbajt, ha már eddig halasztottuk! – hajolt meg könnyedén a még mindig a földön felkvő testőrkapitány felé.

– De... – szolt volna közbe az, ám Aramand nem hagyott neki időt tiltakozni, segítje felé fordult.

– Kedves Oriane Karion, megbeszelné a testőrkapitány úr segédjével a részleteket? Hisz eddig is oly figyelmesen képviselte az érdekeimet! – tette még hozzá, jól átérezhető gúnyval a hangjában, majd felkapta kabátját. – Így én itt már felesleges is vagyok, tehát, ha nem bánják, távoznék!

– Loranzo Aramand, ön lábbal tipor minden szokást és törvényt, ám ezt már nem fogom hagyni! A Nemesi Ítélszék elő fogom vinni az ügyünket!

– Kérem, ahogy gondolja... – morogta az orra alá Aramand, és elindult lefelé, karon ragadva a korlát mellett még mindig mozdulatlanul ácsorgó Ji-Mir. – Jöjjön, hölgyem, ennek a vacsorának a hangulatát végleg sárba tiporták kevés tapintattal bíró, ám módfelett törtető ismerőseim!

– A Nemesi Ítélszék elé viszem az ügyünk, magasrangú patronusaim pedig támogatni fognak, ha az ön teljesen lehetetlen viselkedéséről hírt hallanak! – emelte fel a hangját a testőrkapitány, segítje pedig Aramand elé lépett, hogy elzárja útját.

De hiába, a férfi egyszerűen félrelökte, majd maga után húzva a hercegnőt, sietve lefele indult a lépcsőn. Az ijedségtől dermedt Ji-Mir egy ideig engedelmesen követte, de félúton megtorpant.

– A legyezőm! Fent felejtettem a legyezőmet!

– Ez legyen a legkisebb gondunk! – sziszegte Aramand, és tovább húzta lefelé a hercegnőt.

– Fénylő arcú személyem ragaszkodik Kitasira úrnőtől kapott legyezőmhöz, mert az szívemnek kedves! – tiltakozott volna Ji-Mir, ám Aramand meg sem torpant, csak kirángatta a mulatóból, a némán figyelő vendégek hűledező tekintetétől kísérve.

– A Nemesi Ítélszék elé citálom, és biztos lehet a bölcs bírák ítéletében, Loranzo Aramand, maga felföldi paraszt! – visszhangzott mögöttük Zentan Timora testőrkapitány hangja, aztán kiértek Eriniss fénylő éjszakájába.

Aramand nem habozott, gyorsan leintett egy csónakot.

– A legyezőm nélkül...

– A fenébe a legyezőjével! – csattant fel a férfi, majd karjaiba kapta a tiltakozó hercegnőt, és beemelte a gondolába, majd maga is beült vele szemben.

– A Nap és Holdba, és siessen! – vetette oda a csónakosnak panziója nevét, aztán végre hátrádólhetett a puha párnákon. Kicsit várt, míg lecsillapodott zaklatott légzése, aztán elővette zsebkendőjét, meglazította ingenyakát, és felítatta vállán futó sebből szivárgó vért.

Ji-Mir kőszobrokat megszegyenítő merevséggel ült a gondola elejében, egész hosszan, de végül csak megszólalt.

– Maga fénylő akaratom ellen tett, nem leste kívánságomat, nem ugrott sietve minden vágyam teljesíteni, hanem semmibe vette parancsom, a harag feketé felhőjét vonva arcomra! Nem méltó rá, hogy továbbra is kíséretembe tartozzon! – jelentette ki gőgös határozottsággal.

Aramand metszőn ránézett.

– Hát ez igen szomorú! Ám engedje meg hölgyem, hogy megkérdézzem önt, van önnek legalább a leghalványabb fogalma is arról, hogy mit tett az imént? – kérdezte zordan. – Beleavatkozott egy párbajba! Nyilvánosan, egy tömött mulató közönsége előtt, ezüst tálcával felpofozta a Királyi Gárda egy nagynevű, sokak által tisztelt kapitányát! Gondolja, hogy ennek nem lesznek következményei?

Ji-Mir hökkenten nézett rá.

– Égtelen harag gyúlt szívemben, amikor az az ostoba, porban fürdő senki összemocskolta ruhámat! Nem hiszem, hogy bárki fejemre olvashatná, hogy betörtem az orrát és lelöktem a porba, ahova való!

– Remek álláspont, épp csak a Nemesi Ítélszékelt kell erről meggyőznie, szép hercegnő! – tárta szét gúnyosan a karját Aramand, majd fájdalmasan felszisszent, és sebe elé kapta a kezét. – Mert hogy nem csak én fogok oda kerülni, magát is a bírák elé citálja majd a testőrkapitány úr, és teljesen jogosan! Nem győzőm hangsúlyozni, ön beleavatkozott egy párbajba! Erinissben az ilyesmit nagyon komolyan veszik! Az a legkevesebb, hogy nyilvános bocsánatkérésre kötelezik!

– Ez biztos? – kérdezte aggodalmasan a hercegnő.

– Biztos, mint a Karabanok bosszúja! Önnek nyilvánosan be kell ismernie hibáját, és bocsánatot kérnie érte. És hogy ne is menjek messzire, maga szerint ehhez mit fog szólni az ön nagybátyja, a leghatalmasabb császár?

Ji-Mir nagyot nyelt.

– Bizonyos, hogy nem hagyhatja, hogy ilyen szégyent hozzon bárki a fejére! Hogy egy közeli rokona nyilvánosan ismerje el, hibázott, ezt biztosan nem fogja hagyni, hanem még mielőtt megtörténne, kettőtört nádszálat küld nekem... – suttogta, és egészen picire összegörnyedt, kezét arca elé emelte. – Ó, mit tettem, ó, milyen szerencsétlen is vagyok, hogy ily fiatalon elvágiák életem gyöngye selyemfonalát! Ó, én szerencsétlen!

– Ó bizony – morogta Aramand, majd hátrádólt, és várt egy kicsit.

De csak egy kicsit, aztán előre hajolt, és biztatóan megveregette a hercegnő vállát.

– Azért persze, nem kell ezt ilyen tragikusan felfogni, megoldás, mint mindig, most is van!

Ji-Mir zavartan nézett fel, szemei könnyben úsztak.

– Megoldás?

– Persze, szép hölgyem! A helyzet koránt sem ad okot ily mértékű kétségbeesésre! Hisz ön, igen bölcs és előre-látó módon, hallgatott sürgetésekre, így hamarabb el-hagytuk a helyiséget, mielőtt bárkinek is eszébe jutott volna megkérdezni az ön becses nevét! Így tulajdonképpen ön jelen sem volt, tehát a Nemesi Ítélszék sem ítélheti el!

– De hát... De hát a nemes születésű, sokak által tisztelt testőrkapitány látott!

– Látta önt, és? Mit ér ezzel? Mit tehetnek a nemes bí-rák, ha odaállok eléjük, és azt mondom, hogy én, saját két kezemmel vertem meg egy ezüst tálcaival Zentan Timora urat, én szegtem meg a párbajkódex legelemibb szabályait, és hogy a társaságomban semmiféle hölgy sem volt!

Ji-Mir elképedve nézett rá.

– De akkor ön kapja meg a büntetést, ami nekem járna!

– Igen, de ne aggódjon, kibírom valahogy! Mit tehet-nek velem? – vonta meg ép vállát nemtörődő módon.

– Némi aranyváltságra meg persze bocsánatkérésre köte-leznek, esetleg nyilvánosan megszegényítenek! Majd túl-teszem magam rajta! Én nem vagyok a *Földre Szállt Sár-kány* unokahúga, és bár az én bácsikám is szokott kellemetlen apróságokat küldeni, de az sosem kettétört nádszál, hanem mindössze türelmetlen felszólítások, hogy fizessem már meg neki régen lejárt határidejű adósságomat!

– Tényleg úgy gondolja, helyes, ha vállára veszi az én hibám?

– Persze! Most pedig zárítsa fel a könnyeit, és moso-lyogjon, hisz az élet szép! – nyújtotta a hercegnőnek zsebkendőjét, majd gyorsan észbe kapott, hogy az véres, így inkább visszagyűrte mellényzsebébe.

Ji-Mir kézfejjével törölte kezazra szemeit.

– Ez nagyon... nagyon kegyes cselekedet az ön részé-ről!

– Szép hölgyem, bár szívesen sütkéreznék hálája me-leg fényében, ám sajnos, nem vagyok rá méltó! Nekem tényleg semmi lényegi hátrányom nem származhat az ügyből, sőt! Úgyesen találva ennek a párbajnak a körül-ményeit, fel lehet úgy is fogni a dolgot, hogy a tisztelt testőrkapitány nekem rontott vacsora közben, ami igen illetlen cselekedet! Az pedig, hogy én ily szemérmetlen módon letagadom az ön létezését, csak növeli a tekinté-lyem a nemes csőcselék szemében! Hisz mily romantikus, egy férfi saját magára vállalja titokzatos hölgye hibáját, hogy megóvja a nyilvánosságától... Ezen én nem veszthe-tek arcot, sőt!

Ji-Mir kicsit gondolkodott a hallottakon, aztán óvato-san elmosolyodott.

– Mindezek ismeretében is köszönöm, hogy elfújta az én fiatal életem felett gyülekező vihar felhőit, uram!

– Semmiség! – felelt Aramand. – A levegőjét pe-dig őszintén sajnálom, de attól tartok, az végleg elve-szett! – vallotta meg szégyenkezve.

– Immár nem bánkodom levegőm miatt, mivel úgy-is untam már csontfaragásának sosem változó mintáját!

Aramand elégedetten bólintott, aztán kényelmesen elhelyezkedett a párnákon, hátrahajtotta fejét, rámosoly-gott a csillagokra.

– Eh, szavamra, ez aztán táncos multság volt! – ne-vette el magát végül. – És ahogy ön laposra verte azt a nagyarcú, kardforgató tudományára oly büszke, felfuval-kodott hölgyát! Tudja-e, hölgyem, hogy az elmúlt négy évben senki sem tudta legyőzni a kapitány urat? És most egy alacsony, kisujjammal vékonyabb kislány végigpófoz-ta, méghozzá nagyközönség előtt, egy mulatóban! Hogy ebből micsoda remek pletyka lesz! – rázta meg a fejét, és nevetett, hogy könnye kicsordult.

Ji-Mir bátoratlanul vele kacagott, aztán hirtelen elko-morult.

– Gondolja, hogy a Alázatos Bölcsesség Könyve szer-int is helyesen cselekedtem? Attól félek, megszegtem az illem szabályait, amit nekem, fénylő tekintetű nagybá-tyám unokahúgának nem lenne szabad!

Aramand ránézett, majd legyintett egyet.

– Ezen ne törje a fejét, szép hölgyem! Bár nem ismer-tem túlzottan a Alázatos Bölcsesség Könyvének szabálya-it, de abban biztos vagyok, hogy nincs benne olyan kité-tel, szó szerint legalábbis biztosan nincs, hogy hercegnőknek tilos Eriniss éjszakai mulatóiban vereked-nie! Azaz nem hiszem, hogy ön olyan nagyon megsértet-te volna az illetet!

– De hát sokan látták az arcomat, a neves testőrkap-i-tány úr pedig egészen közelről!

– Tudja, szép hölgyem, ha valakinek a fejhez oly in-tenzitással csapkodnak hozzá egy ezüstsztálcát, mint ahogy azt ön cselekedte, akkor az illető nem lát más-t, csak csillagokat! Személyes tapasztalat!

– Gondolja?

– A legteljesebb mértékben így gondolom!

– Akkor jó, immár az utolsó árnyat adó felhő is elvo-nult szívem felől! – sóhajtott megkönnyebbülten a her-cegnő, majd ő is kényelmesen elfészkelődött a párná-kon.

– Ennek örülök, szép hölgyem! – mosolyodott el Aramand, és aztán már semmit sem szólt, míg elérték a panziót, mindössze jókedvűen füttyörszgett, és néha ne-vetve megsóválta a fejét, ahogy újból és újból leperget-te maga előtt a jelenetet.

A nagy arcú testőrkapitány, és a kis morin hercegnő! Micsoda pletyka lesz ebből!

A gondola pedig néma siklással szelt át Eriniss han-gos éjszakáját.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ŐSÖK VÁROSA – A FOGAK SZINTJE

Sziasztok! Folytatva a 6. szinttel megkezdett hagyományt, 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 TÖBBIEKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!

Most pedig fogjunk bele az épületes kalandok átrágásába! Ehhez először elmondanám, hogy a szint újabb érdekessége, hogy van néhány kaland, ahol mágikus űr hatása alatt kell tevékenykednünk! Ez mindenben megfelel a mágikus űr varázslatnak, kivéve, hogy itt aztán semmi lehetőség sincsen a megúsásra, sem mentődobás, sem rezisztencia...

A BOLT (#1) KÜLDETÉSEI

Mint az eddigi szinteken mindig, itt is kétszer kell benézni a boltba egy fordulón belül, hogy küldetést kaphassunk.

1. KÜLDETÉS: Egy egyszerű kis bevásárló körút. A boltos van olyan kedves, hogy 15 káoszkygő pikkely, és 600 arany leadása árán elkészítteti számunkra egy kovácsmesterrel a káoszkygő vértet (#271). A melót ott helyben kell kivárjuk, ezért 50 TYP-t is felémész az a kaland. A vért különlegessége, hogy minden elemi immunitásunkhoz +5-öt ad! Emellé jár persze a páncelőknál szokásos plusz védelem, és mínusz gyorsaság is, jelen esetben +15% és -2.

7. KÜLDETÉS: A kaland azon szerencsétlenek részére íródott, akik sajnálatos módon nem tudták összeszedni a ragyogás kulcsához szükséges 3 kulcsdarabot, csak az első és a másodikat. Ők itt megszabadulhatnak az értéktelen 2 darabtól, sőt, esérébe 380 aranyat, 3 KNO-t, és egy 3. szintű véletlenszerű varázstárgyat is kapnak. Na persze nem lesz ilyen egyszerű a dolgunk, a jutalmat ki is kell vinni! Ehhez az út egy 11-es meggyőzőkészség, és 12-es kereskedelem próbán át vezet, melyekhez segítséget jelenthet az előző szinteken beszerzett kalmár nyakláncunk, és tárgyalás-, valamint esetleges hiszékenységyűrűnk.

8. KÜLDETÉS: Na bonyolódnak a dolgok, ez már egy elég komplex küldi. Az egész kaland mágikus űrben folyik, tehát varázstárgyaink segítségére nem számíthatunk. Először is, egy legalább 4-es szintű láthatatlanság varázslatra lesz szükségünk, aminek elérése leginkább egy ősmágus szájjvízének lenyelésével javasolt, így nem kell rá KNO-t költenünk. Utána 2 kötéltre is szükségünk lesz a továbbmenetelhez, melyek el is vesznek a kalandban. 13-as mászás próba következik, majd sebződünk kb. 25-öt. És máris itt van

az első kedvencünk, egy triklopsz (#187), aki nem lehet ellenfél gondolnánk, hiszen már az előző szint egy kalandjában is győztünk le egyet. Igen ám, de itt most mágikus űrben vagyunk, tehát a jó kis vastag bőrt adó tárgyainkat elfelejthetjük, és tárgyak nélkül nem lesz egyszerű a megöléséhez szükséges kb. 150 ép besebzése sem. Mivel a triklopsz 3 darab, egyenként kb. 40-et sebző végtaggal támad, leginkább magas alap vastagbőrt, vagy nagy védekezés bónuszt ajánlok ellene. Vigyázat, a tárgyakkal módosított hatalmas ügyesség tulajdonságunkban nem bízhatunk, hiszen a mágikus űr az ügyesség bónuszt is leredukálja! Szerencsére a triklopsznak mindössze 6-os a büze, tehát a lehelő-bőzölő karaktereknek sincs ellene vesztett helyzete. Űtős karakterek szenvedhetnek kicsit vele, mert ugyebár az erőt adó varázstárgyak támogatása nélkül kicsit nehezebb a 18-as vastag bőr ellen a dolgunk. Legkönnyebb dolga talán a varázslóknak van, akik előre tudnak küldeni egy szolgát, akit széttephet a triklopsz, így marad idejük a triklopsz széjjelvarázslására. Igaz, nincs túl nagy rezisztenciája a triklopsznak, de ha mégis rezisztál akkor bajban vagyunk... Na, ha lenyomtuk a mocskot, levezetésképp jön egy egyszerűbb harc, egy csontmester (#186) ellen. Ez a szegény pára az első körben óriáserőt és sebezhetetlenséget nyom magára, de minden bizonnyal nagyon alacsony szinten, mivel még ezek után is teljesen életképtelen a szerencsétlen. Egyedül az űtősöknek okozhat kis kellemetlenséget a 10-es tükös bőre miatt, mindenki másnak csak egy kis gyakorlatozás ez a csata. És igen, itt is van a főellenfél aki nem más mint egy sziklaóriás sámán (#189)! Az előző szint 50-es többszemélyes kalandjából ismerhetjük az aranyost, így tudjuk, hogy megsebezni nem igen fog minket. Probléma csak a megölésével van. Mivel a triklopsz eddigre már valószínűleg széttepte kedves kis szolgáinkat, ezért az esetek többségében csak magunkra számíthatunk. Mi meg amit egymagunk sebzünk bele, azt az azonnali gyógyítása segítségével egyből vissza is gyógyulja (kb. 60-at gyógyul egy körben). 5 űtéstől védő gránitbőrt varázsol, nem csak az első körben, hanem ha levertük róla akkor is megújítja. Emiatt a kellemetlen tulajdonsága miatt űtősök csak a paralizációjukban bízhatnak, mely nagyon nagy segítség az összes hasonló ocsmány lény ellen. Másik lehetőség a magas függülés varázslat, aminek kifejlesztése különben is ajánlott minden űtősnek, már aki képes finanszírozni a sok fiatalítást. Na, ha őt is lenyomtuk, már majdnem vége a kalandnak, már

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

csak egy 10-es auraészlelés próba megdobása van hátra, és vehetjük is át a jutalmunkat, egy fekete dukátot. Jár még 4 KNO, 2 HO valamint +1 szívósság is.

21. KÜLDETÉS: Ismét egy kis levezető, mindössze alkudozunk egy kicsit a boltossal (10-es kereskedelem próba), és már miénk is a csempészkenőcs. Persze fizetni is kell: 2400 arany és egy üveg-szimbólum (#138) az ár, amire le tudjuk alkudni a kenőcsöt. Ja, igen, a kenőcsöt ott helyben magunkra is kell kenni, aminek hatása +1 vastag bőr és +1 regeneráció.

30. KÜLDETÉS: A kalandot csak akkor kapjuk meg, ha van nálunk zsugorító gyűrű! Esetemben viszont megtréfálhatjuk vele a boltost, egy 6-os kereskedelem és egy 8-as lopás próba között rejtjük el a zsebemben. Jutalmunk főleg az, hogy megszabadultunk ettől az idegesítő átkozott tárgytól, de azért egy 3. szintű véletlenszerű varázstárgy valamint +2 hősiességpont is jár. Ha nincs lopásunk, vagy nem dobjuk meg a lopás próbát, akkor ezzel a módszerrel minden fordulóban megszabadulhatunk egy zsugorítógyűrűtől ha esetleg több is lenne belőle.

31. KÜLDETÉS: Egy újabb bevásárló küldetés, 500 aranyért vehetünk 3 db javítás italát, ami +10-et ad a javítás szakértelmünkhöz a következő javítás parancsunk erejéig. Így ha esetleg valamikor összetört egy nagyon drága varázstárgyunk, végre meg tudjuk javítani.

A VARÁZSLÓTORONY (#3) KÜLDETÉSEI:

2. KÜLDETÉS: Szokásos komponens leadásos küldi, ezúttal 6 db khadzar taraját kérnek tőlünk a szint böles varázstudói. A küldetést azonban csak akkor kapjuk meg, ha minimum 12-es a mágia tulajdonságunk! Jutalmul 3 KNO és 2 HO jár, ami nem egy nagy jutalom.

9. KÜLDETÉS: Az előző szint kék mitindás kalandjához hasonló küldetés, csak ennek már 5-ször kell nekifutnunk sikeresen, mire végzünk vele. 9-es idézés, majd 16-os IQ próba után megjelenik egy keyrasi démonlidérc (#207) akivel már mágikus úr hatása alatt kell megverekednünk. Nem is olyan egyszerű ez, mivel mindenféle immunitása 15-ös, 20-as szintű a rezisztenciája, és bizony eltalálni sem olyan egyszerű. Mérete csak 120-130 körüli, de ne feledjük, hogy mágikus úrban vagyunk! Ebből a lényből esik ki megölése után a démonlidérc esszencia, melyből 5-öt kell összegyűjtelnünk, hogy megkapjuk a jutalmunkat, mely egy varázskő, 5 KNO, 3 HO és +1 az idézés szakértelmünkre.

13. KÜLDETÉS: Ismét egy nem sok szót érdemlő kaland, 5 db kötroll szemet kell leadnunk, a 300 arany, 4 KNO, 2 HO jutalom megszerzéséért cserébe.



14. KÜLDETÉS: Ha már megcsináltuk a 13. küldetést, akkor kapjuk csak meg ezt. A 80 TVP-s kalandköltség ne riasszon el senkit, nem fognak hemzsegni sem a próbák, sem a harcok a kalandban. Mindössze sebződünk 15-öt majd veszünk egy méretet és meg is vagyunk. A jutalom 10 drágakő, egy véletlen varázstárgy, 3 HO és +1 vastag bőr. Hát döntse el mindenki magának, hogy 80 TVP és a -1 méret megér-e neki ennyit.

AZ AKADÉMIA (#4) KÜLDETÉSEI:

3. KÜLDETÉS: 100 arany befizetés, 16-os IQ próba, 12-es éberség próba, majd 20-25 sebződés, valamint egy 8-as tanulás próba. Ezeket kell végigverekednünk magunkat a kaland végi ellenfél eléréséhez, aki a szinten már jól megismert zafir kaeltrich. Itt azonban véleményem szerint nem árt biztosra menni, mert amíg a csarnokban újra nekifuthatunk ennek a szörnynek, itt ha ledermeszt akkor az egész kalandot előlől kell kezdjük. Öltözzünk tehát egészségre, rezisztenciára, igyunk hatalom italokat, vagy gyorsuljunk le a kaeltrichet egy mágiaellenállás italával (Ez utóbbit csak 40 feletti gyorsaságnál ajánlott kipróbálni). Ha győztünk, jutalmunk nem marad el, 15 KNO-t kapunk.

16. KÜLDETÉS: Kicsit sok ezen a szinten a hozz ilyen-olyan kompikat kaland... na mindegy, fussunk neki. Szép kis bevásárlólistát állítottak itt össze nekünk, 4 mandibula, 2 lemúr hártya, 2 nordkristály, 1 ekinda haj valamint 3 szójer csáprágó. Mindezek leadása után sebződünk kb. 30-at, majd itt is egy kaland végi főellenfél következik. Egy gyilkos, vézetes, kíméletlen albínó

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



pók! Khm... igen, valójában ez tényleg az az albinó pók akiből már a 2. szinten is tucatszámra készültünk le... tehát megijedni nem kell, egy csapás és már halott is. 9 KNO és 1 HO a kaland jutalma.

17. KÜLDETÉS: Ez itt kéremszépen a lehelő karakterek szokásos öv-szerző kalandja. Mágikus úr hatása alatt kell kiállnunk a szóra-koztatásunkra kieszelt próbákat. 200 arany befizetése után egy 30-as legnagyobb lehellet-próba, utána 15-ös gyorsaság próba jön. Sebződünk kb. 50-et, majd le kell adjunk egy, a lehelletünknek megfelelő lehellet-italt. Utána már csak egy harc van hátra, egy opál tatu (#209)ellen. Aki lehelő annak nem lesz sok gondja vele, a 100-110 méretét kell nullára redukálni, ami a 10-es immunitásai ellenére sem lehet olyan nagyon nehéz. Közben ő a körülbelül 20-as elektromos lehelletével kellemetlenkedik nekünk. Amint legyőztük miénk a +5 lehelletet adó öv, valamint 2 KNO és 2 HO is jár.

22. KÜLDETÉS: Főleg ütős karakterek kalandja, persze más is próbálkozhat vele. Egy 15-ös gyorsaság próbával kezdünk, majd ránk támad egy ormif élősködő (#212). Erről a kis szörnyikéről azt kell tudni, hogy elméletileg csak ütéssel győzhető le. Erről 99-es elemi immunitásai, bűzimmunitása, valamint igen magas rezisztenciája gondoskodik. (ez is lehet vagy 99-es neki, de 50-es minimum). Rádadásul a csata közelharcról indul ellene szóval löfegyveresek se emberkedhetnek. Ha nem vagyunk ütősök, még talán legyőzhetjük, ha minden végtagunkba valami jó kis fegyvert teszünk, és összehozunk magunknak valamekkora támadás-bónuszt. A kb. 60-as méretét azért csak leütjük így nem? Még egy

15-ös IQ próba jön, és már itt is van... itt is van... a... 4 darab ormif élősködő egyszerre! Ez a csata még az ütősöknek is gondot okozhat azon egyszerű tény miatt, hogy az élősködők 7-es méretű nyelvén 15-ös sebző méreg is helyet kapott. Ha nem vagyunk ütősök, akkor 10-es szívósság, első körben védelem és bajnokok itala ajánlott. Utána pedig imádkozás, hogy ne találjanak el, és mi meg eltaláljuk őket. Ha tehetünk vigyünk szolgál(ka)t is magunkkal erre a csatára! Megéri a küszködést, ugyanis egy őskő, egy fekete dukát és 3 HO a jutalom!

29. KÜLDETÉS: Figyelem! Elérkeztünk az ÖV legértelmelebb kalandjához! Mindenkinék DK ajánlott, de ha valaki fanatikus kalandozó, hát neki íme, itt a leírás. 6-os savimmunitás próba, 20 sebződés. Innentől kezdve mágikus úr hatása alatt vagyunk, 10-es vezetőkészség próba, 14-es gyorsaság próba, majd harc egy sörtés oprasszummal (#235). Ezután már csak 4 db oprasszum sörte leadása van hátra. Hogy honnan lehet ilyet szerezni? Természetesen a sörtés oprasszumból esik ki egy darab a legyőzése után. Ebből adódóan 4-szer is végig kell csináljuk a kalandot mire sikerül. Pár szó még az oprasszumról: kb. 130-as méret, 20-as gyorsaság, 15-ös rezisztencia és tüskés bőr, valamint 5 végtag, mindegyikén különféle nyalánkságokkal, mint bénító méreg, lélekerergia szívás és varázspont szívás. Mi lehet az a jutalom ami megéri a szenvedést, ráadásul négyszer? Nos, hogy nem az amit kapunk az biztos! 3 KNO, 2 HO és egy oprasszum fókusz a jutalmunk, ami nos... minden nyertes csata után +1% lélekergiát kapunk. Ez a tárgy tehát rövid fejszámolás után kiderül, hogy csak arra jó, hogy foglalja a helyet a mostanában amúgy is gyakran betelő barlangunkban. Persze ha valaki nagyon-nagyon hosszútávra tervez, hát lelke rajta, de aki ért egy kicsit a nettó jelenérték számításához beláthatja, ez a tárgy sosem hozza be az árát...

A PALOTA (#7) KÜLDETÉSEI:

4. KÜLDETÉS: Mindenki ezt a feladatot kapja először a palotában, melyet DK-zni nem lehet. Ez olyan beugró a küldetés-sorba. 9-es álcázás próba után egy orgling meládot kell legyőznünk (nem ellenfél ugye?), utána 12-es vezetőkészség próba jön, majd a Naotmi bíra. Ez a kis csíra semmire sem képes tehetetlen alak, egy pofontól kipurcan. És amikor azt hinnénk nyertünk, egyszer csak feltápszkodik, és összeszedi magát. Kiderül, hogy alaposan lebecsültük. A második összecsapást egy mágikus úr varázslattal kezd, a 2. körben pedig dermesztést varázsol, amit az immáron módosítók nélküli egészségünkkel nem valószínű, hogy meg tudunk úszni! Kizárólag nagy szerencsével, vagy nagy alap-egészséggel, alap-rezisztenciával sikerülhet. Az egyetlen biztos megoldás, ha van egy minimum 10-es rezisztenciánk, és a csata első körben, még mielőtt elmondaná a mágikus úrt, megelőzzük egy mágiailenállás itálával. Így aztán a csatára 50-es a rezisztenciánk, melynek köszön-

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

hetően rezisztáljuk majd a mágikus úrt és a dermesztést is. Hogy ne legyen olyan egyszerű ez a móka, meg kell említeni, hogy 40-es a gyorsasága a bírának, tehát ha 100%-ra akarunk menni, akkor nekünk legalább 45-ös gyorsaságunknak kell legyen. De hát erre való a hatalom kék itala nem? Ezután a bíra 20-as szívósságának köszönhetően nem veszthetünk, 6 körünk van a megölésére. Ez csak a szellemi mágusoknak okozhat problémát, hiszen a bíra IQ-ja 40-es. Az első körös mágiaellenállás itala mellé ajánlok tehát nekik ellenállás megtörése varázslatot is! Ha győztünk végső csapásként 500 aranytól fosztanak meg minket, de legalább mehetünk az újabb küldetésekért a palotába, és +8 hősiesség pont is jár bravúros teljesítményünkért.

5. KÜLDETÉS: Ezt is mindenki 2. kalandnak kapja a palotában, de ebből végre már profitálunk is. Először sebződünk 40-et majd 60-at, de ezután már csak két egyszerű szakértelem próbát kell kiállnunk, 13-as meggyőzőkészség és 11-es zárnyitás próbákat. A jutalmunk 5 drágakő, 4 KNO, 2 HO és egy véletlen varázstárgy.

12. KÜLDETÉS: Az 5. küldetés teljesítése után vagy ezt, vagy a 18. küldetést kapjuk. Azért ne ijedjünk meg, semmi gond ha a másikat sorsolja nekünk a gép, mert így is úgy is mind a kettő küldetést meg kell csinálnunk a továbbmenetelhez. Na de térjünk vissza erre a kalandra! 80 TVP-t fog felemészteni a móka, először egy jó kis csata jön 2 óriás pók és 2 orgling disznó részvételével. Aztán 11-es rugalmasság próba, 12-es zárnyitás próba, majd egy gaetki katona leverése a feladat, méghozzá maximum 2 kör alatt! Ha 3 vagy több körig tart a csata, nem jutunk tovább a kalandban! A gaetki katonáról azt kell tudni, hogy már elavult széria, de paralizációja és tárgyirtása miatt kellemetlen lehet. A varázslókat azzal tréfalja meg, hogy ha alacsony rezisztenciája az első két kör során véletlenül megmenti, akkor ugyebár nem mehetnek tovább, mert két kör alatt kellett volna megölni. Ha egy kör alatt is meg tudjuk ölni (130 körüli a mérete) akkor inkább érdemes talán biztosra menni, és az első körben forrás érintését varázsolni. Ha a szerencse mellettünk volt, és időben kivégeztük a rend őrét, akkor 14-es csapdaészlelés próba (csapdaészlelés itala javasolt), 17-es erő próba, és 12-es lopakodás próba után vége is a kalandnak, átvehetjük jutalmunkat, egy véletlenszerű varázstárgyat (már a fiülünkön folynak ki ezek a kacsatok), valamint jár 7 KNO és 2 HO is.

18. KÜLDETÉS: Egy rövidebb kaland, szokatlan próbákkal. Az elején még nincs semmi meglepő, 12-es szívósság próbával kezdünk, majd a szinten jól ismert arachid sámánt kell legyőzzük. A mókásabb rész csak ez után jön, 10-es mérégimmunitás próba, és 12-es transzformáció próba képében. Az előbbihez ajánlott magunkra aggatnunk immunitás mérges gázra tápoló „légzés” fedőnevű varázstárgyainkat, valamint a boltos segítségével kovácsolt káoszkigyó



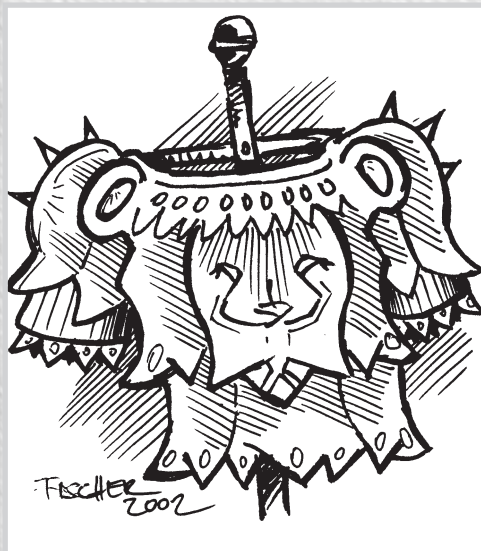
vértünket. Szerencsére a szinten élő szélfűvekreknél mindenki találhatott már légzés hosszú ijákat, ez meg is fog felelni a célra. Jutalmunk 100 arany, 4 KNO, 2 HO és az elmaradhatatlan szemét egy – ki hinné – véletlenszerű varázstárgy.

19. KÜLDETÉS: Ezt a kalandot csak akkor kapjuk meg, ha már teljesítettük mind a 12-es, mind a 18-as küldetéseket. Nem nehéz, csak kis hősiességpont fogyasztó küldetés ez. 4 viszonylag magasabb küszöbű szakértelem próbából áll, rendre 14-es lopakodás, 14-es zárnyitás, 12-es csapdakészítés, 14-es meggyőzőkészség próbák. Mint a küldetés, a jutalom is szimpla, mindössze 8 kno.

28. KÜLDETÉS: A szint egyik legnagyobb csalódása volt ez a kaland. Nagyon szuper felvezetés, elrejtett csarnok-infók, TITKOS KÜLDETÉS felhívások után, mire végre sikerült megcsinálnunk, kiderült, hogy a jutalom, a sárkányamulett egy teljességgel használhatatlan barlanghely-foglaló, eldobásra ítélt cucc. Na de menjünk csak sorjában. A kalandot csak akkor kapjuk meg, ha már végeztünk a 19-es küldetéssel, és nálunk van az 50-es többszemélyes kalandban szereshető bajnoki oklevél is. 12-es régészet próbával nyitunk, ez is egy jól elhanyagolt skill volt eddig a kalandok próbáiban, most majd növelheti mindenki. Ezután jön a meglepi, egy PSZI szörny, a sárkányszellem asztrális formája. Mivel a pszí iskola küldetésein kívül eddig nem találkoztunk ilyen csatával, a pszit nem erőltető karakterek már el is felejtették ezt a kalandot. Aki mégis le akarja győzni az arra számítson, hogy a sárkányszellem 5-ös pszicéltornyot és 7-es agyvihart használ, PP/PE-je pedig 35 illetve 40. Kezdőknek szerintem mentális robbanás a legjobb ellene, valamint

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



olyan 7/5 körüli PP/PE. Amint megtörtük az asztrális ellenállást, szembe találjuk magunkat a sárkányszellem fizikai formájával, ami a szellemi mágia elfeledett formáit használja, csábmosolyt, egokínzást, majd ha már megunta a játékot a jól ismert szemlekalapáccsal végzi ki az ellenfeleit. Legyőzése meglehetősen nehéz, eltalálni szinte lehetetlen, elemi immunitásai nagyon magasak, egyedül varázslattal van ellene esélyünk. Szerencsére mérete nem magas, 60-80 körül van, így közepesen magas életszívás varázslattal (igyunk ősmágus szájvizet) bárki legyőzheti. Persze itt még nem vagyunk készen, jön egy 15-ös régészet próba, majd legalább 7-es szintű manafókuszálás varázslatra lesz szükségünk (itt is jól jön az ősmágus szájvize). Figyelem, nehogy azon bukjunk meg, hogy nincs elég varázspontunk! Ezután jön a sárkány átka, (csak simán megátkoznak a hasonló nevű varázslattal), és már jöhet is a jutalom, 5 KNO, 3 HO, és a sárkányamulett. Nahát, igazán szemkiszúrás ennyi szenvedés után, minden lehetetlünkre ad +3-at, minden immunitásunkra +2-t, és az egyetlen értelmes dolog, hogy ad még +2 rezisztenciát is, de hát ezt egy common 2. szintű véletlenszerű varázstárgy is megtenné helyette, nem beszélve a szinten amúgy is található és szintén nyakláncként KF-elhető orgling fétésekről.

A PSZÍ ISKOLA (#8) KÜLDETÉSEI:

11. KÜLDETÉS: Ahhoz, hogy a küldetést megkapjuk, rendelkezniünk kell az előző szinten szerezhető zafir érdemrenddel. A feladat nagyon szimpla, először egy, majd egyszerre 3db turhulug nevű

asztrális lényt kell lemészárolnunk. Gondolom, aki a zafir érdemrendet megszerezte, annak nem lehet problémája ezekkel a szörnyekkel sem. Igaz, először elretenthet minket, hogy 100 PE-je van, de amint rájövünk, hogy mellé mindössze 3-as szinten ismeri a pszí csáp, agyvihar és pszí acéltorony képességeket rájövünk, hogy egy zafir érdemrendet kiérdemelt nagyhatalmú asztrálharcosnak nem lehetnek ellenfelei ezek a dögök! Ezt sajnos tudják a szint pszí szakértői is, és nem is adnak nekünk semmi jutalmat a könnyű győzelemért cserébe. Mindössze tapasztalatot nyerhetünk a kalanddal, 7 KNO és 2 HO formájában.

15. KÜLDETÉS: Legelőszöris le kell adnunk egy asztrálesszenciát, amit remélhetőleg még nem dobtunk a szemétkébe, tudva, hogy még jó lesz ez nekünk valahol. Ezután kiderül, hogy csak legalább 4-es szintű pszí acéltorony segítségével jutunk tovább a kalandban! Vigyázat, ne felejtjük el, hogy nem tanulhatunk korlátlan számban pszí képességeket, tehát ha már birtokoljuk a megengedett maximális képességet akkor mielőtt megtanuljuk az acéltornyot meg kell növeljük a pszí energiánkat vagy támadásunkat, a kellő szintre! Nos, ha sikerült, már csak egy 15-ös egészség és egy 12-es auraészlelés próba van hátra a kaland végi szörnyhöz, ami egy már jól ismert agypörkölő. Izzítsuk hát be a mentális robbanásunkat, és vegyük át a kaland végi jutalmat, ami egy őskő, valamint +3 HO.

23. KÜLDETÉS: Már megint a komponens hozások... Ráadásul a nem is könnyen megszerezhető szörnykomplik mellé bekerült a bevásárló listára egy ritka átkozott tárgy is, a void gyémánt. Itt az ideje, hogy a sok – következményekre nem gondoló – pszí megszállott elkezdje szaporítani a void gyémántokat (ez úgy lehetséges, ha portyázni kezdünk miközben van nálunk ebből a tárgyból), és miután már jó sok void gyémánt van forgalomban, és mindenki megcsinálhatja a kalandot, lehet sírni a játékvezetésnek, hogy csináljon valamit a galetkik sorsát megkeserítő void gyémánt hegyekkel... Így történt ez valahogy a zsurigító gyűrű esetében is, boldog boldogtalan nekiállt megcsinálni az 5. szint egy kalandját, amelyben zsurigító gyűrű hegyekhez jutottak, aztán persze csodálkoztak, hogy jééé, mennyi zsurigítógyűrű van mindenhol. Nyaff... Na ezután a kis kitérő után, melyen remélem, mindenki elgondolkozik, és eszébe sem jut majd az átkozott tárgyakkal babrálni, folytassuk a kalandismertetést. Hozni kell tehát egy void gyémántot, egy orgling fétist és 3 patkányfogat. Ha ezeket leadtuk, 11-es varázssital-főzés próba következik, majd a pszí energiánkat teszik próbára, 14-es küszöbvel. Ezután sebződünk kb. 100-at, és már csak egy harc van hátra, mégpedig egy psziklát kutató ellen. Díjunk az 1 KNO-n és 1 hősiesség ponton kívül egy pszí kő, amely mindenben a varázsköre hasonlít azzal a különbséggel, hogy ez (teljesen érthetetlen módon) nem egy varázslatunkat, hanem egy pszí képességünket növeli meg, ha lenyeljük.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

26. KÜLDETÉS: Vohohohóóóó! Elnézést, hibáztam amikor szegény oprasszumos kalandot annyira lehúztam, úgy látszik lehet annál is értelmetlenebb kalandot kreálni. Itten kérem szépen nem mást, mint egy varázskövet nyúlunk le tőlünk, ha sikerrel akarjuk teljesíteni a küldetést. No de haladjunk csak szépen sorban. 16-os mágia és 12-es meggyőzőkészség próbák után kell leadnunk tárgykészletünk jó részét, konkrétan egy nohnetár gumót, egy lemúr hártját, egy molitár haját, egy hűsevő bibét és egy varázskövet. Igen, ön ott a 2. sorban jól hallotta! Egy VARÁZSKÖVET! Tessék? Hogy ezek után nyilván „Az istenné váláshoz egyedül és elengedhetetlenül szükséges igen rejtélyes és erős ereklét” adják a kezünkbe, melynek rejtélyességén már csak az ereje tesz túl? Nem-nem. A jutalmunk mindössze egy pszí kő, 7 KNO és 4 HO. Na persze nyilván lesz olyan ŐRÜLT megszállott asztrális kalandor, akit nem tántorít el a hatalmas ár amit a pszí kő megszerzése kíván, és meg fogja csinálni a kalandot. Nekik ajánlom keressék fel körzeti orvosukat, gyógyszerészüket, vagy olvassák el a mellékelt betegájékoztatót.



A TEMPLOM (#9) KÜLDETÉSEI:

6. KÜLDETÉS: Ezt a küldetést csak akkor kapjuk meg, ha rendelkezünk az előző szinten szerezhető két szem szimbólummal. 14-es nyomkeresés, 14-es mászás és 11-es gyógynövények próba után kell használnunk egy sötét mákot és egy ragálygombát, majd 10-es varázssal főzés próbán bizonyítanunk. Ezután pókhálókba gabalyodunk, melynek köszönhetően a kaland végéig 0 lesz a gyorsaságunk, tehát mindenki gyorsabb lesz nálunk. Ez az első csatában, melyben két óriáspókkal kell megküzdennünk még talán nem okoz problémát, annál inkább az utána jövő csatában, ahol is egy arachid sámán az ellenfelünk. Mivel egy hosszú kaland végén van ez a csata, a kockáztatás nem ajánlott, inkább tornázzuk fel kontaktméreg immunitásunkat magasra. A kaland végén le kell adjuk a két szem szimbólumunkat, cserébe 5 KNO, 2 HO és egy véletlenszerű varázstárgy a jutalom.

10. KÜLDETÉS: Szintén egy szimpla hozz x darab y cuccost küldi. Amitől ez a kaland mégis más mint a többi, hogy x helyére itt 3, y helyére pedig démonléderec esszencia kerül, amit sehol máshol, csakis a szint 9. küldetésében lehet szerezni. A terv tehát a következő, hajtsuk végre a 9. küldetést háromszor, menjünk be a templomba küldetésért, (ennek a küldetésnek a feltétele, hogy birtokoljunk démonléderec esszenciát) adjunk le 3 db esszenciát itt a 10. küldetésben, majd további ötször megcsinálva a 9. küldetést, az is sikeres lesz. Ja igen, ennek a kalandnak egy varázskő és 1 HO a jutalma, tehát kár lenne kihagyni.

20. KÜLDETÉS: A kaland feltétele viszonylag magas átokszórás szakértelem, 9-es átokszórással már meg lehet kapni mindeneset-

re. Harc nincs is, csak próbák, sorban 13-as zene, 16-os ügyesség, 14-es átokszórás, 16-os ügyesség, 10-es rezisztencia végül 17-es átokszórás. Jutalmunk 400 arany, 5 KNO, 3 HO, +1 a átokszórás szakértelmünkre, és, hogy a papok meggyógyítanak minket.

25. KÜLDETÉS: A szint legérdekesebb kalandja, megkapásának feltétele, hogy a helytartó már a börtönben csücsüdjön (19. kaland sikeres megoldása). 40-es erő, majd 40-es ügyesség próbákkal kezdünk (nem, nem látnak rosszul, még csak nem is nyomdahiha történt, tényleg negyvenet írtam). Ez amúgy annyira nem lehetetlen, mint elsőre látszik, csak körül kell nézni a barlangunk mélyén rothadó régen elfeledett tömérdek véletlenszerű varázstárgy között, biztosan találunk erőt vagy ügyességet növelő tárgyat. Végso esetben meg ott van a hatalom két itala segítségnek. Most sebzdünk kb. 100-at, majd meg kell küzdenünk egy Daergaoth lorddal (#213). Szerencsére nem kell legyőznünk ezt az isteni hatalmú teremtményt, mindössze döntetlent kell elérnünk ellene. Ez korántsem olyan könnyű, mint elsőre gondolnánk! Négy végtárgyával van pofája fejenként akár 100-at is sebezni, tehát körönként 400-at! Van neki jégoszlop varázslata, mellyel jóval 200 felett sebez, és végso esetben 50-es elektromos leheletét is használja. Szerencsére elég buta lény, mindig az első körben üt, a másodikban jégoszlopot varázsol, a 3. 4. és 5. körökben pedig elektromos lehel. Itt van tehát ellene a terv: az 1. körben varázsoljunk 10-es gránitbört, valamint igyunk egy mágiaellenállás italát. Ezenkívül vagy öltözzünk fel elektromos immunitást adó tárgyainkba, vagy varázsoljunk a 2. körben villámpajzs varázslatot, illetve legyen nagy a méretünk. Persze az is jó, ha előre zavarjuk hős szolgálóinkat, hogy a lord őket tépje szét. Sajnos a 2.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



körös jégoszlopot ekkor is mi kapjuk az arcunkba, tehát a mágiaellenállás ital ivása kikerülhetetlen, hacsak nincs irreálisan magas jégimmunitásunk. A jutalom szerencsére fejedelmi, 10 KNO, 10 HO, +1 a rezisztencia és az elektromos immunitás képességeinkre, valamint egy 6. szintű véletlenszerű varázstárgy!

27. KÜLDETÉS: 10-es szívósság a feltétel a kaland megkapásához. A kalandban végig mágikus űr hatása alatt tevékenykedünk, először egy 10-es bűz próba vár megdobásra, majd meg kell küzdenünk egy latrinaféreggel, akinek kb. 40-es bűze valamint egy kb. 40-et sebző végtaga van, magas rothasztás szakival. Mérete 200-260 között van, tehát alaposan kössük fel a gatyánkat ellene, ha mágikus űr hatása alatt meg akarjuk ölni! Ezután már csak egy 15-ös szívósság próba valamint egy 10-es felderítés próba van hátra a jutalmunkig, ami 400 arany, +2 HO és +1 a bűz/illat szakértelmünkre.

A REMETELAK (#20) KÜLDETÉSEI:

50. KÜLDETÉS (maximum 3 galetkinek): Semmi komplikált, mindössze 5 darab tulajdonság-összeg próba, melynek érdekessége, hogy mágikus űr effektben kell őket megdobni. 40-es próbák vannak mind erőre, egészségre, ügyességre, iq-ra és gyorsaságra is. Persze hősiesség pont használható, tehát simán megoldható kalandról van szó. Jutalomként 3 KNO, 2 HO és a bajnok oklevél jár, ami igencsak hasznos egy tárgy, mostantól a próbáknál nem d6-al, hanem d7-el dobunk majd!

51. KÜLDETÉS (maximum 4 galetkinek): Igencsak gyatra jutalma miatt szerintem nem éri meg a szenvedést és szervezést, amit ígérel, igen magas TVP költsége van, ha beleszámítjuk a gyógyítókat is, tehát leginkább DK. De aki meg akarja csinálni, íme: Három kaszás legyőzése az első menet, akiről azt kell tudni, hogy kontaktmérgeznek, és öregítést használnak. Mint a legtöbb élőhalott, bűzre ők is immúnisak méretük pedig 160-180 körüli. Ha legyőztük őket, sebződiünk 20-at, majd 80-at, aztán pedig egy 48-as régészet összeg próba következik. Nem árt pár jó tudós a csapatba. Egy 24-es ügyesség próba állja még az utunkat, majd jön a végső csata, melyet -10 gyorsaság és -20% támadás bónusz hatása alatt kell abszorbálnunk. Ez pedig három kaszás és egy kaszás király ellen folyik. A király igen erősen paralizál, és mérete is nagyobb mint a sima kaszásoknak, 230-300 körüli. A már említett gyatra jutalom pedig 10 KNO, 120 arany és 5 drágakő.

52. KÜLDETÉS (maximum 3 galetkinek): A kaland végig mágikus űrben folyik! Kezdetnek valakinek meg kell oldania egy 20-as szívósság próbát, majd 20-as zene-összeg próba következik, amit egy 21-es ügyesség próba követ. 37-es iq-összeg próba következik, ezután 50-et sebződik minden csapattag, ami után gyógyítani sincs időnk, máris jön a harc 2 orgling varázsló és 2 orgling melák ellen. Igencsak javallott gyorsabbnak lenni mint a varázslók, máskülönben kapunk két savhurrikánt az arcunkba, mely rövid időn belül kiűtheti az egész csapatot! Ha legyőzzük őket jutalmunk 4 KNO és 5 HO mellett egy galetki érdemrend, ami minden elemi immunitásunkat 3-al növeli.

SPECIÁLIS KÜLDETÉS: Mint az eddigi magasabb szinteken, itt is megvan a szokásos 24. küldetés, mely a korai felköltözés útjában áll. Mivel aki ezt olvassa annak már nem jellemző, hogy olyan alacsony lenne a fordulószáma, hogy ne költözhesen ezért, nem is ír nek sokat erről a kalandról, úgyse kapja meg senki. Amúgy megcsinálni sem csinálta meg senki természetesen. De az érdeklődők kedvéért itt vannak az ellenfelek akik egyszerre támadnak ránk mind a 5-en a kalandban: sziklaóriás, sziklaóriás sámán, halál apostola, mutáns szójer, opál tatu.

Mivel véget is ért a cikk, itt szokás valami befejező szöveg, de mivel semmi nem jut az eszembe, inkább gyorsan befejezem. Találkoztunk a 8. szinten, addig is mindenkinek jó tápolást!

Szeitz Gábor



Kedves Csendes Don!

Valami van a levegőben! Sötét dolgok készülődnek, egyre csak sűrűsödnek az események, mintha fölgyorsult volna az idő, melyet eddiglen csupán csak időkrisztály segítségével lehetett valamelyest befolyásolni (bizony-bizony, ennek nagy szakértője vagyok), de most varázsszerkentyűk használata nélkül is mindössze néhány nap alatt adódott annyi történés, mint amennyi máskor egész hegyomorajnyi idők alatt sem szokott. Ez a változás akár jót is hozhat galetki nép egészére nézve (bár ezt sem igen hiszem...), de abban egészen biztos vagyok, hogy az én végzet által üldözött lényemre csak bajt és veszedelmet hoz a fejünk fölött lebegő kataklizma... Nyaff!

De ne vágjunk ennyire a dolgok elébe! Amikor elhatározom, hogy megleplek levelemmel, akkor ennek még csak egyetlen oka volt, s az is kellemes: a tegnapelőtt lezajlott szövetségi találkozónk, mely igenesak kitűnő hangulatban telt gyönyörű barlangcsarnokunkban. A vendéglátó ezúttal kedves szövetségi társunk, Malandit volt, aki tényleg olyan otthonossá varázsolta szállásunkat, hogy mindannyian úgy éreztük, mintha egy kellemes családi tűzhefynél gyűltünk volna össze. Mind a tíz karmomat megnyaltam azok után a meseszerű eledelek után, amelyeket Ben-e-veer állított elő Venom hatható közreműködésével (bevallom, én is kuktáskodtam egy kicsit a kezeik alatt; remélem, nem rontottam el az általuk megtervezett és véghezvitt gasztronómiai csodákat), így tele bendővel beszélhettük meg a minket, Hírmondókat érintő halaszthatatlan ügyeket.

A szokásos, „ügyrendi” kérések részletes ismertetésével már nem is untatlak téged, hisz ezekről már minden biztonnyal értesültél a többiekől az elmúlt egy-két napban. Az építkezés kérdésében sikerült megegyezni: nálunk is – mint minden igazán tevekény szövetségben – gondot okoz, hogy akik régebben léptek be, sokkal előrébb járnak az építkezésben, mint azok, akik csak a minap csatlakoztak hozzánk. Persze az utóbbiaknak számos előnye van: egyrészt bizonyos épületeket (az „alap” szövetségi barlangokat, a festékgödört) nem kell fölépíteniük; másrészt a kész épületeken elég egy keveset munkálkodniuk, azt is csak azért, hogy ők is megianulják azokat a mesterségásokat, amelyek az „elenjárók” számára már teljesen természetessé váltak. Ezenkívül ők határozhatják meg az építkezés sorrendjét, amely a többiek esetén eléggé kötött volt. Így némi szorgalommal előbb-utóbb behozhatják az elmezőnyt. Jó példa erre, mondjuk, Ange: emlékszem, hogy amikor Hírmondóvá lett (van ez már talán egy esztendeje is), hogyan panaszkodott arra, hogy sohasem fog utolérni minket, de bár a száját jártatta, nem röstellt dolgozni sem, és mostanra már ugyanazokon az építményeken munkálkodik, mint te vagy én.

Szóval sokat beszélünk erről, és alapvetően csak egy megoldását láttuk a problémának: az új belépők szorgalmát és türelmét. Ez pedig biztosíthatja, hogy a jövőben is mi leszünk a Hegy első számú szövetsége (legalábbis építkezés szempontjából). Csak pár hét, és elkészül a Vadászarok, Akadálypálya, a már réges-rég üzemelő épületeket pedig felsorolni sem tudom. Lélekenergia-generátorunk is nekünk lett elsőként. (Vagy másodikként? Lefet, hogy a „Q” nevű titkos szövetség előbb készült el, de ezt soha nem tudjuk ellenőrizni – őket egyébként egyes pletykák szerint a helytartóság pénzezi suttymban.)





Szóval kellemesen eltelt az idő. Beszéltnék azonban más dolgokról is; bahós témákról. Ilyenkor mintha jég hideg árnyék telepedett volna ránk. Akkor még nem tulajdonítottam különösebb jelentőséget ezeknek a meandemondáknak, ma azonban már tudom, hogy a vérfagyasztó valószínűleg takarják. Nyaff!

Azt beszéltek, hogy a Mutáns klán legfőbb vezetőjét – mivel bírálni merészelte a Császár zsarnoki politikáját – a Felszínre száműzték. Ez olyan szörnyű, iszonyatos kegyetlenségnek tűnt, hogy egyszerűen nem hittem el. Ma azonban már tudom: nincs olyan borzalom, amely ne lehetne igaz.

A Felszínre! Nincsenek szavak arra, hogy leírják azt a mérhetetlen rettegést, amit az a sze-

rencsétlen érezhetett. „Szerencsétlen” – trom, pedig hozzánk képest mérhetetlen hatalmú személyről van szó. Hidd el, nem a tiszteltetés szől belőlem. Ez az ítélet azonban a kínhalált jelenti, és ezt a klánvezérnek is tudnia kellett. Ha szerencséje van, a felszínen portyázó, elképzelhetetlenül borzalmas teremtmények egyike végez vele; ha kevésbé szerencsés, magának az Ellenségnek a kezébe fut. Am még az a végzet is jobb annál, mint amely azokat várja, akiket a csillagok fénye pusztít el környöretlenül. Őszintén remelem, senkire sem vár ez a borzalmas sors rajtam kívül! Nyaff!

Hogy mi lett a sorsa végül a száműzöttek, senki sem tudja. Vérfagyasztó híresztelések járják a Teron-hegy alagútjait: egyesek szerint a Mutáns klánvezér sorsa beteljesedett, de most kísérteként tért vissza a Hegyre, és rémalommá változtatja a Császár életét. Mások szerint – a Mutánsok ebben hisznek, bár elég hihetetlenül hangzik – képes volt túlélni a Felszín minden kelepéjét, és odakint olyan hatalomra tett szert, amirez foghatható nem volt példa sok ezer hegyromorj óta. Vissza fog térni, és olyan bosszút áll, amilyet még nem ismer ennek a szerencsétlen világnak a történelme.

Akárhogy is van, ami a szövetségi találkozónkon még csak megalapozatlan pletykának tűnt, mára bebizonyosodott. A Mutánsok föllázadtak a zsarnok Császár ellen, a Tovvajok és a Mágusok pedig habozás nélkül melléjük álltak. A Katonák, a Halhatatlanok és a Tisztogatók természetesen kitarítottak az uralkodó mellett – mindenki döntse el maga, hogy törvényszeretőnek vagy szolgálalkúnak nevezi őket ezért... –, a Pszionicisták helyett pedig a Mágusokkal szemben táplált ősi gyűlöletük jelölte ki. Tulajdonképpen csak a Tudósok és a Bárdok álláspontja lehetett kérdéses. A sors groteszk fintora, hogy ez a két, sok szempontból hasonló szellemiségű klán most a két ellentétes pólusra került. Sajnos, a Tudósok vezetőinek fontosabb a kísérleteik biztonsága, mint a véleményük melletti kiállás, így végül ők a Császár mellé álltak. Nyaff!

A Bárdok nem döntöttek: eme klánt sohasem érdekelte az önelvűvá vált politika, gazdaság, a klánok közötti cselöszövések, így ki akartak maradni ebből a konfliktusból is. Valaha a mi klánunk volt a legnagyobb, ma már kevesen vagyunk, s nem sokat adnak a nézetünk, ezért úgy tűnhet, hogy ez a törekvés akár sikerrel járhat. Am a dühtől őrző Császár egy különösen örült pillanatában a tekintélye megkérdőjelezésének, zendülésnek vélte az egyik vén bárd semleges magatartását, és így ő maga jelölte ki helyünket a lázadók oldalán...

És kitért a klánok háborúja.

Szörnyűség! Ó, hová jutottunk?! Mivé lesz ez a világ, ha már a dalnokokat, a béke és a szabadság megtestesítőit is belekényseríthették egy ilyen hegymeretű konfliktusba?! Könyvek, szenvedés és vérfoham vár ránk a következő évadban, ez már bizonyos. És hogy esélye se legyen egy bekémiziónak, azt azzal biztosították a klánok, hogy hatalmas jutalmat ajánlottak a győzteseknek. A legtöbb galetki pedig kapzsi és pénzhajász... Nyaff!

A személyes véleményem az a dologról – bár a Bárd klán tagjaként nyilvánvalóan elfogult vagyok –, hogy a lázadók nézetei sokkal rokonszenvesebbek. A fennálló rendszer kétségkívül elnyomó és zsarnoki; a Hegyszerte eluralkodott militarista szellemiség egyszerűen visszataszító. Nem tudhatom, mi fele változásokat terveznek győzelmük esetére a felkelők, de sokkal jobban bírom bennük, mint a „hivatalos” vezetésben.

Rádásképpen a császári oldal bejelentette, hogy ha ők győznek, akkor további szigorító intézkedések fognak következni! Ezért még csak azt sem mondhatom, hogy a helyzet nem lehet rosszabb. Nyaff! Csak az nem világos számomra, hogy ezek után miért áll bárki is a Császár oldalára? Legyen akármilyen nagy is a győzelemért járó jutalom, nem érheti meg úgy, hogy utána az élete még csak rosszabbá váljék. Hogy mik lehetnek ezek a bizonyos „megszorító intézkedések”? Nagyon sokféle pletyka járja. Kötelezővé tehetik a vadászatot, akár napi több alkalommal is, ellenben a portyázásokat teljesen betiltják (hiszen ez a lázadó galetkik szervezkedésének magja), vagy „csak” szigorúan korlátozzák? A régészkedést is gátolják, az értékesebb varázstárgyakat kötelező lesz leadni a helytartóságon? A galetkik közötti kereskedelmet ellenőrzik, megadóztatják, netán létrehoznak a személyi jövedelemadót? Bevezetnek egy új, még alacsonyabb vagyonszücsőböt? (Sokan már a 32 ezer aranyat is kevésnek tartották...) A főlsőbb szintekre költözést teljesíthetetlen feltételekhez kötik, a szolgáltatást is akadályozzák vagy tiltják?... Nem tudom, mennyi igaz ezekből a rémisztő mendemondákból, de elszomorító, hogy sokan nem tartják teljesen lehetetlennek a föntieket. Tényleg nehezen megfogható ép ésszel, hogy miért is harcolnak a „császári blokk” hívei... Nyaff!



De tényleg, azt még csak megértem, hogy egy Katona, akit egész életében arra kondicionálták, hogy utolsó lehetetégig legyen hű a magasságos Császárához, kiáll mellette. De a Tiszogatók célja elvileg a torzszilóttek pusztítása, nemde? Mi közik nekik a császáriakhoz? A Halhatatlanokat legfőképpen köztudott hatalomvágyuk motiválhatja (sajnos, ők általában jól mérköl az esélyeket...). Talán abban bíznak, hogy ezzel így is meglévő pozícióik tovább erősödnek a császári tanácsban belül? A Tudósokat pedig végképp nem értem. Miért harcolna egy békeszerető archeológus vagy a varázssitalok szakértője?! Nyaff!

Hogy kinek van igaza, azt, szerintem, jól mutatja, hogy a klán nélküliek egy galetkiként a felkelők oldalára álltak. Ha pedig az ő kétségtelenül kényszer nélküli és elfogulatlan álláspontja ez, akkor ezen talán el kellene gondolkodnia a császáriaknak is.

Hogy én személy szerint fogok-e harcolni? Még nem tudom. Egyrészt már látom szomorú sorsomat, amint a föllbe dőngölnek izomagnú harcosok – és nem sok kedvem vérfürdőt rendezni (úgy értem, a saját véremlben...); másfelől viszont a szívem azt súgja, ki kellene állnom a szabadság és az igazság mellett. Támadni aligha fogok, de ha a barlangomban fölkeres egy császári martalóc, akkor valószínűleg nem fogom könnyen adni magam. Majd szépen ráuszítom Bibircsokot és Tengerszemet, és miközben Köfejű megdobálja kövel, talán nekem sikerül megmentenem az irhámam. Ha pedig elbukom, büszkén, egyetlen pissenés nélkül nézek szembe a császáriak börtöneinek kintzokamráival. Nyaff!

Hogy én személy szerint fogok-e harcolni? Még nem tudom. Egyrészt már látom szomorú sorsomat, amint a föllbe dőngölnek izomagnú harcosok – és nem sok kedvem vérfürdőt rendezni (úgy értem, a saját véremlben...); másfelől viszont a szívem azt súgja, ki kellene állnom a szabadság és az igazság mellett. Támadni aligha fogok, de ha a barlangomban fölkeres egy császári martalóc, akkor valószínűleg nem fogom könnyen adni magam. Majd szépen ráuszítom Bibircsokot és Tengerszemet, és miközben Köfejű megdobálja kövel, talán nekem sikerül megmentenem az irhámam. Ha pedig elbukom, büszkén, egyetlen pissenés nélkül nézek szembe a császáriak börtöneinek kintzokamráival. Nyaff!

Személy szerint marad az azonban még egy érdekes momentum: nemrégiben kiemelkedő tehetségem elismeréseképpen egy császári dekretumot kaptam, amely alapján a császári hivatalnokok kijárnak nekem valamit, ami csak tetszik. Akkor, gondolom, most, mint lázadó, ezzel most egy darabig ne is próbálkozom? Vagy próbáljam meg azt kérni, hogy inkább mégis maradjon el a háború?

Sötét felhők tornyosulnak a Teron-hegy körül. Félek, az elmúlt időszakra majd úgy fogunk visszaemlékezni néhány tuca hegymoraj múlva, mint egy álomszép aranykorra, melyben prosperált a galetki társadalom, és mindenki boldogan élt, míg meg nem halt. Most pedig következik a Vér, a Halál, a Pusztulás és a Zűrvavar Kora! „Szerencsére” én ezt már aligha fogom megélni: a bekövetkező háborúság minden bizonnyal leszakítja majd életem virágát... Nyaff!

Elkeseredetten üdvözlő barátod:

Nefelejcs

a bús felkelő

ŐSÖK VÁROSA – HÍREK

Lázadás

Bekerült egy újabb esemény a játékba, amelyről mostanra már valószínűleg olvastátok a leírást. Ezzel kapcsolatban kaptam több kérdést, ezeket szeretném most megválaszolni.

Miért volt erre szükség?

A TF-en jól bevált dolog, hogy a kalandozók életét ún. történelmi események színesítik. A játék többi lehetőségétől eltérően, ezek meghatározott ideig tartó dolgok. A részvétel opcionális, az esemény célja nem elsősorban a karakterek további tápolása, hanem egy szerepjátékos történet, ami kizökkenti a kalandozókat a napi rutinból.

Miért éppen galetkik elleni harc?

A legizgalmasabb konfliktushelyzet az, amikor a tudásodat más játékosokkal mérheted össze. Ezen belül, a harc a legösszetettebb, legtöbb variációt kínáló konfliktusforma a játékokban. Remélem, hogy annak ellenére, hogy az ellenfélválasztást a karakterek nem tudják befolyásolni (ebből sajnos túl sok visszaélés lehetne), bőven lesz lehetőség intrikára és szervezésre mind a jelentkezés ideje és mind a harcok alatt. Elismerem, hogy ez az eseményforma előnyben részesíti a harcorientált karaktereket, de az előző esemény, a xenó kutatás nem ilyen volt.

Miért nem én választhatom ki, melyik oldalon harcolok?

Bár ez adná a legnagyobb szabadságot és szervezési lehetőséget a játékosoknak, nagyon könnyen előfordulhatna, hogy az egyik oldalhoz sokszorta többen csatlakoznának, mint a másikhoz. Persze ilyenkor is lehetne „NJK” ellenfeleket is generálni, de attól tartok, ettől függetlenül már előre el lenne döntve a győztes. Felmerült az az ötlet is, hogy minden klán minden klán ellen harcoljon, azonban ha csak a galetki-galetki harcot tekintjük, a klánok nincsenek kiegyensúlyozva, és tagjaik száma sem azonos. Ezenkívül, így a résztvevők ötven százalékát tudjuk jutalmazni, egyébként pedig csak a törtrészüket lehetne. Az általam meghatározott felállásban a résztvevők száma, és erősségük is nagyjából kiegyensúlyozott – persze tökéletes egyenlőségre nincs lehetőség egy ennyire összetett játékban.

Mi lesz a jutalom?

MINDEN, a győztes oldalon harcoló galetki plusz rangemelkedést kap, attól függően, hogy mennyivel járult hozzá a győzelemhez. Tekintve, hogy gyakorlatilag a résztvevők fele jutalmazva lesz így, és a rangemelkedés a klánbónuszokban érezhető fejlődést jelent a karaktereknek, remélem mindenki elégedett lesz. Külön tárgyjutalom nem lesz. Bár a vesztes oldalt nem jutalmazzuk, a KH parancs kiadásakor kapott 2 hősiesség pont és maxba gyógyulás remélem elég motivációt jelent arra, hogy a nevezők aktívan részt is vegyenek az eseményben.

Miért nem vehetnek részt az 1-2. illetve 8. szint lakói?

Az 1-2. szinten sokan nem klántagok, vagy épphogy csatlakoztak. A 8. szinten egyelőre nagyon kevesen vannak, ami miatt előre lehet tudni, kívül fogsz harcolni a KH parancs hatására, mi lesz az eredmény és így visszaélni nem lehetőséged. Ha március 31-ig lesz elég jelentkező a 8. szinten, akkor ott is lehet küzdeni, egyébként nem.

Miben különbözik ez a sima portyázástól vagy az olimpiától?

Sok mindenben! A portyázástól eltérően itt egy adott célt küzdesz, kieshetsz, van jutalom. A portyázást harcra sokan nem használják, mert túl sok ÉP-t vesztenek, és sok TVP megy el utána a gyógyításra, tehát nem éri meg. Itt a maxba gyógyulás ezt kompenzálja. Előfordulhat, hogy szolgálid elpusztulnak, de mindenki maga döntheti el, hogy szolgálakkal harcol a győzelem érdekében, vagy erőforrásait kíméli, és otthon hagyja őket. Az olimpiához képest, itt néhány vereséggel is lehetsz győztes, és nem csak a résztvevők törtrészét díjazzuk. Mivel nem egyetlen nap alatt megy le az egész, van lehetőség taktikázásra, ha kiderül, hogy az ellenfél egy katonája dominál, felkészülhetsz rá, halogathatod vagy meggyorsíthatod a felköltözést attól függően, hogy a blokkod hogy kívánja.

Ezen már nem lehet változtatni? Sok ötletem van, én hogyan csinálnám...

Természetes, hogy mindenkinek rengeteg ötlete támad az enciklopédiát elolvassa, hogyan lehetne ezt az eseményt még jobbá tenni. Az esemény lezajlása után szívesen látok mindenféle megjegyzést, hogyha népszerű lesz az esemény, és ismét megrendezzük később, akkor milyen változásokkal tegyük.

Jó lett volna például, ha a lázadás többszemélyes csaták keretében zajlik, de ezzel kapcsolatban annyira sok probléma merült fel, hogy végül az ötlet gyakorlatban megvalósíthatatlannak tűnt.

Mi lesz a következő esemény?

Szívesen látok ötleteket, de a következő kéréseim lennének:

1. Vegyétek figyelembe a program lehetőségeit és korlátait.
2. Részletes, alaposan átgondolt és kidolgozott leírást küldjétek, ami figyelembe veszi a lehetséges buktatókat és eseteket.
3. Olyasmit találjatok ki, amelyben a játékosok nagy része részt tud venni.
4. Nem olyan ötletet várok, amely valamilyen képesség, tulajdonság feltápolására megy ki.
5. Ha az ötletet meg is valósul, számíts rá, hogy alaposan át lesz dolgozva.

A cikk végére maradt néhány apró változás:

- A javítás itala lophatatlan lett.
- Csapat arénában és olimpián a 7. szinten 1120-ra, a 8. szinten 1250-re változott a maximális erősség.
- A forrás érintése most már jól használható harci programban.
- A fűraktár és a fűveszkezt építésének a kezdetekor a felhasználó fű sorszámat nem a 3., hanem a 4. paraméternek kell megadni.
- A 8. szinten a gyászoló mourg szörny jelentősen gyengült.

Még egy kérésem lenne. Sajnos megsérült a hard diskem, és a küldetés pályázatra érkezett kalandokat tartalmazó könyvtár is megsemmisült, erről sajnos mentésem nem volt. Ezek a kalandok ezért nem kerültek be eddig. Szeretném megkérni azokat, akik pályáztak, hogyha lehetséges, küldjék el újra a kalandokat, amiket terveztek. Köszönöm!

THOR MIKLÓS

MAGISZTEREK (#15002)

Üdvözlök mindenkit!

Proteus vagyok a Magiszterek vezetője. Szeretném ismertetni a szövetség céljait, hogy akik eddig még nem ismernek minket azoknak is mondjon valamit a Magiszter név, vagy hogy mit is jelent Magiszternek lenni. Van egy alapszabályzatunk, aminek a betartása nem túl nehéz feladat, könnyen érthető, és világos. Ebben néhány olyan dolgot fektettünk le, amelyek nélkül demokratikus szövetség nem létezhet. A legfontosabb cél az, hogy magiszterekké válva minden tag a saját területén elkötelezze magát arra, hogy a tudást keresi. A tudósok a galetkik történelmét, a mágusok a mágia misztériumait, és igen, egyetlen nép sem lehet meg művészet nélkül, a bárdok pedig a költészetet kutatják, és gyönyörűbnél gyönyörűbb versekkel készítetnek minket a munkánk folytatására. A szövetségben nincsenek Klánbeli megkötések, tehát bárki tag lehet, aki a fenti három kaszt valamelyikének nézeteivel azonosulni tud. Ez azért is fontos, hogy bebizonyítsuk, bár megosztott népünket a Klánviszályok is egyre távolítják egymástól, mégis lehetséges az együttélés, és munkálkodás a közös célért. Ami persze a végén az, hogy visszajussunk a felszínre, és ott elfoglaljuk a minket megillető helyünket. Természetesen addig rengeteg idő telik még el, de ha az utánunk következő generáció hálával gondol majd ránk, melegséggel fog lelkünk eltelni az Ősök Szentélyében. Az oda vezető út is rögzös lesz, rengeteg buktatóval kikövezve. Hisz a kapzsi kereskedők, a vezetésre alkalmatlan helytartók, és a Hegy tetején terpeszkedő hatalmasok mindent elkövetnek, hogy tudatlanságban tartsanak minket, mind az Ellenséget, a régi idők hatalmas mágusainak tudását, a történelmünket, mind a művészetünket illetően.

Alapjában véve Békés szövetség vagyunk, minden más szövetséggel, csoportosulással, amely a fejlődést, és a felemelkedést tűzte ki céljául, baráti, legalábbis semleges a viszonyunk. Ezek közül kettővel a Bölcsek Körével, és a Tudás Őrzőivel megalapítottuk elsőként a hegyben a hármas szövetségünket, mely mára a Téron egyik legnagyobb csoportosulása, bizonyítva, hogy a szövetségek összekötnek, és nem elválasztanak. Bár a Hármak nevet viseli, nyi-

SZÖVETSÉGEK TABLÓJA

A Szövetségek Tablójában bemutatkozhat minden játékos szövetség az Ősök Városából. A bemutatkozó anyag számítógépes szövegszerkesztővel legyen készítve, lehetőleg Winwordben, vagy az által beolvasható formátumban. Érkezhet e-mailben, vagy lemezen, de a lemez visszaküldését nem vállaljuk. Az írás hossza a szóközzel együtt ne haladja meg a 4000 gépelt karaktert. Novellát is lehet mellékelni, vagy novella formájában küldeni a bemutatkozást, viszont a novellát csak akkor jelentjük meg, ha úgy látjuk, hogy önálló, a szövetségtől független írásként is olvasható, és élvezhető.

tot más szövetségek felé is. Ezek közül egy-kettő nézeti annyira közel állnak hozzánk, hogy ha megkeresnek, szívesen látjuk őket is.

Visszatérve a Magiszterekhez. Mivel a tagság nagyobb része nem rendelkezik internettel, illetve több tucat karakterből álló információs bázissal, létrehoztunk egy újságot a Phorumot, amelyet minden tag megkap. Ebben információk, érdekes hírek, a szövetséggel, a Hármakkal kapcsolatos történetek, és rendszeresen novellák is olvashatóak. Bár – mint említettem – céljainkat, amíg a külső erők engedik, békésen szeretnénk elérni, rendszeresen lehetőséget adunk, hogy a tagjaink megmérettessenek, mind a szövetségen, mind a Hármakon belül, egy saját olimpia kereteiben, de ezeken a szövetség arculatából adódóan vérontásnak helye nincs. Később, ha mindhárom szövetség erősebb lesz, egymás ellen kisebb csapatokban is rendezünk erőpróbákat, hisz fejlődni, tapasztalni csak gyakorlással lehet, és itt ténylegesen lemérheti mindenki, hol is tart. Az ŐV-találkozók között kb. félidőben tartunk egy gyűlést, amiben megvitatjuk, mit tettünk eddig, és mit kell még a következő találkozóig elvégeznünk.

Nos, mindezek ellenére szövetségünk nem tökéletes, de mi nem is hirdetjük ezt, egyszerűen csak tesszük, amit tennünk kell, még ha oly nehéz is. Valljuk, hogy együtt és csakis együtt, egymást segítve, nem egymáson tiporva érhetjük el a Célt. Akiknek már világos, hogy az Ellenség elsősorban mi magunk vagyunk, az irigységünk, a gyávaságunk, a kapzsiságunk, a félelmeink, és képes, és akar is ellene tenni, azoknak köztünk a helye.

PROTEUS MAGISZTER (#8037)

Tagfelvétel, és további információ: Tóth István, 2330 Dunaharaszti, Magyar u. 97. • Tel.: 24-260-648.

99 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2002. március



MIÉRT NEM LOPTAM? - LÉPÉSENKÉNTI ÚTMUTATÓ

Talán a legnehezebben megoldható problémát a JV számára az szokta jelenteni, amikor egy játékos azért reklamál, mert nem lopott, pedig szerinte kellett volna. A játék 10 éves történetében talán ha 3-szor volt ilyenkor tényleg hiba – a többi ezer esetben mindig volt magyarázat, hogy miért nem sült ki a lopás. Az alábbiakban egy útmutatót szeretnék adni, amely alapján magad is megállapíthatod, a lopás vajon miért nem sült ki. Már korábban is volt ilyenmi, ha jól emlékszem, de a frissebb olvasók biztos örülnek neki.

• Van-e elég TVP-d?

Triviális, de néhányan benézik...

• Fény szentélyében vagy?

Ott nem lehet lopni.

• Olyan mezőre léptél, ahol már jártál?

Egy mezőn csak egyszer lehet lopni, elkerülendő, hogy egy embert többször is kifossz egy fordulóban. Ez akkor is igaz, ha a kiinduló mezőre lépsz ki, és ott még nem sült ki korábban lopásod (tehát ha ott akarsz lopni, akkor rögtön a kör elején adj ki ott egy lopás parancsot, hogy a többi is kisziljjon).

• Ismétlő lopás nem sült ki?

Az ismétlő lopás parancsok (KT képesség) egy körben csak egyszer sülnek ki.

• Találkoztál korábban már a játékosal, és ő nem lépett azóta?

Nincs lehetőség újabb lopás próbálkozásra. Akár barátságosan futottatok össze, akár sikertelenül próbáltál lopni tőle, nem próbálkozhatsz ismét addig, amíg ő nem lépett.

• Pusztulás sírjain vagy?

Leah hívök itt nem lophatnak egymástól.

• Van BA parancsod az illetőre, KT-jára, fájára stb?

Nem lopsz olyantól, akire BA parancsod van kiadva!

• Jelentkezett esetleg az olimpiára?

Nem tudsz tőle lopni!

• Van rajtad esetleg becsületjel?

Ne is próbálkozz!

• Tudom konkrétan, hogy ez a fickó ott volt azon a mezőn, mégsem loptam tőle, sőt, nem is találkoztunk... Hogy lehet ez?

Ennek is jó sok oka lehet, ő láthatatlan, növényvé, állattá változott, már legalább 10 emberrel találkozott (ilyenkor már nem találkozhat újabb kalandozóval), meghalt, eldemezett, bent van egy épületben, másik épületben van, amiben te, te vagy bent az épületben, ő meg kint, KT képessége elrejtja a tolvajok elől...

TEOLÓGIA, TAUMATURGIA ÉS PSZI FEJLŐDÉSÉNEK A KÉPLETE
Közkívánatra, most erről az ősi titokról lebbentem fel a fátylat. Nagyon bonyolult, szóval csak az olvassa el, akinek nem idegen a számok világa! A szerepjátékosok is nyugodtan ugorják át.

A fejlődés alapját a varázslatra költött VP jelenti, ez az alap a következőképp módosul. Először is levonjuk a szakértelemmből (azaz teót, taut, pszit). Majd max. VP-től függően:

max. VP	50	100	150	200	300	400	500+
	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

módosított alkalmazunk.

(Pszí szakértelemnél egyszerűen csak -1 minden 45 max pszí után.)

- Tehát pl. 12-es szakértelem és 150 max. VP esetén az alap VP költségből összesen 15-öt vonunk le.
- Persze mindenképp van valami minimális fejlődés, és negatív sem lehet:
- Ha a szakértelem < 10, és a módosított érték kisebb mint az alap fele, akkor a módosított érték az alap fele lesz.
- Ha a szakértelem < 20 és a módosított érték kisebb, mint az alap harmada, akkor a módosított érték az alap harmada lesz.
- Egyéb esetben, ha a módosított kisebb, mint az alap osztva 3 + szakértelem/7-tel, akkor annyi lesz a módosított érték (és ez már lehet 0 is, mindkét osztásnál lefelé kerekítünk).
- Ha a módosított fejlődés még így is nulla lenne, és van az illetőn mágia megértése varázslat, akkor annyiszor 5% az esély, hogy mégis fejlődik egyet, ahány VP volt az alapköltség.
- Az egy varázslatból kapható fejlődésnek felső korlátja is van – ha a szakértelem 20-nál nagyobb, akkor legfeljebb 4%, ha 11-20, akkor legfeljebb 6%, egyébként legfeljebb 8%.
- A teológia és taumaturgia fejlődés gnómnoknak +25%, a pszí pedig mutánsoknak +25%.
- Van olyan KT képesség, amely még módosítja a fenti képleteket, de ezt most nem akarom részletezni.

Most pedig nézzünk néhány konkrét példát.

- A gyógymogy varázslat, 6 VP-s költséggel, 1-es teológiával, minimális max. VP-vel pontosan 5%-ot fog fejleszteni. 8-as teológiánál már 6-8=-2 lenne (persze negatívba amúgy sem fejlesztünk), életbe lép tehát a minimum elv: a szakértelem az alapérték, azaz a 6 VP felét, 3%-

ot fog fejleszteni. 11-20 közötti szakértelem esetén a fejlődés 2% lesz. 21-27-ig 1%, és 28 fölött már egyáltalán nem fejleszt.

A vámpirizációnál valamivel jobb a helyzet, mivel az 8 VP-be kerül. 11-20 között ez is csak 2%-ot fejleszt (mivel $8/3=2.6$, de lefelé kerekítünk), de ez egészen 41-ig fejleszti a teológiát (mivel $8/(3+41/7)=8/(3+5.85)$, mivel minden osztást lefelé kerekítünk úgyhogy ez még éppohygy 1% lesz.

A városi teleport 50 VP-be kerül, ez a másik véglet, mivel itt „pazaroljuk a manát”. 15-ös taumaturgia és 150 max. VP esetén a módosított érték 50-15-3=32, viszont a maximális megengedett fejlődés 15-ös taura 6%, így csak 6%-ot fog fejlődni 32% helyett.

A korgó gyomor, huss varázslat nagyon jó, mivel itt „konfigurálhatjuk” a VP költséget úgy, hogy pont optimális fejlődést érjünk el. Pl. 15-ös teológiánál, 150 max. VP esetén ugye -18 módosítót fogunk kapni, és a maximális lehetséges fejlődés 6% – így pontosan 24 VP-ért célszerű a varázslatot elmondani.

A TF a képesség fejlődéseknél mindenhol egész számokkal dolgozik, ezért nincs lehetőség arra, hogy egy 1-100-as skálán egészen finom változásokat csináljon. Mindenhol, ahol 1%-nál finomabb fejlődést akarunk, ott ezt egy random dobás modellezi (ld. mágia megértés), de a képletek nagy többségében nincs ez minden osztásnál illetve szorzásnál alkalmazva. Ennek köszönhető, hogy pl. a gnómok bónusza is változó hatékonyságú, a 8%-os fejlődésből 10%-ot fog csinálni, a 4%-kosból 5%-ot, de a 3%-ost nem módosítja ($5 \times 3/4 = 3.75$, amit 3-ra kerekít). Ha a TF-et most írnam, nem 1-100 értékekkel számolnék, hanem 1-10000 közötti számokkal, és akkor sokkal finomabb manőverekre lenne lehetőség.

Remélem, a fentiek megértése sokat segített a számok azon meszterinek, akik igyekszének optimalizálni a fejlődésüket, akár a butaság ára nevű KT képesség segítségével.

VÉGÜL NÉHÁNY APRÓSÁG:

- ✦ A vámpírkard enciklopédiájából kimaradt – de az alapján, hogy hol és hol található, elég logikus – hogy csakis gonoszok használhatják. Ezenkívül 30-as vágófejver szakértelem kell hozzá, nem 15-ös.
- ✦ A tárgyak elégetésénél nem mindig volt jól kiírva, hogy hány tárgy égett el, ezt javítottam.
- ✦ A Fehérbérc psi kő küldetés most már akkor is teljesíthető, ha pontosan 1000 arannyal mész be.
- ✦ Az éjfattayknál néha található „láthatatlan” tárgyat javítottam.
- ✦ A quwang parafenomén néha „krikszkrasz” tárgyat pusztított, ezt javítottam.
- ✦ A vándorkirкус nem mindig jött, amikor kellett volna, ezt javítottuk. Most már remélhetőleg mindenki fog vele találkozni átlag két fordulóként.
- ✦ Bekerült néhány újabb szörny a Sötét Földre, amelyek az éjfattaykból elcsöpögő sav és az élőlények mutációjaként jöttek létre. Ezekkel 50-nél alacsonyabb szintűek is találkozhatnak.
- ✦ Remélem, hogy most már tényleg tökéletes lett az az algoritmus, ami 200% megerheltséget esetén a kör végén a tárgyakat dobálja – most már tényleg csak a nehéz, szemét tárgyakat fogja dobni és azok közül is csak azt ami feltétlenül szükséges.
- ✦ A szopögödrot most már nem lehet RM paranccsal rombolni.

TIHOR MIKLÓS

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

EGY HELY, AHOVA ÉRDEMÉS BENÉZNI.

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

Címünk:
CAMARILLA KFT.
1132 Budapest, Csanády u. 4/B
Bejárat a Kresz G. u. felől

Nyitva: keddtől vasárnapig 10.00-22.00

ITT!



KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

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

ÁTOK (164. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: 1-4 TU, 5-15 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Célpont játékos tulajdonságai egy körre megfelelőnek.

Enciklopédia: A legyőzhetetlenség felé vezető út következő lépéseként egy olyan képességet sikerült kifejleszteni, ami önmagunkra semmilyen hatással nincs (Hmmm! Lehet, hogy valamit elnéztünk?). Ezzel a képességgel más karaktereknek tudunk nem kis bosszúságot okozni. Ha megátkozol egy karaktert, az a következő pár napban (értsd: táborozás és forduló) nagyon, de nagyon rosszul fogja érezni magát (minden tulajdonsága megfelelődik). Ha egymás után átkoznak meg egy karaktert amíg az nem lép, akkor az átkok egymás után szép sorrendben végrehajtnak. Így például ha hárman megátkoznak egy embert, akinek minden tulajdonsága 24-es, akkor a végeredmény $24/2/2/2=3$ -as lesz minden tulajdonsága a következő fordulója végéig. Ennek megfelelően fog kör elején regenerálódni, de a szintlépésnél kapott bónuszokra nincs hatással. Egy alá nem csökkenhetnek a tulajdonságok. Ha nagyon alacsonyak lesznek valakinek a tulajdonságai, akkor az erő miatt -sebzést, az ügyesség miatt -védekezést, az egészség miatt kevesebb ÉP regenerálódást fog elszívni. Mindezt az EK 164 <karakterszám> parancsral érhetjük el 5 TVP-ért és 1 TU-ért. Ha olyan karakterszámot adsz meg, akit még nem ismer, kicsit tovább tart a ceremónia (el kell még költened +10 TVP-t és 1 TU-t), hogy biztosan azt átkozd meg, akit akarsz. A karakternek hatótávon belül kell lennie. Tudatpajzs RÉSZESEN véd az átok ellen. Ha 3. paraméternek írsz egy 1-est, akkor ha van a célponton tudatpajzs, akkor +2 TU elköltésével semlegesíted azt arra az időre, amíg az átkot rámondod. Mivel a KT abszolút kaotikus, bárkire el lehet mondani az átkot, a vezetőt kivéve.

Az átok nem működik az olimpián.

Megjegyzés: Az öntápoló és szerepjátékos képességek mellett ez a harmadik kategória: a konfliktustelremtő. Bár a KT-t nem tápolja, egy olyan fegyvert ad a kezébe, amellyel ellenségeit megbüntetheti, illetve fenyegetheti vele az őket fenyegetőket. Az átok és ehhez hasonló képességeket a játékosok – természetesen – visszatetszéssel fogadják, hiszen az egész a szivatásról szól. A játékba kerülése után nem sokkal többféle korlátozást is alkalmaztunk rá, többek között, hogy egy karakterre egy fordulóban csak egyszer lehet rámondani. Az átkozást hosszú ideig alapos figyelemmel kísértük, nehogy egy játékos folyamatosan alkalmazva valakivel szemben, tönkregye annak játékát.

Mivel rakéta, ellen-rakéta, ellen-ellen-rakéta játékban az átok volt az első, így mindenféle védekező képesség is működik ellene, beleértve a napfókusz, a gaztett büntetését is mindenféle egyéb csemegét. Ezért ez a képesség már nem olyan veszedelmes fenyegetés, mint bekerülésekor.

Itt hívom fel a figyelmet, hogy valakinek vagy egy ártó képessége, vagy egy ilyen képességek ellen védő képessége lehet, mindkettő egyszerre nem!

MESTERFOKÚ BÁNYÁSZAT

(165. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Nő a bányászat hatékonysága.

Enciklopédia: Érzed, hogy ahogy valaki az utolsó TU-t is belenyomja a gyűjtőbe, valami pezsegni, forni kezd az agyadban. Majd hirtelen abbamarad mindez, és HIHETETLEN kontrollt érzékel az agyadban, és a legfontosabb speciális mentális képességed fölött, ami természetesen a BÁNYÁSZAT! Mentálad olyan finomításokra kezd rámutatni, melyekre eddig még csak nem is gondoltál! Lassan pedig rájössz arra, hogy képes vagy még a legeldugottabb fémdarabokat is érzékelni, sőt, akár telepítikusan mozgatni is őket! Ily

módon pedig még több fémhez juthatsz, mint eddig valaha! (Ez egész pontosan azt jelenti, hogy 33%-kal több fémet fogsz ásni, mint korábban, tehát 3 réz helyett négyet fogsz találni, és 1 pular esetén van 33% esélyed, hogy kettőt fogsz ásni.)

De most aztán elég a papolásból, gyerünk ásni! (Csak az ásó LEGYEN veletek!)

Megjegyzés: Aranyos képesség, tökéletesen illik a törpékhez.

KASZTROPLANÁRIS KITELJESÉDÉS

(166. TUDATI KÉPESÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki, kötelező

Hatás: Tudatkinézis és tudati vitalizáció hatékonyságát növeli.

Enciklopédia: A 6. tudati képesség kifejlesztésekor döbbenetes dolog történik: ahogy egyre burjánzó, bugyogó tudatok koncentrálnak, hirtelen láthatatlan falba ütköztek a kasztroplanáris létsíkon. Hosszú időt és rengeteg tudati energiát felemésztő kutatásba kerültek ezen a bizarr, a tudomány mai állása szerint alig ismert létsíkon, és ráébredtek, hogy az egész tudati összefonódás, a fejlesztés, a tudati tevékenységek a kasztroplanáris létsík irányó-pirinyó, külső határvidékén zajlott. A további kasztroplanáris fejlődéshez szükséges, hogy ezen az ismeretlen téridő materiából szőtt falon áttörjete, és a teljes kasztroplanáris síkot bebarangolva valósíthassátok meg végre álmaitokat. [Ezt a képességet tehát teljes egészében arra fordítottátok, hogy megismerjétek, felkutassátok a kasztroplanáris határvidéket, megismerjétek a falat, ami a további fejlődéstől elválaszt, és áttörjete azt – mindezt egyetlen képességben!] Végre sikerült! Először a KT vezető, majd sorban a többi KT tag „kaszto-teste” is átfurakodik a megfoghatatlan és leírhatatlan falon, és feltáru előtettek a kasztroplanáris létsík végételjenje! Döbbenetes érzés, egyszerre felkavaró, sokkoló és hihetetlen. Mintha egy teljesen más anyagból, más fizikai törvények szerint felépült univerzumban lennétek. Ahhoz, hogy a kutatásokat itt folytathassátok, először is meg kell ismernetek a lehetőségeket.

A kasztroplanáris kiteljesedésnek egyébként van néhány „mellékhatása” is: mostantól a tudatkinézist 120 mezőre tudjátok használni, 2 kg-ig ingyen, és afölött minden 2 kg-ért 1 TU árán, a tudati vitalizáció max. nem 50, hanem 75 ÉP-t gyógyít mostantól.

[A 7. KT képesség kifejlesztése a kasztroplanáris tér teljes felfedezésével fog telni, amelynek eredményeképpen a KT kitágu, újabb lehetőségek táruknak felötte.]

Megjegyzés: Elismerem, hogy a KT képességek elsödlejes célja az volt, hogy a játékosoknak lehetősége legyen beilleszteni a játékbá saját ötleteiket. Azonban egy idő után, ahogy gomba módra szaporodtak a KT-k, már olyan sok képességet kellett minden hónapban leprogramoznom, hogy gyakorlatilag semmi egyébre nem jutott idő. Kitaláltam hát két képességet, amelyet kötelezően ki kell fejleszteni minden KT-nak 6. ill. 7. képességként, hogy lélegzetvéltelny időhöz jussak.

Amennyiben egy KT-nak végképp nincs ötlete, vagy nagyon elhúzódik a képesség megbeszélése, ezt a képességet előre lehet hozni, és 5-nek kifejleszteti, de halasztani nem lehet.

ENERGIA-CSAPOLÁS (167. TUDATI KÉPESÉG)

Pontérték: 2

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Nem 7, hanem 6 MXTU-nként regenerál 1 TU-t a játékos.

Enciklopédia: A kasztroplanáris csatornákon keresztül sikerült megcsapolnod a más létsíkokon felgyülemlett energiákat. Így elérteztél a tudatpont-regeneráció mesteri fokozatához, vagyis már alacsonyabb maximális tudatpont esetén is tudsz regenerálni ami azt jelenti, hogy mostantól kör elején minden 6 MXTU pont után kapsz 1 TU pontot. Vagyis 12 MXTU esetén 2 TU pontot regenerálsz, az új belépő tag pedig már 6 MXTU esetén 1 TU pontot kap. A képesség permanens.

Megjegyzés: Ez az elfogadható kategória a TU regenerálást növelő képességek közül, ennél durvábbat nem lett volna szabad megengedni.

ISTENI KAPCSOLAT (168. TUDATI KÉPESÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: 0/2 TU

Fejlesztheti: vallási KT

Hatás: Az IM parancs használatához nem szükséges oltár.

Enciklopédia: Az isteni kapcsolat az egyik legkritikább kegy, amit egy pap kaphat istenétől. Ezt kiérdemelni általában két módon volt eddig lehetséges. Ha

a pap buzgó imák tömkelegével halmozta el istenét, vagy ha a kiválasztott cselekedetei önfeldozásról és teljes odaadásról tesznek tanúbizonyságot. Ez esetben nagy valószínűség szerint az utóbbi áll fenn, hisz a KT az összegyűjtött energiát ajánlja fel istennek, ezzel érdemelve ki a kegyet.

Az isteni kapcsolat lehetővé teszi, hogy úgymond személyes kapcsolatban legyél isteneddel, ami által bármikor szólhatsz hozzá, azaz nem szükségeltetik oltár, ha imádkozni szeretnél. Mostantól bármely mezőről tudsz IM 2 paranccsal 30 TVP-ért imádkozni. Még olyanról is, amelyiken egy másik isten oltára áll. Ez az úgynevezett üres imának felel meg, amikor részeseülsz valamelyik isteni ajándékban. IM 3 paranccsal e képességet használhatod istenedtől kapott küldetés leimádkozásához is. Bár ehhez némi energia is szükségeltetik, hogy pótolja az oltárban lévő erőket, amik például az áldozati tárgyakat juttatják el istenedhez. Ezt az energiát 2 tudatponttal tudod helyettesíteni. (A 2 TU csak akkor kerül levonásra, ha küldetést imádkoztál le.) Ha azon a mezőn, ahol kiadod ezt a parancsot a te istened oltára megtalálható, akkor nem szükségeltetik a 2 TU.

Ha valamiért nem sikerülne leimádkozni a küldetést (pl. nincs rá TU pontod) IM 3 paranccsal, akkor az IM 2-nél leírt dolgok fognak történni. Ezeket a parancsokat labirintusban is tudod használni és olyan épületekben, amelyekben BE parancs után még adatsz ki parancsot (pl. fogadó). Ghalla történetében nagyon kevesen részeseültek ebben a kegyben, így hát becsül meg jól. Ha mégis elpártolnál istenedtől, készülj fel a legrosszabbra. Az isteni kapcsolatot csak vallási KT-k tudják kifejleszteni.

Megjegyzés: Ez a képesség még annál is táposabb, mint elsőre gondolnád. Nem csak az oltárépítés gondját veszi le a nyakadból, de megszűnik a bizonytalanság, ami az oltárok folyamatos pusztításából ered a keletebbi területeken. Durva kombinációt alkot azokkal a képességekkel, amelyek extra tápot adnak IMádkozás során.

GYALOG-GALOPP (169. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A mozgás 7 TVP-be kerül, és 10-et tudsz lépni.

Enciklopédia: Kifejlesztettek a kasztoplanáris csatornák segítségével egy olyan kí képességet,

amely felgyorsítja az életfunkciókat, és ezáltal lehetővé teszi, hogy körönként 10-et lépjetek, lépésenként 7 TVP-ért. A felgyorsult mozgás egyben +3 védeettséget is jelent permanensen. Az átalakítás jelentősen megerheli a szervezetet: egészségedet kétféleképpen csökkenti utána, és minden kör végén 1-6 ÉP sebzedést szenvedsz el a megterhelésnek köszönhetően, valamint kajafogyasztásod is megnő valamicskét. A képesség használata automatikus, külön parancsot nem igényel.

Megjegyzés: Ez a szokásos háttér képesség, de mivel a kobudera KT úgy gondolta, hogy hozzájuk nem illik a háttér, ezért ilyen formában valósították meg. A háttér kajafogyasztását kompenzálja a plusz étvágy és a mikronnyi sebződés. A háttér bizonyos veszélyeknek vannak kitéve, és persze idomítás is kell hozzájuk, ezt hivatott kompenzálni az egyszeri kettes egészségszökkenés.

A FÁK EREJE (170. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 12

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Extra TU regeneráció, EF parancs 10 helyett 5 TVP

Enciklopédia: Közös tudatunk ereje és törődése Szent Tölgyeinkkel olyannyira megerősítette őket, hogy bizonyos mértékig nem csak régi erejük egy része tért vissza, hanem részei is lettek Tudati Valóknak. Ezentúl még áldásosabb hatást tapasztalhat az a tag, aki lombjai alatt hajtja álomra a fejét: tudati erejét is segíti. Minden, az aktuális KT-képességbe befeljesztett TU-jára van 20% esély, hogy a táborozás végén pluszban visszaregenerálja. Valamint azon a mezőn, ahol egy Szent Tölgy áll, az EF-parancs mostantól nem 10, hanem csak 5 TVP-be kerül.

Megjegyzés: Amellett, hogy 9 pontos, keményvonalas TU regeneráció, még jelentős TVP spórolásra is lehetőséget ad. Az egyetlen hátránya a hasonló képességekhez képest, hogy szent tölgyhöz kötött. Mivel azonban a szent tölgyet a druida másik képessége miatt nem tudják alóla kivágni, és mára már rengeteget ültettek belőle, ez a hátrány sem olyan jelentős, mint kezdetben. Ez az egyetlen 12 pontos képesség. Mint tudjátok, egy képesség legfeljebb 9 pontos lehet jelenleg. A fák erejét még a pontozás bevezetése előtt engedélyeztük (és jelentős szerepe volt abban, hogy a pontozást bevezettük).

BESZÉD AZ ÁLLATOKKAL (171. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 2

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: +15% esély SZK-ra, +4 csapdakészítés FOG-ra.

Enciklopédia: Ismét sikerült egy lépéssel közelebb kerülnöd a természet nálad egy fokkal egyszerűbb lényeihez a megértéséhez. Szívós munkával és hosszadalmas tudati koncentrációval a szörnyek szokásainak ismeretében egy magasabb szintet értél el, ami igen csak megkönnyíti néhány mindennapos tennivalódat: ezután nagyobb eséllyel kutathatsz táborozásod alatt szörnyek nyomai után (+15% esély a szörnykeresés sikerére), és FOG sikerének esélye is jócskán megnő (mintha csapdakészítésed 4-el magasabb szintű lenne).

Megjegyzés: A szörnykeresés alapesélye max. 33% lehet. Ez tovább növelhető, ha valaki elf. KT tagja (+10%) – természetesen, a fenti képességet kifejlesztő is ilyen volt –, és ha használja a szörnycsábítás varázslatot (+16%). A fenti képességgel és ezekkel a bónuszokkal együtt 74%-os sikert lehet elérni, azaz nagy valószínűséggel megtalálod, amit keresel. Ez nem csak az isteni küldetések végrehajtásában jelent nagy segítséget, de különböző ritka komponensek beszerzésében is. Az új küldetéseknél, amikor is különböző lényeket kell vadászni ritka alkotóelemért, magas szörnykeresés eséllyel lehet a leggyorsabban sikert elérni.

GYANÚS PORFELLEG (172. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 2

Használati költség: 2 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: egyedül

Hatás: Agresszív karakterektől elsodorhat 1 tárgyat.

Enciklopédia: Mostantól képes vagy társaid közvetlen segítségét is érezni akkor, amikor valaki esetleg megtámadna vagy agresszíven viselkedik irántad (azaz agressziója 5 vagy nagyobb, ill. FT parancsa van kiadva a KT-ra). Ha ilyen kalandozóval találkozol, a gyanús porfelleg, amit az EK 172 parancssal, 2 TU és 10 TVP árán idézhetsz meg, hirtelen keresztülfúj a másikon, és esély van rá, hogy egyik tárgyat elragadj, elfújja tőle. A fellegnek egyéb hatása nincs, ha csata van a dologból, akkor harcolni fogsz. Természetesen a felleg nem működik, ha elbújsz a másik kalandozó elől! Miután a másik elment, a felleget követve nagy valószínűséggel meg is találod a sikeresen elfújt tárgyat. Ha agressziód 4-nél magasabb lesz, a porfelleg azonnal eltűnik.

Megjegyzés: Ezt inkább nevezném szerepjátékos, mint ártó képességnek. A siker esélye a szintkülönbségtől függ, azonos szintűeknél 50%, minden egyes szintkülönbség +5%-ot ill. -5%-ot jelent. A képességgel nem lehet nagyon értékes tárgyat elvenni.

APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

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

- A hirdetés legyen rövid! (maximum ½ gépelt vagy ¾ kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterszáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját ízlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrakjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetés jön, akkor előbb-utóbb azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjelentetni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűkkel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazd, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

TÜLÉL K FÖLDJE ÁTADÓ

□ Átvénnek kb. 200. forduló körüli mutáns karaktert. Feltételeim: ne legyen letapólvá, a szintjéhez és fordulószámaéhoz méltó felszerelés legyen, ne rab-szolga (volt) karaktert adjatok át. Jászani kellene, újra elkezdeném a TF-et. A nagy lemaradás nem hátrány. Címem: Nagy Róbert, Cegléd, Kossuth Ferenc u. 35 1/4., tel.: 20-442-4181. **Nagy Róbert**

BUNVÓ. FENVEGETÉS

□ Hé, fehér aurások merre bujáltak? Már több mint két hónapja keresek egy jó jellemű egyént Xantrox környékén isteni küldetés céljából, de még eggyel sem találkoztam. Miért van ez? Még csak 15. szintű vagyok. Más: Hawk-Prince! Acelpengőke + götecsont + smirgilevél = furulya, 2 db götecsont + 4 db varányszem + grakórbőr + smirgilevél = tavcső, fémrúd + 3 vas + 6 pirkit = vashegyű lándzsa, 4 mandibula penge + fémrúd, + 4 csepp ragasztó = mandibulakazsa. Végezetül:

Megbálni nem halbat meg az,

Mi örököké áll.

Számlálatlan korok során

Enyészik a Halad.

Pamutszemű Krador (#1748)

HUMOR

□ Milyen iskolába jár a nyelvész árnyamod? Foszto-képzőbe. **Sipos Ádám**

KAPCSOLAT. KONTAKT

□ Szélsikoly Zia! Lécci feltétlen keress meg! Én vagyok az a Leahos ember férfi, akivel máig (jan. 10.) háromszor csatáztál. Kíváncsi vagyok rád már. Címem: Fűrész Zoltán, 1072 Budapest, Rákóczi út 34 1/22. Vonnák Tamás címen. Tel.: 30-478-8285. Esetleg minden pénteken és szombaton 6 órától az Elysiumban megtalálsz. **Daniel McLoad (#5519)**

SEGÍTSÉG

□ Mindenkének közsi a segítséget! Lehet, hogy nyavalygásnak tűnik, de megint kellene. Pl. milyen területen érdemes kószálni, ha egy bizonyos vapár cserje kell, hol keressem? Kötelet miből tudok készíteni? Mi készül a sallang karomból? Honnan szerezek ragasztót? Rendben van, nem siránkozom tovább. Ismételen köszönöm, na pá.

Hawk-Prince (#2507)

SZÖVETSÉGEK. KT-K

□ Alakváltók! A Változás Gyermeketi KT várja mintázásokat, akik mentális hatalmukat szeretnék kidolgozni, kutatni akarják az Alakváltó Ősök titkait. Céljaink közé tartozik az alakváltó faj régi dicsőségének visszaállításra, a mentális mágia és a PSZI mesterfokú használatához tartozó rég elfeledett módszerek kiemelése a feledés homályából. Közös Tudatunk elköltött célja, hogy megtalálja az Elveszett Szigetet, rajta a hajdani Alakváltó metropoliszt. A legendák szerint a mentalisták fellegvára egy kis sziklás szigeten áll, ahol a halhatatlan Alakváltók felett nincs hatalmuk az Isteneknek, ahová a Moa tudósok is csodálatosan masináink segítségével is csak elvité és hosszú fáradságos úton jutottak el tanulni. A legenda szerint az Alakváltók, akik az Ősök Tudását felkutatják,

APRÓK

és elsajátítják, könnyedén odajuthatnak ha elég erősek és kitartók. Az a hír járja Ghallaszere, hogy a Szigetről több Alakváltó érkezett a kontinensre, hogy Dornodon eszeveszett tervéről hírt adjon, és segítsen a pusztulást megakadályozni, ám a vegyes fajtájú népek nem hitték Nekik és bekövetkezett a jelemek háborúja, mely Dornodon felemelkedésével, és egy földrész majdnem teljes pusztulásával járt. Altlítóg még a nagy harc előtt a Hírhozők visszatértek, csak néhány maradt a kontinensen, hogy az eseményekről hitelesen beszámolhasson a Szigetlakóknak. Alakváltó, ki ezt a hírt olvasod, csatlakozz hozzánk, és keressük együtt tovább a Krónikásokat, akik tudják a Szigetre vezető utat! Jelentkez nálam (a KT-ba max 20-főt tudunk felvenni):

Donna 'd Raon (#2000) Draon@freemail.hu
□ Kóosz Lordjai! Nem tudom, hogy mi van veletek, de ékkövet még mindig nem kaptam, pedig az előző hirdetésem már jópár hónapja megjelent. Ebből van az következik, hogy egyikőtök sem olvassa a GN-t (ami kb. 50 tag mellett kicsit hihetetlennek tűnik), vagy fránkon nem foglalkoztok azzal, amit egy másik játékos kér. A régi apróhírdetések dugig vannak olyan királykodásokkal, hogy Chara-din az egyetlen, áldoz be neké, keress meg minket, hogy majd az egy igaz istent szolgálj stb. Hozzátok fordultam. Írtam a KT-vezetőtöknek, nem tudom, megkaptá-e, írtam a GN-be, de segítség és semmi. A játék elkezdése óta Chara-dinnak áldoznék, s most már erősen az 50. forduló felé haladok. Én már megírtam minden lépést, minden létező fórumon, most rajtatok a sor! Chara-din hívó akarok lenni! A nevem: R'hy-Chlto Ya'Goth (#5272), erre írhattok, vagy itt van még egy telefonszám is: 20-360-4105. **R'hy-Chlto Ya'Goth (#5272)**

□ Troll fajtasírni! Egy páran összefogtunk, hogy megalapítsunk egy új troll Közös Tudatot. Célunk, hogy visszaállítsuk a méltánytalanul lenézett troll faj rettegési híret, illetve, hogy az eddigiénél erősebb, keményebb és kitartóbb harcosokká váljunk. Várjuk minden troll jelentkezését fordulószáma, jellemre, valásra való tekintet nélkül. Ha úgy érter közitink a helyed, írj bátran! Válaszolunk. Elter Tamás, 5000 Szolnok, Botár Imre út 4/3.28., e-mail: troll-kt@freemail.hu **Painkiller (#2130)**

ÜZLET

□ Chara-din ékkövet vennék. Kóosz Lordok! Keressetek meg, beállnék köztetek.

Bonus Mortalis (#5143)

□ Üdv! Ha félsz, hogy meglopnak a tolvajok, védekezz! Eladó egy túskecsapda! É megegyezés szerint. Tel.: 30-359-9422. **Zsebfelmetsző Jack (#5404)**

EGYB

□ Nyugati Tharr hívók, akiknek aktuális feladatuk a templom felépítése, és a (96, 26)-os koordináta közelében járnak, azokat szívesen látjuk az építőbrigádban. Jelentkezettek mielőbb a zheldor@freemail.hu e-mail címen.

Alaron Galdra, 5984

□ Pár hete töltöttem be a születésnapomat. S ilyenkor az ember, meg minden más, egy kicsit visszatekint. Hát igen, mondhatni igen elégedett vagyok. Születésem óta igen sok minden történt velem, képzelhettek. Egyárran igen hasznos dolgokkal segítettek a fejlődésemet és előrelépésemet. Köszönet Alucadnak a kezdeti – sok-sok – pénzért és tárgyért, nélküle nem tartanék hosszú. Köszönet tudatársaimnak, olyan dolgokat kaptam tőlük, amik igen sok jártékosnak mosolyt csalna a kérépre. Tehát egy egész jó évet zártam, remélem a következő is ilyen jó lesz.

R'hy-Chlto Ya'Goth (#5272)

□ Talán itt lenne az ideje, hogy ne csak Chara-dinban gondolkodjam. Lehet, hogy a Kóosz mégsem rejti akkora hatalmat. Ha már a szolgálj sem tartanak össze... A vallás kezd kipusztulni. Lehet, hogy ezt te másképp gondolod? Jól van. Győzz meg róla!

R'hy-Chlto Ya'Goth (#5272)

□ Üdv mindenkének! Szeretnék köszönetet mondani „Puhatésű” Luke-nak és Parker Tollinak, hogy reagáltak a cikkemre, és írtak. Szóval köcs. Akkor most nézzük a januári AK-t (a KT hirdetésekét leszámítva)! A versek jók. Csak így tovább (#2566)! Van valami igazság abban, amit mondasz (#3483). Nyugodtan írjanak a kezdők is. Az AK-t nem csak IX szintűek olvassák, és lehet, hogy a melletted táborozó épp a te cuccod érdekli. Mellesleg mielőrgőnélek ki? Volt idő, hogy én is bakkura csizmát hordtam. Luke! Ez tényleg furaj. Elheez mit szölsz? „Hopp! Megállt a szíved. Elszántan ellenfeleddre ugrasz.” Ez persze csak teszteszta volt. (#5692)! Igen! Szerezz be távsöveget is! Kérdésedre sajnos nem tudom a választ. Bocs! (#2498)! Szép áramokdás. Fogadd gratulációm! (#2024)! Ebbe a vitába nem szölok bele. (#5692)! Nem lehet, hogy az a lány egyszerűen visszaesett? Vagy az apának nincs pofája kérti 3000 dözmögő szívet, mert annyit kell a dokinak. Hányadik szintű ez a Fénylő Isir? Öszintén szölvá kellene a pénz. Na mára ennyi. Üdvözlettel:

Daniel McLoad (#5519), A Végítélet Várója

□ Üdv! Úgy döntöttem, hogy mivel egyre jobban közelítek egy mágius fordulószámban, megosztom veletek magvas véleményeimet. Szóval hozzászólnék a „fokytá” által felvetett témához. Már bocs, hogy ezt mondom, de te óriási nagy állat vagy két ökbnél folyólag is. Az első, hogy egyáltalán nincs igazad, és a cikk mondanivalójával csak magadat jártatod le. A másik pedig, hogy nagyon sok ellenséget is szeretnél magadnak, mégpedig olyan neveket, hogy azok bizony csak rosszul néznek rád, és már halott is vagy. Hallottát te már arról, hogy valaki x. szintű, és leszívat magáról pár szintet? Úgy sokkal alacsonyabb szintűek is meg tud támadni, és a megtámadottaknak mondanom sem kell mennyi az esélyük a túlélésre. Én személy szerint kobudera vagyok, úgy hogy engem nem sérítettél meg, de ezintül hosszú ideig vigyáznék a száma, ha te a helyedben lennék. Ja, és ilyen mentalisták, ahogy „puhatésű” Luke mondta, csak gonosz jellemű lehetsz. Azért annyit még idebiggyesztenék véleményem végére, hogy a sámkánk menségre legyen mondat, csak jót akart, hiszen fel akarta dobni a GN-t. Bár rossz stílusban tette. Na mindegy, szóval éljenek sokáig a KT-társaim, a Raia hívók, és nem utolsósorban a megmaradt barátain! Sajnos, bár nehéz kimondanom: a TF az ismeretségi körömben haldoklik. Én meg-

próbálok kitartani a végsőkig, bár úgy elég lehangozó jatszani, hogy a KT-társaim leszámítva a barátaim 80 %-a befejezte a TF-et. Pedig ez a játék nagyon jó... lenne, ha azazt tennék. Ezért kérek mindenkit, ne csak a tápolásra és a rabszolgázásra figyeljetelek, hanem jatszatok. A nagy többség ezért is kezdett el egyáltalán szerepjátékozni. Ne akard pillanatok alatt utolérni (úgy sem tudod) a 300. forduló feletti játékosokat. Ne majmolj a fordulójukat! Ők saját maguk találták ki parancsaik sorrendjét, és nem másoktól lesték el. Ja, és a legfontosabbat majdnem kifelejtetem: legyél egységis. Köszönöm azoknak, akik végigolvasták a cikkemet!

Baraduin gróf (#5084)

Üdvözlét kalandorok! Eljött az idő. Meglepő mennyien vannak. Jönnek. Csöndben felderítenek, térképeznek. Egyszerre csak egyet látsz, de mellette az érzésed támad, mintha figyelnélek. Mert figyelnek is. Nem lépnek közbe, nem harcolnak, még nem. De fognak. Használjuk ki az időt! Még nem késő! (#2735)

SŐK VÁROSA KALAND

Először: FC-hez keresek társakat a lárvászinat. Másodszor: ha valakinek nagyon húzza a nyakát a kristálymulltetje, megvinném VG-vel. Harmadszor: (#3721)-nek! Hagyd békén az állatokat, mert velem gyűlik meg a bajod! Maradok Te:

Van Dégem (#5434)

SEGÍTSÉG

Üdvözlétem kalandozók! Segítségeket szeretném kérni az 5. szintű kalandokhoz (kalandleírások) és a Tisztogatók Klánjának küldetéseire (30-ig meg van). Ja, és szívesen élveznék bárkivel, aki legalább olyan magányosan levedel, mint én. Megtaláltak a (#9550)-es barlangban.

Trim Ancestral

Üdvözlétem! ha valaki(k) tudna(ána)k nekem „füveket”, analízálót meg valami mérget erősítő vagy mérgező lőfegyvert adni, azt meghálálnám. Én az első szinten élek. Tudósok, mutánsok, kérlek benneketek iratok klánotokról. Más. Nem értetek titkeket, kik az torzszülöttek halomra ölték. Lehet, hogy pont az a torzszülöttet irjtátok ki, mi a felszínhez vezető utat jelenté majdan a mi számunkra. Más. Lárva létevre vannak nekem is ötleteim, melyeket mostan veletek megosztanék. Ha valaki vélem egyet ért írjon, ha nem akkor ne. Tehát jó ötletnek tartom a hareművészetet. No meg persze járnának hozzá technikák, melyeknek feltétele lenne bizonyos szakértelem szint, meg bizonyos számú és fajtajú végtag (pl.: „a karmok táncát” nehéz lenne csáppal végrehajtani). Ezen kívül szerintem, be lehetne vezetni az nem harci végtagokat is. Melyek a harcnak fontos, de csupán passzív résztvevői (pl.: szárnyak). Esetleg a sarzakat. Más. Hogy tudok a könyvtárba bemenni? A jobtkul mekkora meggyőzőkészséggel társul hozzám? Nohát 2002. hegymoraj Rüggyfakasztó hávara ennyit szerettem volna mondani. Köszönöm, hogy végigolvastad mit írtam.

Aquila Chrisaetos (#3476)

SZÖVEGÉK

Hat szövetség tagjai határozták el, hogy a galeitki nép sorsának jobbra fordítása érdekében napi eszmecserét folytatnak egymással. Mind a hat szövetség:

a Békeidők Hírmondói, a Bölcsék Köre, a Fényhozók, a Magiszterek, a Rend és Tudás Őrzői egyaránt keresik céljaik érdekében az együttműködés lehetőségeit. Szolgáljon például ez az összefogás az egész galeitki társadalomnak: együtt többre vesszük, mint külön-külön!

Magiszterek (#15002), A Rend (#15004), Fényhozók (#15013), Tudás Őrzői (#15021), Békeidők Hírmondói (#15038), Bölcsék Köre (#15040)

Kedves Játékosársaink! A februári Krónikában megjelent egy hirdetés, amely „telefonos zaklatással” változott meg a Békeidők Hírmondói szövetség állítólagos (néven legalábbis nem nevezett) tagjait. Természetesen elítéljük az ilyen viselkedést, és együtt érzünk a zaklatás célpontjává vált hölgygel, ám azt is megdöbbentőnek tartjuk, miért kellett egy egész szövetséget (több, mint negyven embert) meggyanúsítani, megalázni, így, név és bizonyítékok nélkül. Könnyen elképzelhető, hogy valaki egyszerűen visszaélt társaságunk nevével, netán ilyen álnok módon akarta lejáratni azt. Ehhez pedig a hirdetés fogalmazója is asszisztált. Bízunk benne, hogy mihamarabb kiderül az igazság. További kellemes játékok kívánunk mindenkinek: a Békeidők Hírmondói

ÜZLET

Az 1. szinten társakat keresek tárgy csere érdekében. Főképpen jéglehelet, illat, regeneráció és gyorsaságot növelő tárgyak érdekelnek (esetleg mágia, IQ növelő is). Arany, tárgyak, illetve meggyőzés szerinti cseberedék. Aki ilyesmivel rendelkezik, és eljuttatja hozzám, garantáltan visszakapja, mivel tudósnak készülök. Tel.: 30-308-3872.

Jégvirág (#7863)

Az 5. szinten keresek ragadozó, győzelem vagy élet jelzői tárgyakat, illetve a 7. szinten sörömm jelzőit. Csak legalább 4. szintű tárgyak érdekelnek! Ha van ilyen tárgyad, írj! Címem: Nagy Zoltán, 9431 Nyárliget, Kossuth u. 2., tel.: 06309817212, vagy

Signy Malforj (#4912)

Az alábbi füveket a hatodikon velparajra cserélném meggyőzés szerinti arányban: 2 liánvirág, 6 csótányláb, 15 winropu moha, 13 mátekel gomba, 2 mitulen fű, 5 gyilkos boróka, 2 ragálygomba, 8 elonotichlan, 1 tejfonál, 5 sárkányvirág, 2 hónakkupók, valamint 5 molitár hajú. Továbbá a következő tárgyakat megfelelő tiszűbőr, lőfegyver, gyorsaság, tám. bónusz, méretet, erőt, vagy bízt növelő tárgyakra cserélném: a toronybrom mellviréje +20% védekezés, +3 mágia, a bölcsesség vándorciszma +4% védekezés, +4% támadás, +2 mágia, a méreg kék kopénye +3% védekezés, +3 mérgező levelet, a sav aranyozott fülbevalója +4 savimmunitás, a hatalom halotti maszka +4% védekezés, +2 erőt, +2 mágiát. Az érdeklődők az alábbi címre írjanak: Tar István, 8790 Zalaszentgrót, Eötvös K. u. 12.

Szikla Sziszi (#7047)

Az alábbi füveket a hatodikon velparajra cserélném meggyőzés szerinti arányban: 12 liánvirág, 3 winropu moha, 4 mátekel gomba, 3 mitulen fű, 8 ragálygomba, 14 tejfonál, 20 ekindahaj, 3 hónakkupók. Továbbá a következő tárgyakat megfelelő tiszűbőr, lőfegyver, gyorsaság, tám. bónusz, méretet, erőt, vagy bízt növelő tárgyakra cserélném: a regenerálódis dísz fejpántja +4% védekezés, +2 re-

generáció, a sebesség sárgarézt nyaklánc +2 ügyesség, +2 gyorsaság, az elektromosság kölamulettje +2 elektromos immunitás, a szellemek zöld köntöse +2 védekezés, +2 egészség, +2 mágia, Rogan karkötője +1 első végtagméret, +1 első végtag szakértelem, a tűz utazóköpenye +2% védekezés, +2 tűzlehet. Az érdeklődők az alábbi címre írjanak: Tar István, 8790 Zalaszentgrót, Eötvös K. u. 12.

Szikla Sziszi (#7047)

Tolvajok, vagy bárki, aki eladna nekem 6 db nordkristályt, jelentkezzen a (#9550)-es barlangban! Előre is köszö. IQ-növelő tárgyak is érdekelnek!

Trim Ancestral

VERS

VITALIS

Élet volt valaba az felszínen, és most élet van idelem. Kiemelkedett az tengerek alól, és ott szépet alkotott tengerék jót.

De most leszorult az hegkek mélyére, ennek elenére itt is virágnak szépen. Sok szép növény, állat meglepetéket ítt, de te nem telepedett itt.

Mert itt vannak az galeitkik, és az begymély lakóit az felszínre vesszik. De egyedül nem lehetnek képesek erre, hanem torzszülöttek össze fogni kéne. És aléimával bestiekat létrehozni, közös erővel Ellenséget győzni.

Aquila Chrisaetos (#3476)

EGYÉB

A hártásy leműrokat egyes kihalt ork törzsek szent állatként tisztelték. Ezek a törzsek viszont mind délen éltek, tehát meg lehet cáfolni sok tudós elméletét, miszerint a messzi északon fordultak elő. A hidegviszony tényleg jól tűrik, mert a bundájuk felborzolásával tartják a meleget.” – részlet Eleven Éjszaka Rax bestiárium c. művéből. (#3454)

„A womath nyájak megőrizték békés természetüket. Viszont régen éltek olyan példányok is, amelyek megvadultak. Az ok egy különös gombafajban keresendő, amit az állatok elfogyasztottak és a benne lévő mérég miatt megvadultak. Igaz, ezek a példányok gyorsan elpusztultak.” – részlet Eleven Éjszaka Rax bestiárium c. művéből. (#3454)

A Hegy elkelihetetlen demokritizálódás előtt áll. Sokan már előre látják ennek szűkségességét, s meglegetve pocajukat halosajki követeléseiket. Beszélnek „a nép nagy nyomoláól”, amit csakis ők tudnak eltipolni (sejleménysz eszizmáikkal). Csak-hogy elvesztek haláitaim, ha nem látjátok, hogy a legnagyobb gatzetteket mindig a néple való hivatkozásal követték el. Az igaz, hogy a galeitkik alakata ellenéle kolmánozy helytaltók a semmfelle bízalmat nem élveznek a lészünkiöl, de nem szabad átteni a ló túlodálala sem! A nép önmagában – más bölcsán – impotens. Képtelen alla, hogy számtalan éldeket szelves egészé gyúva egységesen lépjen fel, hisz a galeitki legnagyobb ellensége nem az „Ellenség”, hanem maga a galeitki. Nem alakhatjuk tehát a jelenlegi diktatúrá a totális köösszal és analchiával, a

„bunkókláciával” felváltani. Mi képes akkor az éldek megtestesítése? A szövetség. Így hát a megoldás kulcsa a különféle éldek mentén szerveződő szövetségek együttműködésében rejlik. Ennek tudatában töltenélmi lehetőséget kap a kezébe a Szóvik köle (avagy Konföderáció). Jeletek, hogy solatok előle nézzétek, vigyáz szemetek lájuk vessétek!

Dart Mahul (#5112)

□ A minap éppen a harmadik szintre vezető átjárónál ücsörögtem, amikor furcsa zajokra lettem figyelmes. Hallgatgatam egy kicsit, íme az eredmény: Menetelő csapat dobogása, majd ronda, kappanhangú éneklés:

„Egy-két-há-négj

Menetel a Légj.

Öt-hat-bét

A terepatyja jaj de szép.

Nyolc-kilenc-tíz... ”

Puffianás, csörömpölés, káromkodás, majd egy zavart bang:

„Bocs, nem vettem észre a falat. Szóval Balra át!

Lépsz indulj! Nótáj

„Egy-két-há-négj

Menetel a Légj.

Öt-hat-bét

A terepatyja jaj de szép.

Nyolc-kilenc-tíz, öö mi is jön most?”

Puff, csörömpölés, stb.

„A francba ezzel a sok fallal! Akkor most halljam az Ébenlégjő csatakiáltásait!

Minek ide ész, ha van erő is!”

Namármost. Van néhány kérdés. 1. Ha belépek az Ébenlégjőba, én is ispek középszínű alsógatyát? Nagyon praktikus viselet, mert ha véletlenül becsúszik valami, az nem látszik meg rögtön. Márpedig ez mostanában gyakran megcsúszik, amikor olvasom a Hatalmas, Féléletes, Nagyönjlesztő Apostolok hirdetésait. Na szóval adtok egyet? Valamelyiköteknek csak van egy tartáék. 2. Miért nem akar senki barna szőrmököt venni? Nekem most van egy csomó, állítólag sok mindenre jó, a vakok lesántulnók, a bének megküsitökölök. É és még az orromat is tisztíja. Nagy tétel esetén árengedményt adok. Öszinte részés az ósszeg galeitkőnek, aki olyan hülye, hogy már csak a Kankurencia szövetsége fogadjja be. Remélem, marad egy hely nekem mily felkötőzöm!

Besenyőantibácsi (#3568)

□ A Sors akadálynak az ajtóba állt, de hiába, a Mutánsok Klánjába felvételt nyertem. Mint önjoncot, még legyözhetőek, de később nem lesz esélyetek. A tudósokat várom puhényszínti barlangomban, akik ezt a küldetést kapták klánjuktól, de minden küldetést elfogadok. **PV 3 5 1 2. Jelena (#4187)**

□ Hálátlan zselep egy társadalomtudósnak, ha bizonytalan tartalmú jósolatokba kell bocsátkoznia. A Pusztító Vész nyomozást telhének elkelülése éldekében mégis ezt kell tennem. Kutatásaim ugyanis alla a megdöbbenő eleményes vezetettek, hogy amit eddig csak a Klánok kicsinyes ellenléteinek gondoltunk, az valójában vélesen komoly malakodás a hatalomért. A helyzet olyannyira elmélgésedett, hogy még megjelenéltöm két livális szövetségi lendlzel víziója is: Tudósok-Katonák-Tiszogatók-Pszionicisták-Báldok kontla Mutánsok-Háhtalantok-Tolvajok-Mágusok. A helyzet leginkább egy puska-polos holdlóa hasonlít: elég

egy szikla, hogy lobbanjon. Talán a fel-feltúnező Xenó-jelenség volna ez az aplócska láng? Vagy a Fény Apostolai néven elhílesült tollolista kiüföntény és szekta aknamunkája? Mindenesetle a veszély jelenvaló. A halciasabbak má lázító dalokat énekelnek és csupa vélszagú ílást folgatnak. Eljött az idő, hogy kifogjuk a szelet a hale dagadó vitollájából: lánk vál a feladat, hogy békésen demoklázáljuk a Helytalított lendlszel, s bevezessünk egy jobb, egy igazasóbabb állambelendezkedést, mely kiküszöböli a klánok közötti hábólói lehetőséget. Az elől szóló elképzeléseimet egy kolábbi cikkemben má felvolátom. Ne feledjétek: aki békét akal, az készüljön a hábólóul!

Dart Mahul Békébíró (#5112)

□ Galetkik! Szeretnék titeket megkérni arra, hogy a birtokotokban levő átkozott tárgyakat küldjétek át nekem, ugyanis a gyűjteményem még nem teljes. Más: Llys Meldrin! Már kb. 3 fordulója az ötödikem vagyok. Várlak! A Mágustanácsnak pedig üzenem, hogy jobban járjanak, ha befaláznák magukat a szövetségi ödülükbe. Ja, és még valami: Empor Sir Zaltain! Ha van merszed kívívni, szvésen felkenlek a barlangod falára! (Csak vigyázz a lelkedre, nehogy mind elszívjam!) Wulan Sannox a Jor! Mi van veled? Mostanában nem hallani felölöd. (Barátom! Ha-ha-ha...)

Ruh Nestah az Átok (#7734)

□ A zsráfok, a vizilvak és az egyéb torzulások után jönnek a galetkik?

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2711)

□ Haj-haj! Amikor társaimmal elvégztem a Felútévlálás Ceremóniáját, akkor azt hittem, hogy onnantól kezdve én, de főleg más galetkik felnötnek számitanak. Ezzel ellentétben egyre-másra bukkanak fel a Hegyben infantilislál infantilissabb egyének. Itt van például ez az Empor Sir Zoltain, aki annak idején nem ki verést kapott, bár valljuk be, ő is jó nagy pofonokat osztogatott. Azóta nyilván rengeteg időt fordított harci képességeink fejlesztésére, és most elég erősnék érzi magát ahhoz, hogy újra pattogni kezdjen. Javíthatatlan! Biztosan azt akarja élni, hogy – mint hajdan – egy teljes sorozat átkozott tárgy birtokosa lehessen, majd utána „véletlenül” elveszítse néhány mágius tárgyát. Kérem, ez megismételhető, de ezáltal nem két tárgysít megy be hozzá, hanem mondjuk hat, vagy ha jól megszervezzük, nyolc (a többiek ugyanis más szinteken élnek). Vagy elflíthetém a Mágustanácsot. Én már régen nem foglalkozom azszal, hogy hányan vannak, mivel a lényeg, hogy nem képviselnek számottevő erő. Azaz semmit sem képviselnek, csak úgy vannak. Ezzel szemben ök még mindig ezen csámcsognak. Na persze, nyilván ök is a mi hírhedségünk segítségével akarnak középpontba kerülüni, mint Dart Mahul, vagy az Ében Légjő. Csöpöségeim! Már senki sem foglalkozik veletek, úgy hogy kar is úgy tenni, mint az övodások, és pityerege torporékolni, hogy „neem is vaagyuuunk ketteen!”

Leanthil (#7945), a proféta

□ Heverő és dohányszőasztral sürgősen eladó.

Bartleby (#4786)

□ Hello mindenkinek! Keresem a hegy legáltalombabb vagy legtapaszaltabb mágusát. Ha megtalálom, vagy jelentkezik (adná az egy isten Fairlight), akkor térdre esnék előtte, és addig könyörgök, amíg megszánna és tanítványul fogadna.

Obír (#6964), a jövendő mágusmester

□ Keresek vállalkozó kedvj pszionicistát barátai véltékés céljából az 5. szinten. Jelentkezés személyesen a (#9859) barlangban, vagy a 20-976-0194 számon.

Jég (#9859)

□ Köszöntök mindenkit! Hát eljött, végre eljött az a nap, amikor azt mondjuk: elég volt. Itt az ideje, hogy barátaim és én kilépünk a sötétségből, és megjelenjünk itt köztetek. Bár kevesen vagyunk, és még fiatalok, de minket az élet nevelt, és nem homli bölcsök vagy nagyvagyó diktátorok. Eddig éberen figyelünk, és tanultunk saját és mások hibáiból. Nem vagyunk feltételesek, de megpróbálunk mindent, hogy dicsőséget, békességet és barátságot hozzunk köztetek. Csak annyit akartam mondani, hogy itt vagyunk.

Obír (#6964)

□ Nem és nem és nem, ez nem lehet igaz! Már megint egy olyan forduló, amikor senki sem látogat el hozzám. Az elmúlt tizenhat fordulóban összesen négy vendégem volt. Én minden fordulómában nyolctíz alkalommal portyálok. Egyszeriően nem hiszem el, hogy mirr itt a másodikon is mindenki csak régészkedik vagy tanul. Még az elsőn is sokkal többen jöttek el hozzám. Még a tolvajok is miatt-ez elkerülnek a barlangomat (talán a szag miatt?). Kérek mindenkit, hogy ha nem is miattam, legalább a galetkírmre való tekintettel nézzétek be hozzám.

Bartleby (#4786)

□ Üdvözlés és BUEK mindenkinek! Szereményi Tibor vagyok, ha valaki esetleg nem ismerné a nevetem, én irányítom Leanthilt. Kivételesen játékosként írok, amit nem szeretek, de olyan témához szólnék hozzá, amihez karakterként nem tudnék. Ez az AK színvonala. Ez a színvonal már tényleg nem olyan, mint régen, de kár ezen siránkozni, mert nem is lesz, hiába vannak olyan játékosok, akik mindent megpróbálnak tenni ez ellen. Igyen vagy én is, és tényleg nem érek fel a nagy öregekhez (persze nem Cihulhura gondolkol), de igazságnak. Például azt már sikerült élderm, hogy a karakteremet igazán leheszen utálni, és ezzel – úgy hiszem – hozzájárultam a világ alakításához, de a játékosok szerepjátékos oldallán ez ellen semmi kifogása nincs. Úgy hogy tessék nyugodtan utálni! De élterem a témától... Eredetileg arra akartam rávilágítani, hogy mi az oka az AK ellaposodásának. Az Internet. A TF óskorában/hőskorában még nem az volt a jellemző, hogy 3 játékosból 2-nak van e-mail címe, ezért az AK apróhirdetési rovata kiváló lehetőséget adott a távoli játékosokkal való kommunikációra, a szervezésre, a torországba stb. Ohyan játékosok, mint a mélyen tisztelt nagyok, most is vannak, csak ök inkább neren diszkrálnak, és ezért nem ítelehük el öket, hiszen én is inkább a gyorsabb, egyszerűbb módszert alkalmaznám, ha tehetném. Nekünk, leveleseknek és azoknak a neteseknek, akik egyenrangú félként kezelnek bennünket, és nem homli öskövölteknek, még mindig itt az AK, aminek örülnünk kellene siránkozás helyett. Hát hajrá! Csak Leanthil lehet szélsőséges jellemű utálni való öngonosz? Csak Dart Mahulnak lehet tudathasádása és beszédhibája? Csak Eki... Vapang lehet tudó tudó? Hol vannak azok a jellemek, ha mák szerepjátéklról van szó? Rézszemről lezártnak tekintem a témát (legalábbis az AK-ban), de ha valaki reagálni szeretne, nyugodtan írjon a címre: 1043 Budapest, Érszélet u. 36. VII/42.

Szereményi Tibor