

ALANORI KRÓNIKA

89. szám
2003.
május

Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Éppen a nagy hét közepén írom a szerkesztői üzenetet. Hogy mitől nagy? Attól, hogy ez a Budapesti Könyvfesztivál hete, és Robert Jordan, az Idő Kereke sorozat írója a díszvendégünk. Kicsit tele is vagyunk munkával a sok könyv, újság, könyvfesztivál és ünnep egymásra torlódása miatt. A következő számunkban olvashattok majd egy rövid interjút Jordan úrral. Egyelőre még nem tudom, csak remélem, hogy minél többen ott lesztek a szombati dedikáción. Emiatt, meg persze az olimpiai készüldés miatt, a Túlélők Földjén és Ősök Városán most kevesebb az újdonság, de ami késik az nem múlik. A HKK rajongók viszont örülhetnek, mivel gőzerővel folyik az Ősi legendák kiegészítő és a 6. kiadás készítése. Erről a részleteket megtaláljátok az újságban a 22. oldalon.

A címlapunkon ezúttal Janny Wurts: A ködszellem átka II. c. regényének borítóképe, Vida László festménye látható. Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 5. (89.) szám (2003. május) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: április 18. **A májusi szám lapzárta:** május 15.

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

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

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

A Túlélők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett végleges.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

| | |
|---|----|
| TELIHOLD Shadowrun novella | 2 |
| VADÁSZSZINT ÖV küldetések | 4 |
| GYÉMÁNT TRÓN Regényrészlet | 16 |
| KOMBÓK Kontroll pakli | 20 |
| HKK ÚJDONSÁGOK Új kiegészítők | 22 |
| KÉRDEZZ-FELELEK HKK kérdések | 24 |
| VERSENYBESZÁMOLÓK Istenek háborúja | 26 |
| HOGYAN CSINÁLJAM? HKK feladvány | 27 |
| ÚJ VERSENYEK Májusban és júniusban | 30 |
| NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE Az ŐV-találkozóról | 35 |
| MEGHALLGATÁS Protolisk hercegek | 38 |
| ŐSÖK VÁROSA Hírek | 41 |
| KALANDOK FÖLDJE A 3. zóna | 42 |
| GHALLA NEWS A TF hírei | 46 |
| KT-KÉPESSÉGEK | 46 |
| KALANDOZÓ KALAUZ | 50 |
| TF-FEJLESZTÉSEK | 54 |
| APRÓK | 55 |

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

TELIHOLD HÁROM EMBER EMLÉKÉRE

SEATTLE, 2061. SZEPTEMBER 16. 23:04

Ismét egy megszokott őszi éjjel a Felébredt Seattle-ben. Nehéz eső esik, ami kissé lecsökkenti a megszokott szmog szintet, a világítást pedig színesen villódzó fényreklámok biztosítják, miközben az utcák megtelnek az éjszakai élet színpompás népével.

Színes kavalkád tódul az utcára, a savas esőtől védő köpenyek élénk színei keverednek a szürkés betonnal, és a szíznú plasztacéllal. Az utca széleiről a fogyasztói társadalom önkéntes csatlósai – az árusok – próbálják felkelteni potenciális ügyfelek figyelmét, miközben csöndes zsebtolvajok igyekeznek ennek ellenkezőjére. A piti tolvajok mellett a vadászok is kedvelik a tömeget. Bár sokan láthatják őket, mégis ez a legjobb búvóhely.

Diemos már rég megtanulta az utcai élet alapszabályait. Amíg kerüli a feltűnést, addig nem történhet baj. Szinte észrevétlenül vegyül el az utca emberei között, kerülve pár olyan pontot, ahol rendőrök, vagy zsebtolvajok tevékenykednek. Ma este is vadászik, de most egyedül, egy prédára. Ezúttal azonban nem pénzért, hírnévért vagy más javakért, hanem három halott nyugtáért.

Órákat töltött azzal, hogy felkészítse érzelmileg önmagát arra, hogy bosszút álljon társaiért. Anabell, a mágus, Jeza-bell, a testvére, aki dekás és adeptus volt, és 404, az utcai szamuráj emléke nem halványult, csak erősödött ez idő alatt. Diemosnak minden erejét latba kellett vetnie, hogy gondolatait összpontosítani tudja. Társai nem voltak igazán törvénytisztelő polgárok, de becsületesek voltak, és a maguk nemében még erkölcsöseks is. Ha meg is érdemelték a halált, akkor sem ilyen módon.

Koncentrált. Csak egy alak volt a tömegben. Semmi több. Nem a rá figyelő emberekkel hitette el, hogy a tömegbe tartozik, hanem magával a helyszínnel. Elhagyva egy szójapírtózt áruló standot, egy pillanatra kellemetlen érzése támadt. Megvakarta frissen növesztett, átütetett bőrét, amivel leégett bőrrétegeit pótolták pár napja, majd továbbhaladt. Indult tovább prédája felé. Nem tudta, inkább érezte merre kellett mennie – a betondzsungel vadászósztone hajtotta.

Ő-ki-az-Éj-barátja gondosan és lassan felkészült a rítusra. Kibérelt a helyi bandatagoktól egy kisebb házat, és a leszurkolt nujen mennyiségért biztosra vehette, hogy ma este senki nem zargatja, egészen reggel hatig. Immár harmadik éve annak, hogy meghallotta Toteme, a Hold hívását, és mindvégig hűen szolgálta. A kezdeti nehézségek után megbékélt ve-

le, bár mostanában egyre kevesebbszer hallotta suttozását. Ezért is van itt, hogy megszilárdítsa a kettejük közötti mítikus kötelékét. A köteléket, amely erősebb volt, mint barátság, szerelem vagy gyűlölet.

Több heti önsanyargatással készült fel és bízott abban, hogy toteme értékeli azokat a tetteket, amelyeket a nevében, érte tett. Fizikailag egy kissé megtörve heveredett le az ötödik emeleti számozatlan szobában rögtönzött orvosságos kunyhójába. Egy kívülálló számára csak megtört csövesnek tűnt, aki összegyűjtött kacathalmazza körében várja a lottó östöt. Az öt emelet, mint ásitó mélység terült el alatta, a háznak nem voltak lakói. A parányi szoba ablakait már rég eltávolították, helyét halkan kopogva oldotta a szeptemberi eső. A hirdetések beteges fénye ujjhegynyi helyet hagyott a beszűrődő holdfénynek. Szerencsés nap volt ez Ő-ki-az-Éj-barátja számára. Éppen telihold volt, és a szmog is átengedte annak fényét.

Felkészült. Az utolsó simításokat is elvégezte kunyhóján és nekilátott elmerülni a meditációban. Összpontosított és magába fogadta a Hold fényét. Elkezdődött beavatása, hamarosan végre ő is jártas lesz a titkos tanokban, amelyeket csak a beavatottak ismerhetnek.

Diemos a sikátorokon át közelítette meg az épületet. A főbejáratot messze elkerülte, bár csak pár bandatag üldögélt a lépcsőnél sörözgetve, akiket ha kiiktat, csak felhívna magára a figyelmet. Márpedig ez túl nagy luxus lenne a részéről, mivel a tömeg nem jelentett védelmet többé. Halkan osonva megközelítette a tülzlépcsőt, majd óvatosan mászni kezdett rajta – fel az első szintig.

Ahogy benézett, egyből egy alakkal nézett szembe. Egy beesett arcú humán nő guggolt a sarokban, bandajelzésekkel teliatagot dzsekije alól egy pisztoly markolata tűnt elő. Éppen szervezetéből távolította el a felesleges folyadékot. Diemos fegyvert rántott volna, de megtorpant. Valami megállította. A nő tompa tekintete – nyugodtságon túl – hallucinogén szerek jelenlétéről árulkodott.

– Hé, hombre! Hozz má' egy sört, mer' ez elfogyott – mondta a borotválány enyhén remegő és elcsukló hangon. Valószínűtlenül alkoholos lehelete a kettejük közti komoly távolság ellenére is eljutott a férfig. – De csöndesen, mer' a főnökúr fent azt mondta, hogy ne zajongjunk!

– Okés, omae – lökte oda gyorsan Diemos, és belépett az ablakon. Még mindig kezében tartotta kapcsolt géppisztoly-



lyát, de páncélozott hosszúkabátjának egyik szárnya takarta. – Mindjárt jövök.

A lány nem válaszolt, csak némán biccentett miközben dolgát végezte.

Dimos továbbhaladt a lépcsők felé, és felkészült arra, hogy szükség esetén használja a fegyverét. Az észrevétlen bejutást kegyetlenül elszurta, többet nem hibázhat.

Ő-ki-az-Éj-barátja biztos mozdulatokkal szötte a manovalakat, és felkészült azok magába fogadására. Az elején kicsit nehezen ment, de ezt betudta az első próbálkozás felkészületlenségének. Nem ismerte pontosan a rituálé menetét, de hallotta már sok sámán haverjától, az ő verzióikat. Kezdeti önbizalma egyre jobban erősödött, hisz megtett mindent, hogy a Hold kedvében járjon: aszkétizmust hajtott végre és egy csapat „gonosztevőt” is elhervasztott mágiájával pár napja, ami a többiek szerint hősie tett és megkönnyíti a beavatást...

Az eső lassan elállt.

Dimos felért az ötödik emeletre. A szeméthalmok és üvegcserepek ellenére halkan osont, érzékei felfokozódtak. Érezte, ahogy az adrenalin a vérebe vegyült. Tudta, hogy egyre közelebb ért prédájához. Felfokozott, és szűrt hallásával monoton szuszogást hallott meg. Lassú, egyenletes légzés, a tag valószínűleg alszik, vagy chipezik. A szobában, a falon túl egyetlen testhőt látott. A hőkép alapján a tag ült. Kapcsolt fegyverét egyetlen idegi impulzussal rövidsorozat-ra állította.

A sámán hirtelen egy üres térbe került. Azonnal felismerte a helyzetét, projekcióban volt. Önbizalma szinte túlsorodult, még soha nem állt ilyen közel a Holdhoz, az őt választó Totemhez. Szinte sírt örömeiben, ám hirtelen megdöbbent.

Érezte a Hold jelenlétét, de nem látta sehol. Mozdulni próbált, de nem ment. Kiáltott volna, de minden hangját elnyelte az üresség. És ekkor hirtelen valami komor bánatot, és szomorúságot érzett. Olyat, amelyet az ember csak a legnagyobb veszteségekor érez.

Dimos felemelte a fegyvert, és belépett. Az alakot egyetlen pillantással felismerte. Infravörös célkereső sugara a sámán fején pihent. Habozott. Nem akarta megvárni, amíg felfedezik, nem akart a varázsló tekintetébe nézni, nem akarta megkérdezni tette miértjét, csak egyszerűen habozott. Kötelessége volt bosszút állni, mégis visszatartotta a gondolat, hogy ha ezt megteszi, ő is csak olyanná válna, mint az előtte szuszogó emberi szenny. Az, aki pusztán kedvtelésből ül. Ez szemben áll etikájával...

Miért? A sámán üvöltését válaszatlanul nyelte el az üres sötétség. Szavai nem hallatszottak, testét nem érezte. Mint ha lassan vérezne, úgy hagyta el testét a mágia. Feladta a harcot, a vezetések nyugalmának hatása alá került. Szinte



érezte magán a Hold kiismerhetetlen arcának rosszálló pillantását, és érezte azt is, hogy Toteme lassan elfordul tőle.

...de miért ne? Mint ahogy az összetett dolgokat is legyőzi az egyszerű, úgy söpörte el a morális gátakat a vegytiszta gyűlölet. A szamuráj dühös léptekkel közelebb lépett a neki háttal ülő sámánhoz. Géppisztolyát eltéve egy kerámia rudat húzott elő kabátja alól. Miközben megközelítette leendő áldozatát, jobb kezének egyik ujját beakasztotta a rúd közepén levő gyűrűbe, majd lassan kihúzta azt. Két kezét előre kitarva letérdelt a sámán mögé. Lábával kitámasztotta annak gerincét finoman, és kimért mozdulatokkal a két kezében tartott láthatatlan szálat a sámán torka elé emelte.

Egy pillanatig nem találta a szavakat, majd mégis a sámán fülebe suttagott. Hangja végtelenül bánatos volt.

Egy gyors és kegyetlen mozdulat, és a monomolekuláris szál úgy metszette ketté Ő-ki-az-Éj-barátja torkát, mint forró kés a vaját. A kifröccsenő vérrrel együtt öntötték el a szamuráját a gondolatok. Érezte, hogy barátai most már megnyugodhatnak, de érezte a hiányukat is. Tudta, hogy kapcsolatok már régen több volt, mint munkakapcsolat vagy barátság, hisz sorsuk egy volt: együtt élni, harcolni és meghalni. Idáig nem hitt a Megváltóban, Sorsban, Karmában vagy egyéb utcai hitvallásban, de most érezte, hogy tévedett. Már a mögötte dübörgő léptek, és az elsütött sörösés zaja sem érdekelte...

A lassan másvilágra térőre rávetült a Hold fénye. A telihold sima felszínén, mintha egy cinkos mosoly játszott volna...

Az emberek változnak, de a totemek soha.

Mindazoknak a Shadowrun játékosoknak, akik sámánnal játszanak és totemjeiket a minél nagyobb táp alapján válogatják, és nem a filozófiájuk miatt, amit persze figyelmen kívül hagynak.

ŐSÖK VÁROSA – VADÁSZSZINT

Sziasztok! Folytatva hagyományos szintleírásunkat, a soron következő 9. szintről szól majd eme cikk. Mint azt egy korábbi krónikában már bizonyára olvastátok, én lettem az ŐV játékvezetője. Ennek fényében szeretném elmondani, a félreértések elkerülése végett, hogy ezt a cikket viszont, akárcsak az eddigieket, mint játékos írom, a játék-tapasztalatok alapján, nem pedig az ŐV adatbázisából szedett információkból. Ennek eredményeképp bizony továbbra is lehetnek benne hiányosságok, viszont remélhetőleg ugyanolyan érdekes olvasmány lesz a szintre költözőknek, mint az eddigiek, nem pedig csak egy száraz információbalmaz. Fontosnak tartom viszont újra elmondani sorozatunk mottóját:

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

A cikk előző részének végén egy könnyelmű kijelentést tettem, azt írtam vége. Azóta persze a szerkesztő rám parancsolt, hogy folytatni is kéne ám, ezért aztán íme, mindenki örömeire itt a folytatás, az épületes kalandokkal.

A BOLT (#1) KÜLDETÉSEI:

A nap körkérdése a következő: Vajon hány alkalommal kell ellátogatni egy fordulón belül a boltba ahhoz, hogy küldetést kaphassunk? A helyes megfejtők megcsinálhatják a szint boltos küldetéseit, aki nem tud válaszolni az pedig tudjátok... ott a kezelőorvos, gyógyszerész... lehet kérdezni...

Még egy apró segítség azoknak akik még mindig nem jöttek rá a megoldásra. A helyes válasz egy 3 és 1 közé eső páros szám, melyet megkapunk akkor, ha kiszámoljuk, mekkora a konduktív elem rezisztenciája, ha a légi magnetométer-tartály feszültségmérőjében az ágáramok intenzitása normálállapotban 16, és az indukcióvektorok konstans szorzója stagnál. A megoldás közben tartsuk szem előtt, hogy az adott térpont gravitációs állandója 9,81. A térvektor viszonyítási térszögét radiánban számoljátok, és ha nem 2 jönne ki a végén, számoljátok újra, csak ti ronthattatok el valamit!

1. küldetés: Nagyon izgalmas küldi, szerencsére nem lehet DK-zni, nehogy valaki lemaradjon erről a hihetetlen játékkörömet okozó csodáról! Első lépésként 5 maerju ko-

ponyát (#336) kér el tőlünk a boltos, aztán ad egy öskövet, majd búcsút mond. Nem, nem kell aggódní, mindenki ezt a küldetést kapja legelőször, amikor a boltban jár, így még az a szomorú lehetőség sem áll fenn, hogy valaki véletlenül csak a sokadik feladatként kapja meg ezt a rendkívül bonyolult, de sokféleképp is megoldható kalandot. Néhány javaslat: maerju vadászat, maerju vadászat és maerju vadászat. Ezenkívül koponyát tudunk szerezni akkor is, ha elmegyünk vadászni, természetesen maerjura. Persze a VG parancs mindig megmaradt alternatív megoldásnak, csak találnunk kell valakit, aki A parancssal rendelkezik a koponyákra.

10. küldetés: Na, el is jutottunk az első igazi feladathoz. Káoszmátéria, korrupció, gyilkosság, vér és egy élet. Egy meghíusult álom, egy elkeseredett vegyesbolti eladó. Csak ma este, csak az Alanori krónika hasábjain. Z. Róbert, 57 éves vegyesbolt tulajdonos végső elkeseredésében (boltja a csőd szélére került egy Xhark nevű rutintalan varázsló balsikerű varázslata miatt), illegális módon, káoszmátéria csapolásával próbált némi pénzhez jutni, hogy évtizedek óta vezetett, és élete részévé vált kedves kis boltját fenntarthassa. Szegény öregembert nyilvánvalóan becsapták az aljas csalók, de szerencséjére G. Péter, 14 éves Rúvel hegyi lakos (történetünk főhőse) éppen ráérő idejében úgy döntött, a barlangjában való unatkozás helyett inkább elkíséri Z. Róbert, értéktelen káosztár-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

gyakkal tömött kocsját a káoszmatéria kinyeréssel foglalkozó M. B. (Mocskos Bűnöző) lakásáig. G. Péter egymaga jött, a kocsikonvoj vezetői ugyanis szigorúan megtiltották számára a szolgák cipelését (G. Péter ekkor még nem fogott gyanút). A hosszú út során először egy hatalmas torzszülött horda támadt rájuk, melyből főhősünk egymaga lemészárolt egy gyászoló mourgot és egy sötét elf íjászt. Ezután eseménytelen volt az út, egészen addig, ameddig el nem értek a találkozó helyszínére, ahol a káoszmatéria kinyerő nem túl barátságosan várta őket. Először egy ragacsos háló, majd az égető tűz... de főhősünk, a poklok poklát átélve, utolsó erejével, lőfegyvere segítségével még leterítette az egyik támadót. G. Péter a következőképpen mondta ezt el nekünk: „A mocskok csak úgy futottak, menekültek gyilkos lövedékeim elől, hehe!”. Tény ami tény, a lövöldözés és némi meggyőző szövegezés után (G. Péter ugyanis képzett meggyőző), M. B. végül mégis ráállt, és kicsapolta a káosztárgyakból a materiát. Z. Róbert boltja tehát megmenekült a biztos csódtól, G. Péter pedig némi tapasztalattal, pár égési és egyéb sebbel, valamint 1500 arannyal gazdagabban tért nyugovóra a vadászszinti kórház traumatológiai osztályán. Domonkos József, a traumatológus főorvos elmondása szerint Péter még nyilvánvalóan napokig fogja nyögni a Teron hegyi sebész-skála szerint 50-es erősségű égési sérüléseket, majd a számlát, ami nyilván felemészti keservesen szerzett vagyonának nagy részét. M. B. büntársai, kik közül néhányan túlélték azt a néhányat aki meg nem élt túl semmit, és most 8 lábbal (na meg még azzal a pár ezer lábbal, ami a felettünk magasodó hegy miatt van) a föld alatt rohadnak, szóval közülük páran elmondták, álmodtak sem gondolták volna, hogy Péter ilyen jól használja lőfegyverét. A támadás előtt ők is elpróbálták egy párszor a rajtaütést, de a biztos célzásokhoz kellő 24-es küszöbű lőfegyver próbát egyikük sem tudta megdobni. Ezenkívül Péter 14-es küszöbű meggyőzőképesség próba abszolválását tette meg, valamint, ha még valakinek nem lenne világos, tűzimmunitás híján 50-et sebződött a perzselő tűztől. Péter jutalma 6 KNO, 3 HO és 1500 arany volt, az általunk megkérdezett cikkíró pedig nem állt a nagyközönség elé, hogy magyarázatot adjon az ígéretes

kezdés után brutális módon elrontott, és abszolút érthetetlen módon befejezett történetre.

11. küldetés: A boltosnak kell segítenünk egy varázstárgy lista készítésében. Nem túl nehéz feladat, 7-es tanulás, 12-es régészet, 13-as szívósság, végül 14-es kereskedelem próbákkal. Jutalmunk mindössze 1 hősiesség pont, valamint a fejlődés, +1 régészet és +1 kereskedelem.

12. küldetés: A boltos raktárát csúnya, aljas és gaz szójepektől kell mentesítenünk. Sorrendben először 2 pusztító szójer (#154), majd 2 mutáns szójer (#174) és egy pusztító szójer (#154), végül pedig egy szójer királynő (#219) és egy pusztító szójer (#154). Sok hozzáfűznivalóm nincs, meg kell ölni őket oszt' kész. Mivel úgysem hordhatunk randomtárgyakat ezen a szinten, nem kell félnünk a szójerek tárgypusztító végtagjaitól. A jutalom 4 KNO, 4 HO, 300 arany és egy 4. szintű véletlenszerű varázstárgy.

33. küldetés: Tipikus példája a kinyílik a kisgaletki csipája című kalandoknak. Úgy megfenyegetjük a boltost, hogy csak na, köpni-nyelni nem tud majd, figyeljünk csak! Ehhez először egy 12-es szerencse próbát kell megdobnunk. Húhúú... mi az a szerencse tulajdonság? Hol lehet megszerezni? Nos, nektek elárulom: előbb fél lábom kell ugrálni és pörögni, majd átutalni a számlámra 500 zsetont, végül nemtom, de majd mindjárt kitalálom... Nos tehát valójában persze nincs ilyen tulajdonság, ez az egészben a móka. Itt bizony nem segíthet semmi, kizárólag hősiességpont. Ha szerencsésnek bizonyultunk, 100 aranyat kell kifizetnünk (hehe, kicsoda hatalmas szerencse), aztán amatőröknek, nem pedig kvatáns-vadászaton felnőtt galetkiknek való 15-ös nyomkeresés próba, majd 15-ös mászás próba jön. Ezután kettőször bűz próba, előbb 15-ös majd 30-as küszöbre. Arról sajnos nincs információ, hogy ha ezeket elbukjuk mi a helyzet, régebben volt már rá példa, hogy ilyen esetekben, némi sebződés után tovább tudunk haladni. Ez itt nem biztos, hogy működik, de ha valakinek nincs bűze, azért talán érdemes lehet kipróbálni, nem pedig rögtön 30-40 hősiességpontot elkölteni. Jutalmunk 3

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉL BEN

KNO, 2 HO és egy adamantit karkötő (#377). Ez utóbbi ad +4% támadást, +3 lőfegyvert, és +3-at minden leheletünkre. Lehelő és lőfegyveres galetkiknek ajánlott minél előbb megszerezni, jelentős segítség lehet a szinten.

AZ AUKCIÓSHÁZ (#2) KÜLDETÉSEI:

34. küldetés: Ez az a kaland, amit célszerű legelőször megcsinálnia a szintre érkező lehelettel harcoló galetkiknek, ugyanis a jutalma egy olyan csizma, ami 6-tal növel minden leheletet. Maga a kaland persze kissé nehéz lehet, ha nem készül fel rá rendesen az ember. Legelőször is részegség hatása alá kerülünk, amiből a mínusz 10 gyorsaság lehet leginkább kellemetlen, a velejáró plusz 5 egészség viszont kellemes, mivel utána meg kell dobnunk egy 22-es egészség próbát, ahol ez egyből jól jön. És már itt is vagyunk a főellenségnél, Bohókás Borbálánál (#328). Az ő legyőzése mindenkinek gyerekjáték, kivéve persze a lehelő galetkiket, akiknek fontos lenne a küldetés végrehajtása. Nekik kicsit nehéz a dolguk, mivel Borbála remek immunitásokkal rendelkezik. Olyan 30-35 körül lehetnek az immunitásai minden leheletre. Kössük hát fel a felkötőnivalót, igyunk lehelet italt, használjuk ki magas bűzünket, ugyanis Borbála bűzzel könnyen sebezhető. Már csak tül kellene élni valahogy a harcot, ami azért nehézkes, mert Borbála bizony lehel. Ráadásul mindig mást, tehát az immunitások csak akkor érnek valamit, ha mindegyiket ismerjük. Ha tehát attól félünk, hogy legyőz minket, akkor igyunk meg a harc előtt pár immunitás italát (#71). Leheletei amúgy olyan 36 körüliek. Ha legyőztük, jutalmul 4 KNO-t és a bohókás szandált (#406) kapijuk, ami, mint már említettem, +6-ot ad minden leheletünkre, és apró hátrányként mínusz kettőt az ügyességünkre.

Bohókás Borbála (#328) adatai:

Méret: 250

Jéglehelet: 36

Hidegimmunitás: 33

Mérgező lehelet: 38

Vastag bőr: 15

A MÁGUSTORONY (#3) KÜLDETÉSEI:

2. küldetés: Mindenki ezzel kezd. Mármint ezzel a kalanddal. Mármint a szintet. Tehát amikor valaki benéz a

mágustoronyba, először ezt a küldetést vágják a fejéhez. Természetesen DK-zni nem lehet, és nem egyszer, nem is kétszer, nem is háromszor és nem is hétszer, nem is kilencvennyócmilliószor, hanem egészen pontosan 5-ször kell végrehajtani ahhoz, hogy végre valami értelmes kalandot is kaphassunk. Legelső lépésben egy mágikus védőruha (#341) használódik el, érdemes tehát belőle beszerezni egy olyan 5 darabot mindenképp, de gondolva a szint többi kalandjára, esetleg még több ilyen is vehetünk, ne kelljen később újra gondoskodni az utánpótlásról. De hogyan is szerezhet ilyen szegény egyszeri galetki? Nos, a szint vegyesboltjában minden mennyiségben kapható ez a tárgy is, akárcsak a kötél, vagy a bőrpáncél. Kicsit drága ugyan (300 arany az alapára), de ha van elég pénzünk, inkább vegyünk belőle többet, minthogy később arra eszméljünk egy kaland megoldása során, hogy ezen tárgy hiánya miatt nem mehetünk tovább. Második lépés 10-es gázimmunitás próba, tehát nem árt KF-elni pár, immunitást adó varázstárgyat, például károskígyó vértet, szivárvány karkötőt vagy ilyesmit. Ezek után 14-es ügyesség, majd 16-os intelligencia próba következik, és ha mindezzel megvagyunk, miénk is egy jegyzet. Ha pedig 5 jegyzet is összejön, sikerült a kaland, és az okos mágusok egy őskövel jutalmaznak minket, kapunk 2 hősiesség pontot, és végre mehetünk újabb, lehetőleg izgalmasabb kalandokért.

13. küldetés: Hát igen, igen, valaki nagyon okosat szólt az előbb. Azt mondta, hogy vegyünk sok-sok mágikus védőruhát. Hogy ez a mondás micsoda remek bölcsesség volt, azt mi sem bizonyítja jobban, hogy már most, ebben a kalandban is egyből el kell használni egy újabb darabbal belőle. Ha sikerrel elpusztult, megemmesült a védőruha, akkor mászni kell, 13-as küszöbszinten, megküzdeni egy mélységi glathorggal (#282), majd pedig egy mélységi glathorggal (#282). Nem, önnek nincsen Deja Vu-je, tényleg kétszer jön egymásután ugyanaz a szörnyeteg. Nem, nem kell félni tőle, csak 5 db bazinagy végtagja van, csak 300 a mérete, és csak 16-os a mágiája. Ez utóbbi persze nem érdekel senkit, még engem sem. Az már sokkal inkább, hogy egyes egyedül kell küzdenünk vele, szolgálóinkat sajnos nem vihetjük magunkkal. Szedjük szét hát

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

gyorsan ezt a torzat, ne árthasson nekünk többé. Mi pedig habzsoljuk be a hatalmas, fantasztikus és esszenciálisan fontos jutalmat, a 6 KNO-t és 5 hősiesség pontot. Persze akinek ez nem kell annyira, és nem akar szenvedni a kalanddal az akár el is dobhatja, és benézhet új küldetését a mágustoronyba.

Mélyégi glathorg (#282) adatai:

Méret: kb. 280-300

| | |
|---|--------------------|
| Egészség: 16 | Mágia: 16 |
| Ügyesség: 16 | Gyorsaság: 22 |
| Rezisztencia: 13 | Hidegimmunitás: 13 |
| Kontaktméreg immunitás: 13 | Regeneráció: 13 |
| 10-es méretű 17-es szintű jobb csáp, 8-as vámpirizáció | |
| 10-es méretű 17-es szintű bal csáp, 8-as vámpirizáció | |
| 10-es méretű 17-es szintű jobb csáp 8-as lélekenergiaszívás | |
| 10-es méretű 17-es szintű bal csáp, 8-as lélekenergiaszívás | |
| 14-es méretű 15-ös szintű fog, 12-es rothasztás | |

14. küldetés: Hát nem tudom ki tudjátok-e találni, mi-ben különbözik ez a küldetés az előzőtől! Ide lehet szolgát vinni? Neeeeeem! Itt nem kell egyből leadni egy mágikus védőruhát? Neeeeeem! Hát akkor? Nos, egyrészt itt a mágikus védőruha elhasználása után csak akkor mehetünk tovább, ha használjuk a legalább 7-es szintű gázpajzs varázslatunkat. Utána meg csak akkor, ha megdobjuk a 10-es rezisztencia próbát, majd a 15-ös ügyességpróbát. Végül egy óriás glathorg csáppal kell megküzdenünk, aki elég durva ellenfél, 9700 életpontja igencsak sok, beleöszülünk, mire megverjük. Először célszerű sötét halál varázslatot alkalmazni ellene, ami egyből megfelelzi életpontjainak számát, azaz körülbelül 5000-et sebez bele. Nem semmi, a rekorderek közé biztos bekerülhetünk ekkora sebzéssel. Kis nehézséget jelenthet a csáp 99-es rezisztenciája, de persze egy megfelelően magas forrás érintése után ez nem jelent problémát. Aki még ezek után sem tudja legyőzni az ekkora már csak 4850 életponttal rendelkező csápot, az ne keseredjen el, természetesen erre nincs is szükség. A csatát mindössze túlélni kell, az egyedül a körülbelül 50-et sebzó savleheletével harcoló csáp ellen. Tehát savimmunitásra vagy savpajzsról fel, nem lehet túl nehéz megoldani a túlélést, egyetlen bukási lehetőség lehet, ha elfeledkezünk róla, hogy a csáp ellen 6 körös

a csata, lévén bizonyára van a szörnynek minimum 20-as, maximum 29-es szívóssága. Ezt a csomó szenvedést már megéri végigcsinálni, hiszen jutalmul egy varázskövet kapunk és még hősiesség pontjaink száma is megnövekszik 5-tel.

Az óriás glathorg csáp (#283) adatai:

Méret: 9700

Gyorsaság: 14

Savlehelet: kb. 34

Elektromos immunitás: 21

Kontaktméreg immunitás: 99

Vastag bőr: 31

Hidegimmunitás: 20

Gázimmunitás: 99

15. küldetés: Iratokat kell másolni. Másolni... egyszerű kis írnokká degradálnak minden hatalmas hőst itt a varázslótoronyban. Ha ez nem károsítja az önbecsülésünket, akkor persze hajrá, lehet menni másolni. Ehhez viszont szükségünk lesz egy csöpögő csápra (#334), ebből nyerve ki ugyanis a tintaanyagot. Ezt a szinten óshonos csöpögő csáplatok (#268) legyőzése után tudunk szerezni. Ha a csáp megvan, csak egy 10-es tanulás és egy 11-es átokszórás próbán kell átverekednünk, izé, átirogatnunk magunkat, és már ki is érdemeltük méltó jutalmunkat, 5 drágakövet, 1 fekete dukátot, 1 hősiesség pontot, és persze a sok tanulás némi tapasztalatot is jelentett, +1 tanulás szakértelem képében.

25. küldetés: A tömegmészárlás fellekvára ez a kaland, csak menni kell és ölni, ölni, ölni... mészáááárolni, pusztítani... Előbb egy fehér amőba (#30), 3 mélyégi gnóm (#10), 2 vámpírdenevér (#11) és 2 hájas worpel (#31) az áldozatok. Szegényekből csak egy adag véres massa marad a falon a 8 körös csata után, amihez persze az is kell, hogy legyen legalább 40-es szívósságunk. Ha nincs, akkor annyira fárasztó a mészárlás, a kis apró mélyégi gnómok agyoncsapása, hogy hamar belefáradunk és menekülünk. Gondoljuk csak el, nekünk is milyen hatalmas erőfeszítés agyoncsapni egy legyet. Biztos nem bíránk 4-5 légnél többet egyhuzamban. Na de visszatérve a csatára, úgy is kivégezhetjük áldozatainkat, hogy pusztító tűzviharral égetjük porrá a kis barátainkat, akik örült agonizálás mellett, harmadfokú égési sebeket szenvedve

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

fitrengenek a földön, majd omlanak apró, 1 milliméter nagyságú porszemekre, és fújódnak szét a lág, hajnali szélben. Megoldás a szint új, szellemi varázslatának használatára is, ez ha lehet, még jobb móka mint az eddigiek. A lélekfacsarás nem a testet, hanem közvetlenül, egyből a lelket és tudatot gyötéri, ha lehet még sokkal hatalmasabb kínokat okozva a mocskos kis gnómoknak és szárnyas francoknak. Akik a nekromanta utat választották, azoknak a mérges csípést ajánlom, esetleg egy kis méregfelhővel megfejelve. Micsoda móka, amikor a mérges csipésektől kipattogzott testüket csapkodó, yakaró torzak a fáradtságtól lihegve nem levegőt, hanem mérges gázt szívnak magukba. Egy nekromantának aztán főleg nincs is ennél nagyobb öröm, legalábbis egyelőre... A magasabb szinteken persze majd ott lesz a csontolvadás varázslat, ami azért valljuk be, lényegesen nagyobb megnyugvás mindenkinek, nincs több lihegés, nincs több csapkolódás, csak szétfolyó, szétmálló testek, csontok, és a hullaszag. Kár, hogy szolgálókat nem engedik magunkkal hozni, akkor lenne csak igazi a mézárulás. Ha kiélvezkedtük magunkat nem kell félnünk, jöhet a ráadás. Ez 3 sötét elf harcos (#83), 3 élő cseppkő (#48) és 2 katapulter (#33) képében érkezik. Az aljasak viszont nem olyan jó csapatpartnerek, mint az előzőek, ezeknek ugyanis van pofájuk védeni magukat. Azért mostanra már jelentősen erősebben vagyunk, mint anno, így valószínűleg vagy nem találják el minket, vagy hatalmas vastag bőrünkről pattannak le lövedékeik. Ha mégsem, akkor ajánlott gyorsan közel futni hozzájuk, ne lőjenek már ránk annyit. Leginkább persze ajánlott jó gyorsan lelőni őket is valami tömegirtással. Harmadik szörnycsapatunk 2 károskigyóból (#146), 3 manapoidból (#92) és 3 elektromancerből (#98) áll. Miután őket is a megboldogult előző csapatok sorsára juttattuk, átvehetjük jutalmunkat, ami 3 KNO, 4 hősiesség pont és az áttörés rubin gyűrűje (#378). Ez a kedves kis tárgy +1-et ad minden elemi immunitásunkra, +2 méretet, és ami a leginkább tetszetős, +3 áttörést. De mi is az az áttörés... Nos, az áttörés egy speciális szakértelem, amit nem sajátíthatunk el sehogyan, mindössze tárgyak segítségével. Ha például felvesszük ezt a gyűrűt, 0(3)-as lesz az áttörésünk. KNO-ból persze ezután sem növelhetjük az áttörés szint-

jét. A varázslataink elmondásakor az ellenfél rezisztenciája annyival kevesebbnek számít, ahányas az áttörésünk. Akí megszerezte a gyűrűt, annak gratulálunk, ő is belépett a tömeggyilkosok sorába!

AZ AKADÉMIA (#4) KÜLDETÉSEI:

3. küldetés: A hangzatos Tudás Próbája névre hallgató küldetés igencsak nem nehéz, ellenben ezt is legalább ötször kell teljesíteni a sikerhez. Ráadásul a mágustorony kezdő kalandjához hasonlóan ez is mindenki legelső kalandja az akadémián. 14-es intelligenciapróbával kezdődik a sor, aztán jön is a harc, egy uthanax (#265) és egy uthanax éjkopó (#278) ellen. Az előbbit már ismerjük a cikk előző részéből, az utóbbit pedig, nevéből is kitalálható módon egy közelharcos kis dög, paralizáló és bénító végtagokkal. Előbbiből uthanax talizmán, utóbbiból éjkopó nyakörv esik ki. Legyőzésük után elvesznek tőlünk egy uthanax talizmánt majd 5 éjkopó nyakörvet... persze csak ha van belőle ennyi. Vanni meg úgy tud, hogy ha már eddig 5x is legyőztük a kopót, azaz ötödszörre jutottunk el eddig a kalanddal. Ha ez valós adat, akkor jutalmunk egy öskő, 2 hősiesség pont és az öröm, hogy végre kaphatunk újabb kalandokat az akadémián.

Az uthanax éjkopó adatai:

| | |
|---|--------------------|
| Méret: kb. 130 | Erő: 18 |
| Egészség: 18 | Iq: 7 |
| Gyorsaság: 19 | Ügyesség: 19 |
| Mágia: 1 | Méregimmunitás: 36 |
| Elektromos immunitás: 12 | Gázimmunitás: 12 |
| Kontaktméreg immunitás: 12 | Savimmunitás: 12 |
| Rezisztencia: 12 | |
| Tűzimmunitás: 12 | |
| 12-es méretű 20-as szintű fog, 15-ös paralizáló mérge | |
| 9-es méretű 17-es szintű jobb karom, 12-es bénító mérge | |

16. küldetés: Be kell fogni egy ritka torzszülött fajt, egy árnymanót. Nem túl nehéz feladat, mondja a főtanácsnok úr, és lám, igaza is van. Tényleg nem az, sőt, kifejezetten könnyű, lássuk csak: 42-es tuskés bőr próba, 62-es álcázás próba, majd egy csata egy ősolegy jégsárkány nagyúr lord ellen... ja, ez nem az, bocsi. Tehát: 14-es nyomkeresés próba, 15-ös álcázás próba, 14-es gyorsaság próba, kb. 10

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ÉP sebződés, egy kötél, ami kell a továbbjutáshoz, és végül 13-as éberség próba. Ennyi, nem több, nem kevesebb. Jutalom: 3 fekete dukát, 4 KNO, 3 hősiesség pont. Pont.

17. küldetés: Hihi, micsoda móka. A recept: vegyünk egy rohadó komponenst, amiből úgysem tarthatnak maguknál sokat sok ideig a galetkik. Aztán írjunk egy kalandot, ahol ilyet kell leadni. A siker garantált, nem lesz ember, aki megcsinálná. A recept azonban folytatódik: adjunk jutalmul egy sehol máshol nem megszerezhető speciális varázstárgyat. Máris mindenki meg akarja csinálni. Lesz, akinek sikerül, lesz, akinek nem. Na, majd talán az én remek útmutatásaim alapján többeknek sikerül. Először is olvassuk el még egyszer a cikk előző részében azt a részt, ahol a rohadó komponensekről írtam. Azzal a módszerrel meg tudjuk menteni ezeket a tárgyakat. Aztán olvassuk el ezt a részt, amiben leírom, milyen tárgyra is van itt szükségünk. Vizelementál plazma (#347). Ezek után olvassuk el, hogy hány darab kell az akadémikusoknak belőle: 3 darab. Majd olvassuk el azt, hogy ha nincs lehetőségünk a cikk előző részében leírt kombó összehozására, akkor az ISM <sok>, VD 259 parancsok kombinációja, majd a forduló végén a K 17 parancs meghozza a kívánt eredményt: 2 plazma megszerzését az elementálokból, a kaland nem teljesítését és a forduló végén mindkét plazma elrohadását. Bölcsek a <sok> helyére <még-több>-et írnak, hogy nagyobb legyen az esélyük arra, hogy legalább 3 plazma kiessen. Ez a szám olyan 8-10 körül már kellemesen biztos eredményt hoz, persze csak megfelelően magas (20-30) nyomkeresés szakértelem esetén. Az a szuper tárgy, amit jutalomként említettem, az elementáris karkötő (#348), amelynek sosem látott tápjai: +1 minden végtag méretére, +1 az elemi varázslatok szintjére és +3 minden lehetetre.

18. küldetés: Szegény rászoruló fűfüggőknek való kaland. Le kell adni a sok megunt, régi gyógyfüvet, és kapunk helyettük remek új füveket. A régi füvek: 3 mitulen fű (#20), 3 mátekel gomba (#21), 3 winropu moha (#22), 3 sötét mák (#23), 3 liánvirág (#24) és 3 csótány láb (#25). Az ezekért kapott új füvek pedig: 3

tokin kaktusz (#40), 3 parafű (#41) és 3 féregtüske (#42).

26. küldetés: Egy úúúúújabb érdekes adat. Izé... kaland. Érdekessége pedig az, hogy ezen a szinten elkezdted csinálni, és a következő szinten nem fejezed be. Na persze ez azért így, ebben a formában nem teljesen igaz. Nézzük, mi is a teljes valóság: Meg kell küzdenünk három torzszülötettel, akik eléggé elitélhető módon, egyszerre támadnak ránk. Ezek név szerint Béla, a gonosz őspók (#263), Józsika, a maerju (#269) és Mariska, a nőstény bjölteodrok (#237). Ha valami csodával határos módon, vagy mérhetetlen ügyességünknek hála kiirtjuk a falusi triót, akkor megkapjuk a levelet, a szép fügefalevelet, melynek sorszáma 379. Ezt a levelet kell felkészbesítenünk a következő szintre. Vigyázzunk azonban, a fügefalevélnak van egy olyan rossz tulajdonsága, hogy 5% eséllyel elrohad a fordulónk végén. Ez a rohadás a már ismertetett módon, oda-vissza adogatással kikerülhető. Hogy mit is tudunk kezdeni a levelel a következő szinten, azt majd a 10. szintről írt jubileumi cikkünkben olvashatjátok. Aki pedig azon csodálkozik, hogy kerül a hegy mélyére fügefalevél, nos, keresse fel háziorvosát, gyógyszerészét, vagy keresse fel a cikkíró, és utalja be egy jó elmeegógyintézetbe, mert látóhatólag kezd egy kissé meggárgyulni.

A PALOTA (#7) KÜLDETÉSEI:

Ezen a szinten van a palotának egy kis érdekessége. Csak akkor kaphatunk itt küldetést, ha megcsináltuk az akadémia, és a templom belépő küldetéseit is (3. és 6. küldetések).

5. küldetés: 10-es szerencse próbával kezdünk, ezt már ismerjük korábbiól, hogy mi is ez a szerencse dolog. Aztán kell, hogy legalább 6-os legyen a láthatatlanság varázslatunk, majd 12-es lopakodás próbát kell megdobnunk, minekutána majd ugyanakkora küszöb csapdaészlelés próba következik, végül pedig 2 órszellem (#277) legyőzése lesz a feladat. Ezek a lények nem tudnak semmi különlegeset felmutatni, kivéve a csata elején előtű 40-es agyroppantásukat, ami szerény 80-nal csökkenti minden

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

tulajdonságunkat. A jutalom 3 KNO, 2 HO, egy 4. szintű varázstárgy és egy javítás itala (#104).

Az őrszellem (#277) adatai:

| | |
|-------------------------------------|--------------------|
| Méret: kb. 120-160 | Mágia: 12 |
| Egészség: 12 | Rezisztencia: 41 |
| Méregimmunitás: 30 | 40-es agyroppantás |
| Savimmunitás: 15 | |
| 14-es méretű 20-as szintű bal mancs | |

19. küldetés: Fúj, de undorított bűdös van itt! Mondhatnánk, ha mi oldanánk meg a kalandot, nem pedig karakterünk. Szerencsére az ŐV fordulókat még nem szagosítja a Kft., úgyhogy nem kell átélnünk azt a terrorizáló szagot, amit kalandunk alanya, Hájtóvi Sógár áraszt magából. Annál inkább át kell élnünk a kaland szövegeit, amelyek elolvasását viszont szigorúan 18 éven felüli, erős idegrendszerű játékosoknak javaslok. Nem is írok róla inkább semmi többet, csak annyit, hogy bizony Hájtóvi nem elég, hogy bűdös, még egy kicsit perverz is, és nem áttal fizetni a galakti hölgyeknek, na meg persze nekünk is, hogy különböző élvezeteket okozunk neki. Na mondom inkább sorban a száraz tényeket: 12-es vezetőkészség próba, 120 életpont sebződés, melyet elektromos immunitásunk csökkenthet, egy xorex szivar (#349) Hájtóvinek való átnyújtása, 14-es erő próba, újabb 50 életpont sebződés (kicsit szadista ezt a Sógár), 16-os erő próba, 500 arany fizetése, 12-es varázsitalfőzés próba, 13-as zene próba. Végeztünk is, az átélt perverz örömök után lehet zabálni (+100% kaja), lehet KNO-t gyűjteni (+7), meg hősiességpontot is lehet bertelemelni (ez is +7). Valamint egy időkristályt is kapunk, ami hát igen, a játék legnagyobb tápja, bár páran ezt már megkérdőjelezték. Meg kell jegyezmem, ők mind buták, csak én vagyok omnibusz, és ha én azt mondom táp az időkristály, akkor tessék megszerezni, és használni is! Szót kell még ejtenünk arról, hogy hogyan tudunk xorex szivarhoz jutni. Nos, mi sem egyszerűbb ennél. Hozzávalók: 1 db xorex fűszer (#329), melyet a xorex fattyacska (#260) leolése után vehetünk magunkhoz és 1 db gyilkos boróka (#27). A gyilkos boróka leveleit kiterítjük, ízlés szerint sózzuk, majd pároljuk. A rugalmassá vált leveleket porrá tört xorex fűszert szórunk, majd a leveleket

összetekerjük. Sütőben, vagy kemencében 5-10 percig szárítjuk. Gazdagabbak szaunában, szárazgőzben is száríthatják. Mindezeket a H 329 27 parancs szimulálja, ezt adjuk hát ki a fordulónkban.

20. küldetés: Hát ez aztán móka a javából, le kell menni a hegy legalsó szintjére, és jól elverni az ott már megismert helytartót, a Tunilt, pössz. Ehhez először egy 12-es rugalmasság próbát, másodsor egy 12-es álcázás próbát, harmadszor pedig egy 14-es meggyőzőkészség próbát kell teljesítenünk. Ekkor már ott is állunk a Tunil előtt, aki biztos kihasználta valami nagy bugot anno, mert mérete igencsak meghaladja a szinten maximálisan elérhetőt. Van neki vagy négyszázötven. Jó kemény ellenfél, csak fanatikusoknak ajánlom, hogy kikezdzjenek vele. Annál is inkább, mivel a jutalom nem éri meg a kockázatot, mindössze 6 KNO, 4 hősiességpont, 50 hírnév és 800 arany.

Thunil Baltarog (#284) adatai:

| | |
|--|------------------|
| Méret: kb. 400-450 | Savimmunitás: 12 |
| Elektromos immunitás: 12 | |
| Bűzimmunitás | |
| 18-as méretű 18-as szintű jobb mancs, roncsolás | |
| 16-os méretű 16-os szintű bal karom, 17-es sebző mérég | |
| 13-as méretű 15-ös szintű jobb csáp, 17-es manaszívás | |
| ?-es méretű ?-es szintű jobb láb | |
| ?-es méretű ?-es szintű farok, bénító mérég | |

21. küldetés: Egy buta bányász ottan ragadt valami mély és nehezen megközelíthető barlang mélyén. A helytartó már éppen széjjel akarta robbantani az egész barlangrendszert, hogy kimentse szegényt, amikor képbe kerülünk mi, a hős úszóhajnokok. Csak akkor kezdünk bele a kalandba, ha tudunk vizet is lélegezni, a szint új varázslata segítségével, méghozzá legalább 5-ös szinten. Ezt a varázslatot kétszer is el kell mondanunk a küldetés kezdetén. Továbbá, hacsak nem akarunk 15-ös dimenziókapu szintet elérni, akkor javallott előbb a templom 22-es kalandjának teljesítése (lásd ott). 12-es tűzimmunitás próba, 15-ös mászás próba, majd kb. 30 életpontnyi tűzsebződés, végül 16-os egészségszűrés zárja a sort. Ezek után jön az utolsó lépés, a legalább 15-ös szintű dimenziókapu varázslatunk alkalmazása (mondom, hogy előbb csináljuk

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

meg a 22-es kalandot!). Hősiességünkért cserébe hatalmas lakomázás (+100% kaja), +100 hírnév, 4 KNO, 7 hősiesség pont és egy hősi babékoszorú (#351) a jutalom. Ez utóbbi egyébként +5-öt ad minden lehetetre, +6% támadást, +2 méretet, +2 regenerációt, -2 álcázást és +3 zabhegyezést is ad.

28. küldetés: Nem dobható, viszont semmi jutalmat nem adó kaland, a következő palotás küldetés előszél kalandja. 13-as rugalmasság próbával kezdődik, 100 arany kifizetésével folytatódik, végül 15-ös intelligenciapróbával végződik. A jutalom, mint mondtam volt semmi, illetve szemkiszúrás gyanánt +1 hősiesség pont. Viszont eggyel közelebb kerültünk hozzá, hogy megkaphassuk a 31. kalandot.

31. küldetés: Rendkívül egyszerű a feladatunk, mindössze le kell adni 10 portyázás trófeát (#381). Ilyet csak és kizárólag abban az esetben szerezhetünk, ha aktív a 31. küldetésünk, és paraméter nélkül kiadott P parancsokat harcban, pszi csatában, szakértelemversenyben vagy átokszórásban győzedelmeskedünk. Véleményem szerint remek ötlet volt a helytartótól, hogy ilyen feladatot adott a galetkiknek, hiszen így kicsit erősítette galetkik közti versengést. Ezért az egyszerű kis kalandért jutalmul 20 KNO-t kapunk, tehát mindenképpen érdemes megcsinálnunk.

A PSZI ISKOLA (#8) KÜLDETÉSEI:

4. küldetés: Hozz 3 szinapszis plazmát (#344). Ennyi a kaland, nem több. Na de honnan? Hát bizony, nem egyszerű az életünk. Ha nem ismerjük a villogó szinapszist (#271), márpedig honnan ismernénk, akkor bizony kénytelenek leszünk üres, paraméter nélküli VD parancsokat kiadni, és reménykedni benne, hogy előbb utóbb ellenfélnek ezt a lényt sodorja utunkba a sors. Egyébként egy apró, semmibe nem kerülő trükköt azért javasolnék, ilyenkor is inkább a ISM <sok>, VD 271 parancsokat használjuk, mivel, ha nem ismerjük még az adott lényt, úgyis egy sima, paraméter nélküli VD parancs adódik ki helyette. Ha viszont a vadászatok során egyszer mégiscsak

utunkba kerül ez a szörnyeteg, akkor a további VD parancsoknál már célzottan, direkt erre az asztrális torzszülöttre fogunk vadászni. Persze ne felejtünk elölte pszi taktikát választani, mégpedig lehetőleg az előző részben, a szinapszis ellen leírtat. Ha így legyőzzük a lényt, kinyerjük belőle plazmáját, és a harmadik ilyen megszerzése után már rohanhatunk is az iskolába, átadni azokat. Ezenkívül persze a plazma átadható, tehát a jó öreg VG parancs is egy remek, kecsgetető lehetőség a jó kereskedő vénával megáldottak számára. Akárhogyan is szerezzük be a plazmákat, a jutalom adott, 9 KNO.

7. küldetés: Ahh, és igen, már megint istenien okos vagyok! Mit mondtam az előző szint boltos kalandjára, ahol démonlidérc esszenciát (#272) lehetett vásárolni? Azt, hogy ugyan ennek a tárgynak semmi haszna, mégis érdemes megszerezni. És érdemes volt? Természetesen! Ebben a kalandban ugyanis pont erre lesz szükségünk, és máshol, fájdalom, nem tudjuk beszerezni. Aki tehát nem hallgatott rám, az igencsak pórul járt! Azért mielőtt az esszenciát elhasználnánk, át kell vergődni magunkat egy 13-as pszi energia próbán, valamint ki kell bírjunk kemény 20 életpont sérülést. Ez igencsak nehéz feladat, nem is tudom, hogy lehet valakinek ilyen hatalmas fájdalomtűrő képessége! Talán érdemes felvenni a kaland előtt pár méretet adó tárgyat, hogy biztosan kibírjuk ezt az irdatlan sérülést! Persze aki olyan isteni hatalmú tágép, hogy mindenféle tárgy nélkül, csak úgy simán továbbmegy 20 életpont sérülés után annak lelke rajta, csinálja ahogy akarja! Ezek után már nincs semmi dolgunk, csak a démonlidérc esszencia szétkenése, és már meg is menekült a semlegesítő cortex. Tevékenységünkért hálából a pszi iskola vezetősége egy pszi kövel jutalmaz meg minket.

8. küldetés: Egy mindenféle pszi képesség használat nélkül is megoldható kaland. 12-es szerencse próbával kezdődik, 12-es auraészlelés próbával folytatódik, 13-as csapdaészlelés próbával folytatódik, illetve csak folytatódna, ha ez nem lenne szóismétlés, amit kerülnöm ille. Ezért aztán nem folytatódik vele, hanem 13-as csapdaész-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

lelés próba KÖVETI, az előzőt. Igen, igen, nehéz dolog egy író élete, egy ilyen tökéletes irodalmi műalkotás bizony nem egyik napról a másikra születik, hanem hosszú, nehéz munka eredménye. Nem elég megírni a szöveg törzsét, részletesen, betűről betűre meg kell tervezni a használt szavakat, szóösszetételeket, hogy ti, kedves olvasók ne csak az Ősök Városa világának egy újabb szintjét ismerhessétek meg részletesen, hanem közben nyelvi készségeitek is fejlődjen, csiszolódjon magyar nyelvtudásotok. Oktatási célszavakat is szolgál tehát e mű, melynek exhibicionista, reneszánsz elemei a múlt század elejét idézve, zengőként szállnak az olvasó agytekervényeibe, szórakoztatva tanítva, tanítva szórakoztatva, és szórakoztatva szórakoztatva a fásult, unalmas nyelvtan tanárokon felnőtt ifjú nemzedéket. Ejj, ilyenkor felidéződik bennem a múlt évezred végi irodalomórák hangulata, ahol természetesen személyesen is jelen voltam és... És most, visszatérve álmodozásaimból az anyagi világba (előző este nem sokat aludtam), rájöttem, hogy nekem nem ilyen bárgyú, általam szellemesnek ítélt, ám igazándiból inkább szármalmas badarságot kellene írogatnom, hanem kortyolni kellene egyet a billentyűzet mellett szomorúan ácsorgó kávéból – melyet egy, a szívemnek oly kedves teremtmény csomagolt számomra a reggel – és folytatnom cikkemet azzal, hogy 40 életpont sebződés után egy kőtrollal (#196) és egy renegát pszionocistával (#281) kell küzdenünk. A kőtroll jól ismert szörnyeteg, a pszionocista kevésbé. Ő lélekfacsarással kezdi a harcot, majd csökevényes végtagjaival folytatja. Meditálásai közben nyilván nem sokat mosakszik, ennek köszönhető irdatlan büze. Azért nem kell félnünk, ez az anyagi valóság nem az ő világa, szerencse, hogy itt kell megküzdenünk vele, nem pedig az asztrális világban. Ha legyőztük őket, jön az örömmünnep, a +3 hősiesség pont, és 1-gyel továbbfejlesztett pszi energia a jutalmunk.

A renegát pszionocista (#281) adatai:

Méret: kb. 150-300

Lélekfacsarás: 22

?-es méretű ?-es szintű jobb mancs

?-es méretű ?-es szintű bal csáp

11-es méretű 13-as szintű fog, 12-es vámpirizáció

9. küldetés: Végre, egy igazi pszi mesternek való feladat, temérdek asztrális lénnel, akik ellen igencsak rafináltan kell megválasztani a helyes taktikát. Annyira rafináltan, amilyen rafinált még én sem vagyok, úgyhogy én most nem tudok nektek segíteni. Mindenki jöjjön rá maga, vagy dobja a kalandot, annyira úgysem jó a jutalom a végén. Na de nézzük: először egy elmezűzöt (#166) kell legyőznünk, aki az agvihar és mentális robbanás keverékét használja. Eltüntetése után egy psziklát kutató (#62) és egy asztrálpók (#63) támad ránk egyszerre, akik már jól ismert lények a régebbi szintekről. A szörnysort egy targaugh (#272) és egy pszikló (#59) együttese zárja, melyeket leölve már csak a nevelésű kis 20-30 életpont sértülést kell kibírjuk, és vehetjük is át a jutalmat, egy bajnokok italát (#62) és egy kék manaitalt (#75), valamint magunkba szippanthatjuk az 5 KNO és 5 hősiességpontnyi fejlődést.

29. küldetés: Még mindig a jó öreg kortexes történet. Ezúttal 15-ös pszi energia próba, 10-es szerencse próba, 13-as transzformáció próba majd kb. 80 életpont sebződés után csak akkor tudunk továbbhaladni, ha van pszi acéltornyunk, méghozzá minimálisan 6-os szinten. A kaland végén egy kortex parazita (#285) támad meg minket, akiről a következőket illik tudni: 120 PP, 90 PE, tudati méreg, és mentális robbanás aktív használata. A taktika tehát egyszerű ellene, szürkeállomány roncsolása. Miután legyőztük 9 KNO és 2 hősiesség pont jutalomban részeseülünk.

30. küldetés: Az utolsó kortexes küldetés, valószínű a végén hatalmas jutalommal... Kezdetnek a már unalomig ismert 15-ös pszi energia próba, aztán az előbb is említett kortex parazita (#285), majd ugyanebből kettő. Na ez már kicsit mókásabb csata, vagy nagy mázli, vagy igencsak magas vonatkozó pszi értékek kellene a megcsinálásához. Annál is inkább, mert pszi technikánkat nem igazán ellenük, hanem az őket követő, soha nem látott képességekkel harcoló kortex királynő ellen célszerű beállítani. Az ő 140 PE-jének redukálására pedig leginkább a mentális robbanás használható, annál is inkább, mivel nem árt hamar végezni vele, ugyanis az idegropantás nevű hangza-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

tok képességgel körönként 36 PE-t szed le rólunk. Ha mégsem teszi, az azért van, mert mérhetetlen bölcsességében úgy dönt, inkább tudati mérget használ. Sajnos a királynőt legyőzni még senkinek sem sikerült, úgyhogy ennek a küldetésnek a vége, és a jutalom fekete lyuk marad, melynek felfedezése a kedves olvasóra vár. Sok sikert hozzá mindenkinek.

A TEMPLOM (#9) KÜLDETÉSEI:

6. küldetés: Már volt róla egy kis szó korábban, ennek a kalandnak a teljesítése elengedhetetlen feltétel ahhoz, hogy a palotában küldetést kaphassunk. Persze nemcsak ott, hanem a templomban sem adnak nekünk újabb kalandot addig, ameddig ezzel nem végeztünk. Ehhez először a 12-es rugalmasság próbán kell megfelelnünk, majd vérző szívvel bár, de tudomásul vennünk, ahogy képességpontjaink száma lecsökken egygel. Utána már csak a véres bosszú van hátra. 2 orgling melákon (#157) és egy orgling birkózón (#279). Ez utóbbítól nem kell nagyon félnünk, semmi különösöt nem tud, csupán a melák egygel nagyobb kiadása. Ha legyőztük őket, minden esetben találunk egy birkózó fétist, amiből ötöt kell összegyűjtenünk, a kaland csak akkor lesz sikeres. Ez esetben a megszokott öskő, valamint az új küldetések felvételének lehetősége a jutalmunk.

Az orgling birkózó (#279) adatai:

| | |
|--------------------------------------|-------------------|
| Méret: 188 | Erő: 28 |
| Egészség: 17 | lq: 2 |
| Gyorsaság: 11 | Bűz: 17 |
| Ügyesség: 4 | Hidegimmunitás: 9 |
| Elektromos immunitás: 9 | Gázimmunitás: 9 |
| Kontaktnéreg immunitás: 9 | Tűzimmunitás: 9 |
| Savimmunitás: 10 | |
| Vastag bőr: 9 | |
| 20-as méretű 23-as szintű jobb mancs | |

22. küldetés: Most, hogy már teljesítettük a hit próbáját, a 6. küldetést, méltónak bizonyulunk rá, hogy mindenféle rabszolgamunkát végezhesünk a templom körül. Juhé! Ezen munkákhoz a következő dolgokat kell végeznünk: 1) A templom drágaköveinek érték szerinti szétválogatása (13-as küszöbű ékszerészet próba), 2) Materem mil-

gandjainak javítása (11-es küszöbű javítás próba, 13-as küszöbű mágiapróba), 3) Pincehelyiség csapdákkal való ellátása, a rágszálók távoltartása céljából (csapdakészítés próba 13-as küszöb), végül 4) A templom saját gyógyfű és gombaultetvényének gyomlálása (13-as küszöbű gyógy-növények próba). Szershh atya igencsak kedves hozzánk, jutalmul egy eddig még soha nem látott, különleges varázstárgyat, egy rúvel fókusz (#350) ad nekünk, ami remek szolgálatot tesz, amikor egy kalandban csak valami magas szintű varázslat ismeretének birtokában haladhatnánk tovább. Talán érdemes tartogatni későbbre, talán érdemes elhasználni a szint 21. kalandjában a 15-ös dimenziókapu kinövesztése helyett. Én a magam részéről inkább kinöveszték egy 12-es szintű dimenziókaput, iszok rá egy szájvizet, hogy 15-ös legyen, minthogy elhasználnam ezt a remek varázstárgyat. Ki tudja, később milyen sokat spórolhatunk vele, ha mondjuk egy esetleges 30-as vagy 40-es szintű varázslatot kellene egy kalandban használnunk. Persze akinek nincs kedve ekkorára növelni dimenziókapuját az használja csak el itt nyugodtan, legfeljebb később megbánja. Visszatérve ehhez a kalandhoz, a jutalom részét képezi még 3 KNO és 1 hősiesség pont is.

23. küldetés: Ki ne emlékezne az annak idején teljesen értelmetlennek tartott oprasszum fókuszra (#300). Remélem még senki nem hajította a szemébe, ugyanis ezt a kalandot csak akkor tudjuk teljesíteni, valamint nyilván megkapni is, ha rendelkezünk eme tárggyal. Maga a feladat nem túl bonyolult, ki kell fizessünk 1000 aranyat, megdobni a 12-es küszöbű mágia próbát és hagyni ahogy elszívják tőlünk 5 képességpontot. Ezek után megáldják nekünk ezt a szemetet, minek eredményeképpen áldott oprasszum fókusz (#352) lesz belőle. Ezen tárgy nálunk tárolása már 5%-kal több léleke energiát biztosít számunkra a csaták végén, ami persze még mindig nem sok, de azért lássuk be, lényegesen több mint a semmi.

27. küldetés: Igazán remek kaland a mocskos kapitalista galetkik számára. Minden pénzre szükség lesz, amit csak egy galetki el tud képzelni a barlangjában. Szám szerint ez 32000 arany. Azért mielőtt ezt az összeget ki kelle-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ne fizessük, egy 12-es meggyőzőképesség próbán való megfelelésre is szükség lesz, hogy meggyőzzük a császári szint főpapját, ugyan részesítsen már minket mennyei áldásban ezért a neveléses összegért. Ő persze nevetve vállalja, zsebre vágja a lövét és megáld minket, melynek eredménye +5 méret, valamint +1 minden tulajdonságunkra. Nem semmi, mindenképpen érdemes megcsinálni, persze csak akkor, ha elő tudjuk teremteni rá ezt a hatalmas összeget. Erre leginkább két jó módszer ismert, az egyik, hogy lopjunk sok drágakövet mindenkitől. A másik, mindenki számára kivitelezhető módszer pedig az, hogy aktívan használjunk kincskeresés italát, és oldjunk meg így véletlenszerű kalandokat, illetve harcoljunk sokat. Ekkor a szörnyek legyőzése után több aranyat, és ami fontosabb, több drágakövet találunk. A következő lépés mindkét módszer esetén ugyanaz, növeljük meg ékszerészet szakértelmünket, ameddig csak bírjuk, igyunk meg egy kalmárok italát, majd adjuk el a drágaköveinket. Remek sok aranyat fog értük adni a bugyuta boltos.

32. küldetés: Három próbán kell megfelelnünk, hogy megkaphassuk az ősök szent karját. Izgalmasan hangzik. Az első próba szövegezése igencsak érthetetlen, szerencsétekre a lelkes felfedező brigád már rájött milyen tárgyakra van itt szükség, pikkelypáncélokra (#223), mégpedig szám szerint 7 darabra. Ilyen tárgyat az útonálló banda megölésével lehetett szerezni még az ötödik szinten, azóta persze már mindenki régen megszabadult tőlük. Aki mégsem, az most jól járt, aki meg mégis, az mehet vadászni. Ne felejtjük, hogy az útonálló banda vadászatához a csapat észére, a gnómra kell kiadnunk a vadászat parancsot, tehát a helyes megoldás: 148. Ennek a kalandnak tehát csak akkor fussunk neki, ha van nálunk minimum 7 darab pikkelypáncél. Ezek megsemmisülnek, majd 200 sebződést kapunk az arcunkba. Ez már elég combos, úgyhogy figyeljünk rá nagyon. Nem elég az ekkora méret, az is kell, hogy fel legyünk gyógyulva, tehát a kaland előtt vagy ne sebződünk, vagy gyógyítsuk fel magunkat. Vigyázzunk arra is, nehogy éhezünk, és emiatt kezdjük kevesebb életpontban a fordulót, mint gondolnánk. Akinek nincs ekkora mérete, és nem is akarja nagyon növelni, az növelje

helyette a tűzimmunitását, ugyanis ez a sebzés tűz alapú, tehát minél nagyobb az immunitásunk, annyiival kevesebbet sebződünk itt. Néhány tűzimmunitást is növelő tárgyat, ami használható ezen a szinten is: káoszkigyó vért (#271), galetki érdemérem (#276), bronz helyt. emlékérem (#313), nilbongi kítűző (#311), sárkányamulett (#292), az áttörés rubingyűrűje (#378) vagy éppen az egyszerű kis szívárvány karkötő (#139). Aki annak idején nem szerezte meg ezeket a tárgyakat, és nincs megfelelően magas mérete, az most szomorkodhat, vagy lemond a jutalomról, vagy képességpontból növel méretet és/vagy tűzimmunitást mint a güzü. Szerencsére a sebződést begyógyíthatjuk, mielőtt meg kellene küzdenünk a harmadik próbaként elének táruuló kardszellemmel (#287). Természetesen egyedül kell felvennünk ellene a harcot, szolgálk itt nem segíthetnek. A kardszellem meglepetésből támad, erre vigyázzunk, valamint arra, hogy 40-es szintű agyroppantást varázsol a harc első körében, esélyeit javítva. A további körökben végtagjaival támad, amiket szerencsére semmi hatalmas gonoszság, mindössze manaszívás erősít. Megölésének pillanatában nézőközönségünk fizetett „óh!” kiáltást hallat, mi pedig átvesszük a kardot, és konstatáljuk, hősiesség pontjaink száma ismét négygel emelkedett. Mellesleg a kard megéri a fáradtságot, sebzése igen jelentős, 4d6+4, de ezen kívül számos egyéb, kellemes képességgel is rendelkezik. Részletesen: +2 erő, +15% támadás, +3 regeneráció, +2 áttörés, +2 minden leheletre, +5 méret.

A kardszellem (#287) adatai:

| | |
|---|--------------------|
| Méret: kb. 180-200 | Tűzimmunitás: 16 |
| Rezisztencia: 35 | 40-es agyroppantás |
| Bűzimmunitás | |
| 16-os tűzaura | |
| ?-es méretű ?-es szintű jobb csáp, manaszívás | |
| ?-es méretű ?-es szintű bal csáp, manaszívás | |
| ?-es méretű ?-es szintű jobb karom, manaszívás | |
| 13-as méretű 20-as szintű bal karom, 16-os manaszívás | |

A REMETELAK (#20) KÜLDETÉSEI:

50. küldetés (maximum 3 galetkinek): Az első remetés küldetés, egyből egy elég könnyű fajta. 700 aranyat kell összedobniuk a résztvevőknek, majd sikerrel lemészárol-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ni egy csapatnyi orglingot. Ez a csapat a következőkből áll: orgling birkózó (#279), orgling szatócs (#253), orgling varázsló (#197) és egy orgling sámán (#101). Mindegyik lény ismert, semmi nehézséget nem jelenthetnek a csapatnak. Akár ketten is könnyűszerrel teljesíthetik a kalandot, így legalább a harcért több lélekenérgiát nyerhetnek magukba a győzedelmeskedő felek. Szerény kalandhoz szerény jutalom dukál, 5 képességpont és 5 hősiesség pont.

51. küldetés (maximum 6 galetkinek): Ez a kaland már igencsak hasonlóly egy legendás torzszülött elleni csatára. Egyrészt a résztvevők számában, másrészt abban, hogy a kaland mindössze annyi, öljünk meg egy óriási hatalmú torzszülöttet. Ez pedig nem más, mint egy bőmbőlő arénarém (#280). Sok mesélni valóra nincs szükség, minden csapat más és más taktikát igényel, de azért a szörny körönként kb. 50-et sebző jégviharának kivédésére nem árt vagy egy gyógyító szellőző, vagy egy elemi védelmet varázsló galetki. Ha ez nem adatik meg nekünk, akkor célszerű hidegimmunitásokat növesztetni, és a harc első körében jégpajzsot varázsolnia minden galetkinek. Persze a magas rezisztencia ugyanúgy megoldás lehet. Az adatok alapján nagyjából meg lehet tervezni, hogy sikerülhet legyőzni ezt a lényt, mindenesetre a második körtől fogva szinte biztos, hogy minden körben búcsút mondhatunk egy társunknak, az arénarém kegyetlen sebzései és kontaktmérge miatt. Ha túlélni túl tudjuk valahogy a csapásait, vagy animáció segítségével fel tudjuk támasztani elesett csapattársainkat, akkor nincs baj, akár 8 körös is lehet a csata az arénarém szívósságának hála. Időnk tehát van, csak nehogy meghaljunk. Ha sikerült legyőzni, csapatunk egyik, életben maradt tagja magához veheti a zsákmányt, az arénarém karmát (#353), ami igencsak hathatós fegyvernek bizonyulhat a maga kis 6d10-es sebzésével. Ezen kívül viselése +2 erőt, +3% védekezést és +3 méretet is ad. Minél kevesebben megyünk tehát a csatába, annál nagyobb az esély, hogy a vak szerencse pont minket sodor a leeső karom útjába, és mi lehetünk azok a szerencsések, akik eltulajdoníthatják eme tárgyat. Persze a többiek sem távoznak üres kézzel, a remete mindenkinek ad jutalmat,

2 fekete dukátot és 900 aranyat. Ezenkívül 3 hősiesség ponttal gazdagabban mehetünk haza.

A bőmbőlő arénarém (#280) adatai:

Méret: kb. 3500-4000

Mágia: 20

Ügyesség: 15

25-ös méretű 42-es szintű jobb csáp, 31-es paralizáló méreg

?-es méretű ?-es szintű bal csáp, paralizáló méreg

40-es méretű 37-es szintű fog, vámpirizáció

30-as méretű 32-es szintű jobb láb, 25-ös tárgyirtás

?-es méretű ?-es szintű bal láb, tárgyirtás

20-as méretű 35-ös szintű fark, 26-os kontaktméreg

52. küldetés (maximum 4 galetkinek): Az előző, egyszerű kalandokhoz képest végre egy kicsit több lépésből álló, összetettebb küldetés, ráadásul egy új próbatípussal. Ezzel 4 kötél összedobása után találkozhatunk, 720-as küszöbű méretösszeg próba képében. Arról, hogy vajon itt lehet-e hősiesség pontot használni nincs adat, mindenesetre ha lehet is, nem biztos, hogy megéri mind a négy galetkinek 600-as méretösszeggel menve mondjuk elkölteni 120 hősiesség pontot a sikerhez. Tehát ajánlatom az, növeljék méretet, hogy a négy galetkinek együtt meglegyen a 720. Természetesen méretet növelő tárgyak viselése ajánlott. Ha sikerrel vettük ezt az akadályt, akkor csapatunk egy tagjának 16-os auraészlelés, majd valakinek ugyanekkora küszöbű nyomkeresés próbát kell dobnia. Végül a kalandot egy 40-es küszöbű rugalmasság összeg próba zárja. Jutalmul pedig egy őskövet és 5 hősiesség pontot kasszírozhatunk be. A kaland érdekességét a háttértörténete adja, a legendás lények felderítéséről szól. Aki figyelmesen olvassa a küldetés szövegét, az ízelítőt kaphat a szövetségek által lemezártható legendás szörnyekről.

Mindenkinek nyugodalmas jó éjszakát, álmokatok sok vérengző szörnyetegről, véres csatabárdról és pusztító varázslatokról. Találkozunk hamarosan, a 10. szintről írt cikkben, addig is vásároljátok szorgalmasan az újságot, hátha éppen abban a számban lesz a városlakók szintjének részletes leírása, soha nem látott szörnyekkel, kalandokkal és isteni erejű varázstárgyakkal.

Szeitz Gábor



DAVID EDDINGS:

A GYÉMÁNT TRÓN

Az Elenium trilógia első kötete

MEGJELENIK JÚNIUSBAN!

A GYÉMÁNT TRÓN

Esett. Lány, ezüstös permet hullott az éjszakai fellegekből, és fonta csillogó koszorúba Cimmura városának zömök őrtornyait; halk sziszegésre kszette a széles kapu mellett elhelyezett fáklákat, és fénylő feketébe öltöztette a városba vezető út kockaköveit. Magányos lovas közeledett a kapuhoz. A sötét, vastag utazóköpenybe burkolózó jövevény egy magas, bozontos sörényű, hosszú orrú aranyderest ült meg, amely lapos, fenyegető pillantásokkal méregette a környéket. Az utazó megtermett férfinak látszott, de méretét sokkal inkább nehéz csontozatának és szálkás izmainak, mint a testére lerakódott zsírrétegnek köszönhetette. Vastag szálú haja éjfekete volt, és valamikor régen az orra is eltörhetett. Könnyen, szinte nemtörődöm módon ülte meg a lovat, de a képzett harcosok jellegzetes éberségét sugározta.

Sparhawknak hívták, és legalább tíz évvel idősebb volt, mint amennyinek látszott; az a fajta férfi volt, aki az évek pusztító hatását nem annyira viharvert arcán, mint inkább féltucatnyi, vagy még annál is több fájó pontján és kisebb kórságában, valamint a testén viselt számos lilás forradásban hordozta, melyek mindig sajátjoni kezdtek a mostanihoz hasonló, párás időben.

Ma éjszaka azonban nagyon is érezte az eltelt éveket, és nem vágyott semmi másra, mint egy meleg ágyra az úticélként kijelölt, egyszerű fogadóban. Sparhawk egy évtized után tért haza egy olyan országból, ahol valaki másnak álcázva, idegen néven élt, és ahol szinte soha nem esett az eső; ahol a nap porölyként sújtott le a csontfehér homok, a szikkák, és a megkeményedett agyag üllőjére, ahol a házak falai vastagok és fehérek voltak, hogy kiállják a napsugarak ostromát, és ahol a kora reggeli, ezüstös fényben a vállukon agyagkorsót egyensúlyozó, keceses léptű, az arcukat fekete fátýollal eltakaró asszonyok vonultak vízért a kútkhoz.

A hatalmas aranyderes testén remegés futott végig, ahogy kirázta a vizet gubancos szőréből, aztán továbblép-

kedett a kapu felé, és pontosan a kapusbódé előtt, a fáklák vetette vöröses fénykörben torpant meg.

A bódéból egy borotvátlan, rozsdás mellvértet, sisakot, és hanyagul a vállára vetett pecsétes, zöld köpenyt viselő kapuőr kászálódott elő kelletlen léptekkel, és megállt Sparhawk előtt.

– A nevedet! – reccsent rá a lovasra alkoholtól érces hangon.

Sparhawk hosszan nézett rá, aztán szétnyitotta köpenyét, hogy láthatóvá tegye a nyakába akasztott láncon lógó nehéz, ezüstből készült amulettet.

A félig részeg kapuőr szeme kitégült, és gyorsan hátrált egy lépést.

– Uh... – nyögte –, sajnálom, jó uram. Menjen békével.

Egy másik őr dugta ki a fejét a bódéból.

– Ki az, Ralf? – kérdezte a társát.

– Egy pandion lovag – válaszolt idegesen az első őrszem.

– És mi szél hozta Cimmurába?

– Én nem teszek fel kérdéseket a pandionoknak – mondta a Ralf nevű őr, és mély alázattal nézett fel Sparhawkra. – Új ember – magyarázta bocsánatkérően, miközben hüvelykujával hátrabökött a vállá felett. – Idővel belétanul, uram. Segíthetek valamiben?

– Nem – válaszolt Sparhawk. – De azért köszönöm. Húzdj be az esőről, barátom. A végén még meghűlsz. – Odapöccintett egy kis fémpénzt a zöld köpenyes őrnek, és belovagolt városba. Végigvonult a kaputól húzódo keskeny, macskaköves utcán; az épületekről visszaverődött az aranyderes acélpatkóinak lassú, ütemes csattogása.

A kapu mellett szegényebb környék terült el. A szorosan egymás mellett álló romos, lepusztult házak felső szintje belógott a nedves, szeméttel teleszórt utca fölé. Az éjszakai szélben durva vastáblák ringtak hangos nyikorgással rozsdás kampóikon, így téve felismerhetővé a gondosan bezárt földszintű üzlethelyiségeket. Valamivel odébb egy ázott

korszak sompolygott át az úton a lába közé húzott farokkal, de ettől eltekintve az utca teljesen sötét és kihalt volt.

A következő sarkon, ahol egy másik utca keresztelte a kaputól bevezető utat, egy fákllya pisláklolt erőlködve. A fákllya fényében csontsovány, rongyos kék köpenybe burkolózott, fiatal utcalány állt reménykedve, akár egy sápadt, rémült kísértet.

– Nem akar egy kicsit szórakozni, uram? – nyöszörögte halkan. Tekintete nyílt volt és félnék, az arca sovány és éhes.

A lovag megállt, benyúlt a nyereg táskájába, és egy maroknyi pénzérmét öntött a szurtos kezekbe.

– Menj haza, kicsi hügom – mondta lány hangon. – Késső van és szakad az eső, ma este már úgysem lesznek kuncsaftok. – Azzal felelyenesedett és továbbment, maga mögött hagyva a hálával és elképdedéssel bámuló lányt.

Amikor befordult egy árnyékokkal átszótt, keskeny mellékutcába, futó léptek halk crossozansáit hallotta előlről, a koromfekete sötétségéből. Valahonnan balról elkapott néhány gyorsan elsuttogott szófoslányt is.

Az aranyderes felhorkant, és hátracsapta a fület.

– Nem kell izgulni – nyugtatta meg Sparhawk. A hatalmas férfi halkan szólt, hangja alig valamivel volt több lány suttogásnál. Az emberek általában felfigyelnek erre a hangra. Aztán felemelte a hangját, szavait az árnyak között rejtőző útonállóknak címteze:

– Szívesen segítenék rajtatok, barátaim – mondta –, de túl késő van már, és semmi kedvem az ilyesfajta mulatsághoz. Miért nem raboltok ki inkább valami becsipett, fiatal nemesurat, és éltek még egy napot, hogy holnap is próbára tehessétek a szerencséteket? – Hogy nyomatékot adjon mondandójának, hátravette nedves köpenyét, és felfedte az oldalára kötött díszelt kard bórrel borított markolatát.

Meglepett csend ereszkedett a sötét mellékutúra, melyet futó léptek egyre távolodó, sebés csattogása követett.

A nagy aranyderes gúnyosan horkantott.

– Nekem is pontosan ez a véleményem – bölintott egyetértően Sparhawk, miközben újra magára tekerte a köpenyt. – Mehetünk?

Beléptek egy sziszegő fákllyakkal határolt nagy térre, ahol színes vitorlavászon sátrak sorakoztak, többnyire leeresztett bejárati ponyvával. Néhány kétségbeesetten reménykedő megszállott még nyitva tartotta a boltját, dobhártyaszaggató üvöltéssel kínálva portékáit az arra haladó, teljesen közömbös járókelőknek, akik sietve tartottak hazafelé a csapadékos éjszakában. Sparhawk rövidebb gyeplőre fogta lovát, amikor egy csapatnyi hangoskodó, fiatal nemes tántorgott ki bizonytalan léptekkel az egyik közeli kocsmá ajtaján. A kései vendégek hangos kiáltózással vágtak át a téren. Türelmesen megvárta, amíg eltűnnek az egyik sötét mellékutcában, aztán alaposabban is körülnézett – nem is annyira óvatosan, mint inkább éberen.

Ha csak néhány emberrel több tartózkodott volna a szinte teljesen üres téren, még Sparhawk gyakorlott szeme sem fedezte volna fel Kragert. Az átlagos testalkatú férfi koccos volt és ápolatlan, cipője sáros, vörösesbarna, ujjatlan köpenye hanyagul megköve a nyakánál. Lomha csoszogással lépdelt át a téren; szeszű haja nedvesen tapadt keskeny koponyájára, vízenyős szeme rövidlátóan kémlelt körbe az esőben. Sparhawk sziszegve szívta be a levegőt. Tíz éve nem látta Kragert, azóta az emlékezetes cipriai éjszaka óta. A férfi jól láthatóan megöregedett. Arca sokkal szürkébbé vált, és jókora táskákat is növesztett rá, de minden kétséget kizáróan Kragert volt.

Mivel a hirtelen mozdulatok könnyen magukra vonják a figyelmet, Sparhawk megfontoltan mozgott. Lassan lecsúszott a nyeregből, és egy ételárus zöld sátrához vezette a lovát, folyamatosan maga és a rozsdabarna köpenyes férfi között tartva az állatot.

– Jó estét, barátom – köszöntötte a barna ruhás kereskedőt halálos, csendes hangján. – Van itt egy kis elintézni válom. Jól megfizetek, ha addig ügyelsz a lovamra.

A borostás kufár szeme mohón felcsillant.

– Még csak ne is gondolj rá – figyelmeztette Sparhawk. – A ló nem követ téged, bármit is teszel. *Én* viszont igen, de annak nem fogsz örülni. Csak tedd el a pénzt, és felejtse el, hogy el akartad lopni.

A kereskedő a megtermelt lovag komor arcára nézett, nyelt egy nagyot, majd ügyetlenül meghajolt.

– Ahogy kívánja, uram – bölöगतott buzzgón; szavai szinte egymásba folytak. – Esküszöm önnek, hogy nemes hátsa teljes biztonságban lesz nálam.

– Nemes micsodám?

– Nemes hátsa... a lova.

– Ó, már értem. Megtisztelsz.

– Tehetek még valamit önért, uram?

Sparhawk Kragert hátát nézte, a tér másik oldalán.

– Nincs véletlenül kéznél egy darab drótod... körülbelül ilyen hosszú? – Kezével nagyjából három lábnyit mutatott.

– Lehet, nagyuram. A heringshordók dróttal vannak megerősítve. Rögton megnézem.

Sparhawk keresztre tett kézzel a nyeregkápára támaszkodott, úgy figyelte tovább Kragert. Az elmúlt évek, a perzselő nap és az ezüstös hajnalban a kúthoz igyekvő nők tovaszálltak, és Sparhawk hirtelen a Cipria melletti vágóhidaknál találta magát, orrában az állati ürülék és a testére száradt vér szagával, szájában a félelem és a gyűlölet ízével. A sebeitől sugárzó fájdalom teljesen elgyengítette, miközben üldözői karddal a kezükben kutattak utána.

Elszakította gondolatait az emlékektől, megpróbált tudatosan a jelenre koncentrálni a múlt helyett. Reménykedett benne, hogy a kereskedő talál neki drótot. A drót hasznos dolog. Nincs zaj, nincs vér, és egy kis odafigyeléssel megfelelően egzotikusnak látszhat – ilyesmik leginkább egy

styrtől, esetleg egy pelosiaitól várnának. Kragernek végül is mindegy, gondolta egyre növekvő izgalommal. Krager sosem volt több, mint egy halovány, ködös árnyék Martel mellett – egy pótvégtag, egy harmadik kéz, akárcsak a másik férfi, Adus. Egy újabb fegyver, semmi más. A halála azonban érzékenyen érinti majd Martelt – és egyedül csak ez számított.

– Ez a legjobb, amit találtam, nagyuram – mondta tiszteletteljesen a zsiros kötényű kereskedő a sátor hátuljából előbukkanva. Kezében egy hosszú, rozsdás, hajlítót drót-darabot lengetett. – Sajnálom, nincs más.

– Pont jó lesz – nyugtatta meg Sparhawk, és elvette tőle a drótot. Két kezébe fogta, és megrángatta a rozsdás fémzálat. – Úgy is mondhatnám, tökéletes. – Odafordult a lovához. – Maradj itt, Faran – mondta neki.

A ló rávicsorított. Sparhawk halkán felnevetett, és Krager mögött kilépett a térre. Ha a rövidlátó bérencet egy sőtét kapualjban találják meg, a nyakára és bokájára hurkolt dróttól ívbe merevedve, megfeketedett arcából kidülldő szemmel, vagy arccal lefelé valamelyik mellékutcában, egy nyilvános árnyékszék csatornájában, akkor Martel biztosan zavarba jönne, bedühödné, talán még meg is ijedne. Esetleg még arra is rákényszerítené vele, hogy előmerészkedjen a rejtékhelyéről. Sparhawk évek óta csak arra várt, hogy egyszer sikerüljön elkapnia a férfit. Miközben áldozata felé lépkedett, köpenye alá rejtett kezével óvatosan elkezdte kiegyenesíteni a drótszal görcsös hajlatait.

Érzékei természetfeletti módon kiélesedtek. Tisztán hallotta a tér mellett felállított fátylak nedves sercegését, és látta, ahogy a fátylak narancsszín fénye remegve verődik vissza a kockakövek réseiben összegyűlt tócsákban. Ezt a visszatükrözött fényt valamiért kimondottan gyönyörűnek találta. Sparhawk jól érezte magát – talán jobban, mint az elmúlt tíz évben bármikor.

– Lovag uram? Sir Sparhawk? Ön az?

Sparhawk meglepetten, halkán átkozódva fordult hátra. Egy elegánsan nyírt, szőke, hosszú hajú férfi szólította meg. A piperkóc sáfránysárga zekét, levendulaszín harisnyát és almazöld köpenyt viselt. Lábára hosszú, csúcsban végződő orrú cipőt húzott, arcát pedig pirosítóval kente be. Széles karimájú, azott tollú kalpagjáról és az oldalára kötött apró, használhatatlan kardról egyértelműen látszott, hogy a fickó udvaronc, egyike a palotát patkányokként előzőnlő jelentéktelen tisztviselőknél és talpnyaló parazitáknak.

– Mi szél hozta újra Cimmurába? – kérdezte meglepetten, ugyanakkor követelőzően a piperkóc magas hangon, affektálva. – Önt száműzték innen!

Sparhawk gyorsan Kragerre pillantott. A férfi már majdnem elérte a térbe torkolló utcák egyikének bejáratát, és csupán néhány másodperc választotta el attól, hogy kikerüljön a lovag látóteréből. Ennek ellenére még mindig el

lehetett volna kapni. Egy gyors, kemény ütessel aludni küldhetné az előtte álló, kiöltözött majmot, és Krager után vehetné magát. Ám Sparhawkot rögtön elöntötte a csalódottság forrón égető érzése, amint dobogó léptekkel egy szakasznyi városört masirozott be a térre. Többé már nem volt rá lehetősége, hogy a figyelem felkeltése nélkül szabaduljon meg ettől az idegesítő papagájtól. Lapos, dühtől parázsló tekintettel nézett végig az útjában álló, parfümtől bűzlő pojacán.

Az udvaronc idegesen hátrált egy lépést, és gyors pillantást vetett a sátrak előtt végigvonuló katonákra, akik feladatuknak megfelelően meggyőződtek a leeresztett ponyvák érintetlenségéről.

– Azt ajánlom, indokolja meg gyorsan, mit keres a városban – mondta, és megpróbált nagyon határozott benyomást kelteni.

– Ajánlod? Te? – Sparhawk szavaiból csak úgy csöpögött a megvetés.

A másik férfi még egyszer a katonákra nézett, mintegy bátorságot merítve a páncélos városőrök látványából, aztán bátran kihúzta magát.

– Ezennel letartóztatom, Sparhawk. Részletes vallomást követelek öntől. – Előrenyúlt, ujjait a lovag karjára kucsolta.

– Hozzám ne érj! – sziszegte Sparhawk, és ellökte magától az udvaronc kezét.

– Megütött! – A fickó fájdalmas arccal, levegő után kapkodva szorongatta a karját.

Sparhawk fél kézzel megragadta a talpnyaló vállát, és közelebb rántotta magához a férfit.

– Ha még egyszer a kezeddzel illetsz, kitépem a beleidet. Most pedig takarodj az utamból!

– Hívom az őrséget! – fenyegetőzött az udvaronc.

– És mit gondolsz, utána mennyi ideig fogsz még élni?

– Engem nem fenyegethet meg! Befolyásos barátaim vannak!

– De ők most nincsenek itt, jól látom? *Én* viszont itt vagyok. – Sparhawk undorodva ellökte magától a piperkőcöt, megfordult, és elindult a tér túloldala felé.

– Önök, pandionok többé már semmire sem mennek ezzel az erőszakos viselkedéssel! – sipította utána a papagájnak öltözött férfi. – Eléniában már rend uralkodik! Elmegyek egyenesen Harparin báróhoz, elmondom neki, hogy visszatért Cimmurába! Hogy megütött és fenyegetőzött!

– Helyes – szolt vissza Sparhawk a váll felett. – Tedd azt!

Folytatta útját, miközben ingerültsége és csalódottsága addig a pontig emelkedett, ahol már szorosan össze kellett szoritania a fogait, hogy uralkodni tudjon magán. Aztán eszébe jutott egy ötlet. Igaz, kissé kicsinyes – talán még gyerekes is – volt, de abban a pillanatban pont megfelelőnek tűnt. Megtorpant, teljes magasságában kihúzta

magát, és halk, styr nyelvű kántálásba kezdett, miközben ujjaival bonyolult mintázatokat rajzolt maga elé a levegőbe. Egy pillanatra elhallgatott, kereste a karbunkulus megfelelőjét, de végül megelégedett a furunkulussal, és befejezte az idézést. Félig hátrafordult, ránézett kínzójára, és útjára bocsátotta a varázslatot. Azután magában mosolyogva folytatta útját a téren keresztül. Valóban gyermekeg trükk volt, de Sparhawk olykor az ilyesmiben is örömet lelt.

Ányújtott egy érmét a lovára vigyázó kereskedőnek, majd fellendült a nyeregbe, és a párás esőszítalásban elindult a tér egyik kijárata felé – egy gonosz képű aranyderegen lovagló megtermett, vastag gyapjúköpenybe burkolózó férfi.

Amint maga mögött hagyta a teret, az utcák ismét sötét és üressé váltak, csak a pislákoló, narancsos fénykört vető fáklyák sziszegtek az útkeresztezéseken a szemerkélő esőben. Faran patkóinak kopogása csapta a legnagyobb zajt az elhagyott utcákon.

Sparhawk megrezzent a nyeregben. Halványan megérezte valamit; ciklandozó érzés futott át a vállán, majd felkúszott a nyakára. Azonnal tudta. Valaki figyelte őt, mégpedig nem baráti szándékkal. A lovag ismét megmoccan; mozdulatát megpróbálta a nyeregben, utazással eltöltött napok okozta kényelmetlenség miatti fészkelődésnek álcázni. Jobbja azonban már a köpenye alatt járt, ujjai rászorultak kardja markolatára. A felé sugárzó rosszindulat érzése egyre növekedett, aztán a következő sarkon, a pislákoló fáklyák fénykörén túli árnyékban meglátta a köpenyes, csuklyás alakot, aki sűrű ruhájában oly tökéletesen beleolvadt a sötétségbe és a nedves párába, hogy szinte alig lehetett észrevenni.

Az aranyderez izmai megfeszültek, az állat füle remegni kezdett.

– Látom, Faran – mondta Sparhawk suttogva.

Továbbléptettek a macskaköves úton, áthaladtak a fákla narancsszín fénytócsáján, és újból belesztek az utca sötétjébe. Sparhawk szeme hamar alkalmazkodott a sötétséghez, de a csuklyás alak addigra eltűnt valamelyik keskeny sikátorban, vagy az utcáról nyíló ajtóik egyike mögött. A figyelő szemek keltette érzés megszűnt, az utca többé nem jelentett veszélyt. Faran továbbindult, patkói csattogtak a nedves köveken.

A fogadó, ahová Sparhawk igyekezett, egy félreeső mellékutcában volt. A központi udvart vaskos tölgyfalánk választotta el az utcától. A falakat feltűnően magasra és vastagra építették, és mindössze egyetlen, halovány fényű lámpás világított a viharvert, fából faragott cégér mellett, amely halk nyikorgással lengett a paradís éjszakai szélben. Sparhawk a kapu mellé léptetett Faranal, hátradől a nyeregben, és sarkantyús lábával határozottan megrugdos-ta az esővíztől elfeketedett palánkot. A rúgások sajátos ritmusban követték egymást.

A lovag várt.

A kapu éles reccsenéssel résnyre nyílt, és egy fekete csuklyás kapuőr homályos alakja jelent meg a nyílásban. A férfi kurtán bólintott, és szélesebbre tárta a kaput Sparhawk előtt. A nagydarab lovag belovagolt az esőtől tocsogó udvarra, majd lassan leszállt a nyeregből. Az őrcsukta utána a kaput, be is reteszelte, aztán fekete csuklyáját hátrahúzta fényes acélisakjáról, és mélyen meghajolt.

– Uram – köszöntötte Sparhawkot tisztelettel.

– Túl késő van már a formalításokhoz, lovag uram – mondta Sparhawk kurta főhajással.

– A formalitás az előkelőség lelke, Sir Sparhawk – válaszolt némi iróniával a kapuőr. – Amikor csak alkalmam van rá, gyakorlom.

– Ahogy gondolod – vonta meg a vállát Sparhawk. – Gondoskodsza a lovarról?

– Természetesen. A fegyvernőke, Kurik már itt van.

Sparhawk biccentett, és leoldozta a nyereg aljához kötött nehéz bőrszakokat.

– Majd én felviszem önnek, uram – ajánlotta a kapuőr.

– Nincs rá szükség. Hol van Kurik?

– A lépcső tetején az első ajtó. Kér vacsorát?

Sparhawk megrázta a fejét.

– Csak fürdőt, és egy meleg ágyat. – Faranhoz fordult; a ló időközben elszunyókált, egyik hátsó lábát enyhén fel emelve, hogy csak a patája hegye ért hozzá az udvar kövéhez. – Ébressz, Faran – szólt az állathoz.

Faran kinyitott a szemét és lapos, barátságatlan pillantással jutalmazta meg gazdáját.

– Menj el ezzel a lovaggal – utasította határozottan Sparhawk. – Ne próbáld megharapni, megrúgni, vagy a faroddal a boksz oldalához lapítani... és a lábára se lépj rá.

A nagy testű aranyderez egy pillanatra hátrasunyta a fülét, és nagyot szusszantott.

Sparhawk felkacagott.

– Adj neki néhány répát – igazította el a kapuőrt.

– Hogy tudja elviselni ezt a gonosz természetű szörnyeteget, Sir Sparhawk?

– Tökéletesen illünk egymáshoz – magyarázta a lovag.

– Kellemes út volt, Faran – fordult ismét a lóhoz. – Köszönöm, és aludj jól.

A ló hátat fordított neki.

– Tartsd nyitva a szemed, lovag uram – figyelmeztette Sparhawk az őrt. – Valaki figyelt, miközben ide tartottam, és az a gyanúm, hogy nem pusztá kíváncsiságból, vagy unalomból tette.

A kapus lovag arcvonásai megkeményedtek.

– Gondom lesz rá, uram – mondta.

– Remek. – Sparhawk sarkon fordult, átvágott az udvar nedvességtől csillogó kövein, és nekivágott a fogadó második szintjének fedett galériájára vezető lépcsősornak.

KOMBÓK

A KONTROLL HATALMA

Sziasztok! Megdöbbenve tapasztaltam, hogy a HKK nyolc éve során még senki nem írt kontroll pakliról. Ennek oka az lehet, hogy mindig is voltak feltörő paklikonceptciók, de a kontrollból hiányzott valami. Egész mostanáig...

Jelenleg nagy erejű kontrollt lehet összerakni, amivel aztán meg lehet nyerni a versenyt. Most egy vérbeli versenypakli következik.

ELŐSZÓKÉNT

Először is köszönetet mondanék Pocoknak (Jámbor András), mert az ő ötletei és megjegyzései nélkül ez a pakli nem lenne ilyen ütőképes.

HOGYAN JÖN LÉTRE A KONTROLL?

Akik még emlékeznek az őskorra, biztosan nevetnek ma már azon, hogy '95-'96-ban még mindenki (az éljátékosok) 3 *Tudatrombolással* és 3 *Direkt kontaktussal* játszottak. Ennek oka az volt, hogy valamilyen módon főlénybe kellett kerülni, és gyorsan eldönteni a játékot. Erre egyetlen lehetőség a varázspont főlény volt. Aztán a kontroll fejlődött tovább. Sorra jelentek meg a jobb húzó lapok, így sokkal fontosabb lett a lapelőny, mint a VP előny. Mondok egy egyszerű példát. Nekem 6 VP-m van és 13 lapom, neked 20 VP-d és 4 lapod. Én sokkal jobban állok, mert jó eséllyel 3-4 ellenvarázslatom van. Konklúzió: minden erős pakliban szükség van erőforrásokra.

A KONTROLL MÁNIA

Biztos többen érzitek egy pakli összerakásánál, hogy muszáj bele a counter, a sok lezedés. Ez a kontroll mánia. Amikor a legbékésebb pakliba is belefér *A hatalom szava* vagy a *Láncvilág*. Egy HKK-s bajtársam, Kahn Evarth hordája ellen se lehet biztonságban az ember, mert ha kijátszok valamit, Evarth egy hangos „Várjál!” kiáltással megállítja a játékot, és ebből már következtethettek, hogy van a kezében egy *Majd legközelebb* vagy *A hatalom torzulása*.

JÖJJÖN A VÁRVA-VÁRT PAKLI!

Sok ember, amikor nekilát kontroll paklija összerakásához, úgy gondolja, hogy a leguniverzálisabb lapleszedés a *Szkarabeuszok átka*. Lehet, hogy szentségtörést követtek el, de szerintem

a lap gyenge. Itt jön Pocok a képbe. Ő javasolta, hogy azonnali lapleszedéseket használjak. 2-2 *Koncentrált energiát*, *Energiacsóvát*, *Negatív energiát*. Gondoljatok bele: kirepül egy 15/15-ös élőholt pöffeteg, és vége a dalnak, hiába van ott a szkarab. Másik példa: az épület vagy tárgypakli elkezd pasziánszozni, mi pedig bele sem tudunk szólni. Ugye milyen siralmas helyzet? Láthatjátok, hogy az olcsó azonnali lapleszedések apró hátránnyal is jobbak, mint bármi más.

Ezzel két színünk már meg is van. A fehér és a piros. Valamivel azonban nyerni is kellene. Erre Leah bizonyult legmegfelelőbbnek. Régebben a *Rovarsámán-Melkon* duó miatt Sheran vitte el a pálmát, de ma már az előbb említett nagy/nagy *Élőholt pöffeteg* majdnem elég a sikerhez. A másik ölési metódus lehet *A boltak serege*. A morgán paklit kivéve bármilyen pakli ellen megfordítja az asztalt, és így a meccset is. Ahhoz, hogy a pöffeteg vagy a sereg működjön, időre van szükség, ezért pusztításokra is. A fent említett hat azonnali lapleszedés jó, de nem elég. Szükség lesz tömegirtásokra is. 3 *Manatűz* és 2 *Fehér tigris* megoldja ezt a problémát. A *Manatűz* jelen pillanatban a HKK egyik legjobb lényirtása, egy-két nagyobb lényt (óriás/gölem) vagy sok picit (galetkik) is letakarít. A *Fehér tigris* pedig az épület/tárgypakli réme. Azért ne bízzuk el magunkat, mert egy gyors hordától/direkt sebzőtől még kikaphatunk. Így került a pakliba 2 *Szent sólyom*. Ahhoz hogy lapjainkat megvédjük, és ellenfelünket bosszantsuk, ellenvarázslatokra is szükség van. Fairlight ezért, és az erőforrások miatt került a pakliba. Nézzük meg a legjobb ellenvarázslatokat. Optimálisan kell választanunk, mert ha túl kevés, akkor aki többel játszik, attól kikapunk, ha pedig túl sok, akkor pedig a lénypakli ver meg minket. A döntésem szerint 2 *Manacsapda*, 3 *Solisar aurája*, 3 *Megszakítás*, 3 *A hatalom torzulása*, 2 *A xirnnox átka* és 2 *Gyors reflex* került be a pakliba. Ejsünk erről is egy pár szót. A *Manacsapda* kifejezetten jó, mert hátrányba nem kerülül vele, és ügyis csak olcsó dolgokra használjuk. A *Solisar aurája* univerzális lapcounter. Okosan használjuk, szükség esetén ne csak varázslatokra. A *Megszakítás* az ellenvarázslatok királya, azonban ne dobáljunk neki nyakló nélkül, véleményem szerint az 5 VP sokszor jobban megéri. A *xirnnox átka* igazából kontroll ellen jó, mert neki is sok lap van a kezében. Amikor pedig kevés lapja van, akkor is megéri az a 6-7 VP, mivel biztosan megakadályozzuk az ellenfelet vele, hiszen nem tud visszacounterelni. A *Gyors reflex* speciális counter, igazából olcsósága miatt került a pakliba. Nagyon jó érzés, ha az ellenfél

dob két lapot a *Megszakításnak*, és mi 1 varázspontért ellenvarázsoljuk. Végezetül az erőforrások. Mint már említettem a lapelőny nagyon fontos. Az erőforrásaim a hagyományos spoilerok közül kerültek ki. 3 *Energizáció*, 3 *Bahn szolgálja*, 3 *Kisebb zan*, 3 *Lélekgyűjtő*, 3 *A gyík lesújt*. Az *Energizációt* és a *Bahn szolgálját* (sajnos ez május 1-től tiltott lap, így *A kalmárok által* javasolok helyette) mindenki ismeri, használhatóságuk nem kérdéses, de a többitől ejtsünk pár szót. Mint már Baross Feri is említette, a *Kisebb zan* a HKK joker lapja. Csak egy pár példa, hogy mire tudod használni (akár az ellenfél lapjára is): *Febér tigris*, *Élőholt pöffeteg*, *Bahn szolgálja*. Itt jegyezném meg, hogy volt már olyan helyzet, hogy az ellenfélnek 10-12 galetkije (testrészekkel) és 3-4 zavaró épülete rontotta az összképet, amikor a tigrisem letakarította a testrészeket + az épületeket, majd a zannal másolva leestek a galetkik is. Egy másik helyzet: a lerepülő célozhatatlan *Melkont* csak a *Solisarral* tudom megállítani, ha ez nincs, jöhet a zan (bár ez esetben a *Melkont* megette a VP-t). A *Lélekgyűjtő*. Szerintem sokan egyetértenek velem, ha azt mondom, hogy a HKK legjobb lapja. Legjobb felhasználási módja: eldobod a *Solisarnak*, vagy feláldozzuk szörnykomponensért. Húzzunk vele amennyit csak lehet. Ne spóroljunk vele, ha van két *Lélekgyűjtőnk*, és 4 gyűjthető lapunk, használjuk ki! Ne csak egyszer gyűjtünk, mondván, hogy a következő körre is lesz muníció, hanem amennyit csak lehet, pörgessük a paklit. Ne felejtjük el, hogy gyógyít és VP-t is ad. Végül *A gyík lesújt*. Báder Matyi szavával élve: „gigantikus istencsászár”. Már minden eljátékos tudja, hogy erőforrásokkal jó, és kell is játszani, ha pedig ezzel alaphól játszom, esélyeim kb. 10%-kal megnőnek. Régebben működött a *Batalom torzulására* is, de ez túl erősnek bizonyult.

HOGYAN JÁTSSZUNK EZZEL A PAKLIVAL?

Az elején kivárára, lassan, megfontoltan. Ha tudod, hogy az ellenfél kontrollozik, és neked nincsen countered, ne játszd ki erőforrását, mert megcountereli, ő kijátszik erőforrását, és ezt a lavinát megállítani már nem tudod. Horda esetén, ha van *Szent sólymunk*, hozzuk le, nem kell lényt irtani, inkább kezdjük el a laptermelést. *A holtak seregével* akár 2-3 lapot is megéri visszahozni, mert minden lapelőny



csak közelebb hoz minket a győzelemhez. Volt már rá példa, hogy 1 *A kalmárok által* hoztam vele vissza. Így 7 VP-ért húztam három lapot, ami a legtöbb játékos szerint nem éri meg, de az egész pakli a laptermelésre épül, ezért a lapelőnyt megint csak növelni tudtam. A *Batalom torzulását* próbáljuk olcsóbb lapokra ki játszani, de pl. ha tudjuk, hogy ez ellenfelünk utolsó *Élőholt pöffetege*, amivel nyerni tud, torzítjuk bátran. Próbáljuk felfedezni a kombókat. Ha ellenfelünknek 4 életpontja van és nekünk egy *Szent sólyom* és egy *Kisebb zan* van írít a kezünkben, ne habozzunk, öljük meg bátran. Sokan úgy gondolják, hogy egy Raiával játszó pakli miért nem használja *Az erős erejét*? Kérdem én, miért kellene? Mi ellen? Az olcsó lényirtások és counterok megvédenek bármi ellen, és a válságos pillanatban mit akarsz húzni, *Manatűzet*, vagy *Az erős erejét*? A legvégére maradt a szabálylap kérdése. Sokáig gondolkodtam az *Életenergián*, mert sok a jó követő, de a *Szent sólyom* és az azonnali leszedések miatt elvettem ezt az ötletet. Az *Ősi rúna* megvéd mienket a gyors fókuszról, az erőforrás akadályozó *Zarkenodról*, és a drágító *Bűvös erdőről*. Kiegészítő paklit nem írok, ezen gondolkodjatok el ti, de néhány irányvonalat azért adok. A kontroll ellen még 5-6 counter elfér, a horda/galetki ellen tömegirtások. A paklival kicsit többet kell gondolkodni, mint a többivel, de a játék igen élvezetes vele. Mindenkinél sikeres versenyeket kívánok.

- Szabálylap: Ősi rúna
 2 Konkrét energia
 2 Energiasóva
 2 Szent sólyom
 2 Fehér tigris
 2 Manacsapda
 3 Solisar aurája
 3 Kisebb zan
 3 Manatűz
 2 Gyors reflex
 2 Negatív energia
 3 Bahn szolgálja
 (2 A kalmárok itala)
 3 Energizáció
 3 Megszakítás
 3 A gyík lesújt
 3 Élőholt pöffeteg
 3 Lélekgyűjtő
 3 A hatalom torzulása
 2 A xirnoxok átka
 2 A holtak serege

Szinay Péter



HATALOM KÁRTYÁI ÚJDONSÁGOK

A Hatalom Kártyái, Magyarország első és legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajátéka fejlődésének ismét új szakaszához érkezett: mostanában a legkezdőbbektől a legprofilbakig mindenkinek szolgálunk újdonsággal.

Először is azok figyelmébe, akik még sohasem próbálták a játékot, vagy ismerőseiket szeretnék bevezetni a HKK szépségeibe: nyáron jelenik meg a kezdőknek szóló, **Bevezető pakli**, amely 40 lapot fog tartalmazni, és nagyon olcsó lesz! Ez a 40 lap húszféle kártyából fog összeállni, mindegyikből kettőt tartalmaz, egy igen rövid, könnyen érthető szabálykönyvet is mellékelünk hozzá, és maguk a lapok is a legegyszerűbbek közül kerülnek ki. Ebből a 40 lapból két játékos is el tud kezdeni játszani két, 20-20 lapos paklival, amit szétválogathatnak, vagy egyszerűen csak megkeverik és kettéosztják. A **Bevezető paklit** önköltségi ár alatt fogjuk adni azért, hogy minél többen, csekély anyagi ráfordítással megismerkedhessenek kedvenc játékunkkal. A lapok között megtalálható több lap a HKK társasjátékából, ezek mind gyakori lapok, amelyek a HKK **6. kiadásában** is megjelennek.

Bizony, a **6. kiadásban**, mivelhogy, nagy örömmünkre, a Társasjáték mellett az 5. kiadás is elfogyott. A HKK **6. kiadású** alappaklit mindazoknak ajánljuk, akik szeretnék el-

sajátítani a játékot, akár van már **Bevezető paklijuk**, akár nincs. Az alappakli 44 lapot tartalmaz, ára 1200 forint, és ebben már vannak természetesen nem gyakori és ritka lapok is, a részletes szabálykönyv mellett. Ezt az alappaklit az **Ősök Városa** (az 5. kiadású alappakli), a **Rüvel hegy** és a **Két világ** közt kiegészítő legjobb lapjaiból válogattuk össze (ezek a kiegészítők már elfogytak), jónéhány új lappal kiegészítve. A válogatás fő szempontjai ezek voltak:

- ❖ a lap egyszerű, érthető legyen
- ❖ a lap jól használható legyen
- ❖ szép grafika tartozzon hozzá.

Összesen 260 lapból áll az alappakli, amik mind **Ősök Város** lap (ezek a lapok természetesen a HKK összes eddigi és ezután megjelenő lapjával együtt használhatóak). Új szabályok nincsenek benne, csak néhány olyan, amik kiegészítőben már megjelentek, és itt is szükség van rájuk. Ha tehát valakinek nem sikerült a kedvenc **Két világ** köztbeli vagy **Rüvel hegy**beli ritka lapjából háromat beszereznie (pl. *Láncvillám*, *Megszakítás*, *Rovarsámán*, *Energizáció* stb.), itt a remek lehetőség, és az új ritkák között is vannak inycsiklandóak (pl. a *Jáde szkarabeusz*, amely kijátszásakor lapot leszedő olcsó lény, vagy a *Molekulalabirító*, amely ellopja egy nem-lény lap képességét).

A **6. kiadás** május folyamán fog megjelenni és a boltokba kerülni.

Mindezek mellett természetesen Zén is töretlenül folytatja balsikerű 2. Expedícióját, és hamarosan itt a HKK legújabb kiegészítője is, az **Ősi legendák**, amely június 14-én a TF találkozózn jelenik meg, 22 lapot tartalmaz, és 850 forint lesz az ára.

Az **Ősi legendák** kiegészítő a hagyományok szerint Túlélők Földjés és **Ősök Város** lapokat egyaránt fog tartalmazni. Két újdonságot esztünk ki a játék további színesítésére:

Az egyik a **Párbaj**. Bizonyos lapokon ez szerepel: **Párbaj: X**. Ha van ilyen lap a kezében, akkor a köröd fő fázisában, körönként egyszer, kezdeményezhetsz párbajt. Ekkor bejelentet, hogy párbaj lesz,



elköltesz 1 VP-t (ha nincs VP-d, nem kezdeményezhetsz párbajt), és külön veszel egy párbajos lapot a kezedből (még nem kell megmutatnod). Az ellenfél, ha van párbajos lapja, ha akarja, kiállhat párbajozni, ekkor ő is külön vesz egy párbajos lapot a kezéből, majd egyszerre megmutatjátok. Ha nincs párbajos lapja, vagy nem akar kiállni, akkor automatikusan elvesztette a párbajt (természetesen ilyenkor is meg kell mutatnod a lapodat), egyébként egyszerre megmutatjátok a lapokat, és akién nagyobb a párbaj érték, az nyert. Ekkor a nyertes játékos választása szerint sebezhet célpont játékoson 3 ÉP-t, vagy gyógyíthat célpont játékoson 4 ÉP-t. Ha a két szám egyenlő, az eredmény döntetlen, nem történik semmi. Ezután a párbajban résztvevő lapok a Semmibe kerülnek. A párbaj sebzése ill. gyógyítása nem számít sem lapkiátszásnak, sem varázslatnak, sem hatásnak, tehát nem lehet más lapokkal drágítani, erősíteni, semlegesíteni, de természetesen az így okozott sebzést is ugyanúgy begyógyulhatod, mint bármi más.

A másik érdekesség az Élet. Ha egy lapon ezt olvasod: Élet X: ez azt jelenti, hogy a lapnak ennyi „élete” van. Azaz, amikor ezt a lapot az idézési költség kifizetésével a kezedből kijátszod, rakj rá X életjelzőt. Ezeknek az életjelzőknek a számát más varázslatok vagy hatások nem módosíthatják (csak a rendeltetésszerű működés során fog csökkenni a számuk). Ahányszor ez a lap kikerülne a játékból (KIVÉVE:

lény ütésétől vagy direkt sebzó harci képességétől), vagy gazdát cserélne, és még van rajta életjelző, akkor vegyél le róla egy életjelzőt, és a lappal nem történik semmi, kivéve, hogy ha a gyűjtőbe kerülés ÉP vesztéstől történne, akkor max. ÉP-re gyógyul; ha valamilyen jelzőknek köszönhetően (pl. méreg), kerülne a gyűjtőbe, akkor vedd le róla ezeket a jelzőket is egyúttal. De ha pl. a lény egyszerre halna meg méregtől és csökkentenék jelzők az ÉP-jét nullára, akkor ez két életébe kerül. Az életjelzők megmentenek a kényszerített áldozástól is, de ha a lapot idézési költség vagy lap hátránya miatt kell feláldoznod, akkor az életjelzők nem mentik meg, és természetesen szörnykomponensért is feláldozható a szörnyet továbbra is. Az életjelzők az előkészítő fázisban is működnek.

Az **Ősi legendák** között nagyerejű mamutok, ősi moák éppúgy megtalálhatók, mint a többéletű éjfattyak, különleges tigrisek, a régebbi etnikumok közül élőholtak, sárkányok, quwargok, férgek, goblinok, manók. Természetesen majd minden koncepció kedvelői találnak majd kedvenceket az új lapok között, és jópár új pakliösszeállítás is létrejöhet (sosem látott kombók, erős követők).

Minden régi, új és leendő HKK kedvelőnek izgalmas, szórakoztató játékot kíván

Makó Balázs

AZ ŐSI LEGENDÁK BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. VERSENYE!

Időpont: június 8., 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye
3 csomag Ősi legendákból.

Nevezési díj: 2500 Ft (tagoknak 2400Ft).

Díjak: Négy gyűjtődoboz Ősi legendák, ultraritkák.

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

- 4 gyűjtődoboz Ősi legendák
- A 8. helyezettet is díjazzuk!

Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

Dobnom kell-e a kezemből, ha Sötét manifesztációval húzok, mi alatt az ellenfélnek van egy Galetki helytartója?

Nem. Követőre és szabálylapra csak az a lap hat, amire ez külön rá van írva. Mivel ez nem szerepel a helytartón, így a követővel történő húzásra nem hat a képessége.

Használhatok-e reakció lapot akkor, ha az ellenfelem úgy játszik ki egy Vámpír lordot, hogy feláldozza a Kriptáját?

Igen. A lordot kézből játszod ki, csak a Kriptával helyettesíted az idézési költségét, ezért bármilyen reakcióval lehet rá reagálni.

Húzhatok-e lapot akkor, ha az ellenfelem Zarknod bőrtönében szabálylappal játszik, és Az örület fanatistái jelzővel leszedi egy lapomat?

Igen. A Zarknod bőrtönében szabálylap nem vonatkozik a hátrányokra. Ez a lap-húzás pedig a fanatista jelző hátránya.

Mi történik akkor, ha kijátszok egy Tiszta esőt, de az ellenfelem a következő körben Dorral csinál még egy harci fázist magának?

A Tiszta eső szövege nem azt mondja, hogy a következő harci fázis elmarad, hanem azt, hogy a következő körben elmarad a harci fázis. Ha a következő körben több harci fázis van, akkor mindegyik elmarad a Tiszta eső miatt.

Mi történik akkor, ha kijátszom A boltak seregét, és az ellenfelem gyűjtőjében van Kristálygólem?

Az egyszerre több lapot játékba hozó, visszahozó stb. hatásoknál az a szabály, hogy a lapok egyszerre kerülnek a játékba, majd a visszajövő lapok által kiváltott hatások a visszahozó játékos által meghatározott sorrendben történnek meg. Kérdés persze, hogy mi van a kijátszási feltétellel. Nos, a kijátszási feltételt még a kijátszandó, vagy visszahozandó lap kijátszása előtt kell teljesíteni. Vagyis még A boltak serege, Ördögi mentor vagy egyéb lapok kijátszása előtt, nincs gólemem, akkor nem hozhatom vissza a Kristálygólemet.

Megmenthetem-e a Goblin várurát a képessége használatával, ha az összes goblinommal együtt meghalna egy Manatúztól?

Igen, amíg életmentő hatásokat használlok, addig még minden „éppen meghaló” lényem játékban van. Csak akkor halnak meg, amikor már nem tudok, vagy nem akarok további életmentő hatásokat használni. Természetesen a várúr képességét nem használhatom más goblinom megmentésére addig, amíg ő meghalna a varázslattól. Ha már őt megmentettem valahogyan, akkor vi-

szont vele megmenthetem egy másik goblinomat.

Működnek-e a Csápos mélységi motyogó képességei Tiszta játék mellett?

A motyogónak két képessége van: az egyik, hogy amikor játékban van és nincs lap az ellenfél paklijában, akkor nem játszhat ki lapot. Mivel ez lapok kijátszását tiltja, ezért ezt képességet megszünteti a Tiszta játék. A másik képessége, hogy ha a gyűjtőben van, akkor az ellenfél minden lapjának kijátszási feltétele lesz egy lap dobás a pakli tetejéről. Mivel az nem tiltja le a kijátszást, csak kijátszási feltételt állít fel, ezért erre a Tiszta játék nem hat.

Kinek a paklijába kell belekevernem Az utolsó mondasok könyvét, ha az ellenfelem ellopta tőlem, és használta?

Természetesen a tulajdonosa paklijába, vagyis a fenti példában az enyémbe.



DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

Gyere el üzletünkbe, ahol:

- ❖ az ország legnagyobb H.K.K. lapválasztékából,
- ❖ legolcsóbb árakon,
- ❖ kellemes környezetben vásárolhatsz, cserélhetsz és játszatsz!

FIGYELEM!

Hozd be ezt a hirdetést, és 10% kedvezményt kapsz!

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

Tel.: 06-20-9-6789-36

Nyitva tartás:
Hétfőtől-
péntekig
11-től 18-ig

VERSENYBESZÁMOLÓK

ISTENEK HÁBORÚJA

Jámbor András győztes paklija:

Szabálylap: Ínséges idők
Követő: Építő rakshallion
3 Bájolás
3 Manapók
3 Protolisk lárvá
3 Spóra
3 Szökőkút
2 Galetki lárvá
3 Kristálypalota
2 A helytartó csápjá
3 Illúziócsáp
3 Diána kívánsága
2 A szerelem tornya
2 Illúziópalota
3 Kutatólaboratórium
3 Rynthus
1 Naranceshaj
2 Az elme nyitása
2 Kamdemu
2 Chosuga
1 Az álmok oltára

Kiegészítő pakli:
3 Szörnybűvölés
1 A helytartó csápjá
2 Az álmok oltára
3 Fekete lyuk
3 A lélek felszabadítása
3 Antimágikus csáp
3 Galetki helytartó
1 Chosuga
2 Kronobogár
2 Tudati égetés
2 Oglyth

Szalontai Gyula paklija:

Követő: Elenios követője
2 Az elme nyitása
3 A helytartó csápjá
3 Chosuga
3 Rynthus
3 Galetki helytartó
3 Illúziócsáp
3 Protolisk lárvá
2 Lélekzívó csáp
3 A szerelem tornya
3 Spóra
3 Galetki lárvá
2 Szemet szemért
3 Antimágikus csáp
3 Kamdemu
1 Naranceshaj
2 Alba Regina
3 Kutatólaboratórium

Sass Tamás paklija:

Szabálylap: Ősi rúna
Követő: Örült Enkala, az animátor
3 Gyémántgólem
3 Acélgólem
3 Vasgólem
3 Bahn szolgálja
3 Manaszonda
3 Megszakítás
3 Ellenvárizslat
3 Agybénítás
3 A gyenge ereje
3 A kalmárok itala
3 Energizáció
3 Láncvillám
3 Cselvetés
3 A kígyó taktikája
2 Kvazárgólem
2 Ryuku gölem

Kahn Evarth paklija:

Követő: Örült Enkala, az animátor
3 Majd legközelebb
3 A szkarabeuszok átka
3 Gyémántgólem
3 Acélgólem
3 Vasgólem
3 Bahn szolgálja
3 Manaszonda
3 Megszakítás
3 A gyenge ereje
3 A kalmárok itala
3 Energizáció
3 Láncvillám
3 A kígyó taktikája
3 Ryuku gölem
3 Szellemkalapács

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét április 19-én rendezték, a versenyen egyszínű paklikkal lehetett indulni. 42 amatőr és 21 profi játékos indult. Az indulókat tekintve a színek szép kiegyensúlyozottságot mutattak, a 21 profi között mind a nyolc szín képviseltette magát különböző paklikkal. Ezek az alábbiak voltak:

Leahból horda illetve paklifogyasztó (ez utóbbi volt talán a legnépszerűbb, de végül a profiknál nem került ilyen a legjobb négy közé)

Fairlightból gólempakli
Eleniosból kontroll, galetki, és épületes-galetki
Dornodonból direkt sebző és ork

Tharrból goblin

Sheranból avatár

Raiából Kyorg ősmágusos

Chara-dinből pedig természetesen *Zarknod bőrtönébenre* alapuló dobató-kontroll pakli.

Az amatőröknél természetesen még ennél is nagyobb változatosság dűlt.

A profiknál végül Jámbor András egészen egyedi Elenios paklija diadalmaskodott, a második Szalontai Gyula lett Elenios galetki paklival, a harmadik Sass Tamás, a negyedik pedig Kahn Evarth, mindketten Fairlight gölem összeállítással. Az amatőröknél ismét Ubifi Márk győzedelmeskedett (ő immár profi) Leah pakliigetovel, a második helyen Halápi Istvánt köszönthették, ő Fairlight *Kyorg ősmágusra* és *Az utolsó csatára* épülő paklival játszott. A harmadik Ádám Norbert lett, egy kimondottan eredeti Sheran kombó-kontroll paklival (ld. még az érdekességeknél), a negyedik pedig Vadász András, egy jópofa Elenios fókuszos hordával.

Szokás szerint leírom az első négy helyezett profi paklilistáját, akit érdekel, nézegetse, és mindenkit várukn június 8-án az Ősi legendák megjelenés előtti frissen bontott versenyére!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Ádám Norbert tetszetős kombója: *Hatásvadászat* mellett a *Viharkopolával* ingyen egyet sebezve a lényekbe, minden lényt lekaszabolt, legtöbbször *Rovarsámannal* nyert, de használt még egy-két kombós lapot (pl. *Kaktusztüske*, *Kárpótlás*, *Natharion gömb*).
- Papp Gábor ellenfele 2 ÉP-ben volt, de örposztjában kiirt-hatatlan *Phoebius* figyelt, így két *Ulthadron támadással* oldotta meg a meccset Bolyóczki Máté ellen.
- Béres Csaba *Nagyobb kívánsággal* többször is felhúzta a teljes pakliját, de az ellenfélnél használatban levő *Csápos mélységi motyogó* miatt lapot már nem tudott kijátszani.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2003. június 12.



Márciusi feladványunk könnyűnek bizonyult, mivel sok jó megfejtést kaptunk. Nézzük mi is volt a megoldás:

- Kijátsszom az *Átokosztót* varázslatként. Az ellenfelem eldobja a *Szellemi bűbáját* és egy véletlenszerű lapot. Két eset lehetséges:
 - A *féreg érintését* dobta el. (-3 = 8 VP)
 - Ekkor lehozom a *Febér kaskast*, és beduplázom vele a varázspontomat. (-2 + 6 = 12 VP)
 - A *Kiszáradással* lelövöm a kristálymanó jelzőmet. Sebződők miatta kilencet. (-3 = 9 VP, -9 = 0 ÉP)
 - Az ellenfél kijátssza az *Azonnali bűbáj-Élő útvesztő* kombóját. Erre én *Az utolsó szó* jogán gyűjtöbe küldöm az útvesztőt és az *Oglytbot*.
 - A *Hótarantula* bemegy az őrsosztba, a rakolits blokkolja a behemótot, a tarantula megéli az ellent. Mikor a rakolits meghal, gyógyulok tőle négyet, így túléltem a mecszet.
 - Az *Azonnali bűbáj-Élő útvesztő* kombó egyikét dobja el.
 - Ekkor egyszerű a dolgom: betolom a *Hótarantulát*, és a manó jelzőt az őrsosztba. A *féreg érintésével* csak a jelzőt és a rakolitsot tudja lelőni, még marad egy blokkoló lényem, így a tarantula be tud ütni. Győztem!

A sok jó megfejtés között akadtak azért hibásak is. Sok játékosnak sajnos problémát okoz az, hogy egy ilyen feladványban

hogyan kell kezelni az ellenfél lapjait. Nos, olyan megoldást kell találni, hogy az ellenfél BÄRMIT csinál, mindenképpen nyerjek. Nem lehet úgy megoldani, hogy az ellenfél ezt meg ezt teszi, erre én így meg így, és nyertem. A megoldásnak akkor is jónak kell lenni, ha ez ellenfél más cselekszik, vagy egyáltalán nem csinál semmit.

Szerencsés nyerteseink: Arató Zoltán és Kundráth Gergely Budapestről, valamint Szekrényesi Zoltán Debrecen. Nyereményük egy csomag Esthar császárság. Gratulálunk!

Új feladványunk: Barátoddal játszatok egy állandó és leszedhetetlen *Korlátlan mágikus faktor* mellett. (Vagyis a varázspontoknak nincs felső korlátja.) Neked 2 életpontod és 21 varázspontod, az ellenfelednek 1 életpontja és 10 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:
2003. június 12.**

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

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

SZABÁLYLAPOD:

- Birtoklás

KÖVETŐD:

- Dornodon követője

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Manaadó csáp (E)
- Különleges kiképzés (T)
- 2 db Fosszilis csontok (R)
- Kronomágikus homokóra (E)
- Kristályfolyadék (E)
- Az ősmágus szájzive (F)
- Tehemót (D)
- A védelem itala (E)

KIJÁTSSZOTT LAPJAI:

- Pol'-de Formosa (F)
- Tűzpöfögő (D)

Mindkét lényed a tartalékban van. *Pol'-de Formosa* passzív, a *Tűzpöfögő* aktív.

ELLENFELED KIJÁTSSZOTT LAPJAI:

- Királyi főszakács (R)
- Frinadali, az akadémikus (F)
- Bohócmolad (R)
- Spóra (-)
- Orgling tanácsadó (C)
- Orgling birkózó (C)
- Orgling szatócs (C)
- Rubintos aura (D)

Minden lapja aktív. Az orglingok az őrsosztban vannak, a többi lényed a tartalékban. A *Rubintos aura* a szatócsban van.

VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

CYBERWORLD – Budapest, V. ker. Kossuth Lajos u. 14-16 (bent az udvarban). Tel.: 317-6063

DEBRECEN – Káoszlevegővár, Vár u. 10.

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

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

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

GÖDÖLLO – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.

GYÖNGÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.

GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MENEDEK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉK KLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Vártok utcából)

MISKOLC – Győri Kapu u. 27. NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeffű u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt

SUBWAY PUB – Budapest, Csengerly utca és a Dob utca sarkán. (A Király utcai 4-6-os villamos-megállótól 200 méterre.)

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).

A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton. SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyaklub, Kálmán Lajos utca 30.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Vörösmarty Mihály Művelődési Ház, Kártya Klub, Kaszap István u. 6.

SZENTES – a kenyérgyár kultúrterületén, Ady E. u. 20. VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

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

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

* * * * *

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

ÚJ VERSENYEK

MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN

TILTOTT MÁGIA

Időpont: május 24. 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Jakob Zsolt 30-263-9649.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: május 24. 11 óra, nevezés 10-11 óra.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Telesi Zoltán 70-229-6672

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: május 24. 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt 30-652-6247

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: május 25. Nevezés 10-11 óra, kezdés 11-12 óra.

Helyszín: Elysium.

Szabályok: A mágia méltósága.

Tiltott lap a szokásosok mellett a Mánia is.

Nevezési díj: 650 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: 239-2506, 30-924-5850 Szegedi Gábor

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: május 25. 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak 200 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián tel: 30-386-3822

CSÖK VÁROSA

Időpont: május 31. 11 óra, nevezés 10-11 óra.

Helyszín: Menedék.

Szabályok: Csök Városa.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Lévai Sándor, 70-513-1121.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 1. Nevezés 10-11 óra, kezdés 11-12 óra.

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol nincs tiltott lap, még a szokásosok sem tiltottak.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Vaczó András 20-380-7186

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 28. 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Frissen bontott paklik verseny.

Nevezési díj: 2500 Ft.

Díjak: Csísi legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt 30-652-6247

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 29. Nevezés 10-11 óra, kezdés 11-12 óra.

Helyszín: Elysium.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltott lap a szokásosok mellett a Mánia is.

Nevezési díj: 650 Ft.

Díjak: Csísi legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Szegedi Gábor 30-924-5850

A versenyen jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságon való indulásra.

PÁROS VERSENY

Időpont: június 7. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth András 70-284-4024.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: június 28. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: Csísi legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth András 70-284-4024.

KGK VERSENY

Időpont: június 8. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-11 óra).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: A pontosan 45 lapos paklikban összesen max. 1 db ultraritka lap, valamint fajtánként 1-1 db ritka, 3-3 db nem gyakori, és 5-5 db gyakori lap lehet csak. Bővebb felvilágosítás a szabályokról: Bodor Pál Csaba: 20-355-1301

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, KGK paklik, Pénzdíj: 1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).

Extra nyeremény: a nevezési díj-fen felül lehet csécség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyere-ménylapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

KG éves ranglista: A 2003-as év elysium 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).

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, Bahn szolgálja, 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 felső szférák anygala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY: Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, 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 felső szférák anygala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

ÖSÖK VÁROSA: Csak az Ösök városa, a Rúvel hegy, Két világ közt, Viziók, A Sötét Kor és Esthar császárság kéik ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örgöngő szilimil. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ösök Városában is megjelentek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritikákat 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.

Tiltott lap még az Örgöngő szilimil is.
VARÁZSLAT NÉLKÜL: Tiltott minden varázslat (általános, azonnali és minden bübáj), valamint azok a lapok, amik használhatók varázslatként is.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA: Minden fajta lapból, csak egyet lehet használni. Minden más, a hagyományos verseny szabályait követi. A négy szín korlát érvényes.

AZ ELYSIUM VERSENYEI

május 24. szombat: Lord of the Rings

május 25. vasárnap: Elysium HKK

május 31. szombat: M.A.G.U.S.

június 1. vasárnap: Star Wars, HKK

június 7. szombat: Lord of the Rings

június 8. vasárnap: KGK

június 14. szombat: HKK

június 15. vasárnap: Star Wars

június 21. szombat: M.A.G.U.S.

június 22. vasárnap: Lord of the Rings

június 28. szombat: M.A.G.U.S.

június 29. vasárnap: Elysium HKK

július 5. szombat: HKK

július 6. vasárnap: Star Wars

július 12. szombat: Lord of the Rings

július 13. vasárnap: HKK/KGK

július 19. szombat: M.A.G.U.S.

július 20. vasárnap: Star Wars

július 26. szombat: Lord of the Rings

július 27. vasárnap: Elysium HKK

A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egységesen 11-kor kezdődnek. (Nevezni 10-től 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 ultraritikát 15 indulótól lehet kiosztani, kevesebb számú versenyző esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20-tól lehet szerezni.

TILTOTT MÁGIA A BEHOLDER KFT. VERSENYEI

Időpont: június 21. Nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Megközelíthető Kőbánya-Kispestől piros 136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: Tiltott lapok: A szkarabeuszok átka, A hatalom torzulása, A helytartó csápjá, A holtak serege, A falak ereje, A feledés korszaka, A gyenge ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A kígyó taktikája, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeálmomány aktiválása, Agybénítás, Az agy kifacsarása, Az erős ereje, Az élet fája, Az istenek hírnöke, Bahn szolgálja, Bájolás, Bestigás, Bikaviadal, Cselvetés, Diána kívánsága, Elenios követője, Energizáció, Energiacsóva, Élőholt pöffeteg, Fehér tigris, Gömbvillám, Hajítógép, Illúziócsáp, Illúziósárkány, Kalmárok itala, Káoszmaster, Káoszkiógy, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscse, Kronobogár, Kyorg ősmágus, Láncvillám, Lélekgyűjtő, Lidércúr, Lohd Haven Hikoltása, Majd legközelebb, Manacsapda, Manaszajlás, Manaszívás, Manatűz, Mandulanektár, Mágiafaló, Megszakítás, Melák az őriás, Melkon, Morgan pálnéja, Morgan tanítványa, Narancshaj, Negatív energia, Notermanthi, Nyugodt pentadron, Ördögi mentor, Ördögűző pálca, Örgöngő szilimil, Órült Enkala, az animátor, Órült Szajonn, Pirít gölem, Pszi szakértelem, Rovarsámán, Sir Lonil Zomar, Solisar aurája, Spóra, Szörnybűvölés, Taumaturgia, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Tiszta eső, Tonyók, a gazda, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatrombolás, Tudatturbó, Viharkupola, Zarknod börtönében és az ultraritikák.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ősi legendák paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.

A profiknál ultraritka lap és pénzdíj.

Érdeklődni lehet: Beholder Kft. 1680 Pf. 134, beholder@holder.hu

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben négy, vagy a felett van, vagy a profi pontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től számolva). A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

• 33 000 Ft pénzdíj a profiknál

• 3 gyűjtődoboz Ősi legendák az amatőr kategóriában.

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2003. JÚNIUS 15-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

2 ELŐRE FIZETÉS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Éz a kedvezményes ár + 550 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

Ha csekkben 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 | Pont-érték | Ára pontban | 1-2 könyv (Ft) | 3 vagy több könyv (Ft) |
|------------|------------|-------------|----------------|------------------------|
|------------|------------|-------------|----------------|------------------------|

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

| | | | | |
|--------------------------------|----|-----|------|------|
| Mágus: a tanítvány (2. kiadás) | 15 | 130 | 1230 | 1100 |
| Mágus: a mester (2. kiadás) | 15 | 130 | 1230 | 1100 |
| Ezüsttővis (2. kiadás) | 15 | 140 | 1330 | 1190 |
| Sethanon alkonya (2. kiadás) | 20 | 150 | 1400 | 1250 |
| Vérbeli herceg | 10 | 90 | 850 | 760 |
| A király kalóza II. | 10 | 100 | 950 | 900 |
| A démonkirály dühe II. | 10 | 100 | 950 | 900 |
| Törött korona | 20 | 150 | 1400 | 1300 |
| Krondor: Árulás | 20 | 150 | 1400 | 1250 |
| Krondor: Orgyilkosok | 15 | 140 | 1330 | 1190 |
| Krondor: Istenek könyve | 15 | 140 | 1330 | 1190 |

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

| | | | | |
|----------------------------|----|-----|------|------|
| A birodalom leánya | 20 | 150 | 1400 | 1250 |
| A birodalom szolgálója I. | 15 | 120 | 1140 | 1020 |
| A birodalom szolgálója II. | 15 | 130 | 1230 | 1100 |
| A birodalom úrnője I. | 15 | 120 | 1140 | 1020 |
| A birodalom úrnője II. | 20 | 150 | 1400 | 1250 |

BATTLETECH REGÉNYEK

| | | | | |
|--|----|-----|------|------|
| Robert Thurston: A klán törvénye | 8 | 100 | 690 | 690 |
| Robert Thurston: Vénév | 8 | 100 | 690 | 690 |
| M. A. Stackpole: Farkastörvény | 10 | 80 | 760 | 680 |
| M. A. Stackpole: Veszélyes feladat | 10 | 90 | 850 | 760 |
| M. A. Stackpole: Született harcosok | 10 | 95 | 900 | 800 |
| M. A. Stackpole: Sötét ármány | 10 | 95 | 900 | 800 |
| M. A. Stackpole: Harcosok: En Garde | 15 | 120 | 1140 | 1020 |
| M. A. Stackpole: Harcosok: Riposte | 15 | 120 | 1140 | 1020 |
| M. A. Stackpole: Harcosok: Coupé | 15 | 130 | 1140 | 1020 |
| Robert N. Charrette: A határvidék farkasai | 15 | 130 | 1230 | 1100 |
| Donald G. Phillips: A csillagok ura | 15 | 130 | 1230 | 1100 |
| Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja | 15 | 150 | 1230 | 1100 |
| M. A. Stackpole: Kényszerzövettség | 15 | 140 | 1330 | 1190 |
| Thomas S. Gressman: Vadászok | 20 | 150 | 1400 | 1250 |

TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA

| | | | | |
|----------------------------------|----|-----|------|------|
| Harby Riann: Rúvel hegyi legenda | 10 | 85 | 800 | 640 |
| Brian McAllister: Ikercsillagok | 10 | 85 | 800 | 640 |
| Brian McAllister: Két világ közt | 10 | 100 | 950 | 850 |
| S. A. Rosencrantz: Jég hideg éj | 10 | 100 | 1000 | 900 |
| Harby Riann: A bolhedor lovagjai | 15 | 100 | 1140 | 1020 |

JANET EVANOVICH

| | | | | |
|--------------------|----|-----|------|------|
| Kétesélyes játszma | 15 | 120 | 1140 | 1020 |
|--------------------|----|-----|------|------|

| Könyv címe | Pont-érték | Ára pontban | 1-2 könyv (Ft) | 3 vagy több könyv (Ft) |
|------------|------------|-------------|----------------|------------------------|
|------------|------------|-------------|----------------|------------------------|

EGYÉB REGÉNYEK

| | | | | |
|--------------------------------|----|-----|-----|-----|
| Graham Edwards: Sárkányvihar | 10 | 100 | 840 | 600 |
| Ken Grimwood: Időcsapda | 10 | 75 | 700 | 600 |
| William Shatner: Delta Kutatás | 10 | 80 | 700 | 600 |

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT

| | | | | |
|------------------------------|----|-----|------|------|
| A világ szeme I. | 10 | 80 | 750 | 640 |
| A világ szeme II. | 10 | 100 | 950 | 850 |
| A nagy hajtóvadászat II. | 15 | 150 | 1150 | 1100 |
| Az újjászületett Sárkány I. | 15 | 150 | 1150 | 1100 |
| Az újjászületett Sárkány II. | 15 | 150 | 1150 | 1100 |
| Hódít az Árnyék I. | 20 | 150 | 1400 | 1250 |
| Hódít az Árnyék II. | 20 | 170 | 1590 | 1390 |
| Mennyei tűz I. | 20 | 160 | 1520 | 1360 |
| Mennyei tűz II. | 20 | 160 | 1520 | 1360 |
| A káosz ura I. | 15 | 140 | 1330 | 1190 |
| A káosz ura II. | 25 | 180 | 1700 | 1500 |
| A kardok koronája I. | 20 | 160 | 1520 | 1360 |
| A kardok koronája II. | 20 | 170 | 1590 | 1390 |
| A török útja | 40 | 220 | 2090 | 1800 |
| A tél szíve I. | 20 | 160 | 1520 | 1360 |

SHADOWRUN REGÉNYEK

| | | | | |
|------------------------------------|----|-----|------|------|
| Robin Mash: Cyberkommandó | 10 | 90 | 850 | 850 |
| Mel Odum: Fejvadászok | 10 | 90 | 850 | 850 |
| Mel Odum: A múlt csapdájában | 15 | 120 | 1140 | 1010 |
| Caroline Spector: Végtelen világok | 10 | 100 | 950 | 850 |
| Nigel D. Findley: A nap háza | 10 | 100 | 950 | 850 |
| Tom Dowd: Az éjszaka markában | 10 | 110 | 1040 | 930 |
| Tom Dowd: Vakító fény | 8 | 80 | 660 | 660 |
| Nyx Smith: Elsötétedés | 10 | 110 | 1040 | 930 |
| Nyx Smith: Csikós vadász | 10 | 110 | 1040 | 930 |
| Lisa Smedman: Pszichotróp | 15 | 140 | 1330 | 1190 |

Robert N. Charrette:

| | | | | |
|--|----|-----|------|-----|
| Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás) | 10 | 100 | 950 | 850 |
| Jól válaszold meg az ellenségeidet (2. kiadás) | 10 | 110 | 1040 | 930 |
| Keresd a magad igazát (2. kiadás) | 10 | 100 | 1040 | 930 |

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

| | | | | |
|----------------|----|-----|-----|-----|
| Fekete madonna | 10 | 90 | 850 | 760 |
| Véres utcák | 10 | 100 | 950 | 850 |
| Nosferatu | 10 | 100 | 950 | 850 |

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

| | | | | |
|------------------------------------|----|-----|------|------|
| Árnyékmagyarország | 8 | 60 | 600 | 500 |
| Végzetes DNS (modul) | 5 | 40 | 400 | 350 |
| Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás) | 40 | 450 | 4100 | 3700 |

| Könyv címe | Pont- érték | Ára pontban | 1-2 könyv (Ft) | 3 vagy több könyv (Ft) |
|------------------------------|----------------|----------------|----------------------|------------------------------|
| J. GOLDENLANE KÖNYVEI | | | | |
| Isteni balhé | 10 | 100 | 950 | 850 |
| Papirtigris | 15 | 120 | 1400 | 1250 |
| Farkastestvér | 20 | 150 | 1400 | 1250 |
| Csilágfény | | 120 | 1250 | |

| EARTHDAWN REGÉNYEK | | | | |
|--|----|-----|-----|-----|
| C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje | 8 | 70 | 660 | 500 |
| C. Kubasik: Anya meséje | 8 | 70 | 660 | 500 |
| C. Kubasik: Késérő emlékek | 10 | 90 | 800 | 690 |
| Talizmán (ED. Novellák) | 8 | 70 | 660 | 500 |
| Nigel D. Findley: Az elveszett kaer | 10 | 80 | 700 | 600 |
| C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér | 10 | 100 | 900 | 800 |
| Greg Gorden: Jóslat | 10 | 100 | 950 | 800 |

| BEHOLDER AKCIÓN | | | | |
|-------------------------------------|----|-----|------|------|
| Philip Kerr: Vakmerő terv | 10 | 100 | 950 | 750 |
| Chris Stewart: Légicsapás | 10 | 100 | 950 | 750 |
| Philip Kerr: Kaland a világ tetején | 15 | 120 | 1140 | 990 |
| Robert Crais: Rémalomok városa | 15 | 120 | 1140 | 990 |
| Robert Crais: Voodoo folyó | 20 | 150 | 1400 | 1250 |

| JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI | | | | |
|----------------------------------|----|-----|------|------|
| Veszélyes játszma | 20 | 160 | 1500 | 1280 |
| Kegyetlen eskü | 25 | 190 | 1800 | 1500 |
| Forgandó szerencse | 30 | 200 | 1900 | 1700 |

| JANNY WURTS KÖNYVEI | | | | |
|----------------------------|----|-----|------|------|
| A ködszellem átka I. | 20 | 160 | 1520 | 1360 |
| A ködszellem átka II. | 20 | 160 | 1520 | 1360 |

| A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI | | | | |
|---|---|--|------|------|
| Fényvek II. (Sci-fi antológia) | 2 | | 660 | 590 |
| Az idő hidján (SF novellák) | 4 | | 1220 | 1100 |
| K.W. Jeter: Szárnyas fejedvász 2. | 2 | | 630 | 560 |
| Joan D. Vinge: Lost in Space | 2 | | 620 | 550 |
| E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II. | 4 | | 1330 | 1190 |
| Kim Stanley Robinson: Vörös Mars | 4 | | 1320 | 1180 |
| Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II. | 4 | | 1320 | 1180 |
| Frederik Pohl: Reklámhadjárát | 4 | | 940 | 850 |
| Gene Wolf: Halálsziget | 2 | | 950 | 850 |

| A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI | | | | |
|--|---|--|------|-----|
| Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I. | 4 | | 1140 | 990 |
| Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II. | 4 | | 1140 | 990 |

| SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN | | | | |
|----------------------------------|---|--|-----|-----|
| Atjáró 1-8. szám darabonként | 2 | | 650 | 580 |

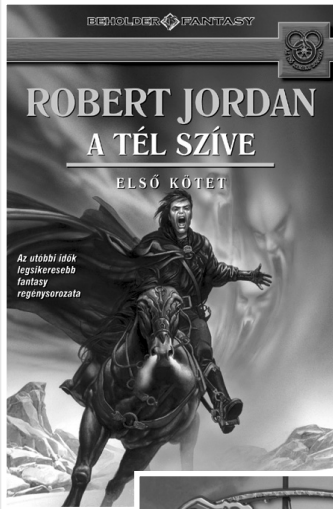
| DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI | | | | |
|-------------------------------|---|--|-----|-----|
| Kaland nélkül | 2 | | 850 | 800 |

| CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI | | | | |
|---------------------------------------|---|--|------|------|
| Roland Morgan: Mestervizsga | 4 | | 1130 | 1010 |
| Ian Russel: A Császár és a Mágus | 4 | | 1130 | 1010 |

| A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI: | | | | |
|--|----|--|------|------|
| Anne Rice: A boszorkányok órája I. | 12 | | 2460 | 2200 |
| Anne Rice: A boszorkányok órája II. | 12 | | 2750 | 2460 |
| Anne Rice: Lasher | 12 | | 2850 | 2550 |
| Anne Rice: A kárhozottak királynője | 12 | | 2370 | 2120 |
| Tad Williams: Az arany árnyék városa I. | 6 | | 1510 | 1350 |
| Tad Williams: Az arany árnyék városa II. | 4 | | 1320 | 1180 |

| KALANDOR KIADÓ | | | | |
|-----------------------------------|---|--|------|------|
| Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza | 6 | | 1700 | 1530 |
| Szélesi Sándor: Tündérvény | 8 | | 2070 | 1850 |
| Fonyódi Tibor: Isten ostarai | 6 | | 1700 | 1530 |
| Fonyódi Tibor: A háború művészete | 8 | | 2070 | 1850 |
| Orson Scott Card: A hetedik fiú | 6 | | 1890 | 1690 |

| Könyv címe | Pont- érték | Ára pontban | 1-2 könyv (Ft) | 3 vagy több könyv (Ft) |
|--|----------------|----------------|----------------------|------------------------------|
| A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI | | | | |
| Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.) | 4 | | 940 | 840 |
| Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.) | 4 | | 940 | 840 |
| J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.) | 4 | | 1040 | 930 |
| Loren L. Coleman: Vérnalak (Magic IV.) | 4 | | 1040 | 930 |
| J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.) | 4 | | 1230 | 1100 |
| Stewart Wieck: Toreador (Vampire) | 4 | | 940 | 840 |
| Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire) | 4 | | 940 | 840 |
| Eric Griffin: Tzimische (Vampire) | 4 | | 940 | 840 |
| Kathleen Ryan: Setita (Vampire) | 4 | | 1040 | 930 |
| Gherbod Fleming: Ventruue (Vampire) | 4 | | 1040 | 930 |
| Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire) | 4 | | 1040 | 930 |
| Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire) | 4 | | 1040 | 930 |
| Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire) | 4 | | 1040 | 930 |
| Stewart Wieck: Malkáv (Vampire) | 4 | | 1130 | 1010 |
| Gherbod Fleming: Brujah (Vampire) | 4 | | 1230 | 1100 |
| Justin Achilli: Giovanni (Vampire) | 4 | | 1130 | 1010 |
| Eric Griffin: Tremere (Vampire) | 4 | | 1230 | 1100 |
| Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire) | 4 | | 1320 | 1180 |
| Stewart Week: Antológia (Vampire) | 4 | | 1320 | 1180 |
| Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.) | 4 | | 1040 | 930 |
| A harmónia mestere (Mage 2.) | 4 | | 1040 | 930 |
| Háború a mennyekben (Mage 3.) | 4 | | 1040 | 930 |
| Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.) | 4 | | 1130 | 1000 |
| Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance) | 4 | | 1130 | 1010 |
| Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád | 4 | | 1040 | 930 |
| D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance) | 4 | | 1040 | 930 |
| Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance) | 4 | | 1040 | 930 |
| Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance) | 4 | | 1230 | 1100 |
| Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance) | 4 | | 1230 | 1100 |
| Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance) | 4 | | 1230 | 1100 |
| Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance) | 4 | | 1420 | 1270 |
| Elanie Cunningham: A varázsló lánya | 4 | | 1230 | 1100 |
| Elanie Cunningham: Kusza hálók | 4 | | 1320 | 1180 |
| Elanie Cunningham: Árnyelf | 4 | | 1320 | 1180 |
| Elanie Cunningham: Efdal | 4 | | 1420 | 1270 |
| R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója | 4 | | 1230 | 1100 |
| R. A. Salvatore: Ezer ork | 6 | | 1800 | 1620 |
| Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése | 4 | | 1230 | 1100 |
| Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban | 4 | | 1230 | 1100 |
| Ed Greenwood: Elminster megkísértése | 4 | | 1320 | 1180 |
| Ed Greenwood: Elminster a Pokolban | 4 | | 1320 | 1180 |
| Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr | 6 | | 1700 | 1520 |
| David Gemmel: Árnyjáró | 4 | | 1420 | 1270 |
| Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír | 4 | | 1130 | 1010 |
| Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró | 4 | | 1130 | 1010 |
| Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas | 4 | | 1040 | 930 |
| Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az ítélhető | 4 | | 1130 | 1010 |
| Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus | 4 | | 1230 | 1100 |
| Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér | 4 | | 1320 | 1180 |
| R. A. Salvatore: pap ciklus | | | | |
| Kantáta | 4 | | 1040 | 930 |
| Shilmista árnyai | 4 | | 1040 | 930 |
| Ejmaszkok | 4 | | 1040 | 930 |
| Az elesett erőd | 4 | | 1130 | 1010 |
| A káros átka | 4 | | 1130 | 1010 |



| Könyv címe | Pont- érték | Ára pontban | 1-2 könyv (Ft) | 3 vagy több könyv (Ft) |
|---------------------------------|----------------|----------------|----------------------|------------------------------|
| Legend of the Five Rings | | | | |
| Stephen D. Sullivan: Skorpió | 4 | | 1040 | 930 |
| A. L. Lassieur: Unikornis | 4 | | 1040 | 930 |
| Ree Soesbee: Daru | 4 | | 1040 | 930 |
| Stephen D. Sullivan: Fónix | 4 | | 1040 | 930 |
| Stun Brown: Rák | 4 | | 1130 | 1010 |
| Ree Soesbee: Sárkány | 4 | | 1130 | 1010 |
| Stephen D. Sullivan: Oroszlán | 4 | | 1230 | 1100 |

| Szerepjáték szabálykönyvek | | | | |
|---|----|-----|------|------|
| D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar) | 20 | 700 | 5700 | 5100 |
| D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar) | 20 | 700 | 6560 | 5870 |
| D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar) | 20 | 700 | 6560 | 5870 |
| Vámpír – A maszkabál (Vampire) | 15 | 480 | 4550 | 4070 |
| Mesélők könyve (Vampire) | 15 | 450 | 4270 | 3820 |
| Útmutató a Kamarillához (Vampire) | 15 | 400 | 3790 | 3390 |
| Útmutató a Sabbathoz (Vampire) | 15 | 500 | 4740 | 4240 |
| Gyűrűk Ura szerepjáték | 25 | 800 | 7590 | 6990 |

| Kártya neve | Pont- érték | Ára pontban | Bolti ár (Ft) |
|------------------------|----------------|----------------|------------------|
| HATALOM KÁRTYÁI | | | |
| Ősök Városa | 15 | 125 | 1250 |
| Víziók | 10 | 85 | 850 |
| Sötét Kor | 10 | 85 | 850 |
| Esthar császárság | 10 | 85 | 850 |

| HKK, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA | | | |
|--|---|----|-----|
| Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere | 3 | 25 | 250 |
| Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja | 3 | 25 | 250 |
| Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon | 3 | 25 | 250 |
| Zén 2. expedíciója: Tükörvilág | 3 | 25 | 250 |
| Zén 2. expedíciója: Időutazás | 3 | 25 | 250 |

| KÁO SZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK | | | |
|-------------------------------------|----|----|-----|
| Alappakli | 10 | 60 | 600 |

- A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:
- 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 Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

Gyűjtsd a pontokat!

Minden megvásárolt termékért (könyv, kártya), jutalompontokat kapsz. Az összegyűjtött pontokat beválthatod ajándékokra!

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelynek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.
- ❖ A pontokért vásárolt könyvek nem számítanak bele a 3 könyves árba! (Tehát ha három könyvet veszel, de az egyikért nem fizetsz, hanem pontért váltod be, akkor a másik két könyv árát az 1-2 könyves ár alapján kell kiszámolni!)

- ❖ A pontokat nem kell egyszerre levásárolni!
- ❖ Több vevő pontjai nem vonhatók össze. Ha két vásárlás között megváltozik a címed, akkor feltétlenül jelezd, nehogy új vásárlóként regisztráljunk.
- ❖ Amennyiben legalább 8 könyvet vásárolsz egyszerre (pénzért), akkor a rendelés minden tételéért DUPLA pontot kapsz!

FIGYELEM!

J. Gordanlane: Csillagfény című exkluzív novelláskötete is megvásárolható a pontokból. A kötet könyvtárusoknál nem kapható, csak korlátozott példányszámban lett ki-nyomtatva, és az első 99 könyv sorszámot is kapott. A sorszámos példányok ára 250 pont, másiké 120 pont.

Nyafogó Nefelejcs levelezése 42.



Kedves, Drága Édesanyám!

Érdekes, eseményekben meglehetősen gazdag lávaömlésnyi időszakot hagytam magam mögött, jöllehet a szintemen már nem sok izgalom várt rám: jóformán csupán az Ősök Csarnoka az, amely a karomszinten tart. Időnként történeke azonban szerencsére egyéb, valóban említésre méltó dolgok is, most ezek egyikét fogom elmesélni néked.

A minap meglepő hírre lettem figyelmes a szint központi csarnokának hirdetőtábláján: „Szeretettel várjuk a galetkiket egy kis kirándulással egybekötött kikapcsolódásra!” Elsőként természetesen az jutott az eszembe, hogy minden biztonnyal csak csúnya, gaz átverésről van szó, és így kívánják az orgyilkos torzszülöttek a túlon túl naiv galetkiket a csatornaszintre csalni, ahol szadista módon végeznek majd velük, hogy ezen megszárlást látva a galetki nép egésze is a kétségbeesés szakadékába zuhanjon... Nyaff!

Amikor azonban lejjebb tévedt a szeme a papiroson, azt találtam, hogy olyan galetkik, régi ismerőseim ígérk a részvételiüket, mint például Baltazar, a behemót, a bivalyerős harcos (a Békeidők Hírmondóinak egykori tagja), Hunter Kíler, az elemi varázslatok mestere, vagy Fenix, a Katonák klánjának egyik legfőbb hadura, akinek a büszke kurjantásai néha még két szint távolságból is lehallanak a barlangomhoz. (Bizony, bár együtt indultunk, ő már régen a tizedik szintet tapodja, míg én csak szépen komótosan haladok a Nagy Kolónia fősodrával.) És persze a titokzatos Torz Talbot, akiről már sok rosszat hallottam (jót viszonylag kevesebbet), de abban minden mendemonda megegyezett, hogy szerfölött nagyhatalmú ő is, és emellett ráadásul valamiféle rejtelmes kapcsolatok kötik a Hegy vezetőségéhez. Egyesek szerint egyenesen a szentséges császár vazallusa (vagy talán verrokona), igaz, vannak olyanok is, akik szerint ezeket a pletykákat ő maga terjeszti, hogy erősítse a körötte terjengő misztikus ködöt. Még az is lehet, hogy egyszerűen az Ellenség kéme. Egy szó, mint száz, mindenképpen érdemes volna közelebbről is megismerni.

Az jutott még az eszembe ezeket a tekintélyes neveket olvasván, hogy aligha merészelné bármely torzszülött – legyen akármilyen botor – ezeknek a híres-hírhedt figuráknak a nevével visszaélni... Vagy ha mégis erre vetemedett, valószínűleg nem el már... Azonkívül az is nyújtthat némi biztonságot számomra, ha szövetségj társaim között is megírdetem ezt a túrát, hátha elfjönnek néhányan.

Így aztán a megadott napon és időpontban én is ott várakoztam a kijelölt helyen. (Ez a hely valahol a Hegy legkülső héjában található, ahol a szintek összeérnek, így lakóhelytől függetlenül mindenki elérhető.) És nem is ért csalódás: a Békeidők Hírmondói igen jelentős számban képviseltették magukat (később megszámloltam, nagyjából a társaság felét mi adtuk). Ott volt közülünk Boldizsár Di Segelant, Valiante de Busca, Ben-e-veer, Csagatag és Csagardarzsav meg még sokan mások (nem is nagyon erőltetem a fősorolást, mert bizonyosan kifejtenek valakit). Sokkal nagyobb érdeklődést váltottak persze ki a főntebb fősorolt nagyhatalmú galetkik, akik önnön jelentőségük teljes tudatában méltóságtejesen sétáltak föl és alá az egyszerű nép, a plébs gyermekei előtt... És persze még számtalan galetkittársunk jött el a legkülönfélébb szintekről, sajnos, a legtöbbjüknek nem sikerült megjegyezmem a nevét. (De például Obirét sikerült, ő nem maradhatott észrevétlen...)



Kerestünk egy alkalmas helyet a csatornaszinten, és táborüzet gyújtottunk. Bizony, valódi mágyfát! Ez nagyon nagy ritkaság erre felé, hiszen – egyfelől – a föld mélyében meglehetősen kevés a gyúlékony anyag, ráadásul – másfelől – a tűz lángja és füstje könnyen közelebb csalhatja az igazán elvetemült szörnyetegeket... Nos, ezúttal teljes bekeségben ücsöröghettünk a vigan pattogó tűzrakás körül, a torzszülöttek messziről elkerültek ezt a helyet, néhány tucat galetki (közöttük a leghatalmasabbak) jelenléte megfelelően elriasztónak bizonyult.

Külön öröm volt látni, hogy a mindennapi életben gyakran egymással ellenséges vagy legalábbis rivalizáló klánok, szövetségek tagjai most teljes egyetértésben, kedélyesen társalogtak. Beszélgettünk sok mindenről, főleg, hogy miképpen lehetne megreformálni a Hegy izzasztó kiképzőtáborát. Egészen értelmesnek tűnő javaslatok is elhangoztak, olyanok, amelyek talán a császári szint bürokratái számára is elfogadhatónak tűnhetnek, és a szintek poklában élő galetkik is örülnének nekik. Közben észrevettem, hogy Torz Talbot titokban szorgalmasan jegyzetel; tehát valóban lehetnek kapcsolatai a magas udvari körökhöz... Vagy ezzel is csupán a hírnevét próbálta élénkíteni? Hm, hm... Mindenesetre remélem, az ötletörvény nem volt értelmetlen, és megvalósul egyméhány az elhangzott okos és kedvező javaslatok közül. Például az egyre kétségbejuttatóbb helyzetbe kerülő bárdonok (lassan tényleg kihál a klánom, pedig néhány hegymorajjal ezelőtt még a legerősebbek egyikének látszott) sokat segíthetne, ha a zenéért többletjutalom járna, a portyázást külön szabályok támogatnák, és a többi, és a többi... Jaj, be szép is lenne!

Mikor kifogytunk a beszéd témákból, és már kezdtük unni a tűz körüli kuporgást, egyikünk egy különös tárgyat vett elő. Első látásra azt hittem, hogy a sárga gömb és a kék gömb újabb rokonát láthatjuk, a koszos fehér gömböt. De aztán kiderült, hogy ez a golyóbis nem bír különösebb mágikus erővel, egyszerűen egy furcsa szertartás segédeszköze. Ebben a ritusban két csapat küzd egymással, a koszos fehér golyót kell eljuttatniuk egy megadott célba (mindkét csapatnak van ilyen, és érthetetlen módon „kapu”-nak nevezik). Állítólag, ha valaki sikerrel jár, az az Ősök megbecsülését és áldását jelenti. Fontos szabály még, hogy csak lábbal szabad hozzáérni a golyóhoz (amit meg „labdá”-nak hívnak).

Meghallgaltam a ceremónia rövidke ismertetőjét, elég egyszerűnek tűnt. A békés elmondás alapján persze sejtelmem sem lehetett, vajójában milyen vergődős, kegyetlen testedzés ez! Nyaff! Mert a két alakulat tagjai általában nem a „labda”, hanem egymás rugdosásával voltak elfoglalva. Hamarosan formás kis kupac alakult ki a játéktér közepén, én pedig elszörnyedve, kívülről szemléltem a mézárálásra emlékeztető küzdelmet. Közben a fehér golyó váratlanul elem görgött; csodálkoztam is, hogy senki nem jött utána, de hát érthető, hiszen a többieket teljességgel lekötötte egymás rugdosása. Kezdtém úgy érezni, hogy valamelyik szabályt talán nem jól magyarázták el nekem... Most mindenesetre vállalt vontam, és megnéztem, pontosan hol is található az ellenfél kapujának nevezett objektum, majd egy könnyed lábmozdulattal a középebe továbbítottam a golyóbist.

Egy pillanatra vérfagyasztó néma csönd támadt. Behúzott nyakkal álltam, és már láttam magamat lelki szememmel, ahogy ezért a különösen súlyos szabályszegésért, sőt, szentségtörzésért előbb karóba húznak, majd meggyalázott testemet tűzviharral pusztítják el, mementóul a jövőendő nemzedékeknek... Nyaff!

Am semmi íyesmi nem történt; néhány pillanatig mindenki meghökkenően bámulta a kapuban pattogó koszos fehér gömböt – meg egymás rugdálásáról is elfeledkeztek –, aztán az én csapatom elsőprő jelenésében tört ki. „Gól, gól!” – kiabálták elégedetten. Az ellenfél viszont meglehetősen letörtnek tűnt. Végre nagyjából sikerült behatárolnom, melyek a csapattársaim, és kik játszanak ellenem (az elején, megvallom, nem nagyon figyeltem oda erre,



egyedül a fő csapásirányt, vagyis a vetélytársak kapuját sikerült megjegyezmem). Velem volt például Baltazár és Torz Talbot (ez igen jó jell!), aztán szövetségi társam, Varázslatos Mirella úrhölgy. A többieknek részben akkor sem tudtam a nevét, részben azóta elfelejtettem (szörnyen rossz az arc- és névmemóriám, nyaff). Az ellenfél sorait is erőstették Bekeidők Hírmondói, például Hajnali Harmat és Thomas Curse; aztán ott volt még Obír, meg egy hölgy, akit Xanthippének szólítottak, és a mendemonda szerint állítólag nem is galetki (ennek ellenére torzszülöttnék sem látszott, így szerintem ez csak buta pletyka). Fenix és Hunter Killer vállt vállnak vetve harcoltak ellenünk.



A nagy sikerre való tekintettel a következő fertyórában még néhányszor megismételtem az előbbi „gól” néven emlegetett produkcióm, jelentős előnyhöz juttatva csapatomat. Egyre nehezebben ment, mert lassan a küzdőfel is rájött, hogy sokkal célszerűbb a labdát rugdálni, mint szerencsétlen galetkitársait. Vagy mégsem? Sajnos, a gondolati evolúció következő állomása az ellenfél részéről az volt, hogy a leghevesebb, ha engem egyszerűen lemészárolniak, megfosztva csapatomat attól a rendkívül tehetséges galetkitől, aki számolatlanul lőtt góljaival az összeomlás szélére juttatta csapatukat. Így aztán elkezdődött a meccs számomra sanyarúbb része... Különösen a valósággal egy galetkiként mozgó Hunter Killer és Fenix, valamint Obír jeleskedett a rugdosásomban. Rádásul álnok és alattomos módon megpróbálták úgy beállítani bestialis kegyetlenségüket, mint ha én bántanám őket. Nyaff!

Szerencsére ekkor már bajtársaim is rákaptak a gólrúgásra, így részben tehermentesítettek engem. Kicsit hátrébb is vontam magam, és már csak szórakozásból, alkalomszerűen találtam be időnként az ellenfél kapujába. Egy alkalommal éppen kapura próbáltam löni, ám az eredmény az lett, hogy sikerült a pálya közepén iszogató (!) Torz Talbotot teljes erővel eltalálnom. Ismerjük el, férfiasan tűrte, pedig ha csak néhány arasznyival arébb száll a golyóbis bármelyik irányba, akkor a híres-hírhedt galetki vagy egészen nyelvi le a kulcsát, és most egész biztosan bumeráng alakú feje volna, vagy pedig meglehetősen fitnos módon véle hal ki a vérvonala... (A következtetések levonását nem vállalom.)

Történi még néhány irtózatos és véres esemény, de ezekre inkább boruljon a feledés jótékony homálya. A fektelen összecsapásba torkolló szertartás végeredménye természetesen az én csapatom számára volt kedvező, és összeszámolva a gólok valamivel több, mint felet szereztem. Ismét bebizonyosodott, hogy nem véletlenül nyertem már két szakértelem-olimpiát, hiszen ezen a számomra teljességgel idegen terepen is könnyedén fölitaláltam magam.

Miután visszazivárogtunk a tábortűzhöz, elkezdődött a sebek, sérülések és egyéb hőstettek számbavétele. Mindenki meglehetősen elcsigázottnak tűnt, így szépen lassan megindult a hazaszivárgás. Hamarosan kioltottuk a mághyát (hogy ne tudjanak a lángjában melegedni a tűzgyújtás titkát nem ismerő galád torzszülöttek), és mindannyian hazatértünk, ki-ki a saját, nem sokkal milgandoltás előtt álló szintjére.

Érdekes, eseménygazdag nap volt, bizony mondom, több ilyen kellene. Főlélesztette bennem a reményt, hogy a Hegy nem omlik véglegesen a pusztító Káosz karjaiba, és nem től el mindent a rosszindulatú Homály... Talán mégis van remény arra, hogy egy szép napon megváltozik valami, hiszen eljön a Bosszú Napja, amikor kiözönlünk a Felszínre és megismertetjük az Ellenséget fektelenül áradó haragunkkal. Azután nem kell majd a császár rabszolgasággal foléroggyámsága alatt nyomorognunk, és olyan világot teremthetünk, amilyet csak akarunk.

Ezzel a szép reménnyel hajtom ma álomra szegény kis fejemet.

Szeretettel üdvözöl legkisebb fiacskád:

Nefejejcs

az eljövendő esély

A MEGHALLGATÁS

„Aki egy Protolisket feldűbít, bolond vagy öngyilkos.”

(Teron hegyi szólás)

Vérkereszt. A Protolisk Hercegek szimbóluma.

A Vér élet és halál. A mi életünk és ellenségeink halála.

A Kereszt hit, cél és út. Hit önmagunkban, hogy a cél közös, s mindig van másik út annak eléréséhez.

Mintha milliónyi csillag gyúlt volna ki egyszerre a barlang sötétjében, úgy ragyogott fel a Császári Szintre vezető térkapu. A fehér szikrázó fény kihuny, és a két hatalmas termetű, állig felfegyverzett galetki intett a köztük apró alakként kuporgó harmadiknak, hogy lépjen át a kékesen derengő kapun. Ggót – aki alkoholos mámorában gyakran a „Hadisten” jelzővel látta el magát – most félnék sziklozognéként, remegve teljesítette a két gázszi alak utasítását, és rettegve lépett át a térkapun.

Egy hatalmas barlangcsarnok közepén találta magát, amelyet ezernyi milgand világított be (bár ő egyelőre valamilyen csoda folytán teljes sötétségben maradt). A csarnok falaiba vájt díszes páholyokban a legfőbb galetki előkelőségek foglaltak helyet: klánvezérek, papok, főnemesek. Ggóttal szemben pedig a legfőbb páholyban maga a fényesség Császár helyezkedett el. Ggót remegve próbálta a lehető legapróbbra összehúzni magát, amikor feldörrent egy mély, zúgó hang:

– Üdvözlét galetki társaim! Köszönöm, hogy eljötték eme fontos téma megbeszélése miatt. Manapság egyre ismertebbé válik a Hegy domináns szövetsége és a még szélesebb körű ismertség érdekében kicsit bővebben is megismerkedhettek vele, hogy a legkorrektebb döntést hozhassuk meg. Íme Ggót, a Protolisk Hercegek szövetségének alapítója, és vezére! – mutatott a szószóló a terem közepén pislogó bajnokra.

Ebben a pillanatban megszünt Ggót körül a sötétség, és mindenki látta, hogy az önmagát minél kisebbre összehúzni próbáló galetki óvatosan fűrkészte a csarnokban ülő Császári tanácsot.

A csarnokban nagy lett a hangzavar, amint a jelenlévő előkelőségek megpillantották a Protolisk Hercegek vezérét (egy, a pozíciót tekintve, nem túl előnyös testtartásban), és közben a szomszédjukkal suttogva információit cseréltek. Néhányan ujjal mutogattak a közepén kuporgó „Hadisten”-re, mások szitkokat kiabáltak felé. „Torzszülött fattya!” – hallatszott több helyről is, ám a Császári Szószóló csendre intett mindenkit, majd folytatta:

– A Protolisk Hercegek, bár magukat csak felerészben vallják galetkinek, mégis dicsőségére válnak nemzetünknek. Még a fényes Császár figyelmét is magukra vonták a hegy legendás szörnyetegei ellen vívott sikeres csatáikkal. Ggót, úgy tűnik csalhatatlan pontossággal választotta meg társait, akik maximális hűséget esküdtek a szövetséget és egymásnak. Ggót – fordult a terem közepe felé –, kérlek, ismertesd röviden, amit tudunk

érdemes a szövetségekről, de figyelmeztetek: légy őszinte minden tekintetben, mert a hazugságot, szépitést felség sértésnek vesszük!

A megszólított nagy levegőt vett, igyekezett kihúzni magát, majd büszkén felvetette fejét és beszélni kezdett. A csarnok elcsendesedett.

– Először is üdvözlök minden jelenlevőt! Óriási megtisztelés nekem, hogy a fényesség Császár, és e sok nemes úr színe előtt megjelenhettem – mondta elcsukló kiejtéssel, de hamar visszatért a magabiztossága, és immáron tisztán csengő hangon (már amennyire az alkoholtól karcos hangját tisztán csengőnek lehet nevezni) folytatta. – Először is engedelmükkel helyesbíténém az előbb elhangzottakat: szövetségünk vezére valóban én voltam alapításától kezdve, ám másfél évet elodázhatalan okok miatt a Rúvel hegyben kellett töltenem és csak nem régen tértem vissza, amikor megértettem, a Hercegeknek többé nincs szükségem vezetőre, ugyanis távollétem alatt higgadt, precíz tervezéssel, vezető nélkül is elérték azokat a célokat, melyekért én anno létrehoztam ezt a társaságot.

A szövetségünk legalapvetőbb célja mindig is egy masszív, szilakemény és megingathatatlan harcos-társaság létrehozása volt – mely briliáns sikerrel teljesült. Nem lennék itt, ha nem így lenne. Emellett mindenképpen megemlíteném, hogy bár kis létszámú szövetség vagyunk, az épületek felhúzásával kapcsolatban sem lehet szegyenkeznivalónk. Köszönhető ez a tagok vált-vállnak vetett, egyéni érdekeit háttérbe szorító megfeszített munkájának.

Kevésbé ismert tény, hogy a pihenéssel és meditációval töltött délelőt, a sikeres kalandokban és győztes csatákban dús délután elmúltával avilági mélységekbe szállunk alá. Az est eljöttével minden igazvérű Protoliskkel együtt, egy galetkiként átvonulunk ivónkba és véget nem érő dorbézolás közepette illegális üzleteket kötünk. Nagy mennyiségű korex-szivar és gyönyörű (ámbar elhasznált) kurtizánok képzik a legtöbb üzlet tárgyát. Miután hatalmas mennyiségű gomba-párlatot döntünk magunkba, és ki-ki sötét ügyeit elrendezi, minden Herceg a szállására vonul, ahol a Császári szintről lecsempészett kéjrabszolgák, és lábaink előtt heverő galetki lányok várnak minket, hogy még kellemesebben teljen a napunk.

Mi, a Protolisk Hercegek vagyunk a Teron Hegy kegyetlen ragadozói, a tápláléklánc csúcsa, a hozzánk csatlakozni kívánó galetkik alapvető követelménye brutális, kíméletlen harciasság és a határtalan energia.

Ggót egészen belehevült a beszédbé, patakokban folyt az izzadás ormótlan testéről. A jelenlévő galetki előkelőségek egy kis ideig csendben emésztették az elhangzott lelkes monológot, majd

némelyek tapsolni kezdtek, mások igyekeztek Ggóthoz vágni némi förtelemféreg-ürüléket. Ggót felfedezte a tapsolók közt a Tiszogatok Klánjának hegymúláshoz hasznatos vezetőjét, aki fél biccentett. A Császári Szószóló intett:

- Ggót, kérlek, beszélj nekünk a Protolisk Hercegek tagjairól!
- Szövetségünk tagjait a magukat a Protolisk Ősúr leszármazottjának tartó galetlik közül választjuk ki. Magam részéről állít-hatom, atyám maga a Protolisk Ősúr volt, ő becstelennitette meg anyámat. – A hallgatóság egy galetliként zúdult fel, de Ggót foly-tatta.
- Társaimról csakis szuperlatívuszokban beszélhetek, egytől-egyig hűséges barátok, mind csatában, üzletelésben, mind mula-tozásban.

Gaddar, a „négyméteres állat” minden kétséget kizáróan az egyik leghitványabb tróger a Teron Hegyben – velem együtt. Rengeteg irgalmatlan csatában és mulatozásban vettünk részt együtt, sosem vallott szégyent, méltó tagja a Protolisk Kommandónak. Sok vidám történetet mesélhetnek, például az „Öntelt elemi va-rázsló és a káoszmagus botja” címűt, de inkább nézzük a követ-kező tagot.

A Kommandó egy másik oszlopos tagja, **Dhokakra**, aki a Mutáns klán kimagasló képviselője, vérszomjas ragadozó, a Káosz is-tenének átkos bélyegét magán hordozó bestia. A legnemesibb protolisk vér folyik az ereiben, ami a külsején is erősen kiütözközik. Ellenfeleit könnyed mozdulatokkal és mániákus lelkesedéssel zúzza darabokra. A délelőtti pihenő idő alatt ő állítja össze a tör-ténelmünkről szóló Fehér Kódexet. Ezek mellett a nem-hivatalos Protolisk Ivóverseny győztese, és állítólag ismeri az utat a Szajhák szintjére, amely a Hegy legféltettebb „kincseit” rejtj magában (bár ezt a furcsa tényt csak a Protolisk Ivóverseny után említette meg).

A Hercegek egyik legöregebb fenegyereke, a szövetség alapító tagja **Aaron Boone**, a **Rontó**, a kivarrt karú gyilkológép. Ő az, akinek mindegy, milyen ellenfelet sodor elé a rosszors; hatal-mas karjai, fojtó lehelete, mentális képességei vagy éppen két csuklyás szolgája révén feltartóztatatlanul semmisít meg minden életformát, ami ellene fenekedik. A Protolisk legfőbb küldetésének – az Ellenség saját létsíkjának feldúlása és leigáza-sa – kiötlője, szellemi atyja. A sors időközben úgy hozta, hogy ő lett a szövetség Építésmestere – elméje és agyara egyaránt bor-rotvaéles. Ha jót akarsz, ne zavarj meg mikor tervezőasztala felett görnyed, sem akkor, mikor követőit magához intve indul tit-kos küldetésre...

Vidámhalál, kedves barátunk tekintélyt sugároz már fellépé-sével is. Elmondása szerint nemes családban nevelkedett, de va-lódi szüleit nem ismeri. Egy félreeső járatban találtak rá portyázó tisztogatók a hangosan kacagó pólásra, körülötte pedig szétran-csírozott torzszülöttek maradványai hevertek szerte. Nevét is in-nen kapta, igaz, a vidámság nála ritka vendég.

Nem mehetek el szó nélkül a híres-hírhedt testvértrío mellett sem. A hegy első pionírja, **Baltazar**, a **Behemót** egykor a legerő-sebb (és legermetesebb) galetki egy év távollét után csatlakozott ismét társaihoz. Fivérével, ZÉ-vel a háta mögött legyőzhetetlen pá-

rost alkotnak; a test mágiját felhasználva félisteni brutalitással tapossa ellenfeleit a porba.

Az előbb említett **Zephyndar**, a hegy egyik vezető nekroman-tája, a Kommandó Stratégája. Elsősorban másokra bízva a pisz-kos munkát, ő maga ritkán szennyezi be mancsát vérrrel. Az Ősök Csarnokában rettenetes követőit, a Legendások ellen pedig egyéb-ként is réműletes szövetségi társait ruhazza fel még nagyobb har-ci potenciállal. Bátran kijelenthetem, nélküle nem tartanánk ott, ahol.

A trió harmadik tagja a csendes **Nyámnyila Nyara**, aki kevés-sé társasági lény, jobban szeret egyedül elmélyedni a legsötétebb tudományokban, még én sem szívessen zavarom elmélkedésében.

A szövetség „szellemi” vezetője, **Flomo Belaxus**, a hegy elit mágusai között kaphatna helyet, ha valaki vállalkozna egy ilyen összevetés megalkotására. Akar magányos támadó, akár egy egész csapat éppen a legyőzendő, megtalálja a módját, hogy hírmondó se maradjon belőle.

Ne feledkezzünk meg a bájos, babaarcú szépségről sem! Ő **Holdsugár**, a Hercegek íjasza. Felületes szemlélő azt kérdezné, ugyan mit keres egy ilyen gyönyörű teremtés az elit kommandó-ban? Hogyan tudta kivívni a Hercegek tiszteletét? Ám olimpiai győzelmével eloszlatott minden kétséget arról, hogy helye van a csapatban

A Protolisk Hercegek egyik beszerzője, **Kháron Dhorm Ra-gath**. Mágusként kezdte pályafutását, de hamar rájött, hogy abból nem könnyű meggazdagodni, pedig szerinte a pénz hatalom. Fog-ta a cókmarkját, és a tudós klánhoz pártolt. Ha keresel valamit, akkor jó helyen jársz csak ne légy szűkmarkú! Nála mindent megkaphatsz, füvet, komponenst, szolgát, szajhát, felszerelést – akár isteni ereklyéket is. Szellemének erejére támaszkodik, igencsak hatásosan.

Xaarxuntupux, a pikkelyes régész él-hal a régi idők relikviái-ért, csak sajnos egy balul elsült ásátás során közel másfél évre bent ragadt egy thargodan sztáziscellában, ahonnan segedel-memmel sikerült megszabadulnia, de ez egy hosszú történet.

Arany, a bájoló egykoron a legfejlettebb mágus volt a Hegy-ben. Klánjában csicskázattata a legendás Torz Talbotot is, ám saj-nos túl sokat akart, és egy vérengző torzszülöttekből álló csapat saját varázslatainak energiáját felhasználva kis híján végzett ve-le. Hosszú idő után épült fel annyira hogy újra tevékeny tagja le-hessen a szövetségnek.

A társaság dohártyáinak trénera **Édesanyád**, a kétakkordos. Tudósaink véleményével ellentétben állíthatjuk, hogy a torzszü-lötteknek igenis van művészi érzéke, hisz mi másnak tulajdonít-hatnánk ökelme tartósan 90 százaléknál feletti győzelmi arányát el-lenlük?!

Gwill, a félszemű egy nagyszerű tudós szövetség ex-vezetője, útkeresése végén megtalálta helyét a nagyvadak közt. ZÉ nyomdo-kain haladva egy egész csordát irányít varázslataival és kapaszko-dik egyre feljebb a hegyben.

Nyurga **Merlin**, a csapat szellemi triójának harmadik tagja ke-mény társ a vitákban. Célja a tökéletes fizikai védelem, melyhez – valljuk meg – azért még van mit fejlődni.

Sajnos nem mindenkinek adatik meg a teljes értékű élet. Remek példa erre **Sundéra**. Születésekor nem vízfejet vagy nyúlzájat, hanem rabruhákat mintázó tetoválást kapott az Ősöktől morbid humorukban. Tökkelütöttsége ellenére jelentős megbecsülésnek örvend kicsiny közösségünkben, hiszen fiatalságát meghazudtoló, gigantikus sav-sallerrel leckézteti meg ellenfeleit és (ugye, hogy nem normális?) igen kifejelett vétagokkal osztja az áldást, ha kell.

Ne feledkezzünk meg **Hydronról**, a hegy mester-tolvajáról. Micsoda? Még nem is hallottak róla? Ne csodálkozzanak, hiszen ő mindig árnyékban lopakodik, várva a megfelelő alkalmat, hogy megszabadítsa gyanútlanul bandukoló fajtársát bármitől, ami számára fontos. Ha esetleg a sötétségben megpillantanak egy vörösre lángoló szempárt, akkor jobban teszik, ha magukhoz szorítják legfeljettebb kincseiket!

Itten ejtenék szót a fekete bárányról, **New York City Boyról**. Első ránézésre visszazavarnánk a Rúvelbe anyatejet szopni ezt a tündéri arcú fiúcskát, ám mikor épp felerősödik a gondolat, hogy ezt közöljük vele, meggondoljuk magunkat. Valami furcsa érzés kerít hatalmába vele kapcsolatban. Miért nem merünk kötekedni ezzel a parányi kis jószággal? Hisz szemlátomást nincs egyebe, mint fejletlen kis csápjai és bőffentésnek is gyenge lehetete...

Maximilian Übertáp? Az meg ki? Tehetik fel a kérdést velőtrázó nevetésben törve ki. Ez jó! Nagyon jó! Ki az Übertáp! Hehehe! Hát a hegy legheirebb galetkije! Hogy kökler vagy valóban olyan rátermett, mint ahogy mondják? Ezt csak ellenfelei tudhatják. Ők viszont már nincsenek köztünk, hogy megosszák velünk tapasztalataikat... Az mindenesetre biztos, hogy mikor eddig bárki megpróbálta sárral dobálni, Übertáp átkaitól megtörve, farkát behúzza iszkolhatott vissza hitvány barlangjába, hogy átgondolja, miért is kelt fel aznap.

Erрту, egy démonherceg fiaként mutatkozott be első találkozásunkkor, s ezen állításnak némi alapot ad felettebb agresszív külseje, használhatatlan csüngő szárnyai. Meggyőződése, hogy egy másik létsíkról üldöztek a mi hegyünkbe, és néha ajzószerektől mámoros állapotban arról motyog, hogy hamarosan átveszi a hatalmat a galetki faj felett, addigis elvegyül a „csürhében”. Valószínűleg félrebeszél ilyenkor, de azért rajta tartjuk a szemünket.

Dark Valek, a másik lóditó, de hű bajtársunk. Jégkék szeme, hosszú haja, penge vonásai emlékeztetnek a Palotákat díszítő freskókon látható kípustult faj, az elfek képviselőire. Szerintem ez csak véletlen, hisz a legendák szerint ez a nép jószágáról, könyörületeségéről volt híres, míg Valek jellemzően ennek pont ellentéte: mocskos, alattomos mágus-harcos, a galetkik szégyene. Éppen ezért van életfogytig tartó helye köztünk.

Meg kell emlékeznünk kedves barátunkról, ki immár a szellemek honában lakozik. **Nero Rex** bátor harcós és nem kevésbé hű barát volt, emléke örökkön élni fog bennünk.

Természetesen szüntelenül kutatunk féltestvéreink után, ezért gyakori vendég a szövetségi barlangban egy-egy bejutni áhítozó galetki. A próbálkozók többsége csak impotens szájhős. A maradék, kellően vérszomjas, és alvilági érdeklettséggel rendelkező je-

lentkező sajnos csak a legtrikább esetben részese a nemesi Protolisk Vérvonalnak. Mi töretlen lelkesedéssel hallgatunk meg minden érdeklődőt, akiknek bekerüléséről a 7 tagú Protolisk Tanács dönt, általában elutasítván.

Ggót érces hangja (amit nem is olyan régen, kicsit költőien és nagyon jóindulatúan, tisztán csengőként említettünk) lassan elhalt, a visszhangja még néhány pillanatig ide-oda vándorolt a teremben, de az is szép lassan elszórt. A hallgatóság csöndben emésztette magában a hallottakat, illetve kíváncsian pillantottak a Császári Szószólóra. Az rövid hallgatás után – ami Ggót számára inkább a végtelen csöndnek tűnt – végre megszólt:

– Köszönjük az őszinte beszámoló! Döntésünket időben megfogod tudni, ha szükségesnek ítéljük. Most azonban távoznod kell!

A „Hadisten” aprót bólintott, majd büszkén lépdelt a csarnokból kivezető egyetlen kijárat felé. Sikertől olyan fenségesen mozognia, mintha ő lenne a Császár, és az itt összegyűltek pedig az alattvalói. Már emléke sem volt a csarnok közepén remegő kocsonyának. Miközben megállíthatatlanul masírozott a kijárat felé, magában elkezdett morfondírozni azon, hogy vajon miért is rendelték ide, és egyáltalán milyen döntést befolyásolhatnak az elhangzottak. Egyre inkább elmerült gondolatai közt, észre se vette a halk mormogást maga körül. Már majdnem elérte a kijáratot, amikor környezete kezdett elhomályosodni körülötte. Először csak az apró részleteket vesztette el, végül már csak összemosódó színeket látott, majd tudatát és testi valóját elnyelte a fekete örvény.

Telepatikus üzenetek töltötték meg a barlangot, keresztül-kasul átjárva az asztrális teret. Hamar kialakult a két álláspont, majd egy nap és egy éjjel elmúltával sikerült az érveket szembeállítva nevezőre jutniuk a feleknek.

– A döntés megszületett! – hasított a csöndbe a Császári Szószóló hangja. – Köszönöm, hogy eljöttök, és sikerült viszonylag egyértelmű elhatározásra jutni. Most már csak azt kell kitalálnunk, hogy milyen új kihívás elé állítsuk a Hercegeket, mert úgy tűnik, hogy az eddigi Legendás szörnyek felbértele, illetve kitevésztése egyszerűen csak pénzparálás, nem jelentenek kihívást számukra.

– Nekem lenne egy-két ötletem... – hallatszott az egyik főtanácsadó szájából. – Mi lenne, ha a Tak...

Ez azonban már a jövő zenéje.

– Kelj már föl, te lusta orgling disznó, fürtelemférgék szégyene! – süvöltötte vörösödő arccal Kalinah, a Fogak szintjének kocsmárosa, miközben, pusztán a nyomaték végett, hatalmasakat rúgott az előtte hentergő Ggótba. – Záróra! Ébredj már, te részeges Hadszégén! – mondta immáron teljesen lemondó hangon, majd egy végsőt rúgott az előtte heverő tohonya testbe. Halk nyöszörgés volt a válasz. Úgy tűnt, sikerült végre magához térítenie. – Záróra! Takarodj végre haza! – Újabb nyögés volt a válasz, majd pár perc múlva feltápászkodott a zöldbőrű galetki, és lassan hazatá-molygott.

Másnap délben Ggót rettenetes fejfájással ébredt. Szörnyű emlékek kavargtak az agyában. Császári Szószóló, valamilyen döntés, a Protolisk Hercegekről szóló beszámoló, végül pedig a kocsmá padlója. Fogalma sem volt arról, hogy valóban átélt homályos emlékeit, vagy csak a sok xorex-szívar hatására hallucinálta őket. Végül úgy döntött, hogy lényegtelen, hiszen élete újra kezd a régi kerékvágásba kerülni.

Sosem tudta meg, hogy mekkora szerencséje van neki és a Protolisk Hercegeknek. Arról sem volt fogalma, hogy a Császári Tanács véleménye szerint ők a legrátermettebb fiatalok a hegyben, és ha továbbra is sikeresek maradnak, akkor ők képzik majd az első felszíni expedíció magját. Ők végre elhozták az elvesztettnek tűnt reményt, hogy a galetkik nem fognak örökre a hegybe

zárva élni. Addig azonban rengeteg akadályt fognak a Hercegek elé (illetve a látszat fenntartása miatt mindenki más elé is) gördíteni a Császári szintről. Ha elbuknak, mégsem ők a kiválasztottak.

A Protolisk család erősebb, mint bármikor. Az ősi vérvonal ki-nemesítette a legtokéletesebb harcosokat. Már csak idő kérdése és a galetkik népe kiszabadul a hegyből, és az elfeledett Protolisk Istenek, több száz éonnyi várakozás után végre ismét átvehetik az uralmat Ghalla fölött.

És nem kérdéses, hogy kik lesznek evilági helytartóik...

(Megjegyzés: Ha szeretnél információt kapni a szövetségről, akkor írd a klood@axelero.hu emailcímre, ill. A Protolisk Induló letöltető honlapunkról (http://www.nexus.hu/protolisk/csak_18_éven_felülieknek!_átalakítás_alatt).

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

Néhány ügyes, leleményes és kitartó játékosnak már régebben sikerült megoldania a klánja által kitűzött szinte összes feladatot. Ideje volt tehát, hogy újabb klánküldetéseket agyaljunk ki számukra, illetve azok számára, akik a jövőben érkeznek majd el ideig. Sajnos most nem tudok nagytömegű újabb fejlesztésről beszámolni, mivel az utóbbi időben csak az újabb klánküldetések gyártása folyt, melyeknél fontos szempont volt, hogy sok újdonságot vigyen a klánok dolgába. Sok új típusú feladattal találkozhatunk majd tehát, és lényegesen kevesebben lesznek az eddigi sablonkalandok. Az Ősök Városában kilenc klán van, mindegyik 25 újabb klánküldetéssel gazdagodott. Ez összesen 225 küldetés, melyeknek nem csak kiöltése, de leprogramozása is nagyon sok időbe tel. Remélem azonban, hogy a munka nem volt hiábavaló, és nektek is tetszenek majd az új feladatok. Lesznek, amelyek a hegy újonnan feltűnt legendás lényeivel kapcsolatosak, lesznek, melyekhez igen gyakran kell látogatni az Ősök Csarnokát, és lesznek olyanok, melyek igencsak sok fejlődést okozhatnak majd a játékosoknak. Akad majd pár küldetés, melyet a kevésbé tápos játékosok tudnak majd könnyebben teljesíteni, az erős, kioptimalizált karakterek pedig csak lényegesen nehezebben. A küldetések teljesítésében szerepet kap majd az eddig még sehol nem látott holdlátó vérkutya, sok különleges, elfajzott szörny és maga a dukátkereskedő is.

A klánküldetéseket azért is célszerű minél aktívabban csinálni, mert magas rangnál minden klántag új képességeket is kaphat majd, melyek persze szintén folyamatosan egyre több és több tápot adnak, minél nagyobb a klánban betöltött rangja valakinek.

Persze az új klánküldetések készítése közben folyamatosan merültek fel az ötletek, melyeket remélem minél előbb

sikerül majd megvalósítani. Ezekről, és a hegy magasabb szintjein már megtalálható dolgokról egy kis ízelítő:

A közeljövőben várható majd végre egy remélhetőleg minden igényt kielégítő történelmi esemény, sok új, érdekes dolgot produkáló, az ősi, felszíni világból származó varázstárgy, melyeknek megszerzése persze nem lesz olyan egyszerű, mint az eddigieké, ráadásul megszerzésük után még a remete segítségére is szükségünk lesz, mielőtt használhatnánk őket.

A játék 11. szintjén szintén sok újdonsággal találkozhatok majd. Megjelennek az ún. elfajzott lények, például a 11. szinten megtalálható normál lény, a pöfetegfejű nyálka. Azonban néha, ha a szerencse, vagy szerencsétlenség úgy akarja, amikor egy galetki ilyen szörnyeteggel találkozik, annak elfajzott, hatalmasabb példányával, az elkorcsosult pöfetegfejű nyálkával találkozik majd. Az akadémián egy új szakértelem sajátható majd el, mely az öregítő és rothasztó hatások ellen véd. Ezen kívül pár egyéb kellemes, és persze kellemetlen meglepetés is éri majd a felköltözőket, melyeket nem akarok előre lelőni. Hamarosan úgyszólván felköltöznek az első galetkik, akikről nyilván futótűzként terjed majd a sok újdonság híre.

Az előző számban beharangozott beállítás forduló is már a megvalósulás végső fázisában van, azonban a klánküldetések miatt sajnos ez is csúszott egy kicsit. Mindazonáltal mire az újságot a kezetekbe veszitek, már lehet, hogy ez a fejlesztés is megvalósult...

Szeitz Gábor

Kalandok Földje

3. zóna

1.rész

Ismét üdvözlök mindenkit a szigeteken innen és túl! Olyan pletykákat hallottam itt a házam környékén, miszerint néhány kalandornak elnyerte a tetszését a Quistvach szigeti bemutatóm. Ugyan ritkán hiszek a pletykáknak, de ha csak egyetlen társamnak is megkönnyitem ezzel a dolgát, hát örül a szívem. Gondoltam megint felkerekedek és körbevezetek benneteket, immáron Katayonuson.

Először is leszögezném, hogy csak azon bátraknak ajánlom ezt a hatalmas szigetet, akik már Quistvachban is unják a banánt, meg a sárkányporontyokat, ugyanis ideát bizony nagyon kemény szörnyek is akadnak *[8-9-es rang alatt senkinek sem ajánlom]*. Az átjutás felettébb egyszerű: a már ismert módon, hajóval történik. Armington szigetén az északnyugati faluból Poylenből, míg a Quistvachon a jól ismert kikötőből.

A 3. ZÓNA VÁROSAI

Bármelyik zónából is indultunk, mindenképpen **Mutayba** fogunk érkezni, ez Katayonus kikötője. Aki a messzi fagyos Norlandra vágyik, innen mehet tovább hajóval, de ha csak arénázi szeretnétek, szintén itt tehetitek meg. A község további érdekessége a Démonölők Társaságának főhadiszállása, ahol egy küldetésort sóznak ránk. Csak úgy mellékesen jegyez-ném meg, hogy Mutay másik nevezetessége az én házikóm, ahol mindenkit szívesen látok egy csésze friss gyümölcsteárral! A sziget többi falvát postakocsikázással tudjuk megközelíteni, avagy az utat követve is eljuthatunk mindegyikbe, csak győ-zük kívánni, szép nagy távolságok vannak erre felé a lakott települések között.

Nézzük mondjuk a fővárost, **Katayt** ahova természetesen Songard teleport itala is gyorsan elröpít. A sziget szívében elhelyezkedő városban található a helytartói palota, a városháza, egy bolt *[20-as karizmával optimális]*, egy fogadó *[4 küldetéssel]*, az élet és a halál temploma *[szintén küldetésekkel]*, valamint a kaszinó. Funkciójukat tekintve megegyeznek Armingtoni társukéval.

A fővárostól nem messze északkeletnek haladva megtaláljuk **Ritay** falucskjáját, ahová a kasztok házai tömörültek *[4 kaszt küldetés]*. Van itt még egy érdekesség a mágustorony, ahová csak a mágus kaszt tagjai léphetnek be. Ők itt új varázslatokat tanulhatnak, amiből az erősítést mihamarabb magolja be mindenki, mert kötelező érvényű *[IQ-tól függően növeli varázslataink sebességét]*.

Ritaytól nyugatra, a part mentén haladva hamar belebotlunk a kicsi **Potayba**, ahol a fajok képviselői rendezkedtek be *[4 faji küldetés]*. Itt van még egy drágakőárus is, aki varázsgyöngyökkel, bűvös zafírokkal és mágikus rubinokkal kereskedik, de van két felettébb hasznos relikviája is, amit sajnos hihetetlen borsos áron ad csak el.

Innen délre a két folyó közt elterülő bozótoson és erdőségen átvágyva érkezhetünk meg **Quetayba**, feltéve, hogy a tudásodat akarod csiszolni, mivel itt van az akadémia. Természetesen még borsosabbak az árak, ellenben itt indítanak már negyedfokú kurzust és felkérnek egy kis fejtámaszra is. *[Meg lehet venni az összes képzettség 20. szintű oktatását, de a 25-öst már nem, valamint 4 küldetést kérnek egy remek övrt cserébe.]*

Még tovább haladva a part mentén délnek, már láthatjuk is az utolsó falut, **Litayt**. Itt található a közönyvtár, ahol újabb varázslatokat tanulhatunk *[az erópajzs IV. és a gyorsítás amely +1 támadás számot ad]*, valamint a Démonellenes Liga is itt székel. Ők szintén egy küldisorral várnak, amely érdekes hasonlóságot mutat a Démonölők kérésével.

Mit is mondtam, Litay az utolsó lakott település? Nos ez nem teljesen igaz... valójában van egy eldugott, **ösi város** a dzsungel legrejtettebb mélyén! Csak a legjobb nyomolvasók *[15-ös felderítéssel lehet a (30, 50)-es koordinátára lépni]* juthatnak el odáig, ott azonban meglepő módon él egy remete, aki egyáltalán nem meglepő módon mindjárt a nyakunkba varr egy újabb küldetésort. Található még itt egy csodakút is, ahova főlősleges aranyérméinket bedobálva minden kívánságunk valóra válhat... legalábbis részben. Kis szerencsével ugyanis különböző érdekességek is történhetnek velünk, melyek álta-

Kalandok Földje

lában múlandó előnyt nyújtanak [pl. 20 percig +12 védelem, +sebzés, +tulajdonság stb.], de ha igazán szerencsés csilagzat alatt születél, akkor akár még okosodhatsz is [nőhet bármely tulajdonságod permanensen 1-gyel]. Azt azért nem javaslom senkinek, hogy a fél életét és minden vagyonát ebbe a kútba fektesse, hiszen a szerencse forgandó, lehet hogy semmi eredménye nem lesz az egész hercehurcának.

Van még itt egy "lakott" vidék, mégpedig a délkeleten elhelyezkedő **Quyt szigete** [13-15-ös szintű úszás szükséges az átkeléshez a (47, 50)-es koordináta környékén], de semmiképpen sem mondanám, hogy a hétköznapi értelemben vett lakosság él itt, ugyanis démonok hordája lepte el a hajdanán békés földdarabot. Arról már nem is szólva, hogy minden megtett lépésért vérrrel és verítékkal kell megküzdeni, mivel a démonok már teljesen megrontották a hely auráját [minden mozgáskor kb. 5 ÉP-t sebződsz, védekezni nem lehet ellene].

A SZÖRNYBARLANGOK

Ha már bejártatok a fontos településeket és felvettétek a küldetéseket, akkor akadhat olyan helyzet, hogy különböző szörnybarlangokba visz az utunk. Nézzük szépen sorban ezeket:

Van itt elkaldid szentély, quwarg ikerboly, krokaun képződmény, kisebb tengeri barlang, ogresql és raptill erőd, ezek mind megegyeznek az armingtoni és quistvachi társaikkal, azonban az újdonságok közé tartozik például a **mágikus hasadék**, ahol különböző dimionok keserítik meg életünket. Óva intenek mindenkit ezektől a helyektől, mert bizony nagyon kemény csaták várhatják a felkészületleneket [10-es rang minimum]. A dimion rém és az elit dimion rém félelem aurája, a dimion és az elit dimion fertelmes büze [hányás után 40% jóllakottságra esel], valamint az utóbbi savtámadása és kőbőr robbantása még csak a kisebbik baj, hiszen csúnya sebeket is tudnak ejteni. Dimről, a neves főszörnyről még én is csak legendákat hallottam.

Ennél valamivel könnyebb dolgunk lesz a **fekete erődökben**, ahol mindenféle bandita, útonálló, rabló és hasonló várja hogy miszlikbe aprítsuk őket. Valamirevaló ellenfél csak a főszörny: a feketemaszkos főnök és Lasvator, a keresztapa. Utóbbinál mindig van valami érdekesség, hol egy varázsgöngy, hol egy bűvös zafír, vagy egy kék esetleg zöld kristály

[kék: +10 kritikus ütés időre, zöld: +10 tuskés bőr időre]. Az erődök kincseldőkjében találhatjuk az anduriai jogar és korona darabkát. Erről majd később.

A sziget az északnyugati csücskében található egy kis kiterjedésű hőmező. Itt két **jégbarlangban**, az aranyos és barátságos fókákon túl rendkívül barátságosan és modortalan sarki orkok vertek tanyát [a sarki orkmágus kevés kőbőrral rendelkezik, a jéggölem pedig szép nagyokat tud sebezni], akik különböző mágikus jégcuccokat bitorolnak. A leginkább figyelemre méltó a jéggyűrű [+2 jég- és mágiaimmunitás, +2 védelem], valamint Grimokot, a jégkirályt elhamvasztva, levehetjük nyakából a jégláncát [+5 védelem, +2 jégimmunitás, +2 minden tulajdonságra]. Találhatunk még jégisakot, -páncélt, -buzogányt, -lándzsát és -kardot. Az utóbbi három fegyverből kell a fagyódásnak 3-3 db-ot vinni emléklül.

Van még a dombokon és hegyekben elvéve egy-egy **sasfészek**, ahol mindenféle durva sasból keresztetett mutáns vár ránk, ha egyáltalán fel tudunk mászni [10-es mászás szükséges]. A vandál sas néha szétvandálkodikja egy-egy tárgyunkat, jobb mihamarabb leütni, vagy kőbőrral felvértezve nekiesni, esetleg jól lebenítani [minden mágusnak erősen ajánlom a bénítás varázslatot, amit az armingtoni könyvtárban lehet megtanulni!]. A sasmágus mágikus csöndet varázsol, ami ha bejön, akkor varázslattal sose öljük meg, ráadásul előszeretettel törli le rólunk kedvenc áldásainkat. Ugyanezt teszi a sasmeister is, vele is jobb vigyázni. A helyi főszörnyet Arwuinnak hívják, különös ismertetőjele, hogy alig lehet ütőfegyverrel sebezni, antimágikus aurával indít, iszonyatosakat tud sebezni, letöri a rajtunk lévő védómágiánkat, és hogy mindez ne legyen elég, olykor kiszívja a random mágikus tárgyainkból az energiát [pl. jég +6-os durmit töréből +5-öst csinál].

A démonszigeten találhatunk még **démonfészkeket**. Az itteni főszörny a Glimmon, szintén csak a legendákból ismerem. Ezen a vidéken még nem jártam, talán majd legközelebb már többet tudok mondani erről is.

A LABIRINTUSOK

Katayonus labirintusai 50%-ban megegyeznek a Quistvach szigetiekkel [25035-25054-es számmal ellátottakban ork, kígyó és elementál található, 25055-től élőholtak], azonban a másik felét rendkívül erős élőholt banda szállta meg. Csak a jó

Kalandok Földje

taplált lovagoknak ajánlom, de meg persze azoknak, akik már igazán erősnek érzik magukat [*min. 12-es rang*]. Az ellenfelek közül a leggyengébb a sötét lidérc és az animált zombi, ezt azonban nemigen fogja a tűz. Vigyázzunk a fejnélküli gladiátorral, mert ugyan esztelen a srác, de istentelen nagy maflást tud adni. A páncélos éjlovag minden ütése csökkenti az amúgy is gyenge védelmünket, míg az örült vérmágusnak már a neve is veszélyes! Hú is hozzá, hiszen örületbe próbál minket kergetni [*1 tulajdonságpontunkat áttesz egy másikra, természetesen általában veszünk a biznisszel*], ráadásul sötét lidérceket idézget, nehogy jól érezzük magunkat. A hosszúkarú vérdenevért ha lehet kerüljük el messzire, mivel érintése sokkhatást okoz, ami miatt egy ideig nehezebben gyógyulnak sebeink. A főszörnyek azonban kárpótolnak a nehézségekért, mindegyikük érdekes kincseket rejteget. Az ében vámpírvadásznak mind a töre [*vámpírizáció, balkezes jó sebzésű szűrő, +4 gyógyítás*], a lándzsája [*közepes sebzés, de +10 kritikus ütés*], de leginkább a ládikója használható [*+5 felderítés, kincskeresés, csapdakeresés*]. A kővér vámpírherceg mellénye [*+10 védelem, +3 ÉP regen, +3 vastag bőr, -20% éhség csökkenés*] és gyűrűje [*+4 auraészlelés, szívvosság, karizma, -20% éhség csökkenés*] is hasznos jószág, de igazából a koporsókirály kincse a lényeg! A védőök és a királykoszoru nem sokat ér, de nekünk nem is ez kell, hanem a legritkább kincse, a csontamuletire fáj a fogunk [*+3 mágia, +10 kritikus csapás*]. Ezért az amulettért tegyetek meg mindent! Mágusoknak kötelező, de azoknak is jól jön, akik rendszeresen használnak sebző varázslatokat.

Megemlíteném még az ork labirintusok két érdekes tárgyát, a Grumarg fület, melyre felgathatsz még egy fülbevalót, ha van legalább egy ilyen a tarsolyodban, valamint a cserzett mokszi [*-15% mozgási energia, tehát olcsóbban lépkedsz*]. Ez utóbbit igazából csak a kőbőrrel rendelkezők tudják kihasználni, illetve azok, akik a magas védelmük miatt csak nagyon ritkán sebződnek, mivel hamar szétesik sajnos.

A HELYI FAUNA

A kevésbé tapasztaltabbak [*8-9. rangig*] leginkább a már jól ismert sárkányporontyokkal találkozhatnak, de ezeket hamar leváltja a különböző goblinok és koboldok erősebb nemzedéke. A goblin felderítő elég jól bírja a mágiát, a lopakodó pedig rendki-

vül bosszantó módon néhány pofon kiosztása után egyszerűen felveszi a nyúlicipót (emellett nem átalja rombolni a mágusok kőbőrét). A nagyobb mutáns kobold szeret mérgezni, míg enél is erősebb testvére a kobold bajnok mágikus zavarása és mágiaimunitása kegyetlenül megnehezíti a szellemi munkások életét. Későbbiekben megjelennek a sárkányporontyok nagyobb kiadása, a sárkánybébik. Ezek természetesen a lehetőségekhez képest még ellenállóbbak a mágiával szemben. Általában igaz az, hogy a mágusok kössék fel a sosempiszkolódó varázssalsójukat, mert ide már nem elég a szokásos mágia skaktudás, használni kell a varázslat erősítését, jól kell tudni koncentrálni és javallott a mágiaerősítés ismereteinek magasfokú elsajátítása is. Akik a testi erejükből szerzik a kényerüket, azoknak továbbra is „csak” egy dolgom van, minél brutálisabbakat üssenek-szúrjanak vagy vágjanak. Azt javaslom azonban nekik is, hogy ideje nekilátni a mágikus tanoknak, mert könnyen előfordulhat, hogy szükség lesz egy-egy jól elhelyezett tűzlabdára, vagy hevítésre, a szokásos védőmágiákról nem is szólva. Nekik azonban nemigen kell más mágikus ismeretekkel foglalkozniuk, csak a mágiával.

Most látom, hogy időm lejárt, de ígérem legközelebb részletesen beszámolok a küldetésekről és az összes többről. Addig is erősödjete és okosodjatok [*nameg sokasodjatok, hiszen minél többen játszunk, annál jobb és nagyobb közösség tud kialakulni*]. Sok jó barát találtam én is, akikkel a márciusi számban említett levelezési listán és főleg a *mirc-es csatornán* ismerkedtem meg. Nagyon jó társaság jött össze, jókat beszélgetünk, csereberélünk, remekül szórakozunk, olykor a *JV*-vel (Macival) alkudozunk és osztjuk meg a tapasztalatainkat és bánatunkat, az irdatlan mennyiségű információról már nem is szólva! Ha van időd csatlakozz Te is, hidd el megéri! Még egyszer az e-mail elérhetőség: kf@beholder.hu, valamint a lényeg a *mirc*: irc.tolna.net, vagy irc.datatrans.hu szerveren a #kf csatornán!].

További jó kalandozást kívánok: Cyron Achenar

[Tihanyi Zoltán]

A Teremtés 1238. esztendejének 110. napja... a pihenés órájának vége!

Kalandok Földje

XIX. TF, ŐV ÉS HKK TALÁLKOZÓ

TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XIX. TF, ŐV és HKK találkozót rendez 2003. június 14-én, a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

XIX. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezésre kerül a XIX. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden, a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkeresnek és tájékoztatnak a pontos részletekről.

VII. TERON HEGYI OLIMPIA

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

XIX. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

Csataszimulátor

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

VII. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyereménnyel.

Árverés

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

Találkozók

Élőben találkozhatasz játékosársaiddal és a játékvezetővel.

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

113 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2003. május

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

TIHOR MIKLÓS:

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.

SHERAN ÓVÓ KEZE (298. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 7

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A fizikai támadások 20%-kal kevesebb sebzést okoznak.

Enciklopédia: Az Élet, Sheran hatalmának e kezelhető bizonyítéka az egész világon jelen van, megtalálható a legkisebb zugban és a végtelen levegőben és vizekben egyaránt. Minden lény léte más lények százaitól függ, és pusztulása százak pusztulását okozhatja. Amikor egy faj értelemre ébred nagymértékben eltávolodik a Természet rendjétől, a saját tudata által megfogalmazott tökéletlen értékrendek, önző vágyak, szélsőséges érzelmek rabjává válik. Az egyedek túlélése ekkor már nem függ annyira a természethez fűződő kapcsolattól, ezért botorul azt hiszik, uralhatják azt. Az önzés hosszú távon az egész élet, így saját magunk elpusztításához vezethet. (Honnan lettek volna hívei a hatalomvágyba beleőrült Dornodonnak a sok milliárd élet árán elért apoteózis után, ha a Földanya hatalma nem óvja meg ezt a kis földdarabot a pusztulástól?) Azok, akik felismerik az így keletkezett diszharmóniát, Sheran híveivé szegődve tudatuk és testük energiáit a ter-

mészet védelmére, az okozott károk enyhítésére és Istennőjük tanainak terjesztésére fordítják. Következetesen járva ezt az utat az Északi Druida Szövetség tagjai ismét közel kerültek az anyatermészethez, elnyerve az Istennő kegyét. A jelen levő parányi és hatalmas élőlények érzik az értük küzdő druida szenvedését, és a Sheran nyitotta életerőcsatornákon keresztül átvállalva a fájdalmat igyekeznek enyhíteni azt. Értelem hiányában nem ismerik fel, hogy ebbe bele is pusztulhatnak, így a Druida csak a fájdalom egy részét engedi átáramlani, hiszen egyetlen életet sem szabad veszélybe sodorni. Köszönjük Istennőnk, áldassék óvó gondoskodásod, és tégy rá minket méltóvá a jövőben is!

Visszasüllyedve a számok rideg világába: Sheran óvó keze a téged érő fegyveres (távfegyver és közelharci) támadások sebzésének ötödét (felfelé kerekítve) felfogja minden csatában, de legalább egy pontnyit minden sikeres támadás sebez. A képesség használata automatikus.

Megjegyzés: Sok hozzáfűznivalóm nincs...

KÖBŐR (299. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 7

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A fizikai támadások 20%-kal kevesebb sebést okoznak.

Enciklopédia: Részlet a tudás Gránittábláiról: „Asylum városa alatt egy hatalmas és ősi templom rejtőzik a föld mélyén, melyet rendezett sorokban sorakozó hősök kőszobrai őriznek, akik veszély esetén életre kelnek és megmentik a várost, hisz büszke harcos lelkek mind.” – mesélik a legendát fiaiknak az öregek, de az ifjak felnőve már nem hisznek a „tündérmesékben”, legtöbbször csak öreg korukra szereznek annyi bölcsességet, hogy az igazságot jobban megérezzék és meglássák. Akkor már élvezettel mesélik ők is fiaiknak a történeteket, amelyben hatalmas veszedelmekkel harcol a kőhadsereg...

Újabban ismét láttak itt-ott harcos papokat, akik az „izzó magmából előtörő gránit monolit” szimbólumot viselik, és olyanok, akár egy kőszobor. Tudatuk egyesítése adott új életet egy legendás árnyékharcosnak, mely feladatra maga Tharr választotta ki őket. A földmágikus és tudati rituálé, testet, formát és új életet adott a kifinomult léleknek, de hatással volt rájuk is – kőpor rakódott bőrükre és olvadt össze vele, lényük mind jobban átitatódott a földelmi sík esszenciájával és sorra fedezték fel a földmágia misztériumait, törvényszerűségeit, mind jobban megismerték a földelmet, s testük is lassan átlényegült – kőszőrű testük szinte legyőzhetetlenné teszi őket harcban. Az őket támadó fegyverek sokszor porrá törnek rajtuk, de mégis legnagyobb erejük hitük és akaratuk... Az istenek óvják azt, aki a földelem és a harc misztériumai ellen vétenek!

Megjegyzés: Imádom azokat a KT képesség enciklopédiákat, amelyek egy szót nem mondanak arról, valóban mit is csinálnak... Szerencsére azért sikerült végül kiderítenem, ez teljesen ugyanaz, mint Sheran óvó keze (ld. az előbb).

DRUIDA ÁLDÁS (300. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 1 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Egy növényt megvéd a pusztítástól.

Enciklopédia: Végre elérkezett az idő, hogy igaz druidaként tegyél valamit az ezer sebtől vérző természetért! Sheranba vetett hitünk és közösségünk erejének köszönhetően most már te is használhatod a Duida Áldást! Egy általad kiválasztott növényre (mezőre) ráolvasva a druidák mindezidáig titkos igéit (az EK 300 parancssal),

fél játékévig biztos lehetsz abban, hogy azt senki sem pusztíthatja el. Sőt! Az áldás bizonyos védelemmel is felruhazza az eddig védtelen növényt, mert aki aljas szándékkal fegyvert emel rá, arra lesújt Sheran haragja egy pusztító villám képében, jelezve ezzel, hogy a Földanya védelmét élvezzi. Az áldás 1 TU és 10 TVP felhasználásával olvasható egy növényre.

KT társaiddal a HIR 83 <x> <y> parancssal tudathatod (1 TU árán), mely mezőt áldottad meg.
Megjegyzés: Eredeti, szerepjátékos, hiánypótló KT képesség, nagyon tetszik!

VÉRDÍJ (301. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A KT tagok aranyat kapnak minden leölt quwarg után.

Enciklopédia: Kihasználva a kasztoplanáris csatornák adta lehetőségeket, a Vasalt Bunkók képesek arra, hogy kapcsolatba lépjenek az Alanorban székelő Quwarg Inváziót Figyelő és Elhárító Szolgálattal, amely hivatal vérdíjat fizet minden egyes elpusztított quwarg után. A kasztoplanáris kapcsolat alapján, a hivatal képes észlelni a KT minden egyes tagjának örömujjongását amikor az végzett egy undorító quwarg lényvel és ezáltal regisztrálni ezen győzelmeket, valamint számolni a tagoknak ezek után járó vérdíjat.

A vérdíj minden egyes quwarg után 1 arany, illetve a nagyobb quwarg szörnyeknél a szörny szintjének 1,5-szeresével megegyező aranyösszeg. Ezen összeget minden forduló végén a hivatal egy képviselője juttatja el a taghoz készpénz formájában. Az egy fordulóban megszerzett arany összeg nem haladhatja meg a szinted 10-szeresét.

Megjegyzés: Jópofa, eredeti képesség. Azt hiszem, a quwarg invázió alatt még pénzt is lehetett vele keresni...

FEGYVERMESTER (302. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: 2 TU, 50 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A fegyvermester „házhoz” jön, és fizetni sem kell neki.

Enciklopédia: Már annyit jártál a fegyvermesterhez tanulni, hogy szinte látod lelki szereid előtt,

ahogy a különböző fortélyokat magyarázza. Miközben ezen morfondírozol, döbbenetes felfedezést teszel. Rájössz, hogy a közös tudat elég erős ahhoz, hogy materializáljon egy fegyvermestert, aki azután elmondja, mitől fejlődhet valamelyik fegyveres szakértelmed, amikor elakadsz a fejlődésben (azaz becsillagozódi). Ráadásul mivel ez a fegyvermester pusztán csak a közös tudat tudati erejének egy kivetülése, nem kér pénzt az oktatásért, és bárhol előhívható, akár egy sivatag közepén is. A tudást pedig, amit átad, a kasztoplanáris térből veszi. Vége hát a drága iskolába járásnak, az oktatás házhoz jön, ráadásul ingyen. Mindehhez az EK 302 <fegyverszakértelem száma> parancsot kell kiadni 2 TU-ért és 50 TVP-ért. A 2. paraméter leírását ld. a fegyvermesternél.

Megjegyzés: Mit mondjak? Ez ám a lusta KT! Még a fegyvermesterig sem képesek elgyalogolni vagy elteleportálni?

A HALÁL CSÓKJA (303. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 7

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A fizikai támadások 20%-kal kevesebb sebzést okoznak.

Enciklopédia: Álmodban hatalmas csata dúl. Őrjögő tömeg kavarog, hullámszik végtelen tengerként. Hangyszőnyegük csak néhány helyen gyűrődik meg – az ár mintha sziklaszirten törne meg, magányos alakok vágnak rendet. Halálos pontosságú, kiszámított mozdulataikon nyoma sincs a körülöttük dúló örületnek. Vált a kép – akit most látsz, még e sziklák között is különleges. Egy villanás – egy halál. Mintha érezné honnan jön a következő csapás, mire célba érne, már csak a levegőt hasítja. Hirtelen egy nyílveszű csapódik mellébe. Érzed, harcának már vége. Féltérdre omlik. Aztán egy villanás...

A mellkasodba hasító fájdalom felriaszt álmodból, döbbenet nézel a körülötted álló alakokra, és a kardra, melyet az imént szúrtak át rajtad. Rettegést látsz rajtuk, a rád záporozó csapások már-már visszataszítanak a két világ közti mezsgyére. Szemeid mintha az álmodat látnák továbbra is...

– Bal kezében a nyíl, vesszejéről fekete cseppek hullanak alá. – Sebed zárulni kezd, kivette magából a pengét. – Jobb kezében a kard, pengéjén vörös patak, az óvatlan támadó vére, ki könnyű

prédának vélte a térdeplőt. – Támadóid egy távolabb álló alak felé hátrálnak. Félelmük szinte tapintható. – A sápadt alak futva indul az íjász felé, kardja darázs-ként zsongia körül, csipése nyomán halál fakad. Már nem vigyáz annyira, mire odaér – két szívdobbanás – a megdöbbszent íjász két újabb vesszőt repít belé. Ám ez, mint a kardvágások is, csak lelassítják, megállásra nem bírhatják. – Próbálnak feltartani, de csak újabb sebeket okoznak, hogy aztán bábuként dőljenek el. – Az íjász tágira mered szemmel hanyatlik alá... – Elérsz a vezetőjükhöz, a köpenybe burkolózott alak szinte beleolvad az éjszaka sötétjébe, az éjbelató szemeid is csak homályos foltként érzékelik. Rávetnéd magad, hogy a támadás miatt méltóképp büntesd meg... Nem mozdul, nem védekezik. Egy pillanatra egybeforr tekintetetek, mozdulatod megakad, karod bénultan hanyatlik alá. A Herceg az!

– Örömmel látom, hogy véred nem hígult fel a hosszú várakozás alatt – mondja. Mint azt magad is tapasztaltad, a sebeid maguktól gyógyulni kezdtek – a történetek hatására –, majd nyom nélkül el is tűntek. Felébredt benned a régi tudás, az újabb jel, hogy fajtánkhöz tartozol. Mindaddig míg a két világ közt létezőnk, e tudás fennmarad: mostantól bámilyen sérülés is éri a testedet, azonnal megindul a regeneráció (de a sérülés nem gyógyul be teljesen). Elmosolyodik.

– Sem éltünk, sem halálunkat nem kapjuk könnyen. Egy valaha élt költő szavaival fogalmazva létünk credoja ez: Minden csepp vér, melyet gyűlölettel telve fordítasz ellenem – áldozatként jut el a Sötét Hatalmakhoz. Így sosem győzhetsz le; én az Ő gyermekük vagyok. – Gondolom megéheztél – vált témát. – Jer hát, ma mindenki az én vendégem... – kacag fel és széles gesztussal köröd teríti köpenyét...

Megjegyzés: Pontosan ugyanaz, mint a kőbőr-nél.

A HALÁL, A TŰZ ÉS A KÁOSZ ANGYALA (304. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: 5 TU, 20 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: +védekezés és +támadás az EF-elés függvényében, max. +4/+4.

Enciklopédia: Csak kis híja volt, hogy nem kapott el az a fránya Védőnővér. A múltkor is épp-

hogy megúszad az összecsapást azzal a trikornison lovagló kalandozóval. Miközben ezen morfondírozol, eszedbe jutnak a Tekercsek. Mintha a legutóbb olvastál volna egy fekete angyalról, aki a sötétség papját segítette. Gyorsan előveszed a Tekercseket és olvasni kezded őket. Lassan rájössz, hogy hogyan idézheted meg a Halál, a Tűz és a Káosz Angyalát. Az idéző litánia nagyon fájdalmas, energiaigényes és hosszadalmas. Az idéző vérkör felrajzolása 20 ÉP-be kerül, maga a procedúra 5 TU-t igényel. Ez az egész „20 TVP alatt” zajlik le. Ám ez még csak a kezdet, az Angyalt ugyanis táplálni kell és mivel nem evilági lény, csak a véred szolgálhat erre a célra. Valamint feltétel még az, hogy az idézésnél legyen a birtokodban Sötét Tekercs. Az Angyal viszont örökké veled marad és segít a jó elleni harcban (is).

(Amíg veled van, minden, az éppen aktuális képességbe befeljesztett 5 tudatpont után kapsz +1 támadást és +1 védekezést. Maximális határfokát +4/+4-nél éri el, azaz 20 befeljesztett tudatpont után.)

Most pedig menj, harcolj a szent cél érdekében és erősítsd Tudatunk...

Megjegyzés: A 9 pontos közösség erejével szemben, ami sebzést és támadást ad, ez csak 6 pontos lett – ennek oka, hogy +4 védekezés jóval kevesebbet ér, mint +4 sebzés.

A LOPÁS GYÜMÖLCSE (305. TUDATI KÉPESÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A lopásra költött TVP egyúttal a szerencsét is TF-elni.

Enciklopédia: Ahhh... Lélegzel fel. Az utolsó apró elem is belekerült az új, nagyszabású Árnyemő tudati fejlesztésbe. Érzed, ahogy ereidben pezsegni kezd a vér, végtagjaid kissé elzsibbadnak, majd hirtelen minden kitisztul előtéd és tudatosul új képességetek!

Eddigi lopásaid során is gyakran érezted, hogy amikor elcsentél valamit (vagy esetleg nem sikerült volna a lopás kísérleted...) a megkönnyebbuléstől szinte kiugrottál a bőrből. Most már tudod, hogy ilyenkor pozitív energiák szabadultak fel benned. Mostantól ezt a nyers energiát képes vagy fókuszálni, és hasznos célra fordítani. Egy apró kasztoplanális csatornát létrehoz-

va, a spontán mentális kitöréseidet elnyelve, az eddig elvesztett energiáidat ezentúl vissza tudod csatolni a tudatodba és hasznosítani ott. (Ez játéktechnikailag annyit jelent, hogy ezentúl minden lopásra költött TVP a szerencsédet fejleszti. A képesség mellékhatásaként ezentúl a lopás szakértelmedtől függetlenül mindig 5 TVP lesz egy lopás kísérlet. Ez egy permanens képesség, használata automatikus.) „Még több teli erszényt!”

LOTTÓÜGYNÖK (306. TUDATI KÉPESÉG)

Pontérték: 4

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A játékosok automatikusan lottóznak.

Enciklopédia: Sajnos elég szerény volt a lottójáték – ennek, a Fairlightnak oly kedves szórakozásnak – sikere a fősvény kalandozók között. Ezért Fairlight igaz hitének ghallai hírnökei újabb reklámkampányba kezdtek. A játék öröme nem tagadhatjuk meg egyetlen kalandozótársunktól sem. Sőt – a kényelmük érdekében –, most már egy lépést sem kell tenniük, hiszen a szerencse házhoz jön. A lottóügynökök minden olyan kalandozót megkeresnek a pihenésük kezdetén, aki rendelkezik némi zsebpénzzel és mostanában nem lottózott. Készségesen felvilágosítanak mindenkit a játék részleteiről, s vázolják a meggazdagodás eme olcsó és egyszerű módját. Hogyan is lehetne egy ilyen meggyőző ajánlatot visszautasítani...

Magyarázat: Ha valamely játékos bankszámláján a forduló végén van legalább 610 arany (és abban a fordulójában nem lottózott), akkor automatikusan kiadásra kerül egy LOT parancs.

A megtett számok véletlenszerűek, de megjelennek a fordulóban. A játékost a program figyelmezteti a levonásra. Minden más azonos a sima lottó parancssal. Emlékeztető: a KT tagjai közül csak azok részesednek a lottó jövedelméből, akik befizették a tagi betétet.

Megjegyzés: Emlékeim szerint ez a KT képesség nem örvendett túl nagy népszerűségnek. Annak idején, amikor a banki kamatokat visszavettem, némi kompenzációként beraktam, hogy a fenti lottózásért ne a játékos fizessen, hanem a Fairlight bank. Ezzel a káposzta is megmaradt (a képesség nem vesztett erejéből), de a kecske is jólakott (a játékosok nem panaszkozhatnak amiatt, hogy szívhatja őket a képesség).

KALANDOZÓ KALAUZ

Ryuku invázió

MIRŐL IS VAN SZÓ?

Ez az „invázió” tulajdonképpen nem a szokásos értelemben vett történelmi esemény, mint pl. a quwarg rajzás, inkább egy fejlesztés összefoglaló neve. Maga az elnevezés a ryuku szörnyek enciklopédiájából ered. A történet szerint egy távoli földrész is átvészelte a világegést, ahonnan hódító seregek érkeztek a Túlélők Földjére, méghozzá az átúszásra készülő nagy irigységére hajókon. Itt jövünk a képbe mi, okos, erős és bátor (mondjuk ez utóbbiak inkább csak rám vonatkoznak) kalandozók, akiknek nem kis nehézségek árán kell megakadályoznunk szeretett vidékünk előzőnlését, miközben még tápolhatunk is egy jóízút. Ennek keretében rengeteg újdonság, tárgy és szörny került be a játékba, elsősorban a nyugati területeken, alacsonyabb szintű karakterek részére, de a csatorna keleti oldalán járók is részesültek az események áldásos hatásaiból.

SZÖRNYEK, ÉS AMI NÁLUK TALÁLHATÓ

Az új szörnyekkel bárki találkozhat a pusztában kóborolva, tehát nincsenek területhez kötve az előfordulások, csak olyan értelemben, hogy a szintednek megfelelő erősségűek jönnek. Némelyiknek fészeke is akad, de ha a megfelelő tereptípuson táborozol, akár keresheted is őket, ha már a mesés kincsek reményétől feltűzel úgyse tudnál aludni. A harci adataikkal nem foglalkoznék, azok egy korábbi számban részletesen megjelentek, csak azt jegyzem le, ha valami érdekeset tud az illető.

Közös tulajdonságuk, hogy mindegyiknél találhatóak tárgyak, némelyiknél többfajta is. Ezeket a tárgyakat az alábbi két csoportra lehet osztani:

Komponensek: az adott lénynél állandóan fellelhetőek (természetesen csak azok elhalálózása után), a szokásos „felhasználva a kőkest, szereztél 1...” típusú szövegek kíséretében. Általában kevésbé értékesek, de jobb cuccok összerakásához felhasználhatóak, ezen felül a cirkuszi banya az utálatos küldetésében előszeretettel kér ilyeneket.

Kincsek: újfajta tárgytípus, a ryukukkal jelent meg. Csak bizonyos százalékos eséllyel találhatóak

meg, az „Alaposan átvizsgálod a tetemet. Nemhiába, alkalmas tápszereket találsz!” jellegű szövegek mellett. A találási esély ugyan némileg növelhető smaragd karkötő vagy a cirkuszban nyerhető szirének köpenye viselésével, mégis inkább szerencse kell egy-egy ritka kincs kinyeréséhez. Általában értékesek, gyakori köztük a nem átadható, ezeket szerencsére ellopni sem lehet.

Most pedig következnek a szörnyek felsorolása, hozzájuk rendelve a náluk fellelhető, néha eléggé gyanús eredetű illetve állagú dolgokkal.

Ork sámán (#345): ezeknek a botcsinálta mágusoknak egyetlen kincsük a sámán erszény (#650), ami nem átadható.

Szürke rinocérosz (#346): ha túlélted a találkózást ezzel a nagytestű vaddal (ő viszont nem), néha találhatsz nála rinóbórt (#651).

Varkaudar kósza (#347): heves természetvédő barátunk egy új varázslatot lő, melynek neve rovarfelhő, és megszerezni eddig csak neki sikerült (meg a troll ritualistának), játékosoknak egyelőre hozzáférhetetlen. A varázslat minden harci kör végén sebez, és egyetlen védekezés létezik ellene: minél előbb leverni a használóját. Kincse a varkaudar tekercs (#653), ami nem átadható.

Khór darázs (#348): darázsszárny (#652), ritkábban darázsfarok (#654) nyerhető ki belőle, előbbi felhasználhatósága nem ismert. Csapése mérgező.

Liumbe (#349): növény létére elég jól meg tudja védeni magát, többek között mérgező lehetett kell leküzdenie annak, aki hajtását (#655), esetleg kincsét, a liumbe bimbót (#655) akarja megszerezni.

Északi aurach (#350): ennek a disznófélelnek igen émelyítő a búze, de foga (#657) állandóan, bőre (#658) pedig időnként kinyerhető.

Halálmadár (#351): félelemsugarat lő, madártolat lehet kiszedni belőle (tehát idézhető), és időnként Morgan kristálya (#659) található nála, ami sokak bánatára nem átadható.

Láplidérc (#352): ha van némi szerencséd (és persze gusztusod a turkáláshoz), gyomrában

néha megtalálható egy pórul járt vándor, bizonyos Tiumba batyuját (#660), amely nyilván kegyeleti okokból nem átadható. Kőkéssel szvő ektoplazma vágható ki belőle, de nem kell megijedni, szintet nem szív.

Tesh alligátor (#353): bőrből (#661) némi spirítusszal, ragasztóval és aranytűvel csinos cipőt (#662) varrhatunk, amely ad +3 védeettséget, és divatosabb, mint a fekete bőrcsizma, ám csak ezért nem éri meg elkészíteni. Időnként a foga is kiszedhető, ami egy újabb nem átadható tárgy.

Erszéynes elkarog (#354): szőre (#665) mindig kinyerhető, más kincse viszont nincs.

Nektoraf (#355): a farkaudar behemóthoz hasonlóan ropogtat (ereje is hasonló lehet), faggyúja (#667) állandó komponens.

Vörös rakolits (#356): ahhoz képest, hogy életét jórészt a homok alatt fekvé tengeti, egész jól ért pár trükkös varázslathoz, amit be is mutat harc közben. Kőkalapáccsal porához (#669), némi szerencsével kincséhez (sáska amulett, #668) juthatunk hozzá.

Dúnekukac (#357): újabb szörnyvaráció homokféregre, kisebb is és sáfránypor helyett spirítusz a komponense. Néha sáfránykristály (#675) van nála.

Bíbor szulfagor (#358): tűzlehelete nem túl veszélyes, komponense agyara (#677), kincse a szulfín (#676).

Földszárkány (#359): villámlehelete mellett egy újonnan megjelent védekező képességgel bír: az őt ért fizikai támadások kevesebb sebzést okoznak. Néha értékes drágakövek: smaragd-kőre (#678) ill. rubinkőre (#679) bukkanhatunk nála.

Ryuku gárdista (#360) és légiós (#361): az invázió katonái, ám aki él és mozog, nem első sorban ezért vadászik rájuk, hanem a néha náluk levő harci eszközökért. Fegyvereik (szablya, buzogány, kopja) a jobbak közé tartoznak a nyugati oldalon. Közös tulajdonságuk, hogy csak jobb kézben forgathatóak, és legalább 10-es (szablyánál 12-es) fegyverszakértelem kell a forgatásukhoz. Ezen túl még létezik egy felhasználási mód: az egyik cirkuszi próbán belefuthatunk egy szörnybe, aki mindenképpen meg akar enni egy nálunk levő ryuku tárgyat. Ilyenkor célszerűbb mondjuk egy kopját felzabáltatni vele, mint egy méregdrága nadrágot. A ryuku páncéldarabok (karvédő, sisak, mellvért, kesztyű, nadrág, csizma, köpeny) szintén az élmezőnyt képviselik a nyugaton elérhető tárgyak között, piaci áruk mégsem ezért több ezer arany esetenként.

Ryuku ostromteknős (#362): beidomítva kiváló teherhordó, nem véletlenül alkalmazzák az inváziós hadseregben, csak kissé sokat eszik. Ő is rendelkezik a fizikai sebzéseket csökkentő képességgel. Kincse a teknőösszencia (#702).

Partravetett medúza (#363): ha ez a szerencsétlen jószág nem került volna szárazra, még mindig csak purifikátorok öldősésével malathatnák az időt a tengerparton pihengető kalandozók. Csípése bénító mérget tartalmaz, csápja (#703) pedig jelen ismereteink szerint nem jó semmire.

Fekete amőba (#364): ingyen mocsárlakó, csak humanoidokat, közülük is csak elfet, gnómot, trollt és kobudérát fogyaszt, amire bizonyíték, hogy néha fellelhető gyomrában ezen fajok még meg nem emésztett csontja. Hogy válogatósága ellenére ilyen kőverre tudott hízni, a mocsárba látogató (és onnan vissza nem térő) kincsvadászok magas számával magyarázható.

Troll ritualista (#365): egy újabb botcsinálta varázslathasználó. Izgatottan várom, mikor jelennek meg Ghallán a békés túlélőket armageddonnal riogató gonyolék ősmágusok. Ő szerencsére csak rovalfelhőt tud, de kétféle kincs is található nála: ritualista amulett (#708), ami egy +1 szerencsét adó nyaklánc, és ritualista öv (#709), amely viselője szintjével megegyezően növeli annak VP regenerációját, és még egy védelmet is ad. Érdekesség, hogy a trollkeltező zónában nem tenyészik, de teste a korábban ismert troll szörnyekéhez hasonlóan felrobban csata után.

Dombi yeti (#366): ezek a buta ősmajmok igen nagyokat tudnak ütni, valamint a lövedéket elfújják (nem tudsz ellenük távfegyvert használni), és még antimágikus aura is védi őket.

Dombi óriásyeti (#367): mint a neve is mutatja, a yeti durvább kiadása. Tulajdonságai megegyeznek, de ez tényleg nagyot üt (kb. 200 ÉP harci körönként, szinte mindegy mekkora a védelmed), ezért ha nem tudod megőlni egy kör alatt, inkább meg se támad, hacsak nem vagy öngyilkos alkat. Kincse a yeti mokaszin (#710), egy +9 védekezést adó lábbeli.

Kérdőző etra (#368): ennél a rothadó félben levő növényevőnél csak néha található etra hályog (#712), de sugárzása állandóan veszélyezteteti egészségünket és pénztárcánkat.

Rőtmanó berzerker (#369): a dombok békés lakóját valószínűleg egy méreggel bekent túske (#713) változtatta vérengző vadállattá, amely néhány tetemben még fellelhető. Kincsük a rőtmanó kacagány (#714), amely páncél helyett hordva +4 védeettséget és +1 szerencsét ad, rá-

adásul ronda és bűdös is. Emellett eltörpül egyetlen előnye, az hogy kényelmes viselet, ezért szabaduljunk meg tőle mihamarabb.

Ryuku gólem (#394): a ryukuk nehezen legyőzhető harci gépezete: antimágikus aura védi, csak mágikus fegyverrel lehet benne kárt okozni, és annak a sebződésnek is csak a felét szenved el a fentebb már ismertetett képességgel. Egyes példányokban benne felejtették készítőik ryuku kalapácsukat (#724), ami egy D3 sebészű, bal kézben is forgatható mágikus ütőfegyver.

RYUKU SOR

A félsziget nyugati oldalának északi részén vert tábor az inváziós hadtest gerince. Amit ebből a játékos láthat, hogy nagyjából a (126, 3) és (135, 3) illetve a (114, 6) és (119, 5) koordináták közti területeken, egy fordulóban bejárható távolságon belül több mezőre ryuku gárdista, légiós, valamint ostromteknős szörnyfészek kerültek. A szemfüles kalandozók persze felfedezték a lehetőséget, hamar belátták a környéket (szent tölgyet, művészi porolitokat és más, hasonlóan hasznos tereptárgyakat telepítettek) és a „ryuku sor” mára a „csatamezőzés” komoly alternatívájává vált. Ha belegondolunk, hasonló mennyiségű tapasztalati pontot, fegyverszakértelem fejlődést és némi szerencsével akár többszöröse anyagi hasznot lehet elérni (szíren köpenye, smaragd karkötő ajánlott), mint a csatamezők turkálásával, csak jóval kevesebb TVP befektetésével.

A „ryukuzást” már olyan 15-ös fegyverszakértelemtől el lehet kezdeni, de két dologra szeretném felhívni a figyelmet. Az egyik a fokozott tolvajveszély: ahol megnő a népsűrűség, azonnal megjelennek ezek a sunyi élősködők. A hagyományos módszereken (táborórzó, felpumpált csapdakészítés, láthatatlanság észlelése) felül jó ötlet befejező parancsba berakni a ryuku páncéldarabok KF-elését: csak három sor és ezek a környéken fellelhető legértékesebb dolgok. Természetesen, aki tudja, használja ki a bank szolgáltatásait és a „slágercikkekből” (arany, gyöngymangó, sáfránypor, madártoll) csak a szükséges mennyiséget tartsa magánál.

További problémát jelenthet, ha nem figyelünk oda a felderítés szakértelmünkre. A csatamezők felkutatásával ez automatikusan és elfogadható ütemben fejlődik, de a szörnyesoron „maguktól” jönnek a szörnyek, így a szakértelem bizony elsikkadhat, viszont későbbi labirintusokban, rejtett kapcsolók keresésekor szükség lesz rá, ezért cél-

szerű néhány KUT parancsot kiadni, mondjuk a sor közelében lévő csatamezők vagy phua-kúpok egyikén.

KÜLDETÉST ADÓ ÉPÜLETEK

Az invázióhoz hasonlóan ezek az épületek sem épületek, csak fix koordinátán található, bizonyos tereptípushoz kötött tárgyak, így a BE parancsnak sincs értelme náluk. Az pedig már várható, hogy a küldetések sem igazi küldetések: az itt élő, egyébként Ghalla értelmes fajai közül kikerülő egyének néhány tárgyért cserébe (illetve azokból készítve) igen hasznos dolgokkal ajándékoznak meg bennünket. Tehát ha az összes szükséges alapanyagot (melyek főleg az új szörnyekből szerezhető be) összeszedtük, a tereptárgy mezején ki kell adni a küldetés teljesítése: KT <elkészítendő tárgy sorszáma> parancsot, ami minden esetben 5 TVP-be kerül. A kívánt tárgy enciklopédiáját ismerünk kell az elkészítéshez, azokat akkor kapjuk meg, ha rálépünk az épület mezejére, de mindig csak egyet, azt a legalacsonyabb sorszámút, amit még nem ismerünk. Például a lápi hajléknál a 671., 680. és a 711. számú tárgyakat lehet készíteni. Az első rálépéskor megkapjuk a 671-eset, de a 680-asat már kilestük pszível, így következő alkalommal a 711-eset ismerjük meg. Az adott tárgyakat akármelyik megfelelő tereptárgynál elkészítik, nem csak ott, ahol megismertük. Infójuk az IN parancs-csal is átadható.

Most pedig következzenek az épületek és küldetések felsorolása. Koordinátákat nem írok, elég sok van belőlük, könnyű beléjük botlani úton-útfélen (na meg egy kis felfedeznivalót hagyni rátkok is).

Lápi hajlék (#670): itt egy gnóm remete él visszavonultan, bár kissé bűdösen, ugyanis házikójára mocsarakban lelhetünk rá.

Nyomkereső talizmán (#671): a gnóm valószínűleg még nem olvasta el a cikkem első felét, ezért még mindig híreket vár Tiumbe nevű ismerőséről. Mi már ismerjük a szomorú valóságot, de azért ha megtaláltuk Tiumbe batyuját, adjuk oda az öregnek, részben azért, hogy hadd örüljön (vagyis bánkódjon), részben pedig azért, mert cserébe 2 róka farkból és 12 elkarog szörvből nyomkereső talizmánt fabrikál nekünk. A talizmán (nem kell felvenni, elég ha nálunk van) 13%-kal növeli meg a siker esélyét szörny keresése esetén.

Hibátlan gyémánt (#680): ezt a tárgyat egy darázs farkért, egy aurach bőrért és egy alligátor fogért adja cserébe a gnóm, mi viszont nem adhatjuk oda senkinek.

Csontamulett (#711): 1-1 mutáns, elf, gnóm, troll, kobudera csont és egy ritualista amulett felhasználásával készül. +2 szerencsét és +1 védettséget ad, valamint ha ezt viseled 25%-kal kevesebb esélyük van a tolvajoknak, hogy sikeresen meglopljanak.

Elf kőszá háza (#681): az erdő fái között található ez az építmény. Persze az erdő (főleg keleten) elég változékony tereptípus, így ne lepődj meg, ha mondjuk egy bozótosban találkozol a kőszával.

Orvoságos zacskó (#682): mivel szerinte rossz bőrben vagy, hajlandó neked elkészíteni az elf egy sámán erszényből, 5 liumbe hajtásból, 3 rakolits porból és egy mákrózsából (arról persze szó sem esik, hogy a komponensekből mit nyúl le magának). Ha nálad van az erszény, minden GY parancsod hatásfoka megnő 33%-kal, így segítve a gyógyító totem képességgel nem rendelkezőket, illetve a küldetésükkel bajlódó Sheran hívőket.

Elf tekercs (#683): egy rinóbőr, egy Morgan kristálya és egy sáska amulett felhasználásával készül ez az át nem adható tárgy.

Smaragd karkötő (#707): ha viseled ezt az át nem adható varázstárgyat (miután begyűjtöttél a legyártásához egy szulfagor agyart, egy smaragdkövet, 10 spirituszt, egy Morgan kristályát és egy teknősesszenciát), megnő a szörnyekből százalékos eséllyel kiszedhető kincsek találati valószínűsége. Mivel a játékba egyre több (és egyre értékeesebb) ilyen kincs kerül be, a tárgy jelentősége is megnőtt, alkatrészeiért pedig magas összeget lehet kapni.

Mágikus hátizsák (#735): egy újabb, igen hasznos, át nem adható tárgy. Ha nálad van, összesen 199 féle tárgy fér el a tárgylistádon, nem véletlen, hogy komponensei (2 bunthar zsák, egy etra hályog és egy berzerker túske) meglehetősen drágán szerezhetőek be.

Tímár kunyhó (#684): ezek a kalandozástól visszavonult férfiak a síkságot választották letelepedésük színhelyéül, megélhetésüket pedig állati bőrből kikészítésével biztosítják.

Rinóbőr öv (#685): alkotóelemeit (5 rinóbőr, 8 nektoraf faggyú, 20 aurach fog, egy varkaudar tekercs) kicsit nehéz összeszedni, de megéri, ugyanis ha ezt az övet viseled, kapsz +3 védettséget és +20 max. ÉP-t.

Tűzfény (#686): egy sáfránykristály, egy szulfin és 5 rakolits por árán kapod meg ezt az át nem adható tárgyat.

Az Ezüstmágusok kürtje (#697): avagy miért is hajlandóak egyesek csillagászati összegeket áldozni egy-egy ryuku páncéldarabra. A kürt a tí-

már családi ereklyéje, és mint ilyennek, meg is kéri az árát: csak egy teljes ryuku vértetért hajlandó tőle megválni, viszont ez a (egyébként nem átadható) tárgy minden pénzt megér. Használva (fordulónként sajnos csak egyszer lehet) a H 697 (életpont) paranccsal ugyanis a megadott mennyiségű életpontodat átválthatod feleannyi VP-re, de csak annyit amennyi áldozattól nem kerülnél 10 ÉP alá. Ha valakinek még nem lenne világos, hogy ebben mi a jó, az gondoljon bele, hogy egy magas szintű karakternek ezer fölött van a max. életpontja, amire nem jelent gondot felgyógyulnia.

Manóodú (#698): a dombok rejtett barlangjaiban néha toprongyos, ám sok furfangos tárgyat ismerő árnymanók élnek.

Sötét kámzsa (#699): a manó olcsón (egy aurach bőr, 10 tinta, 50 arany) megszámlítja ezt a köpönyeget, de nem is sok mindenre használható: ha lopásod legfeljebb 20-as és viseled, gyorsabban fejlődik ez a szakértelmed. Egyébként nem jó semmire.

Tubarkó (#700): egy alligátorbőr cipőért és egy liumbe bimbóért cserébe újabb hasznos tárggyal lehetünk gazdagabbak. Ha ilyen követ tartasz a hátizsákodban, tárgyaidd a tárgyvédelem varázslathoz hasonlóan plusz mentődobást kapnak megsemmisítő támadási formák (leheletek, törés stb.) ellen. Több kő hatása összeadódik, de legfeljebb háromnak van értelme, ekkor adnak +6 mentőt. Néhány, a magas szintű játékban lévő, durva tárgypusztító képességgel felszerelt szörny megjelenésével ennek a tárgynak a népszerűsége is megnőtt.

Rahn ékkő (#701): egy elf tekercsért, egy hibátlan gyémántért, egy tűzfényért és 100 aranyért egy átadhatatlan dologhoz jutunk, ami ha nálad van, készítés, építés és ZIP parancsaid után némi extra tapasztalati pontot fogsz kapni. Szerintem nem éri meg a fáradságot, de ha örömet okoz a gyűjtögetés...

Varázsiola (#828): ebben a tárolóban 5 adag fér el a semlegeseket maximális életpontba gyógyító italból, persze a manó meg is kéri az árát: egy teknősesszenciát, egy etra hályogot és egy berzerker tuskét. Az ital neve egyébként Huddens elixírje, a hozzávalók: 5 csepp víz, dalthog kőzet, küklopsz szem.

Remélem rövid írással sokaknak adtam használható játékötletet. Mindenkinek sok szerencsét kívánok a gyűjtögetéshez!

Hegyek Királya (#3656)



A CSODÁK KÚTJA

Alanorban fedezték fel először, aztán sorra a többi városban, hogy egy-egy eldugott sikátorban, vagy használaton kívül helyezett téren ilyen különös építészeti remekművek találhatók. Persze a csodák kútjának nem a külseje az, ami ámulatba ejti a kalandozók szívét, hanem inkább az, ami akkor történik, ha egy kalandozó aranyérmét hajt a kút belsejébe. Mind a wargpini, mind az alanori statisztikusok áldozatos munkába kezdtek annak kiderítésére, melyik korból származhat ez a kút valójában, valamint hogy mik is azok a csodák, amikre képes. Az előbbit egyelőre hagyjuk (ott tartanak a kutatások, hogy az építők akár a moák is lehetnek), a kalandozókkal történt csodákról pedig álljon itt egy rövid összefoglaló.

A legritkább események (esély rájuk egyenként kevesebb, mint 1%):

- ❖ Varázspontjainak száma maximális lesz.
- ❖ Valamelyik tulajdonsága permanensen megnő (max. ÉP, max. VP, támadás és védekezés közül valamelyik).
- ❖ Egy értékesebb tárgy, melynek értéke legalább 35 arany, megduplázódik.
- ❖ Egyedi, csak itt beszerezhető tárgyat kap. (Ezt az eseményt a legnehezebb a tudósoknak tanulmányozni, hiszen a wargpiniak még nem is láttak olyan tárgyat, amit a kút Alanorban adott, de ez viszont fordítva is igaz: az alanoriak sem láttak még olyat, amit a wargpini kútból sikerült kicsikarni.)

Ritkai események (esély rájuk 2% és 5% között van):

- ❖ Maximális életpontba kerül.
- ❖ 1-3 tudatpontot kap.
- ❖ Egy tárgyat kap (ékszer, páncélok, formázó minták, dobófegyverek és lövedékek).
- ❖ Pszi pontot kap (a hiányzó 5%-át).

Gyakoribb események (esély rájuk 5% és 11% között van):

- ❖ A forduló végéig megnő valamelyik tulajdonsága (támadás, védekezés és bármelyik tulajdonság közül valamelyik).
- ❖ Varázspontot kap (a hiányzó 5%-át).
- ❖ Valamelyik létező szakértelme megnő.
- ❖ Tapasztalati pontot kap (max. a következő szinthez szükséges 3%-át).
- ❖ Gyakori tárgyat kap 12 arany értékben.
- ❖ Gonoszság vagy jószágpontot kap.
- ❖ Életerőpontot kap (a hiányzó 12%-át).

ÚJ KÜLDETÉSŐK ÉPÜLETEK

A közelmúltban két, eddig kevésbé látogatott városban és környékén két új küldetésű épület jelent meg. Zangroz városába azoknak a tolvajoknak érdemes elvándorolni, akik látni akarják, hogyan is működik egy igazi alvilági szervezet, amely a Sikátorok Fényessége Klán névvel dicsekedhet. A tolvajcéh kapuin belülre kerülni nem egyszerű, de aki a rátermettségét és hűségességét bizonyítja, annak nem lehetetlen. A másik épület a Roxathoz közeli hegyekbe került. Egy magányos törpe lakja, aki egyébként tökéletesen elégedett az

val, hogy egyedül, a civilizációtól messze és háborítatlanul tengetheti az életét. Meg lehet próbálni a bizalmába férkőzni, de makacs kunkságában bárkit aztán nem fog barátjául fogadni. Talán egyetlen dolog van, amivel le lehet nyugózni: ha bebizonyítod, hogy jobb bányász vagy, mint ő.

AGYFRÖCCSENTŐ, A KALANDOZÓK RÉME

Egy régóta esedékes „fejlesztésre” került sor, amely már a jégkorszak alatti is megvolt, igaz, kísérleti stádiumban. Egy ocsmányi teremtmény került a játékba, amellyel kizárólag az Őrzők ébersége (IMre szörny), vagy vele ekvivalens KT képesség használatakor lehet használni. Ezt a fenevadat, hogy is mondjam csak... nos, eléggé körülményes megölni.

Mielőtt még mindenki jajveszékelné kezdene, hogy jaj, hogy tönkrement a képesség – először próbáljátok ki, mi is történt. Az agyfröccsentővel az első 3 IM alkalmával semmiképp sem találkozhat. A továbbiakban egyre növekvő esély van – HA már eddig is alaposan betáptált. Ez pontosan mit is jelent? Felállítottunk egy függvényt a kalandozók TP-je és fegyverszakértelme alapján. Aki a függvényhez közel, esetleg jóval alatta van, az jó nagy minuszokat kap az agyfröccsentővel való találkozás esélyére. Aki toronymagasan felette áll, az viszont pluszokat. Magyarul, az átlag játékos bármennyit is IMádkozik (na jó, a józan ész határain belül), az agyfröccsentőt legfeljebb rémálmaiban fog látni. A képességgel régóta problémák voltak, de nem akarjuk, hogy bárki lemaradjon róla, mert használata túl nagy előnyt biztosít.

Ugyanez az oka, hogy meg akarjuk adni mindenkinek, hogy a képességet használhassa. Azok a KT-k, akik már kifejlesztettek 13 képességet, választhatnak majd még egy képességet, és így lehetőségük lesz azoknak is megszerezni az Őrzők éberségét, akik lemaradtak róla. Részletekről majd a közeljövőben.

EGYEBEK

Néhány változás, javítás, fejlesztés, némely közülük már régebben került be, de még nem írtuk le a Krónikában.

- ❖ A harcművészt heurisztika a sashogort most már kevésbé használja a kalandozókkal szemben, mivel kevés értelme van.
- ❖ Kiírjuk az agyroppantással járó IQ csökkenést.
- ❖ A kiéhezett lények egymás „körbebabálása” javítva lett.
- ❖ Most már egy KT vezetőváltáshoz elegendő a KT tagságának 51%-os többsége.
- ❖ Eddig mindig csak a legutolsó labirintust tároltuk. Ha bementél egy új labiba, az előző „elvesztett”, attól kezdve üres lett. Mostantól azonban már a program bárhány labirintust tud tárolni, tehát kedvedre változathatsz közülük, nem tűnnek el a tárgyak és szörnyek csak azért, mert átmentél egy másikba.
- ❖ Még egy, a labirintusokkal kapcsolatos fejlesztés: ha már be van telve a tárgylista, és ezért nem tudsz valamit felvenni a labirintus ládájából, akkor az ott marad, és a következő fordulóban megpróbálható újra kivenni.
- ❖ A (143,61)-es mezőre felkerült négy új, kalandozóvárosi épület.
- ❖ A karakterlapra felkerült egy új rovat, Hóstattek címmel.

TÜLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT, KONAKT

□ Debreceni túlélők jelentkezésének nagyon örülnek! Telefon: 30-592-8182.

Áriel a szélvész

□ Testvéreim, kobudérák! Férfiak és nők! Egy nagyon magányos férfi vagyok, gyötör a honvágy és az unalom. Kérdem én: hát kihaltatok? 35 forduló alatt eddig egyetlenegy testvéremmel találkoztam (6 volt a 12. jellempróba). Ha van olyan kobudera Qvill környékén, aki együttérez velem, legalább egy mentális üzenetre méltatlan. Ha netán olyan hölgy lennél, aki tartós kapcsolatra vágyik, feltétlenül jelentkez! Cím: Vadas Gergely, 1073 Budapest, Erzsébet krt. 30., vagy vadasgergo@freemail.hu

Don Kermorwan (#3838)

□ Üdv jegyspárok! Nagyon szeretnék jelen lenni egy esküvőn (természetesen nem a sajátoméra gondolok)! Ha Libertan vagy Fehérbércben tervezitek esküvőtök lebonyolítását, akkor kérek titeket, hogy feltétlenül hívjátok meg a nagy eseményre! Bár anyagi lehetőségeim igencsak korlátozottak, azért egy kedves kis illúzióval az alkalom csodálatosabbá tételéhez, vagy egy szál mákrószóval a menyasszonyi csokorhoz, nagyon szívesen hozzájárulnék. Az illúzió egyik mestere:

Zakariás (#3628)

SZÖUVETSÉGEK. KT-K

□ Tisztelt kalandozótársaim! A nevem Árnnyadász. Bizonyára rádöbbenetek már arra, hogy egyedül nehéz a gonosz ellen küzdeni. Ha mégis ezt az utat választod, minden tisztelem a tiéd. Ám te, aki KT érettség, jellemed jó, illetve semleges, csatlakozz hozzánk! Az Ősi Hajnal Lovagjaihoz! Nem ígerek semmit, hisz azok csak ügyis szavak. Gyere, és tapasztald meg! Én nem csalódtam. Harcolj velünk a gonosz ellen, akár most, akár később. Nekünk számít a te véleményed is! Lépj be a 9167-esek közé, és válaszd a helyes utat! Várom válaszodat! Maradok tisztelettel egy semleges jellemű Tharr hívó:

Árnnyadász (#2837)

□ Üdv elfek! Először is köszönetet mondok azoknak az elfeknek, akik jelentkeztek a hirdetésre. Akik elviselték leveleimet, és kitértőn faggának a KT-ről máig. Különösképpen Samurainak, aki nem adta fel, és a posta ellenére csak sikerült felvennie velem a kapcsolatot. De szeretném, ha még mindig jelentkezne a sötét és a semleges jellemű elfek. A Mélysötét Vándorai várnak ráto! Viseld TE is a csillogó szemű obszidián pók jelet. És kiáltsd a szélbe: YALAH MINDIL ELTHORIE! Jelentkezni lehet levélben: Cziky Csaba, 7100 Szekszárd, Ezerjó u. 46., vagy e-mailban: czikycs@freemail.hu Vagy másik KT társammal.

Cziky Csaba

□ Üdv elfek! Lelketek sötét, vagy semleges? Vár ráto! a Mélysötét Vándorai! Gyertek és ismerjétek

APRÓK

meg a földalatti világ örökségét. Érezték át őseink kifinomult mágiját, vad harci szenvedélyét.

Morgan Le Fay

VERS

□ Halkan csobogó vad patak
mesélő ágak hajlanak
megérinti szívem ez este
itt lettem eltemetve

megremegő mesélő ágak
halkan rezgő vezénylő szárnyak
lassan múlt éjszaka
de hajt a vér szaga

halkan csobogó vad patak
nem messze emberek alszanak
nem sejtik hogy még ma éjjel
közülük kit tépek széjjel

Vérvörösalkonyfény (#4115)

□ Sötét van s most még magam vagyok
de magányomban mégis boldog vagyok
Létezem és ez épp elég nekem
várom ki hív s ki legyen istenem
de csitt valaki közeledik
a sötét miben ülök, meg tovább feketedik
Chara-din üzen nekem vakítóan sötéttel
gyere hívem, válj eggyé énelem!

Celebdin (#2752)

□ Utolsó gondolatom

Csendet fúj északról a szél,
Sötét van, lassan leszál az éj.
Füben fekszem és verset írok,
S vérző sebemtől elhalok.

Végző csatámat megvívтам,
Most már hagyjatok, had aludjam!
Fekete köd száll szememre,
Fényes emlék tör lelkemre.

Egykoron nagy harcos voltam,
Kardot, s fényes páncélt hordtam.
Emlékekre ezre éljenzett,
De ez sajnos mind elveszett.

Eljött a háború kora,
Mely nem fog véget érni soha.
Tengernyi vér folyt hiába,
S népek szorultak igába.

Mikor jön végre a béke,
Mikor nézhetünk föl az égre?
Mikor szárad fel minden vér,

Mit fizettünk eme förtelenem?

Ez nekem már nem sokat számít,
Halvány tudatom nagyokat ásít.
Gyöngye kézzel leteszem a tollat,
S fejemből elszáll az utolsó gondolat.

Hrothgar Iglion (#1814)

SÖK VÁROSA KALAND

□ Porontyisintre felkapaszkodott dűsgazdag nyanya várja önzetlen fiatal harcos segítségét, aki a remetéhez kísérgetné. Jelentkezni nálam lehet.

Tintilla (#3848)

□ Üdv mindenkinek! A 4. szinten tartózkodom, és társakat keresek az 50-es kalandhoz.

Igree-Ynaldine-Moa (#5930)

SEGÍTSÉG

□ Üdvözlöt minden galetkinek! Igree-Ynaldine-Moa vagyok, és a 4. szinten tartózkodom. Sárga gömböt vásárolnék, esetleg ha még szükségem lenne rá később, vissza is tudnám adni, csak rövid időre kellene. Ha tudsz segíteni, akkor üzenj a mentális számomra.

(#5930)

SZÖUVETSÉGEK

□ A Quinta Essentia (#15072) tagfelvételt hirdet. Szövetségünk pszionicitákat és pszí használókat tömörít, baráti társaság. A szövetség célja hogy megvédje a galetki népet mindennemű asztrális fenyegetéstől, és hogy felfedezzük az asztrált és annak lehetőségeit. Hogyha szeretnél pszí váll-lappal kalandozni köztünk a helyed! Belépési feltétel, hogy legyél aktív pszí használó, és ne csak a forduló végén kapott lélekenergiáért használj. Jelentkezni lehet: Harboiler (#5066), Eleki Ferenc, 5800 Mezőkövesház, Nyírfu u. 12, harb-atarax@freemail.hu, vagy Monomi (#7805), 2112 Verezegyház Pf.: 4, smylie@freemail.hu

Melkon

□ Kedves veszedelmes egyedek! Jelenleg benneteket kereslek, mert lettem egy helyet, melyet megkedvelhatsz. E hely neve: Kankurencia (#15033). Eme jeleket szemekkel szedheted eszedbe s feljegyzed. Esetleg kedvedet leled, emeld fel tereferre szerkeszteted, s keress engem, felveszem neved, de leveledet sem vetem meg! Telefon: Zsémbecke: 70-317-2647, Rogen a Kalandor: 70-317-5091, Rémalom: 70-515-2571 e-mail: magus@vipmail.hu Kezem jegyje:

Zsémbecke (#2078)

□ Köszöntök minden jelenlevőt! Korábban említettem, hogy Dart Mahulként új szememben kívánom elérni céljaimat. Ezért döntöttem úgy, hogy visszatérek a Bölcsék Köre élére, amit legutóbb a szövetség gyűlés szavazatával helybenhagyott és támogatott. Ezzel a lépéssel is hű kívánok maradni Bölcső örökségéhez, és fenn kívánom tartani a Bölcséket övező tiszteletet – hogy valóban megérdemeljük ezt és

mélők legyünk bizalmotokra. Újrafogalmaztuk a szövetség céljait (bolcsek.ini.hu), amelyhez a továbbiakban ragaszkodunk. Vándorlásaim során rájöttem valamire: hiú ábránd és zsákutca egyfőlé egy szövetséget a tagok száma alapján mérlegelni, másfelől bővíteni és bővíteni – ész, célok és elvek nélkül. Ennek tehát vége. Magatartásunkkal egyben példát is szeretnék mutatni a többi, barátai szövetségnek is. Valódi Bölcsnek én tehát azt tekintem, aki a fegyveres harcot csak legvégös esetben használja, aki ismeri és vallja Bölcsöd örökségét (Bölcsék Titka, Bölcsék Rendje), aki nem használ se kínzókamrárt, se gázturbinát, és teljesíti szövetségi kötelezettségeit (50 TYP építés/forduló, szavaztatás, les és licitálás), hogy csak a legfontosabbakat említsem. Meglehet, hogy a galetik szabadságra vágyó lelkei elé ezzel korlátokat állítunk, és elriasztjuk őket. Ám ezt az áldozatot vállaljuk a megbecsülés érdekében – mert vállalunkunk kell. Inkább ölelje körül a szövetséget egy szimpatizáns holdudvar, mintsem hogy odáig aljasodjunk az anyagi örömök hajkurászásával, hogy egyik legyünk a hegymélyi jellegtelenn, törtető szövetségek közül. Türelmet és alázatot kell tanulnunk, ha Bölcsnek kívánjuk magunkat nevezni. Meglehet, számos előnytől leestünk ezáltal, és dacolnunk kell a Teron hegyi vezetés akaratával. Csakhogy a zsarnokság eléri célját, ha sikerül neki önön képére formálnia bennünket!

**Bölcsék Köre Szövetség (#15040),
Dart Mahul (#5112)**

VEKES

Kívégzés

Felém fordult a bakó,
Csápijában bárd csillant,
Lába elé köptem én,
A szeme megvillant.

Hárman-négyen lefognak,
Elém áll a hóhér,
Megrettenek: itt a halál,
Ám gondolkodni látszék.

Mi lesz akkor ha baltája
A bőromön kiesorbul
Megúszom a kivégzést
ÉS vérem se csordul?

Megjédek a gondolatól
S nagyobb fegyvert hozték
Annak a súlyos vasfeje
Lesz rajtam a nyomaték!

Rögtön nagyon megjédek,
Úgy hogy be is szarok,
És ebben a pillanatban
Megérzik a szagot.

Eláljulnak mindahányan

Szemük lecsukódik,
A rút balta, mi mást tehetne,
Köteleimre csapódik.

Észreveszem és már futok,
Messzire e barlangból.

Rax Dzakar (#3947)

EGVÉB

A Legendás Csatakról. Valójában sötét titkok lapanganak a császári pátenssel engedélyezett Legendás Csatak mögött. Mint tudjátok, fél évet civilizációntól távol, elfeledett mélységeken és magasságokon túl töltöttem. Láttam a hegy mélyén olyan borzalmat, melyeknek pusztá emlétséje is félelmet és rettegést vált ki a galetik körében. A szemem előtt zajlott az az ördögi rituálé, amely felbontott egy évezredes pecsétet, s melynek következtében a hegymélyi szörnyetegek kiszabadultak. Nem tudom, ezt a szertartást ki pénzelté és szervezte – de a jelenlevők között nem egy magasrangú klan-tisztviselőt láttam, és felismerni véltem az egyik Teron Hegyi helytartót is. Többet most nem mondhatok! Erős a gyanúm, hogy itt valami nagy turpisság lapang a hegy mélyén – lehet, hogy újabb lázadás van készülöben? Ki tudhatja? A dolog pedig szemlátomást úgy áll, hogy a Hegymélyi Szövetségre uszították rá a fenevadakat. Ezzel egyben csökkentik is a fennálló elégedetlenséget (Kenyeret és cirkuszi játékokat!), s lekötik a szövetségeket, hogy ne foglalkozzanak az „igazán” veszélyes dolgokkal. Ezért én a nyilvánosság útján intem öva a szövetségeket, hogy ne haladjanak túlzottan előre e feladat teljesítésekor, és tartsák nyitva a szemüket! Ezt elősegítendő mi, Bölcsék fontolja haladunk – kétszer is megvizsgáljuk, mi lehet a következménye, ha legyőzünk valamely hatalmas lényt. Éppen ezért elővigyázatosságból – no meg kegyelemből és megértésből – minden legyőzött teremtménynek menedéket nyújtunk a menhelyünkön, hogy így biztosítsuk a hegymélyi nyugalmat – mindenki számára. Az sem utolsó szempont, hogy újdonsült társaink érdekes dolgokat mesélnek esténként, nagyon érdekes dolgokat...

Dart Mahul (#5112)

A változás törvényeiről. Döntöttem. Túl régóta álok már a tudós klan szolgálatában ahhoz, hogy ne lássak rá a felszín mögött rejtőz mocsokra. Ez a klan megtagadta dicső múltját, és eluralkodott benne a kalmárszellem. A tiszta logika tanai a haszon és a gátálatlan, szellemi hegemonia szolgálólányává silányultak. A magasztos elvek mögül lépten-nyomon áruhába, irigységbe és gáncsokba botlok. Most már a szolgálataimért járó csengő aranyak sem tudják a számot csukva tartani. Kilépek hát. Nem csupán emiatt. Mindezeken túl a klan vezetőit annyira lefogalja a hatalmi harc, hogy híveikről elfelejtettek gondoskodni. Hűségünkért alig kapunk valami csekélyke támogatást. Életemben egyre több szállal kötődöm a varázserőhöz, ezért hiszem, hogy a mágus

klánban nagyobb szolgálatára lehetek népemnek és jobban megbecsülök tehetőségemet és szorgalmamat. Nincs semmi, amit tudós múltamban szeggyellnem kellene, de a jövőm a mágiáé.

Dart Mahul (#5112)

Leanthil él. Legalábbis legutóbbi leveléből erre következtetek. Ez pedig merőben új helyzetet teremt. Úgy egy éve történt, hogy az önjelölt próféta szövetsége eltűnt a történelem süllyesztőjébe, s ő maga visszavonult. Ezért én magam is abban a hiszemben indultam zarándokútra, és – megvilágosodás reményében – önkéntes száműzetésbe, hogy a Fény apostolai szövetségként megszűntek létezni. Nos, miután visszajöttem, rá kellett jönnöm néhány alapigazságra. Előökent megértettem, hogy a bölcsesség felé vezető út hosszú, rögös, és a türelem erényén át vezet. Másodszor pedig azt kellett szemlélnem, hogy a gaz, ha nem írjuk ki tövestől, újra nő. S lám, a hegymélyi levegőt ismét Leanthil tanaiknak zavaros eszméi mérgezik. A próféta bomlott agyával szemben bármiféle, észérveket felsorakoztató érvelés merő időpocsékolás. Eljött az idő, hogy vassal vágjuk ki az elgennyesedett sebet a galetik nép testéből! Céltunk tehát, hogy Leanthil rendjét megsemmisítsük – nincs középút. Ámde ha civilizáltak akarunk maradni, a tárgyöröshöz hasonló gátálatlanosságokat mellőznünk kell. Ezen túlmenően azonban híve vagyok a jogos és igazságos támadás minden megengedett formájának (szellem, kineport, portyázás itala stb.). Aki békát akar, fontolja meg: mióta az első apostol tárgyainkat törí, már régóta nincs itt béke. De nem lehetünk félszegek, ha civilizációnk megvédéséről van szó. Adjuk ki hát a jelszót: „Vessen Leanthil! Irány az apostolok barlangjai!”

Dart Mahul (#5112)

Örültem, hogy a poronty szintre költözve megszabadulok Raxtól, a szint gyeptemesterétől, meg az alsóbb szintű kankurenséktől. Ám ahogy felértem, ketten is vártak rám, és vérgőzös fejfel invitáltak szakértelemversenyre, mintha nagy hőstét lenne egy felelőtlen ifjanc legyőzése. Rögtön kineportoztak is valamit, hogy csökkentésk esélyemet. Csak tudnám, mivel érdemeltem ki a kankurencia figyelmét! Talán így akarnak magukhoz csábítani? Belőlem nem esznek! Üdvözletem mindenkinek!

Bika Ida (#3848)

Vészhelyzet a poronty szinten! Bika Ida, a dúvad megérkezett, és mindenkinek nekimegy. Befuott a hasamba, ami semmiség lenne, ha nem viselné két szarvat. Ezután felemelte fejét, hogy felnézzem ram. Legközelebb inkább fűrőng félre ugrok, de ti még nem tudjátok, ezért szólok. Fújtat és trappol a drága, hallókészülék viselése ajánlatos. Küldjön neki valaki egy szemüveget, vagy nekem egy időkristályt, majd én kifaragom a számára. Az üvegsemet nem küldd el, mert akkor neked nem marad! Üdv:

Tintilla (#3848), a derűs