

Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Itt a nyár! Már most is, mikor e sorokat írom, fullasztó meleg van, de mire az újság megjelenik, addigra a tanulóknak megkezdődött a nyári szünet. Mi, dolgozó emberek, persze ebben a rekkenő hőségben is tovább húzzuk az igát, és vágyakozva, nosztalgizva gondolunk vissza a középiskolára, egyetemre stb. Nyaraljatok gyorsan és sokat! Strandoljatok, napozzatok, kiránduljatok, mert az a csúnya, fránya ősz pillanatok alatt a nyakunkon lesz. Bízom benne, hogy mindeközben nem felejtkeztek meg kedvenc játékaikról, akár kártya, akár levelezős/e-mailes formában! Olvasásra is rengeteg időtök lesz utazás, vagy strandolás közben, szóval ajánlom a figyelmetekbe az exkluzív Robert Jordan interjút a 14. oldalon. Szerintem nagyon jól sikerült, és érdekes olvasmány. Robert Jordan egyáltalán nem okzott csalódást, magyarországi tartózkodása alatt személyében egy kellemes, okos, mesélő típusú embert ismerhettünk meg. Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal Robert Jordan: A tél szíve I. c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 6. (90.) szám (2003. június) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: május 15. **A júniusi szám lapzárta:** június 13.

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 használt kéziratokat nem őrzünk 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 védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

MORRISON KOCSMATÖLTELEKEI Battletech novella	2
A HOLTAK LÁNGJA Shadowrun kalandmodul	8
INTERJÚ ROBERT JORDANNEL Az Idő kereke ciklus szerzőjével	14
LAPELEMZÉS Ősi legendák	20
ŐSI LEGENDÁK Gyakorisági lista	26
HOGYAN CSINÁLJAM? HKK feladvány	27
KÉRDEZZ-FELELEK HKK kérdések	30
ÚJ VERSENYEK Júniusban és júliusban	32
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE Az LCS-ről	34
ŐSÖK VÁROSA Hírek	37
STATISZTIKA Ősök Városa	38
KALANDOK FÖLDJE A 3. zóna	40
GHALLA NEWS A TF hírei	43
TF-FEJLESZTÉSEK	43
KT-KÉPESSÉGEK	44
KALANDOZÓ KALAUZ	48
SZABAD KOMPÁNIA	54
APRÓK	56

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.

Morrison kocsmatöltelékei

Olyan volt, mintha megütöttük volna a lottó főnyereményt – csak hogy az a világ végén várt ránk. Meg kell hagyni, szép kis nyeremény volt, de még meg kellett szereznünk az ellenségtől. Nem volt könnyű dolgunk, egy olyan feladatra vállalkoztunk, amelyet csak csellel, szakértelemmel és sok-sok szerencsével lehetett megúszni. De úgy gondolom, kiérdemeltük.

Azt hiszem, azzal a nappal kellene kezdenem a történetet, amikor életünk drámai fordulatot vett – bár mi akkor ezt zuhanórepülésként értékeltük. Egy nagyon vad és kimerítő éjszaka után éppen az ágyamon feküdtem. Néhány részletére emlékszem, de nem az egészre. Ez rendszerint azt jelenti nálam, hogy tényleg jó kis éjszaka volt. A Külső Világok Szövetségében megszálltunk valami kis HPG állomást, és a körzetben egyedül a Komsztárnak volt annyi pénze, hogy távozásra bírjon minket. Ekkor lépett be April.

– Uram, a Komsztár most landolt – tájékoztatott aggodalmas hangon.

Szórakozottan válaszoltam, mert a gondolataim egészen másfelé jártak.

– Mondd meg Donnak, hogy tegye fel a szűrőt, és mondja meg nekik, hogy egy héten belül távozzunk, amint visszaigazolást kapunk az összeg átutalásáról.

April a fejét csóválta.

– Mechekkel jöttek.

Azonnal kiugrottam az ágyból, és már rángattam is magamra sortomat és hűtőmellényemet, miközben parancsot adtam rá, hogy indítsák be a csatamecheket. Végigrohantam a folyosón, miközben minden szoba ajtaján bedörömböltem, ahol az embereim – a Morrison Kocsmatöltelékei kalózcsoport tagjai – aludtak. Berontottam Don szobájába, ahol elsőként azt a fickót pillantottam meg egy székhez kötözve, aki lelőtte *Fullánkósának* fél karját. Don a szoba közepén állt, egyik kezében egy hosszú, egyenes késsel, csípőjét ütemesen

himbálva valami különös zenére, ami az ősrégi 2D lejátszóból áradt, amit az egyik raktárból sikerült csencselnie néhány helyi nehézfiúval.

– Don, itt a Komsztár, szedd össze magad.

– Hm – felelte. Miközben kirohantam az ajtón, még láttam, hogy felvesz egy üveg oldószert, melyet főként arra szoktunk használni, hogy letakarítsuk vele a mechjeinkre rakódott olajat és kormot. A hangárba siettem, és gondoskodtam róla, hogy még a Komsztár csapat megérkezése előtt mindenkinek be legyen indítva a mechje. Don, April és én szakaszaink élén legyező alakban távolodtunk az állomástól, abban reménykedve, hogy talán sikerül áttörnünk az ellenségen *Union* osztályú űrjárónkig.

Szeretném azt mondani, hogy jó kis harc volt. A pokolba, nem akarom fényezni magam, de mindannyian átkozottul jó mech-pilótának számítottunk. De csak kalózkodtunk – a Komsztár létszámban bőven felülmúlt minket, és sokkal jobb mechjeik voltak, mint nekünk. Az embereim pillanatok alatt elhullottak, de én azért adtam nekik a periféria söpredéke nevében.

Először egy *Nexus* került elém – a pilóta azt gondolhatta, hogy csak egy kétszáz éves *Árnyéksólymot* vezetek. Valóban így is volt, de a Kurita változatot. A Komsztáros tökfilkó rakétaelhárító rendszere az összes nagy hatótávolságú rakétát letörölte az égről, de amikor közelebb jött, hogy a lézereivel célba vegyen, a PPC-mből beleeresztettem egyet a bal lábába. A részecskesugár teljesen átolvasztotta a gép combját, és a *Nexus* a bal oldalára dőlt. A második lövésem a fejét fúrta át. Aztán egy *Excalibur* elkapott. Először kitért a lövéseim elől, majd minden fegyverével tüzet nyitott. A Gauss-lövedéket pontosan a mellkasom közepébe kaptam, míg a rakéták a bal végtagjaimat szórták meg.

Működésbe hoztam a rádiót, hogy megtudjam, Don és April hogyan állnak.

– *Purple Hooter* vagy *Sex on the Beach*, itt *Screaming Nazi*. Hall valaki?

April felelt:

– *Screaming Nazi*, *Sex on the Beach* és a szaka-sza is kiszállt a játékból. *Purple Hooter* emberei ki-dőltek, őt pedig bekerítette két teáskanna. *Midori Sour* még tartja magát, de *Mind Eraser* lángokban áll.

– Kösz, *Sex*. Sok szerencsét.

– Neked is, *Screamer*.

Egy pillanatra elmosolyodtam, majd újra az ellenfelemre koncentráltam. A PPC-mmel sikerült eltalálnom a jobb karját, az ő lövései viszont a közelemben sem jöttek. Miközben a pontatlanságán mulattam, hirtelen rádöbbsentem, hogy vége a játéknak. Egyenesen egy *Lövész* elé hajszolt, amelyik egy teljes sortúzzal fogadott. Nehéz lézerének sugara a bal lábamba csapódott, az impulzuslézerek pedig jobb karomat és meggyengített mellpáncélot dolgozták meg. Aztán következett a gépágyúsorozat, ugyanoda. Az *Árnyéksólyom* elég szívós masinának számít, de ha ilyen közletről bekap két közvetlen találatot a harcmező legerősebb fegyvereiből, akkor nem sok esélye marad. A mech gyakorlatilag darabokra hullott körülöttem.

Így visszagondolva talán katapultálnom kellett volna, aztán menekülőre fogni a dolgot, de úgy sem jutottam volna messzire. Így csak ültem a földre omló mech pilótafülkéjében, amíg a kedves Komsztáros gyalogosok ki nem szabadítottak a kabinból. Mindannyiunkat az úrjáróra vittek, bezártak minket egy terembe, és elvittek a világűr valami istentelenül becsületes bolygójára.

Nos, mi sem vagyunk éppen a legelőzékenyebb emberek, de ezek a „fehér lovagok” minden emberiességüket levetkőzték, amikor bezártak minket. Ütöttek, rúgtak, lökdöstek, taszigáltak, és minden testnyílásunkat átkutatták – teljes kezelést kaptunk. Legnagyobb meglepetésemre tizenegyen túléltek a harcot, egyedül a fiatal Jimmy égett el élve a pilótafülkében.

Ó, a börtönélet. Legalább nem kellett közösködnünk a többi rabbal. Fogalmam sincs, mennyi ideig tartottak ott minket. Nem tudtuk, milyen gyorsan telnek a napok és a hónapok, de

az biztos, hogy néhány évet lehúztunk abban a rendszerben. Aztán egy szép napon összegyűjtöttek minket, és az egész csapatot felvezették egy nagy terembe. Kilencen voltunk ott tőlünk, és tizenegy idegen rab. Azt hiszem, Jesse és Umbubwai kihullott. A társadalom legócskább szemetének látszottunk, és valószínűleg azok is voltunk.

Egy magas férfi lépett be a terembe. Sötét haj, átható, kék szempár. Az én nevemmel kezdte:

– Rhet Morrison.

Nem volt kedvem egy újabb veréshez, ezért válaszoltam:

– Vagyok.

Fel sem nézett, csak folytatta a nevek felsorolását. Amikor végzett, odasétált egy pódiumhoz. Alaposan szemügyre vettem a fickót. Nyilvánvalóan hivatalos volt, jó kondiban tartotta magát, és bármi le mertem volna fogadni, hogy a hírszerzéstől jött. Egy valódi katona megmondta volna a nevét és a rendfokozatát.

– Mindannyiuknak esélyt adunk rá, hogy egy harci bevetésben leljék halálukat – kezdte. Valamiért ijesztő volt, hogy nem hív minket söpredéknek, szemét bandának meg ilyeneknek; mintha egyáltalán nem is érdekeltük volna.

Egy hiányos fogú, Joe Bob nevű csúf szarházi felállt.

– Ó, én örömmel fogadom a halált – mondta gúnyos horkantással, és felnevetett. A többiek is idegesen nevetgéltek.

A „ROM ügynök” arckifejezése semmit nem változott miközben előhúzta a pisztolyát, csőre töltötte, és fejbe lőtte szegény balekot.

– Van még valaki, aki osztja ezt a nézetet? – kérdezte.

Levegőt sem mertünk venni.

– Helyes – bólintott. – Kilencven nap múlva önök megtámadnak egy régi Amaris depót a Káosz Határvidéken. Az elkövetkező harminc napban újból formába hozhatják magukat, illetve megismerkedhetnek a mechjeikkel. A stratégiáról és az egység kohéziójáról majd útközben, egyelőre itt megtalálható minden, amire szükségük lesz. – Egy adatchipekkel és nyomtatott papírokkal megrakott asztalra mutatott. – Önökre bízunk, hogyan készülnek fel az akcióra, de néhány emberünk a

segítségükre lesz. Ez a létesítmény mostantól egy hónapig az önöké, csak a felszínre vezető lépcső számít tiltott területnek. Ha a stáb bármelyik tagját bántódás éri, meghalnak. Kérdés?

Senkinek sem volt. Rajtam kívül. Felemeltem a kezem.

– Ha sikerrel járunk, szabadon engednek, vagy esetleg kivégeznek mindannyiunkat? – érdeklődtem.

Gonosz mosolyt villantott rám.

– Ha túléljük, megtarthatják a mechjüket, és azt csinálnak, amit akarnak. Ha kudarcot vallanak, úgylis meghalnak. Az akció után önök vagy a mechek már nem értékek, csupán gátló tényezők lesznek számunkra. – Azzal megfordult, és kisértelt az ajtón. Néhány katona jött be, és kicipelték a hullát. Aztán egyedül maradtunk.

Egy mocskos, fenyegető kinézetű, Jack Carson nevű bűnöző állt fel a pódiumra.

– Figyelem, mostantól én vagyok a főnök. Kövessetek, és saját mechjeikkel szedjük darabokra ezeket a fattyakat!

– Kuss legyen, és ülj vissza – szóltam rá unottan.

Leugrott az emelvényről, és odadübörgött hozzám. A magam 180 centis magasságával nem számítok valami magas embernek, de Carson mellett még Victor Davion is óriásnak tűnt volna. Alacsony és zömök fickó volt.

– Mégis mit gondolsz, ki vagy te? Talán „Ugró” Morrison?

Megcsóváltam a fejem.

– Nem. A fia. – Levettem az ingemet, és megmutattam neki a forradásokat, apám idegkorbácsának nyomait. – A valóság sokkal durvább, mint a képzelet, Jack. Biztosan nem hagyják, hogy csak úgy elsétáljunk a mechjeikkel. Le merném fogadni, hogy megtették a megfelelő biztonsági intézkedéseket. És egyébként is, hová mennénk? Netán rejtegetsz egy újrót a celládban? Esetleg anyuci küldött egy úrugrót is, amelyik majd felszed minket?

Szavaim megtörték a kalóz magabiztosságát, de nem az a fajta volt, aki ilyen könnyen feladja. Csettintett az ujjával, mire három társa azonnal csatlakozott hozzá.

– Ez itt a szakaszom. Jó cimborák, sokat harcoltunk együtt.

Végignéztam a haverjain, és biccentettem.

– Azt hiszem, te nyertél, Jackie. Hacsak nem akar engem is támogatni valaki. – Diadalmas vigyora zavart homlokráncolásnak adta át a helyét, amint egységem maradéka felsorakozott mögöttem, maguk után vonzva néhány másik rabot is. Láttam Carston arcán, hogy beismeri a vereségét.

– Sebaj, lesz még alkalmad együtt harcolni a szakaszoddal.

Az elkövetkező öt napot azzal töltöttük, hogy egy kicsit formába rázódjunk, és jobban megismerkedjünk egymással. A börtön nem igazán tesz jót a fizikai kondíciónak. Jackről kiderült, hogy igazán tökösen legény, aki mindenben jobb akar lenni mindenkinél, és ez csak még keményebb munkára sarkallta a többieket. Fogva tartóink rendelkezésünkre bocsátottak egy kiváló kiképző őrmestert, aki segített nekünk az erőnléti edzésekben, és végre normális kaját is kaptunk. Aztán a hatodik napon közöltem, hogy látni szeretnénk a mechjeinket.

Azt mondták, tizennyolc mechet kapunk, három hatos csoportra osztva. Azt hiszem, a fogva tartóink azt akarták, hogy Komsztárosnak vagy Blake-istának nézzenek minket – hogy pontosan melyiknek, azt nem kötötték az orrunkra. Lementünk a mech-hangárba, ahol egy agg, izzadó, koszos ruhájú technikus fogadott minket.

Amikor meglátta a csapatot, kuncogni kezdett.

– Azt hiszem, egy ideje már nem ültetek nyeregben, heh-heh. – Ezután sorban bemutatta a mecheket. Mindegyik tipikus Komsztár/Wobbie gép volt, kivéve talán egy *Mérget*. – A mechjeiken két nagyobb módosítást hajtottunk végre. Az első a C3 célzórendszer legújabb változatának beszerelése, amiről valószínűleg még sosem hallottak. – Hallottam pletykákat valamilyen új drakón célzókészületről, de fogalmam sem volt, hogyan működhet egy ilyen berendezés, vagy hogy milyen gépeken használják. – A másik – folytatta –, hogy a katapultrendszerüket lecseréltük egy távirányítóval felszerelt robbanótöltetre, nehogy véletlenül valami ostobasággal próbálkozzanak.

A következő huszonöt napban hozzászoktunk az új mechekhez, és ismét csúcsformába hoztuk magunkat. Én egy feljavított *Fekete Lovagot* kaptam. A hajtóművet kicserélték egy gyorsabb XI modellre, kivettek a három hűtőegységet, a mara-

déket pedig „freezer”-ekre cserélték. Ezenkívül beépítették az új C3 rendszert, valamint a könnyű lézereket is impulzuslézerekre cserélték, a nehéz lézerek helyére pedig megnövelt hatótávolságú lézereket tettek.

Három, egyenként hat mecből álló „szakaszra” osztottam a társaságot. Volt egy támadó, egy támogató és egy felderítő szakaszunk. Donnak adtam a támogató szakaszt, Carsonnak pedig felajánlottam egy *Lövészt*, vagy a felderítő szakasz parancsnokságát. Nem csalódtam benne, amikor a *Lövészt* választotta. Elégedetten nevetgélve Aprilnek adtam a felderítő szakaszt. Aztán felszállítottak minket két *Unionra*, és elindultunk az űrbe.

Az utazás két hónapja alatt szimulátoron gyakoroltuk a harcot, és kidolgoztuk a támadási tervet. A hírek szerint a kapellánok rábukkantak egy ideg-gázt tartalmazó raktárra, melyet még Amaris csapatai hagytak hátra. A gyéren lakott bolygón lévő raktárt meg kellett semmisíteni. A bolygót az Isharai Gránátosok őrizték, ezért gyorsan be kellett mennünk, és lerombolnunk a létesítményt, mielőtt még reagálhatnának. Tipikus rabmeló, csak jobb mechekek. A pozitív oldal viszont az volt, hogy Carson is sokkal lelkesebb lett, amikor megtudta, hogy a kapellánok ellen megyünk.

Az egyedüli probléma az volt, hogy mit kezdjünk „Véres” Danny McGruderrel, azzal a pilótával, aki mint kiderült, nem sokkal tud többet egy iskolai kadétnál. Ő volt a legrosszabb pilóta, ezért mechet sem kapott. De nem tehetjük le egy lakatlan bolygón, és nem is tudtunk neki adni semmit, amivel harcolhatna. „Vendéglátóink” végül megoldották a problémát, és a srác eltűnt, mielőtt még beugrottunk volna a rendszerbe. Hát nem kedvesek?

Elég hamar beléjük futottunk. Philip Batiste haladt legelől a *Merkúrjával*, amely a módosítások után még egy *Ostscoutnál* is ártalmatlanabb volt. Az átkozott masina mindössze érzékelőkkel volt felszerelve – semmi fegyver, semmi MASC. Egyszerűen semmi. Így amikor rábukkant a két *Urbanmechre* és a két *Védelmesőre*, farokbehúzával menekült vissza hozzánk. Előreküldtem a *Nexusokat* és a *Mérget*, a *Huszárok* pedig egy kicsit lemarad-

va követték őket, hogy tűztámogatást tudjanak nyújtani. A csatában az egyik *Nexust* elvesztettük, de a felderítő szakasz végül legyűrte az ellenséget. Azonnal tovább is küldtem őket, hogy próbálják megtalálni a táborukat, és csalják maguk után a kapellánokat.

Alkonyatra a raktár közelébe értünk, de a Gránátosok elzárták az utunkat – nem a teljes alakulat, de körülbelül a fele. A legkézenfekvőbb megoldás, azaz a menekülés szóba sem jöhetett, ezért megálltam a szakaszommal, Donékat pedig a szárnyon előreküldtem, hogy találják meg a depót. Kialakítottuk az állásunkat, és vártuk az ellenséget. Nem kellett sokáig várnunk.

A könnyű mechek jöttek először, sebesen cikáztak előttünk. De nekem volt két *Heliosom* és két *Banditám*, no és persze Carson. Több mint négyszázötven tonnányi sétáló halál egy kicsit kemény dió lett volna egyetlen felderítő szakasz számára, ezért hamarosan hívták a nagyfiúkat is. Körülbelül tizenöt mech indított támadást ellenünk. Az átkozott *Védelmesőket* nagyobb gépek támogatták – néhány *Csatapöröly*, *Cataphract*, és még egy *Császár* is. Eleredt az eső; a bolygó mintha értünk sírt volna.

Ötszög alakzatba állítottam a mecheket, Carpenter *Heliosával* a középpontban. A *Védelmesők* körbevették minket, és megkezdődött a tűzpárbaj. Nehéz lézereimmel és a PPC-mmel tüzet nyitottam a *Császárra*; mindegyik lövésem a törzsébe csapódott. Természetesen viszonzta a tüzet gépágyúival és nehéz lézerével. *Lovagomról* páncélszilánkok záporoztak a földre. Az éjszakában kék és sárga fények villogtak, ahogy mindkét oldal fegyverei működésbe léptek.

A *Császár* közelebb ért hozzám, én pedig eltaláltam a félnehéz lézereimmel, a nehéz lézeremmel és a részecskeágyúmmal is. Úgy olvadt le a páncélja, mint ahogy egy atlétáról csorog le az izzadság. A mechem megremegett, ahogy lézersugarai a páncélomba mélyedtek, és egy gépágyúorosozat is végigvágott rajtam. Időközben a *Hadvezériünk* elesett hat mech koncentrált tüze alatt, és láttam, hogy az egyik *Védelmeső* felugrik egy kiemelkedő sziklára, hogy onnan vegyen minket tűz alá.

És a következő pillanatban felrobbant. Mivel egy viszonylag kis területen egyszerre vagy egy tu-

catnyi PPC tüzelt, az elektronok olyan mértékben felhalmozódtak a levegőben, hogy spontán villámot generáltak, és mivel a *Védelmeső* volt a legmagasabb fémobjektum a környéken, az egyenesen bele csapódott. Gyorsan kihasználtam a pillanatnyi zűrzavart, és újabb tűzesőt zúdítottam a *Császár*ra; PPC-m és két lézerem olvadt salakká változtatta a gép jobb karját, és a beleépített gépgyút. Természetesen visszalőtt, és a mechem újból megbillent.

Közelebb mentem hozzá, és a mechem torzójába szerelt lézerével tüzet nyitottam rá, tovább gyengítve a páncélzatát. Az ellencsapása után alig tudtam talpon tartani a mechemet. Meglendítettem a bal karom, és erős ütést mértem jobb karja maradványaira. A hirtelen súlyvesztés miatt erősen balra és hátra dőlt – pont a legjobb helyre ahhoz, hogy egy ökölcsapást mérjek a pilótafülkéjére. Úgy zuhant a hátára, mint egy kiütött boxoló. Csakhogy az ökölvívómeccsekkel ellentétben én nem hagytam neki esélyt, hogy a rászámolás alatt felálljon. Minden fegyveremmel célba vettem a jobb lábát, és leválasztottam a végtagot a törzsről. Forró léghullám csapott keresztül rajtam, és azzal fenyegetett, hogy az összes levegőt kiszívja a tüdőmből. Mechembe valahonnan balról egy lövés csapódott, és kénytelen voltam fél térdre ereszkedni. Egy *Csatapöröly* közeledett felém, készen arra, hogy végzetes csapást mérjen rám. De ehelyett ő kapta meg ugyanezt. Rövid hatótávolságú rakéták csapódtak a testébe, ahogy egy *Kalóz* jelent meg mellettem; a támogató szakasz többi gépe kétszáz méterre bukkant fel. Azonban az új C3 rendszernek köszönhetően olyan pontossággal lőttek, mintha ők is ott álltak volna közvetlenül a mögöttem. Én is csatlakoztam a támadásukhoz, és a *Csatapörölyből* pillanatok múltán már csak egy rakás ócskavas maradt.

Kihasználtam a lélegzetvételenyi szünetet, hogy egy pillantást vessek a kijelzőmre, és amit láttam, az egyáltalán nem tetszett. Mindössze tíz legyengült, rommá lőtt páncélzatú mechünk maradt, és az ellenség még mindig húsznál több géppel támadott. A *Kalóz* felrobbant, amikor egy lézersugár fúrta be magát a löszertárolójába, és ez még tovább rontotta a helyzetünket. Dont hívtam a rádi-

ón, de csak Pittmen jelentkezett, aki egy *Kangát* vezetett.

– *Purple Hooter* elment teljesíteni a feladatot.

Értetlenül pislogtam, de ez csak arra volt jó, hogy elmulasszam a távolban bekövetkező iszonyatos erejű robbanást. A megzavarodott kapellánok egy kicsit visszahúzódtak, és így volt időm elrendelni egy gyors visszavonulást. Útközben csatlakozott hozzánk Don mechje.

– *Screaming Nazi*, itt *Purple Hooter*. Tetszik nekem ez a *Kivégző*. Megtarthatom?

Megkönnyebbülten felnevettem, és folytattuk a visszavonulást.

A kapellánok azonban nem. Újra előrelendültek, és az első sortűzzel le is szedték a meggyengült páncélzatú *Excaliburt*. Azonban az előrenyomulásuk hirtelen megtorpant, amikor Carson megrohmozta az ellenség formációját. *Lövésze* lézerezárótüze hatására az egyik *Catapbract* azonnal kiszállt a játékból. Rohantunk tovább, és ott hagytuk Carsont a kapellánok gyűrűjében.

Elég jelentős károkat okozhatott nekik, mert sikerült annyi időt nyernie számunkra, hogy meglooghassunk. A felderítők rádióon jelentették, hogy találtak egy alkalmas rejtekhelyet éjszakára. Útközben Don elmesélte, hogy a támogató szakaszt utasította, hogy folytassák az átkaroló műveletet, miközben ő átcúsúzott az ellenség vonalán a depóhoz. Narc rakétáit kilőtte a közeli löszerraktár épületére, és néhány perc múlva felrobbantotta az egészet, a depóval együtt.

Elértük a sziklás völgykatlant, ahol a felderítő szakasz négy túlélője várt ránk. Mialatt mi a depót kerestük, ők lerohanták a kapellánok táborát, és megszabadították őket a készleteiktől, valamint néhány túszt is szedtek. Azt is elmondták, hol tartják a Gránátosok az úrjáróikat. Átaludtuk az éjszakát, aztán nekiálltam kikérdezni a túszoikat.

És így találtunk rád és az édesanyádra, drágám. Látod a fák mögött azt az úrjárót? Annak az apád a parancsnoka. Nincs más dolgot, mint a rádióon keresztül elbeszélgetni vele, és meggyőzni, hogy az szolgálja a legjobban a családja érdekeit, ha feljuttat minket az egyik úrgrójukra. Talán ha egy darabban elérjük az Outreach-et, te is életben maradsz, és elmondhatod neki, milyen jó kis utazásra vittek téged Morrison Kocsmatöltelékei.

Az Átjáró SF&F Magazin és az Avana Egyesület szervezésében:

HUNGAROCON 2003

országos science-fiction és fantasy találkozó

2003. július 3-6., Salgótarján

József Attila Művelődési Központ, Karancs Szálló (Fő tér)

Peter Mayhew

brit filmszínész (Chewbacca)

Ian Watson

brit író (Ürgárdista, Inkvizitor)

Stanislaw Lem

lengyel író (Solaris, Béke a Földön)

Oshii Mamoru

japán filmrendező (Avalon,
Ghost in the Shell)

Vendégek a Beholder Kft-től: Tihor Miklós és Szeitz Gábor.
Játékosalkozó, kérdezz-felelek, kedvezményes vásár,
vetélkedő! HKK frissen bontott paklik versenye szombaton
egy hatodik kiadású alappaklival és egy Ősi Legendák
kiegészítővel, kedvezményes nevezés, óriási díjak!

Bővebb információ a rendezvényről:

Web: <http://hungarocon.scifi.hu> **Tel:** (30) 576-3671

A jegyek elővételben 15% kedvezménnyel kaphatóak.

Megrendelhetőek a fenti telefonszámon és webcimen, illetve
megvásárolhatóak a Camelot üzletében (Bp., IX. Ferenc krt. 27.)



GameStar



A HOLTAK LÁNGJA

KANADAMODUL

„Mindent égető, máglyák hamvát,
a szél kavarja.

Ifjak s vének vérével festi
Fohászat falra.”

Christian Epidemic: Újjászületett

SEATTLE 2060. 06. 07.

...a három függő már jól kiismerte Puyallup gettót. A negyed szívesen fogadta magába a nincsteleneket, a magányra vágyókat és a hajléktalanokat, drog vagy JMÉ függőket egyaránt. Romos házai, elhagyatott raktárépületei menedékként szolgálnak a nehéz eső, a ragadozók és hatóságok figyelő tekintete elől. A három fiatal srác féltve őrzött szajréjukkal – a legfrissebb, csonkítatlan *Haláltánc* JMÉ felvétellel – épp egy ilyen elhagyatott, komor ipari lerakatot szemelt ki magának. Sem az ütött-kopott drótkerítés, sem a bedeszkázott ablak nem jelenthetett akadályt, biztosra veték, hogy a telepnek nincs lakója. Rossz hírneve elriasztott minden menedékre vágyót.

A chip gondtalanul futott a módosított álmokkal, a felvett érzéki túlterhelés átvette a bandatagok elméje feletti uralmat. A dekk körül spontán rángatózó és szenvedő testek láttán a legtöbb szemlélő elundorodott volna, de a függők számára ez volt a megváltás. A felvétel a végére ért, a chip elektronikája egy parányi túlfeszültséggel elpusztította önmagát – ezzel jelképezve a bandatagok lelkének azt a részét, amely megsült a felvétel hatására. A dekk kidobta a kiégett chipet, a testekbe pedig visszatért az élet.

Az átélt halál-élmény hatására az egyik tag a földön kezdett fetrengeni, míg a másik tátott szájjal fókuszálta látását a távolba. A harmadik bandatag másképp élte meg az élményt. Ő látni akarta milyen ez a másik oldalról is. Gondolkodás nélkül előrántotta a fegyverét, és lelőtte két társát. A tár kiürítése után ismét elcsöndesedett a hely, csak az eső kopogott a tetőn szakadatlanul. A bandatag csak most vette észre, hogy a terem másik végében felhalmozott hordók felől halovány fény világítja. Egy apró, zöldes láng figyelte a „veszélyes hulladék” felirat felett.

Igen, omae, tudom kik azok a Pengék. Nemrég még csak egy szaros kis banda volt, de pár hete úgy néz ki, megütötték a lottó ötöst. Nem tudom mit műveltek, de sokak szerint rengeteg mágiahasználójuk lett, méghozzá nagyon hirtelen. Emberáldozat? Nem váglak, ember! Na jó. Ennyiért már hallhattam pár pletykát, de szerintem ez csak

kamu. Ugyan mi a francért, vagy ki a francnak áldozgatnának csöveseket?

A három bandatag nem is sejtette, hogy milyen kavardást fognak előidézni azzal, hogy rosszul választották meg a helyet bódulatukhoz. A halál-élmény átélése kifejezetten pusztítólag hatott amúgy is megtépázott lelkükre, de a felvétel a Razor nevű bicskásra hatott a legjobban. Az áldozat utolsó kétségbeesésével próbált meg védekezni fantom támadói ellen, és ezért végzett két társával, ám még ez után sem nyugodhatott, a felvételen ugyanis, a kízóknak láthatatlan segítők is voltak... Razor azonnal megőrült volna, ha nem látta volna meg a fényt. A lángot, amelyet egy szenvedés indukált lény produkált.

Razor a lángot figyelve úgy érezte, fókuszálódik elméje. A lángok mélyére pillantva Razor lehiggadt, megerősödött és végképp kiégett. Meglátta az égő vegyszerek lángjában a megváltást, és már azt is tudta mit kell tennie. Csak annyit, amit két társával is tett.

Razor visszatért bandájához, a Pengékhez, és kölcsönzött felébredt képességeivel átvette felettük az irányítást. Akit csak tudott megtérített frissen fércelt hitére, akit nem, azt paraképességeivel tette el láb alól. A bandatagok többsége – hasonló hatalmat remélve – csatlakozott Razorhoz, és elkezdtek embereket gyűjteni, amelyeket hetente egy nagyobb ünnepély keretében feláldoznak az ember tüzének.

Ez már két és fél hete zajlik.

MI IS TÖRTÉNT VALÓJÁBAN?

A raktárépület nem véletlenül volt elhagyatott. Pár évvel ezelőtt egy poilmereket és kompozit anyagokat gyártó vállalat (a Hagens-Heywood Corp.) tárolta itt alapanyagként szolgáló vegyületeit. A cég csődbe ment, és felszámolása után pár kisebb cég használta a telepet legális, és nem annyira reklámozottan, illegális állat és ember kísérletekhez. A telepet előtte persze kiürítették, de mivel legelőször a legdrágábban alkalmazott személyzetet (a mágikusan aktívakat) építették le, ezért a telep mágikus védelme (részlegesen) felszámolatlan maradt. A telepen két elementál ma-

radt: egy tűz- és gyengébb földelementál, ami a peremvédelmet látta el. A felszámolás után a cég telephelyére érkező kutatócsoport előtt persze meg is jelent a földelementál, és támadásba lendült. A kutatócsoport azonban felkészült hasonló összecsapásra és sikeresen elűzték. A magára maradt tűzelementál – akinek a feladata az volt, hogy tűz esetén letompítsa annak pusztító erejét – pár hét múlva elszabadult (szolgálatára nemsokára véget ért volna, de idézője egy balesetben meghalt), és a telepen maradt – vesztére. A kutatócsoport két hónapig kísérletezett itt, valójában ideggázokkal és emberi szövetbe beépülő vegyületekkel, de a kutatások – a folyamatos tűzesetek miatt – veszteségesek váltak. A telepet másodszor is elhagyták, és a szellem megváltozott, halandók életenergiáját csapoló toxikus lényé vált. A kutatók elhagyták a lerakatot hátrahagyva kutatásaik melléktermékeit (az az még több vegyszert). A szellem nem mutatkozott többé, a kialakult városi legendák pedig távol tartották a nincsteleneket.

MI IS FOG TÖRTÉNNI?

Razor 6. 7-én talált rá a lerakatra, és pár nap múlva már, habár kissé dőcögösen, de működött a szervezet. Az elrendelt szelekció miatt csak azok maradtak a bandában, akik hasznosak voltak. Innentől időrendben történnek az események:

06. 17. A Wuxing Incorporated ügynöke beépül a bandába. Némi pénz felhasználásával és a banda sémájának befenyítésével azonnal elfogadtatja magát.

06. 19. A rovarszellem is a csoporthoz verődik, természetesen inkognitóban.

06. 21. Az első szervezett emberáldozat. Az áldozatok többsége helyi hajléktalan, vagy átutazóban levő, könnyű célpont így ezek nem hiányoznak szinte senkinek. Az áldozás fennakadás nélkül zajlik. A banda több tagja ekkor kapja meg első paraképességét. 16 embert áldoznak fel.

06. 24. A rovarszellem átveszi a hatalmat Razor elméje felett. Szuggesztióival beléplántálja, hogy minden eszközt fel kell használnia a megerősödése. A banda innentől fogva elfog bárkit, aki elhalad a terület környékén, de az erősebbeknek felajánlják a tagságot. Bandaháborúk indulnak, amelyek többségét a *Pengék* nyerik (elkezd terjedni hírük az utcán).

06. 25. A *Pengék* egyik ellensége a *Holtak* nevű banda öt embere megtámadja a *Pengék* főhadiszállását. Lásd *rajtaütés*.

06. 28. A második emberáldozás ideje, 21 ember leli halálát a tüzekben. Razor gyanakodni kezd a rovarszellemre, érzékeli a tudatmódosításokat, de nem tud közvetlenül ellen tenni. Segítőket kezd keresni a bandán kívülről.

06. 30. A Wuxing ügynök riadót fúj. A harmadik áldozásra már sokkal több áldozatot, kb. harminc embert gyűjtöttek már be és a hermetikus megítélése szerint ez már durván növelte volna a szellem potenciálját. Céges kapcsolatán keresztül beavatkozást kér. A támadás éjféltor kezdődik, és hatására a szellem is manifesztálódik, elemészte a bandatagok és a rajtaütők többségét. Mire leül a por, a szellemet elpusztították, de az áldozatok is meghaltak. A helyet porig rombolják nehéz munkagépekkel.

HOGY IS JÖNNEK KÉPBE A JÁTEKOSOK?

Több útja is van annak, hogy a játékosok beavatkozzanak a cselekménybe.

Az első és legegyszerűbb eset az, ha az egyik karakter egyik fontos kapcsolata vagy családtagja csatlakozik a bandához, és nem jelentkezik ez után. A kapcsolat persze szolgálhat áldozatul vagy leendő tagul is, ennek eldöntése a játékmester privilégiuma, de amennyiben bandataggá választják, valószínűleg paraképességeket is szerezhet, és megváltozhat a kapcsolata a karakterrel. Ne feledjük, hogy a kapcsolat ekkor átveszi a tűz jellemvonásait, lobbanékony és agresszív lesz, és nem feltétlenül fogadja szívesen a karaktereket, ha azok megjelennek és meg akarják „menteni”. Lehet, hogy ekkor át akarja verni a karaktereket, és rájuk uszítva a bandát áldozatoknak ajánlja őket (presztízsszerzés, hatalom). Persze az is lehetséges, hogy megpróbálja beszervezni a karaktereket.

A második módszer az, ha az egyik karakter csatlakozik a bandába. Ez történhet úgy, hogy találkozik egy bandataggal, és meggyőződik annak képességeiről. A képességeit bővíteni vágyó karakter ekkor igen nagy bajba kerülhet...

A karaktereket természetesen úgy is be lehet keverni, hogy ne tudjanak semmit. Ekkor Razor vagy a hermetikus bérl fel őket egy egyszerű munkára. Ha Razor Johnsonkodik, akkor a feladat gyors lesz: a karaktereknek meg kell ölniük a rovarszellemet. Persze Razor nem tud, és nem is informálja a karaktereket a tag valódi mivoltáról, csak azzal van tisztában, hogy a tag befolyásolja. Razor ekkor felajánlhat pénzt, tagságot vagy esetleg mágikus hatalmat.

Ha a hermetikus a megbízó, akkor a karaktereknek fedezetet kell nyújtaniuk az alatt, amíg ő lelép a színhelyről. Ez azzal járhat, hogy ha valamit elront a hermetikus, akkor be kell menniük érte, és ki kell hozniuk. Ha a karakterek hajlamosak a tömeges mézszárlásra, akkor az is lehet, hogy maga a Wuxing bérl fel őket a harmincadikai támadásra...

Persze a banda sámánja is felkeresheti a karaktereket, fizetséget azonban nem tud azonnal felajánlani – révén, hogy pénze vagy világi erőforrása szinte nulla. Felajánlhatja viszont a karaktereknek, hogy miután átvette a szellem feletti irányítást, hatalomhoz juttatja őket.

És azt a lehetőséget se felejtjük el, hogy mi van akkor, ha a karakterek rossz helyen vannak, rossz időben...

A PENGÉK

A Pengék bandája egy szokásos, közepkategóriás bicskás banda volt mielőtt ráleltek volna a telepre. Mostani vezetőjük – Razor – is csak egy átlagos fickó volt a sok közül, míg meg nem tapasztalta a szellem erejét. A szellem támogatása miatt Razor kisebb mágikus képességeket szerzett, amelyekkel könnyedén végezhetett az óvatlan bandafőnökkel és testőrségével. A többiek engedelmessé váltak a bandák alaptörvényeinek azonnal az erősebb fél oldalára álltak. Razor azonnal szelektálni kezdte a tagokat. Akit alkalmasnak talált a túlélésre, azokat maga mellé, a szolgálataiba állította, akit pedig nem, azt egyszerűen feláldozta bajtársaival. Az égő áldozatok hatására a szellemi lény gyarapodásnak indult, Razor bandája pedig kétes hírnevet szerzett.

A szervezet jelenleg 23 főből áll, többségük a gettóban nevelkedett, ezért harcra edzettek. A tagok közt található még egy dekás is (kezdő), valamint 3 mágiahasználó, kiből kettő nemrég csatlakozott csak a bandához. Közülük csak egy hermetikus mágus (Wuxing Incorporated ügynök, lásd később), a másik sámán (az Ellenfél idol hű követője), a harmadik pedig egy rovarszellem, akinek kilétéről nem tud senki (egyszerű bandatagnak minősítik).

Csak néhány bandatag rendelkezik kiberverrel (ezek többsége olcsó reflexnövelés, alkarpenge vagy kibernetikus pótlás), fegyvereik pedig korlátozódnak az utcán is elérhetőekre, de nagy számuk és a hazai pálya ismerete miatt erős ellenfelek. A banda sámánja folyamatosan irányítás alatt tartja a hely szellemét.

A HERMETIKUS

A beavatott mágus a Wuxing Incorporated ügynöke, aki titokban – nem kis kockázatot vállalva – épült be a szervezetbe. Feladata, hogy elemzésével annyi adatot gyűjtsön a lényről (akinek természetét nem ismeri a cég), amennyit csak lehet, majd ha a helyzet indokolja, fizikai és mágikus támogatással elpusztítsa őt, és minden világi és mágikus követőjét. Ehhez természetesen rendelkezik minden szükséges erőforrással anyacége jóvoltából. A hermetikus mágust Gerrard Whitenak hívják, és két megkötött vízelem-tállal rendelkezik (Erő 5), melyeket hív, ha veszélybe kerül.

Gerrard White, beavatott hermetikus mágus

Erő: 3	Gyorsaság: 4	Test: 3
Karizma: 5	Intelligencia: 6	Akaraterő: 5
Esszencia: 6	Mágia: 7	
Kezdeményezés: 5 + 1D6.		

Tartalékok: Harci 7, Mágia 6, Karma 5.

Szakértelmek: Idézés 6, Varázslás 7, Mágiaelmélet 5, Paralányok 4, Pisztolyok 3, Pusztakezes harc 4, Lopakodás 2, Utcai Etikett 3, Céges Etikett 5.

Varázslatok: Manalövedék 5, Energialabda 4, Szellemlövedék 9, Ellenség észlelése 4, Harcérzék 3, Láthatatlanság 4, Gyógyítás 3, Maszk 4, Tevékenységek irányítása 4, Érzelmek irányítása 2.

A HANGYÁS

Az egyik frissen csatlakozott sámán valójában nem más, mint egy fizikai formába olvadt hangyaszellem. A szellem összeolvadva egy metahumán testtel, immár a bolytól függetlenül élve próbálja gyarapítani hatalmát, és befolyást, hatalmat szerezni terveihez. A különös szellem megjelenése pont kapóra jött neki, egy potens szövetségest lát képében, és ezért megtesz mindent, hogy segítse előremenetelét. A hangyaszellem egybeolvadt a testtel, így megtartotta áldozata minden emlékét és tudását (áldozata egy fizikai adeptus volt), valamint nincsenek rajta árulkodó külső nyomok. A szellem elfedi valódi auráját, csak egy beavatott láthat át az álcázáson (lásd MitS). Gerrard egyelőre nem tulajdonít neki nagy jelentőséget (nem tudja titkát).

A szellem tökéletesen mimikálja néhai áldozata viselkedését, és próbál annyira emberszerűnek tűnni, amennyire csak lehet. Emellett azonban nem kockáztat, csak végszükség esetén – egy rovarszellemre mindenki vadászik.

Hangyaszellem (a néhai George Walls)

Erő: 7	Gyorsaság: 10	Test: 8
Karizma: 4	Intelligencia: 4	Akaraterő: 4
Esszencia: F/A	Mágia: -	
Kezdemény: 7 + 1D6. Kettős természetű lény.		

Tartalékok: Harci 9, Karma 2.

Szakértelmek: Pusztakezes harc 4, Bunkók 5, Utcai Etikett 2, Lopakodás 7, Pisztolyok 3, Atlétika 4.

Képességek: Fejlesztett érzékek (Szaglás), Bénító Érintés, Méreg, Szuggesztió (mint a varázslat), Aura maszkolás (folyamatos).

Gyengék: Csökkentett érzékek (Látás).

A SZELLEMRŐL

A tüzelementál szemlélete sokévi szolgálata alatt kissé negatívvá vált az emberekkel kapcsolatban, hisz azok folyamatosan arra utasították, hogy fogja vissza a tüzet, ami gyakor-



latilag léteesszenciája. Felszabadulásakor azonnal szembesült a ténnyel, hogy az emberek fajtársaik áldozásával szereznek hatalmat (a kutatók sok halálos emberkísérletet hajtottak végre – persze csak a tudományért...), és mivel elvesztette emlékeit, elhatározta, hogy ő is hatalmat fog szerezni. Azóta nem akar mást, csak emberi szenvedést és áldozatot, ez táplálja toxikus létét.

A szellem természetesen toxikussá vált emiatt. Képességeit minden esetben területre használja, hiszen nem kell törődnie azzal, hogy kinek árt ezzel. Még nem manifesztálódott a bandatagok előtt (csak legelőször, Razor előtt, de akkor még gyenge volt), de ebben az esetben valószínűleg lángra gyújtana mindent 50 méter sugárban, ami különösen kellemetlen lenne a sok vegyi anyag miatt. Folyamatos hatása, hogy a közelbe levők Esszenciáját rohamosan fogyasztja (1 pontot lop el hetente, a vesztes permanens), de e helyett kisebb mágikus képességeket ad (pl.: napi egyszer lángprojekció, vagy plusz 1-2 Kezdeményezés, és hasonló, tűzzel kapcsolatos képességek). Szintén folyamatos hatása, hogy az elszívott Esszencia helyét saját jellemvonásaival tölti fel. A folyamatosan kapcsolatban álló bandatagok például agresszívok, lobbanékonyak, haragtartók, de rövid idő alatt kiégnek és meghalnak.

A TELEPHELY

A telephely két hatalmas hangárszerű építményből áll, amelyet őrtornyok és drótkerítés határol. Az első építmény plasztacéllal megerősített tömör betonból áll, ablakai (az eredeti funkciójuk miatt) nincsenek. Itt él a sámán. A második építmény valaha egy kutatóépület volt, így ez már rendelkezik ablakokkal és felépítése is „könnyített” (plasztacélból áll). A raktár csordultig van különböző vegyszereket tartalmazó konténerekkel, amelyek eléggé ütött-kopottak (nincsenek karbantartva) és akár szivároghatnak is. Amennyiben ezek valamelyikét találat éri (8-as vagy nagyobb erejű tűzfegyver találat, amely Súlyosnál nagyobbat sebez) az egész felrobbanhat. A láncreakció miatt a sebzést felesleges lenne kiszámolni... Éppen emiatt a bandatagok nem használnak tűzfegyvert az építményben (vagy csak ha teljesen biztosak a találatban). Persze ha a karakterek a „Vigyázat! Tűz- és robbanásveszély!” feliratok ellenére lövöldözni kezdenek...

A kutatószárny kisebb szobákra van tagolva, itt élnek a bandatagok (a másikat csak áldozáshoz és „rituálékhoz” használják). Itt nincs konténer, vagy vegyszer, „szabad” a lövöldözés.

Az őrtornyok plasztacélból állnak, amelyeket hulladékokkal erősítettek meg a bandatagok. A két építményt négy őrtorony határolja, ezek mindegyikében van fegyveres őr (éjszaka éjjel-látóval). A tornyok Akadályszintje 8-as.

A telephelyet drótkerítés határolja, amely több helyen is sérült. Ezeket megpróbálták megjavítani, de nem mindenhol sikerült tökéletesen. A fércelt helyeken viszonylag könnyű átjutni, de néhány lyukat direkt meghagytak. Ezeket házilag készített aknákat helyezték el (Észlelés (6) próba, ha nem veszik észre, akkor hangos robbanás keretében 10S sebzés). A kerítés tetején „Y” elrendezésű szögesdrót feszül.

Az őrtornyok mellett mobil járőr is védi a telepet. Ezt 3-4 bandatag alkotja, páncéldzsekikkel, és géppisztolyokkal, sörétesekkel felszerelve. Ők természetesen nem félnek használni a fegyvereiket.

A sámán folyamatosan irányítása alatt tartja a hely szellemét. Ez lefoglalja ideje nagy részét, mivel vissza kell fogni a lassan szintén toxikussá váló helyi szellemet. A szellem folyamatosan őrzi a telepet, ha szolgálata lejár, a sámán fél óra felkészülés után idézi meg újra.

A HATASOK

A telephely (az elementál jelenléte) erősen megváltoztatja az embert. Ez egyre erősebben érzékelhető az idő múlásával. Mint az az előzőekben szerepel, a szellem hetente szív el egy Esszencia pontot minden lakótól. Ezt követően juttatja a paraképességet (először csak kisebbeket) és a személyiség változtatásokat.

Hatások:

1 óra jelenlét: Felfokozott érzelmi állapot, indulatosság, agresszív hajlam. A magas Esszenciájú karakterek sértődékenyek, az alacsony Esszenciájú karakterek pedig kiégettek lesznek míg a telepen vannak. Ennek egy sikeres Akaraterő (5) próbával lehet ellenállni.

6 óra jelenlét: Mint az előző, de az Akaraterő próba célszáma 8-ra nő. A karakter ekkor kötődni kezd a területhez, innen csak egy sikeres Esszencia (4) próbával szabadulhat (ami ellen az elementál 4 kockával dob, célszáma a karakter Esszenciája).

12 óra jelenlét: A karakter a telephelyen akar maradni, amíg erővel ki nem viszik onnan. Ha ki akar menni, akkor Esszencia (8). Ez ellen az elementál 8 kockával dob, célszáma a karakter Esszenciája.

24 óra jelenlét: A karakternek azonnal próbát kell dobnia úgy, mintha 12 órája lenne bent. Ha sikeres, akkor még most kirohanhat. Ha sikertelen, vagy még több mint (Akaraterő) percet marad a telepen, akkor addig marad ott, amíg erővel el nem távolítják. Magától nem akar elmenni ez után. Az első óránál felsorolt tünetek élnek, most már nem lehet ellenállni.

2 nap jelenléttől: Mérséklődnek a tünetek, a karaktert rosszullet, kiszáradás és fáradtságérzet kezdi gyötörni innen-től minden nap (ha nem áldoznak) 8 – Esszencia órán át.

1 hét jelenlét: A karakter elveszít 1 Esszencia pontot *permanensen*. Amennyiben így 0 alá csökkenne az Esszenciája,

meghal. A karakter egy a tűzre jellemző jellemvonást is permanensen magáénak tudhat, ezt a Játékmester választja ki, és csak sorozatos pszichológiai kezelésekkel lehet eltávolítani.

CSALÁDBAN MARAD

A tűzelementál nem von el több Esszencia pontot azoktól, akiktől már 3-nál több Esszencia pontot szívott (kb. 2 ilyen ember él a bandában). Ezek az egyedek nagyobb erőknek is parancsolnak, valamint erősen a kiégés felé tendálnak. Ilyen ember – bár nem szívtak el tőle 3-nál több pontot – Razor is. Ha a karakterek az elementál oldalán állnak, akár ők is ilyené válhatnak (egy mentőöv az alacsony Esszenciás számúaknak...).

A RAJTAÜTÉS

Miután a rovarszellem parancsokat kezd közvetetten sutogni Razor agyába, annak ítélőképessége is elborul. Egyik cirkáló/begyűjtő útjuk során a Pengék elkapják a Holtak nevű banda egyik frissen betoborzott fixerét. Razor úgy ítéli meg, hogy az áldozat rituális jelentőségű lesz, így nem engedi el a foglyot. A Holtak persze értesülnek az eltűnésről, és tárgyalni hívják Razort egy semleges területre. Természetesen ők sem fegyvertelenül mennek, de inkább visszavásárolnák emberüket. Razor is megjelenik pár belső körös emberével, és már az első öt percben sikeresen felhergeli magát. A Holtak 8 embert vesztenek, a Pengék csak kettőt és a semleges terület semleges és kiégett területté válik.

A Holtak persze bepipulnak a dolgon és még aznap este bosszút szerveznek. Öt emberüket szerelik fel, és lövik be Kamikazéval (harci droggal).

A Holtak először megpróbálnak belopózni a telepre. Mivel képzettek ebben (a legtöbben zsebesek, tolvajok vagy orgyilkos palánták), ezen a ponton nem valószínű, hogy lebuknak (Észlelés próba, 8-as célszám). Ha sikeresen bejutottak, akkor megközelítik a raktárt, és miután az egyik tag gyorsan felfestette a holtak bandajelét a falra (egy nagy és cizellált kereszt) megrohanják a főbejáratot, fedező tűzzel megpróbálnak eltenni mindenkit láb alól, majd 3-4 beszórt repeszgránáttal felrobbantani az egész kócerájt, majd esetleg elpucolni. Amennyiben nincs esélyük, akkor megpróbálnak célba juttatni legalább egy gránátot (már ennyi is elég a robbanás-hoz).

A harci drog miatt a bandatagok kérlelhetetlenek és nem haboznak. Megteszik, ami a feladatuk, és ha ott pusztulnak, nos ennek sincs jelentősége. Ha a karakterek vagy a bandatagok nem veszik észre, és nem hatástalanítják őket, akkor lesz nagy kavarodás. Razor persze túléli (olyan unalmas lenne nélküle).

A TÁMADÁS

A Wuxing harmincadikán mindenképpen támadni fog, ha a karakterek nem oldják meg a problémát. Ebben az esetben éjfél előtt 5 perccel Gerrard visszavonul, és magán menedékében (a kutatószárny egyik szobájában) magához szólítja elementáljait. Az egyik hozzá Gerrard 2-es Erejű energiafókuszát is, hogy nagyobb legyen a móka.

A rovarszellem persze érzékeli az elementálokat és a fókusz is nem sokkal ez után. Ha még él, azonnal aktiválja Razor szuggesztív programozását, és ezzel riadót fúj. Megpróbálja eltenni a hermetikust láb alól.

Ha a karaktereket Razor bérelte fel, akkor furcsának találhatják, hogy Razor nem engedi megölni a hangyaszellemet (ha kell, bevetődik a golyók elé!) és hallani sem akar az előre megbeszélt tervről. Ha a hermetikus bérelte fel a karaktereket, akkor most szembe kell fordulniuk Razorral és az egész bandával. Mondani sem kell, hogy az észérvek itt már nem érvényesülhetnek.

Akármi is történjen a hermetikus elementáljait szólítja, és míg az egyik a tűzelementálra figyel, a másik *elnyelés* és *mozgás* paraképességgel kimenekíti – az így már fuldokló – hermetikust a helyszínről. Ha a karakterek neki dolgoztak...

A támadás akkor indul, ha Gerrard kijutott, vagy ha elementáljait leverték, és harcba került. A rajtaütést két kisebb alakulat és egy asztrális csoport hajtja végre. Mindkét fizikai síkon történő támadásban 4-4 katona vesz részt, és kiegészítő taktikát folytatnak. Rohampuskák, megerősített páncélzatok, esetleg mesterlövész puskák... engedj szabadon a képzeleted! A telep két különböző oldalán hatolnak be, és nem kímélnek senkit, bárki is legyen ott: bandatag, járókelő, alvó csöves kislány, apáca, akárki. Elsődleges feladatuk Gerrard White lokalizálása (ha nem jött volna ki), majd a bandatagok kiiktatása.

Az asztrális csoport eközben asztrális síkon zárja el a telepet. 4-5 elementál (víz és föld) jelenik meg, és kezd harcolni. A vízelementálok elsődleges célpontja a tűzelementál, a föld elementálok a nagyon erős fizikai harcokba csatlakoznak. Megjegyezzük, hogy a fizikai síkon mozgó katonák nem képesek megkülönböztetni saját és ellenséges elementálokat (amíg ellenük nem indulnak)!

2 hermetikus is jelen van, kizárólag asztrális síkon. Először az esetlegesen asztrálisan aktív bandatagokat szűrik ki, kioltják varázslataikat és leverik őket az asztrális síkról. Az elementállal a kutatószárnyban találkoznak. Amíg saját elementáljaik kitartanak, elűzéssel próbálkoznak (feleslegesen), majd varázslatokkal.

A tűzelementál ekkor manifesztálódik, és lángba borítja a kutatószárnyat. A manifesztálódás lángaurája 8K fizikai sebést okoz mindenkinek (az ütési páncélzat fele csökkentheti az energia szintet). Ezután minden harci forduló végén meg-



ismétlődik a lángaura sebzése mindenkin, aki az elementál 50 méteres körzetében van (persze csak fizikai síkon). Az elementál ezt követően sorra támadja az ellenségeit.

A hermetikuskok és társaik feleslegesen támadják az elementált, ugyanis az addig nem pusztulhat el, amíg a felhalmozott Esszenciája el nem pusztul előtte. Ez a raktárban található, tehát amíg a raktár áll, addig az elementál is elpusztíthatatlan. Ha a raktár már korábban felrobbant (a rajtaütés vagy valami más miatt), akkor persze nincs ilyen probléma, a hermetikuskok szétkapják az elementált.

Ha azonban a raktár még áll...

Akkor fel kéne robbantani, nem? Ez nem lesz azért annyira egyszerű, mert a harcok alatt eltűnt Razor és ez idáig senkinek sem tűnt fel. Razor a mostanra kilőtt tornyok egyikébe vonult vissza, és egy mesterlövész puskával tartja sakkban azokat, akik a raktár felé haladnak. Tárgyalni persze nem fog, védi a raktárt akár az élete árán is.

STATISZTIKÁK

Razor

Test: 7 Gyors: 6 Erő: 7
 Kar: 3 Int: 4 Akarat: 4
 Essz: 0,2 Reak: 8 (6)

Kezdemény: 8 + 2D6

Tartalékok: Harci 7, Karma 3.

Szakértelmek: Éles fegyverek 4, Pisztolyok 4, Puskák 5, Fegyvertelen harc 5, Biotechnika 3, Lopakodás 4, Atlétika 2, Dobó-fegyverek 3, Utcai Etikett 5, Helyismeret 5.

Felszerelések: Colt Manhunter, páncéldzseki, többfajta kés és gránát, rossz modor.

Kiberverek: Huzalozott reflexek 1 (használt), fegyvercsatoló (használt), kiberszem, kiberfül. Szupracsecsemő mirigy.

Razor elégedett frissen szerzett bandavezéri pozíciójával, és hatalmával. Emellett azonban nem engedi, hogy bárki is közelebb kerüljön a lényhez (konkrétan nem tudja, hogy mi is a szellem), mint ő. Amikor észreveszi, hogy a rovarszellem manipulálja, kétségbeesetten megoldást kezd keresni.

A tüzelementál

Test: 8-1 Gyors: 8+4 Erő: 8-2
 Kar: 8 Int: 8 Akarat: 8
 Essz: F/A Reak: 10 Sebzés: S

Kezdemény: Reakció + 10 + 1D6,

Asztrál: Reakció + 20 + 1D6

Tartalékok: Harci 14, Asztrális harci 12, Karma 5.

Képességek: Lángprojekció, lángaura (50 méteres körzetben), manifesztálódás.

Gyengék: Sebezhetőség (víz).

Gondatlan kezelése eredményeképpen pedig toxikussá vált, azonban toxikus képességei még nem fejlődtek ki eléggé. Áldozatai szenvedéseiből él, emiatt körülötte (a telepen) folyamatosan 3-as negatív Hátterzaj található.

Átlagos Penge

Test: 4 Gyors: 4 Erő: 5
 Kar: 2 Int: 3 Akarat: 4
 Essz: 2 Reak: 3

Kezdemény: 3 + 2D6

Tartalékok: Harci 5, Karma 1 (50%).

Szakértelmek: Éles fegyverek 4, Pisztolyok 3, Puskák 2, Fegyvertelen harc 5, Lopakodás 3, Atlétika 2, Dobó-fegyverek 3, Utcai Etikett 2, Helyismeret 4.

Felszerelések: Ares Predator, páncéldzseki, ütleg vagy baseballütő, JMÉ chip vagy drog.

Kiberverek: Megnövelt reflexek, esetleg fegyvercsatoló vagy kiberszem. Az Esszenciát javarészt a drogfüggés károsította. 50% esély egy paraképességre az alábbiakból: +2 Kezdemény, Hazai Pálya előny vagy lángprojekció (naponta 1x).

Elit bandatag

Test: 5 Gyors: 6 Erő: 5
 Kar: 2 Int: 4 Akarat: 3
 Essz: 1 Reak: 6

Kezdemény: 6 + 2D6

Tartalékok: Harci 6, Karma 1-2.

Szakértelmek: Éles fegyverek 5, Pisztolyok 3, Puskák 3, Fegyvertelen harc 5, Biotechnika 1, Lopakodás 5, Atlétika 2, Dobó-fegyverek 3, Utcai Etikett 4, Helyismeret 6.

Felszerelések: Colt Manhunter, páncéldzseki, többfajta gránát, kések.

Kiberverek: Megnövelt reflexek 2, fegyvercsatoló, kiberszem. 75% esély egy paraképességre az alábbiakból: +2 Kezdemény, Harcérzék vagy lángaura (naponta 2x).

Holtak bandatag

Test: 3 (4) Gyors: 6 (7) Erő: 3 (5)
 Kar: 3 Int: 5 Akarat: 4 (5)
 Essz: 5-6 Reak: 5

Kezdemény: 5 + 1D6 (6 + 2D6).

Tartalékok: Harci 7, Karma 1.

Szakértelmek: Éles fegyverek 4, Pisztolyok 5, Puskák 6, Fegyvertelen harc 3, Lopakodás 6, Atlétika 4, Dobó-fegyverek 4, Utcai Etikett 3, Helyismeret 2.

Felszerelések: AK-97, páncéldzseki, repeszgránát, álcaruha. Esszencia csökkenés: Esetleges drogfüggés.

A zárójeles érték a Kamikaze harci drog miatt növelt értéket jelenti, ezek hatása lejár 1d6 x 10 perc után. Ezekon felül a drog fájdalomtűrést is ad, hatása olyan, mint a negyedik szintű adeptusi képesség.



Interjú Robert Jordannel, az Idő Kereke ciklus szerzőjével

Készítette: Tihor Miklós és Dani Zoltán
Fordította: Körmendy Ágnes

Miért basznál álnevet? Miért nem az eredeti nevén ír?

Azért használok különféle álneveket, hogy jobban elkülönüljenek az eltérő műfajú könyveim. Legalábbis ez volt az eredeti ok. Nem akartam, hogy ha valaki azért vesz meg egy Robert Jordan könyvet, mert szereti a fantasy-t, esetleg egy történelmi regénybe fusson. Most már persze megváltozott ez is, és az amerikai kiadóm legalábbis újra kiadta az összes regényemet, úgy, hogy „írta Robert Jordan, ilyen és ilyen néven”, úgyhogy ezzel az elképzeléssel le kellett számolnom. De így is megkönnyíti, hogy fenntartsam a magánéletemet, és a rajongóim ne jelenjenek meg nap mint nap az otthonomban, hogy interjút kérjenek tőlem, vagy aláírassák a könyveket.

Ez érthető. Magyarországon a fantasy írók általában más miatt választanak álnevet. A legtöbbször angol álnevet basználnak, azért, mert a külföldi szerzők könyveit jobban el lehet adni itthon.

Ez szomorú!

Mikor kezdte el írni az Idő Kereke sorozatot? Honnan vette az alapötletet?

Azt hiszem, körülbelül 1985-ben kezdtem el az Idő Kerekét. Elég régen volt, úgyhogy nem emlékszem rá pontosan, hogy mikor kezdtem neki az írásnak, de azt hiszem, 1985-ben. Akkor még nem egészen 10 éve kezdtem írni, és pár könyvem már megjelent, de már jóval előtte felmerült bennem pár ötlet, ami szép lassan összeért, és egybefolyt. Végül aztán egy olyasfajta könyvsorozat kerekedett ki belőle, ami leginkább a legendákról szól, de valahogy épp fordítva nézi a legendákat, mint általában szoktuk. Voltaképp visszafejti, mi is az a legenda. Ez a történet egy legenda, ahogy valójában volt, vagy lehetett, mielőtt a nemzedékek során újra és újra elregélték, átalakították, megváltoztatták, és abba a formába öntötték, ahogy ma ismerjük. Ez a könyvsorozat egyik legfontosabb motívuma. Persze

így egy kicsit fellengzősen hangzik, de alapvetően arról van szó, hogy a távolság – az idő és térbeli távolság egyaránt – hogyan torzítja a tudást. Ha valaki nem volt ott egy adott esemény megtörténte, nem tudhatja, hogy valójában mi történt. Még ha valaki a jelenlevők közül el is meséli neki, akkor sem fogja olyan jól átlátni a helyzetet, mintha ő maga is ott lett volna. És ha valaki csak harmadkézből hall valamit, még pontatlanabb a tudása, és ha minél több idő telt el közben, annál pontatlanabb lesz.

Ez nagyon jó ötlet, és azt hiszem, hogy minden egyes regény elején jól érzékelteti az idő múlását. Tolkien A Gyűrűk Ura című könyve miként hatott önre?

Tolkien mindenképp befolyásolja a fantasy írókat, ha máshogy nem, hát úgy, hogy az írók egy része kétségbeesetten próbálja kikerülni a tolkien elemeket. Tolkien olyan, mint egy hatalmas hegylanc, ami ott tornyosul a műfaj egén. Még egy punk modernista író is, bár nem tudom, hogy most épp hogy hívják a fantasy legújabb hullámain, kénytelen figyelembe venni Tolkien műveit. Nem hinném, hogy az Idő Kerekében bármiféle egyértelműen tolkien elem felbukkanna, attól az egytől eltekintve, hogy ez is valamiféle hasonló világon játszódik. De nincsenek benne hobbitok, nincsenek benne tündék, sem sárkányok. A nem emberi fajok teljesen más népcsoportok mitológiájából érkeznek, más legendákon alapulnak. Persze az emberek számtalan párhuzamot húztak a két világ között, például mondtak olyanokat, hogy a trallok valójában orkok, a Myrddraalok a nazgulok, de nincs igazuk. A nazgulok igen kevesen vannak, és óriási hatalommal bírnak. A Myrddraalok elég sokan vannak, és bár szerfelett veszedelmesek, nem rendelkeznek igazi hatalommal. A trallok pedig egyértelműen egy félresikerült genetikai kísérletsorozat szülöttei, aminek az lett volna a célja, hogy technológiai úton kialakítsák a tökéletes katonák fajtát – de sajnos a kísérletet vezető tudósok fogalma sem volt róla, hogy egy katona mitől jó.

Én nem éreztem úgy, hogy a Myrddraalok emlékeztetnének a nazgulokra!

Nem, nem is erről van szó, de olvastam efféle elképzeléseket, és hallottam is ilyesmit, úgyhogy tudom, hogy van, aki azt hiszi, hogy ezeknek a párhuzamoknak valóban van alapjuk. Elég érdekes dolgokat hallottam. Néhány ember szerint például az aieket a Dűnéből vettem. Tévednek.

Van-e olyan szereplő, akit élő emberről mintáztok?

Nem, egyetlen egy szereplőt sem mintáztam élő személyekről. Egy apró kivétel van: minden egyes főbb női szereplőmnek van legalább egy jelentős jellemvonása, amit a feleségemről mintáztam. Néha rettenetesen dühös emiatt... Persze nem azért, hogy róla mintázom a szereplőket, hanem azért, mert nem árulom el neki, hogy melyik szereplő melyik vonását kapta. És ez nem tetszik neki.

Miért van az, hogy a főszereplők, de még a gyermekkori pajtások, vagy a legjobb barátok is állandóan marakodnak egymással, és soha nem osztják meg a problémáikat? Emiatt néha elég sötét az összkép...

Mert az emberek valójában nem osztják meg egymással a gondjaikat. Csak a regényekben mondanak el egymásnak mindent a jó barátok. A valóságban gyakran megeskik, hogy valakivel jóban vagy már 40 éve, és hirtelen kiderül, hogy egy csomó mindenről fogalmad sincs. Kisgyerek korotok óta ismeritek egymást, negyven éven át ő

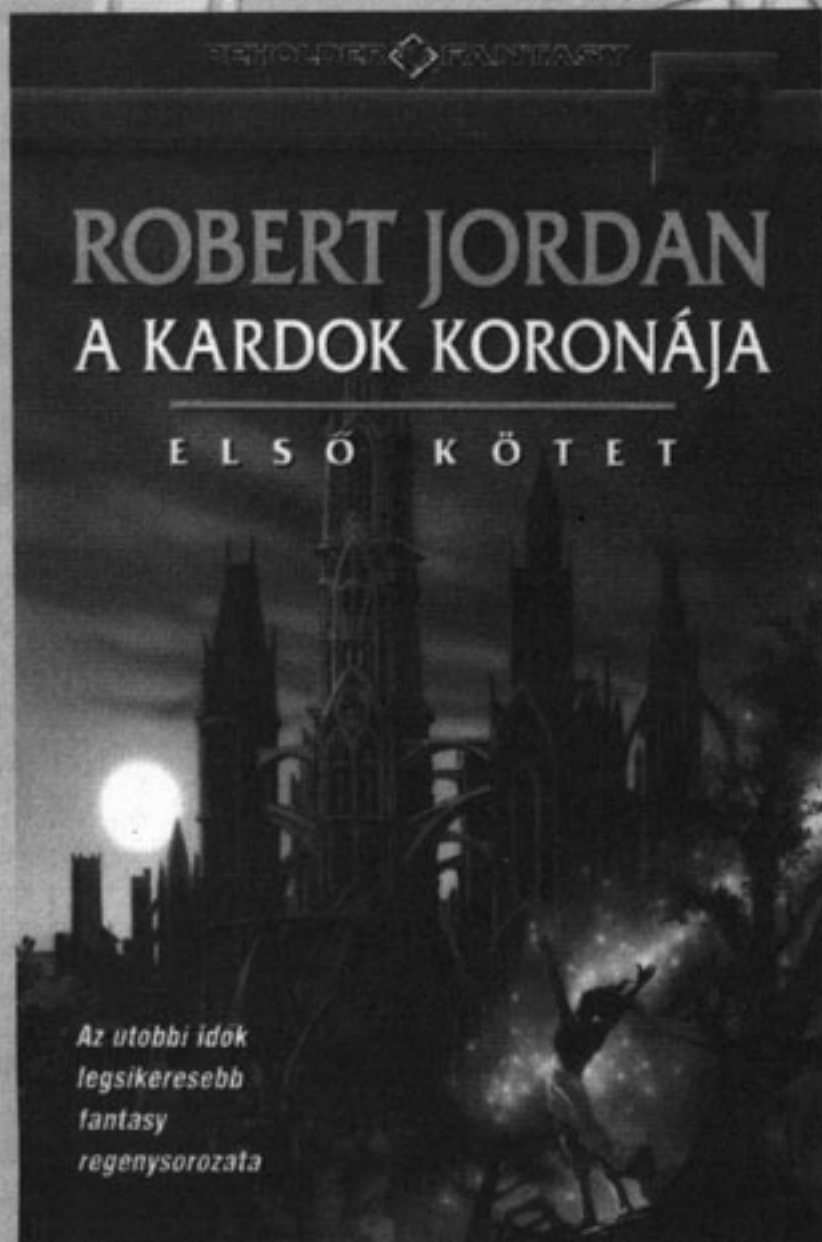
volt a legjobb barátod, olyan közel vagytok egymáshoz, mint a mutató és a középső ujjad, és egyszer csak szembesülsz vele, hogy rengeteg mindent nem tudsz róla. Mert az ember egészen egyszerűen senkinek nem mond el mindent. Az ember nem mindig mondja el, hogy mit gondol, mit érez, miben hisz. Az emberek már csak ilyenek. A közhiedelem szerint a barátok mindent, de mindent megosztanak egymással, de ha őszinték akarunk lenni, akkor ez hazugság.

Mi az oka annak, hogy a legtöbb női főszereplő, például az aes sedai-ok, lenézik a férfiakat, és úgy bánnak velük, mint valami alacsonyabb rendű életformával? Emiatt néha még a csodaszép fiatal lányok is undok boszorkánynak tűnnek!

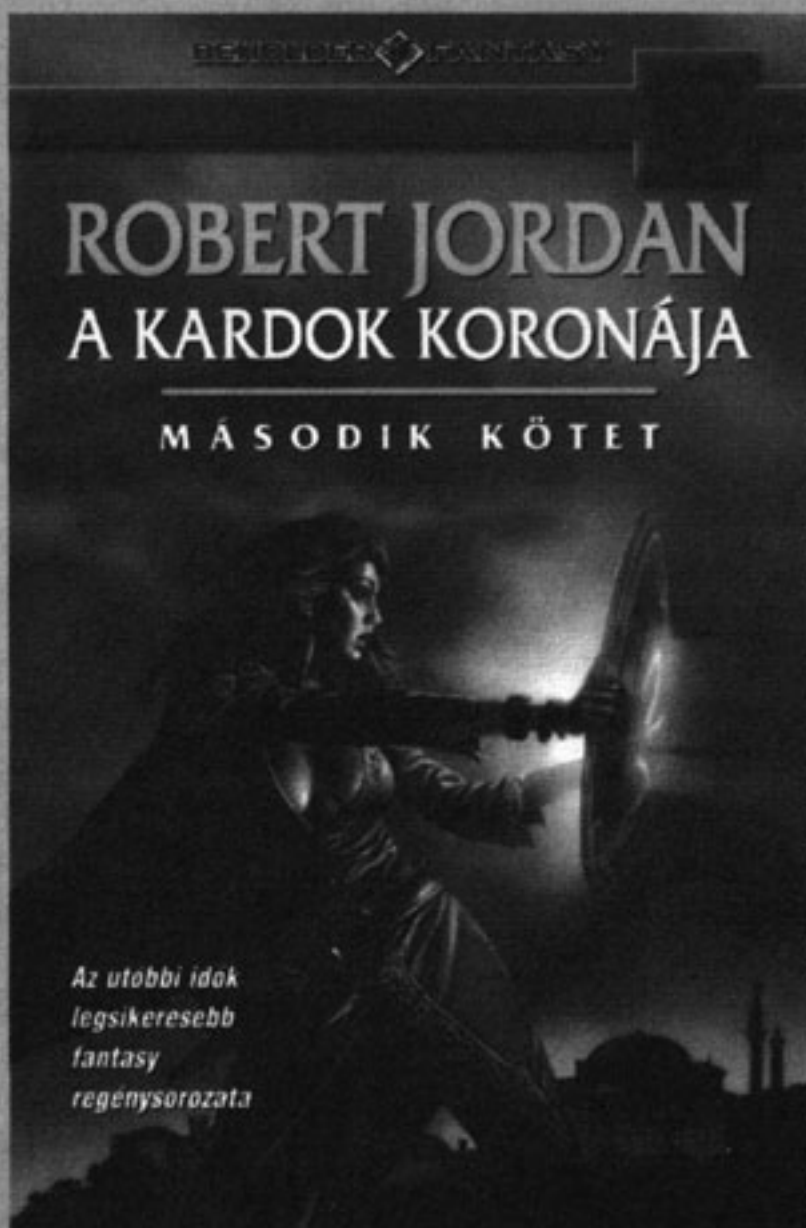
Nem hinném, hogy valóban undok boszorkányoknak tünnének, és azt hiszem, hogy nem csak a férfiakat kezelik alacsonyabb rendű életformaként, hanem szükségszerűen az összes olyan embert, aki nem aes sedai. Végére is ők eleve négyszer vagy ötször olyan hosszú ideig élnek, mint a többi egyszerű ember. Képesek az akaratukkal irányítani a világ dolgait, hiszen tudják fókuszálni az Egyetlen Hatalmat. Ez meghaladja a többi halandó képességét, erre csak az aes sedai-ok képesek. Egészen egyszerűen nem riadnak meg attól, hogy egy férfi nagy és erős, hiszen bármilyen nagy és erős, egy aes sedai könnyedén le tudja győzni az Egyetlen Hatalommal. Ha elég bölcs, nem is szeret bele, hiszen ha feleségül menne hozzá, akkor látnia kellene, ahogy megöregszik és meghal, és ahogy a gyermekeik megöregsznek és meghalnak, és az unokái, sőt a dédunokái is, miközben ő egyáltalán nem változik.

De Nynaeve és Elayne már akkor is uralták a környezettüket, mikor még nem tudták, hogy aes sedai-ok!

Mint ahogy az erős nők szokták! Az undok boszorkány és az erős akaratú nő között azért van egy kis különbség! Én erős nők között nőtem föl. A családomban minden nő erős volt, és elárulhatom, hogy a férfiak is erősek voltak, mert a családom nőtagjai egészen egyszerűen megették reggelire a gyenge férfiakat. Ebben a világban a nők nem úgy gondolnak magukra, mint akiket elnyomnak, és nem érzik úgy, hogy küzdeniük kellene az egyenjogúságért. A férfiak többsége sem úgy gondol itt a nőkre, mint alacsonyabb rendű létformákra. Ha valaha volt is ilyen küzdelem ebben a világban, az már több ezer éve lezajlott. Mostanában már nem is gondolkoznak ilyesmin. Ebben a világban egy nő bármiféle munkába belevághat, és senki sem fogja azt mondani neki, hogy „de ezt nem csinálhatod, mert te nő vagy”. Azt teszi, amit akar. És amire képes. Viszonylag kevés kovácsnő van, kevés testőr, kevés katona, mert ehhez erős felsőtestre van szükség, és a legtöbb nőnek ebben a világban sincs olyan erős felsőteste, hogy belevághjon valami ilyesmibe. De senki sem tiltja meg a nők-



ROBERT JORDAN



nek, hogy tisztséget viseljenek a városi tanácsban, hogy kereskedőcéget alapítsanak, vagy, ha úgy hozza a sors, rakodómunkásként dolgozzanak, vagy kocsit hajtsanak. Éppúgy elfogadott az, hogy egy nő a kikötőben javítsa a hajókat, mint az, hogy maga irányítson egy vitorlást.

Mi volt a felesége, Harriet szerepe a könyvek megírásában és kiadásában?

Harriet volt a szerkesztője szinte minden egyes könyvemnek. Voltaképp így kerültünk össze: ő volt az első könyvem szerkesztője, és nem sokkal később össze is házasodtunk. Azóta is minden könyvemet ő szerkeszti. Nagyon jól csinálja. Megmondja, ha nem ért valamit, vagy ha szerinte egy-egy rész nem elég jó. Nem mondja meg, hogy pontosan mi a gondja vele, csak azt, hogy ez valamiért gyenge, és tíz esetből kilencszer elég átolvasom az adott részt, hogy magamtól is rájöjjek, hol a hiba. És ez így sokkal jobb.

Mi a véleménye arról, hogy néhány olvasója szerint a sorozat túl hosszú? Egyáltalán, miért ilyen hosszú? Ilyen hosszúra tervezte?

A sorozat már több könyvet ölel fel, mint eredetileg szükségesnek véltem. Mikor először elmentem a kiadómhoz, azt mondtam nekik, hogy a sorozat öt, esetleg hat kötetes lesz. Inkább öt, de talán hat. Akkor már tudtam, hogy mi lesz a történet. Persze a részletek még nem voltak tiszták, de már akkor pontosan tudtam, hogy mi lesz

az utolsó könyv zárójelenete. Ez 1984-ben volt, de már akkor meg tudtam volna írni a sorozat végét. Mielőtt egyáltalán belekezdtem volna az első kötetbe! Tudtam, hogy hogyan kezdődik a történet, tudtam, hogy mi lesz a vége, és azt is tudtam, hogy mi az, amit okvetlenül bele akarok szőni, hogy a történet kerek egész legyen. Azt hittem – hadd hasonlítsam egy szótárhoz a dolgot – hogy az első kötetbe bele tudom zsúfolni A-tól egészen E-ig a történetet. De mikor elkezdtem megírni A Világ Szemét, rájöttem, hogy ennyi minden egészen egyszerűen nem fér bele, és E helyett talán csak C-ig jutottam el. Nem tudom pontosan, ahhoz meg kellene nézmem a könyvet, de nem juthattam sokkal tovább. Ez persze azzal járt, hogy jó pár dolog, amit még A Világ Szemébe terveztem, végül csak a Nagy Hajtóvadászat elején történt meg. Mikor összeírtam, hogy mi mindent szeretnék belevenni a Nagy Hajtóvadászatba, ismét csak szembesültem vele, hogy ennek egy része már csak a következő könyvbe fér bele. Mikor elkezdtem megírni a harmadik könyvet, az Újjászületett Sárkányt, már tudtam, hogy nem leszek képes megírni ezt a történetet hat kötetben, és elég ideges voltam, mikor megkérdezték, hogy végül hány kötet lesz, mert nem tudtam volna megmondani. Egészen egyszerűen fogalmam sem volt.

És most tudja?

Azt hiszem, igen! Az Államokban már tíz kötet jelent meg, és még legalább két könyv hátravan. Remélem, csak kettő, de lehet, hogy végül csak háromban tudom megoldani.

Mit gondol, mikor fog megjelenni a tizenegyedik kötet, és mi lesz a címe?

A címét még nem tudom, de körülbelül két év múlva fog megjelenni. Általában két év telik el a kötetek között, de most előbb még egy kisebb munkán dolgozom. Egészen egyszerűen ennyi időre van szükségem ahhoz, hogy megírjak egy könyvet, azért is alakítottuk így a megjelenéseket. Miután kijön egy kötet, először utazgatnom kell, hogy népszerűsítsem, aztán pihenek egy keveset, és utána már bele is vetem magam a következőbe. A címeket általában írás közben találom ki, általában már javában dolgozom a könyvön, mikor egyszer csak leírok egy kifejezést, és belém hasít a felismerés, hogy igen, ez az, ez fejezi ki az egész kötet lényegét. Vagy történik valami, amiről hirtelen eszembe jut, hogy igen, voltaképp ez a vonulat tartja egybe a kötet történéseit. A lényeg az, hogy sosem tudom előre a címet.

Mi a véleménye a magyar kiadás borítójáról?

Szerintem nagyon jók, nekem kifejezetten tetszenek!

Hány országban, milyen nyelveken jelentek meg eddig a könyvei?

Attól tartok, hogy ezt nem tudom pontosan megmondani. Ha a legfrissebb szerződéseket is beleszámítom – Törökországban, Thaiföldön, Taiwanban és Koreában – akkor azt hiszem, hogy huszonegy, huszonkettő, vagy talán huszonhárom ország lehet. Őszintén szólva nem tartom számon. Én csak megírom a könyveket, igazából az ügynőköm dolga, hogy el is adja...

Mekkora könyvsikernek számítanak a könyvei az USA-ban, az ottani piachoz képest?

Az Egyesült Államokban nagyon is sikeresek a könyveim. Nem tudom, hogy az Alkony Keresztútján végül is mekkora sikert fog elérni, hiszen csak most télen jelent meg, és csak év végén összesítik az adatokat, de ha jól emlékszem, a Tél Szíve a tizennyolcadik legkelendőbb regény volt az egész Amerikai Egyesült Államokban a megjelenése évében! Ez egyáltalán nem rossz! Az Alkony Keresztútján két hétig vezette a New York Times bestseller listáját, mikor megjelent. Utána visszacsúszott a harmadik helyre egy hétig, majd egy hétre visszakúszott a második helyre, és összességében tizenkét hétig volt az első tizenöt között. Ez óriási siker.

Milyen gyakran hívják meg dedikálásokra?

Nagyon gyakran. A legtöbb felkérést vissza is kell utasítanom: ha mindegyikre elmennék, egész életemben csak dedikálásokra járnék, és semmi időm nem maradna írni!

Gyakran találkozik a rajongóival is?

Előfordul, de nem túl gyakori. Ezzel is leginkább az a baj, hogy ha többet foglalkoznék velük, akkor kevesebbet tudnék írni. Tulajdonképp, ha otthon vagyok, akkor úgy élek, mint egy remete. A feleségem azt szokta mondani, hogy úgy kell kipiszkálnia engem a szobámból, mint valami morcos borzot, ha azt akarja, hogy néha emberek közé menjek. Szeretek írni, és amikor otthon vagyok, a legzívesebben mindig csak írnék.

Miben változtatta meg az életét ez a sorozat?

Tulajdonképp rengeteg minden megváltozott...

És milyen érzés sikeresnek lenni?

Sokkal jobb, mint sikertelennek! Nagyszerű! Pompás! De azt is megértem, hogy az emberek miért siránkoznak néha a siker miatt. No persze nem azokról van szó, akiket annyira kapott csak fel a nyilvánosság, mint engem. De ha az ember elmegy például egy turnéra – én általában minden két évben egy hónapot turnézok a legújabb könyvemmel, és ez igazán nem sok – akkor mindenre oda kell figyelnie. Mindig ébernek kell lennie. Tisztában kell lennie azzal, hogy nem lehet felelőtlen, és ha néha kicsúszik a száján valami ostobaság, vagy megbotlik a nyelve, azt ugyanúgy komolyan fogják venni, mint minden mást, amit mond! Úgyhogy megértem, hogy például a rock énekesek-

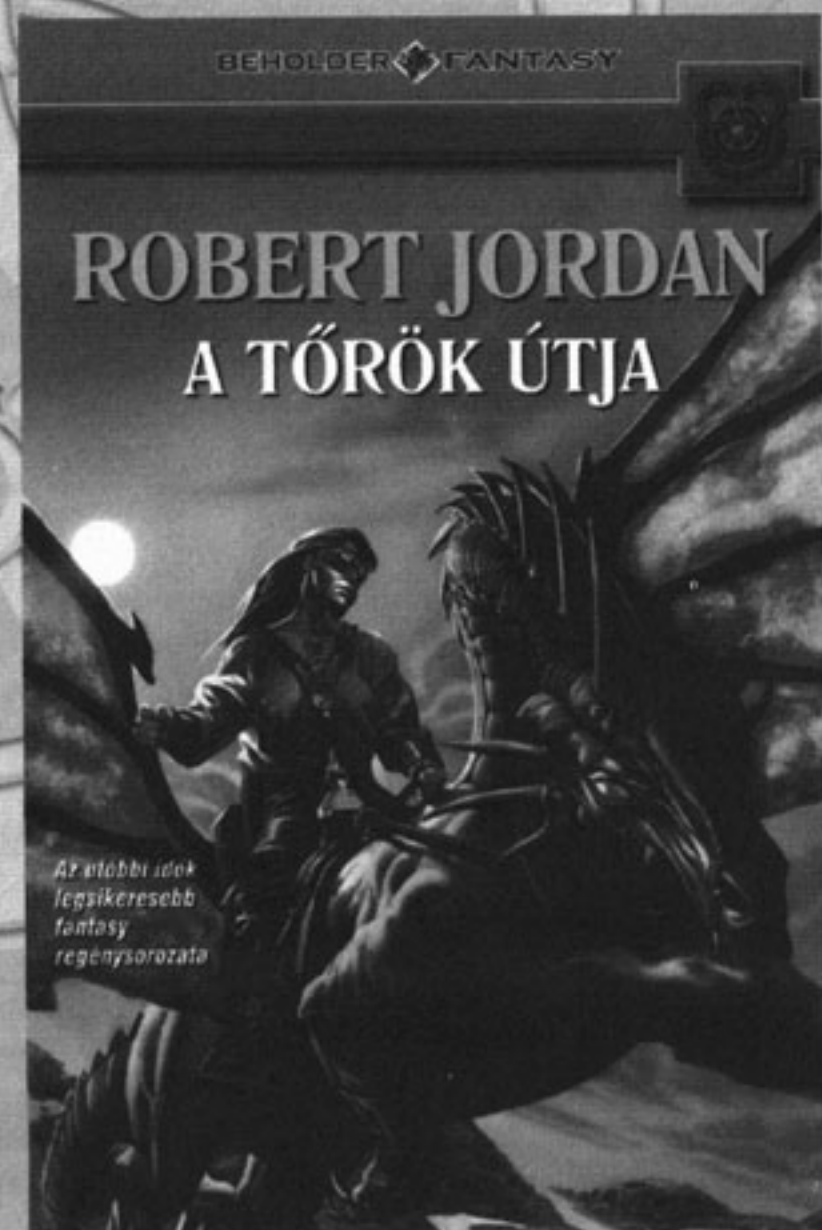
nek mi bajuk van ezzel. Ha valakinek egy évben tizenkét hónapot kell így eltöltenie, nem csak minden második évben egyet, az rettenetesen kimerítő lehet! De így még teljesen jó, egy hónap az jól is esik, és utána ott hagyhatom az egészséget, és felé sem kell néznie újabb két évig!

Milyen egyéb könyvei jelentek meg az Idő Kereke sorozaton kívül?

Úgy húsz éve írtam pár Conan regényt. Aztán írtam egy történelmi trilógiát, ami az amerikai történelemmel foglalkozott, és a polgárháború idején kezdődött, Délen. De ez történelmi regény, és nem fantasy. Van egy Cheyenne Raiders (Cheyenne rablók) című könyvem is. Ennek nem én magam találtam ki a címét, hanem a kiadó ragaszkodott hozzá. Ez a regény leginkább a beilleszkedés kudarcáról szól. Az 1830-as, 1840-es években játszódik, az Egyesült Államok nyugati vidékén, de mindez még a klasszikus vadnyugati idők előtt történik. Az egész könyvben csak egyetlen egy jelentősebb szereplő van, aki nem cheyenne indián. Meglehetősen jól fogadták, és kiadták keménykötésben is, mert hogy eredetileg csak puhafedeles változatban nyomták. Nagyjából mindenbe belekóstoltam.

Hallottuk, hogy tervez egy másik fantasy sorozatot is. Igaz ez, és ha igen, akkor az új sorozat mennyiben különbözik majd az Idő Kerekétől?

Igen, igen, mostanában már gondolkozom azon, hogy mihez is kezdek majd, ha befejeztem az Idő Kerekét. És valóban egy újabb fantasy sorozaton gondolkozom. Egy telje-



ROBERT JORDAN

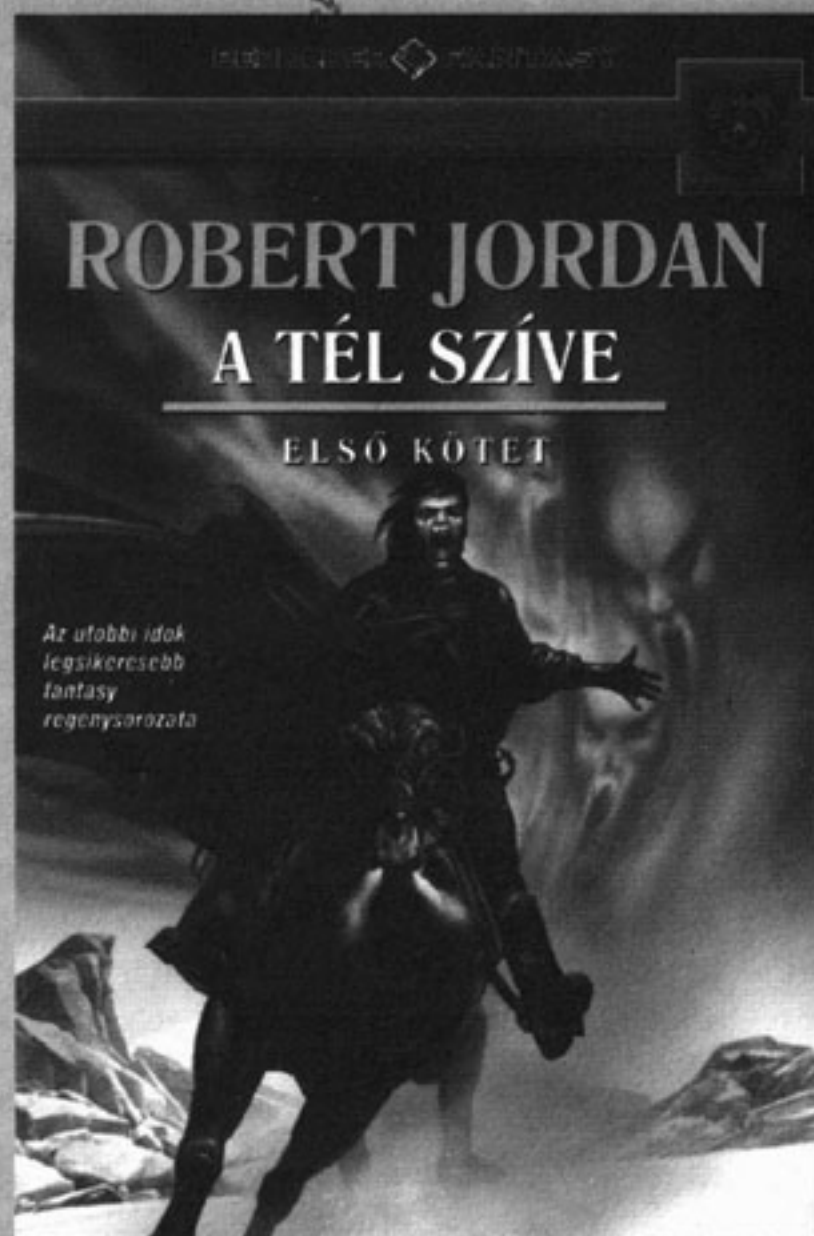
sen más világban játszódik, mások lesznek a szabályok, más kultúrák lesznek. Nem nagyon akarok arról beszélni, hogy miről fog szólni, mert jelenleg még az egész történet olyan kezdeti stádiumban van, hogy bármi megváltozhat benne. Mikor például az Idő Kerekének a történetét még csak ennyire találtam ki, Tam al'Thor és Rand al'Thor szerepét egy és ugyanaz az ember töltötte be. Egy harmincas éveiben járó férfi volt, aki kölyökkorában, alig tizenöt évesen szökött el otthonról. A falut persze nem Emondmezőnek hívták, de majdnem olyan volt, mint a későbbi Emondmező. Akkoriban, abban a világban egy vidéki gyerek legfeljebb lovak mellett kaphatott munkát. Neki nagy szerencséje volt, és a hadsereghez került el lovásznak. Végül persze ő is katona lett. A történet kezdetén már húsz éve katonáskodik, számtalan háborút megjárt már, és belefáradt az egészbe. Haza akar menni. Haza is tér, ebbe a az akár Emondmezőnek is hívható faluba, és ráébred, hogy ő már nem az a kalandvágyó kölyök, aki annak idején elszökött otthonról, és a falu sem az a békés kis hely, amit egykor régen maga mögött hagyott. És a tetejébe még a jóslatok is üldözik. Ez persze egy teljesen másféle történet lett volna, mint amit végül is megírtam. Ami azt illeti, olyannyira más lett volna, mint a mostani sorozat, hogy lehet, hogy egy szép nap még meg is írom! De a lényeg az, hogy ezért nem akarok sok mindent elárulni arról, hogy mit tervezek. Egyelőre csak annyi biztos, hogy egy olyan világon fog játszódni, ahol csak egyetlen egy kontinens van. Egy kicsit olyan, mint a Föld lehetett, mikor a Pangea még mindig egyben volt, és a tektonikus mozgások nem szabdalták szét a szárazföldeket. Ez az alaphelyzet számos érdekes lehetőséget rejt magában.

És hogy tetszik önnek Magyarország?

Nagyon, nagyon tetszik! Az ország gyönyörű, az emberek barátságosak, és az étel kiváló!

És ezt várta Magyarországtól? Egyáltalán, tudott valamit rólunk, mielőtt ide érkezett? Gondolom az Egyesült Államokban nem tudnak sok mindent Magyarországról...

Azt mondanám, hogy Magyarország nagyjából olyan, mint amilyennek gondoltam, sőt, sok szempontból még inkább olyan. Tegnap például jártunk a Parlamentben, és idejét sem tudom, mióta nem láttam ilyen csodaszép épületet! Sajnos az amerikaiak többsége azt sem tudja, hogy mi van az Egyesült Államok határain kívül. Sőt, sajnos már az USA maga is elég nagy ahhoz, hogy a legtöbben azt se tudják, hogy két állammal arrébb mi a fene van. Igazából az Egyesült Államok keleti és nyugati partvidéke között nagyjából ötezer kilométer van, és akkor még Alaszkát és Hawaiiit nem is számítottuk. Óriási ország. Dél-Karolinában például az emberek többsége nem tudja, hogy milyen az élet Kaliforniában. Persze látták a moziban, de valaképp fogalmuk sincs róla, hogy milyen lehet az ország



másik végén élni. Én sem tudtam sok mindent Magyarországról, de azért egy pár dologgal tisztában voltam.

Az utolsó kérdésem az lenne, hogy milyen könyveket és filmeket kedvel? Van kedvenc fantasy könyve?

Azt hiszem, túl sok kiváló fantasy regényt olvastam ahhoz, hogy most mindet felsoroljam. A kedvenc fantasy filmem mindenképp az Excalibur lenne. Ez egy eléggé alacsony költségvetésű film volt Arthur királyról, és nem ma forgatták, de csodálatos volt. Rettenetesen tetszett. Ami pedig a könyveket illeti, talán jobb lenne, ha inkább írókat sorolnék fel. Ott van például John M. Ford, Tim Powers, Robert Holdstock, Guy Gavriel Kay, George Martin, de napestig sorolhatnám még. És akkor még csak a fantasy-ről volt szó! Nem is említettem Greg Beart, és a többi science-fiction író – a science-fictiont is nagyon szeretem – és az irodalom egyéb ágait sem. Kedvelem a latin-amerikai írókat, például Vargas Llosát, bár nem tudom eredetiben olvasni őket. Arturo Pérez-Reverte is a kedvenceim közé tartozik.

Ezek szerint az olvasás a bobbija?

Nem, nem! Szívesen olvasok, mindig is sokat olvastam, de az olvasást nem tartom hobbinak. Az igazi hobbi, a legkedvesebb időtöltésem mindenképp a horgászás! Imádok horgászni!

Köszönjük szépen az interjút!

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!

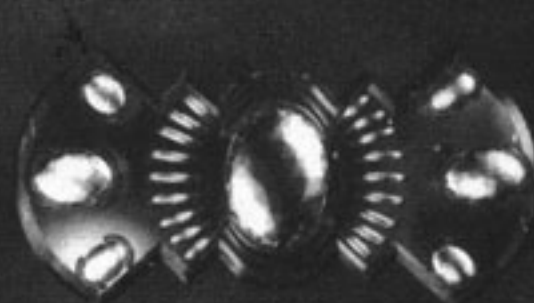
Hozd be ezt a hirdetést, és 10% kedvezményt kapsz!

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

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

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

ŐSI LEGENDÁK



Lapelemzés 1. rész

Az immár megszokott frissességgel jelentkezünk: még épp csak megjelent az Ősi legendák HKK kiegészítő (a cikk megírásának pillanatában még csak a nyomdai előkészítés zajlik), és máris lapelemzést olvashattok róla. Ebből adódóan természetesen ez csak egy előzetes értékelés, a tesztelés és a tesztverseny tapasztalatai alapján. Az Esthar császárság elemzésénél jópár dolgot sikerült eltalálni (persze másokat meg nem). A tesztelőversenyt most is sikerült megnyernem (ezt próbálom minél több mondatba beleszőni. :) Úgyhogy kérem figyelmeteket és bizalmatokat, hogy most sem fogok nagyon mellé. A lapok értékelése szokás szerint 1-től 10-ig (valójában inkább 3-tól 10-ig, mivel a nagyon gyenge lapokat már útközben kiszórtuk) történik. A verseny-szempontok mellett figyelembe vettem a lap érdekességét ill. frissen bontott versenyen való használhatóságát is.

Szintelenek és Bufa/Bárd

A behemótok nagymestere (9): Egyszerű és erős paklikat lehet összerakni rá. Alapvetően ugye nem túl drága, viszont sok ÉP-s lényekkel kell operálni. Az egyik nyilvánvaló lehetőség a pegazusok, melyek így 6/4-es repülő lények 5 varázspontért, gyorsan tudják terminálni a játékot. A másik elképzelés szerint végig kell böngészni a gyűjteményt, mikkel használható jól. Néhány ötlet: *Tükörsólyom* (leginkább csak kivégzéshez, de annak tökéletes), *Csodabogár* (ha áldozol pl. 10 ÉP-t, 7/10-es lesz két varázspontért, csak meg kell védened!), *Órült Montrix* (3-ért 4/6-os, amikor felkel, 5/5-ös!), az új lapok közül *Óriás sáska*, *Rubin drakón*. Csak azért nem kap 10-est, mert a tesztelőversenyen nem indult senki ilyen paklival, de ez lehet egyszerű figyelmetlenség is. Ha leszedik, akkor sincs sok gond, csak kell bele tenni olyan lényeket, amik nélküle is agyoncsapják az ellent (pl. az emlegetett pegazusok vagy *Tükörsólyom*).

Boszorkánykirály (7): Galetki pakliban ez a követő komoly vetélytársa lehet a nagyon erős *Elenios követőnek*. Persze ilyenkor picit másképp érdemes összerakni a paklit, bele lehet tenni több, kettőnél nagyobb idézési költségű testrészt is a szokott 1 VP-s cantripek és a *A helytartó csápja* valamint az *Illúziócsáp* mellé. Használható pl. a *Brutális mancs*, a *Roncsló végtag*, a *Víziócsáp*. Nyilvánvalóan *Gwillt* is érdemes hasz-

nalni, és a legjobb galetkiket. A testrészeknél az egy varázspont olcsóbbítás nem olyan sok, de a nehezebb counterelhetőség és leszedhetőség is igen hasznos tud lenni. Őszintén lehet rakni a paklit úgy is, hogy lényre tett bűbájokat is használj, csak akkor bonyolódik, és kicsit sérülékenyebb lesz (azért nem sokkal, mert a követő kicsit védi a bűbájokat is).

Fájdalmas bűcsú (10): Az egyik kedvenc lapom. Talán (*A Fókuszált mágiával* karöltve vagy esetleg anélkül) alternatívát nyújthat a 12-18 counterre, amit be kell rakni a pakliba. Persze most is van olyan lehetőség, hogy nem játszol varázslattal (csak lények ill. galetkiknél testrészek, esetleg épületek), de ezzel a lappal lehet játszani sok varázslatos pakliban is (pl. egy direkt sebzőben, kombóban stb.). Én úgy is használtam, hogy beraktam az épületes paklimba, ahol volt egy-két jó varázslat is, és amikor úgy gondoltam, hogy most fontos, az ellenfélnek már összegyűlhetett pár counterre, és VP-m is volt, akkor ellőttem. Az, hogy sebez is, kivégző lappá is teheti a kontrollok ellen. Mivel minket is sebez, nem igazán jó ellenvarázslatokat használni mellette, persze egy keveset azért lehet. Mindenképpen nagyon fontos és erős lapnak tartom.

Hatalomvarázs (8): Éjfattyakhoz, *Kyorg ősmágushoz* vagy más nagy lényes paklihoz optimális lap. Segítségével pl. a *Kyorg ősmágusnál* a harmadik körben pakolhatunk le szép nagy lényeket vagy akár *Utolsó csatával* örvendeztethetjük meg az ellent. Counterelhetetlensége különösen jól jön, ha az ellen leszedi a *Kyorgot*, és a módosíthatatlan idézési költség is hasznos lehet.

Kereskedelem (6): Leginkább frissen bontott versenyen lesz erős, mert ott több szörnykomponens van, és a lapelőny is sokat számíthat. Nagyon jó kis minőségi és egyéb lapelőnyt tud biztosítani, főleg, ha sok a VP-d vagy a csontod. További előnye, hogy nehéz ellenvarázsolni és leszedni is.

Legendás pegazus (8): Egyszerű és hatékony pegazuspaklit lehet készíteni a segítségével (bár én szívesebben használom melléjük a már emlegetett *A behemótok nagymesterét*). Nyilván kell bele jópár pegazus (azok, amelyeknek a hátránya a legkevésbé zavaró), irtás, ellenvarázslat, a *Transzformáció* vagy *A szürkeállomány aktivizálása* sem árt, aztán csak gypálni kell az ellenfelet, és figyelni a hátrányokra. Pegazusunk, ha egyet-kettőt felhúztunk, mindig lesz a követőnek köszönhetően (hacsak ki nem Semmizik őket), és pont öt varázspontból



ki is tudjuk játszani őket a gyűjtőből. Leszedése nem túl javallott az ellenfélnek, mert 14 EP-ben lenni, amikor a másik repülő 4/4-es lényekkel játszik, nem egy életbiztosítás.

Magzat (5): Kellemes kis lap, berakhatod egy etnikum pakliba, ha szükséged van 0 VP idézési költségű lényre. Sajnos, a gólem pakliban túl erős volt az elején kikeresve és kiszórva belőle hármat, ezért be kellett korlátoznunk.

Ósi bölcsesség (7): Nagyon érdekes, sokrétű lap. Az első gondolata az embernek nyilván az, hogy kombó pakliba kell. Beteszek mellé egy *Elenios követőt*, aztán a negyedik körre ott a kombó két lapja a kezemben! Esetleg szürkeállománnyal már a második körben ölök, ha jól húztam! Nos, ezek sajnos nem mennek. Azért még így is jó lehet kombó paklihoz, bár *A bőség zavara* általában jobban segít, de az tápolja az ellenfelet is. Mindazonáltal a lap jól használható szinte bármely pakliban, főleg a side-olás után (mármint nem öt side-olom sajnos). Az ellenfél pakliját kiismerve az őt legjobban idegesítő lapot fixen előszedni (főleg, ha játszunk ilyen, speciálisabb lapokkal), nagyon jó érzés. Zoli pl. a sok kis lényes, kézbe fogható tárgyas paklim ellen (ennek jópár lapja Zénes, mielőtt furcsán néznének), az *Ósi béklyót* rakta ki mindig, ami rendszeren meg is fogott az első néhány körben.

Specializáció (6): Vitatott, kevésbé kipróbált lap. Célszerű olyan lapokat használni benne, amiknek a szövegében a „célpont lény vagy játékos sebződik” kitétel szerepel, pl. *Gömbvillám*, *Láncvillám*. Az *alkotó öröme/Jégcsapás* + *Rovarsámán* kombó is olcsóbb vele.

Timera, a szerencse asszonya (9): A kedvenc lapjaim közé tartoznak azok a követők és szabálylapok, amelyek köré új, erős paklikonceptiókat lehet építeni. Ebből a szempontból a követők szerencséesebbek, hiszen azokra nem hat az *Ósi rúna*, csak jelentős EP áldozat árán lehet megszabadulni tőlük, arról pedig már gondoskodnia kell a követővel játszó paklinak, hogy onnan lehetőleg nyerni tudjon. Ez is ilyen remek lap! A koncep-

ció egyértelmű, kihasználva a követők összeszedését a legjobb kockás-pénzes lapokat, s direkt sebzó-szerű paklit rakunk össze. Néhány gyöngyszem a legjobbakból: *Timera sújtása*, *Guldor*, *Ork szerencsejátékos*, *Dupla vagy semmi*, *Teljes kaos*, *Vadmágikus zóna*, *Energiafolyam*, *Véletlenszerű kiválasztódás*, *B'Waetan*. További

sebzésekkel (pl. *Ósvillám*, *Démonparázs*), ellenvarázslatokkal vagy *Fókuszált mágiával* és *Fájdalmas búcsúval*, pár leszedéssel, esetleg varázspont illetve laptermeléssel kész a pakli. A követő EP-ből történő leszedése problémás, hiszen a direkt sebző lapokból egy-kettő könnyen kivégezhet minket.

Dornodon/Tolvaj

Bársony gyilkos (10): Természetes módon pakoltam be hármat a *Zarknod börtönére* épülő paklimba, de szinte bárhova beférhet. Nagyon masszív lény, talán a *Rovarsámánhoz* hasonlítanám erősségben, de a jellege más. Egy picit könnyebb leszedni, bár azonnalival célozhatatlan, és a lényekkel szemben is ellenálló. Ez a lap (a kiegészítő másik igen tápos lényével, a *Bestiával* ellentétben), akkor a legjobb, ha van az ellenfél örposztjában lény. Ha ez a lény pl. 3/1-es, akkor a *Bársony gyilkossal* sebeztetek vele a gazdájába 4 EP-t, majd leütöm, a *Bársony gyilkos* meg életben marad. Ha a lény nagyobb (pl. feltápolta galetki, éjfatty stb.), akkor nem szedem le, viszont akár ki is végezhetem a gazdáját a sebzésével. Remekül kombózik a *Kisebb Zannal* (mint oly sok más lap is). Egyetlen hátránya, hogy két lényel le lehet ütni, de még ilyenkor is sebez búcsúzóul, és ha azonnalival ki tudom löni az egyik, őt támadó lényt, hatalmas előnybe kerülök.

Borzalom (7): Amikor a *Zarknod börtönés* paklit varázslatokkal raktam össze, mindenképpen helyet kapott benne ez a lap, mivel nem túl drága, leszedi a lényt (egy ilyen pakli ellen sokszor lesz az ellenfélnek csak egy lénye az asztalon), és dobat is a kézből, tehát kvázi lapelőnyhöz juttat minket. Az a kis sebzés már csak a hab a tortán. Esetleg direkt sebzó pakliba is használható, de oda azért vannak jobbak is.

Démonporonty (8): Meglepően olcsó, és nehéz levakarni, ha egyszer lejött. Persze áldoznivalót kell találni hozzá, így nem

egyértelmű, hogy milyen pakliba tedd be (főleg, hogy már tiltott a mindenre jó *Bahn szolgálója*), talán olyanba, ami sok kis lényvel (esetleg más olcsó lappal játszik). Nekem *Lápi rémmel* illetve *Vészmadárral* sikerült megszabadulnom tőle, de ha azt gondolod, hogy ez a lap gyenge, nézd meg az aktuális paklidat, hány lap van benne, ami jó ellene – jó eséllyel elég keveset fogsz találni. Épp ezért frissen bontotton is igen erős lehet.

Illúzióromboló (6): Használtam a tesztverseny-győztes paklimban (ami egyébként anti-mágiás, *Zarknod börtönére* alapuló, lényes összeállítás volt), de csak egyet, és nem volt igazán nagy szerepe, mert nem találkoztam gyűjtőgeneráló paklival. Ez a Semmiző képesség igen hasznos, meg a kettes Anti-mágia is jó (pl. bátran kijátszhatod az első három körben is), de azért a kapott lény meg annyira nem jó négy VP-ért. Inkább side-lapnak érzem, de ez a versenykörnyezettől is függ.

Karmazsin tigris (9): Kiváló kivégző lap, a hat varázspontért hat sebzés önmagában sem rossz, de ha hozzávesszük a nehéz counterelhetőséget, és azt, hogy kedvenc *Kisebb Zanunkkal* milyen könnyen növelhető ez a sebzés, akkor igazán kellemes. Mivel a legtöbb követő leszedése legalább 14 ÉP-be kerül, ez a lap jól használható a követők mellé akár alapból, akár side-ból. Az Alanori Krónikában megjelenő *Vadászсарok* illetve az *Elmepajzs* szabálylap segítségével pedig egész frapáns tigris-paklit lehet összerakni, annak ölü-lapja is ez (persze az igazi addig volt, amíg 7 ÉP-t sebzett).

Kozmikus csodabogár (6): Egy uralkodóan lényes pakliba jó védekezés a kontroll ellen. Hordába persze nem jó, de pl. egy *Ében íjással*, vagy más „hátról ölő” lényes pakliba nem rossz. A tesztelés alatt ötért 1/5-ös volt, a mostani formájában jobb, mert olcsóbb.

Lyx-daik-i teória (6): Három lényt áldozva hozzá, két varázspontért húzok három lapot, és gyógyulok. Nem rossz. Öt lényenél már ingyen jött. Persze a hátárnya, hogy kell hozzá lény áldozni. *Haarkon darazsaival*, *Szilmill spórákkal*, *Quwarg ellenállással*, *A mágusok átkával* lehet kombózni.

Ősféreg (5): Nyilván kizárólag féreg-pakliba való, ez az összeállítás persze inkább mókának, otthoni játékokra jó (a különböző férgek nemigen adnak ki egy koncepciót, és kicsit



drága is a képességeik használata, ha sokat pakolunk össze belőlük). Nézzük csak: 5 varázspontért 3/2-es, nem lehet célolni, és +2/+1-et ad minden más férgednek. *A féregek ura* azért jobb, de ha esetleg féreg-paklit csinálsz, ezt semmiképp ne hagyd ki belőle!

Quwarg lázhozó (5): Hasonló az előző laphoz: egy jelenleg nem túl erős etnikum meghatározó lapjának tűnik (azért quwarg paklija szerintem jóval több embernek van, mint féreg). *Mini-Lélekgyűjtőnek* is nevezhetjük: a gyűjtőből is működik, és hasonló erőforrásokat biztosít. Ha ezt a lapot berakod a quwarg paklidba, mindenféle kontroll ellen nagymértékben erősödni fog (olyannyira, hogy lesz esélye a győzelemre). Lényes paklik ellen pedig a mágikus védelem ill. a mérgezés miatt *Sheran védősárkánya*-szerűen működhet.

Roncsoló végtag (8): Egy gyorsan ölő, horda jellegű galetki-pakli egyik alap-lapja lehet, bár a színe nem optimális. Érdemes mellé *Gwillt*, *Brutális mancsot*, *Illúziócsápot*, *Boszorkánykirályt* használni. Kiváló kivégzőlap bármely, kicsit már felerősített galetkinkhez illetve *Spórák* mellé. Ha van pl. egy egyet sebző galetkink és négy *Spórák*, egy *Roncsoló végtag* és egy *Illúziócsáp* segítségével máris 20-at üthetünk.

Tűzpajzs (3): Határozottan jobb pl. a *Tűzlehelet* lapnál, de a saját lényre rakott bűbajok még mindig nem igazán erősek. Előnye, hogy elpusztulásakor is csinál valamit, tehát ha leszedik, valószínűleg nem kerülünk laphátrányba. Frissen bontott versenyen használnám.

Tűzparancs (4): Frissen bontotton egy jó kis sebző varázslat, amit másképpen is fel lehet használni. Más versenyeken egy hármat sebző általános varázslat gyenge. Az előkeresős rész lehet jó, ha valaki kitalál valami kombót, aminek egy tűzvarázslat vagy lény az alapja.

Vératka (5): Nyilván olyan pakliba érdemes berakni, ahol sok, max. két varázspont idézési költségű lényvel játszunk (pl. quwargok, férgek, őrjöngő szilmilles). Én ez utóbbiban hasz-

náltam, néha jól jött a lapleszedés, de azért általában nem ez volt a döntő momentum.

Xeviar (5): Nos, én a tesztelés során nem láttam, hogy használta volna a jelzőgyűjtő képességét, de azért el tudom képzelni, milyen meglepetéseket okozhat ez pl. két galetki-pakli harcában vagy frissen bontott versenyen. Nálunk inkább csak egy újabb kevés VP-ért jövő galetki volt, s mint ilyen, használható.

Leah/Halhatatlan

A bíró döntése (5): Hasznos kis lap, a *Gyászbeszéd* új verziója. A Semmizés sokszor jól jöhet, másik képességének akkor lehet jelentősége, ha viszonylag kevés lappal ölünk, azok már kimentek a gyűjtőbe, és ki tudjuk keresni őket (pl. *Karmemu* + *Illúziócsáp* vagy *Vadászсарok* + *Karmazsin tigris*). Összességében azért inkább csak side lap.

A halál temploma (7): Épület-pakliba igen hasznos lap, bár a színe nem az igazi. Két építő nem sok, a képességei erősek, aktívan is jön, mi kell még? Különösen hasznos tud lenni az egész asztalt letakarító képessége, és ha pl. fennhagyjuk egy *Tűz oltárunkat*, jól állunk. Kombóozhatunk a *Sokoldalú építőmester* leszedésével is, mert az elpusztultakor bevarázsol egy épületet a játékba (új Tharr lap)!

A tizennegyedik (8): Sok lényel játszó paklik (pl. *Őrjöngő szilmillés*, vagy gnóm) alternatív, nehezen kivédhető ölő lapja. Jól kombóozhat *Quwarg ellenállással* vagy *A mágusok átkával* is. Hab a tortán, hogy ha „csak” öt lényed van még rajta kívül, 5/6-os, repülő, láthatatlan lény lesz, ami három varázspontért több mint kellemes.

Élőholt pegazus (9): Beraktam a tesztverseny-győztes *Zarknod börtönös* paklimba, és sokszor jó volt. Mivel csak lényekkel játszottam, ezekből kellett megoldani a (szerintem lényeges) lapleszedést, erre a *Vészmadáron* és a *Pszionikus entitáson* kívül ez a lap látszott legalkalmasabbnak. S valóban, sokszor működött jól, sajnos ilyenkor hátrány miatt húz az ellenfél, tehát az a börtön mellett is működik, de ha pl. rögtön el tudom dobni a kezéből, amit húzott, akkor ez nem gond.

Gyűlés (9): Elsőre egy kicsit bonyolult a lap, de valójában ez egy három varázspontos lapleszedés, nagyon kicsi hát-



ránnyal. Az esetek 90 százalékában a helyzet a következő: ellenfelednek van egy adott típusú lapja, amit szeretnél eltakartani, s más ilyen típusú lap nincs az asztalon. Ekkor a következő előkészítő fázisában ő ezt feláldozza (akkor is, ha nem célozható!), majd a következő előkészítő fázisodban a *Gyűlés* leesik. Néha lehet több lapot is leszedgetni vele, csak arra figyelj, hogy ilyenkor neked is fel kell áldoznod a megfelelő típusú lapot. Ha bűbájra teszed ki, és nem akarod a saját, asztalon levő bűbájodat feláldozni, áldozhatod magát a *Gyűlést* is.

Kémmadarak (6): Négy varázspontért öt darab, aktív, 0/2-es lényt kapni, jó üzletnek tűnik. Aztán kicsit elszomorodunk: nem mehetnek öröszttba, és körönként csak egyet áldozhatunk fel. Mire lesznek ezek jók? Nos, szerintem legritkábban az ellenfél kezének nézegetésére, gyakrabban építkezni, és *Őrjöngő szilmillhez* vagy még inkább *A borzalom csarnokához* (új Tharr lap). Ez utóbbinál ugyanis már eleve nem lehet akármenyit áldozni. Figyeljünk rá, hogy az ellenfél körében is áldozhatunk kémmadarat.

Lápi rém (9): Rettenetesen jó lényleszedés, öt varázspontért két lényt szedek le vele. Az első képessége úgy működik, hogy bejön az öröszttba az ellenfél lénye (ha mer), és mindegy, mekkora, meg hogy mitől van védve, ha megtámadom, leesik. Vigyázat, nem szabad betolni „csak úgy” az öröszttba, mert ha az ellenfél támad, nem működik a képessége. Viszont ha az ellen nem játszik tömegirtással, békésen elücsörög a tartalékban a célozhatatlansága védelmében. Másodjára pedig egy szép kis két varázspontos azonnali lényleszedés, bár meg kell várni míg aktivizálódik, és nem célozhatatlan.

Mi'othag szürcsölő (8): Az éjfattyas pakli azon lapja, amely az esetek jelentős részében „csak” egy szép nagy ütőgép a többi között, azonban, ha az ellenfél játszik 1 alap ÉP-s lényekkel (pl. horda, de akár *Rovarsámán* is), akkor eldönti a meccset a javunkra. Ilyenkor erre kell koncentrálni, ezt kell kikeresni, esetleg megvédeni. Innentől a játék egyszerű: a többi lappal



ledobáljuk az ellenfél lényeit, az eddigi sebeinket begyógyuljuk, ez meg agyonveri.

Nagyobb életszívás (10): Olyannyira tápos lapja a kiegészítőnek, hogy egy időben azt terveztük, a ritkánál is ritkább lesz. Igaz, hogy varázspont igényes (általában 7-8 varázspont kell legalább a használatához), viszont jó eséllyel leirtja az ellenfél (és csak az ellenfél!) összes lényét, plusz sebez belé, plusz általában max. ÉP-re gyógyít téged! Beférhet direkt sebzó pakliba is, legjobb *A fókusz meglelésével* vagy *Kyorg ősmágussal* olcsóbbítani. Ez utóbbinál akkor is jól jön kivégzésként, ha leszedik a követőt. Apró hátrány, hogy a szingularitása miatt *Hatalomvarázssal* nem kombinálható, azonban a szingularitás fogalmazása olyan, hogy ellenvarázslatokkal meg tudod védeni.

Opál kalmár (7): Meglepő módon szintén remekül használható a *Zarknod börtönös* pakliba, ahol nincs ugyan túl sok lap a kezekben, de azért szinte mindig van mit dobni neki. Ami nagyon fontos: ez is egy lény, és megakadályozhatom vele az ellenfél lényét (nyilván ez akkor jó, ha nem csupa egy-két varázspontos lényel játszik, illetve ha elég jól kidobtam a kezét, és így lehet tudni, hogy az első lényel, amit húz, nem lesz gond). Lassan össze lehet rakni egy fekete csápokkal operáló kontroll paklit is.

Porbasújtás (7): Multifunkcionális lap: kettőért kettőt sebez lényen, ilyen már sok van, de ha épp nincs erre szükség, a párbaj képességével egy varázspontért hármát sebez vagy négyet gyógyít játékoson, valamelyik mindig jól fog jönni. Persze, ha az ellenfél is játszik párbajjal, a dolog jelentősen romlik, hiszen a lap párbaj értéke alacsony.

Szilmill fejedő (5): Galetki pakli ellen side-lapnak nyilván nem rossz, csak sajnos *A helytartó csápja* simán leszedi. Egyébként magát is tudja tápolni, így már kirepülés után 3/3-as repülő lény 5 VP-ért, ez nem olyan rossz, főleg, hogy ezután tovább erősödhet. Viszont nagy hátrány, hogy közben ter-

mel a lényeket az ellenfélnek, ami varázspont termelésre, esetleg másra is jó lehet neki.

Tartós károsodás (4): Érdekes lap, de kevés esetben használható jól. Gyógyulás pakli ellen lehet jó, ha meg nem tudom használni, akkor kettőért cantrip.

Vákuum-csapda (5): Épület-pakliba be- rakható, mivel ki lehet tenni építő nélkül, jó sok strukturális pontja van, és elég jól fel tudja fogni a minket, vagy épületeinket támadó lényeket. Bőven megéri 4 ÉP-ből is kirakni lényes pakli ellen, mivel ha le nem varázsolják, legrosszabb esetben is 5 ÉP sebződést felfog, de általában jóval többet.

Vg'axtol torzító (7): Az éjfattyak általában meglehetősen erősek, a régi nagy lényekhez képest mindenképpen. A tesztelésen kemény éjfatty paklikat raktunk össze *Kyorg ősmágussal*. A torzító mindenképpen szerepel benne, általában *Kr'uagon pusztító*t keres vele az ember (ez a varázspont adó), de gyakran a *Ml'othag szűrő* is jól jön (az 1 ÉP-s lények gyilkosa).

Chara-din/Mutáns

Bestia (10): Szerintem a legjobb három kontroll-lény között van jelenleg (a másik kettő az *Élőholt pöffeteg* és a *Rovarsámán*. A *Lélekgyűjtő*t természetesen nem lénynek, hanem erőforrásnak számítom). Hat varázspontért jön, ami egy icipicit drága, de még éppen belefér. Repül, ez alapvető, hármát üt, ez is jó. Leszedni még egy picit nehezebb, mint a *Rovarsámánt*, ugyanis azt leszedheted egy lapleszedéssel, ezt meg csak kettővel. Az ellenfél kisebb lényeit simán leüti, őt meg meggyógyítod (VP előny). Természetesen bele lehet lőni *A gyenge erejét*, amikor lerepül, erre leszedem az életjelzőt, a további lövésektől gyógyítom, és még mindig egy lapleszedés kell hozzá. Az a legjobb, ha nincs az ellenfél őrszójában lény, mert ilyenkor hízik szépen. A tesztelés során még erősebb volt: 2/1-es jelzőket kapott, mágikus ütött, és négyet lehetett rajta gyógyítani egy lappal, de így is az ultra-táp kategória szereplője szerintem. Természetesen hárommal játszottam a tesztverseny-győztes paklimban, és jó is volt (bár nem volt túl sok lapom, azért mindig tudtam neki mit dobni, ha kellett).



Chara-din óhaja (10): Rendkívül hasznos lap, nyilván az utolsó képessége, az első három körben történő lapleszedés az, ami igazán erőssé teszi, a többi funkciója is jól jöhet néha, de ehhez képest eltörpülnek. Szerintem majdnem *Az erős ereje* kaliberű lap, az pedig igencsak versenylap.

Di'orkhaugruk (8): Kyorgos, éjfattyas pakliba magas idézési költsége ellenére igen érdemes kettőt berakni. Az egyik (egy lapos) kombó: *Avatár idézésével Kyorg ősmágus* mellett varázspontért előkeresem és kirakhatom feltétel nélkül! Ezért is került rá, hogy egy varázspontért aktivizálódik (korábban repült), hogy azért a harmadik körben mégse lehessen olyan egyszerűen kitenni, és ütni vele. Ezenkívül megfelelő varázspont termeléssel, *Ti'urlang tojással* varázspontból is kirakható, és elég jól terminálja a játékot. Képessége, a pusztítóéhoz hasonlóan, marginálisan használható, de olyankor akár meccset is nyerhet.

Erdei rém (5): A lap leginkább párbaj értéke miatt használható egy párbajos pakliban (ilyen pakli összerakható pl. *Bűvös erdővel* vagy *Örök haraggal*, sok-sok párbaj, néhány ízlés szerinti lappal – pl. direkt sebzés – kiegészítve). Ez a pakli meglepően erős, csak nagy hátránya, ha az ellenfél időben felhúz valami masszívabb gyógyítást, és nem akadályozzuk meg, akkor kikaptunk. Viszont öröm, hogy akár egy-két színű versenyen is lehet jó párbaj paklit készíteni, mivel jelentős részük Chara-din színű.

Fürge Rhemedyl (7): Jó kis lényirtó galetki, aki testrészek nélkül is védett valamennyire. Akár galetki pakliban, akár csupa/sok lényes, antimágiás, börtönösben jól használható. Frissen bontottnál különösen erős.

Gh'raiton ölész (7): Ütőgép az éjfatty pakliba, nem tartozik a legjelentősebbek közé, de azért be kell tenni. A képessége általában semmire nem jó, de nagyrítván igen hasznos, figyeljünk rá, hogy ne felejtsük el használni.

használó paklikban lehet jó. Kár, hogy körönként csak kettőt lehet vele dobni.

Kr'uagon pusztító (9): Az éjfattyas pakli abszolút tápja, a *Kyorg ősmágus* és egyéb, trükkös VP-termelések mellett ez teszi lehetővé a magas idézési költségű lényeink gyors kihozását. Egy-két éjfattyat eldobva begyorsulunk annyira, hogy lerakjunk a győzelemhez megfelelő mennyiségű nagy dögöt az asztalra. Remekül működik együtt a *Vg'axtol torzítóval*.

Pökhendi manó (5): Ide képzeld ugyanazt a szöveget, mint ami a *Hamuelementálnál* és az *Erdei rémnél* volt. Nyilván szükség van több lapra, hogy összerakhassuk a (majdnem teljesen) párbaj lapokból álló paklit.

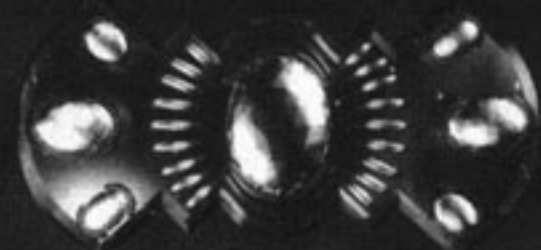
Sakál (5): Ld. *Pökhendi manó*, *Erdei rém*, *Hamuelementál*. Csak a párbaj értéke miatt tarthat számot érdeklődésre, párbajokkal operáló pakliba jó.

Ti'urlang tojás (6): Éjfattyas pakliba mindenképp érdemes berakni, hogy legyen olcsó lényünk is, meg hogy könnyebben teljesíthessük az avatár kijátszási feltételét. Egyébként sem egy rossz lény, lelőni igen nehéz, egy kisebb ellenséges lényt leszed, ha nincs ilyen, akkor meg (apránként ugyan, de) üti az ellent.

Tou Szang (8): Jól használható pl. kalandozó kontroll pakliba (a Zénes kalandozós követővel együtt ez már nem is olyan gyenge), csak jól kell összeválogatni az ellenvarázslatokat és az irtásokat (pl. *Megszakítás*). Összerakható olyan kontroll is, amely csak négy varázspontos vagy drágább varázslatokat és lényeket használ (meg persze varázspont termelést és *Megszakítást*), és rettenetesen drágítja az olcsóbb lapokat (pl. *Nyugodt pentadron*, *Zu'lit mérlege*, *Antiöskő*), de ennek az erejét még nem tudom.

Makó Balázs

ŐSI LEGENDÁK



Gyakorisági lista

A behemótok nagymestere	-	n	Gyors növekedés	s	n	Ósvillám	f	r
A bíró döntése	f	g	Gyűlés	H	r	Párbajhős		
A Borzalom Csarnoka	Ti	n	Hamuelementál	c	g	Párbajtőr	t	g
A fény oltára	K	n	Hártyás dermesztő	s	g	Porbasújtás		
A fény temploma	K	n	Hatalomvarázs	-	n	Pökhendi manó	c	g
A fűzfang temploma	Má	r	Hideg fürdő	K	g	Proteinféreg	r	g
A halál temploma	H	r	Holdszugár	P	n	Proteinpöffeteg	s	n
A Mágus ujjá	P	r	Illúzióromboló	d	n	Proteinsúlyom	s	g
A tizennegyedik	l	r	Káoszkapu	c	n	Pszionikus entitás	e	r
A végzet talizmánja	Má	r	Kardcsáp	Ti	g	Pterodaktilus	s	r
Albinó féreg	r	n	Karmazsin tigris	d	r	Quwarg lázhozó	d	n
Alvás	r	r	Kémmadarak	l	n	Roncsoló végtag	To	g
Antimágikus szféra	Má	g	Kereskedelem	-*	g	Roszsullét	s	n
Apró gömbvillám	r	g	Kérődző moagrín	Ti	r	Rubin drakón	s	g
Asylux átka	e	r	Kétélű fegyver	e	g	Sakál	c	g
Ayahuasca lózet	f	g	Kiegyensúlyozás	s	n	Sárkánylárva	e	g
Az egyszerűség előnye	Ti	r	Kozmikus csodabogár	To	r	Sheran áldása	s	r
Báb	s	n	Könyvtár	Tu	n	Shokara bogár	s	g
Bársony gyilkos	d	r	Kr'ugon pusztító	c	r	Sir Rasolphius	r	r
Bestia	Mu	r	Lápi rém	l	r	Smaragd tigris	r	r
Borzalom	d	r	Legendás pegazus	-	n	Soranhawke	Tu	g
Boszorkánykirály	-	n	Legondar	f	n	Specializáció	-	n
Bűvös tavacska	f	g	Lyx-daik-i teória	To	r	Sziklacsápok	Ti	n
Bűvös tigris	e	r	Magzat	-	g	Szilmill fejevadász	H	n
Chara-din óhaja	c	r	Mamutóriás	t	r	Szomorú szerelmek hercege	e	g
Csendes Teokrász	K	n	Ma'ya dala	e	r	Szörtelen tarantula	s	n
Démonporonty	To	r	Mennydörgő titán	f	n	Tartós károsodás	l	n
Dl'orkhaugruk	c	r	Ml'othag szürcsölő	l	r	Timera sújtása	e	r
Elmeszonda	e	r	Moa berserker	t	n	Timera, a szerencse asszonya	-	n
Emlák	P	g	Moa daraboló	t	r	Tiszta fény	r	g
Erdei rém	c	n	Moa hatalmasság	t	n	Tleikan bűvölő	e	r
Esszenciakapocs	P	r	Moa Lord	t	n	Tleikan főbira	r	r
Élőholt pegazus	l	r	Moa nagyúr	t	r	Tleikan házórzó	t	g
Fájdalmas búcsú	b	r	Nagy Limbó	Má	r	Tl'urlang tojás	c	n
Fehérmágia	r	n	Nagyobb életszívás	H	r	Tou Szang	c	r
Fénytörés	r	g	Nugman gyümölcs	s	r	Tökéletes csend	P	g
Fertőzött ent	s	g	Nyálkacsiga	Ti	r	Transzformáló szív	Má	n
Fürge Rhemedyl	Mu	r	Opál Kalmár	l	r	Tűzpajzs	d	g
Garling kristály	Má	n	Óriás sáska	r	g	Tűzparancs	d	n
Gh'raiton ölész	c	r	Ősféreg	d	n	Vadóc	P	g
Gnóm bilincs	f	g	Ősi béklyó	Má	r	Vákuum-csapda	l	g
Goblin harci kiáltás	Ti	r	Ősi bölcsesség	-*	r	Vératka	d	g
Goblin szurkáló	Ti	r	Ősi burjángzás	s	g	Vg'axtol torzító	l	r
Gruangdag haragja	t	g	Ősi matéria	f	g	Xevlar	To	g
Gümőfejű Ottó	P	r	Ősöreg Dorka	f	n			
Gwill	P	n	Ősöreg mamut	t	r			

b - Bufa
c - Chara-din
d - Dornodon
e - Elenios
f - Fairlight
l - Leah
r - Raia
s - Sheran
t - Tharr
- - szintelen

B - Bárd
K - Katona
Má - Mágus
Mu - Mutáns
P - Pszionicista
Ti - Tisztogató
To - Tolvaj
Tu - Tudós
H - Halhatatlan
-* - klánnélküli

g - gyakori
n - nem gyakori
r - ritka

NATALOM KARTYAI

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2003. július 11.



Áprilisi feladványunkra sok megfejtés érkezett, és nagy örömmre többségük jónak bizonyult. Azok számára, akik nem tudták kitalálni, íme a megoldás:

1. Kijátszom az *Öldöklést*. (-2 = 35 VP)
2. Az *alkotó örömeivel* sebzek hatot a *Hájas okerónon*. Az ellenfelem nem gyógyul tőle az *Öldöklés* miatt. (-3 = 32 VP)
3. Kijátszom a *Keyrasi démonli-dércet*, és előkeresem vele a *Tudatkutatót*. (-3 = 29 VP)
4. A *Tudatkutatóval* előkeresem az *Illúziómestert*. (-1 = 28 VP)
5. Lehozom az *Illúziómestert*. Eldobom neki a *Házi kedvencet* és a *Hibető illúziót*, ezért visszavehetem a gyűjtőből az *alkotó örömét*. (-3 = 25 VP)
6. Újabb *Alkotó öröme* az okerónra, aki ettől már meghal. (-3 = 22 VP)
7. Lerepül a *Rd'alv lélektipró*. Én sebződök hatot, -1 ÉP-ben leszek. (-6 = 14 VP)
8. A *kos ereje* erősíti a lélektiprót. (-1 = 13 VP)
9. Kijátszom a *jövő felejtését* magamra. Mivel nincs más lap a kezemben, ezért a paklim tetejéről a gyűjtőbe dobom a *Vízióbalált* és az *Illúziórúnát*. (-4 = 9 VP)
10. Az *Illúziómester* miatt olcsóbb *Vízióbalállal* eldobatom az egyik *Halvány reménysugarat* az ellenfél kezéből. Sajnos az *Öldöklés* miatt a mester most nem tud gyógyítani rajtam. (-2 = 7 VP)
11. Kijátszom a *Hibető Illúziót* a gyűjtőből, áldozom hozzá az

Öldöklést. Ekkor már a mester gyógyít rajtam egyet, de az ellenfél tud gyógyulni ötöt a második *Halvány reménysugaral*. (-2 = 5 VP, +5 = 7 ÉP)

12. Kijátszom az *Illúziórúnát*, ismét gyógyulok a mestertől. Most már 1 ÉP-ben vagyok. (-2 + 4 = 7 VP)

14. A lélektipró bemegy, erősítek rajta a *kos erejével* ötöt, és így 12-t sebez. Győztem! (-5 = 2 VP, -7 = 0 ÉP)

A feladvány nem volt nehéz, ennek a megoldásnak több változata is akadt, apróbb eltérésekkel. A kulcs a *jövő felejtése* volt. Rá kellett jönni, hogy magamra is kijátszhatom, és a pakliból is dobhat. A hibás megfejtések nagy része ezen bukott el, illetve azon, hogy nem ismerte a vízió szabályt, miszerint egy körben egy fajta vízióból csak egyet lehet kijátszani.

Szerencsés nyerteseink: Tóth Gergő Budapestről, Majnik Szabolcs Kaposvárról, valamint Szekrényesi Zoltán Debrecenből. Nyereményük egy csomag Esthar császárság. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 5 életpontod és 13 varázspontod, az ellenfelednek 777 életpontja és 15 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2003. július 11.

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:

- Hatásvadászat

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Viharkupola (S)
- Legondar (F)
- Nagyobb életszívás (L)
- Mo-csáp mocsár (L)
- A tudás hatalom (D)
- Kronopók (E)
- Tleikan főbira (R)
- Tartós károsodás (L)

Nincs lap az asztalodon.

ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Leah megcsúfolása (E)
- Kiegyensúlyozás (S)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Tou Szang (C)
- Démon poronty (D)
- Ml'othag szürcsölő (L)
- Pterodaktulusz (S)
- Isteni közbeavatkozás (R)

Tou szang passzív, a többi lény aktív az őrsosztban. A *Pterodaktuluszon* két jelző van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 777 ÉP, 15 VP, 0 SZK

Ellenfeled
kezeben
lévő lapok



A TE ÁLLÁSOD: 5 ÉP, 13 VP, 0 SZK

Szabálylapod



Kezedben levő lapok

Ezúttal nem az éljátékosok, versenyre járók által felvetett kérdésekre válaszolunk, amelyek általában a szabályokban, lapszövegekben levő valós problémákat, hiányosságokat vetnek fel, hanem egyszerűbb kérdésekre, ami az átlag játékosokat segítik az nehezen értelmezhető szabályok megértésében.

Bele kell-e számolni a Forrosítás sebzésébe a mágiaimmúnis, célozhatatlan, hatásra immúnis lényeket?

Igen. A célozhatatlanság vagy hatásimmunitás csak akkor számít, ha a hatással célozzuk a lényt, a mágiaimmunitás pedig csak varázslatok ellen vonatkozik.

Ha egy lényem megöli az ellenfelét, és elveszi tőle a Köpöcsövet, akkor hány jelző lesz rajta?

Annyi amennyi volt. Nem kerülnek rá újabb jelzők.

Kerülnek-e a Köpöcsőre új jelzők, ha visszahozom a gyűjtőből?

Igen, mivel sikeres kijátszás után kerülnek rá a jelzők, és bármilyen

módon történő visszahozatal kijátszásnak számít.

Fegyvernek számít-e a Köpöcső?
Nem.

Számít-e a Quwarg szellemel történő húzáskor az a quwarg, amit áldozási idézési költségként feláldoztam a kihozatalához?

Természetesen. Először kifizetem az idézési költséget, vagyis a gyűjtőbe rakom az áldozandó quwargokat, kifizetem a varázspontot, majd utána létrejön a lap hatása. Ez esetben az a hatás, hogy lesz egy lényem, aminek a sikeres játékba kerülésekor lapot húzhatok. Ekkor már a feláldozott quwargok is a gyűjtőben vannak, tehát utánuk is húzok.

Kijátszhatok-e úgy Xorex fattyat, hogy már nem tudok keresni vele újabbat?

Igen, mivel ez nem kijátszási feltétel. Az a kijátszási feltétel, aminél ez szó szerint oda van írva, vagy az szerepel rajta, hogy „csak akkor játszhatod ki”.

Hány lapot húzhatok a kör végén a Fókuszgömbbel?

Minden körben csak egy lapot.

Milyen lapokat lehet másolni az alakváltó lapokkal?

Nos, ez magától az alakváltó laptól is függ, pl. a *Kristálypalotával* csak épületet, *Duplikátummal* csak tárgyat stb. Persze vannak olyan lapok, pl. *Zan*, *Kisebb zan*, amikkel majdnem mindenfajta lapot másolhatok. Azonban ezek is csak asztalon maradó lapot tudnak másolni, tehát általános vagy azonnali varázslatot nem. Ugyanígy nem másolhatók velük szabálylapok, helyszínek vagy követők.

Áldozhatok-e helyszínt?

Nem. Általánosságban a helyszínekre, szabálylapokra, követőkre csak azok a lapok vagy szabályok vonatkoznak, amikben külön meg vannak említve.

Egy bűbáj képességének használata varázslatnak vagy hatásnak számít?

Hatásnak. Varázslatok az általános és azonnali varázslatok, valamint a bűbájok akkor, amikor kijátszom őket. Ha azonban már egy asztalon levő lapom képességét használom, akkor az hatásnak számít, függetlenül attól, hogy az tárgy, épület, bűbáj, vagy bármi más.

Ha megölöm az ellenfél Verg elmeszaggatóját, játszhatok-e ki még lapot abban a körben?

Igen. Ha egy asztalon levő lap a gyűjtőbe kerül, akkor általában utána már nem fejt ki a hatását a kör későbbi részében. Olyan mintha ott sem lett volna.

Kyorg blöffel kirakhatom-e azokat a lapokat, amik négy varázs-



Quwarg szellem

4 2

szörny quwarg

Dornodon

Repül.

Sikeres kijátszása után húzhatsz annyi lapot, ahány quwarg van a gyűjtőben (de max. 5-öt).

„Százonta egyszer megjelennek az ési quwarg szellemek, és bosszút állnak mindazokon, akik hangjukból tanultak a quwargokon és bolygóikon.” – szájról szállva adott Vánszt Bantól lefordította

3 4

2011 © Beholder Kft.



Rajtaütés

2

azonnali Chara-din

Minden olyan lény, amelyik ebben a körben passzívizálódott, a gyűjtőbe kerül.

„Mivel az érnék is elaludtak, tökéletes volt a meglepetésük. Csaklábok, hogy néhány megmenekültük a hercegnő mélyárából.”

– Zén. Hogyan fogott el az expedíciót a fűzfáruhárból

1999 © Beholder Kft.

pontba és valamennyi áldozásba kerülnek?

Nem. Csak a pontosan négy varázspontos lapokat rakhatod ki.

Meghalnak-e a *Rajtaütéstől* az abban a körben kijátszott lények, vagy a varázslat kijátszása után passzivizáltak?

Egyik sem. A *Rajtaütés* azokat a lényeket öli meg, amiket abban a körben a *Rajtaütés* kijátszása előtt passzivizáltak. Az éppen kijátszott lényt nem passzivizálták, az passzívan érkezik. A *Rajtaütés* után passzivizált lényekre pedig azért nem vonatkozik a hatás, mivel az

azonnali varázslatok – kevés kivételtől eltekintve – csak a kijátszásuk pillanatában hatnak, a kör későbbi részére már nincs hatásuk.

Milyen képességeket lehet használni passzívan is?

Nos, lényeknél csak aktívan lehet használni azokat a képességeket, amelyek előtt ott áll a P betű. Az összes többi képesség passzívan is használható. Néhány lapon a képesség előtt nem szerepel a P, de a képesség szövegében le van írva, hogy csak aktívan használható. Ennek oka az, hogy azt a képességet vagy többször is lehet használni egy kör-

ben, vagy a lény még cselekedhet mást is a képesség használata mellett. A nem lény lapok képessége csak aktívan használható.

Kell-e fizetnem fenntartási költséget a *Zafir drakón* után, ha közvetlenül a pakliból kerül játékba, vagy a gyűjtőből hozom vissza?

Igen, kell. A lap szövege az, hogy kijátszás után rakjam rá a jelzőket, amik után fizetek. Mivel minden fajta játékba hozatal kijátszásnak számít, ezért ezekben az estekben is rákerül a jelző.

VIII. HKK Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. Ez persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenye is ingyenes.

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a kék (3.) metróvonal végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni. Kezds minden reggel 9 órakor.

A verseny döntőjének szabályai: A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy asztalt ülnek körül. Mindenki kap egy csomag Esthar Cászárságot és két csomag Ősi Legendákat, kibontja az egyiket, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja. Az első elfogytával a második és harmadik paklit is hasonló módon válogatják. Az így kapott lapokból kell egy 40 lapos, max. négy színű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorsolással, egyenes kieséssel folytatódik a verseny.

MINDEN ÉRDEKLŐDŐT ÉS NÉZŐT SZERETETTEL VÁRUNK!

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 29.): Ősök Városa. Csak az Ősök Városa és a Rúvel-hegy lapjait, valamint a Két világ közt, a Viziók és a Sötét Kor kék ikonos kártyáit lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Őrjöngő szilmill.

2. nap (augusztus 30.): Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A szkarabeuszok átka, A hatalom torzulása, A helytartó csápja, 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 szürkeállomány aktivizálása, Agybénítés, Az agy kifacsarása, Az erős ereje, Az élet fája, Az istenek hírnöke, Bahn szolgája, Bájolás, Besúgás, Bikaviadal, Cselvetés, Diána kívánsága, Elenios követője, Energizáció, Energiacsóva, Élőholt pöffeteg, Fehér tigris, Gömbvillám, Hajítógép, Illúziócsáp, Illúziósárkány, Kalmárok itala, Káoszmester, Káoszkígyó, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscéh, Kronobogár, Kyorg ősmágus, Láncvillám, Lélekgyűjtő, Lidércúr, Lohd Haven Hikoltása, Majd legközelebb, Manacsapda, Manasajtolás, Manaszívás, Manatúz, Mandulanektár, Mágiafaló, Megszakítás, Melák az óriás, Melkon, Morgan pálcája, Morgan tanítványa, Narancshaj, Negatív energia, Notermanthi, Nyugodt pentadron, Őrdögi mentor, Őrdögűző pálcá, Őrjöngő szilmill, Őrült Enkala, az animátor, Őrült Szajonn, Pirit gólem, 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 ultraríták.

3. nap (augusztus 31.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

**187 000 Ft
összdíjazás!**

I. díj: 80 000 Ft
II. díj: 40 000 Ft
III. díj: 20 000 Ft
IV. díj: 10 000 Ft
V-VIII. díj: 2500 Ft
IX-XVI. díj: 1500 Ft

VERSENYHELYSZÍNEK

ESCSABA – IFI HÁZ, 36. terem,
Merkovits sor 2.

LED – Kossuth Művelődési
központ, Kossuth tér 5/b 3-as
terem

RECEN – Káosztellegvár, Vár u.
10.

GEON MINIKLUB – Budapest,
Zsébelt krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).

BOVAR – Polgárvédelmi klub,
Szabadság u. 14.

R – Camelot Kártyavár,
Kasszony u. 23.

SIOM – 1132 Bp. Csanády u.

B. (bejárat a Kresz G. u. felől),
Tel.: 239-2506, 06-30-9-245-850.

ÖLLO – Petőfi Sándor Művelő-
dési Központ, a HEV Szabadság
téri megállójával szemben.

NGYÖS – Kolping Oktatási
központ, Török Ignác u. 1.

R – Petőfi Sándor Városi
Művelődési Központ,
Károlyi u. 44.

OSVAR – Bajcsy-Zsilinszky
u. 50.

IC SHOP – Budapest, V. ker.
Károlyi u. 11/b. Labirintus üzletház
Tel.: 06-30-579-6277

Ó – Perczel Mór u. 2/b.

MEDEK KÁRTYA-
S SZEREPJATEKKLUB

Budapest, Batthyány u. 67.
Moszkva térenél a dombon,
Városliget utcából)

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

REGYHÁZA – Nyirplaza,
Camelot, Szegfű u. 75.

WAY PUB – Budapest, Csen-
tergy utca és a Dob utca sarkán.
A Király utcai 4-6-os villamos-
megállótól 200 méterre.)

RVAS – Vajda Péter Művelő-
dési Központ (Turul mozi).

központi autóbusszállomástól
100 m-re a Szabadság uton.

GED – Csongrádi sugárút 57.

NTES – a kenyérgyár
ültérhelyisége, Ady E. u. 20.

HALLA PAHOLY KÖNYVESBOLT
Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.

Tel.: 42-318-477

ZPRÉM – Sárkánytűz szerep-
játék-bolt, Ady E. u. 3.

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

• • •

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

ÚJ VERSENYEK

JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: június 15. 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik,
ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Camelot
Kártyavár 36-321-966.

MEGYEI LIGA DÖNTŐ

Időpont: június 15. 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hatalom korlátozá-

sa. A döntőn csak az vehet
részét, aki legalább 5 Megyei Li-
ga versenyen részt vett, ered-
ménytől függetlenül.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik,
ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Tornay Ta-
más 37-314-447.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: június 28. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: Ósi legendák paklik, ult-
raritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth
András 70-284-4024.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 28. 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Frissen bontott
paklik versenye.

Nevezési díj: 2500 Ft.

Díjak: Ósi legendák paklik, ult-
raritka lap.

Érdeklődni lehet: Sarkadi
Zsolt 30-652-6247.

A versenyen indulási jogot lehet
szerezni a HKK Nemzeti Bajnok-
ságra.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 28. 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza.

Szabályok: Frissen bontott
paklik versenye.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ósi legendák paklik, ult-
raritka lap.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt
30-263-9649.

A versenyen indulási jogot lehet
szerezni a HKK Nemzeti Bajnok-
ságra.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: június 28. 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Isteni szövetség. A
Bahn szolgálja nem tiltott.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ósi Legendák paklik, ult-
raritka lap.

Érdeklődni lehet: Dobó And-
rás 20-360-9023.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 28., nevezés
9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny, ahol minden lap
használható.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ósi Legendák paklik, ult-
raritka lap.

Érdeklődni lehet: Hlobocsá-
nyi János 30-403-6491.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 29. 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny.

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

Díjak: Ósi Legendák paklik, ult-
raritka lap.

Érdeklődni lehet: Varga Ist-
ván Krisztián 30-386-38.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 29. 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hagyományos ver-

seny.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik,
ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Tornay Ta-
más 37-314-447.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 1. kezdés 11-
kor, nevezés 10-től.

Helyszín: Dungeon miniklub.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny. Már lehet használni az Ósi
Legendák lapjait.

Nevezési díj: 650 Ft.

Díjak: Ósi Legendák paklik, ult-
raritka lap, pénzdíj.

Érdeklődni lehet: 20-967-
8936 Abbas Krisztián.

ŐSÖK VÁROSA

Időpont: július 5. 10 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Ősök Városa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ósi legendák paklik, ult-
raritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth
Zoltán 70-242-7765.

PÁROS VERSENY

Időpont: július 5. 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ósi legendák paklik, ult-
raritka lap.

Érdeklődni lehet: 30-906-
6069.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: július 5. 11 óra, ne-
vezés 10-től.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hatalom korlátozá-
sa.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ósi Legendák paklik, ult-
raritka lap.

Érdeklődni lehet: Teleki Zol-
tán, 70-229-6672.

HATALOM KORLÁTOZÁSA**Időpont:** július 12. 10 óra.**Helyszín:** Szeged.**Szabályok:** Hatalom korlátozása.**Nevezési díj:** 500 Ft.**Díjak:** Ósi Legendák paklik, ultraritka lap.**Érdeklődni lehet:** Dobó András 20-360-9023.**HATALOM KORLÁTOZÁSA****Időpont:** július 26. 10 óra.**Helyszín:** Miskolc.**Szabályok:** Hatalom korlátozása.**Nevezési díj:** 500 Ft.**Díjak:** Ósi legendák paklik, ultraritka lap.**Érdeklődni lehet:** Sarkadi Zsolt 30-652-6247.**VARÁZSLAT NÉLKÜL****Időpont:** július 27. 10 óra.**Helyszín:** Eger.**Szabályok:** Nem lehet használni a varázslatokat. Tiltott lapok a szokásosak.**Nevezési díj:** 500 Ft.**Díjak:** Ósi legendák paklik, ultraritka lap.**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár 36-321-966.**ISTENEK HÁBORÚJA****Időpont:** július 27. 10 óra.**Helyszín:** Székesfehérvár.**Szabályok:** Egyszínű verseny.**Nevezési díj:** 600 Ft, 14 éven aluliaknak 200 Ft.**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.**Érdeklődni lehet:** Varga István Krisztián 30-386-38.

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

ŐSÖK VÁROSA**A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!****Időpont:** július 19., nevezés 9-től, kezdés 10-től.**Helyszín:** Kondor Béla Községi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).**Szabályok:** Csak az Ősök Városa és a Rúvel hegy, valamint a vegyes kiegészítők ŐV típusú (kék ikonos) lapjait lehet használni.

Tiltott lap: A sárkány kincse és az Őrjöngő szilmill. Használhatóak a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

Nevezési díj: 500 Ft.**Díjak:** Ósi legendák paklik és ultraritka lapok az amatőröknél.

A profiknál ultraritka lap és pénzdíj.

I. díj: 15 000 Ft II. díj: 10 000 Ft III. díj: 5 000 Ft IV. díj: 3 000 Ft

Érdeklődni lehet: Beholder Kft. 1680 Pf. 134, beholder@holder.hu**Amatőr és 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 összpontszáma 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.

HA MÉG NEM VOLTÁL VERSENYEN, ITT AZ IDEJE, HISZEN AZ AMATŐR KATEGÓRIÁBAN TE IS NYERHETSZ!**33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Ósi legendák az amatőr kategóriában**

TILTOTT LAPOK: Az alábbi lapok minden

HKK versenyen tiltottak, kivéve, ha a verseny hirdetésében másképpen szerepel. A falak ereje. A magia létsíkja. A sárkány kincse. Bahn szolgája. Pszi szakértelem. Teológia. A Tiltott magia 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 anyaga. A magia létsíkja. A sárkány kincse. Asztrális behemot. Bahn szolgája. Pszi szakértelem. Teológia. A Tiltott magia csak a kiegészítőben lehet.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák arát is. HAGYOMÁNYOS VERSENY: Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

Tiltott lapok: A magia létsíkja. Bahn szolgája. Pszi szakértelem. Teológia. A falak ereje. A sárkány kincse.

Tiltott magia csak a kiegészítőben lehet.

ISTENI SZÖVETSEG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete. A falak ereje. A felső szférák anyaga. A magia létsíkja. A sárkány kincse. Asztrális behemot. Bahn szolgája. Pszi szakértelem. Teológia. A Tiltott magia csak a kiegészítőben lehet.

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy. Két világ közt. Viziók, a Sötét Kor és Esthar császárság kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Őrjöngő szilmill. Használhatóak a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkakat és ultraritkakat nem. Nem használhatóak a Csillagkepes, Invazios, 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 meg az Őrjöngő szilmill is.

VARÁZSLAT NÉLKÜL: Tiltott minden varázslat (általános, azonnali és minden bubáj), valamint azok a lapok, amik használhatóak varázslatként is.

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

Nyafogó Nefelejcs levelezése 43.



Kedves, Egyetlen Édesanyám!

Az elmúlt lávaömlésnyi időszak végül meghozta a régóta várt áttörést: végre-valahára magam mögött hagytam a karmok nyomasztó szintjét, és fõn vagyok az új reményekkel és izgalmakkal kecsegtetõ vadászszinten! Már nagyon itt volt az ideje... Hosszú heteken keresztül csupán az Ósók Csarnoka tartott a nyolcadik szinten, küldetéseknek már egy ideje se híre, se hamva nem volt. No igen, kissé eltaktikáztam magam az idõtényezõ tekintetében (hiszen nagyjából egyszerre illik befejezni a labirintust és a kalandokat), bár ebben az is segített, hogy odalent nem használhattam az Ósokkal való kontaktust lehetővé tevõ remek varázslatot. Bezzeg itt, a kilencediken! Azt hiszem, ezúttal nem a szint közepén elhelyezkedõ titokzatos útvesztõ fog hátráltatni a tizedik emeletre történõ menetelésben, hanem a sok visszatetszõ, kimondottan az ifjú galetkik bosszantására kitalált küldetés... Nyaff! (Erre a súlyos problémára késõbb még visszatérek.)

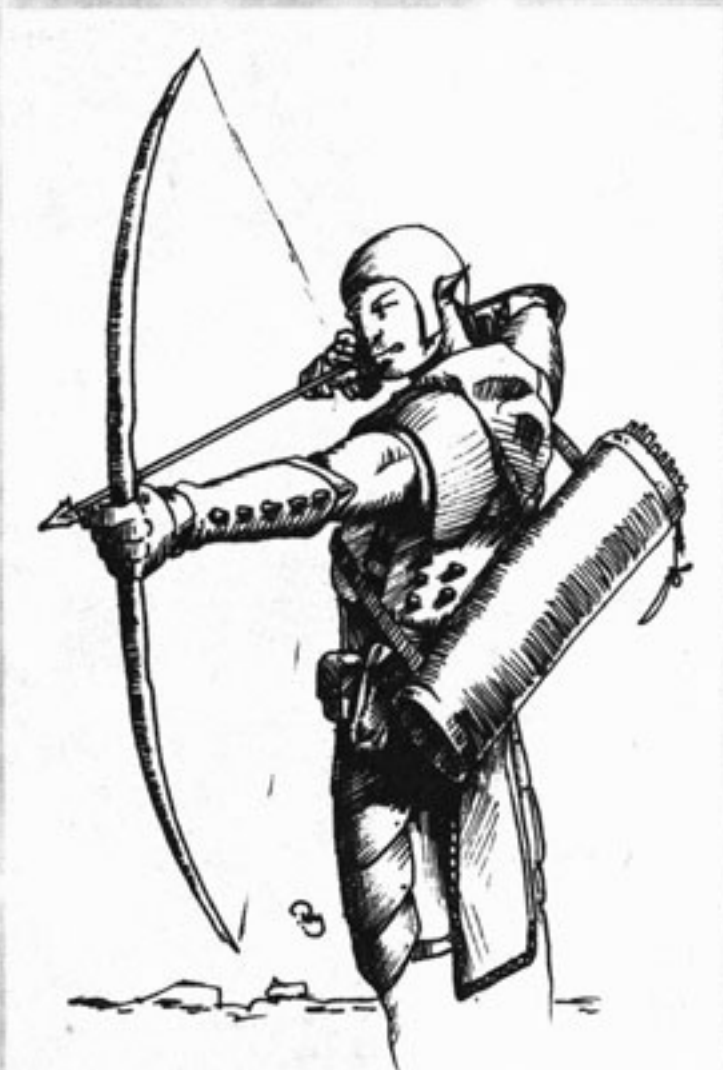
Valamit még el kell mesélnem Visszagondolva a nyolcadik szint vége felé történt eseményeknek, egyvalamirõl majdnem elfeledkeztem (sajnos csak majánem). Talán már említettem neked, hogy úgy alakult, hogy végre kulcsszerepet kaptam szövetségem egyik legendás csatájában! Teissak és Ssseitak, a két elvetemült káoszki gyõ ellen készülõdtünk. Ezek a rusnya dögök ósidók óta élnek, és állítólag már magát Dodó'Rodont is segítették a jégvihar elindításában (vagy tûzvihar volt? Esetleg vízözön? Netalán sáskajárás? Békaesõ? Hm, sajnos, a legendák ellentmondóak, mindenesetre abban megegyeznek, hogy valami csúf, undortító dologban vettek részt már akkor is).

Mivel ezek a káoszki gyõk alantas varázslatokkal próbálják meggátolni az ellenük törõ hõs galetkik jogos gyõzelmét, kézenfekvõnek látszott a terv: én a hatékony megszakítás varázslatom segítségével beléjük fojtom a szót, amíg a többiek szépen vérbe fojtják õket. (Megszakítás varázslatom a Teron-hegyben a második legnagyobb: csak Morlonc fejlesztette magasabb szintre.) A fõ gond ugyanis az, hogy sötétséget, csõndet, elemi védelmet meg egyéb gusztustalanságokat használnak, amelyek könnyen megakadályozhatják a közelharcosokat az érvényesülésben.

Ahhoz viszont, hogy a megszakításnak értelme is legyen, nyilvánvalóan hamarabb kell bekövetkeznie, mint ahogy a kis kígyókák varázsolni kezdenek. Márpedig a káoszfi vérek igencsak gyorsak, leginkább talán egy szilaj villámcsapáshoz lehet hasonlítani a sebességüket. Megelõzésükre tehát még egy (hozzám hasonlóan) tehetséges és hõsies galetkinek sem lehet esélye... Nyaff!

Hacsak az a galetki nem hozzám hasonlóan találékony, jól felszerelt és áldozatkész is egyben! Mert néhány (esetemben több mint egy tucatnyi) bíborszínû hatalomital bekortyolásával olyan rendkívüli képességekre tehetünk szert, amelyekkel még a több ezer éves csúszó-mászók sem vehetik föl a versenyt. A feladat könnyebb része a kisebb kazalnyi hónakkupók, toktin kaktusz és mézfû főzése és összekeverése volt, a nehezebb az egész kondér varázssital elfogyasztása. Végül sikerült legyûrnöm, de erõsen émelegve indultam a megbeszelt találkozóhelyre... Nyaff.

Ott voltak mind a társaim (akiket szövetségünk harci taktikáját állandóan csiszolgató Varázslatos Mirella beosztott ebbe a csapatba), így „utánam”-ot vezényeltem, és lelkesen megindultunk a káoszki gyõk dohos rejtekhelye felé. Alig tettünk meg néhány lépést, hirtelen egyedül találtam magam a sötétségben, és a többiek kiáltásai valahonnan nagyon hátulról hallatszottak...





Vérfagyasztó pillanat volt, már azt hittem, valami ördögi mágia hatása alá kerültem (nyaff), aztán rájöttem, hogy csak a hatalomitalok dolgoznak bennem: bár én úgy éreztem, csak sétálok, valójában olyan sebességgel mozogtam, hogy pillanatok alatt messze magam mögött hagytam csapatomat. Leültem tehát, és bevártam a többieket, majd a továbbiakban némi összpontosítással már tartani tudtam velük a lépést: időnként ácsorogtam egy kicsit, és megoldottam egy-két szórakoztató számtani feladványt (például, hogy a harmincháromezer-háromszázharminchárom számjegyű számok között hány prímszám található... Sajnos, a pontos válaszokat a varázsitatok hatásának elmúlásával rögvest elfelejtettem).

Végül, számomra kínosan hosszúnak tűnő, valójában teljesen szokványos idő alatt elértük a csúszómászók rejtekhelyét. Amikor a káoszkigyók megpillantottak bennünket, azonnal család ármánykodásba kezdtek, s a várt elképesztő sebességgel varázslatokba fogtak. Elvarázsoltam tehát az ósmágus itálával, Yssuf-törrel és hasonlókkal némileg megerősített Hegy-második megszakításomat, aztán pedig

leküzdöttem föltörő hányingeremet, és mellé ledöntöttem a mágiaellenállás italát is.

No igen, a rezisztencia-ital... Azt is megbeszéltük, hogy aki nem érzi magát teljes mértékben védettnek a varázslatok ellen, az mindenképpen igyon a csata kezdetén ilyen bűvitalt, ugyanis a Ssseitakék olyan vadállatiasan erős életszívás varázslatokkal gyógyítgatják magukat, amelyeket képtelenség megakadályozni megszakítással. Az, hogy ettől a célpont elájulhat, a kisebb gond, a nagyobbik az, hogy az életszívtól a káoszkigyók olyan sokat gyógyulnak, ami lehetetlenné teheti a győzelmünket...

Időközben a mágikus férgek is használták varázslataikat, én pedig elégedetten figyeltem, amint az elemi védelem és a tökéletes csőnd szépen lepattannak a megszakításom által alkotott védőburokrol. Némileg gúnyosan vártam a következőt, a teljes sötétséget, de az legnagyobb meglepetésemre átjutott, és átláthatatlan homály telepedett ránk! Még szerencse, hogy legalább hallottuk egymást.

Tudtam, hogy ennek nem szabad lett volna megtörténnie, hiszen elvileg könnyedén sikerülnie kellett volna a megszakításomnak. Ezek szerint ezek az átokverte csúszó-mászók ez ellen is kifejlesztettek valamiféle különleges védelmet! Nyaff! Micsoda sportszerűtlen, otromba viselkedés! De semmi baj, még így is győzhetünk, ha mindenki a megbeszélteknek megfelelően, megfontoltan cselekszik. „Rohamra!” – csendült föl tehát a csatakiáltásom, és a koromsötétséggel mit sem törődve, tökéletes hallásomra hagyatkozva rávettem magamat a káoszkigyókra, és fegyvereimmel vagdostam őket, ahol értem. Sajnos, viszonylag kevés sikerrel, de nekem nem is ezt a szerepet osztották ebben a viadalban. A körülöttem tomboló zajból-zúrzavarból ítélve a többiek is harcolni kezdtek.

Csépeltem és püföltem tehát a kígyókat, és egy szörnyűséges, természetfölötti halálsikolyból ítélve az egyikük el is esett a harcban. Majd egyszer csak éreztem, hogy eltűntek előlem. Győztünk?

Lassan kitisztult körülöttünk minden, megszűnt a sötétség varázslat hatása... A szörnyetegek sehol! Értetlenül bámultunk egymásra mi, a csata túlélői (jó néhány sebesült társunk nyögdecselt a lábunknál a földön), míg valaki óvatosan megjegyezte: „Megszöktek... Nem sikerült győznünk!”

Micsoda csalódás, micsoda kudar! Hiábavaló volt hát a sok-sok áldozat, erőfeszítés, megbeszélés?! Lógó orral, végletesen kiábrándultan kullogtunk haza. Közben kiderült, hogy a teljes sötétség keltette pánikban néhányan elfelejtettek mágiaellenállás italt inni (ráadásul az is bizonyossá vált, hogy ezek a szörnyek némi rezisztencia-csökkentő képességgel is bírnak), mások értelmetlen varázslatokat használtak. Így történhetett, hogy az egyik káoszkigyó, Ssseitak túlélte a csatát, és fivérét is sikerült elmenekítenie. Hajsza! híján múlt ugyan, de kudarcot vallottunk.

Miután odahaza meghánytuk-vetettük a dolgot, rájöttünk, hogy nagyon egyszerűen legyőzhetőek a kígyók: szövetségünk két kiemelkedő tjasza, Adáz és Ahriman elsétált hozzájuk, és magas rezisztenciájuk védelmében egyszerűen szerte-szét nyilatgatták őket. Mindössze ketten... (Igaz, a biztonság kedvéért velük ment Zorander, a mágus is, de ő csak a háttérből figyelte az eseményeket.)

Nohát, ilyen rettenetes kudarccal végződött a „kulcsszerepem” a legendás csatákban. Nincs szerencsém, bár az is tény, hogy nem rajtam múlt a dolog, és ha mindenki a megbeszélteknek megfelelően tevékenykedik, a sötétség ellenére is könnyedén nyerhetünk volna. Nyaff!

Egy szó mint száz, ilyen feledhetetlen csalódással megterhelten hagytam magam mögött a karmok szintjét, és költöztem föl a vadászszintre. Illetőleg előtte még két társammal (Hajnali Harmat kisasszonnyal a szövetségemből, és Böszmével, aki, azt hiszem, a Fényhozók közé tartozik) legyőztük végre az Ellenség egyik ügynökét, egy lappangó tyrxacotlot. Óriási veszedelemtől mentettük meg tehát a galetki társadalmat – még sincs most kedvem erről a fényes győzelemről értekezni, inkább mihamarább szeretném elfeledni azt a fásult emeletet, és nézzük inkább az előttem álló vadonatiújat!

Ezen a szinten nem működnek a „véletlenszerű” (tehát a barlangjáratokban mindenfélé föllelhető) varázstárgyak, csak azok, amelyeket a különféle küldetések jutalmaként, kifejezetten a szintek előjáróitól kaptunk. Ez a legtöbb galetkit meglehetősen hátrányosan érinti, ám számomra, mivel én eddig sem támaszkodtam különösebben a mágikus tárgyamra, meg sem kottyán. Könnyen lehet, hogy ez lesz a legkellemesebb szint mind közül; legalábbis Torz Talbotnak a (számomra ideális időben megjelent) vadászszintre vonatkozó útikalauzát szemlélve. No, azért itt is akad egy-két kellemetlen teremtmény, például a maerju, de úgy érzem, eddig mindig jóval többet kellett tornórn a fejemet, mikor egy-egy új szintre költöztem. Egyelőre nagyon könnyen megy minden, túlságosan is könnyen, ezért van egy olyan baljós érzésem, hogy előbb-utóbb mindenképpen elér valamilyen szörnyűséges kellemetlenség. Hiszen mióta ebbe a szerencsétlen, elmaradott hegybe költöztem, a sorscsapások árnyékban rejtőző démonokként mindig mögöttem lappanganak, hihetetlennek tűnik, hogy épp ez a szint jelentené a kivételt. Á, egész biztosan akkor sújt majd le rám a szerencsétlenség vértől vöröslő csatabárdja, amikor a legkevésbé számítok rá. Nyaff!

Annai bizonyos, hogy a bürokraták ezen a szinten is csak olyanok, mint mindenhol máshol. A palotában például gőgösen közölte, hogy ne is lássanak mindaddig, amíg nem végeztem el a Hit és a Tudás próbáit. Ezeket a nevüknek megfelelően a templomban és az akadémián lehet végrehajtani. Viszonylag egyszerű mindkettő, az egyikben egy uthanax nevű varázsló szörnyeteg és ölebe, a másikban egy kisebb orgling horda fölött kell diadalmaskodni. (Hogy mi köze mindennek a Hithez és a Tudáshoz, ne kérdezd...) Persze nem elég egyszer: öt darab birkózó fétist (ez az egyik orglingnál található) és öt darab éjkopó nyakörvet (ami az uthanax kutyájának nyakán van) kell bemutatni. Nyilvánvaló tehát, hogy csak otromba időhúzásról van szó.

De bánja kárnya! Összekötöm a kellemetlent a haszontalannal: ügyis a klánküldetésem közé tartozik tíz uthanax leterítése, most tehát erre is alkalmam adódik, ráadásul egy olcsó trükkel ötnél többször is nekifuthatok a Tudás próbájának: elbájosítás varázslattal gazdája ellen fordítom az éjkopót, így ő az oldalamon fejezni be a csatát, ami azt jelenti, hogy a nyakörve nem kerül a tulajdonomba...

No igen, ebből is úgy tűnik, hogy ezen a szinten végre lehetőség adódik arra, hogy az éleslátású és fortélyos galetkik kiélhessék rendkívüli tehetségüket. Talán bekövetkezik a csoda, és most nem kell majd csalatkoznom? Sajnos, nem nagyon tudok hinni ebben (remélem, nem emiatt bukom majd el a Hit próbáján...).

Szeretettel ölel legkisebb fiacskád:



Nefelejcs

a kiábrándult trükkmester

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

KLÁNKÜLDETÉSEK

Az elmúlt hónap egyik legnagyobb kihívása az új klánküldetések leprogramozása volt, klánonként 24 (!), azaz több mint 200 új klánküldetés került be. A küldetések élnek és működnek, bár a második felük (ahová azért holnap még nem juttok el) tesztelése még zajlik. Reméljük, ez a mennyiség már kitart egy darabig. A küldetések megcsinálhatóak, de nem egy jelentős mennyiségű gondolkodást igényel. A küldetések tervéért külön köszönet az új ŐV játékvezetőnek, Szeitz Gábornak.

11. SZINT

Már elég sok ötletünk összegyűlt, mit kellett volna egy kicsit másképp csinálni, hogy a játék még érdekesebb, még élvezetesebb legyen. Ezeket az ötleteket azonban nem visszamenőleg rakjuk be a játékba, hanem a 11. szinttől alkalmazzuk (tehát nem csak a 11. szinten). Ezért az új szörnyeken és küldetéseken felül mindenkit sok érdekes meglepetés vár majd, semmi sem lesz az, ami megszokott! Sok képlet változott, köztük a csarnok tulajdonságpróbáké, a rejtvény megfejtésért kapott lélekenergia illetve a megvesztegetésre költött KNO, a szolgák morálja. A támadás és védekezés viszonya is kicsit változott, nem egyszerűen kivonjuk a támadást a védekezésből, hanem arányosítjuk, így mindig lesz reális esély a melléütésre és a találatra is, izgalmasabbá, kevésbé kiszámíthatóvá téve a harcot.

Maga a felköltözés sem olyan egyszerű, mint eddig. Akik az elsők közt adják ki a FEL parancsot, nem költöznek fel azonnal. Meg kell várniuk, amíg összesen legalább 10 galetki nem adja ki a FEL parancsot, ekkor viszont soron következő fordulójukban végre fog hajtódni a FEL parancs. Erre elsősorban azért volt szükség, mert a korábbi tapasztalatok alapján sok probléma volt abból, amikor 1-2 karakter kóborolt csak eleinte egy szinten, és így például a portyázás eredménye is túlzottan kiszámítható volt, és kicsit unalmas volt az üresen kongó szint. A később érkezők természetesen már normálisan költözhetnek.

GYÓGYFŰ CSERE

A fűraktár cserénél a gép most már nem a gyógyfű főzési szintjét tekinti, hanem az előfordulási szintjét. Eddig olyan gyógyfűre lehetett cserélni, ami max. két szinttel magasabb varázsital főzést igényelt. Ez nagyjából 1 szint különbségnek felelt meg, de nem minden esetben, és megengedte azt is, hogy olyan fűvet kérjen valaki, ami csak a lakószintjénél feljebb fordult elő.

A javítás után, egységesen, max. olyan gyógyfűvet kérhetsz, ami a beadott fűnél eggyel magasabb szintű, de nem kérhetsz olyan fűvet, ami a szinteden nem megtalálható.

AZ ÉPÍTKEZÉSRŐL

Az építkezés maximális hatékonyságát 50-ben határoztuk meg. Tehát szakértelem plusz módosítók max. 50-et számítanak, ami azt jelenti, hogy 100 TVP-nyi munkához 25 TVP-nyit kell dolgozni. Erre a változásra a következők miatt volt szükség. Manapság már nem lehetetlen 56-os szakértelem elérése. Építőgéppel ez 66-nak számít, ami másfélszeres szorzóval 99 TVP-t spórol 100 TVP-nyi építésből. Azaz egy forduló alatt, 20 parancsból valaki könnyedén fel tud építeni 20 szövetségi épületet. Ez semmiképp sem volt cél, a fenti maximum elérésével is már igen hatékony lesz az építkezés.

Még egy nagyon fontos dolog: a program az építkezés bónuszt 1 EP parancs kiadásánál csak egyszer számolja be. Ha tehát például 50-es az építésed, és kiadsz egy EP xx 50 parancsot, akkor elvileg a bónuszt kétszer is hozzá kellene adnia a gépnek – de nem fogja! Tehát ilyenkor az EP xx 25, EP xx 25 a megoldás.

EGYÉN APRÓSÁGOK

- ❖ Az arénába ismét bekerült néhány ellenfél azoknak, akik már a végénél jártak. Lehet tovább haladni!
- ❖ Az aukciósház megnyitott a 8. és a 9. szinten is!
- ❖ A csarnok nyomtatásánál a program most már megkülönbözteti a kontaktus őseiddel varázslattal felderített mezőket és a bejárt üres mezőket, valamint az utolsó teremnél (Ősök Szentélye) is elkülönül, hogy már jártál-e ott, vagy csak a varázslattal láttad.
- ❖ A nyomtatott fordulók karakterlapjánál javítottam pár hibát, mint pl. a szolgák kilógtak a keretből, a feltételes parancsok belógtak az előző táblázatba meg hasonlóknak.
- ❖ Beraktam, ha egy varázslat vagy hatás szakértelmet változtat, az kiíródjon. Ily módon most már megjelenik pl. a tyrachoid nyálka által okozott -20 meggyőző-készség is, amiről eddig sokan nem tudtak.
- ❖ A szabálykönyvből véletlenül kimaradt, de logikus, hogy ha egy szolgád elhagy, vagy kirúgod, akkor minden másik szolgád morálja 15%-kal csökken!

Tihor Miklós



JÁTÉK LEVÉLBEN

STATISZTIKA

2003. MÁJUS 26.

HARCI SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
tűzlehellet	56	11	16	23	32	32	31	45	54	38	56
jéglehellet	49	8	15	22	42	39	27	29	49	31	44
savlehellet	43	13	14	21	25	29	36	41	43	37	41
elektr.lehellet	60	12	13	20	31	28	35	39	60	43	49
mérg.lehellet	44	13	12	20	24	32	32	34	44	39	9
regeneráció	37	10	11	14	18	24	29	36	30	37	21
tűskés bőr	45	10	10	16	19	34	20	28	45	20	20
vastag bőr	43	12	12	8	19	20	28	33	37	41	43
tűzimmunitás	18	6	6	10	10	10	14	14	11	18	6
hidegimmunitás	16	5	4	7	10	10	16	12	10	15	6
savimmunitás	20	2	4	10	10	12	10	10	20	10	10
elkt.immunitás	20	2	3	10	10	7	13	14	20	13	10
imm.mérg.gázra	11	3	6	6	10	7	11	10	10	6	5
imm.ktkl.méreg	20	3	2	6	7	8	15	17	14	20	14
rezisztencia	50	3	4	20	20	22	34	37	47	50	46
bűz/illat	53	12	15	24	25	39	30	39	53	40	41
lőfegyver	55	8	11	23	34	38	40	41	55	52	48

VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
kontaktméreg	52	8	16	18	22	29	35	40	36	52	47
bénító méreg	7	4	7	5	6	4	0	1	0	0	4
paraliz.méreg	32	8	13	26	24	26	31	30	31	31	32
vámpírizáció	14	8	10	8	10	14	8	12	8	6	12
manaszívás	10	2	3	1	5	8	5	5	10	8	10
rothasztás	22	6	10	10	18	19	22	16	20	13	5
tárgyirtás	18	0	4	0	18	13	12	13	5	0	0
energiaszívás	36	8	20	14	20	31	34	31	30	36	14
sebző méreg	30	10	10	21	24	25	19	29	30	4	3
roncsolás	24	4	10	14	13	14	16	24	24	20	18
őregítés	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

TÁPLÁLKOZÁS (%)

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
zöldérvő	9.7%	10%	14%	11.3%	8.4%	8.8%	6.4%	2.8%	6%	0%	0%
rovarérvő	17%	15.9%	14%	16.6%	16.4%	16.4%	20.4%	21.8%	25.3%	27.7%	22.5%
micinista	14.4%	14.7%	15.1%	14.1%	13.6%	14.3%	11.2%	16.9%	14.6%	15.6%	3.2%
mágiafaló	13.7%	15.3%	13.9%	12.1%	10.4%	14.7%	17.2%	12.6%	8.6%	8.4%	9.6%
piromád	14.3%	15.6%	15.9%	15.6%	17.2%	13.5%	9.6%	10.5%	8.6%	4.8%	0%
puhány	6.3%	6.7%	7.2%	8.8%	8.8%	4.6%	3.7%	2.1%	2%	1.2%	3.2%
kőevő	10.3%	10.6%	10.3%	11.6%	7.6%	10.1%	7.5%	8.4%	8.6%	13.2%	35.4%
tejivő	1.4%	1.6%	1.0%	0.7%	2.4%	1.2%	1%	1.4%	2.6%	2.4%	0%
vegetáriánus	12.5%	9.3%	8.1%	8.8%	15.2%	16%	22.5%	23.2%	23.3%	26.5%	25.8%

VÉGTAG MÉRET

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
1. végtag	41	13	20	21	20	31	30	29	36	32	41
2. végtag	41	0	13	26	20	24	29	30	32	31	41
3. végtag	44	0	0	0	20	25	29	31	31	33	44
4. végtag	33	0	0	0	0	0	0	29	32	27	33
5. végtag	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30

VÉGTAG SZAKÉRTÉLEM

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
1. végtag	45	9	21	26	18	28	22	27	26	45	22
2. végtag	29	0	21	15	13	23	22	29	21	18	21
3. végtag	24	0	0	0	11	22	20	24	24	18	16
4. végtag	18	0	0	0	0	0	0	16	16	18	16
5. végtag	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18

TULAJDONSÁGOK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
Erő	44	8	13	16	17	32	27	36	36	43	44
IQ	29	9	12	17	19	19	29	28	21	24	19
Ügyesség	34	9	11	12	14	27	34	23	30	25	16
Egészség	36	8	10	13	17	17	20	22	31	36	23
Mágia	37	8	12	25	18	34	28	25	30	37	21
Gyorsaság	56	9	12	19	37	38	40	45	55	56	48

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

STATISZTIKÁK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
Galettki csapatok	820	59	182	560	384	388	375	527	820	382	313
Galettki győzelmeik	739	55	148	476	196	349	294	472	739	296	223
Torzsüzlött csapatok	1685	196	415	787	1160	1299	1311	1309	1464	1684	1440
Torzsüzlött győzelmeik	1351	157	375	737	1115	1222	1169	1207	1351	1285	1289
Leölt torzsüzlött csapatok	3277	187	477	1181	1785	2014	1994	2714	2498	3274	2748
Pszí csapatok	817	0	0	43	158	341	460	780	793	607	337
Pszí győzelmeik	793	0	0	40	133	274	416	657	770	513	197
Ájulások száma	691	43	76	72	103	247	316	380	684	307	229

MAX HP.

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
287	56	75	105	131	163	183	209	235	261	287

ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galettki csapatok	137862	semmit:	47.5%	Rang: 0
Galettki győzelmeik	62233	Hajhatatlanok:	4.5%	Rang: 63
Torzsüzlött csapatok	876139	Tudósok:	13.4%	Rang: 64
Torzsüzlött győzelmeik	750529	Mágusok:	10.4%	Rang: 62
Leölt torzsüzlött csapatok	1215812	Pszionicisták:	2.1%	Rang: 61
Pszí csapatok	73821	Tisztogatók:	4.3%	Rang: 61
Pszí győzelmeik	40008	Katonák:	3.8%	Rang: 64
Ájulások száma	60529	Mutánsok:	6.0%	Rang: 56
		Tolvajok:	4.2%	Rang: 61
		Bárdok:	3.7%	Rang: 62

ÖSSZ.

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
csapdakészítés	25	6	9	14	12	20	14	17	25	23	17
csapdaészlelés	17	4	8	9	12	16	13	16	15	17	17
zárnýtás	18	4	5	9	9	16	13	15	14	17	18
mászás	19	7	10	15	12	13	17	19	16	17	17
rugalmasság	17	3	5	12	10	16	15	14	12	15	14
meggyőzőkészség	15	3	7	11	14	13	15	13	12	15	14
transzformáció	15	2	6	11	11	14	12	13	15	15	11
auraészlelés	28	3	7	7	11	13	13	13	28	15	15
ékszerészet	17	3	6	9	8	14	11	13	11	17	17
kereskedelem	20	6	10	12	9	20	12	15	20	18	17
szívósság	42	8	10	35	18	26	30	31	31	42	20
varázslatfűzés	16	3	4	7	9	8	15	14	13	15	16
gyógyórnóvények	29	8	10	16	11	17	17	27	29	17	19
nyomkeresés	40	3	12	12	13	20	30	32	32	40	38
vezetőkészség	12	3	5	10	12	10	12	12	12	10	12
pszí támadás	21	0	0	10	11	19	16	18	21	16	14
pszí energia	36	0	0	9	14	19	30	32	36	22	21
lopás	23	6	12	11	13	17	16	19	17	23	19
éberség	17	5	7	11	10	14	13	17	15	15	15
átokszórás	42	10	16	36	22	33	42	24	23	21	14
álcázás	27	9	11	17	25	26	25	25	27	25	27
lopakodás	16	5	5	6	10	11	12	10	13	16	16
régészet	31	9	12	24	20	27	25	31	26	24	26
zene	46	7	15	15	18	29	36	25	46	39	21
tanulás	16	4	9	10	12	16	13	13	15	16	16
idézés	20	0	4	5	11	12	10	15	15	20	13
javítás	21	1	3	6	11	13	16	21	18	20	15
építés	30	5	1	11	12	22	16	20	18	30	15
felderítés	14	0	0	0	6	11	12	14	14	13	12

HÍRNÉV

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint
12855	975	1395	12053	3796	7078	12855	5292	5940	9314	6179

Kalandok Földje

3. zóna

2. rész

Ahoi mindenkinek! Itt vagyok, ahogy ígértem. Mostani beszámolómm a Katayonus szigetén fellelhető küldetésekről fog szólni. Nem is természetem a rizsát itt feleslegesen, nézzük a lényegét.

A KÜLDETÉSEK

Kezdjük a két legfontosabbal, a kaszt és faji épületekkel. Ugy hallottam izomagyú barátomtól, a valamilyen idétlen csontmániában szenvedő Solovantól, hogy Neki is hasonló feladatokat adtak mind itt, mind a faji házban. Ezt a tényt támasztja alá több kedves barátom, más és más faj és kaszt képviselője is.

A **kasztok** házai először három bűvös zafirt kérnek a mesterek kísérleteihez (vagy ékszereihez?), melyeket főleg labirintusokban találhatunk, de az itt-ott fellelhető varázsgyöngyökből is be lehet váltani (pl. Potayban a drágakőárus 10 varázsgyöngyért ad 1 bűvös zafirt).

Amennyiben ez könnyűnek bizonyult, a következő feladat már biztos hogy nem lesz az: majdhogynem aréna bajnoki babérokra kell törni. *[Győzz 40 alkalommal a szörnyarénában, de ha 30 felett vagy a küldetés megszerzésekor, akkor további 10 győzelmet kérnek.]* Mindenkit figyelmeztetek a 34. küzdelemre, ahol 5 troll harcost kell felszeletelni, csak hogy mindezt antimágikus aurában *[nem érvényesül egyetlen mágikus bónusz sem, legyen az egy áldás, egy varázsital, vagy akár a rajtunk levő felszerelési tárgyak!]* Magas szintű mágia ismeretekkel a tűzgolyó vagy savtenger varázslatot ajánlom mindenkinek, még a harcos lelketű izomtömegeknek is. Hasonlóan kemény a varázslóknak a következő utáni kihívás *[36. csata: Bikafej + Xeoth + Crxitlix + Anthixlichan, mindez tudatzavarás alatt, mely felezi a szakértelmeket].*

Harmadjára tíz bármilyen feladat végrehajtása következik *[teljesíts 10 küldetést, pl. palotásat]*, végül egy kaszttól függő portyára invitálnak. Mágusoknak az elfajzott törpék egész családját kell kiirtaniuk a mesterek vérszomjának kielégítése végett. *[Ölj meg 50 elfajzott törpét: erdön, dombon, hegyen él, de csak ha aktív a küldetés. A törpe elég kemény dió, mágikus zavarással indít, magas immunitásai vannak, és folyama-*

tosan sebez a kőbőrön át is.] A küldetések jutalma mindig egy rangnövekedés a speciális képességeinkben, a 10. küldetésért egy csillagkulcs darabka, illetve a portyáért külön tárgyjutalom jár. *[Mágusoknak villámpálca: 8d15 áram sebzés minden ellenfélre, mentődobás felezi, 250 töltetes; barbároknek Lajbuk bunkó, ami természetesen jobb a Kublajnál stb...].*

A faji épületekben szintén viszonylag egyforma küldetéseket adnak. Kezdve mindjárt egy kis adakozással az amúgy is ritkaság számba menő fenőkövek egész kovácsműhelyre való készletével *[hozz 4 fenőkövet, de lehet használt is, akár 1 töltetes, érdemes leadás előtt cserélgetve mindent jól kifenni és 4 db 1 töltetést leadni]*. Aztán a fajokra jellemző tulajdonságok komoly erősítését kéri *[gnómok +10 IQ, félóriások +10 erő, törpék +10 állóképesség stb.]*, majd szintén fajtól függő kristály-, ital-, medál- stb. készletet kell összegyűjteni. Ezekből öt félét lehet találni véletlenszerűen akár a párnád alatt is reggelenre, de leginkább a legyőzött szörnyek füle mögött, vagy egyéb undorító helyeken. Ha megvan a teljes készlet, egyet elkérnek mindegyikből és furcsa módon ettől kezdve soha többé nem fogunk ilyet találni. Ezek amúgy jó pénzt érnek és még használhatóak is, szóval trükköztek, adjátok le minél később!

Utolsó küldetésünk egyszerűnek tűnik: öljük meg Coldront a jégurat. Valójában ez egy nagyon összetett küldetés sorozat, melynek első lépcsője a 3 csillagkulcs darabka beszerzése különböző küldetésekből. Egyet ad a fogadós, egyet a kaszt ház és egyet a démonos küldetéssor végén kapunk. Ha megvan ez a három, akkor irány Norland jeges tája. Ennyit tudok egyelőre, de ezt is csak a kedvenc vajákosom jósolási tehetségének köszönhetően.

Az **akadémia** az armingtonihoz hasonlóan bizonyos szörnycsapatok vezérének likvidálását kéri, de ezek közül is csak a legrangosabbakat, azokat akik (amik) valamilyen szörnyű rémtettel, tömegmészárlással vagy csak egyszerű rablóhadjáratokkal szereztek maguknak kitüntető nevet. Az első mindjárt a kisebb tengeri barlangok réme a mutáns ammonitesből lett Pikkelylord *[kincse a Mogh gyűrű: +10 erő, +2 védelem]*, a következő a raptil erődök szellemkirályainak Goag-

Kalandok Földje

hanja [főként a Goaghan gyűri: +2 mágia, +1 meditáció, +5 IQ, +2 VP regen, nem adható át], majd a fekete erdők feketemaszkos főnökeinek koordinátora: Lasvator a keresztapa, végül a végtelen hómezők jégbarlangjaiban székelő jégvezérek legnevesebbike, maga Grimok a jégkirály [jégsisak: +10 védelem, +10 jégimmunitás, +4 ÉP regen, +9-es páncélviseléssel hordható].

Namost ezekből a bestiákból mindjárt hármat megölni nem is azért nehéz, mert eleve kemény csatára számíthatunk, hanem mert nagyon ritkán lehet velük találkozni. Javaslom azoknak, akik ennek nekiállnak, hogy keressenek egy olyan helyet, ahol sok azonos szörnytanya van egy helyen. Nézzenek be minden órában ezekbe a barlangokba, így keveset kell mászkálni, hamarabb meglesz (néhány nap alatt megvan így egy hármass csapat, aztán jöhet a következő adag). Mint látható, ez hosszú időt vesz igénybe, eléggé egyhangú minden nap ugyanazt csinálni, azonban a végső jutalom mindenért kárpótol, ugyanis megajándékoznak Brimah, a nagyhatalmú kalandor (elhalálása óta már sorozatban gyártott) övével [Brimah öve: +10 védelem, +20 minden tulajdonságra, +30 max. energia!], melyet én azóta is éjt nappallá téve büszkén viselek (és bőszen hasznosítom a belőle nyert mágikus energiákat).

A fogadás először egy igen hosszadalmas feladattal bíz meg: egy teljes készletnyi jégfegyvert kér mindhárom típusból a gyűjteményébe [hozz 3-3 jégbuzogányt, -lándzsát, -kardot], gondolom azért, hogy aztán jó áron értékesíthesse a turistáknak. Ezeket csak az északi félszigeten fellelhető két jégbarlangból, vagy a Norlandon lévő többiből lehet összeszedni. Nagyon hosszadalmas, fárasztó és hálátlan feladat ez, de a továbbjutás szempontjából egy szükséges rossz. Persze azért adok egy kis segítséget: a jégfegyverek átadhatóak!

A következő feladat már egyszerűbb, a kedves csaposunk szeretne egy fura fejdísz magának, ehhez kér 50 db hosszú sastollat (érdekes ízlése van az öregnek... hacsak nem valami repülő sisakot akar). Ezeket a tollakat az úton-útfélen felbukkanó vandál sasokból, vagy a sasfészkek lakóiból tudjuk kiműteni, de talán még a boltból is vehetünk párat. Miután végeztünk a csirkekopasztással, 1 platinát kér a katayi árvák (a fogadás és családja?) megsegítésére. Vonakodva bár, de adjuk oda neki, ugyanis valamilyen kulccsal lep meg, ami állítólag egy titkos kincseskamra ajtaját nyitja!

Utolsó feladatunk a csodakút meglátogatása lesz, de hogy legyen mit mesélni a részeges ipari arcoknak, akik egész nap csak tivornyáznak a söntésnél, ezért (természetesen saját kontónkra) még 100 AP-t is bele kell szórni az arannyal lassan színültig megtelt kútba, melyért jutalmunk a már említett csillagkulcs darabka lesz.

Ha már szóba került a titkos város, elmondom amit tudok az itteni küldetésekről. Az első feladat a környék kobold faunájának megritkítása [ölj meg 50 bármilyen koboldot], majd 4 db armingtoni kristályt kér az utolsó helybéli lakos. Ezek nagyon ritka varázstárgyak, állítólag csak néhány szörnyben fordul elő nagyon ritkán, amelyek persze nem síkságon élnek [hómezőn és erdőben próbálkozzatok]. A következő feladatokat még én sem ismerem, de a jósom már különböző rébuszokban regélt arról, hogy a közeli hegycsúcson élő, ill. haló... mármint élőholt remeték fővezérét kellene majd felapritani. Ide talán csak a hegymászónak született fél-óriások tudják majd nagy nehezen felkínálni magukat, de csak ha jól el vannak látva mindenféle csúcsminőségű mászó felszereléssel [16-os mászás kell], szóval nem árt sokat gyakorolni és ne sajnáljátok rá a pénzt se [ráadásul ez egy szörnyfészek, csak óránként 1* találhatunk élőholt remetét].

Az élet templomában addig szóba sem állnak velünk, amíg nem vagyunk elég felkészültek [min. 12-es rang] és még ez sem elég, első feladatként letesztelik általános tulajdonságainkat [min. 330-as tulajdonságösszeg], csak ezek után bízzák ránk a komoly feladatot. A 40 bármilyen démon levadászásához azért szerencsére kapunk egy jó kis lábbelit segítségképpen [fehér csizma: +12 védelem, 11-es páncélviselés kell]. A démonok után arra kérnek, hogy hozzuk vissza Norland földjéről a Sobrin életkövet, amit állítólag gaz halálpapok raboltak el. Erről majd legközelebb bővebben. Az utolsó kérésük, hogy kedved szerint telepedj le végre valahol a birodalom területén és építs magadnak egy szolid kis kunyhót. Aranyos elgondolás, szinte megmelengeti a gnóm szívét, hogy mennyire törődnek itt vele. A jutalomról egyelőre nem tudok, valami nagyon tápos cucc lesz, az biztos.

Aki a netán a halál templomot favorizálja, annak is először bizonyítania kell [min. 12-es rang, majd az 1. küldi a 180-as szakértelem összeg], ha sikerült meggyőzni az utolsó áldozat vérével csöpögő kezű ádáz papot, akkor mindjárt meg is jutal-

Kalandok Földje

mazzák az illetőt egy fekete csizmával, amit bevallom őszintén én is elég jó pacskernak tartok [fekete csizma: +5 sebzés, +5 szörnykeresés, +3 védelem, 11-es páncélviselés kell]. Itt az első komoly feladat 40 dimion kegyetlen kivégzése. Ezeket az angyali teremtményeket a mágikus hasadékokban lehet megtalálni [min. 11-es rang kell a belépéshez]. Erősek, szivatósak, minden ami kell egy helyen megtalálható. A rémek félelem aurájukkal megfutamtítják leendő gyilkosaikat, a dimion és az elit dimion hánytát, kőbört robbant, az elit dimion rém antimágikus aurát bocsát ki stb. Van itt is főnök persze, méghozzá az osztagparancsnokból előléptetett Dim. Szerencsére csak legendákat hallottam róla, bár a sötét lelkületűek ha legyőzik, a mesés gyűrűjét jól tudják majd hasznosítani. 3. feladat az élet papok által kitenyészített fehér őselementál orvul leölése lesz, amit szintén Norland földjén tudtok elvégezni egy labirintus mélyén. Majd legközelebbre összeszedek elég információt, hogy végigjárhassátok azt is.

A **Démonölők Társasága** elsőként az ellopott andúriai jogurkat kéri tőlünk, melyet a mindenhol előforduló fekete erődökben lehet találni, legalábbis 1-1 darabkáját. Amint összejött az 5 db (sok türelmet és még több széttúrt erődöt igényel), próbáljuk meg összeilleszteni [barkácsolás 6-os szint], és már vihetjük is vissza. Ezután 2 db démonpajzsot kell vinni nekik, mondván hogy sárkány ellen poroltó, győzzük le a démonokat a saját fegyverükkel, ez esetben pajzsukkal. Ezt is magunknak kell összeeszkábálni, méghozzá a démonsziget lakóinak alkatrészeiből [a kritikus komponense a 4 db démonragasztó, ha ez megvan, valószínűleg le tudjuk gyártani a pajzsot]. Miután ezt is leadtuk, utunk visszavezet a szigetre, ahol nem kevesebb mint 100 démonfészket kell kipucolni ahhoz, hogy megkaphassuk végre az utolsó hiányzó csillagkulcs darabkát!

A másik ilyen banda, a **Démonellenes Liga**. Ezek ugyanazt fújják, mint az előző bagázs, nem is lehet mindkettőnek a kedvében járni, szóval nekünk kell választani, hogy kinek segítünk. Amint teljesítjük az egyiknél az 1. küldetést, a másik máris árulónak nyilvánít, és többé nem is áll szóba velünk... ami az Ő gondjuk, részünkről nem nagy veszteség. Itt elsőnek az andúriai koronát [ugyanúgy 5 db-ból áll és fekete erődből potyog], 3 démonpallost [legfőbb komponense a 3 démonragasztó], végül 300 démon elfüstölését kéri a csillagkulcs

darabkáért cserébe (ebből is látszik, hogy csak az egyik küldetést kell végigszenvedni). Mindenki válasszon kedve szerint.

Ugyan nem ide tartozik, de azért megemlíteném a **palotát** is, mivel fontos szerepet játszik az életünkben. A lényege, hogy folyamatosan ellát bennünket véletlenszerű küldetésekkel, melyek lehetnek: valamilyen szörnytípusból egy adagra való, vagy egy szörnyfajtának bármely egyedeiből kell egy kuppaccal leöldösni, esetleg különböző tárgyakat hozni, szörnyfészkeket kipucolni. A jutalom a folyamatosan növekvő tapasztalat mellett némi-nemű véletlenszerű tárgy, de igazából a 25. sikeres küldetésnél [ahányat eldobtál, annyival többet kell sikeresen teljesíteni, tehát pl. 23 (27)-nél még 5-öt, szóval ha egy mód van rá, ne dobjatos el egyet se!] a letelepedési engedély, mellyel felhúzhatjuk saját kis kuckónkat. Ez már önmagában is egy hihetetlen dolog, én is felépítettem a mágustornyomat, de az igazi előnye a presztízsen kívül, hogy jobban regenerálsz mint a legkényelmesebb fogadó luxuslakosztályában, felrajzolhatsz benne egy pentagrammát, aminek segítségével bárholnan (egyelőre zónán belül, de később ki tudja...) hazarepítheted magadat egy szempillantás alatt, valamint a kovácműhelyben megjavíthatod (tökéletes állapotúra!) az eltört használati tárgyaidat. Szóval mindenkinek feltétlenül ajánlom, hogy végezze el a palota küldetéseit is [50 sikeres küldetésnél állítólag tovább építheted házadat, újabb extrákkal felruházva].

Sajnos már megint elfogyott az időm, de legalább legközelebb is lesz miről mesélnem. Addigra talán bejárom végre a messzi Norland fagyos labirintusait, illetve a Quyt szigeti démonokról is mesélek pár dolgot. Addig is tegyetek meg mindent annak érdekében, hogy a nemrég megnyílt démonkapukat mihamarabb bezárhassuk! [Ugye említenem sem kell már, hogy az irc-en és a lev. listán kaphatjátok a legtöbb információt és a legjobb üzleteket.]

Minden jót kívánok: Cyron Achenar
[Tihanyi Zoltán]

A Teremtés 1238. esztendejének 133. napja... a dicsőség órájának kezdete!

Kalandok Földje

114 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2003. június

TF FEJLESZTÉSEK

KÉRDÉSEK A TF-RŐL

❖ Hányan és hogyan dolgoztok a TF-en?

2001. novembere óta munkatársunk Farkas Zsolt programozó, mostanra már munkaideje javarészt TF programozással tölti – láthatjátok is a rengeteg fejlesztést, amelyek jelentős része neki köszönhető. Természetesen én is foglalkozom a TF-fel, de mellette még sok egyéb dolgom van. Ezenkívül a dolog internetes oldalával Maci foglalkozik, ő készítette a forduló konverziós programot, a statisztikai programot és szinte mindent, ami az internetes felülethez kapcsolódik.

❖ Hogyan születnek az ötletek...?

Az ötleteknek nagyon sok spontán forrása van. Néha csak úgy magától beugrik, néha hallok, látok valamit, ami ötletet ad, aminek semmi köze nincs a TF-hez. Néha más játékokban látok valamit, ami jó, ezért érdemes valami hasonlót csinálni, vagy rossz, ezért érdemes valamit csinálni, ami nagyon nem úgy működik. De a legnagyobb ötletadó mindig a játék: legtöbbször a már meglévő dolgok adják ki, hogy mi mindenre lenne még szükség.

❖ ...és hogyan valósulnak meg?

Az ötlet önmagában persze még nem sokat ér. Először is mérlegelni kell, elég érdekes-e, általánosságban megvalósítható-e, a játékosok szórakoztatónak fogják-e találni. A leprogramozására fordított idő arányban áll-e azzal a plusszal, amit a játékosoknak jelent majd. Nincs-e rossz hatással a játék-egyensúlyra. Ha minden okénak tűnik, akkor készül egy dokumentáció arról, hogy pontosan milyen lépésekből is áll a megvalósítás. Ellentétben azzal, amit sokan hisznek, nincsenek „tízperces” fejlesztések. A TF programkódja 126000 sor, minden újdonság mindenre hatással lehet, alapos tervezés és tesztelés szükséges.

❖ Mi a helyzet a játékosok ötleteivel?

Nap mint nap rengeteg ötletet kapunk játékosoktól. De az ötlet az, aminek mi sem vagyunk híján, inkább a megvalósításra adott idő a szűk keresztmetszet. Csak azoknak a játékos ötleteknek van esélyük a megvalósulásra, amelyek alaposan átgondoltak, dokumentáltak, hiányt pótolnak a játékban, és persze jobbak a mi ötleteinknél. Ha a saját ötleted akarod a játékba vinni, a legbiztosabb módszer, ha KT képességként fejleszted ki – egyébként, 1000 másik ötlettel vetélkedve kell a legjobbnak bizonyulnia.

❖ Mennyire bugos a TF?

A TF programja óriási, apró hibák voltak, vannak és lesznek. Ha van egy gyönyörű és okos feleséged, szeretni fogod, az apróbb hibái ellenére is. De tekintsd akár magadat – attól, hogy néha valamelyik szerveid rakoncátlanodik, képes vagy normálisan, egészségesen, hosszú ideig élni. Ne várja el tehát senki egy programtól se, hogy tökéletes legyen, ha saját maga sem az. A folyamatos fejlesztések mindig hozhatnak új hibákat. Én elégedett vagyok azzal, hogy a TF-ben komplexitása ellenére kevesebb hiba van, és konzisztensebben képes működni, mint bármilyen hasonló program (az ÖV-t leszámítva).

❖ Mi alapján adtok helyt reklamációknak vagy utasítjátok el őket?

Ritkán ugyan, de előfordul olyan programhiba, ami kellemetlenséget okoz egy játékos fordulójában, természetesen ezeket javítjuk. A vitásabb esetek abból származnak – és ezekből van több – amikor egy játékos félreértelmez valamit, és ezért hibázik vagy téved. A TF-en az információkat a játékos dinamikusan kapja, kevesen képesek mindig az egészet megszerezni és átlátni. Ilyenkor a játékvezető mérlegel, és döntést hoz, követi a precedenciákat. Célunk az, hogy segítsünk a játékosoknak, de pl. a tárgyakat pusztító vagy tulajdonságot csökkentő szörnyek részei a játéknak, nem forgathatjuk vissza az idő kerekét ahányszor csak valamilyen kellemetlenség éri a kalandozódat.

❖ Szoktátok-e olvasni a TF-fel foglalkozó internetes fórumokat?

Amennyire időnk engedi, igen, a TF levelezési listán is fent vagyunk, és előfordul, hogy az IRC-re is belép valamelyikünk. Az internetes közösség nagyon meghatározó, a játékosaink igen jelentős része játszik az internetről. Persze ez nem jelenti azt, hogy a játékot csak nekik fejlesztjük, minden újdonságnál ügyelünk rá, hogy a net ne jelentsen előnyt a hagyományos levéllel szemben. A jégkorszaknál fontos szempont volt például, hogy ne lehessen olyan gyors lefolyást produkálni, mint annak idején a toronyháború volt. A webes aukció nagy előnyt jelent a netes játékosok számára, eredeti funkciója mellett sajnos sokan ezt egy parancshely és korlátozások nélküli tárgyatadásra használják. Reméljük, ezt az aukciós ügynök jutalékának százalékosítása helyreteszi.

Tihor Miklós

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

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

PSZIONIKUS VÉDELEM (307. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 4

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Védelmet ad a pszi pontot csökkentő hatásokra.

Enciklopédia: Már régóta bánt, hogy pszi energiáidat nem csak te hasznosíthatod, hanem időnként mindenféle élősködő és egyéb lény merít belőle. A közös tudatod által kifejlesztett képességnek köszönhetően ezentúl másként lesz. Mostantól a pszi pontjaid száma csak akkor csökken, ha azt te használod valamilyen képesség révén.

(Az alábbi képességek hatásától leszel védett: pszizogó mősze, direkt kontaktus, szörnyek pszi pont szívó képessége.)

Megjegyzés: Praktikus, egyszerű, hiánypótló képesség.

CONCERTO GROSSO (308. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: 1 TU, 30 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: 3 vagy több KT tag együtt koncertezik, ezt az adott mezőn mindenki látja. A koncertezésért pénzt kapnak, és a zene szakértelem jelentősen (40%) fejlődik.

Enciklopédia: A Tűzvihar előtti időkben a bárók aranykorukat élték. Mindenhol meleg fogadtatásra, finom ételre és egy kupa jóféle borra számíthattak. Ezekben az időkben még megbecsülték őket és ők is hasonlóan cselekedtek közönségükkel. Általában magányosan járták a világot és szórakoztatták a népet. Azonban néha – ünnepnapokon, vagy csak mert kedvük úgy hozta – összegyűltek egy helyen, és együttes erővel sze-

gődtek a rosszkedv, a sivár hétköznapok ellen. Együtt muzsikáltak a világ különféle tájáról összesereglett dalnokok, s velük mulatott mind, ki élt és mozgott. A tereket megtöltötte a jókedvű sokadalom, táncoltak és együtt daloltak a bárókkal. S ők csak zenéltek egy egész napon és éjszakán át. Ezt a napot csak úgy emlegették: A Nagy Koncert Napja. A pusztítás után azonban sokáig úgy tűnt, soha nem lesz még egy ilyen nap. Az Összhangzat bárdjai azonban ezt nem így gondolták... A régi idők visszaidézésére tett kísérleteitek azonban ismét meghozták gyümölcsüket. Mostantól bármely városmezőn kiadva az EK 308 <koncert sorszáma> parancsot, 1 TU-ért és 30 TVP-ért elkezded a koncertre való felkészülést. A hozzád csatlakozni kívánó társaidnak ugyanezt a parancsot kell kiadniuk. A koncertet az kezdi, aki a fenti parancsot még egy 1-essel kiegészíti a 3. paraméterben, tehát: EK 308 <koncert sorszáma> 1 parancs. Persze ez is 1 TU-ba és 30 TVP-be kerül, de ezt csak akkor vonjuk le, ha korábban nem adtál ki EK 308 <koncert száma> parancsot. A koncerthez minimum 3 tag szükséges, maximális taglétszám nincs.

Megjegyzés: Nagyon ötletes és szerepjátékos képesség (bár a leprogramozása kissé bonyolult volt :). Tápnak nem nevezném (gyakorlatilag csak egy extra zenélési lehetőség), de nyilván nem is ez volt a célja, hanem a KT népszerűsítése.

TELJES ILLÚZIÓ (309. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 5 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Megadhatsz egy szöveget, amely találkozásakor, a normál leírásod helyett jelenik meg. A képesség ki- és bekapcsolható.

Enciklopédia: Hosszú évek óta használod már társaiddal a káprázat erejét. A kisebb, kinézetedet befolyásoló illúziók után bonyolultabb, látványosabb formulákat sajátítottál el, aminek segítségével szinte bár bármit meg tudsz már oldani. Vízióid erejére jellemző, hogy még a saját gondolkodással nem rendelkező vagy túlvilági lényeket is be tudod csapni velük. Természetes tehát a fejlődés a kezdeti, környezetet befolyásoló illúziók terén is. A „Teljes illúzió” az „Illúziók világa I.” képesség továbbfejlesztett változata, anélkül ez sem lett volna lehetséges. A teljes illúzióval már a teljes kinézetedet eltakarhatod – ha akarod. Hatására a veled találkozó csak az általad kiválasztott szöveget (ami lehet egy káprázat, álom, módosított kinézet vagy egyéb illúzió) kapja meg, azonkívül semmit. A választható szövegekről a vezetőtől kaphatsz mindig információt. (A képesség kifejlesztése után megadhatsz egy saját szöveget – amit a vezetőnek kell eljuttatnod.) A teljes illúzió aktivizálásához az EK 309 <szöveg> parancsot kell kiadnod 5 TVP-ért, ahol a <szöveg> az általad választott szöveg száma. Hatástalanításához ugyanezt a parancsot kell kiadnod, ez nem kerül TVP-be. Más módon nem szűnhet meg a teljes illúzió, csak ha elhagynád a Közös Tudatot.

Megjegyzés: Semmi különös, a többi KT-hez hasonló, találkozás szöveget módosító képesség, amely a KT szerepjátékos arculatának felel meg.

BELSŐ TŰZ (310. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A varázslatokhoz nem szükséges pirkit és fáklya komponens.

Enciklopédia: Elértük hát, amiért oly régen küzdöttünk. A rengeteg önfejlesztés, a képességekbe ölt tudati energia meghozta gyümölcsét. Aurgar, az Első Visszatérő úgy ítélte meg, hogy már elég erősek vagyunk ahhoz, hogy megmutathassa a mindenkiben ott rejtő tűz kútfejét, és megtanítsa a zubogó elem irányítására. Valószínűleg a KT minden tagja örök életében hordozni fogja ezt az élményt. Hatvan aprócska emberlény kuporog egy hatalmas barlangban egy óriási aranyszínű sárkány körül. Minden szem tágra nyitva, de a tekintetek befelé figyelnek. Néma csend van, a sárkánynak nincs szüksége szavakra, közvetlenül szól mindenki elméjéhez, egyre

beljebb vezetve önmagukba a társaság tagjait. Hosszú percek telnek el így, szinte levegőt is elfelejt venni mindenki, mintha megállt volna az idő. Aztán egyszer csak megmoccan valami, és először csak egy-két, aztán mind több és több résztvevő szemében gyullad ki az apró aranyfényű szikra, amely egyre növekszik, míg végül az egész szemet bevilágítja. A szem színe megmarad, de a fehérje most aranysárgán csillog, a pillantása pedig oly mély és átható, mintha egy távoli dimenzió minden bölcsessége és ereje sütne át rajta.

Nemsokára valaki először próbálja ki újonnan szerzett hatalmát. Először csak egy apró lángocskát idéz meg a tenyerében, aztán irányítani próbálja, pusztá akarásával formázza, gyúrja, alakítja a kis tüzet. Egyre többen kapcsolódnak be az önfeledt játékba, hamarosan ötven, száz, és mind több kis lángnyelv kering, forog, játszadozik a levegőben szédítő mintát rajzolva a félhomályba. Aztán elröppennek az első lángcsóvák, és saját erőnktől megrészegülve mind nagyobb és nagyobb nyalábokat küldünk a csarnok beláthatatlan magasságába. Most már hatvan vékonyabb-vastagabb lángoszlop örvénylő tornádója forog a sötétben, a tűz ordít, az arcokon pedig ott fénylik a magafeledt hatalom gyermeki öröme.

Aurgar egy darabig magában mosolyogva szemléli a játszadozó, erejüket próbálgató apróságokat, amikor azonban kezd elvadulni a játék, megmoccan. Szinte alig észrevehető, apró kis fejmozdulat csupán, amit tesz, az őrző tűzförgeteg mégis másodpercek alatt kihűl, semmivé foszlik. „Tudtok ilyet is. De nem minden tudás azért adatik, hogy éljetez is vele. Vannak ajtók, amelyek épp azért vannak sarkig tárva, hogy eszetekbe se jusson belépni rajtuk. Most már emlékezni fogtok erre a mámorra, ugyanúgy, ahogyan a világégés napjára emlékeztek. És nem fogjátok még egyszer megízlelni ezt a mámort.” Ez nem parancs, egyszerű kijelentés, mégis mindenki tudja, hogy így kell lennie. Egyikünk sem fogja még egyszer szabadjára engedni a tomboló elemet. Hiszen csak parányi részei vagyunk egy hatalmas világnak, amelynek ápolása, és újjáteremtése bízott ránk, nem pedig elpusztítása. A hatalom nem törhet a küldetés rovására, és ha valaki eddig nem is vette volna észre, mostantól nyilvánvaló, hogy küldetést kaptunk. Ránk bízott az aranysárkányok feladata, a Teremtés és a Rend

rzése. Szárnyak, karmok és pikkelyek nélkül, de mi magunk lettünk az aranysárkányok.

Mindenki egyszerre hajtja le a fejét. Most már bizonyos, hogy több nagysárkány nem fog visszaérni. A sárkányok ideje lejárt, ők pedig nem karnak egy kései világon uralkodni, ahelyett, hogy szolgálnák azt. Aurgar azonban mosolyog, s feldereng, hogy a cél, amit annak idején maunk elé tűztünk, mennyire valószínűtlen és melegs volt, és hogy ennek ellenére sikerrel járunk. Aurgar itt van közöttünk akárcsak a varázslatok, a barlang régi fényében pompázik, s a feladatot is van, aki tovább végezze. „És ne gondoljátok, hogy gyengék vagytok. A szolgám lehet a leghatalmasabb, mert akkor úr lesz előle, ti pedig a szolgálatot választottátok. Szívetek azonban erős, erősebb, mint bárkié ezen a világon. Nem kell, hogy minden pusztítást megakadályozzatok, hisz ez a dolgok rendje, de óvjátok a Teremtés és a Rend csíráit, hogy a Pusztítás és a Káosz el ne nyelje a világot. Én pedig itt maradok veletek, hiszen ez az én küldetésem. Most pedig aludjatok, arany szemű gyermekeim, reggelre kelve sok munka vár rátok.”

Mostantól a KT tagjainak semmilyen varázslat használatához nincs szükségük sem pirkitre, sem fátylára, a leírásuk pedig a szemszín esetében módosul.

FORTUNA SZENTÉLYE (311. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: 4 TU, 20 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Létrehoz egy tereptárgyat, Fortuna Szentélyét, amelynél a H 645 <tárgy> paranccsal, 20 TVP-ért egyfajta átkozott tárgyból az összes megemmisíthető.

Enciklopédia: Az összefogásnak és a rendületlen fejlesztésnek hála, Fortuna ismét kegyes volt hozzánk. A Szerencse Síkjáról megidézett, élő agyagból gyúrt szobor a Nagyasszony erejét hordozza. Amikor az EK 311 paranccsal (4 TU és 20 TVP árán) megidézed a szobrot, akkor az átalakítja a környezetét: 13 méteres körzetben burjánzani kezd a növényzet, számtalan négylevelű óhere sarjad, a peremen pedig buja szőlőtőkék emelkednek eleven falként övezve az apró szerencseoázist. A szobor pulzáló aurája megemmisíti MINDEN „átkozott” tárgyat, amihez a H 645 <tárgy> parancsot kell kiadnia egy karak-

ternek az adott mezőn. A szentély fél évig, vagy a lerombolásáig – már ha lesz olyan elvetemült lény – marad meg. A szobor csakis bozótos terepen idézhető meg.

Megjegyzés: Nekem nagyon tetszik ez a képesség. Azt mutatja, hogy a játékosok önerőből, a JV-nek való sírás-rívás nélkül is találhatnak megoldást a problémáikra.

AZ ŐRZŐK ÉBERSÉGE (312. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Az IM parancs használatakor egy, az adott tereptípuson előforduló szörny jön, amelyet ha nem tudsz legyőzni, tapasztalati pont értékét negatívban kapod meg.

Enciklopédia: Erős szellőkések nehezítik a haladást a fennsíkon, de végül feltűnik a rejtett barlangnyílás. A villámok fénye néha meg-megvilágítja a bejáratot őrző két szobrot. A hatkarú, mindegyikben kardot forgató alakváltó amazont és a törpét a nagy harci kalapáccsal és Tharr pajzsával. A földelem urait engedi csak tovább az őrző mágia. Belépve a fáklyák lobogó fénye vetül a központi oltárra és a mögötte lévő falra. A fal csodálatos és teljesen sima márványkő, de egy rövid ima és a kapu kitárul, a kéz érintése lágy kőhullámok fodrozódásait indítja el, de a kéztől indulva lassan márványszerűvé lényegül át az egész test is, melyet a kőfal magába húz. A következő pillanatban már a földelem szférájának valósága nyilvánul meg, egy hatalmas gránitkő vár föld alatti barlangrendszerének központi szentélye – a földelem urainak temploma. A várat földelementálok, sziklaóriások és kőgólemek őrzik, míg a barlangokban törpék szorgoskodnak és adnak formát az anyagnak, így gyakorolva a teremtés misztériumát, gnómok kristályosítják a tudást, használják és növelik meg a drágakövek erejét vagy irányítják a hatalmas homok- és kőférgeket. A földelem urai lassan megérkeznek mind, rendezett sorokban sorakozva szinte kőszobrokként vigyázzák igazi harcospapokként haduraik mágikus rituáléját. Thunder, a hatalmas troll tudatmester alkotja meg az új rúnákat, míg a többiek töltik fel energiával a formát, s legvégül kérik művükhöz az isteni áldást. A földelem legfőbb ura ölt lassan alakot előttük egyik legkedveltebb, Tharranként ismert óriás földele-

mentál formájában. Hangja végigdübörög a templomon: „Ezen rúnák megmutatják és küzdelemre kényszerítik a más világokból síkunkra jutott lényeket – mint a földelem urai szüntelenül győzelmet kell aratnotok felettük!” – A rúnák ereje egy gondolatára működésbe lépve azonnal nyilvánvalóvá tette egy rosszban mesterkedő thargodan herceg földelmi síkon való jelenlétét, de annyi időt nem hagyva a meglepett démonnak, hogy felfogja felfedezésének tényét, Tharran egyetlen csapásával megszüntette a démon létezését ezen és minden más a síkon mindörökre. – „Éberem uraljátok hát világomat!” – dübörög még sokáig akarata azután is, hogy a földbe olvadt fel újra az isteni megtestesülése.

[IM parancs használatakor, ha nem küldetést imádkozol le, megküzdesz a földelem rendjét megzavaró lényekkel. Ha nem sikerül győznöd, a szörny TP értékének megfelelő TP-t vesztesz.]

Megjegyzés: Sajnos ez a képesség irreálisan erős lett, a hátrány, amelynek elvileg egyensúlyban kellett volna tartania, gyakorlatilag elhanyagolható volt. Épp ezért a közelmúltban bekerült egy kiegészítés, a karakter fordulószámahoz viszonyított fejlettségétől függő eséllyel jön előbb-utóbb egy olyan szörny, amely közel legyőzhetetlen. Ez visszaadja a képesség kockázati tényezőjét, ugyanakkor akinek még nem volt lehetősége kihasználni, az sem maradt le semmiről.

ÖNFELÁLDOZÁS (313. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A karakter mezőjén nem működik a pszi-regeneráció, azaz csakis rá hat.

Enciklopédia: A pszi regeneráció használata minden jóérezésű kalandozó számára aljas és undorító cselekedet. Sajnálatos módon a kalandozók egy másik, egoista, amorális kisebbsége számára ez is csak egy további eszköz a többiek kiszipolyozására. Ezért a Lélektisztító Irgalmas Nővérek, Raia segedelmével, a ghallai kalandozó közösség hasznára megalkották az Önfeláldozás nevű tudati képességet.

Ezentúl, azon a mezőn, ahol egy Lélektisztító táborot ver, mindenki nyugodtan hajthatja álmra a fejét, biztos lehet benne, hogy mentesül az élete-rejére éhes kalandozók gonosz praktikái alól. Sajnálatos módon a megidézett sötét energiák semlegesítése nem megy minden áldozat nélkül,

így a képességet használónak fel kell készülnie rá, hogy a saját testi épségét is veszélyezteti a többiek megvédésének érdekében! Viszont a képesség lehetővé teszi, hogy az azt használó kalandozó a semlegesítendő gonosz energiák egy részét visszairányítsa annak megidézőjére, így a védelem terheit megosztja saját maga, és a támadást előidéző bűnös lélek között...

A képesség automatikus, használata tudatpontba nem kerül.

Megjegyzés: Az Irgalmas Nővéreknek nem is egy ilyen szerepjátékos, jellemüknek megfelelő képessége van, amivel ténylegesen jót cselekszenek a játékos társadalomnak. Minden tiszteletem az övék ezért.

MAGIOMETER (314. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Minden elmondott varázslatnál megjelenik, hány százalékot fejlesztett a teológián és taumaturgián.

Enciklopédia: Sosem lehet biztos, hogy megérkezik céljához, aki a Mágia útján indul el. Ez az út nem széles és egyenes, hanem keskeny és kacskaringós, csak a legjobbak juthatnak végig rajta. S változatlanul azok sem. Az út mély nyomot hagy a varázsló testén és lelkén, a számtalan mellékösvény és zsákutca újabb és újabb sebekkel sötétíti el a varázsló auráját, a létezés összes síkján. A hatalom árát meg kell fizetni. De senki nem kívánhatja, hogy többet fizessünk érte, mint amennyit valójában ér. A Magiometer egy nevetségesen egyszerű módja annak, hogy a zsákutcákat elkerülhessük. Magát a mágikus teret meghajlítva létrehoztunk egy olyan lencsét, amellyel megvizsgálhatjuk az auránkat, és felmérhetjük az esetleges fejlődéseket, megtorpanásokat. Az ismeret persze nem mindig elegendő az előrehaladás biztosítására. Szükséges hozzá a belátás is, ami nélkül a tudás semmit sem ér. [Mostantól minden varázslatod után megtudod, pontosan hány százalékkal fejlődött a taumaturgiád vagy teológiád. A képesség használata automatikus, nem igényel aktivizálást, vagy fenntartási költséget.]

Megjegyzés: Sok játékos a számok bűvöletében él. Ezt meg is értem a taktikai játék szempontjából, hiszen ha ismered a világot mozgató törvények mögött megbúvó képleteket, akkor jobban ki tudod ezeket a törvényeket használni.

KALANDOZÓ KALAUZ

Fairlight nyomában, avagy a mágia istenének titkai

Kedves Kalandozó! Engedd meg, hogy vegyük a bátorságot, mint Fairlight legmagasabb rangú papjai, hogy néhány szót ejtsünk a mágia istenéről. Ha hitetlen vagy azért, ha már elkötelezted magad azért olvasd végig. Hátha emiatt szaporodik eggyel a követőinek száma... de ne áltasd magad, nem a legtáposabb istenről lesz most szó.

Ahhoz, hogy Fairlight követője légy, meg kell keresned számtalan rúnaköveinek egyikét, ahol be kell mutatni áldozatként egy aranypénzt, egy kaktusztüskét, valamint egy mérleget. A kaktusztüske begyűjtése pusztán tereptárgy kérdése. Aranypénzt kár az első labirintusok egyikében, akár a kisebb városokig el-
rve lehet szerezni. A mérleg elkészítéséhez lapkorongok szükségesek, melyekből előállítható a mérleg. Az áldozat bemutatásakor megajándékoz Fairlight a szent szimbólumával, a villám szimbólummal, valamint megkapod az első feladatot: építs számára egy oltárt. Ha mindez nem lenne elég, életpontod a maximálisba gyógyul. A villám szimbólum sokáig kényelmes viselet, mivel a két ügyesség, amelyet nyakadba akasztva kapsz, egyben védettséget is jelent.

Az oltárt nem kell feltétlenül egyedül építened, a lényeg az, hogy ki szenteli fel. Ha szerencséd van, találsz olyant, amelyikbe még kell építeni: csak vigyázz, az építést kezdeményező haragjától ne érjen! Ha magad választod meg az oltár helyét, úgy vedd figyelembe, hogy oltárt építeni csak dombon, alacsony hegységen, síkságon vagy bozótoson lehetséges. Az építés befejeztével a H 145 parancs kiadásával felszentelheted az első oltárod. Ennek hatására minden alaptulajdonságod megnő eggyel, megkapod IQ-dat varázspont formájában, valamint az alkímia nevű varázslatot bemelegítésként.

Ugyanakkor történik meg az első komolyabb feladat meghatározás is, amelynek struktúrája végig követi további életed. Három küldetést kapsz párhuzamosan, amelyek megoldási sorrendje teljesen alternatív. Ha valamelyiket megoldottad, erről az „istened ennek örülni fog” üzenetet fogod kapni a feladat teljesítésekor. A megoldott feladatot egy Fairlight számára felszentelt oltáron, ill. templomon tudod az IM parancs használatával leimádkozni. Ez azt jelenti, hogy a megoldott feladatért megkapod a jutalmadat, valamint kapsz egy újabb feladatot.

Az IM parancs használatára több alternatíva létezik. Alapesetben elmondasz egy imát az oltárnál, amely egy küldetés befejezését jelzi. Lehetőség van azonban úgy imádkozni, hogy nem kész küldetés miatt, hanem ún. üres imádkozás miatt teszed mindezt. Fairlight esetében az üres imádkozásért (30 TVP-ért

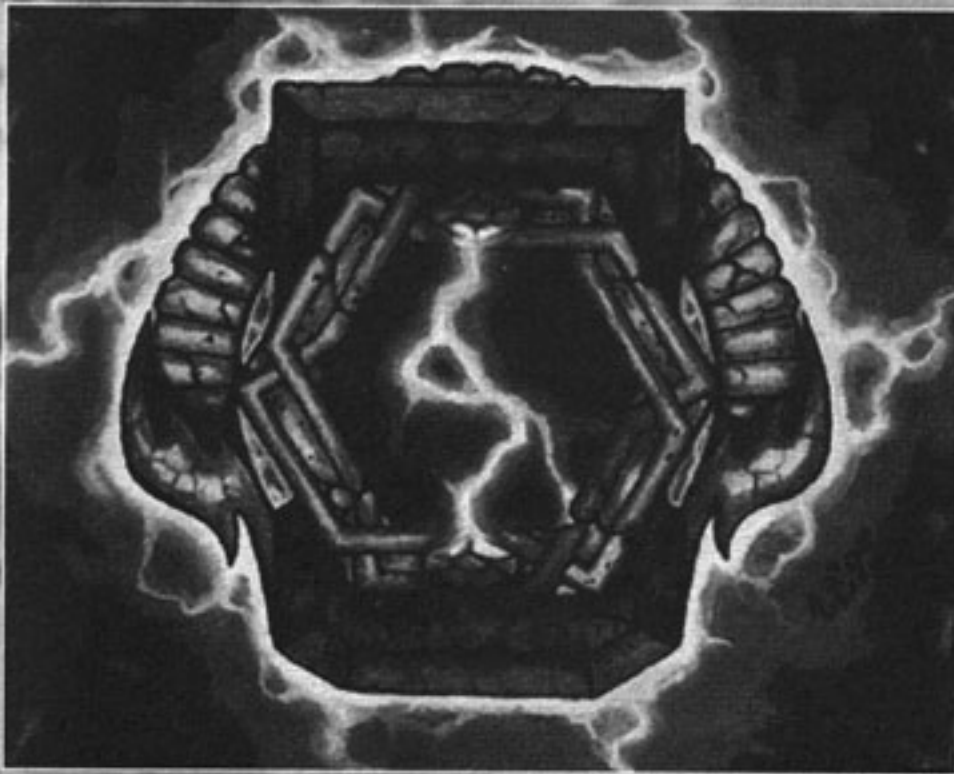
cserébe) kapsz papi rangtól függően varázspontot, ami igen magas rang esetén sem nagyon haladja meg a 40 VP-t. A parancsnak lehet mennyiségi paramétere, amely a második paraméter kell, hogy legyen (az első paraméter 0). Amennyiben az első paramétert adod meg egy 1-esnek, akkor az építendő templom helyének kutatása történik, azonban ennek mikéntjét az erről szóló enciklopédia igen jól leírja.

Most hogy megismerkedtünk a mágia és pénz istenével, vegyük sorra a küldetéseit, valamint az azok teljesítéséért jutalmul járó rengeteg hasznos, de ugyanannyi haszontalan varázslatot. Meggyőződésem, hogy Fairlight hívének lenni elhivatottság a mágia szeretete miatt.

Szó volt már az ún. nulladik varázslatról, az alkimiáról. Abban az időszakban, mikor megkapod, igen jó szolgálatot tehet, de nem időtálló varázslat. A későbbiek során rengeteg olyan tárgy és lehetőség kerül a birtokodba, amely lényegesen hatékonyabb ennél. Később a küldetésekre általában jellemző (más isteneknél is) a „mutass be”, „áldozd fel”, „ölj meg”, „érd el” típusú megmérettetés. Tárgyak bemutatása vagy feláldozása türelmesebb kalandozók számára az elkészítés/megszerzés, türelmetlenebbek számára a költséges vásárlás. A szörnyek megölését kérő feladatoknál sokat segíthet az SZK parancs, a szörnyfészek, a költséges másokkal való megidéztes, vagy a későbbiek során a saját magunknak történő megidézés. Az „érd el” típusú küldetések általában valamelyik egyéb ismeret valamely fokú elérését veszik célba. Türelmesebbek fejlesztgethetik, türelmetlenebbek KNO-val tuningolhatnak, esetleg be lehet szerezni az adott képességet növelő tárgyat is.

A küldetések sorrendje úgy van megszerkesztve, hogy a TF „fejlődési sorrendjét” (nyugati kúpok, majd labik, átúszás, keleti kúpok, majd labik SF, stb...) követve minden követelmény egyszerűen végrehajtható, ha nem is a megkapása után, de azért belátható időn belül. A megoldás-jutalom összhang fordítottan van megszerkesztve. Ez azt jelenti, hogy ha végrehajtasz valamit, akkor olyan jutalmat kapsz, amely az adott tevékenységet könnyíti.

Az első három küldetés szerint 50 aranyat kell áldozni, lopni kell egy másik kalandozótól aranyat, és be kell mutatni egy szekestánst (megmarad). A küldetések megoldása nem igényel különösebb magyarázatot. Az értük kapott varázslatok az erőpajzs I., a kitartó ló, valamint az unkreáció. A varázslatok működését ennek a cikknek nem tisztje elemezni és magyarázni, mind-



össze néhány megjegyzéssel illetném őket. Az erópajzs I. nem időtálló, de amíg a fejlettebb változatát meg nem kapod, érdemes használni. A kitarató ló alakváltó képesség vagy a rengeteg választható háttér miatt nem időtálló varázslat, de mint mindegyikre, erre is jellemző, hogy a megkapásakor űrt tölt ki (csakúgy, amikor a szörnykertet kifüstölik alólad). Az unkreáció nagyszerű varázslat, kár, hogy nem lehet mágikus tárgyakra alkalmazni.

A következő páros az 5-ös felderítés szakértelem elérése, amelyért a harmadik szem nevű varázslat jár. Itt utalnék vissza először a fordított jutalmazásra. A harmadik szem megmondja, hol érdemes kutatni. De csak akkor, amikor már eleget kutattál a szakértelem eléréséhez... Megjegyzem, véleményem szerint nem egy hasznos varázslat.

Kezdődik az „ölj meg” típusú küldetések sorozata: egy varkaudarral. Ezt nyugati labirintusokban, vagy mocsárban lehet teljesíteni a legkönnyebben. Az érte kapott korgó gyomor, huss egy igen hasznos varázslat még magas szinten is. Egyrészt sok esetben nem tudsz kajához jutni, ennek az önmegvalósítható módszere ez a varázslat, amelynek paraméterezésével ráadásul a teológia szakértelem is optimálisan fejleszthető kidobott felesleg varázspont nélkül.

A lépj tenger mezőre küldetés nem nehéz, csak jó helyen kell megkapni. A varázsfesték varázslatot biztosan volt már aki használta kíváncsiságból...

Kubikusmunka: szentelj újabb oltárt. És ha felszentelted, mindjárt meg is kaphatod az esőidézést érte. Hasznos varázslat nagyon, feltéve, ha az ember tudja, hogy sivatagban és magashegységben semmi értelme használni, mert ott nem fakad eső.

Két griftozás feláldozása manapság már nem jelenthet gondot egy kalandozónak. És a hadiszerecsse II.-t érdemes minden kör elején feltenni. Ha magadnak szerzed be, elég magas mászásod lesz, ha pénzt adsz érte, számíts rá, hogy jól levesznek!

Folytatódik a henteles, ez esetben egy ragyás burástya az áldozat. Van fészke, nem nehéz küldetés. Az éber kakukkot érdemes mindaddig használni, amíg később nem lesz jobb táborórzó varázslat. És mivel lesz, ez sem egy időtálló varázslat.

Fogj el élve egy hegyi rákot. A lopj aranyat után a második mumus. Ugyanis hegyi rákot fogni nem különösebben egyszerű feladat. Kevés tereptípuson (csak hegységben) közlekedik, azokon is csak ritkán, és ha véletlenül összefutsz egygel, vagy nem aktív még a küldetésed, vagy nem esik bele a verembe. Nem véletlen a nehézség, az érte kapott tündefény birtokában elfelejtheted a tűzbokrok koordinátáit – többé nem lesz szükséged fáklyára a labirintusok felfedezésekor.

Két varkaudar mágus kinyírása a következő mészárosmunka. A nyugati mánoszkúpokból ez megoldható feladat (azok a régi szép idők, amikor a varkaudar invázióban meg lehetett oldani). A tulajdonságpajzs nélkülözhetetlen egy valamire való kalandozó repertoárjából, sok esetben direkt T parancsot jelent. És különben is ki szereti, ha a nehézségek árán felturbózott tulajdonságait holmi bablevesbe való szörnyek megcsapolják.

Az áldoz egy xirnox szívet küldetés manapság már nem nehéz. Ha magad keresed meg a szívet adni kívánó áldozatot, az bizony időbe fog telni, de manapság ilyen csecsebecséhez jutni még sok pénzt sem igényel. A méregsemlegesítés klassz varázslat, főleg hogy önmegújító és lappangó. Aki birtokolja ezt a varázslatot, de nem használja, az enyhén szólva is balga...

Az első, mágiát tesztelő küldetés az energiatüske használatának elvárása. Mivel Fairlight a mágia istene, ebből a típusból lesz még néhány. A varázslat használata feltételezi, hogy jártas vagy a varázslói varázslás rejtelseiben. Cserébe megkapod az első varázslatot, amellyel a TVP-s gyógyítás kiváltható, a gyógygyógyot. Ha szerencséd van, rendelkezzel a gyógyító totem nevű KT képességgel, így egész jó a dolog működése. Nem időtálló varázslat, lévén kapsz ennél jobbat is a későbbiek során.

Fairlight a hentesek istene is, megint gyilkolni kell, most két homokférget. Sivatagi túra következik emiatt, de a szaporítás varázslat megéri a szenvedést, ez is a hasznos varázslatok közé tartozik.

Újabb taumaturgia teszt a villámcsapás használatának bemutatása. Immár legalább 7-es taumaturgiával kell büszkélkedned. Sajnos a jutalmul kapott kristálygömbbel nem nagyon kell büszkélkedni.

Mire eljutsz eddig a küldetésig, feltételezhetően a nyugati változó mánoszkúpokat túrod, amelyek végén a küldetés aktív volta miatt jó eséllyel találod meg Fairlight köpenyét, amelyet fel kell áldozni. Ne félj, nem nagy veszteség. Az érte kapott villámsújtás viszont nem rossz varázslat, a taumaturgiás változatnál többet ér.

Most egy igazi csapatmunka jön: egy templom építésébe kell beszállnod. Az építés és szentelés szabályaiba nem megyek bele külön, ezek a megfelelő helyeken pontosan olvashatók. Az oltár eltörlése varázslat igen hasznos. Több szempontból is az, hiszen a következő feladat az, hogy használni kell. Másrészt egy idő után telített lesz oltárokkal a terep, és valahogy helyet kell csinálni istenedének. Ha már használtad is, megkapod jutalmul a DEM kreálását, amely szerintem ízlés szerinti rossz/jó varázslat. Én magam nem egy alkalommal használtam.

Egy kis matematika: imádkozz úgy, hogy az imádkozás megkezdésekor 246 TVP-d van. Nem nehéz, csak pontosan ki kell

ámítani. A szörnycsábítás, ha nem is nagylelkű ajándék, de azért nem rossz.

A hármasszintű pszi szakértelem elérése kissé megvalósíthatatlannak tűnik a megkapása pillanatában, de előbb utóbb úgy meglesz. És ha már mentális képességek tesztje a küldetés, az egyburok formájában némi mentális mentődobás az ajándék.

A 333 arany feláldozás minden bizonnyal nem fog jól esni – itt volna annak jobb helye is. A tűzeső meg kifejezetten gyenge ajándék az után, hogy villámmágiával már el vagyunk látva rendszeresen.

Az áldozz 10 szopókövet küldetés újra egy fordított jutalmazási megmérést. Az érte kapott szopókőpusztítás a későbbiekben igen hasznos kezdeti parancs lehet! A küldetést egy kis kutyómunkával könnyű lehet teljesíteni. Ami fontos lehet, hogy a szopókövek készítésekor a kötél nem vész el, nem kell belőle 10 b.

Mint már említettem, Fairlight a mészárosoknak is istene, nem evesebb, mint 7 orgyilkos leölésének nemes feladatával bíz meg. A városokat járva könnyűszerrel teljesíthető küldetés, améért a vasszervezet méltó jutalom annak ellenére, hogy ez a varázslat sem tartozik a legsűrűbben használtak közé.

A küldetések harmadik mumusa, hogy az imádkozásodat 0% megterheltség alatt kell elvégezned. Manapság már ez is könnyebb a bank széfjét használva, de így is sok elrejtés és átadás parancsot kell mozgósítani. Célszerű az erőt adó, valamint könnyű tárgyakat magunknál tartani a cél érdekében. Az érte kapott jellemrejtés megint nem a legnagyobb durranások közé tartozik.

A püspöki rangfokozat elérése nem nagy kihívás. Főleg ha a küldetések leimádkozása mellett gyakran használod az üres márt, ez a későbbiekben is hasznos lesz. A tárgyészlelés ennek megfelelő jutalom, igazán sok haszna nincs neki.

Legalább 10 fordulón át legyen a számládon 2000 arany. Áh, szép summa. És szép kamatot hoz. Csak arra vigyázz, ne hogy valaki pénzt tegyen a számládra. Vagy az aukciós ügynök meg ne dézsmálja, mert akkor bizony indul a számláló az elejétől! Az érte kapott gondolatolvasást nem tartom hasznos varázslatnak.

Egy alternatív küldetés szerint vagy 4 szutykos remákot, vagy ugyanannyi varkaudar behemótot kell leölni. Hogy melyiket kapod, az a szerencsédől függ. Valószínűleg a remákos küldetés a könnyebb (ha van nálad néhány remákszív), amelyért igen nagy jutalmat az erőpajzs III. Ha győző komponenssel és varázsponttal, akkor ez egy nagyon hasznos varázslat.

A dobd el a legkedvesebb tárgyadat című küldetés sokáig talán volt, manapság már biztosan lehet tudni, hogy a legkedvesebb tárgy az aktuális tárgylistában szereplő legdrágább értékű tárgy. Az érték meghatározásnál nem a feketepiaci érték számít, hanem a bolt vásárlási listája. Azon a környéken, amikor megkapod, hasznos lehet a vasvért vagy ketrec eldobása. A küldetést szintén könnyíti a bank széfjének használata. Az alku, amely a jutalmat képezi, szerintem a Fairlight papok elsőpró többségének



leghasznosabb varázslata. Sok pénzt lehet megtakarítani azon a 25%-on...

Az esszenciakristály áldozása, mint az áldozós küldetésekre leginkább jellemző, manapság már nem nagy falat. Szerencsére csak egyet kell áldozni belőle. A lélek védelme pedig valószínűleg hasznos varázslat, csak ritkán van szükség a használatára.

Újabb varázslói képesség bizonyítása: egy fordulón belül el kell használni 333 VP-t. Nos, a fogalmazás ellenére nem pontosan ennyit kell, hanem legalább ennyit. És szerencsére beleszámítanak a gyógyító totem által elköltött varázspontok is. Ha biztosra akarsz menni, készíts kaját! Nagyvonalú ajándék a mágiadagály, amely a hiányzó taumaturgiádat elég rendszeresen ki tudja pótolni.

A gránit vagy bazalt elementál leölése már komolyabb feladat. Egyrészt mágikus fegyver kell a legyőzésükhöz, már ha találsz egy élő példányt. Bazaltelementál található a királyi küldetés első labirintusában, gránitelementállal pedig kristálypalotában vagy pedig a fent említett küldetés későbbi labirintusában találkozhatasz. Az érte kapott szemmelverésnek a kezdeti parancsok között van a helye. Soha nem tudni, hogy ez a kevés segítség kell-e ahhoz, hogy egy varázslatod célt érjen.

Ha a már említett fejlődési sorrendet betartottad, nagyjából most vergődsz át a csatorna keleti partjára. A pszi kő, amelyet fel kell áldoznod, itt már lényegesen olcsóbb, ha nincs sajátod és nem is látsz rá reális esélyt, hogy szerezz egyet, akkor feltétlenül vásárold meg, mert a jutalmul kapott szörnyidézés varázslat szerintem egy nagyszerű találmány. Sajnos elég kemény korlátozások érték az idők folyamán, de még így is nagyszerű dolog. A későbbiek során sok szörny-likvidálós küldetésben segítségedre lehet. Az anyagi hasznáról nem is beszélve...

Egy újabb mágikus képesség teszt, ezúttal a pszi képességet teszi próbára. A kérés úgy szól, hogy készíts mesterséges úton mithrit. Ez gyakorlatilag egy 8. vagy 9. szintű (attól függ ismered-e a harcművészeteket) pszi képességet jelent, mikor is megkapod a molekulaátrendezést. Kvazárból könnyedén elő tudod állítani a kért anyagot. És ha már anyagok átrendezéséről

van szó, stilszerű jutalom a kreáció, amely kissé szintén bekorlátozott varázslat, de meg lehet találni a felhasználhatóságát.

A 20-as taumaturgia elérése igazán nem kihívás, de a mágikus ütés nem rossz varázslat még később se annak ellenére, hogy a mágikus fegyverek divatba jöttek. Olyasmi úrt tölt ez, mint a kitartó ló. Nincs rá szükség, de ha egyszer mégis, legalább van mihez nyúlni.

A keleti parti imádkozás szintén nem kihívás, ha már átúsztal, az esszenciavédelem pedig jól használható varázslat, érdemes kezdeti parancsba tenni.

A feláldozandó mágusköpeny beszerzése manapság már nem nagy ügy. Vagy vásárolsz egyet, vagy türelmesen járod a minoszkúpokat és labirintusokat. Akkoriban, amikor hozzájutsz egyhez, még szerintem nagyobb szükséged lesz a viselésére, ezért csak a másodikat áldozd fel. De vigyázz, ha KF-elve van, nem áldozod fel, ha nincs KF-elve, akkor is csak az egyik vész el. Nagy segítséget kapsz ezért, a kubikusmunkától leszel megkímélve. Az oltár teremtése nagyszerű varázslat. VV parancsral kiválóan használható a pusztítás+teremtés kombinációval.

A 6-os szerencsejáték szakértelem eléréseért egy bónusz jár. Az isteni küldetés varázslatot ott használod, ahol akarod, ez mindenkinek egyéni ízlés és beállítottság kérdése. A megfelelő szint elérésére javasolt a fogadóban való játék, de a cirkuszos próbák is jelentősen tudnak segíteni. A kaszinó szabadrablás ahhoz képest, amennyit a szakértelem fejlődik. És ha már a szakértelem elérte a 2(!)-est, sokat dob a dolgon egy kölcsönkért szerencsetalizmán.

Sebezz 100 ÉP-t egy harci varázslattal. Hogy kérhet egy isten ennyire piti feladatot? Sebezz hát (ebben nagy segítségedre lehet Rughar gyűrűje, vagy pedig az Ezüst Toronyban megtanulható villámmágia), és végre megszabadulhatsz a gyógymógy VP és TVP rabló hatásától. Az azonnali gyógyítás elég gazdaságos varázslat, főleg ha győződ gyöngymangóval. De hát miért ne győződ, hiszen ezért kaptad a szaporítást és a kreációt, nem?

A nanda megölése némi tornyokban való mászkálást feltételez, de a keleti oldali labirintussorozatban is lesz, ha kivárod. Nem lehet ellenfél. Az érte kapott földelem idézést egy későbbi



küldetésben mindenképp használnod kell, de addig is hasznos lényeket idézhetsz magad mellé, ha nem teljes a szörny-parkod.

Az 5 galachmit áldozása vagy előrelátást igényel, vagy sok pénzt. Az első olcsóbb, így a nyugati oldalról feltétlenül hozz át ennyit magaddal, mert a keleten kapottakra szükség lesz más-hol. A sokak által irigyelt tűz elleni védelem jár érte. Tedd azonnal a feltételes listádba, de az FTV parancsok közé is, mert aki tüzet varázsol, arra nem használódik el, csak arra, aki leheli is a tüzet (igaz ez a többi hasonló típusú varázslatra is).

Az ismerj 333 tárgyat egy érdekes küldetés. A tárgy enciklopédiák ismerete számít. Valószínűleg ez nem lehet gond, és az érte kapott tárgyvédelem szintén a kezdeti parancsok közé való.

Érj el 12-es titkosírást. A legjobb módszer a phua-kúpok túrása TIM parancsral. Hasznos is hajt, ráadásul a szakértelem is növekszik. És ki kapná meg Ghalla legjobb védekező varázslatát, ha nem Fairlight papjai? Az agytaposás fantasztikus hatásokkal védi ki az ellenfelek által ártó szándékkal rád lőtt támadó varázslatait.

És ha eddig úgy tűnik, hogy gyorsan eljutottál, ne nagyon örülj, most kissé be lesz húzva a fék. Egyenként nem nehéz küldetések jönnek, de mindegyiknek sora van, amit ki kell várni. Kezdődik egy élőholt ősmágus megölésével. Ilyen jószágot fixen két helyen találsz. Ha a küldetésekkel akarsz haladni, akkor érdekesebb az Invázióügyi Minisztérium labirintusait felkeresni, így előrehozható a feladat megoldása. És ha megoldottad a problémát, lecserélheted az éber kakukkot a planetáris őrdémonra.

A készíts varázstárgyat elég kemény feladat. Ha úgy vesszük, áldozz 18000 aranyat a küldetés. De azért legalább kapunk egy varázslatot, amelyet okosan kihasználva még pénzhez is juthatunk a későbbiek során. A gömbvillám, amelyet kapsz, vitatott varázslat. Amikor megkaptam, nekem már gyenge volt, valamint feltételez egy állandó védekező varázslat használatot, ami kilövi a már kapott nagyszerű védekező varázslatokat.

A szerezz 4% halhatatlanságot szintén nem nehéz, csak el kell odáig türelmesen jutni. Hogy ezért milyen varázslatot kapsz, elég nehéz megmondani, mert széles választék mutatkozik annak a függvényében, hogy hol tartasz a kihívás tornyának elkészítésében. Ha van VV-d akkor a méregfelhő II-t, ha nincs, akkor a gyorsvarázslást kapod.

Az előző három küldetés közül érdemes valamelyiket megcsinálni, mire eljutsz a királyi labirintussorozatban a 79-es számmal jelzett objektumig. Ugyanis ennek a 9. referenciapontján található istened személyes áldása, amelynek megszerzése ennek a küldetésnek a célja. Amennyiben még nem aktív a küldetésed, csupán annyit buksz a dolgon, hogy később még egyszer vissza kell jönnöd ebbe a labirintusba. A pletykák szerint a személyes áldás megmarad a labirintusban. A kisebb kívánság nem olcsó varázslat a maga paramétereivel, de nincs is lehetőséged agyba-főbe használni. Az a TNO vagy KNO pedig, amit kapsz érte, szerintem megéri. Én magam a TNO-kat részesítem előnyben, hiszen az egyéb képességek, amiket a KNO turbó, fejlődnek maguktól is, de az alaptulajdonságok nem.



A triklem drakolder elfogása csak leírva hangzik nagy falatok, a teljesítésénél egyszerűbb feladatot nem is kaphatnál, már mennyiben a királyi labirintusokkal foglalkozol. A drakoldert nem kell elfogni, amikor elpusztul „magától”, nagy kegyesen elodadja istened a feladatot teljesítettnek. Az armageddon sokáig is sokak által áhított varázslat volt. Nem vitás, nagy durranás, de ha megdobják ellene az igen könnyű mentődobást, akkor mindárt nem különb egy jól irányzott tűzgolyónál.

Újra lazíthatsz: vissza a thargodan csatamezőkre mindaddig, amíg meg nem ölöd az első csapat Chara-din fattyat. Merthogy ez a küldetés. Megkapod érte a fürkésző szemek nevű varázslatot, ami alapjaiban véve nem rossz spell, csak a komponenssel van a baj. Arról már ne is beszéljünk, hogy a csatamezők kutatását is segíti ez a varázslat, de mikor? Amikor már majd nem lehet csatamezőznöd.

Ismét egy matematikai feladat. 600 TVP-n kell indítanod az mádkozást. Ilyen feladat már volt. Ez ugyanaz, csak nagyban. Gyekezz megcsinálni, mert a vadászat a következő olyan varázslat, ami kissé feltuningolja a fordulód színvonalát. Ha vigyázol arra, hogy milyen események szüntetik meg a hatását, akkor ez egy kiváló varázslat a kezdeti parancsok között.

Imádkozz úgy, hogy 15 fordulón keresztül nem csatamezőzöl. Nehéz megállni. De sajnos, muszáj... és nem érdemes újra kezdeni a csatamezőzést, mert lesz még ilyen küldetés. Az áldomás III elég speciális varázslat, szerintem a kalandozók csak Olimpian használják. Ott viszont kiváló.

A 20 rákpáncél feláldozása újfent előrelátást kíván. Kis szerencsével hozzá lehet jutni boltban (akár a rákpajzshoz, ami ugye unkreálható), de gyűjtögető munkával is össze lehet szedegetni, mire ehhez a küldetéshez érsz, és tudomásod van róla időben. A menekülés sokat vitatott varázslat. Az alkalmazói szeretik, az áldozatai ágálnak ellene. Fairlight nem egy erőművész isten, így a mágia fortélyait kihasználva kell harcolni. Maga az enciklopédia adja a legjobb ötletet a felhasználásra...

A következő páros szerény véleményem szerint a töltelék kategóriába tartozik mindenképpen. Valószínűleg nem sok Fairlight pap használja sűrűn a földelem idézését. Hát most ezt meg kell

tennie. Az aranyeső pedig azon a szinten, ahol ez jár, nagyon eleven varázslat és ráadásul körülményes is használni.

A varkaudar varázsló legyőzése nem nagy feladat. Mindössze arra kell vigyázni, hogy mindössze két ismert helyen lakik. Egy labirintusban és egy mίνosz-kúpban. Ha megtartod őket a feladat aktivizálódásáig, akkor nem lesz gond. A lidércidézés pedig egy olyan varázslat, ami valamelyest kíségeti a sebzedet egy-egy szoros csatában, ha nem ragaszkodsz másik védekező varázslathoz.

Ha jól összekomponárod a labirintusbeli haladásodat a küldetésekkel, a Molgan ugyanott lesz, ahol a varkaudar varázsló is. Molgant ölni se nagy dolog, úgyhogy ne is nagyon halogasd. Már csak azért se, mert a mágia megértése látványosabban gyorsabbá teszi a varázslói képességeid fejlődését. Mindössze azt sérelmezem, hogy ezt a képességet más isten hívei is megkapják.

Gyors kiruccanás a Sötét Földre. De mindjárt kettő is. Először 4 iknegurint kell feláldozni, amelyek megszerzése nem annyira körülményes, de mindenesetre elég nagy erőforrást igényel. A második küldetés, a Sötétség Hercegének legyőzése szörnyidézéssel megoldható. Ezen a szinten, ha nem is könnyű, de legyőzhető ellenfél. Mindkét küldetés teljesítéséért 10-10 VP regenerációt kapsz. Ezek a pontok több mindenre is jók. Elsősorban a nyilvánvaló cél: fordulód elején több varázspontot kapsz. Másodszor: lehet belőlük olyan varázslatokat vásárolni, amelyekhez egyébként nem jutnál hozzá. Egy valamire való mágus már a második regenerációpontos küldetés után megvásárolja magának a meditáció nevű varázslatot 10 pontért, amely arra hivatott, hogy ezeket a regenerációpontokat megduplázza VP kapásakor. Ugyanis ezt semmilyen más hatás nem teszi meg. Ha már itt megveszed ezt a képességet, egyetlen egy regenerált varázspontot sem mulasztottál el.

A Tudás Könyvének bemutatása szintén egyszerű feladat, egyszerűen arra kell vigyázni, hogy mint küldetéstárgyat, ne adjuk addig le, amíg istenünknek be nem mutattuk. Ha ezt elmulasztjuk, várnunk kell elég sokáig, míg a Sötét Földön még egy példányt be nem szerzünk e remek olvasmányból. A hatalomvarázs szerintem megéri azt a néhány varázspontot, amelyért minden alaptulajdonságunkat megnöveli kettővel, még ha ideiglenesen is.

Egy mágusölő feláldozása nem nagy kihívás ismét, még csak sok pénz sem kell a beszerzéséhez, és máris túljutunk rajta. A földrengés okozása eddig Tharr harcos papjainak kiváltsága volt, de ezennel vége az egyeduralmuknak, mutassuk meg nekik, hogy mi is okozunk akkora földrengést, mint ők!

A továbbiakban csak a küldetésekről fog szó esni, mert Fairlight úgy gondolta, elég sok varázslatot adományozott már az életben maradáshoz. A továbbiakban a sikeres küldetésteljesítések (kivéve két jóval későbbit) +10 VP regenerálást hoznak a konyhára, amelyek igen jó szolgálatot tesznek.

Nos az első ilyen küldetés mindjárt elég trükkös. Láttunk már ilyet: ne csatamezőzz újabb 15 fordulón át. Hát ez betenné a kaput! Szerintem érdemes elkezdni felfedezni a Sötét Földet amint

teheted, ott úgyse a thargodan táborokkal (csatamező SF-es párja) leszel elfoglalva.

Három ősdentor eliminálása nem okozhat gondot, még ha SF-en vagyunk is, ugyanis egy dentorbőr segítségével könnyeden idézhető, és akár össze is kötheted a következő küldetéssel, ami nem kevesebbszer, mint 15 alkalommal feltételezi használni a gömbvillámot. Keress célpontul olyan szörnyet, akire egyébként nem lónél védekező varázslatot, és az FTV lista használatával vadássz le belőlük 15-öt és készen is vagy.

Mire ezt a rengeteg küldetést leimádkozod, szinte felszentelt főpap is vagy, ami nem hátrány, tekintve, hogy ez a következő feladat. Nyilván, Fairlight szeretné, hogy az ő papjainak serege se maradjon magas rangú vezetők nélkül. De ha valóban ezt szeretné, miért akarja vajon, hogy 5 manakristályt áldozzunk a számára, amikor abból egész látványos varázspárbajokat lehetne vívni? De nincs jogunk megkérdőjelezni akaratát.

A 3000 aranypérez feláldozása, bármekkora is a vagyoned, biztosan nem fog jólesni. És már megint az a fránya pszi! A 200 maximális pszi pont nem elérhetetlen, de annak tűnik. Elérésében sokat segít egy kölcsönként pszi katalizátor. Az SF-es labirintussorozat teljesítésével tudjuk elérni a 10% halhatatlanságot, ami elég sokáig fogja majd a küldetéslistánkat.

Szerencsére a mihlanil kesztyű legyártása nem tűnik igazán körülményesnek, főleg annak a tudatában, hogy utána sötét mágusokat ölhetünk a thargodanok fajtájából. Ne elégedj meg a kihívásnak szánt hárommal, ölj belőlük amennyit, csak tudsz!

Egy sárkánytör feláldozása után milyen feladatot kapnál szívesen? Na igen. Egy zafir sárkány legyőzését. A feladat logikája egyszerű: nehogymá' más is lőjön villámokat! Ráadásul idézhető, így könnyen felkészülhetsz ellene.

És most hogy ezt a néhány feladatot sikeresen megoldottad, nyilván sok türelmed veszett el. Vagy sok pénzed... És ha végre újból megfelelő aranykészlettel rendelkezel, és nem tudod, milyen csecsebecsére költsd el, bízhat az istenedben, megoldja ezt a problémát. Áldozz neki 10 ezer aranyat!

Végre egy igazi szerepjátékos kihívás! Egy olyan küldetés, amelynek sikere nem azon múlik, hogy Te hogyan játszol, hanem hogy hogyan teszi azt más. Keresned kell egy – a feladatban meghatározott kritériumoknak megfelelő – kalandozót, akit tanítványoddá fogadsz és meg kell várnod, míg három szintet lép. Ha ezt megtette, sikerrel számíthatsz jutalomra.

És következzen két nagyszabású küldetés, amelyekért nem VP regeneráció jár, hanem két automatikusan működő varázslat melyek a 220. koordinátán túli területeken könnyítik meg életünket. A küldetés sikere itt tőled függ, de szorosán rá leszel utalva másik, rivális isten híveire. Először egy Tharr, majd egy Charadin avatárt kell elpusztítanod. A feladathoz elég erősnek kell lenned, hiszen egy avatár elpusztítását nem lehet félvállról vened. Előbbiért a Bo'adhun gyógyítás nevű képességet kapod, amely miatt a 220+-on a gyógyító varázslataid sokkal erősebbek lesznek. Utóbbi avatárért a Kyorg tudás a jutalmad, ami a 220+-os lények TP értékét növeli meg.

Ha az avatárokon túljutottunk 5 thargodan kufárt kell elcsendesíteni. A kufárok megtalálhatók bármely SF-es boltban. Itt egy dologra kell vigyázni, a megölésükért jószágpont jár, és ha nem vigyázunk hamar a jó-oldalon találjuk magunkat, ami egy hithű Fairlightos számára a legszörnyűbb, ami bekövetkezhet.

A következő küldetésben öt hro minta fog kelleni, ha nem rendelkezzel a szükséges mennyiséggel, vedd meg a boltban, és áldozd fel. Csakúgy, mint a két jácint diszkövet, ami az esthar császárság lényéből esik ki, elég kis valószínűséggel. Egy gh'raiton ölész megsemmisítése igazi embert próbáló feladat, melyre nem térek ki, volt már róla szó egy korábbi Kalandozó Kalauzban. A 220-on túli területek nagy újítása a fejlesztési pont, ebből kell 400-at fordítani a kincskeresés képesség növelésére. Mivel a képesség szerintem az egyik legjobban használható, ezt mindenképpen tegyük meg. Tíz elemi pulzator legyőzése nem lehet probléma, ugyanis az ősi rúnatoronyban gyakori bemelegítő szörny, fészke is van az esthar császárságban és ráadásul idézhető! A dalebgrad kristálykulcsot csak be kell mutatni, ezt tedd is meg amint megszerezted valamelyik birodalom küldetés sorozatának végén.

A következő küldetés nehezebb, mint ahogy hangzik: Adj el a boltban egy tárgyat, amiért legalább 1000 aranyat adnak! Persze az idő majd erre is megoldást kínál, jelenleg csak a hóviharos kisebb jégistenből kieső jégisten amuletről tudom, hogy legalább 1000 aranyat ér. Levezető küldetés a szellemdarazsak ritkítása, szintén bemelegítő szörny a rúnatoronyban, és fészke is van a bo'adhun birodalomban, ha nem jönne elég a tornyokban. A következő két küldetéshez nincs túl sok közünk, az egyikben 3 kék immunitáskövet kell áldozni. A másikban páncélt kell kovácsoltatni Zarknod piramisában. Páncélt a négy nagy birodalomban fellelhető komponensekből készíthetünk, de a kombinációk nagy száma miatt még egyet sem sikerült feltalálnunk.

Nos, kedves hittársak, itt tartunk jelenleg. A küldetéseket Fenevad és Thoron-Laure, Fairlight két avatárja tárta becses személyetek elé.

A mágia vezesse lépteiteket.



SZABAD KOMPÁNIA

(#9161)-es Közös Tudat

Kissé megszeppensz, ahogy kísérőid marcona alakok csoportja felé vezetnek. Ez a szedett-vedett rablónépség lenne a Kompánia?! Idegesen markolászod fegyvered, mikor egyik-másik zsoldos feléd néz, majd alaposan végigmér tetőtől talpig. Úgy érzed, már ez a séta is egyfajta próba, hogy már most „kóstolgatnak”...

Egy durván ácsolt, baklábú asztalhoz érsz. Az asztal mellett egy hatalmas termetű, denevér szimbólumos troll és egy mogorva, keménykötésű ember áll. Két oldalról hajolnak az asztalra kiterített térkép fölé. Középen egy gránittömbön, szinte azzal egybeolvadva, egy kétkard szimbólumot viselő troll ül, és dühösen morogva vakargatja kopasz fejét. Úgy tűnik, valami gondjuk akadt, s most nem tudják, mit tegyenek. Kísérőid, szájuk sarkában egy kis mosollyal, katonásan összecsapják bokájukat, tisztelegnek és lelépnek. Erre a mozgásra mindhárom alak felnéz, és tekintetük kereszttüzébe kerülsz. A Dornodon-hitű troll ellép az asztaltól, színpadias mozdulattal csípőre teszi kezeit és szózatot intéz feléd:

– Mi vagyunk az utolsónak maradt khatovari Szabad Kompánia! Hallottatok már arról a bizonyos gátlátalan, aljas, mindenre kapható népségről? Nos, ezek vagyunk mi... Legalábbis sokak szerint. Nekünk nincsen másunk, csak a Kompánia és a Kompánia becsülete. Azért kerültünk ide, mert vagy kitaláltunk minket valahonnan és nem volt más választásunk, vagy, mert elárultak minket és nem maradt más választásunk. Nem tiszta lapot akarunk kezdeni – a múlt mindenhová elkísér – de mindenképpen újra szeretnénk kezdeni. Persze vannak olyan elmebetegségek, akik pusztán kalandvágyból írnak alá nekünk, de ez nem jellemző – őket hamar komoly csalódások érik. A Kompánia a végső választás, innen csak lábbal előre szabadulhatsz; otthon, édes otthon... Egy társaság, ahol egymásnak vetett háttal nézünk szembe a kihívásokkal. Senkire nem számíthatunk, csak egymásra: éppen ezért egymásra mindenben számíthatunk és a végletekig megbízunk. Nincsenek rokonaink, de egymást testvéreknek tekintjük. A veteránok így is szólítják bajtársaikat; „testvér”. Ezt senki sem írja elő, egyszerűen így alakult ki. Ha valaki annyiszor mentette meg az irhádát, hogy megszámolni sem tudod, előbbutóbb így fogod szólítani, hidd el. Azt mondják, csak a



vér szava számít – s ez így is van. Mi annyit véreztünk együtt, egymásért, mindenféle vesztett ügyekért, hogy ez összeköt bennünket. Zsoldosok vagyunk, tesszük, amiért fizetnek. Ha voltak is illúzióink, jobbra elvesztettük őket. A világ olyan, amilyen; nem célnünk megváltoztatni. Nem vagyunk olyan önteltek, hogy elhiggyük, jobba vagy rosszabbá tehetjük. Mi csak élünk, s az életben maradásért megteszünk mindent. Nem kategorizálunk, vagy ítélünk el senkit: sorainkban vannak jó jelleműek. Ne lepődj meg, hiszen idealistákra mindenkinek szüksége van időnként. Akadnak itt semlegesek, akik kiváló rálátással bírnak némely dolgokra, s akik lelkiismeret furdalás nélkül tehetnek bármit, s közben holmi „szférák közti egyensúlyt” emlegetnek. S itt vannak azok, akiknek aurája az éj színét idézi; rájuk is szükségünk van, hiszen egy zsoldos Kompániának olykor nagyon csúnya dolgokat kell tennie.

Ezek vagyunk mi: az egykori Khatovar Hercegség utolsónak Szabad Kompániája! Múltunk? Az a minden csatát, minden vereséget és diadalt, minden elesett testvérünk nevét megörökítő Évkönyvekben van. Jelenünk? A fegyvereink, viharvert páncélunk, jobb napokat látott ruháink és annyi cókók, amit ki-ki el tud cipelni a hátán. A jövőnk? Az barátom, ahogy mondani szokás, „a homályba vész”. Ha úgy érzed helyed van ebben a jövőben, akkor írd alá nekünk: de azt ajánlom, hogy jól fontold meg. Nem tudunk mást ajánlani, csak néhány, mindenre kapható fickó bajtársi szövetségét – igaz, azt minden körülmények között.

A Silverwolfként bemutatkozott troll még egy vesédig hatoló pillantást vet feléd, majd hátranéz a kőtömbön üldögélő fajtársa felé. Kérdőn felvonja szemöldökét, a másikkal egy pillanatra mintha néma párbeszédet folytatna, s egy hamiskás mosollyal hátrahúzódik az eddig csendesen szemlélődő ember mellé. Az asztal megreccsen, ahogy a mögötte ülő alak, ökleit rátámasztva, felemelkedik. Vaskos állkapcsát bika fogó kutyaként előrefeszíti, fölötte kihívó tüzrel lobbannak meg smaragd zöld szemei. Egy pillanat

ra elbizonytalanodsz, képzeletedben már neked is ugrott ez az alak! Aztán a képzet szertefoszlik, és hirtelen nagyon figyelsz szavaira.

Én vagyok ennek a tolvajnépnek a vezetője. Nem kérdelek tőled ki vagy, nem kérdelek tőled honnan jöttél. Nem érdekel, hogy anyád él-e, és húgod férjhez ment-e. Csak egy érdekel: hogy igazán elszántad-e magad, hogy közénk lépj. Gondold meg jól, most még elmehetsz, és többet csak akkor látsz ilyen közel magadhoz, ha véreDET veszem. Amúgy érdemtelen vagy számomra. Ha közénk lépsz, Kapitányod leszek. Apád helyett apád, és ők pedig a testvéreid. Többek, mint vér szerinti testvéreid. Amíg megadod a tiszteletet, és megbecsülsz társaid, viszonzásra találsz ezekben. De csak próbáld meg elárulni minket, haláloD vad lesz és kegyetlen!

Dühösen fúj egyet a hegynyi alak, majd egy nyers mozdulattal eléD lök egy vaskos könyvet, benne egy lúdtollal; másik kezével pedig egy tört nyújt feléd. A tör nem fenyegetés, csak eszköz, hogy saját véreDDel tudd papírra vetni szándékod. Érzed a ki nem mondott kérdést feszülni a levegőben: Aláírod vagy sem?

Kocsusz (#1337)

Elérhetőségek:

Kocsusz (#1337)

Kapitány (KT vezető)

email: dezso@ejf.hu

Bella Dezső, Baja 6500, Kodály Z. u. 1. III/10

Alattomos Pete (#4426)

Kvartélymester

email: leah2@freemail.hu

Silverwolf (#5991)

Hadnagy

email: biggest@freemail.hu

Hegedűs Gábor, Nagybaracska 6527, Petőfi u. 57.

High Density (#1949)

Vajákos

email: chaarlee@freemail.hu

Szirják Csaba, Ercsi 2451, Kodály Z. u. 13/a

HomePage:

<http://www.alvilag.hu/kompania>

Levelező lista:

kompania@alvilag.hu

ALKALMI LEGEK

- ❖ A Túlélők Földje legöregebb kalandozója Ezüst Sólyom, egy 878 éves elf férfi. Lassan már ijazni is alig tud, annyira remeghet a keze az előrehaladott korának köszönhetően.
- ❖ A legjobban megrakodva Rizi-Bizi mászkál, hátzszakjában 393 kilónyi tárgyat cipel. Vagy nagyon erős, vagy nagyon jó teherhordó állata van.
- ❖ A legtöbb tárgyat Sir Criminal ismeri, számszerint 890 féléD. Okos egy kalandozó lehet, ha ennyi mindent fejben tud tartani!
- ❖ A legtöbb szörnyet Dort Amessix ismeri, számszerint 570 bestiát. Nem hiába ő az egyik legrégebb, legnevesebb kalandozó.
- ❖ A legjókább Tano a Jólfésűlt, akinek 174 százalékig tele a pocakja. Hatalmas egy étvágya lehet. Gondolom, pár törpemammut fél fogára sem elég.
- ❖ A legtöbb varázslatot eddig Ilinir Doaron sajátította el, szám szerint 174 lapul az elméjében. Hát igen! Ilinir Doaron legendás hatalma jórészt utolérhetetlen mágikus ismeretéből ered.
- ❖ A legtöbb labirintusról Redyque tud, méghozzá 71 elhelyezkedésével van tisztában. Pedig az ember azt hinné, hogy egy druida a természetben érzi otthon magát.

- ❖ A legvállalkozókedvűbb kalandozó Dort Amessix, aki eddig 200 küldetést vállalt. Ebből is látszik, hogy nem vesztegette el azt a több mint 11 évet, amit a Túlélők Földjén töltött.
- ❖ A kalandozó, aki a legtöbb tárgyat gyűlöli Sir Criminal. Eddig 243 tárgyra adott ki HU parancsot. Vagy nagyon gazdag, vagy nagyon válogatós.
- ❖ Az intim dolgokra leginkább hajlandóságot mutató kalandozó Lisa, 10 feltételes udvarlás parancsa van. Biztosan sorban állnak a férfiak akár csak egy mosolyáért is.
- ❖ A legkövérebb kalandozó Vlagyimir Tarason, egy troll férfi, aki 544 kilót nyom. Nehezen tudom elképzelni, hogyan lehet ennyire „súlyos” egyéniség valaki.
- ❖ A legsoványabb kalandozó Cassandra, egy árnymanó nő, aki mindössze 24 kiló. Elképzelem, amint éppen egy hegyi góliátot, talriai behemótot, vagy tyrexet őt le alig pár szúrással.
- ❖ A legmagasabb kalandozó Atamo-Tua-Kétáj, egy troll férfi a maga 285 centijével. Hiába, ezeknek a trolloknak a magasságuk sokszor nagyobb, mint a szellemi képességük.
- ❖ A legalacsonyabb kalandozó Tomboló Arel, egy árnymanó nő, akinek magassága alig éri el a 91 centit. És mégis másodpercek alatt kivégezhet egy majd 3 méteres trollt is.

TÜLÉLŐK FÖLDJE SZÜVETSÉGEK. KT-K

□ Üdv elfek, és a többi nép! Már sokszor írtam ide, hogy jelentkezőket vár a Mélysötét Vándorai KT. Könnytől csillogó szemekkel vettem tudomásul, hogy kevesen írtak nekem. Azaz nem nekem, hanem a KT-nak. Celabdin, Arusso kérlek, keressetek meg engem! Nagy szükség van rátok! Chara-din hívei! Akik nem elfek, keressék fel a Káosz Lordokat! Akik nem Chara-din hívők, és nem is elfek, de szeretik a sört, keressék fel valamiképpen WU2-t, vagy a Kerekorsók bármelyik tagját, hogy a Fortuna Szentélyei végre elszaporodjanak, és az átkozott tárgyak rakéta ellenrakétáját végre semlegesítsük. Ha bármelyik KT érdekel, de nincsenek kapcsolataid, nyugodtan keress fel, én ezt a hiányosságot pótolom! Levélben Cziky Csaba, Szekszárd, Ezerjő u. 46, 7100, elektronikus levélben: czikycs@freemail.hu. Üdv mindenkinek! Chara-din legyen veletek, és sötét elf testvéreimmel!

Morgan Le Fay

EGYÉB

□ Most egy kicsit írnék a hajról, ami ugye nagyon fontos, mégse egy felkapott téma. Nos, először a sajátomról. A szerencse (és a jelentkezési lap) hosszú hajjal áldott meg. Ami nem is volt rossz télen, mert nem kellett sál. De most, hogy itt van az ősz, itt van újra (jó-jó, tavasz, de így szebb), most már nem is olyan jó. A szél befújja a szemembe, és azok a kis izé grákó denevérek és sünmedvék km-ekre elkerülnek. Tehát, ha valaki ismer egy jó fodrászt, szóljon! Más. A kopaszoknak miért nem nőtt hajuk? Tudom, idő kell hozzá, de nem hiszem, hogy csak kezdők rendelkeznének kopasz fejjel. Vagy talán Fuda titeket sem kímélt, és nem volt más éghető anyag a hajkoronáton kívül? Kérlek kopasz profik, adjatok választ kelekótya, de roppant fontos kérdésekre! Megint más. Tüsi haj. Igaz, hogy van egy tüsi hajú levelezőtársam, de még ő sem avatott be a mesterfogásokba. Mézzel tupirozzátok fel? Nem, biztos nem, hisz ott vannak az acéldarik, és elég kellemetlen lenne két percenként lecsapni egyet. Vagy táborozás végén a vizestömlő csak úgy ott maradna, és engem halálra idegesítene, ha nem tudnám hol van az egyébként üres vizestömlőm. Ti is osszátok meg velem a tudást! Menyhárt Péter, Szegvár, Muskátlí u. 12. alatt elértek (jobb napokon). Előre is köszi, és még olvasni fogtok rólam, tőlem!

Deleiran (#3163)

□ Sheran a Földanya. Föld alatt nem a talpunk által megtapasztalt létsík túlsó oldalán elhelyezkedő végtelen féltér anyagát értjük,

APRÓK

hanem azt a szerves és szervetlen létközösséget, mely feltétele és lehetősége megvalósulásunknak.

Ymmor-Thal (#5738), az Északi Druida

ŐSÖK VÁROSÁ BUNYÓ. FENVEGETÉS

□ Takaidia! Bosszúm utolér! Ezerszer is megbánod még, hogy kezet emeltél édesanyámra! Ügyünk innentől személyessé vált, nem kellett volna bele keverned a családomat...

**Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771),
a Fény apostola**

□ Üdv mindenkinek! Magma volnék a 4. szintről. Békésen ülök a barlangomban, és szívom a fű..., illetve a natúr dohányomat, amikor megjelenik feldúltan Rémmálom. Hosszasan magyarázza nekem, hogy már megint nem őt cseszegetik a speciális támadása miatt, hanem a báránylelkű üdvösségünket, Miss Röfit. Galetkik! Miért van az, hogy mindig másokat baszkuráltok egy olyan dolog miatt, amiről nem is tehetnek? Komolyan mondom, felbosszant a dolog! Igaz, bárd vagyok már egy ideje, de már most megígérhetem, hogy ha még egyszer meghallom ezt, akkor bemegyek annak a galetkinek a barlangjába, és a furulyámat egy olyan helyre rakom, amin ülni szokott! És itt nem a székre gondolok. For ever Kankurencia! Hajdú Tibor, 1131 Budapest, Reitter Ferenc u. 118., e-mail: krenyenko@freemail.hu

Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8506)

SZÜVETSÉGEK

□ A Mágustanács szövetség galetkik jelentkezését várja soraiba. Mindenkire számítunk, bármely klán tagja legyen és bármely szinten éljen. Kivételt csak a Tolvajok, illetve pszionisták képeznek. A Mágustanácsnak nem csak mágusok a tagjai. Szívesen látunk mindenkit, akinek fontosak a törvények, kész harcolni a renegátok ellen, illetve alá tudja vetni magát magasabb rendű eszmének. Szövetségünk demokrácián alapszik, mindenki véleménye számít, a vezetők nem trónokon ülnek. Keményen dolgozunk, a végsőig összetartunk. Ha érdeklődsz szövetségünk iránt, a következő címen jelentkezhet: Suba István, Szada, Dózsa György u. 102. Üdvözlettel:

Mágustanács

□ Sziasztok! Először is szeretném tudatni mindenkivel, hogy a Mágustanács szövetség még mindig él, sőt erősebb, mint bármikor

fennállásának története óta. Belső átszervezés, tagcserék, illetve bővítés után rendületlenül végezzük dolgunkat a galetki társadalom békéje érdekében. Nem hallattuk hangunkat, mert nem akartunk felesleges vitákat szítani. Sajnos szomorúan vesszük tudomásul, hogy egyes szövetségek továbbra sem hajlandók változtatni téves nézeteiken. A minap mérges gáz támadás érte szövetségi barlangunkat. Elkövetői az Apostolok. Pitiáner, alávaló bizalmunk miatt nem építettünk szellőző berendezést, de ezt hamarosan pótoljuk. Nem próbálkozunk hasonló aljassággal visszavágni, mert nem akarunk a szintükig süllyedni. Egy alapvetően békés szövetséget megtámadni, szégyen. A „békés” jelző mostantól a múlté. Leanthil! A Mágustanács döntött. Háborút hirdet a szövetséged ellen. Talpnyalóid üldözzük, isteneidet sárba tiporjuk. Ezúton hívjuk fel a Quinta Essentia figyelmét, hogy verjenek ki a fejükől minden, a Mágustanács ellen irányuló gondolatot. Nekik még békejobbot nyújtunk. Üdvözlettel:

Mágustanács

EGYÉB

□ „A törpe balta a Hegymély primitív torzszülöttjei, a törpék által gyakran használt fegyver, amelyet a megfelelően növesztett végtagok hiányában kénytelen használni.” Igen ám, de ez a fegyver mives, nagyszerűen kiegyensúlyozott, és az általam eddig ismert fegyverekhez képest a leghalálosabb. Ha más irányú kutakodásaim bebizonyosodnak, akkor azt hiszem, hogy az eddig pejoratívan, idézőjelek között használt jelzőket („értelmes”, „torzszülött”) felül kell vizsgálnunk.

Proteus (#8037)

□ Ahogyan Ostello di Axel, egy elfeledett civilizáció gyermeke mondta egykoron: „Az élet? Azt a szolgálk is elvégezhetik helyettünk.”

Syndic Mitt'onya'nuruodo (#3857)

□ Porontyszint hervadt lakója! Baráti csoportunk fontos ügyben gyűlt össze: ki a legmálabb a szinten? Mielőtt magadra gondolnál, sietve közlöm, hogy ez én vagyok szerintük. Rám esett a megtisztelő választás, hogy a szint begyűjtője legyek átoktárgyakból. Ne kímélj hát, kineportozz át nekem nyugodtan bármikor, ha van nálad ilyen tárgy, és örömmel fogadom! Minden héten rohanni fogok a templomba leadni, hogy nyugodt szívvel portyázhassak utána a barlangodba. Ha úgy érzed, nálam alkalmasabb vagy e nemes feladatra, kérlek akkor is jelentkez! Szívesen áttestálom ezt a hálátlan feladatot. 30 hétig szándékozom itt maradni, azután a kutyaszint illatát fogom gerjeszteni. Addig a Sors árasszon el átoktárgyakkal! Üdvözöl:

Jelena (#4187)