

ALANORI KRÓNIKA

97. szám
2004.
január

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Nehéz összeszedni most a gondolataimat, így az új év kezdetén, a hosszú ünnepek után. Az előző szám szerkesztői üzenete óta túl vagyunk egy sikeres, jubileumi találkozón, valamint a boltokba került – a résztvevők számában rekordot elérő bemutató verseny alapján – méltán sikeresnek mondható új HKK kiegészítő, az Ébredés. Ezt az évet is nagy tervekkel kezdjük, és bízunk abban, hogy Ti, hűséges játékosaink és olvasóink továbbra is kitartotok mellettünk, és legalább akkora örömtöket lelitek majd bennük, mint mi az alkotók, készítők és kiadók. A teljesség igénye nélkül pár dolog: remek új könyvek, új sorozatok, meglepetés HKK kiegészítő, ingyenes, új internetes játék, a honlap további bővítése, rengeteg újdonság a Túlélők Földjéhez, az Ősök Városához és a Kalandok Földjéhez. Mindenkinek jó játékot és jó olvasást!

A címlapunkon ezúttal Janny Wurts: Vastmarki útközet I. c. regényének borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 1. (97.) szám (2004. január) – 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:** Vida László

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

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

Lapzártá: dec 19. **A februári szám lapzártája:** jan 19.

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 örmünk 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

A SZABADSÁG ÁRA	2
Shadowrun novella	
KALANDOK FÖLDJE	8
A 4. zóna szörnybarlangjai	
KÉRDEZZ-FELELEK	16
HKK kérdések	
ÚJ VERSENYEK	18
Januárban és februárban	
LAPELEMZÉS	20
Ébredés 2. rész	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
VERSENYBESZÁMOLÓK	30
Ébredés bemutató verseny	
LEANTHIL NAPLÓJA	31
Egy galetki feljegyzéseiből	
REJTETT TEHETSÉG	34
Ősök Városa novellasorozat	
ÓV FEJLESZTÉSEK	38
Újítások, javítások	
XX. TF, ÓV ÉS HKK TALÁLKOZÓ	39
Avagy milyen volt	
GHALLA NEWS	42
A TF világa	
TF STATISZTIKA	42
A MÚLT EREJE	43
KT-KÉPESSÉGEK	46
KALANDOZÓ KALAUZ	50
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 írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

A SZABADSÁG ÁRA

Aki azt mondja, hogy a változás könnyű, az még egy percig sem élt. Semmi sem változik egyik napról a másikra. Minden este (vagy éppenséggel reggel) úgy fekszem le, hogy holnapról minden más lesz. Drogok nélkül is boldog leszek, kilépek az árnyakból, családot alapítok, a multik emberségesebbek lesznek, meg hasonlók. Aztán mikor elmúlik az ébredés utáni nyomott állapot, rájövök, hogy néha boldog is vagyok – amikor kifizetnek vagy sikerül valami, már fél lábbal kint vagyok az árnyakból – új-rakezdési alapom egyre csak gyűlik, új életem pedig szépen épülget, és családom is van – bár nem rokon kötelek tartanak össze, hanem a munka és a túlélés, de ez már szinte család. Most is családommal kell találkoznom, hogy egy újabb lépést tegyek a fény felé, és boldog lehessenek.

Ismét látogatást teszek törzshegyünkön. Biccentek az ismerős arcoknak, gyorsan megbeszéljük az aktuális helyzetet pár mozdulattal, vagy az utcai szlengből kiemelt keverékszavakkal – mindent az utca sajátos illemtana és dominancia rendszere alapján. Az utcai életstílus kötelező ebben a szakmában, ám csak az alapokat nyújtja – olyan, mint a beszéd. A süketnéma ember nehezen teremt emberi kapcsolatokat. Végignézek az embereken, beszélgetnek, gesztikulálnak, mosolyognak, ám a felszín alatt egész mást csinálnak: rejtett kézmozdulatok, kétes értelmű félszavak, szemmozgás és testbeszéd segítségével apró utalásokat, vagy privát információkat közölnek egymással. Ha az ember sokáig nézné, valószínűleg rájönne, miről beszélnek, és arra is rájönne, hogy bámészkodni nem mindig egészséges.

Miután túlestem a szükséges szociális lábmunkán, rájöttem, hogy ideje felkeresnem társaimat. Máris késtem pár percet. Sejttem milyen benyomást kelthetek: a csapat

információgyűjtője és kapcsolattartója, szóval a csapat agya, akire mindig lehet számítani, mert mindig a közelben van. Illetve majdnem mindig.

Megszaporázom a lépteim, és felmegyek két szintet. A szórakozóhely itt ér véget. Lezárt zónák, ahol a pénzes vendégek élhetik ki vágyaikat a megfelelő kompenzáció ellenében. Hangszigetelt szobák, a bérlő igénye szerint bordély vagy tárgyaló. A folyósokon kuncafra váró örömlányok lézengenek, és megérezem azt a jellegzetes, hátborzongató érzést, amikor az embert

bámulják. Hátranézek, csak nem Mallory? Csak de. Szomorkásnak tűnik és elindul felém. Sietnem kellene, de ő az a személy, akit nem áll szándékomban megsérteni. „Mallory kedves” kicsit sok információval szolgált már idáig is, hogy mást ne mondjak hálószoftárokkal válogatott céges körökből. Határozatos, vitális információkkal, amit ő vagy barátnői szedtek össze „munka közben”. Ideális kapcsolat lenne, csak a függősége iszonyatosan labilissá teszi amúgy sem sziklaszilárd lelki világát. Hagyom, hogy kibeszélje magát, agyam pedig villámgyorsan átállítom lelki szemetesládá üzem módba: együttérzően nézek és okosan hümmögök. Szerencsére nincs nagy baj, így megúszom pár perccel, és már tipilizhetek is. Miközben az ajtó elé lépek, már ki is találtam a megfelelő kifogást: munkaügyben beszélgettem. A Johnsonok ettől mindig kiakadnak, és általában sikerül tőlük egy kis extra pénzmagot is kicsikarni.



Ahogy beléptem a helyiségbe, rögtön hálat adtam idő-érzékem teljes hiányának. Az alkalmi tárgyalóterem egy hullaházra emlékeztetett.

Gyorsan ellenőriztem társaim életjeleit, de csak Samuelnél, a hermetikusknál tapintottam ki egy gyenge pulzust. A támadók preparált lőszereket használhattak, az égett

foszfor szaga betöltötte a termet. Ösztönösen leszakítottam DocWagon karperecemet, trauma tapaszt nyomtam társaim szíve fölé. Csak reménykedtem, hogy időben jön a segítség, mivel a gyújtólószó okozta sérülések nem voltak túl biztatóak. És jött is.

Csak a DocWagon billenő szárnyú mentőrepülőjében kaptam észbe, de ekkor már elstartoltunk a talajtól, és a belvárosi klinika felé száguldottunk. A társaim körül ügyködő medikusokat félig eltakarva az egyik mentős üvöltött az arcomba, mire visszazökkenem a valóságba. A motorzajt túlülvöltve faggattott, miközben éppen Karomba és Chicagóba, két utcai számúrj társamba próbálták életet lehelni és tudni akarta, hogy milyen implantokra vagy véráramba került vegyszerekre kell számítaniuk. Gyorsan elhadartam, amit tudtam róluk, Wells – a rigónk – szervezete éppen ekkor adta fel. Mire leszálltunk, már Karmot is csak olyan maradó károsodások árán tudták visszahozni, ami mellett én már kétszer is megfontolnám, hogy akarok-e egyáltalán élni. Samuelt és Chicagót nagy nehezen stabilizálták, engem pedig elkezdett gyötörni a bűntudat, amiért nem voltam mellettük. Gyorsan műtőbe tolták őket, engem pedig leültettek egy tömött váróba, ahol az ügyeletes tiszt kezdett volna vialatni. Megint magukra hagytam őket, és megint a maguk terén szakértők vették körül őket.

Megtettem a megfelelő lépéseket, az adminisztrátorokat folyamatosan a „terhelje rá a számlámra” mondattal traktáltam, ami miatt azonnal készségekké váltak, és elvégeztek minden olyan beavatkozást, ami javíthatja társaim túlélési esélyeit, vagy ha azt nem is, legalább baromi drágák voltak. Unatkozva szemléltem a váróban kialakuló jelenetet – harcias ügyvédek, akik különböző paragrafusokkal dobálják a latin orvosi szakkifejezésekkel védekező orvosokat, bűnbánó tekintetű, ríktó fehér köpenyes nővérke, aki a rossz híreket közli, lihegő, véres köpenyes orvos, aki a kevésbé rosszakat. Könnyező családtagok és ismerősök, szar kávé okádó automata, izgó-mozgó takarítórobot, és a szervezetet istenítő propaganda képek, valamint árlista a falon. A szuperplatina kártya előnye közé tartozik az, hogy kinézik a pénzt az emberből, és így azonnal megtesznek bármit, csak drága legyen. A drága orvosi szolgáltatások pedig általában túlélési szempontból jó dolgok. Egy véres köpenyes orvos állt meg előttem, amit határozottan jó ómennek véltem.

– Ön Mr. Vaugh? – kérdezi, miközben a karjára erősített kijelzőn vizsgál valamit.

– Igen.

– Nagyon örülök. A nevem Ortemayer doktor. Én koordináltam a barátai életmentő műtőit.

– Örvendek. Kérem, mondja, hogy...

– Még mielőtt elárulnám az állapotukat, ismertetnem kell önnel a tényt, hogy társainak kezelése elsőbbséget élvezett minden más feladatnál, ahogy a szerződésben is lefektettük, és...

– Köszönöm, de mellőzzük a tiszteletköröket. Csak a tényeket, ha szabad kérnem.

– Nos, rendben – mondta és látszódtott az arcán a megkönnyebbülés, hogy nem kell a begyakorolt seggnyaló szöveget ismét elmondania. – Mr. Wells szállítás közben meghalt, mint azt már tudja. Mindent megtettünk újraélesztése érdekében, de túl sok ismeretlen eredetű vegyület volt a testében, és képtelenek voltuk neutralizálni ezeket. – Persze, mivel Wells keményen drogfüggő volt, azt sem tudtam, hogy mit szed. – A két RASZ-talan John Doe közül, akinek azonosításához számítunk a segítségére, az egyik újraélesztés közben halt meg, a másikat viszont sikeresen hoztuk vissza, de állapota válságos és jelenleg is kómában van. Folyamatos megfigyelés alatt tartjuk, túlélési esélye a jelenlegi körülmények mellett kielégítő. Mr. Davidson esetében azonban komplikációk merültek fel.

– Bővebben, az istenért!

– Nos, a mentőjárműben sikeresen stabilizáltuk, de a helyreállító műtét során a szervezete felmondta a szolgálatot, így meghalt. Mivel mágikusan aktív volt, ezért a megfelelő eljárásokat használtuk fel, de így sem voltunk képesek visszahozni őt. Ezzel szemben halála előtt magához tért, és mágikus gyógyítónk bevállása szerint félig öntudatlanul asztrális projekcióba kezdett. Miközben





megpróbáltuk újra beindítani a testét, mágikus gyógyítónk pedig lelkét nyugtatgatta, egy nagyerejű tüzelemmentől jelent meg, és támadta meg a testet, de szerencsére Felébredt biztonsági szolgálatunk elhárította a veszélyt. A többletköltséget persze...

- Kifizetem, ne aggódjon doki. Tehát Samuel még él?
- Ő, erre nem tudok pontos választ adni. Felállítottunk egy Felébredt medikusokból álló csapatot, akik egy kísérleti eljárással megpróbálják beköltöztetni a lelket az immár részlegesen helyreállított testbe. Ez persze hihetetlenül összetett és drága megoldás, így az engedélyét kell kérnünk előtte. – Az orvos arcán aggodalom és félelem játszadozott. Valószínűleg ez az eljárás nem tartozott a legkedvesebb feladatai közé.
- Azt mondja, hogy jelenleg is itt van asztrális síkon?
- Pontosabban a múltban. Egyik alkalmazottunk beszél vele jelenleg.
- Beszélhetek vele? Nagyon fontos lenne.
- Természetesen. Kérem, kövessen.

Agyam folyamatosan járt, miközben a steril fehér folyosókon haladtunk. Gyorsan megpróbáltam összegezni csekély tudásom a Felébredtekről, de fogalmam sem volt, hogy mit is jelent ez. Asztrális projekció a test halála után? Ez elméletileg azt jelentené, hogy vele együtt hal a lélek – azaz az asztrális forma is. Mégsem ez történt. Lassan beértünk a szuper-intenzívra, annak is egy elkülönített termébe, ahol több mázsányi orvosi berendezés mellett egy zord tekintetű, kopasz, fehér köpenyes alak társalgott valakivel, mialatt Samuel teste fölé nézett. Sam

holtteste olyan volt, mintha megjárt volna egy vágóhidat. A testből számtalan cső és vezeték lógott ki, megszámlálhatatlan biomonitor, szabályzó és keringtető készülék vette körül. A kopasz fickó megérkezünkre befejezte a beszédét.

- Jó napot. Maga minden bizonnyal Mr. Vaughn.
- Így van. Mi van Sammel? Beszélhetek vele?
- Ha ő is úgy gondolja... – majd ismét a holttest feletti térre tekintett, ahol lassan valami fényjáték kezdett kialakulni.

A jelenség egyre erősödött, míg végül egy elmosódott szellemalak öltött formát a helyén. Sam asztrális formája. Legalábbis ami maradt belőle. Az alak hasonlított Sam fizikai alakjára, de sokkal gyengébb, embertelenebb és szánalmasabb volt.

- Hello Allen. – A hangja olyan volt, mintha egy dobozból beszél volna.
- Sam?
- Olyan nehéz felismerni? Meghaltam öreg, ne várj mást. Már csak óráim vannak, de beszélni akarok veled. Megkérhetem az urakat, hogy hagyjanak magunkra?
- Természetesen Mr. Davidson – hadarta a főorvos és intett Felébredt munkatársának, hogy hagyják el a termet. A kopasz fickó még egy zord pillantást vetett felém, mielőtt elhagyta volna a szobát, de jelen pillanatban nem tudtam és nem is akartam értelmezni mondanivalóját.
- Tehát? – kezdtem bátortalanul.
- Tehát mi? Azt hiszem, inkább nekem lenne okom kérdezni!

– Oké. Tudod jól, hogy nincs időérzésem, és ütközőnm kellett pár emberrel, különben lehet, hogy legközelebb nem segítettek volna, ráadásul Malloryba is belefutottam, de amikor megláttam mi történt, azonnal segítséget hívtam.

– Aha. Akkor elmondom, hogy miről maradtál le. – A körvonalai ekkor kezdtek elfekedni. – Megérkezünk és vártuk a megbízót. Karom kint vár, mi meg bent próbáltunk felhívni, persze sikertelenül. Gyorsan megbeszéltük a stratégiát, Karom pedig bekísérte az öltönykét. Elkezdtünk magyarázkodni neki miattad, mire felajánlotta, hogy várhatunk rád öt percet. Vártunk. Pár perc múlva kopogtattak, Karom pedig ajtót nyitott. Mondani sem kell, hogy nem te voltál, hanem egy fegyveres humán, aki szó nélkül elkezdett ölmet szórni. Innentől filmszakadás.

- Basszus, nem tudom mit mondjak. Én... és mi van most veled?
- Velem? Semmi. Pár óra múlva meghalok, ha a nagyfejúek nem tudnak valamit kitalálni. Ja, szólj nekik, hogy nem kérem azt a személyes poklot, amit kitaláltak nekem. Ne próbáljanak meg visszapasztizrozni a testembe, oké? Szép dolog, hogy segíteni akarsz, de nem tudsz.

– Amikor megpróbálták visszahozni, akkor megtámasztott egy elementál. Gondolod, hogy idáig követtek volna?

– Ne parázz! A sajátom volt. Amikor meghaltam, meghülyültek. Szerencsére csak egy gondolta úgy, hogy letámad... a többiek inkább szép csendben elpályáztak.

– Értem. Tudok valamit tenni érted?

– Ja. Szólj a henteseknek, hogy mondjanak le rólam! Elnéztek még az egyik metasíkra. Szép hely lesz a halálohoz. – Hangja egyáltalán nem tükrözött szomorúságot vagy beletörődést, sokkal inkább reményt.

– Oké. Sajnálom.

– Lófasz! – Asztrális alakja azonnal elfeketedett, hangja pedig keményen csattant.

– Mi?

– Mi garantálja, hogy nem te bérelted fel a fegyverest?

– Mi van?

– A két számarúban igen sok fém van, ami használtan beszámítva is egy vagyon. Wells járművei és robotjai szintén egy kisebb hadsereg árát teszik ki. Én pedig... nos én nem vagyok pénzben mérhető, egyszerűen csak útban voltam. Te tudod ezeket a legjobban, hiszen arc vagy, összekötő. Tisztában vagy a dolgok értékével, és folyamatosan arról sipákolasz az utóbbi időkben, hogy ki akarsz szállni.

– Hát bazd meg! Mindig is rohadtul paranoiás voltál, de ez azért már sok.

– Válogasd meg a szavaid öreg, egy halotról beszélés! – és ezzel eltűnt a kép. A szobában csak a gépek működésének zaja maradt. Ideje volt távozni.

A főorvos és segédje kint vártak. Feltették a kérdéseket, mire elmondtam nekik, amit tudniuk kell, és lefűjtám az egyre üresedő egyenlegem elleni utolsó rohamot – az újabb eszelős újraélesztési kísérletet.

Lassan kísétáltam a létesítményből az éjszakai forgatagba. Egyre újabb és újabb mentőautók érkeztek az épület felé. Földön, levegőben szirénázó járművek haladtak, gumrukban haldoklókkal, sérültekkel. Az utcán medikusok nyüzsgöttek, útpadkán ülő pácienseket kezelve, vagy az éppen befutott mentőautókhoz rohanva. És mindenhol vér, orvosi kellékek, jajveszékélés és fájdalom.

Leintettem egy közeli taxit és hazavitettem magam. A taxis szerencsére nem sokat beszélt, így gondolkodhatam egy kicsit. Fel kell hívnom pár régi kapcsolatom, és biztos, hogy el kell tűnnöm egy időre. Akárki is bérelte fel azt az arcot a bárban, mostanra már tudnia kell, hogy nem végzett teljes munkát. Kezemben válogatva hamis RASZ-aim között egy hívásra figyeltem fel. A csuklótelefonon Mallory hívott. Gyorsan becsatlakoztam a telefonba, és fogadtam a hívást.

– Szia Mal!

– Na hello! Nagyon gyorsan eltűntél, pedig megígérted, hogy még beszélünk ma. – Hangja egyszerre volt lecsújtott és szemrehányó, és valamilyen oknál fogva, furdalt a lelkiismeret emiatt.

– Bocs, de egy kis komplikáció merült fel. Mindenképpen le kellett lépnem, de találkozhatunk. Tudod hova kell jönnöd.

– Rendben, fél óra múlva jó lesz?

– Akkor találkozunk.

Letettem a telefont és kicsatlakoztam. Találkoznom kellett Malloryval, ő mindig is nagy hatással volt rám, a kellemtelen helyzetekben igen nyugtató volt. Lehet, hogy az keltette ezt a nyugalmat, hogy éreztem, nálam is van lelkileg szánalmasabb a világon, de lehet, hogy valami más. Nem tudom, de kellett a társasága, hogy eldöntsem, mi legyen a következő lépés. A vérbosszú csak akkor jöhetne szóba, ha ismerném ki az ellenség. Jerről pedig jelen pillanatban fogalmam sincs. Csapatársaimra már nem számíthatok, Chicago válságos állapotban fekszik, Samuel, meg a franc tudja, hogy hol. Minden esetre Chicagót majd kihozatom, a többiek temetéséről pedig kezeskednem kell. Nemsokára hozzá kell nyúlnom az új-rakezdési alapomhoz, de talán itt az ideje, hogy abba hagyjam az egészet és lelépjek. Azt hiszem ez elég egyértelmű utalás volt...



Elvittem magam a Malloryval megbeszélte helyre, és kifizettem a taxist. Némán biccentett és már haladt is tovább. Lulu bárja már lassan a törzshelyünké vált. Napról igen kedvelt, és általában mindig teli van egész jó konyhája miatt, este azonban csak elvétve van benne forgalom, inkább csak kávézni járnak be az emberek. Lassan beszéltem és közben felmértem a terepet. Mallory még sehol. Két fickó volt a bárban, az egyik újságot olvasott az egyik sarokban, a másik pedig a pultnál kávézgatott. A nyomtatott papirokat olvasó fickó már alaptól gyanús volt, ránézésre is halálbüntetést kaphatna egy cégfüggetlen bíróságon, ha létezne még olyan. Egy nő vizsgálta az elérakott ételt szintén a bárpultnál üldögélve, a megszokott két pultos csaj pedig unottan végezte dolgát. Valahogy az egész nem tetszett. Úgy döntöttem inkább lelépek, és majd kimagyarázom magam, de ahogy kifordultam volna, egy páncéldzsekis, drabálishan nagy ork állta el az utamat.

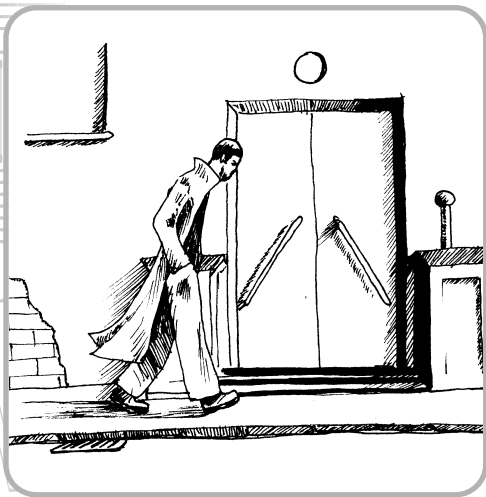
– Bocs! – mondtam és már haladtam is volna el mellette, de kitéte az egyik kezét elé.

– Bocs, de nem – mondta reszelős hangján, és nyhén elkezdett befelé nyomni.

Gyorsan felmértem a helyzetet, de amikor megláttam az ork ujjai közt elhelyezkedő három kis nyílást meggon-doltam magam. Mindig is utáltam az alkarpengéket, nem ok nélkül. Kifelé nem mehetek, sloziig pedig nem jutnék el.

– Oké hombre – válaszoltam, és visszahököltem.

Beléptem, mire a pultnál ülő csaj félretolta az életét tányért és intett a pultosoknak, akik villámgyorsan eltűntek a személyzeti helyiségben. Egyedül maradtam, az ork pedig bezárta maga mögött az ajtót.



– Üljön le Mr. Vaughn – mondta az egyik fickó. – A meg-bizónk nemsokára itt lesz. Beszélni szeretne magával.

– Ti tettétek jégre a társaim?

Az újságot olvasó fickó elmosolyodott. Lassan letette az újságot, és vadállati mosolya alatt mintha mormolt volna valamit. Lassan odalépdelt mellé. Az ork az ajtóban maradt, és figyelt, a csaj pedig mintha keresztül nézett volna rajtam.

– Szóval te voltál?

– És ha igen, akkor mit teszel? Csúnyán nézel?

– Nem. Egy mosolyt kérek a családi albumba!

Egy gyors kibernetikus paranccsal utasítottam a szemembe épített kamerát és beépített rádiómon keresztül már repült is a kép a Mátrixon át. Még két gyors utasítás, és egyik vöröspólós kapcsolatom már meg is kapta a következő megbízását, számlám utolsó darabjával együtt.

– Holnaptól halott ember vagy. A kép jól fog mutatni a sírodon – közöltem mosolyogva, és csókot dobtam neki.

A fickó felpattant, és belső zsebe felé kapott, de hirtelen megtorpant, és visszaült. Arcáról semmit sem lehetett leolvasni, de a mozdulatai elárulták dühét. Hirtelen egy enyhe kis fodrozódás jelent meg látóperifériámon. Ezek szerint mostantól zavarják a rádióadásokat. Kicsit későn.

– Nem számít, mert te ma halsz meg – közölte a fickó, és visszavette kezébe újságját, bár keze továbbra is remegett az idegtől.

– Jobban tenné, ha leülne – közölte a nő.

– Na, ja.

Leültem, mert más választásom úgy sem volt. Körbenéztem, hátha átrendeződött a helyzet, de csak annyi történt, hogy a kávézó fickó előkapott egy kis tömör géppisztolyt, amit jelen pillanatban is felém tartott. Nem sok kiutat találtam, így ideje volt megpróbálni pár ócska trükköt.

– Adnátok valami piát? Megszomjaztam.

– Gyere és szolgálj ki magad – válaszolta a csaj.

Elindultam a pult felé, a géppisztoly irányzéka pedig végig követett. A pult sarkából kiemelttem egy üveg szintetikus whiskyt, és meghúztam. Gyorsan szemügyre vettem a csajt. Átlagos testalkat, semmi látható kiber vagy fegyver. Gyanúsan mágiahasználónak tűnik, esélyeim viszont javultak. Már nem vagyok messze a vizesblokktól, de a kapcsolt géppisztoly meg a csaj még megállíthatnak.

Épp nekifeszültem volna a vetődésnek, de az ork megmozdult, és erre megtorpantam. Két fickó lépett be a bárba, az egyik egy tipikus öltönye volt, a másik pedig egy humánnak álcázott hegyomlás.

Az öltöny nem sokat szarozott, meglátott, és már nyomult is felém. Leült az egyik asztalhoz és kicsapott maga elé egy zsebirodát. Felnézett rám, és a vele szemben levő székre mutatott. Csak, hogy egyértelmű legyen a helyzet az idáig kávézó fickó odatessékelt, és leengedett géppisztollyal leültetett.

– Mr. Vaugh. Örülök, hogy találkoztunk – mondta a céges, arcán és hangjában tökéletes semlegességgel.

– Jó magának. Mi a francot akar tőlem?

– Tárgyalni szeretnék önnel, Mr. Vaugh.

– És ezért kellett meghalnia a társaimnak?

– Nem, ez teljesen más ügy. Munkaadóm valójában mindannyijukat holtan szeretné látni, de én figyelem a munkásságát kedves Mr. Vaugh. Van egy ajánlatom az ön számára, persze csak, ha érdekli.

– Ha nemet mondok, akkor gondolom engem is jégre tesz.

– Jól gondolja.

– Akkor mondja!

– Nos, ön igen nagy figyelmet szentel kapcsolatainak Mr. Vaugh, és sok emberrel van jó viszonyban, valamint sok belső titkot ismer. Ez tény. Azt szeretnék, ha ezt a felhalmozott tudást a mi szolgálatunkba állítaná, cserébe pedig elsiklana tekintetünk az ön hollétéről, illetve helyzetéről.

– Áruljak el pár embert, cserébe pedig adnak öt perc előnyt? Nem tűnik fair üzletnek.

– Ugyan már! Mi fair ebben a mocskos világban? – kérdezte az öltönyke egy széles mosoly keretében. – Az ön által annyira patronált örömlány, mi is a neve? Mallory? Nos, nem kellett sokat győzködni, hogy kémkedjen egy picit maga után, sőt még fel is tartotta, míg társait félreállítottuk.

– Szép próbálkozás, de legközelebb ügyesebben, oké? Mallorynak nincs belátása a dolgaimba.

– Valóban így lenne? Adattárunk szerint nem. – Leültött pár billentyűt a zsebirodáján, és felém fordította. Egy pár másodperces műérzet felvétel volt rajta Mallory szemzőgéből, ahol épp viselt dolgaimba avattam be.

– Nos Mr. Vaugh? Mit szól ehhez?

– Csak annyit szeretnék hozzátenni, hogy megtehet értem valamit... és ha lehet, akkor bő nyállal.

– Ez nem tűnik jó választásnak Allen. Gondolja át még egyszer. A pszichológiai profilja egy kicsit mászt mond, és egy szót sem szól öngyilkos hajlamokról. – A céges kicsit kifakadt magából, és ennyi is elég volt ahhoz, hogy felkészültsége látszatát a kukába dobja.

– És a pszichológiai profilomban le van modellezve beteges vonzódásom a szabadsághoz? – röhögve, szintén köptem az arcába a szavakat. Eltöltött a bizsergető érzés, hogy már bármit megtehetek. Már annyira mindegy



minden. – Nem fogok egy rohadt multi bérrabszolgája vagy besúgója lenni. Nem fogok feldobni arcokat, és nem fogok könyörögni az életemért. Rohadjatok meg mindannyian, rendben? – ordítottam, majd egy kibernetikus utasítással gyorsan ürítettem feji memóriám. Kapcsolataim elérhetőségei, titkos belépési kódok és minden más amit ott tároltam – több száz megapetnyi információ – egy pillanat alatt elveszett. Mindketlen tudjuk, hogy mindennek ára van, nemde? Ha ez a szabadságom ára, akkor ez túl nagy ár. Viszlát.

Felálltam, és széttártam karjaim.

A következő pillanatban nem az történt, amire számítottam. Vártam a becsapódó, talán gyújtó, lőszereket, de a tűz helyett víz vett körül. Egy hatalmas vízoszlop kellős közepében álltam, és az ijedségtől azonnal levegő után kapkodtam. Hatalmas kortyokban lélegeztem be a vizet, és azonnal fulladozni kezdtem.

Egyből eszembe ötlött, hogy ez valószínűleg kinzásom kezdete. Egy vízelementállal próbálnak meg vallyatni, de nem fog nekik sikerülni. Valami viszont nem stimmelt. A vízelementál belsejéből kitekintve azt láttam, hogy a fickók mozgásba lendültek, és felém tartanak, a pultnál ülő csaj körül pedig egy szikrázó aura jelent meg. Figyeltem volna még a jelenetet, de az elementál, velem együtt kirepült az ablakon és szűk sikátorokon keresztül elhagyta a terepet. Nem tudom mennyit haladtunk, de közben folyamatosan fuldokoltam, lassan kezdett elsötétülni a világ, a kitöréshez pedig nem maradt elegendő energiám. Aztán megálltunk valahol, és eltűnt a víz. Elkezdtem felköhögni a tudómban rekedt folyadékot, látóterem szélén pedig kissé alábbhagytak a táncoló vörös és sötét fények.

folyt. köv.

Kalandok Földje

MAGASFÖLD ISMERTETÉSE
4. ZÓNA, III. RÉSZ

Aloha kedves kollégák és kolleginák! Beköszöntött a tél, eltelt az első kalandos évünk és túl vagyunk a 3. össznépi találkozon [ami a TF és ÖV találkozó keretein belül lett megrendezve]. Otthon, a kandalló barátságos fénye mellett, a kényelmes raptorbőr fotelomból visszatekintve, azt hiszem joggal mondhatom hogy mozgalmal évünk volt! Akikkel rendszeresen együtt kalandozom, azokkal végigdaráltunk négy kontinenst és a szigetcsoportjait, visszavertünk két démoninváziót, végigszenvedtünk vagy kétszáz küldetést, kipucoltunk megannyi labirintust, miközben sárkányokat meghazudtoló vagyronra, és mágikus kincshalokra tettünk szert. A később ébredőkre persze még sok teendő vár, de biztos vagyok benne hogy Ők is megérdemlik a dicséretet, sok jót tettek a biztonságosabb életért a Kalandok Földjen. Bocsássátok meg szentimentális merengésemet, de néha jó érzés visszagondolni arra, mi minden jót, vagy hasznosat cselekedtünk mások, vagy épp a magunk javára. (A medve ősiszten koporsóját sem őrizték ingyen!)

Najó, elég a henyelésből, lássuk miből élünk! Magasföldön van pár új szörny-barlang, ezekről fogok most a lehetőségeimhez képest mindent elmondani.

A DRAKÓN FÉSZKEK

A Magasföld talán legkönnyebb kihívása a **drakón fészkek** kipucolása. Nagy hátránya hogy sok energiánkba kerül felmászni, és ezt elég ritkán tehetjük meg, hisz még a drakónok sem túl szapora népség [120 percenként frissül, 25 energia a belépés]. A drakónokról előljáróban annyit, hogy általában van valamilyen lehetőség (jég, sav, tűz vagy elektromos), és ugyanilyen immunitásuk.

Ezen felül néha varázsolnak, kőbőrrel védik magukat, haragnak és karmolnak, de összességében nézve nem annyira veszélyesek mint mondjuk az óriások. Bent a leggyengébb a síheder drakón, nála csak a mágusok aggódhatnak a csendvárászlata miatt, míg fiatal drakón a kő- és tuskés bőrével, valamint savlehetétől a harcosoknak gyűlik meg a bajuk. Náluk már erősebb: a szikla drakón keményebb kőbőrrel és jéglehetettel, a vörös drakón tüzes leheletével és hevítésével, a mohó drakón pedig iszonyatos mágiaimmunitással, kőbőrrel és kőbőr robbantással kedveskedik.

A helyi főszörny az elit drakón (karmolása roncsolja tárgyainkat), míg neves változata **Ddrraak**, aki már komoly ellenfél. Erős tűzlehelete, mérgező harapása, veszélyes karmai [a 4-ből az egyik tárgyat roncsol], valamint komoly tűzaurája [40-es tűzsebzés, ha fegyverrel támadjuk, melyből a tűzimmunitásunk levonódik] brutális sebeket képes ejteni (bár legalább a mély karmolásokat fertsőtleníti egy kis tisztítótűz).

Név	Ép	Immunitás	Fegyver	Varázslat, ütés	Egyéb speckók
síheder	214	tűz	Ü-V	csend	
fiatal	248-264	sav	SZ-V	savlehelet, harap, 25-ös túske	3 kőbőr
vörös	298-350	tűz, 5 aura	Ü-V	tűzlehelet, hevítés, harap	
szikla	297-336	jég, 15 aura	mind	jéglehelet, harap, eltorlás	5 kőbőr
mohó	288-319	tűz, mágia, 5 aura	SZ-V	átüt a kőbőrön	kőbőrt robbant
elit	367-434	tűz, 15 aura	mind	harap, 3 karom (-1 IQ, ügy, tárgyrombolás)	
Ddraak	480	tűz, túske		tűzleh., harap (5 méreg), 4 karom, tárgyroncsolás	40-es tűzaura

Figyelem!

Minden táblázatomból tájékoztató jellegű, nem a JV hivatalos adatbázisából származik, tehát a tévedés vagy a későbbi módosítás nem kizárt!

Kalandok Földje

A **kincseket** tekintve a fészekben található zöld nyakláncot, kisebb csodaládkát [*aranyá transzformálja bármilyen mágikus random cuccunkat (állítólag jobb mint a bolti ár, csak sajna egy kicsit bonyolult a használata), valamint ha eladjuk, jó pénzt kapunk érte*], Zohara szelencéjét [*Unod már hogy mágusként mindenki átüt a kőbőrön?! Itt a megoldás! 2500 energián át bizonyos fokú védettséget nyújt az átütés ellen (tehát a támadás rendszeren megakad a kőbőrön, így az kopni is fog!)*], fenékövet, Drakar botját [*15 töltetes gömbvillám pálca, ugyanaz mint a villámpálca, csak jóval kevesebb töltettel*] és aranyozott mágikus kockát [*amíg ez nálad van (2500 energia lelépéséig) addig nem érhet egyszerre tudatzavarás és antimágikus hatás!*].

Drraaknak többféle kincse is van, ebből a gyakori a szikrázó aranyfülbevaló [*kisebb eséllyel működik ellened az eltörlés varázslat, max. egyet hordhatsz*], kicsi sárkánygyűrű [*3 védekezés, +2 mérégimmunitás-bányászat-vastagbőr-koncentráció*], nagyobb sárkánygyűrű [*10 védekezés, +6 mérégimmunitás-bányászat-vastagbőr-koncentráció, max. egyet hordhatsz*]. Nem akarom elkiabálni a dolgot, de van egy olyan sejtésem hogy ennek a nagyobb gyűrűnek létezik egy neves változata is, talán épp Drraak gyűrűje néven [*ez csak találgatás, még nem bizonyított!*].

A ROMOS TÖRPEBÁNYÁK

A következő könnyedebb hely a **romos törpebányák** hivatógó mélysége [*20 energia, 100 percenként frissül*]. Az itteni szörnyfauna szintén egyszerűbb egyedekből áll, ilyen például a törpe vājár, aki csak jó bányászhoz méltóan csakánnyal a kézben mindennek nekiesik, hátha csak egy mozgó ércelementált talált. Az óriás zombi igazából kakuktojás a törpék között, de hát ezek a tunya teremtmények elkódorognak bármerre, még jó hogy csak a szívós testüket kell szétverni bármiféle komoly kihívás híján. A tör-

pe csillés már okozhat hosszabb csatákat a tükörképmásával, míg a törpevadász ork tuskés bőre és bénító ütése tud irritáló lenni. Az ork fejdavással szőrmentén bánjunk, mert tuskés bőre, mérgező ütései, sebző aurája és mágiasemlegesítő varázslata okozhat meglepetéseket, főleg ha társul vele egy elit törpegyilkos a veszélyes sebző aurájával, mérgező ütésével és regenerációjával.

Az itteni „főhé”, a törpe bányászmaster szintén öngyógyuló, erősen sündiszno jellegű és ütése rövid időre gyönyörű csillagokat teremt a látómezőnkbe [*1 körig bénán állsz, ha köv. körben lekezdeményez, és megint lebénít akkor ezt folytatva eléggé egyoldalú csatát is vivhat velünk*]. A bányák réme, „**Dron, a mester**” rendelkezik beosztottja minden „jó” tulajdonságával, csak ezt ráadásként megspékeli egy iszonyatos sikitással, és bárhogy keressük is, neki bizony nincs gyenge pontja [*kritikus ütésre és csapásra immúnis*].

Mindezt számszerűsítve:

Név	Ép	Immunitás	Fegyver	Varázslat, ütés	Egyéb spekkók
törpe vājár	299-347	áram		2 ütés	
törpevadász ork	254-298	tűz, 10 aura	minden	üt (1 kör K.O.), 10 túske	3 tükörkép
törpe csillés	267-291	tűz	minden	üt	
óriás zombi	429-476	jég	minden	üt	
ork fejdavász	346-408	tűz, 5 aura	minden	eltörlés, 2 ütés (2 mérég), 20 sebző aura, 25 túske 2 rúgás	
elit törpegyilkos	333-347	tűz	minden	üt (3 mérég), 35 sebző aura	10 Ép regen
bányászmaster	406-492	tűz	minden	2 ütés (1 kör KO), 25 túske	15 Ép regen
Dron	450	kritikus, 15 aura	minden	2 ütés (kritikus, KO), 25 túske, sikit	20 Ép regen

A **kincsek** közül mindenképpen említést érdemel a törpe bányászcsakány [*nem átható!*], melyből amint szerzünk egyet, lehetőségünk nyílik bányászkodni. Ezt igazából jelenleg csak Ellis vagy Magasföld dombjain, hegyein és hegycsúcsain érdemes próbálgatni [*máshol nem fogsz találni semmit, pl. se erdőben, de még Katayonus hegyein sem*],

Kalandok Földje

de előtte alaposan tanuljuk ki a helyi akadémián [csak a magasföldi akadémián lehet tanulni egyelőre] minél magasabb szinten. Hogy mit is lehet kitűrni a földből? Nos a legkülönbébb ásványoktól kezdve a fél- és drágaköveken át egészen az értékes mithrillig bármit! Igazából a gyémánt és a mithrill a lényeg [előbbi a fogadósoknak kell leginkább, utóbbiból meg állítólag jó kis cuccokat lehet majd gyártani, a többit egyelőre csak a városházán tudjuk leadni], de mondanom sem kell, hogy ezeket a legnehezebb találni. Sétálás közben a nagytudású bányászok megérezhetik, hogy mit rejt a föld mélye, de ez azért nem mindig sikerül, szóval néha érdemes csak úgy vaktában is áskálódni (nemcsak a szomszéd ellen). Azt viszont senkinek sem ajánlom, hogy két mezőn ide-oda lépkedjen és megállás nélkül túrja a földet, mivel egyhamar úgyse fog találni [el kell tennie némi időnek és/vagy arra járó kalandozóknak, hogy újra találhassunk valamit]. Természetesen minél magasabb helyen próbálkozunk, annál nehezebb az ásás, de annál könnyebb jó drágakövet vagy ércet találni [tehát hegycsúcs az ideális, de elég költséges multság!].

Dronnál pár bányászfelszerelést találhatunk, nevezetesen a bányász kesztyűt [4 védekezés, 3 bányászat] és a bányász sisakot [8 védelem, 5 bányászat], persze az is lehet, hogy neki is van spéci cucca.

AZ ÓRIÁSKASTÉLYOK

Az **óriáskastélyok** már komoly kihívást jelenthetnek, főleg a homoki góliát antimágikus aurája miatt, így ha idejöttök mindig viseljétek pusztulás gyűrűjét [persze 3 góliát ellen nem sokat ér, de azért ez meglehetősen ritka dolog]. A kéreg óriás kőbőrrel védekezik, a sziklaóriás egy hatalmas sziklával kedveskedik, míg a kőhajító már nem is egyet vág hozzánk (ha megdobnak kővel, dob vissza mennykővel!)

és még a kőbőrünket is lerobbantja [mágusoknak célszerű a pusztulás fülbevalóját is feltenni, bár nem szedi le egyben az egészet]. Itt is láthatunk óriás zombit és dombi őriást (ütése tárgyainkat roncsolja!), de az igazi ellenfél az ongóliant, melynek ütése roncsoló hatású, lehelete meglehetősen forró (nameg bűdös), kőbőre pedig a hosszas közelharcról gondoskodik.

Vezérük, az óriáskirály tükörképpel rendelkezik és mágikusan lassítja a harcosokat. Ütése különösen veszélyes, képes elszívni tárgyaink mágikus tulajdonságait! Neves változata **Hegyrengető**, a nagyobbik testvért félelem aurával és sikitással megspékelte a „sors” szélszélyes keze.

Mindezt egy táblázatban összefoglalva:

Név	Ép	Immunitás	Fegyver	Varázslat, ütés	Egyéb speccok
homoki góliát	338-346			2 ütés	antimágikus aura
kéreg	293-353	jég	SZ-V		4 kőbőr
kőhajító	297-365		Ü-V	szikladobás, ütés	kőbőrt robbant
dombi	277-280	jég	minden	ütése tárgyat roncsol	
szikla	348-362		Ü-V	szikladobás, ütés	
ongóliant	357-423	tűz, 10 aura		tűzet lehel, üt (tárgyroncsolás)	4 kőbőr
óriáskirály	300-356	tűz, mágia, 15 aura	minden	2 ütés (tárgybónusz szívás)	mágikus lassulás, tükörkép
Hegyrengető	550	mágia, 20 aura	minden	2 ütés (tárgybónusz szívás), siktítás (kb. 25 ép), félelem aura	mágikus lassulás

A kastély **kincsei** közt találhatunk gyorsaság-, és fejlődés italát, óriásfrissítőt és óriás doppingot, zöld nyakláncot és fenőkövet, de ami a helyi specialitást illeti, az az Andúriai gyémánt, mely míg nálunk van [2500 energia], addig védetté tesz bennünket az ellenség tüskés bőrére [mágusoknak ugye semmit sem ér, célszerű hamar eladni, hogy ne kopjon hiába].

Találhatunk itt óriáskirály koronát (természetesen a viselőjéről lehúzva) [6 védekezés, +20 max. ép, +20 erő] és Hegyrengető saját koronáját [8 védelem, +40 max. Ép, +40 erő, átadhatatlan].

Kalandok Földje

A TENGERI BARLANGOK

Talán az egyik legkomolyabb kihívást a kisebb tengeri barlangok nagyobbik változata, a **tengeri barlangok** jelentik. Ide csak akkor gyertek, ha feltétlen muszáj (pl. palota küldetés, vagy Octopussy vadászat). A helyi fauna nagyon veszélyes egyedekből áll, melyek rengeteg csáppal próbálnak minket széttépni [ha bírod kőbőrrel akkor nem gond, de gyakorlatilag lehetetlen]. A brutális polip mindjárt hárommal is nekünk esik, míg az ifjú elektromos medúzának még a lehelete is „felvillanyoz”. A vérmes polip mágikus lassulással kedveskedik, az elektromos medúza pedig egy felnőtte cseperedett ifjú medúza (természetesen erősebb kiadásban). Nade ezek voltak még a pitiáner egyedek, hiszen az ihar rája farka mérget rejt, míg a tüksés tesóját egy sündisznóval keresztezthették perverz isteneik. Amitől óvakodjatok, az a sugárzó rája nagyon erős mérgű farka és vibrálása!

A főszőrnő egy elfajzott tintahal, mindjárt négy csáppal, de talán az egész zóna legnagyobb kihívása, ennek neves változata: **Octopussy**. Alapvetően nem lenne nagy gond (bár 4 ütése komoly veszélyeket rejt: mérgezés, tárgyroncsolás, tárgyenergia szívás!), de ha bejön (márpedig nagyon gyakran bejön) a tudatzavarása, akkor aztán vége a dalnak! [Célszerű mindenféle itallal felvértezni magadat, de ne tüksés bőrrel, mert arra immúnis!]

Most nézzük mindezt számszerűsítve:

Név	Ép	Immunitás	Fegyver	Várászat, ütés	Egyéb speckók
brutális polip		25 aura	minden	3 csáp	
ifjú elektromos medúza	224	áram	minden	elektromos lehelet, 3 csáp	
elektromos medúza		áram	minden	elektromos lehelet, 3 csáp	
vérmes polip	224-239	25 aura	minden	3 csáp	mágikus lassulás
ihar rája	272	minden	minden	harap, farok (10 mérég)	
ihar tüksés rája	315-359	tüske, 25 aura	minden	harap, farok (10 mérég), 25 tüske	
sugárzó rája	368	25 aura	minden	farok (12 mérég), vibrál	
elfajzott tintahal	476	25 aura	minden	4 csáp	
Octopussy		tüske		4 csáp (12 mérég, tárgyroncsolás, -5 IQ, tárgyenergia szívás)	tudatzavarás, 2 tükkörkép

A barlangokban fellelhető **kincsek** jórészt ismertek, ilyen a zöld nyaklánc, az armingtoni kristály, a krokaun hús, de van egy egészen új dolog is, ez pedig a sellő szelencéje ami hatékony védelmet nyújt a sokkhatások ellen [25 töltetes, automatikusan felfogja a sokkhatásokat 1 töltet árán, nem átadható].

Octopussy kincsesládát még nem igazán tudtuk felfedezni, legalábbis erősen reméljük hogy az eddigi rája karkötők [1 védelem, +1 koncentráció, +3 úszás] csak a jéghegy csúcsát jelentik (bár akkor ez a jéghegy fordítva működik)!

Végül egy kis helyreigazítást eszközölnék. A magasföldi kilátóról [(49,42)-es koordinátán] szőlő pletykák tényleg csak azok maradtak, ellenben található ott egy drakón börtönlabirintus, amit majd a fogadósnak kell egyszer kipucolni. Szóval nem ússzuk meg az erőteljes mászástanulást [26-os alap mászás és +12 kell tárgykból]. Viszont a táj gyönyörű és legalább a környező hegyekre csodálatos a rálátásunk, legalábbis Ariel szerint (ő volt az első hegymászó, aki beszámolt minderről).

Mára ennyit, találkozunk legközelebb 1 hónap múlva! Mindenkinek kellemes téli sportokat és/vagy pihenést kívánok!

Áldás-békesség!
Cyron Achenar
[Tihanyi Zoltán]

A Teremtés 1238. esztendejének 350. napja... a zsidóság órájának kezdete.

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2004. FEBRUÁR 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA NÉGYFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.
Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, fi-

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

3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.
E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **550 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

4 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.
E-mailben vagy telefonon leadhatod a rendelést. A fizetendő összeget előre (postaköltség nélkül) a következő számlaszámra fizetheted: 11707024-20397441.
Fontos a neved és címed megadását!

Ha a könyveket nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj. Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon. E-mailben és telefonon is érdeklődhetsz a könyvekről.

J. Goldenlane: Csillagfény című exkluzív novelláskötete csak pontokból vásárolható meg. A kötet könyvárusoknál nem kapható, csak korlátozott példányszámban lett kinyomtatva, és az első 99 könyv sorszámot is kapott. A sorszámos példányok ára 250 pont, másiké 120 pont. Ha egyszerre 3 Goldenlane könyvet vásárolsz, akkor az értük járó jutalompontok helyett kérhetsz egy Csillagfényt is. Ilyenkor tehát nem kerül 120 pontba a könyv.

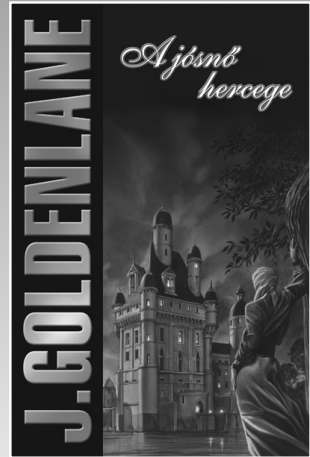


Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelyek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.
- ❖ A pontokért vásárolt könyvek nem számítanak bele a 3 könyves árba! (Tehát ha három könyvet veszel, de az egyikért nem fizetsz, hanem pontért váltod be, akkor a másik két könyv árát az 1-2 könyves ár alapján kell kiszámolni!)
- ❖ A pontokat nem kell egyszerre levásárolni!
- ❖ Több vevő pontjai nem vonhatók össze. Ha két vásárlás között megváltozik a címed, akkor feltétlenül jelezd, nehogy új vásárlóként regisztráljunk.
- ❖ Amennyiben legalább 8 könyvet vásárolsz egyszerre (pénzért), akkor a rendelés minden tételéért DUPLA pontot kapsz!



Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár	Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
HATALOM KÁRTYÁI				KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK			
Ősök Városa VI.	15	135	1350	Alappakli	10	60	600
Vízíók	10	85	850	<i>A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:</i>			
Sötét Kor	10	85	850	<ul style="list-style-type: none"> Legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni. Ha olyan Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette. 			
Esthar császárság	10	85	850	ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJIA			
Ősi legendák	10	85	850	Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	25	250
Ebredés	9	90	900	Zén 2. expedíciója: Tükörvilág	3	25	250
Kezdőcsomag	6	60	600	Zén 2. expedíciója: Időutazás	3	25	250
				Zén 2. expedíciója: Arnyékvilág	3	25	250

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	750	640
A világ szeme II.	10	100	950	850
A nagy hajtvadászat I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Hódít az Arnyék I.	15	150	1400	1250
Hódít az Arnyék II.	15	170	1590	1390
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1800
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Vérnév	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	20	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét árnyak	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1230	1100
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	25	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüstövös (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
Vérbeli herceg	10	80	850	760
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1300
Krondor: Árulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könnye	20	160	1520	1360
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom őrnöje I.	25	120	1140	1020
A birodalom őrnöje II.	25	120	1400	1250
A Résháború legendája				
Nagyrabcsújt ellenségem	20	160	1520	1360
TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	15	80	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	15	80	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	15	80	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020
DAVID EDDINGS				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdjában	15	120	1140	1010
Mel Odum: Hajtóvadászat	20	160	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsőtétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190
Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4100	3700
Fegyverek kézikönyve	25	250	2370	2120
EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	20	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	15	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	20	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	20	100	900	800
Greg Gorden: Jóslat	20	100	950	800
JANET EVANOVICH				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	100	950	850
Papirtigris	20	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
A herceg jónője	15	150	1430	1280
A jónő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
BEHOLDER AKCIÓ				
Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Réalmok városa	25	100	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	25	100	1400	1250
JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	25	230	2190	1950
JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	20	170	1610	1440
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Ájtárj 1-11. szám darabonként	2		650	580
DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		850	800
CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010
A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostora	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művésze	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
RPG. HU KIADÓ				
Álmodók	4		1400	1300

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4	940	840	
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4	940	840	
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4	1040	930	
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4	1040	930	
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4	1230	1100	
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4	940	840	
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4	1130	1010	
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4	940	840	
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4	940	840	
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4	940	840	
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4	1040	930	
Gherbod Fleming: Ventrué (Vampire)	4	1040	930	
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4	1040	930	
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4	1040	930	
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4	1040	930	
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4	1230	1100	
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4	1130	1010	
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4	1230	1100	
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4	1320	1180	
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4	1320	1180	
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4	1420	1270	
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4	1420	1270	
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4	1420	1270	
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4	1040	930	
A harmónia mestere (Mage 2.)	4	1040	930	
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4	1040	930	
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6	1800	1600	
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4	1130	1000	
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4	1320	1180	
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4	1130	1010	
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4	1040	930	
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4	1040	930	
Linda P. Baker: Az égi éj könyve (Dragonlance)	4	1040	930	
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4	1230	1100	
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4	1230	1100	
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4	1230	1100	
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4	1420	1270	
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4	1420	1270	
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6	1510	1350	
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6	1510	1350	
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4	1230	1100	
Elanie Cunningham: Kusza háló	4	1320	1180	
Elanie Cunningham: Árnyelf	4	1320	1180	
Elanie Cunningham: Elföld	4	1420	1270	
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6	1600	1440	
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6	1700	1520	
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4	1230	1100	
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4	1230	1100	
R. A. Salvatore: Ezer ork	6	1800	1620	
R. A. Salvatore: A magányos drow	8	1890	1690	
Ed Greenwood:				
Elminster – Egy mágus születése Ed Greenwood:	4	1230	1100	
Elminster – Myth Drannorban	4	1230	1100	
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4	1320	1180	
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4	1320	1180	
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6	1700	1520	
Troy Denning: Túl a magas úton	6	1600	1440	
Ed Greenwood: A sárkány halála	6	1700	1520	
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4	1320	1180	
David Gemmel: Árnyjáró	4	1420	1270	
David Gemmel: A farkas birodalma	6	1510	1350	

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
David Gemmel: Árnyak hőse	6	1600	1440	
Andrew Bates: A vihar hírnökei (1. könyv)	4	1420	1270	
Andrew Bates: Oroszlánokkal háló (2. könyv)	6	1510	1350	
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4	1420	1270	
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4	1420	1270	
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4	1420	1270	
Richard Lee Byers: Hanyattlás	6	1800	1600	
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4	1040	930	
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az itélelhető	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4	1230	1100	
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4	1320	1180	
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Kantáta	4	1040	930	
Shilmista árnyai	4	1040	930	
Ejmaszkok	4	1040	930	
Az elesett erőd	4	1130	1010	
A káosz átka	4	1130	1010	
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4	1040	930	
A. L. Lassieur: Unikornis	4	1040	930	
Ree Soesbee: Daru	4	1040	930	
Stephen D. Sullivan: Főnix	4	1040	930	
Stun Brown: Rák	4	1130	1010	
Ree Soesbee: Sárkány	4	1130	1010	
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4	1230	1100	
Szerepjáték szabálykönyvek				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Dal és Csend	8	2370	2120	
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
A hit védelmezői	8	2370	2120	
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Álmokban szóló	4	1420	1270	
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8	2370	2120	
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8	2370	2120	
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8	2370	2120	
Klánkönyvek: Szel követői (Vampire)	8	2370	2120	
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
Gyűrűk Ura Narrátorparaván kalandmodul	4	1420	1270	
Középföldre térképei	6	1890	1690	
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4	1420	1270	
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4	1420	1270	
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8	2370	2120	
7 tenger szerepjáték	20	5600	5000	



Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Mi történik akkor, ha a Goldugarom kijátszására az ellenfelem Esszenciakapoccsal (reakcióként másolja a lényt) és Lélekcsapdával (ellenvarázsolja a lényt) reagál?

Mivel az Esszenciakapocs sikere nem függ az eredeti varázslat sikeres kijátszásától, ezért a kapocs és csapda sorrendjétől függetlenül mindkét lap sikeresen létrejön, míg az ellenfél Goldugarja nem jön létre. Mégpedig azért, mert A gyík lesújtással csak akkor húzok lapot, ha az ellenfél is húz, míg az Esszenciakapocs sikere, vagy pl. Manaégés független az eredeti lap sikerétől

Mi történik akkor, ha az ellenfelelemnek van játékban Mentátja, majd én is kijátszom egyet?

Nos, az ő léneyi mentális varázslatokra immúnisak, az enyémekek nem. Mikor én kijátszom, akkor az ő léneyi elvesztik az immunitásukat, az enyémekek pedig megkapják. Két egymás-

nak ellentmondó, asztalon levő lap közül mindig az utóljára kijátszott lap hatása érvényes.

Az asztalomon van egy Motyogó ösvégzet (kijátszásakor célpont játékos a paklija tetejéről annyi lapot dob a Semmibe, ahány lapja van a Semmiben), a gyűjtőmben pedig további kettő. Az ellenfelem Semmijében négy lap van. Kijátszok egy Kiegyenlítést, aminek hatására a gyűjtőből mindkét Motyogó ösvégzet játékosba kerül. Kell-e ekkor az ellenfélnek a paklija tetejéről lapokat dobnia a Semmibe, és ha igen, akkor mennyit?

Természetesen kell, hiszen bármilyen módon történő játékba hozatal kijátszásnak minősül, a Motyogó ösvégzet kijátszásakor pedig dobnia kell az ellenfélnek. A két ösvégzet egyszerre kerül a játékba, de az általuk kiváltott hatások, a két lény játékba kerülése után, az általam választott sorrendben jönnek létre. Vagyis először dob négyet, majd utána nyolcat, mivel ekkor már nyolc lapja van a Semmiben.

Játékban van az én oldalamon több lap mellett egy Éberség (minden lap, ami passzivizálódik, a gyűjtőbe kerül), az ellenfelemnek is vannak kijátszott lapjai. Mi történik akkor, ha kijátszok egy Teljes fordulatot?

Először a Teljes fordulat hatására minden aktív lap passzivizálódik, így az Éberség is. Ezután történéne a passzivizálás hatására bekövetkező dolgok, de mivel a Éberség passzív, így nem kerül lap a gyűjtőbe. Ha

azonban az Éberség passzív volt, akkor a fordulat hatására aktív lesz, és a fordulat miatt passzivizálódott lapok a gyűjtőbe kerülnek. A gyűjtőbe kerülő lapok egyszerre mennek a gyűjtőbe. Az esetleges, a gyűjtőbe kerülés miatt bekövetkező hatások (pl. büntetés, jutalom, kárpótlás stb.) az általam meghatározott sorrendben jönnek létre, mikor már az összes lap a gyűjtőben van.

Legbensőbb árulás segítségével kijátszom az ellenfél varázslatát. Mi történik a következő esetekben: Az ellenfelet sebzem a varázslattal, és van a játékban Első vér: Te sebződsz, mivel a Legbensőbb árulással úgy játszod ki a lapot, mintha a tied lenne.

Lelövöm a kárpótlásos, büntető, jutalmas lényemet: Én lövöm le a lényemet, ezért engem büntet, nem jutalmaz és kárpótol senkit, mert a jutalom és kárpótlás szabályai nem





vonatkoznak arra az esetre, ha magam lövöm le a saját lényemet. Lelövöm az ellenfél kárpótlásos, büntető, jutalmas lényét: Engem büntet, engem jutalmaz, az ellenfelet kárpótolja.

Működik-e a Moa lord képessége, ha Szokatlan ceremónia miatt, vagy Kísérteties bajnok miatt kerül a gyűjtőbe?

A Moa lord képessége csak akkor működik, ha forrás eredményeként kerül a gyűjtőbe. A Szokatlan ceremóniánál használati költségként áldozom. Ez ún. „nem kényszerített áldozás”, ami nem számít hatásnak, így nem is forrás. A Kísérteties bajnoknál a bajnok hátránya miatt kerül a gyűjtőbe. A hátrány szintén nem hatás, és nem is forrás. Vagyis egyik esetben sem működik.

Kell-e lapot dobnom akkor, ha egy lényemre izom jelzőt rakok az Edzőterem segítségével?

Nem. Ha az izom jelzőt nem a lény kijátszásakor, és a saját képessége miatt rakom a rá, akkor nem kell hozzá lapot dobni, kivéve az Izmos csapot, de azon ez külön fel van tüntetve.

Szkritter lap kijátszásának számít-e az, ha egy szkritter varázslatként játszok ki?

Igen. Ezért pl. olcsóbbítja őket a Kéleses ragálymester, és pl. a Blokkoló vyarg nem drágítja az ellenvarázslatként kijátszott Méonech ősmágust.

Mi történik Hullarablásnál (egy lényt tudok ellopni vele, ami éppen a gyűjtőbe kerülne) a lényen levő lapokkal és jelzőkkel? Lény kijátszásnak számít-e a Hullarablással elvett lény?

A Hullarablással elvett lény a gyűjtőbe kerülés helyett hozzám kerül, vagyis a rárakott lapok és jelzők sem esnek le róla. Ha pl. átveszek egy izom jelzős lényt, akkor az ellenfelem húz a jelzők miatt, hiszen a lény gazdát cserél, de hozzám a lény az izom jelzőkkel együtt érkezik. Ha később megölik a lényt, akkor én húzhatok az izom jelzők miatt. A Hullarablás egy lopó lap, a lény már játékban van, még nem került a gyűjtőbe, csak átkeül hozzám. Vagyis nem számít lény kijátszásnak, így nem érvényesülnek sem a lény kijátszásakor történő képességei, sem a gyűjtőbe kerüléskor történők.

Visszavehetem-e a szkritteremet, ha az ellenfél Kényszerképzetet (célpont lény elveszti az összes speciális képességét) játszott ki rá?

Igen, mivel a szkritterek egy varázspontért történő visszavétele nem a lény képessége, hanem egy szabály.

Mi történik az Animált kolossalal (tárgy, ami lényvé tud változni, és vissza tárggyá), ha lény formájában Kényszerképzetet kap?

Lényként elveszti minden képességét, így azt is, hogy vissza tud változni tárggyá. Emiatt örökre lény marad.

Hogyan működik a Kőd képessége az AK91-ben megjelent szabály alapján, miszerint azé a jelző, akinek a lényen van? Kijátszhatok-e

Gyors növekedést (egy vagy két önálló, vagy lapra rakott jelzőt kell áldozni a kijátszásához) a lényemen levő kődjelzőből?

Jó kérdés, mivel így ellentmondásba kerülünk a Kőd eddigi gyakorlatával, és egyben az eredeti céljával is. A Kőd tehát kivétel lesz e szabály alól, a Kőd jelzők továbbra is a Kőd kijátszójáé maradnak. Az AK91-ben megjelent szabály egyébként főleg azért lett bevezetve, mivel méreg, gyengülés meg hasonló jelzők esetén gyakran körülményes számon tartani, hogy melyik jelző milyen forrásból került a lapra. A Kődnél ez nem fog problémát jelenteni.

Hegymélyinek számítanak-e a szkritterek, ha varázslatként játszom ki őket?

Nem, ha varázslatként játszod ki őket, akkor nem hegymélyiek, így nem kell hegymélyi lény sem, a kijátszásukhoz, csak lényként számítanak hegymélyinek.

JAVÍTÁSOK:

Kincskereső madár: a képessége a kézben levő lapokra vonatkozik.

Edzőterem: Az utolsó mondata pontosan: „Ha a lénynek van izom képessége, akkor két jelzőt kap.” Frissen bontottnon egy izom jelzőt ad minden lénynek.



VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

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

DEBRECEN – Káoszlevegővár, Vár u.
10.

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

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi klub,
Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.

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

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

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

KAPOSVAR – Bajcsy-Zsilinszky
u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MENEDÉK KÁRTYA-
ÉS SZEREPJÁTÉK KLUB

– Budapest, Bathányi u. 67.
(Moszkva térnél a dombon,
a Várlok utcából)

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza,
Camelot, Szegefü u. 75.

PECS – Római udvar, Agyváhar
szerepjátékbolt

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

SZARVAS – Lengyel-palota. A
központi buszmegállótól 100
méterre a városközpont felé, a
lámpás kereszteződés sarkán
található a Turul mozi előtt.

SZEGED – Virtuárium Szerepjáték
és Kártyaklub, Kálmán Lajos ut-
ca 30.

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

SZENTES – a kenyérgyár
kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.

SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési
Központ, Táncsics M. u. 5-7.

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT
– Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.

☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerep-
játékbolt, Ady E. u. 3.

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

* * * * *

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

ÚJ VERSENYEK

JANUÁRBAN ÉS FEBRUÁRBAN

PÁROS VERSENY

Időpont: január 31. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka
lap.

Érdeklődni lehet: Horváth And-
rás 70-284-4024.

A pároknak egyszínű paklikkal kell
indulniuk, mindkettőjüknek ugyan-
azzal a színnel.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 31. 10 óra, neve-
zés 9-től.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka
lap.

Érdeklődni lehet: Telesi Zoltán
70-229-6672.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: február 1. 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: A sokszínűség jutal-
ma.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven
aluliaknak 200 Ft, hölgyeknek in-
gyenes.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka
lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 31. 10 óra.

Helyszín: Szolnok.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka
lap.

Érdeklődni lehet: Pogány Le-
vente 20-520-0518.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 7. 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka
lap.

Érdeklődni lehet: Dobó András,
20-360-9023.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 14., nevezés 9-
től, kezdés 10.

Helyszín: Szarvas

Szabályok: Hagyományos ver-
seny

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak
ingyenes.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka
lap.

Érdeklődni lehet: Hlobocsányi
János 30-403-6491.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 7., kezdés

10.30-tól, nevezés 10-től.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka
lap.

Érdeklődni lehet: 20-967-8936
Abbas Krisztián.

Ha a verseny hétvégéjén a
születésnapod vagy névnapod, ak-
kor ingyenes a részvétel. Tekintet-
tel az elkövetkező versenyek látogatott-
ságára, eljöttedre is lehet nevezni a
helyszínen. A versenyen csak
amatőrök indulhatnak.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 28. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka
lap.

Érdeklődni lehet: Horváth And-
rás 70-284-4024.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 29. 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven
aluliaknak 200 Ft, hölgyeknek in-
gyenes.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka
lap.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei 2004-ben új helyszínen kerülnek megrendezésre!

A helyszín: Wekerlei Boccia Klub (az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza)

1096 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45. (Térkép 30. o.)

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal.

A Kós Károly térnél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-
Kispesttől. Az Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térnél kell leszállni

HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2004-ben

- 2004. január 24. szombat: Hagyományos verseny
- 2004. február 21. szombat: Ósók városa
- 2004. március 20. szombat: Istenek háborúja
- 2004. április 17. szombat: Tiltott mágia
- 2004. május 29. szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye
- 2004. június 26. szombat: Türelők csatája
- 2004. július 24. szombat: Isteni szövetség
- 2004. augusztus 27-29. péntek-vasárnap: VIII. HKK Nemzeti Bajnokság
- 2004. szeptember 18. szombat: Hagyományos verseny
- 2004. október 16. szombat: Páros verseny
- 2004. november 27. szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye

A versenyek dátuma, formátuma nem végleges, csak előzetes terv. Az egyes versenyekről a pontos információkat mindig az előző havi számunkban találjátok meg.

ÓSÓK VÁROSA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: február 21., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Wekerlei Bocsa Klub.

Szabályok: Ósók Városa verseny a szokásos tiltott lapokkal.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ósi Legendák paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj. Ha 20-nál kevesebb profi indul, akkor az összdíjazás csak 20 000 Ft lesz.

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@beholder.hu

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat.

Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben négy, vagy az 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. helyéért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

- 33 000 Ft pénzdíj a profiknál
- 3 gyűjtődoboz Ébredés az amatőr kategóriában.

SZABÁLYOK

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

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.
Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, A sárkány kincse. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:
Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetnek meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ósók Városa

szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítéssel: Használjuk a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódió össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a bőséggel zavaróval, akkor a másiknak is azzal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-nergival 50 EP-ről indultok.

ÓSÓK VÁROSA: Csak az Ósók városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ósi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örgőngő szimlil. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ósók Városában is megjelentek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai és a TF-találkozó lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg. Tiltott lap még az Örgőngő szimlil is.

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

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

ÉBREDÉS

Lapelemzés 2. rész



A nemrég megjelent, új HKK kiegészítő, az Ébredés lapjainak elemzését olvashatjátok alább. Szokás szerint nem vagyunk könnyű helyzetben, mivel e sorok írásakor még a kiegészítő nyomdai munkálatai tartanak, így csak a tesztelés és a tesztverseny eredményei (no meg pár éves rutin) van segítségünkre. Sajnos, a tesztverseny megnyerése most fatális véletlenek sorozata miatt nem sikerült nekem. (Konkrétan csúfosan megbuktam egy *Gyógyító rakshallion-Bűvös erdő*-párba j paklival. Pedig olyan jónak tűnt!), Miklós diadalmaskodott egy alaposan kicsiszolt bűbájpaklival. A pontozás szokás szerint elvileg 1-től, valójában 3-tól 10-ig megy, figyelembe véve a lap érdekességét, adott esetben frissen bontott versenyen való használhatóságát is.

ELENIOS/PSZIONICISTA

A Szó hatalma (9): Szerintem nagyjából egyféle pakliba való: *Transzformációval* és *A sziürkeállomány aktivizálásával* operáló (ezek hiányában más varázspont termelésekkel is lehet próbálkozni, de gyengébb lesz), direkt sebző pakliba, ami a 2-4. körben tud ölni. Ebbe viszont alapvető: elég 10 ÉP-t sebezni, ez két lappal viszonylag könnyen megoldható (pl. az egyik lehet az *Ósvillám*), és egy *Szó hatalmával* mindössze 5 varázspontért beszebzünk még tízet, és vége is a játéknak. Természetesen a paklit ügyesen kell összerakni, counterekkel vagy *Fókuszált mágiával*, kikereséssel, húzásokkal (legjobb *A kockázat ára*), de én úgy látom, ez a pakli életképes, és *A Szó hatalma* mindenképpen kell bele, és sokat dob rajta.

Asztrális elmemarcangoló (5): Az *Átokosztóhoz* hasonló lap, annál eggyel drágább, és nem használható varázslatként, viszont varázspontot is vesz el (ez néha hasznos, bár ha lapdobatásra megy, a varázspont kicsit kevesebbet számít), véletlenszerűen dobát, és azonnalival célozhatatlan. Mindent összevéve az *Átokosztót* egy icipicit jobbnak érzem, de azért ezt a lapot is ki lehet próbálni *Zarknod börtöne* pakliban.

Blokkoló vyarg (5): Egy *Tisztítóútz*, amely lényként drágítja a reakciókat. Szkritter pakliba megfelel, persze őt magát simán lecounterelik. Frissen bontotton is hasznos, egyébként túl sok értelmét nem látom.

Fluxusfaló vyarg (6): Az *idő kereke* 2003. A két lap dobása helyett 4 ÉP-t kell aldozni, ez könnyítés, de a végteleltetés ezzel sem egyszerű, talán *Régészettel* oldható meg leginkább, de a varázspontot és az életpontot is pótolni kell. Lényként kombózható pl. *Fairlight sárkányával*, ami kellemesen leszedi. Azért összességében túl drágának látom ahhoz, hogy igazán brutális kombók szülessenek rá, de kíváncsian várjuk a ti ötleteiteket is.

Goslak (6): Ez a lap még kissé rejtélyes számomra. Mivel öt varázspontért 5/5-ös, és célozhatatlan, elvileg tökéletes kontroll-lény lehetne. Gondot jelenthet, hogy tudunk-e neki lapokat dobni, de ha nem a játék elején akarjuk kijátszani, ez is megoldható. A tesztelés egyáltalán nem bizonyította az elméletet, de nem lennék meglepve, ha ezt a lényt még viszontlátnánk versenyen, természetesen, ha Elenios használt szín lesz a kontrollban.

Idégösszeomlás (7): Bűbájpakliba hasznos kis lap, bár nem nélkülözhetetlen. Mivel két varázspontos cantrip, természetesen illik a pakliba, a képessége pedig jó egy lap ideiglenes kikapcsolására, és az *Élő bűbájós* ölésre is rásegíthet egy kis plusz sebzéssel. Hátránya, hogy ha az ellenfélnek nincs játékban lapja, problémás kijátszani (saját lapunkra is tehetjük végső esetben, de ez nem túl kellemes).

Izmos manó (7): Három varázspontért 3/3-as repülő lény, ilyen még eddig nem sok volt. *Bőség zavarás* izompakliban jó kezdő lény. Ha pedig elpusztul, húzhatjuk a következőt.

Izmos pegazus (8): Mondhatjuk az első 4/5-ös pegazusnak, a tesztelésen mindig dobtunk neki lapot. Kétszer biztos tud ütni, de ha több lényed is van játékban, ügyesen kicselezheted a hátrányát (pl. *Spórára* tenni a méregjelzőket, majd feláldozni, optimális eset). Amikor pedig elpusztul, húzhatsz a rádobott lap helyett, így még minőségi lapelőnyhöz is juthatsz.

Kényszerképzet (5): Mindenféle horda jellegű lényes pakliba berakható, illetve bármilyen lényes pakliba kivégzésnek. Probléma, hogy az ilyen paklikba csak a legerősebb varázslatok férnek be, ez pedig nem az. Azért egy varázspontért négyet sebezni nem rossz, a párba j miatt pedig akkor is használható, ha épp nem lenne megfelelő lényünk. Sajnos az ellenfél lényeire nem lóthatjuk.



Morq Fan Gor (9): Erős, kombós lap. Beraktható galetki pakliba „csak úgy”, vagy rá lehet gyúrni a végtelenszer jövők kombóra. Ez utóbbi feltétel pl. *Birtoklással* mindig visszaveszem az ütés után, és újra kijátszom. Kell még egy lény a tartalékba, hogy meglegyen a 6 VP körönként, és persze be kell tudni ütni (sokszor ez a legnehezebb). Ha pedig nem jön össze a dolog, akkor sincs gond, van egy 1 VP-ért jövő 1/1-es galetkid, amire remekül lehet testrészt rakni.

Ottó csápja (9): Meglepően erős pontszám, belátom. Azonban ez a lap abszolút alapvető lesz szerintem a már most is használható anti-mágiás, drágító galetki pakliba. Mindenképpen szükség van egy varázspontos cantrip testrésze, ez pedig az egyik legjobb ide. A többi drágítással, esetleg *Rynthuszal* kombinálva ez a csáp is segít lefojtani a kontrollozó, kombó ellenfelet.

Ősereg vyarg (6): Tipikus szkritter. Más szkritterekkel jól kombózik, amúgy pedig egy közepesen használható lap. Ki lehet próbálni esetleg *Bjölteodrokkal*, *Áldott okerónnal*, *Buntharal*, *Eldüeni vándorral*, *Owooti alligátorral*, *Antiőskövel*, *Zu'lit mérlegével* és egyéb aljas 4-5 VP-s lényekkel (*Melkon*, *Rovarsámán*, *Manaszonda* stb.).

Timera szolgálólánya (5): Jópofa lap, de nem túl erős. Be lehet tenni Timera követős pakliba, de nem igazán fontos. Elég olcsón csinál hasznos dolgokat, de kiszámíthatatlan (kivéve persze, ha a követővel rásegítesz). Követő nélkül használva még az is gond lehet, hogy kötelezően csinálja a dolgot (pl. nem-lény lap leszedése), tehát ha csak neked van ilyen lapod, akkor rosszul jársz. A követővel együtt azért elég multifunkcionális lap, segít kivégezni az ellenfelet (két varázspontért háromt sebezve rajta körönként, ami azért nem az igazi), illetve megszabadulhatsz vele a legbosszantóbb lapoktól.

Varázslatos pillanat (8): Ezt a lapot nem árt gondosan elolvasni, hogy erejét felmérjük. Speciális erőforrás lap,

erős feltétellel, melyet azonban a megfelelő pakliban (pl. galetkis, vagy bármely, viszonylag sok asztalon maradó lappal játszó pakli) egészen könnyű teljesíteni. Természetesen az ellenfél hasonló paklija is segítségünkre lehet, tapasztalatom szerint nem is olyan nehéz összehozni a

20 varázspontnyi lapot az asztalról. Gyakorta ez 6-7 lapból jön össze, jutalmunk ilyenkor 5-6 VP, 6-7 ÉP, és ami igazán erős, 5-6 lap! Ha nem counterelik meg, ez önmagában elég lehet ahhoz, hogy megnyerjük a meccset. Kár, hogy a galetkis pakli nemigen használ varázslatot, de ezt esetleg mégis érdemes lehet, illetve bármely pakliban, ahol asztalon maradó lapokkal játszunk, érdemes megfontolni használatát. Persze side-lapként is szerepelhet hasonló paklik ellen.

Zonel (6): A drágító, anti-mágiás galetki pakliba illő lap, ha egy 3-4 varázspontos lapot vetetünk vele vissza, már jól jártunk, főleg, ha utána kidobtuk az ellenfél kezéből egy másik anti-mágiával, vagy ha a drágítás miatt nehezen tudja kijátszani. Azért viszonylag drága ahhoz képest, hogy csak 2/1-es illetve csak egyes anti-mágiája van. Éppen ezért akkor érdemes használni, ha visszavetető képességére van szükség.

Zonel dala (8): Egyszerű, de meglepően hasznos lap a bűbáj pakliba. A három varázspont még épp jó, cantrip, és a két képessége közül legalább az egyik mindig hasznodra lesz. Amikor párbajpaklimmal akartam a bűbájpaklival elbánni, ez az egy lap elég rendszeren keresztbe tett nekem.

FAIRLIGHT/MÁGUS

Aranytigris (6): Az alapvető kombó erre a lapra a *Fairlight sárkánya*, lehetőleg mindjárt kettő. Ezzel a tigris is lelesik, mintegy mellékesen, és 14 varázspontot nyerünk egy lappal! Azért ez ritkán jön össze (bár *Denerissa éneke* is segíthet), de nem rossz pl. *Az utolsó csata* sem. Azért vannak hátrányai is: *Kyorg ősmágus* mellett is counterelhető, két elég drága Fairlight lapodnak kell lenni a kezvedben, hogy megérje. Biztosra veszem, hogy sokan fognak vele próbálkozni, különösen egy-, vagy kétszínű versenyeken.

Biztos pénz (7): Tárgypakliba kellemes védő lap (pl. *Fehér tigris* és hasonló disznóságok ellen). Bár varázslat, nem lehet ellenvarázsolni, és az ellenfélnek plusz egy lap-



leszedésre van szüksége (valamint sebződik három életpontot), mielőtt valamilyen tömegirtással megszabadulhatna kedves tárgyainktól. Inkább side lapként használnám a tárgypakliba, vagy ha olyan a versenykörnyezet, hogy a paklik nagy része ellen kell. Színileg igen jól illeszkedik a tárgyakhoz.

Fizetett tehetség (7): Egy újabb érdekes, jól használható lap. Elsősorban a 0 VP-s counterok, és olcsó irtások megakadályozására szolgálhat, ilyenekkel sok pakli játszik. Sajnos, sok VP kell hozzá. Használható *Edharatival*, ekkor könnyebb kirakni, csak kár, hogy mivel a reakciókat drágítja a követő, ezek kétszerese is több lesz.

Kragoru sárkánya (4): Ez a lap önmagában nem túl erős, igazából a Zenes Kragoru követővel együtt lesz értelme, amely a mágikus védelmű lényeket erősíti. Persze be rakható egy sárkány pakliba is, de aligha nyer neked mecset.

Kyorg managömb (9): Ez a látszólag semmilyen kis lap, a követővel együtt, új életre lehelheti a tárgypaklit! E lap segítségével, természetesen lapdobással helyettesítve az idézési költséget (érdemes *A bőség zavarát* használni) a második körben hozzájuthatunk két szörnykomponenshez, nyerünk egy varázspontot, a lapot pedig visszakapjuk. A két szörnykomponens egyik legjobb felhasználási módja a *Földanya gyümölcsseinek* kijátszása, ennek és a követőnek segítségével további csontokhoz jutunk, ebből jó esetben *Ördögűző pálcá* illetve *Duplikátum* jön (a gyümölcsökre), és máris egész jól lefojtottuk az ellenfelet. Persze varázslattal is kaphatunk a második körben több csontot (pl. *Véráldozat*, *Mohóság*), de azokat könnyebb ellenvarázsolni és több varázspontba kerülnek.

Manaszívó kullancs (8): Jópofa kis lap, lehet rá lefojtó koncepciót építeni, illetve beférhet bármely pakliba, persze igazán csak akkor jó, ha az elején húzzuk fel. Hátránya, hogy a másodikat általában nincs értelme kijátszani, hiszen az elvett varázspontot a két lény rögtön vissza is termeli. Előnye viszont, hogy nem elvesz varázspontot, hanem eleve kevesebbet kap az ellen, ennek előnye nyilvánvaló. Más varázspont elvevésekkel, drágításokkal erős lehet. Az *Elmeszúkitéssel* nem kombózik, mert az igen-igen durva volt a tesztelés alatt.

Megtisztult bőr (7): Galetki pakliba az *Ottó csápa* mellett egy másik igen jó cantrip testrésze. A felső két lapból egyet a kezünkbe venni nyilván sokkal jobb, mint csak simán egyet húzni. A színe már kérdésesebb, a Mágus ritkán használt szín ebben a pakliban, de azért beférhet.

Méonech főmágus (5): Négyért 3/1, gyengének tűnik. A drágító képessége már jobban hangzik, esetleg az *Ős-öreg vyarggal* lehet kipróbálni az ott említett pakliba. Az ellenvarázsolós része is gyenge önmagában, bár legalább nem dobatja el az anti-mágia.

Méonech fürkész (10): Egy tökéletes spoiler, természetesen nem az 1/1-es lény részéről van szó. A mai versenykörnyezetben a lapok jelentős része kettő vagy annál kevesebb idézési költségű, így ezek kézből dobatása illetve leszedése egy varázspontért, igen kedvező. Ha már összegyűlt egy kis varázspontunk, kijátszás után, ha látjuk, hogy van még mit dobatni, visszavesszük, újra kirakjuk, és végül varázslatként még lapot is szedhetünk le vele. Lényként ki játszva még ellenvarázsolni is nehezebb, iszonyúan hasznos lap.

Méonech ősmester (5): Szkritter pakliba hasznos lény, leginkább lényként használtam, más sebzó lapokkal együtt segíthet terminálni a játékot, ha az elhúzódott már egy pár kört, és van jó pár lapja az ellenfélnek a gyűjtőben. Gyűjtőgeneráló paklik számára kellemetlen meglepetést jelenthet, persze a *Lélekgyűjtő* ezt is megoldja.

Méonech száműzött (4): Ötért 3/3, gyenge. Ha meghal vissz kapsz két varázspontot, így már javul. Ötért visszavet két lapot, ez sem túl erős. Összesítve egy frissen bon totton jó lap, a kétféle használhatóság miatt, más versenyeken nem igazán jó semmire.

Ősi búvólet (9): A búbájpakli újabb alap-lapja. Eddig *A búbájosság rúnája* volt az az olcsóbbító lap, amit fel kellett húzni (vagy keresni) minél nagyobb számban, most ehhez járul ez a lap. Picit gyengébb annál, mivel nem cantrip, de



hat lapból jóval könnyebben bejön egy-kettő, mint háromból. A visszavetős képessége is hasznos lehet, amikor már nagyon olcsók a bűbájjaink, de leszedték pl. az *Élő bűbájjunkat*.

Ósi létezés (8): Egy fantáziadús, érdekes, önmagával kombózó, eléggé erős lap. Használható bűbájpakliba, vagy bárhova, ahol vélhetőleg több varázspontunk lesz, mint ellenfelünknek (pl. ha lefojtással, vagy sok VP termeléssel játszunk). Ha már kettő kinn van belőle, csak meg kell védenünk őket, és a legtöbb pakli ellen nyert ügyünk van. Persze figyelni kell, hogy hogyan biztosítjuk a varázspont többletet (pl. a sebzés helyett eleinte inkább varázspontot termelünk).

Villámhárító (10): Bár nem rakható be minden pakliba, olyan erős, hogy megérdemli ezt a pontszámot. Mindössze három varázspontból vagy egy áldozásból kapunk egy önmagával kombózó, meccs-nyerő lapot. Az első körben egyet sebez, aztán kettőt, háromat stb. Ha már 2 ilyenünk van kint, az első körben 3 ÉP-t, a másodikban már 7-et, a harmadikban 11-et sebeznek! Hab a tortán, hogy egyéb villámsebzésekkel (pl. *Láncvillám*) is együttműködik, valamint lapot is leszedhetünk vele, ha kell. Akár tárgypakliba, akár erre gyűrő kombópakliba (pl. *Duplikátum*, *Kisebb Zan* és társai) kiváló, de nyugodtan berakható szinte bármibe, pl. követő mellé ölésnek.

Víziócsapás (7): Úgy tűnik, Fairlight szokás szerint most is jó adag erős lapot kapott. Ez a lap, bár speciális, és egy nem jellemzően versenygyőztes (vízió) pakliba tartozik, abba igencsak alapvető. Ennek a paklinak egyik fontos problémája volt, hogy lassan ölt, ezen elég jól segít ez a három varázspontért (általában ötöt sebző (lénybe vagy játékosba!) lap.

Zu'lit kísérlete (10): A használható ellenvarázslatok mindig is a legkeresettebb lapok közé tartoztak, ez a lap ott van az élmézőnyben. A *hatalom szava*, bár mostanában pi-

cit kevésbé használják, elég univerzális, jó counter szerintem, ez pedig arra hasonlít leginkább. Kellemes, hogy konfigurálható (a *Megszakításhoz* hasonlóan), hogy öt varázspontért, vagy egyért és 3 ÉP-ért használod, valamint az is, hogy fixen csak 3 ÉP kell hozzá, így drág a lap ellen sokkal jobb. Hátrány viszont, hogy az olcsó varázslatokra is el kell költeni ennyit. Szerintem *A hatalom szavánál* egy hajszállal jobb.

SHERAN/TUDÓS

A túlélés ára (6): Háromért instantan húszat gyógyulni? Elég jól hangzik, kár hogy az *Isteni érzéssel* nem kombózik, hiszen az ellenfél valószínűleg ezt és a max. ÉP-t növelő lapunkat fogja leszedni. Igazi hasznát és alkalmazhatóságát majd a leleményes játékosok fogják megtalálni.

A viszály vége (8): Egy ellenvarázslat sohasem lehet rossz, bár ez eléggé speciális. A *Gyors reflex* végtelenített változata, éppen ezért eggyel drágább annál. Két kontroll között sorsdöntő lehet, és ráadásul életpontért lehet visszavenni, viszont csak a kör végén. Biztos vagyok benne, hogy látni fogjuk a versenyeken.

Az ósök bosszúja (7): Egyértelműen speciális side lap a trafós, szűrőkés kombó paklik ellen. A másik képessége nem csak akkor töltelék arra az esetre, ha már letelt a négy kör, hanem akár egy *Ósi manifesztációt* is le lehet durranítani vele. Szerintem kötelező lap lesz a legtöbb formátumon cserepakliba.

Bo'adhn varázsrítal (5): Egyszerű, univerzális, sokoldalú tárgy, de nem lehet helyettesíteni a költségét, és egyik képességét sem érzem olyan erősnek, ami miatt más, jó tárgyakat szoríthatna ki a tárgypakliból. Kombózható a *Kyorg managömbbel*: ha ezt dobjuk a gömbnek a gyűjtőbe, már egész jól állunk. Frissen bontott versenyen is egész használható, bár, mivel nem szed le lényt, annyira nem izgalmas ott sem.

Dögbűzös lilium (5): Nyilván a még mindig nem túl erős mérgezős pakliba való lap. Két mérgező lény mellett, ami azért nem lesz gyakori, háromért 2/3, repül, egy *Méregfélelem* mellett már 6/3, repül. Frissen bontotton is jól jöhet.



Eldüeni vándor (7): Az *Ősöreg* *vyarg-nál* említett pakliban érdemes kipróbálni, bár valószínűleg nem lesz versenygyőztes a koncepció. Ebben a pakliban ingyen jöhet, csak a drágításon kívül nem sok mindent tud csinálni. Viszont egyaránt bedrágítja a kontroll olcsó irtásait és counterjeit, a horda olcsó lényeit, vagy a galetki pakli három varázspontos galetkijeit és cantrip testrészeit is. Akár már az első körben is ki lehet rakni, ha szerencsénk van és felhúztuk, így a kombó is elég jól hátrátlatja.

Galargamoth (8): Olcsó galetki, és jól illeszkedik a varázslat-drágító, anti-mágiás koncepcióba. Igaz, hogy képessége automatikusan létrejön, tehát pl. egy 0 varázspontos lövésre is elsül, de a lény attól még megmarad, és ha már drágítottunk vagy dobattunk pár varázslatot, a haszna tovább nő (az első esetben nyilván azért, mert drágább volt kijátszani a varázslatot, a másodikban pedig az ellenfél kijátszása, amit húz, nehogy eldobassuk, és ekkor is jobb lapokat akadályozhat meg). A *Pelyhedző bőrrel* együtt már elég indok lehet, hogy a Tudós klán beférjen a galetki pakliba.

Ízmos sámán (6): Az alapvető kombó, amit leltítottunk, ez volt: a *Mágikus izmosítóval* két varázspontért kapsz egy izomjelzőt, ezzel pedig hármat kapsz vissza belőle. Jelen formájában is termelhetsz ezzel a kombóval VP-t, de csak körönként egyet, ami lényegesen gyengébb. Viszont egyetlen pakliba sem árt VP termelés, így az izom pakliba sem. A legnagyobb táppal, *Grimorral*, vagy a mágikus izmosítóval duplázza már rendes adag VP-t kapunk, amiből onthatjuk a lényeket, esetleg a *Fáradhatatlan régésszel* keresgélhetünk. Azért gyilkos erejűnek nem érzem ezt a lapot.

Kegelemdőfés (5): Tipikus frissen bontottra való lap, ott használták is rendszeren. Mérgező pakliba, vagy olyanba, amelyben kis sebezgető lényeink ülnek a tartalékban, beférhet, de nem alapvető.

Kerge darázs (9): Ezt a lapot elsősorban lényleszedésként használhatjuk (mivel magát is megmérgezi), a *Troglobita törzsfőnökhöz* hasonlít. Annál annyival rosszabb, hogy nem marad lényünk, viszont ez gyorsan leszedi a 2 EP-s lényeket, az őrszövből egy 3 EP-set is, és lassabban az összes lényt. Azért ez jelentős előnynek mondható, lény-

nélküli vagy kevés lényes pakliba igen olcsó, hatékony lényleszedésnek érzem.

Kigyóméreg (7): Szintén egy kellemes lap a mérgező pakliba, a követő mellett ezt is nehezebb ellenvarázsolni. Leginkább persze a lapleszedő része hasznos, 4 vagy 5 varázspontért 2 vagy 3 lapot leszedni mindenképpen előnyös. Néha a játékosba sebzés is használható kivégzésre. Érdekessége még lapnak, és kicsit hátrány is, hogy oda kell figyelni, mennyi mérgező lényünk legyen játékban, mert ha túl sok van, akkor nagyon drága lesz ez a lap is.

Kipukkadás (3): Side lap izmos lények ellen, annak megfelelően olcsó és hatékony, de azért kétséges, lesz-e akkora ereje az izom paklinak, hogy külön kelljen készülni ellene.

Méreglabor (8): A mérgező pakli még ezzel a lappal sem valószínű, hogy profi versenyt nyerne, de önmagában ez a lap iszonyú erős, és sokat dob a paklin, érdemes kipróbálni. Én szinte mindig ezt kerestem elő *Méregkutatóssal* (vagy a *Méregfélelmet*). A követővel együtt kell persze használni, nagyon jó alternatív öles a *Méregfélelem* mellé, az ellenfél lényeit pedig már egy-két mérgező lénynél simán kiirtja, és egyetlen varázspont költsége nélkül, ami a picit drága mérgező pakliba úgy kell, mint egy falat kenyér.

Pelyhedző bőr (7): Ez már a harmadik olyan egy varázspontos cantrip testrésze ebben a kiegészítőben, ami könnyen kiszoríthatja a korábbiakat, bár ennek a színe nem az igazi. Természetesen akkor érdemes igazán kijátszani, ha pontosan egy varázspontunk van, ami azért nem különösebben nehéz, ilyenkor ezért az egy varázspontért két lapot is húzhatunk, ami tisztességes tápnak tűnik.

Villámgyors tanulás (8): Mindössze két varázspontért, konfigurálhatóan, akár öt minőségi lapelőnyhöz jutni: ez kombó vagy kontroll pakliba mindenképp ajánlott, de szinte bárhova beférhet. Azért a sima húzás jobb a minőségi lapelőnynél, viszont ez így olcsóbb a húzásnál.



szükség van. A párbaj képesség mindig jól jön. Frissen bontott versenyen is értékes lehet, mert ott is rendelkezünk szörnykomponenssel. Más pakliba azonban nehezen tudom elképzelni, mert a lényes összeállításokban nem biztos, hogy lesz csontunk.

Erős goblin (7):

Izom vagy goblin pakliba fontos lapleszedés: persze laphátrányba kerülsz, de a VP előny, és a minőségi lapelőny (az ellenfél legfontosabb lapjának pusztulása két gyengébb lapodért cserébe) bőven kárpótol ezért. Ha pedig nem kell lapot leszedni, 3/5-ös lény, ez se rossz.

Goblin harcos (9): Csak azért nem kap tíz pontot, mert speciális, csak a(z egyelőre) profi versenyen nem igazán erős goblinpakliba való. Oda azonban iszonyú erős! Ebben a pakliban négy szörnykomponenst nem nehez összehozni, és akkor már ő maga is 4/5-ös! Ha meg van még mellé két-három goblinunk, kijátszása után beütközve könnyedén sebezhetünk 15 körül, akár meg is nyerve ezzel a meccset. Nem rossz egy mindössze három varázspontos lénytől!

Goblin kereskedő (8): A goblinos-tárgyas pakliban (ez elsősorban csak Ósók Városa versenyen szerepel) a sima *Goblint*, az ügyeskedőt, és a *Hobgoblint* használják elsősorban, a szörnykomponens termelés miatt. Ez a lap ebből a szempontból egyértelműen jobb a *Hobgoblinnál*, hiszen csak három varázspontért jön, és ugyanúgy két csontot termel, nehezebben ellenvarázsolhatóan, a harmadik csontot feláldozásakor kaphatjuk. Mindezek miatt akár egy normál tárgyas pakliba is beférhet, ha játszunk Tharral, csonttermelésnek. A csonttermelő képessége egy goblin pakliban is jól jöhet. Passzvizálós képessége ritkán használható, esetleg ha ügyeskedővel már rengeteg csontot készítettünk, és varázspontra van szükség.

Goblin védőmágus (6): A goblin pakliba érdemes betenni a mindig erős kontroll paklik és irtások ellen. Hátránya, hogy sok szörnykomponens kell hozzá, így az elején még nem tudja védeni őket. A középjátékban viszont megnyerheti a meccset egy kontroll-pakli ellen, mivel színesítő szövegével ellentétben őt sem egyszerű lefőlni.

Goblintanya (6): Nyilván kizárólag goblin pakliba való (nem beleértve a goblinos-tárgyast, melyben a goblinok

THARR/TISZTOGATÓ

A galetkik védelmezője (9): A képességével jól illik a galetki pakliba, bár a színe nem tökéletes ehhez. Ha az ellenfél pl. kombó paklival játszik, szinte biztos, hogy le tudjuk tiltani valamilyen kulcslapját, ami három körrel késlelteti, vagyis nemigen lesz esélye (főleg, mivel három kör alatt kikereshetünk egy másikat, vagy visszavehetjük ezt és újra kijátszhatjuk). Kontroll ellen már nehezebb a dolog, de ha erősen támaszkodik az általános vagy az azonnali varázslatokra, esetleg látjuk a kezét, igen zavaró lehet (a három kör alatt pl. anti-mágiával is kidobathatjuk a lapjait). Másrészt egy igen erős kiegészítő lap tetszőleges paklihoz, melybe Tharr befér, a bűbájpakli ellen (vagy kombós pakli ellen is akár).

A hadúr szava (9): Manapság gyakoriak a követővel játszó paklik, így ez a lap is sokszor bukkan majd fel a versenyeken. Háromért ellenvarázsolni elég kellemes, bár vannak ennél jobb countererek is. Hátránya, hogy ha leszedik a követőnket, akkor nem tudjuk használni, viszont legalább két varázspontért húzhatunk helyette ilyenkor is, és nem foglalja a helyet a kezünkben.

Barátságos építőmester (8): Épületes pakliba meglepően stabil építő lény. Ha nem kizárólag nulla építős épületekkel játszunk (azért egy-két oltár, esetleg *Gyilkos erőd* vagy hasonló lap a legmegátalkodottabb épület pakliba is bekerülhet), kell még építő az abszolút favorit *Kristálypalota* mellé. Ezt a helyes kis lényt counterelni nem lehet, leszedni abszolút nem érdemes (ha több is lenn van belőle, még akkor is egész jól járunk, ha minden lapunkat szedik le egyszerre, szinte védi az épületeket), és lapelőnyt biztosít azzal, hogy kikeresgéli nekünk a barátait. Ez utóbbi igen hasznos pl. ha leszedik a követőnket, vagy lerúnázzák a *Bőség zavaránkat*.

Élet teremtés (6): Goblin pakliba tökéletes, mert ott van csont, és nagyon olcsón keresi ki azt a lényt, amire



alapvetően csonttermelésre valók), de oda nagyon jó. Mindkét képessége erős: a +1/+1, és a *Lélekgyűjtő*-szerű hatás, ha leszedték goblinjainkat, ami gyakorta előfordul. Persze maga a tanya is könnyen elpusztítható, de elég olcsó, ha csak egyszer is működött, már megérte.

Gruangdag tigrise (9): Egy olyan lap, amely segíthet visszaszerezni, illetve erősíteni Tharr szerepét a tárgyas paklikban. Viszonylag olcsón, nehezen ellenvarázsolhatóan, sok szörnykomponenshez juttat. Külön öröm, hogy a tárgyas pakli gyakran játszik VP lefojtással (pl. *Földanya gyümölcsei*) illetve *Ördögűző pálcával*, és ha az ellenfélnek nincs VP-je, simán visszavehetjük. Egyébként sem zavaró igazán egy 3/3-as lény, ha jól kiépülünk, hamarosan újabb szörnykomponens lesz belőle.

Izmos csáp (5): Cantrip testrészként berakható egy galetki pakliba, ha játszunk Tharral. Kár, hogy nem egy varázspontba kerül, viszont a képessége elég jó a gyakran sok lappal rendelkező galetkikhez.

Izmosítás (6): Izom pakliba nyilván érdemes berakni, ha egy lényen van 2-3 izomjelző, már igencsak érdemes kijátsszani rá. Persze *Grimor* jobb, hiszen az lény is, meg minden lényen dupláz, de azért ez se rossz. Ha izom paklival játszunk, mindenképpen érdemes rámenni arra, hogy szaporítsuk az izmokat, így kapunk igazán brutális lényeket, akik ráadásul elpusztulásukkor lapelőnyhöz juttatnak minket.

Kincskereső madár (10): Egy abszolút spoilernek érzem, bármely olyan pakliba, ami viszonylag gyorsan kitérül (pl. épület, tárgy, horda). Ha csak kétszer tudtad használni, már erősebb, mint a betöltött *Bahn szolgálja*. Ha csak egyszer tudtad használni, akkor persze nem, de hátrányba így sem fogsz kerülni. Ha nem látnánk annyira sokat mostanában a versenyeken, annak oka csak az lehet, hogy viszonylag kevés Tharral játszó pakli van (de ez könnyen megváltozhat), illetve kérdéses még, hogy mennyire lesznek erősek azok a paklik, melyekbe beleillik. Jusson eszünkbe, hogy az őstáp *Lélekgyűjtőt* is elsősorban lapelőny-adása miatt szeretjük, illetve hogy a másik őstáp *Szent sólyom* is hasonló ehhez a laphoz.

Mágikus izmosító (6): Egy izompakliba nagyon hasznos: mivel húzni lehet rá, laphátrányba nem kerülünk, nagyon olcsó, és remekül erősíti a lényt, amely ha elpusztul, lapokkal és/vagy varázsponttal vigasztalódhatunk. Az ellenfél körében is használható, lénymentésre is jó. Bármely lényes pakliba is berakható, ha befér Tharr, mert nem kell a lénynek izom képességgel bírnia.

Mágikus súlyzó (5): Frissen bontott pakli versenyén igen erős, egyébként éppen csak befér egy izom pakliba, tehát eléggé marginálisan használható. Azért, ha izom paklival játszol, kettőt érdemes betenni, főleg, ha várhatóan lesz szörnykomponensed hozzá.

Solatopolka (7): Nem annyira erős, de azért megvan az ereje, és önálló koncepcióban vagy a goblinos-tárgyas pakliban is igen jó lehet. Természetesen elsősorban *Goblin ügyeskedővel* termelünk hozzá sok csontot, ha már tízet rá tudunk tenni, két kör múlva kivégzi az ellent, ha pedig húszat, akkor gyakorlatilag a gyógyuláson kívül semmit sem lehet tenni ellene. Mivel elég olcsó, ha gyorsan tudunk sok szörnykomponenst termelni, hamar nyerhetünk, természetesen ebben hátráltat a plusz két kör, de akár erre is rá lehet kombózni *Az idő kereke* vagy *Talbot szava* típusú lapokkal.

Tilretas fala (9): Egy újabb igen erős lap az épület-pakliba! A nulla építős épületekből elég kevés van, és ebbe a pakliba alapvetőek. Ez meg még ráadásul csinál is valamit, méghozzá egész hatékonyan védi épületeinket a globális leszedésektől. A strukturális pontja sem rossz, és még csak le sem tudod simán szedni ezt először. Az épületpakli összerakásakor ez a lap az egyik, amiből egyértelműen három kell betenni.

Makó Balázs

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2004. február 10.



Novemberi feladványunk elég egyszerűre sikeredett, főleg mivel lemaradt róla egy *Visszacsatolás*. Nézzük meg a megjelent feladvány megoldását!

1. *Planned Flamedixre* rárom az *Ork lángvetőt*, *A Szellempajzsot* és *Gyilkos pörölyt*, a követő miatt három varázspontért.
2. *Flamedix* bemegy az őrsosztba, *A Szellempajzs* miatt láthatatlanul átút az őrsoszt, és az *Ork lángvetőt* erősítve megöli az ellent. Győztem!

Ez így elég egyszerű volt, nézzük meg most mi a helyzet, ha az ellenfélnél van egy *Visszacsatolás*!

1. *Planned Flamedixre* rárom az *Ork lángvetőt*, *A Szellempajzsot* és *Démonöltöt*, a követő miatt három varázspontért. (-3 = 15 VP)
2. *Flamedix* bemegy az őrsosztba, *A Szellempajzs* miatt láthatatlanul átút az őrsoszt, és az *Ork lángvetőt* erősítve sebez 10-et. A *Visszacsatolás* miatt én is sebződök ugyanennyit. A *Démonöltő* képessége miatt felhúrom a *Manatüzet*, *Flamedix* képessége miatt pedig a *Kisebb Zant*. (-6 = 9 VP)
3. Lemásolom a zannal *Flamedixet*, áldozom neki az eredetét. Mivel három tárgyam a gyűjtőbe került,

- azért húzok három lapot.
4. Kirakom a *Sokoldalú építőmestert*. (-4 = 5 VP)
 5. Kijátszok rá nulláért egy *Hólvinnát*, amit az *Orgling tanácsadó* drágít egygel. (-2 = 3 VP)
 6. A *törpe ellentámadással* megakadályozom a *Hólvinnát*, és mivel van törpém játékban, így gyógyulok hárommal, ezzel túlélem a kört. Győztem! (-3 = 0 VP)

Mindkét megoldásnál egy dologra kellett figyelni, nevezetesen, hogy a tárgyak egy része fegyver vagy páncél, és minden lényen egyszerre csak egy fegyver vagy páncél lehet. Az *Ork lángvető* viszont nem fegyver.

Szerencsés nyerteseink: Németh Péter Budaörsről, Bella Zsuzsanna és Straun György Érdről. Nyereményük egy-egy csomag Ébredés. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 2 életpontod és 20 varázspontod, az ellenfelednek 20 életpontja és 5 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig! Az ellenfeled is győzelemre játszik, nem nyugszik bele a döntetlenbe.

Beküldési határidő:
2004. február 10.

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

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Hullarablás (L)
- Szomorú kötelesség (R)
- Tébolyult tűzmágus (D)
- Izmos szkriter (R)
- Izmosítás (T)
- Transzformáló szív (T)
- 2 db Jégmedúza-fej (F)

A PAKLID SORRENDJÉN:

- Kerge darázs (S)
- Villámgyors tanulás (S)
- A lélek elorzása (C)
- Élet teremtetése (T)
- A mágia elnyelése (E)

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Manapoid (F)
- Morq Fan Gor (E)

Mindkét lényed a tartalékodban van. A *Manapoid* passzív, *Morq Fan Gor* aktív, és meg van minden képessége és az életjelzője is.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Izmos sárkány (R)

AZ ELLENFÉL KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Visszavágás (S)

A sárkány az őrsosztban van egy izom jelzővel.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 20 ÉP, 5 VP, 0 SZK

Ellenfeled
kezeben
levő lap



Ellenfeled
öröszítja



Tartalékok



A TE ÁLLÁSOD: 2 ÉP, 20 VP, 0 SZK

Zamos szifritter 10000 Állomány

Erőszakos

torzszabotó **szifritter**

Íróműv. 2

Képtelen voltam elviselni az új, a kerekét köztől 2,1 formáját. „A szifritter mindig a legutolsó a sorban” – Laprov, szifritteraktív!

10000 Állomány

Telóly ott tűzmagány 10000 Állomány

Telóly

torzszabotó

Reptel.

Tíz éve immortális. Amikor immortális minden lény és jácson annyi tőszobó. „A szifritter mindig a legutolsó a sorban” – Laprov, szifritteraktív!

10000 Állomány

Szomoró kérekeség 10000 Állomány

Állomány

Íróműv. 1

Célpont: felbontani a leglétezőt, egy átkar, elmozdított, lapit. „A szifritter mindig a legutolsó a sorban” – Laprov, szifritteraktív!

10000 Állomány

Hírlarablis 10000 Állomány

Ráflakodó

Közvetlenül mindig jászható. Ki... „A szifritter mindig a legutolsó a sorban” – Laprov, szifritteraktív!

Állomány

Íróműv. 1

10000 Állomány

Jegyzetösszeállítás 10000 Állomány

Íróműv. 1

Íróműv. 1

A gyökér a következéskor... „A szifritter mindig a legutolsó a sorban” – Laprov, szifritteraktív!

10000 Állomány

Jegyzetösszeállítás 10000 Állomány

Íróműv. 1

Íróműv. 1

A gyökér a következéskor... „A szifritter mindig a legutolsó a sorban” – Laprov, szifritteraktív!

10000 Állomány

Transzfórumáló szív 10000 Állomány

Íróműv. 1

Íróműv. 1

A gyökér a következéskor... „A szifritter mindig a legutolsó a sorban” – Laprov, szifritteraktív!

10000 Állomány

Dr. mo stás 10000 Állomány

Íróműv. 1

Íróműv. 1

A gyökér a következéskor... „A szifritter mindig a legutolsó a sorban” – Laprov, szifritteraktív!

10000 Állomány

A magja ünyeése 10000 Állomány

Állomány

Íróműv. 1

10000 Állomány

Élet a természetben 10000 Állomány

Állomány

Íróműv. 1

10000 Állomány

A lélek szörzárta 10000 Állomány

Állomány

Íróműv. 1

10000 Állomány

Villámgyöngy annulus 10000 Állomány

Állomány

Íróműv. 1

10000 Állomány

Kéreg díjazás 10000 Állomány

Állomány

Íróműv. 1

10000 Állomány

Kezében
levő lapok

A paklid
sorrendben

VERSENYBESZÁMOLÓK

FRISSEN BONTOTT VERSENY

Az Ébredés kiegészítő frissen bontott versenyét november 29-én, egy héttel a megjelenés előtt rendeztük. Nagy örömeinkre nem kevesebb, mint 119 játékos indult, ennyien már nagyon régen voltunk versenyen!

A játékosok szívesen próbálgatták az új lapokat, népszerűek voltak az izmos lények és a szkritterek is. Néhány sokat használt lap volt: *Gyógyító rakshallion* (ez egy kisít talán túlságosan lassította a

játékot), *Rakshallion hadvezér*, *Hullarablás*, *Edzőterem*, *Mágikus súlyzó*.

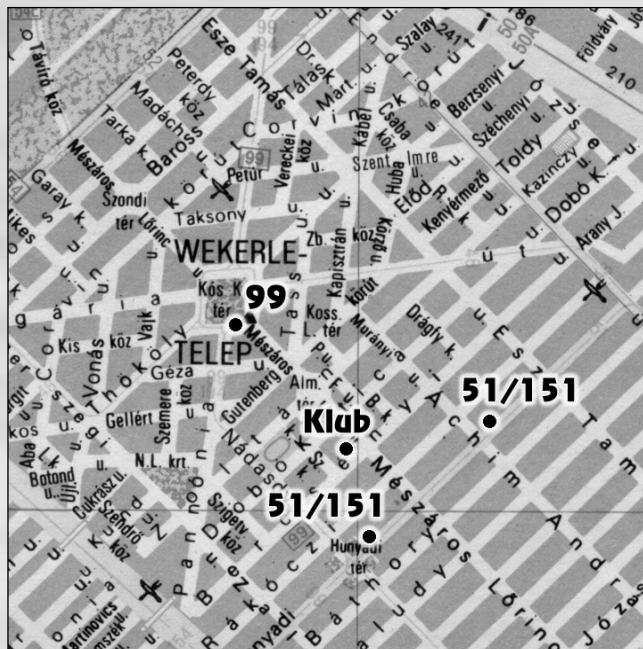
Az izgalmas és hosszú küzdelemben végezetül Borda Lőrinc diadalmaskodott, a második Ádám Norbert, a harmadik Sass Tamás, a negyedik pedig Bori Ferenc lett.

Az új évben is mindenkit várunk versenyeinke!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Rádi Gergely izomjelzők miatt 10 lapot húzott. Szloboda Bence háromszor jött egymás után *Fluxusfaló vyang* felhasználásával.



FIGYELEM

A Beholder Kft. versenyei 2004-ben új helyszínen kerülnek megrendezésre!

A helyszín: Wekerlei Boccia Klub
(az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza)

1096 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal.

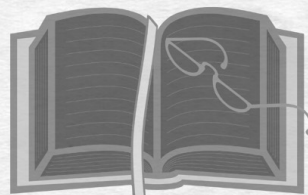
A Kós Károly térnél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es busszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől.

Az Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térnél kell leszállni.

Leanthil naplója

1.



Na, akkor lássunk neki! Szóval eldöntöttem, hogy mostantól naplót fogok vezetni. Ebben több tényező is szerepet játszott, például az, hogy a színt boftosa addig nem akart utamra engedni, amíg meg nem veszem tőle ezt a könyrvé fűzött tekereshalmazt, ami – állítása szerint – már egy ideje a nyakán rohad. Ezt mondjuk nem egészen értem, mert ugyan jó-jó, a galetkik nagy többségének nincs ideje trással foglalkozni, de azért a mágusok biztosan hasznát tudják venni bármilyen írható felületnek. Szerintem megint bepalizotti engem ezzel a rossz szöveggel (mármint, hogy senkinek nem tudja eladni), de üsse cseppkő, megvettem, elvégre úgysem tudom mire költeni azt a temérdek aranyat, amit eddigi teron-hegyi itt tartózkodásom alatt összegyűjtöttem. Szóval megvettem ezt a kis könyvecskét, hazafelé meg azon mosolyogtam, hogy vajon még hány darab pontosan ugyanilyen könyvet kell a boftosnak eladnia elsíratva az összes éhező rokonát, hogy az utolsó példány is elkeljen.

Hazaérve rögtön az egyik kupacra hajtottam, „Kinek van erre ideje?” felkiáltással, de aztán úgy éreztem, mintha a könyv a sarokból bámulna, a hátamat figyelné, és közben egyfolytában szuggeralna. Reméltém, nem ez is valamiféle átkozott mágia hatása, de engedtem a kísértésnek. Nem tudtam ellenállni. De hiszen miért is ne írhatnék naplót? Itt vagyok már a Hegyben négy éve, és a szövetségi újságunk egyik-másik apróbb trásán kívül sehol sem maradtak meg a velem történt dolgok. Pedig annyi mindenre lehetne emlékezni, például arra is, amikor... Hogy is volt?... ízé... hát mintha... ízé, na, szóval egy csomó mindenre emlékezhetnék, de annyi mindennel van tele a fejem. Jobb is, ha mostantól inkább lejegyzem. Persze nem csak magamnak, hanem az utókoroknak is. Ha sikerül beteljesíteni az istenek által rám szabott feladatot, akkor mondjuk nem lesz semmi értelme, de ha nem sikerül, vagy nem nekem sikerül, hanem valaki másnak, akkor akár még haszna is lehet az egésznek. Meg aztán az sem baj, ha van valaki, aki lejegyzi a történelmet, igaz ezt egy naplóban nem lehet tárgyilagosan megtenni, de legalább az én szemszögemből rögzíthetem az eseményeket. Sőt, ez az egész még arra is jó, hogyha valami nagy titok nyomja a lelkemet, legalább kiadhatom magamból, hiszen elmondani szinte senkinek sem tudom. A rendtársaimon kívül nincs olyan, akiben megbízhatnék, és itt jön a képbe egy sokadik dolog: ha „véletlenül” történne velem valami, az utókor legalább tudni fogja, hogy az érte szíveből-lelkéből munkálkodó, népének élő galetki hogyan végezte egy császári orgyilkos törétől vagy egyéb véletlen baleset következtében. Persze azért nem nagyon fogom hangoztatni, hogy naplót vezetek, mert némelyek esetleg a bizalmas információk megszerzésének reményében kellemetlenségeket okoznának. Ez csak magamnak szól és annak, vagy azoknak, akik majd egyszer, talán évszázadok múltán elolvassák. Még csak az kéne, hogy valamelyik kortársam mancsába kerüljön! Ha-ha! Vagy még jobb: ha a központi barlang üzenőfalára kerülne föl, az micsoda közfelháborodást keltene... belegondolni is szívet melengető.

Na, de ennyi szöveg után még mindig nem írtam semmi olyat, ami tényleg egy naplóba kívánkozna. Kezdfjük a jelen röpké fővázolását, de nem is. Hiszen még azt sem írtam le, én ki vagyok, úgy pedig nehéz lenne a jövő századok régészeinek azonosítani az írás forrását. Lei'andarail Eláim Tharnassis Samil a nevem, vagy rövidebben: Leanthil. Így szólít



itt mindenki a baráttól az ellenségig (utóbbiból több van...). Nem mintha ezt jobban szeretném, mint a hosszabikat, de amikor négy évvel ezelőtt idetereltek minket, mint valami womath-nyájt, a nevemet kérdező írók rám parancsolt, hogy válasszak valami rövidebbet, különben ő választ nekem. Eleve meg voltam ijedve, hát jobb nem jutott eszembe, minthogy a nemkívánatos nevemből néhány betűt kiragadva és azokat egymás mellé rakva alkalosak magamnak új elnevezést. Mondhatni kicsiszoltam a számon. Így lett „Tharnassiss fia Samil”-ből Leanthil. Jó, persze választhatam volna a Samilt is, de azt valahogy sosem szerettem, mert olyan kisfiús, nem? Szerintem az. Utólag persze – talán az ijedségem miatt érzett szégyenemben – bemagyaráztam magamnak, hogy egy új élethez valami jobb, fantáziadúsabb illik, amibe az apám nevére való utalás már nem való bele. Másfél év telt el, mikor kiderült, hogy eredeti nevemnek van egy sokkal ősbibb jelentése is: Az első a látók között, de ebbe ezúttal nem mennek bele, mert akkor a következő 20 oldalt csak a nevem taglalásával tölteném ki, arra meg most nincs időm. Talán egyszer majd azt is leírom, de most inkább haladjunk.

Jelen pillanatban a barlangomban tartózkodom a Teron-hegy 8. szintjén. Hm... Lehet, hogy aki most ezt olvasod, azt sem tudod, miről firkálok, hogy mi az a Teron-hegy. Elolvadni biztosan el tudod, mert végül is bármilyen nyelvet meg lehet fejteni több-kevesebb sejtőzés után, tehát ezzel nem lehet gond. Na akkor röviden, hát ha az évszázados föld alatti lét alatt már elhomályosult a múlt (ami most nekem a jelen): tehát be vagyunk zárva a föld alá, ki tudja, mióta. Be vagyunk zárva, mert hajdan, amikor az istenek visszafogadtak volna minket maguk mellé, a Mennyei Országába, néhány nagy hatalmú, és világi hatalmát féltő egyén erővel és ármánnyal hamis eszméket kezdett terjeszteni, a jókat rossznak kiáltotta ki, és a neki hívó vagy hatalmától felőket ez a Hatalmasokból álló csoport beteretle egy hegyység mélyére, hogy azok védve legyenek az „Ellenségtől”. Azok meg még hálásak is voltak ezért a rabsággért, hiszen agyukat teljesen megszállták a hamis tanítások. Az egész kultúránk ezeknek az ősöknek a tiszteletéből áll. Változás nem sok történt az óta sem, ugyanazoknak a köröknek kell engedelmessékedniünk, különben valahol a felderítetlen, szörnyektől hemzsegó területeken találunk magunkat. Lényegében az egész életünk szabályokból és tiltásokból áll. Bárki, akinek ez nem tetszik, az mehet a maga dolgára, de nem is ez a baj, hanem, hogy egyesek a törvényeinket fegyverként használják mások ellen. Mindenfélét ráfognak szerencsétlenekre, míg végül

el nem érik, hogy az illetőt kitalásszák a közösségből. Ha most elnél (Te, aki ezt olvasod), magad is meggyőződhetnél a szavaim igazságáról, elég lenne csak egy kicsit eltávolodni a fajunk által ellenőrzött területekről. Lepten-nyomon renegát mágustanoncokkal, elektromancerekkal és ki tudja, még milyen elnevezésekkel illetett galetkikkal találkoznaál, akik valahia mind a galetki faj egyenrangú tagjai voltak. Most legyilkolandó prédák, és ez komoly! Hát ilyen békés fajta vagyunk, nem is beszélve arról, hogy a többi értelmes fajjal szemben miként viselkedünk. Kitalálhatod: halomra gyilkoljuk mindet. Ahelyett, hogy velük együttműködve megpróbálnánk minél hasznosabb dolgokat létrehozni, baráti kapcsolatokat ápolnánk velük, és mindenben összetartanánk, ehelyett egytől-egyig háborúban állunk velük. Persze, őket nem tudta megrontani a Hatalmasok hamis beszéde, ezért azok attól félnek, hogy ezek a fajok esetleg felnyitnák a galetkik szemét. A halottak pedig köztudottan rossz beszélgetőpartnerek, viszont nagyon jól tudnak hallgatni. Csak egy-két tucat megvilágosodott galetki van, akik az igazságot hirdetik, de őket meg kinevetik, és bolondnak tartják őket.

Én is ilyen galetki vagyok, de mivel én vagyok a fő szószóló, szinte minden eszközzel megpróbálnak elpusztítani engem, aki az igazságot hirdetem, hogy lebonsam a Hatalmasok hazugságainak falát. Egyetlen dolgot nem tehetnek csak meg: hogy egyszerűen megölnek. Akkor ugyanis teljesen nyilvánvalóvá válna,





hogy igazat beszéltek, és abba könnyen belebukhatna az egész császári diktatúra. Éppen ezért kell állandóan milgandfényben lennem, ezért kell mindig mindenkinek tudnia, hogy hol vagyok, és mit csinállok. De nem kell őket felténi, mert miután itt a hegyben minden az ő irányításuk alatt áll, a különféle feladatok, – az Ősök Csarnokának próbái, minden – temérdek lehetőségük van úgy intézni a dolgokat, hogy „baleset” történhessen velem. Az bárkivel történhet, nincsen abban semmi feltűnő. Temérdek példát hozhatnak, a későbbiekben magad is olvashatod majd a fejleményeket, ezért most csak egyetlen nyilvánvaló példát írnek le. Itt, a 8. szinten a helytartóság négy szolgálót tartását engedélyezi, de nekem egészen a legutóbbi időkig csak három volt azon egyszerű okból kifolyólag, hogy eddig nem találtam negyediknek olyat, aminek hasznát is tudtam volna venni. Nem is volt eddig szinte (!) semmi baj, viszont amint magam mellé vettem egy két

ekindát is a két quwarg katonám és a rovarsámánóm mellé, és így négyre nőtt a szolgálaim száma, az Ősök Csarnokában azonnal megszapordtak a piromancerek, a manapoidok és a lélektáncosok, amik pillanatok alatt, egy-egy varázslatukkal halomra gyilkolják egyszerre mindet. Ez a szaporulat olyan mértékű, hogy 5 torzszülöttből 4 tartozik a fenti három faj közé. Milyen érdekes... Ezzel ugyan nem az életemet veszélyeztetik, mert engem megkarcolni sem tudnak, de szinte a legmesszemenőbbekig akadályoznak, hiszen állandóan a templomba kell rohanganom, hogy felgyógyítsák a szolgálaimat, ami rengeteg pénzembe is kerül az elfecsérelt időn túl. A papok (ugyan már, milyen papok ezek?) már előre mosolyognak, akárhányszor náluk járok, és még csak be sem mészolhatok nekik egyet. Csak az vigasztal, hogy ugyanazok a törvények védik őket, mint amik engem védenek a feldühödött galetki társaimtól. Hogy mitől dühödnek föl? Csak röviden: mert kihasználom azokat a lehetőségeket, amiket a galetki faj hiányos törvényei nyújtanak számomra, azaz tárgyirtás képességet növeszték a manesomra. Ha harcba boryolódom valamelyik fajtársammal, nemcsak a bőrét szagatom fel, hanem minden mást is, ami a bőrét védi. Aztán azok meg hisztériázva, a páncéljukat siratva rohannak panaszkodni a helytartóhoz, hogy az csináljon velem valamit. Hát csináljon ő, ha tud!

Ez évszázadok távlatából is biztosan nagyon aláváló dolognak tűnik, ugye? Pedig nem az. Valójában erre azért kényrszerűlünk (én és a Fény Apostolainak renfje), mert más eszközünk nincsen, hogy a hitetlen galetkiket egy kicsit felrázzuk. Ha nem így tennénk, meg sem hallgatnának bennünket, vagy jönne a bolondnak tartás, a kinevetés és a megalázás. De ez megint egy hosszú történet, amibe most nem megyek bele.

Egyébként is, későre jár már az idő, holnap pedig sok dolgom van. Hamarosan itt az olimpia, bár arra sosem készültem különösebben. Lehet, hogy most sem fogok, mert esélyem úgysem lenne, de azért próbálok majd minél előkelőbb helyet kiharcolni magamnak. Másrészt hamarosan költözöm föl a kilencedikre, mert itt, a nyolcadikon már semmi dolgom nincsen a csarnok maradék részének felderítésén kívül. Meg álmos is vagyok már.

Ha a fent vázolt okok miatt nem ebrednék föl holnap (mert mondjuk „véletlenül!” beomlana a barlangom), akkor ezennel elköszönök e rövid naplőbejegyzés végén (ha holnap nem ebredek föl, akkor az egész napló ilyen rövid maradt). Üdvözlét, kedves ismeretlen olvasó! És ne feledd:

Hazugságot mondani ne merj, igazságot mondani ne félj!

(Ezt nem én mondtam, hanem valami Cireco vagy Ciceor vagy milyen nevű már rég halott galetki filozófus. Viszont ez az életfilozófiám.)

Leanthil

Jancsár János: Rejtett tehetség

Ősök Városa novellasorozat
7. rész

16. AZ ESKÜ

A tanácsterem nem volt nagy, s az üzenőfalnak is még csak a helye volt kijelölve a bejárattal szemközti. A puritán berendezés is arról árulkodott, hogy a szövetség még távolról sincs hatalma csúcán. Fialat gaetkik toporogtak a terem középső részén, míg mások az asztaloknál ülve tárgyalták az eseményeket. Mindenki izgatott volt, és feszült. A térkapu újra és újra felübörgött, ahogy az alsóbb szintekről, s néha a fentebbről, egy-egy gaetki érkezett.

A bejáratí folyosón Gondol-Kodó alakja túnt fel. A lány vele volt. Minden arc feléjük fordult, ahogy végigvonultak a termen, egészen a túlodalt hevenyészett emelvényig. Kis hatásszünet után a férfi megköszöri torkát, és halkán belefogott.

– A Császár itt van, a szolgálzinten. – Morgás, és hűledező kétkedés. – Igen, barátaim, az Uralkodó személyesen jött el ide, hogy ezt a lányt, aki itt áll mellettem, magával ragadja, elpusztítsa, vagy mit tudom én, mit csináljon vele. Ez a lány, Gennieh, segítséget kért tőlünk. A szövetségünk tagjává akar válni. Sorsát a kezünkbe adta. Megtehettem volna, hogy a rám ruházott hatalom által egyedül esketem fel, vagy egyszerűen nemet mondok mindónk nevében, de szerettem volna, ha előbb meghallgatnátok őt, megtudnátok az igazságot, és együtt döntenénk...

– Miatta már nincs klánom! A termeinket lerombolták, s a nagyasszonyt kivégezték! Ha ő nincs, minden rendben menne tovább, úgy mint eddig. Ez a lány egyszerűen nem való közénk! Csak bajt fog hozni ránk! – A sötét, tüskés bőrű, kopasz, róka-képű fickó szinte fröcsögött az indulattól.

– Nyugodj meg, Wan Alibeam. Itt, ebben a teremben, nincsenek ellenségek, csak barátok. – Gennieh megérintette a férfi vállát, jelezve, hogy szólna az egybegyűltekhöz. Gondol-Kodó átadta helyét az emelvényen.

– Ti nem ismertek engem. Még én sem ismerem magamat. De nincs senkim. Soha nem is volt. – Miközben beszélt, sorra mindenki szemébe nézett. – Sem családom, sem barátom. Nekem csak ellenségem van. Nem szolgáltam rá a gyűlöltre, mégis az életemre törnek... Az a klán az én klánom is volt, Alibeam, ezt ne feledd. Azt hittem, ott családra találok, de igazad van, csak a bajt hoztam rátok. – Kis szünetet tartott. – Attól félek a szövetségetekre is veszélyt jelentek, de nincs kihez meneküljek. Nincs senki más, akitől ne kéne tartanom, aki nem akar elpusztítani, vagy kihasználni engem.

Összeszedte magát, s pár pillanatnyi csend után óvatosan adagolva a tényeket, belekezdett történetébe. Sokat beszélt a félelméről, vágyairól, álmairól, és arról a pár gaetkiról, akikben kicsit is megbízott rövid élete során, ám szinte szegyenlősen szólt azokról a képességekről, és tudásról, amit eddig megszerzett. Tudta, hogy nem hallgathatja el a testében rejtőző Őskáoszt, és beszélnie kell majd mentoráról, a Hangról is, de félt, hogy bolondnak, vagy hencsegőnek nézik majd. Hogy ezek az ismeretlen férfiak és nők hitetlenkedő kérdéseikkel bizalmatlanságot keltenek a többiekben is, s hogy végül majd elutasítják. Mikor a történet végéhez ért, percekig senki nem törte meg a csendet.

– Esked föl, Kodó! – Akadil Tel Kator, a szint leghíresebb, ámde apró termetű gaetkije emelkedett szólásra. – Títkolsz valamit előlünk, Gennieh, de hiba lenne erőltetni, úgy érzem. Ha érettnék látsz majd minket a bizalmadra, elmondhatsz mindent bátran. Minket ez tán mindig megtalálsz.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

– Meg kell védenünk! Nem látjátok, hogy magánya már elviselhetetlen számára? – Piromaca, nő létere hatalmas tekintéllyel bírt társai között. Most is minden szem a vörös sórtéjú kobakja felé fordult. – Ne félj, Gennieh, én megvédelek téged mindentől, és mindenkitől! – S hogy szavainak nyomatékot adjon, hagyta, hogy az elektromosság szikrái beszéd közben, ajka körül vonagolni kezdjenek.

A többség beleegyezően morajlani kezdett. Azt a pár kétkezdőt, aki nemtetszésének adott hangot, hamar meggyőzték a többiek. Gondol-Kodó előhalaszta hát ruházatából a féltve őrzött Kódexet, a szövetség alapító okiratát, melyben minden nagyobb esemény rögzítésre kerül, s amelynek első lapján Aka-dil Tel Kator ódivatú, düllöngélő, csodaszép írásával az eskü szövege írva vagyon.

Gennieh térdet, s fejet hajtott, s engedelmesen ismételte vissza az elhangzottakat:

– A múlt és a jövő titkaira; a harc és a tudás erejére; a szeretet és a barátság hitére; szív és az ész hatalmára; a gyengék segítésére; a közös ügyeink, a becsület és az igazság elsőségére; s a végső győzelemre esküszöm... Esküszöm, hogy Szövetségünk hú tagja leszek! Társaimat el nem árulom, s életüket akár saját életem árán is megvédem. A tudásom, hatalmam, vagyonom, és érem a társaimmal önzetlenül megosztom. A Szövetség minden más előtt! Úgy éljek!

Az első szó még halk suttogásnak tűnt, de a galetkik sora felállva, a mellettük álló vállába karolva, egymás után kapcsolódtak be aztán, míg az utolsó szavak, mint a földmoraj harsogtak mindőjük szájából. Az összekulcsolt erő szikrázón járta be a levegőt. S Gennieh, ahogy felemelte fejét, boldogságtól ragyogva hagyta, hogy könnyei végigcsorogjanak az arcán.

17. ÉRKEZÉS

Az aprócska szentélyben két sekrestyés sürgölődött. Az esti szertartás utáni teendőikkel voltak elfoglalva. Az atya már pihenni tért, s a kapukat is bezárták már, mikor halk, de határozott kopogtatás hallatszott a bejárat felől. A két fiatal egymásra nézett, aztán az egyik megvonva vállát elindult ajtót nyitni.

A kapuban egy vénséges-vén galetki állt. Egykor hatalmas termete összeaszalódott az évek súlya alatt, de dicsőség-ráfjai, és előkelő ruházata visszatartotta a fiút attól, hogy valami elutasító szólammal becsapja az ajtót a koldus előtt.

– A Felszín Ege ragyogjon reád – köszöntötte, de hangjában több volt a türelmetlenség, mint a tisztelet.

– Erre most nem érünk rá, fiam. Azonnal hívd elő az apátot! Szükségem van a segítségére. Készülj elő, mert milgandgyújtásig még sok dolgunk lesz...



– No de... – kezdte volna, aztán meglátta a férfi reszketeg kezeiben a hatalmas erszényt, s annak megnyitott szájában a drágakövek csillogását.

– Hidd el, nem leszek hálátlan.

Pár perc múlva már a szertartás előkészületeinél sertesper-téltek. Előkerültek azok a relikviák, melyeket a sekrestyések még sosem láttak, hisz a szolgálzinten egyáltalán nem élnek öregítő érintéssel bíró torzszülöttek... Az emelvény mellett Secro apát biflázza a liturgia szövegét egy ódon pergamenről. Még nem látott olyan galetkit, aki ilyen hihetetlen mértékű természetellenes öregedést szenvedett volna el. Negyven év...

Az oltáron kényelmesnek éppen nem nevezhető pózban fektűt a vén galetki. Közel járt a kilencvenedik évéhez, legalábbis ennyinek látszott. Nehezen szedte a levegőt, és szeméit mintha hályog fedte volna. Mikor az előkészületek lezajlottak, a pap mindkét tenyerét a férfi mellkasára szorította. Mielőtt azonban belekezdett volna a mágia erejének fókuszálásába, feltette a kérdést, ami nem hagyta nyugodni:

– Értem, hogy nevedet nem mondd meg nekem, ez egyébként sem fontos, de miért nem mondd el azt legalább, hogy milyen szörnyeteg tette ezt veled? Ha valami új életforma, azonnal jelentenünk kellene, hogy fel lehessen ellene...

A galetki a pap felé fordította ősz szakállal keretezett arcát: – Fogj hozzá, tata, mielőtt felmérgecsinálnék magam, rendben? A béred megkaptad, egyébhez pedig nincsen közöd.

A pirosposztság, kerek arcú apátba belefagyott a következő, kikívánczó, barátságos mondat. Érezte a másik testében fe-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

szülő irgalmatlan lélekenergiát, és bár szívében tudta, hogy hibát követ el, nyugalmat erőltetett magára, majd belefogott az istenekről eredeztetett mana megidézésébe.

A belésugárzott erő hatására a rozoga test fokozatosan, egyre gyorsuló tempóban alakult át egy irgalmatlan méretű, kerges, pikkelyes bőrű, félelmetes harci karmokkal, és veszedelmes fogakkal felvértezett középkorú galetki férfivé. Mikor a szertartás befejeződött, Secro atya tudta, hogy tetteért felelnie kell majd. Tudta, hogy segédkezett egy szentségtelen varázslat káros mellékhatásának megszüntetésében. Tudta, hogy vétett a Hegy törvényei ellen. S tudta, hogy általa egy galetki felfoghatatlan magasságból visszatért a szolgaszintre. Azt viszont csak remélni mert, hogy az oltárról lehuppanó, a mennyezettig magasodó gigász nem vet véget az életének azonnal.

– Most elmegyek. Nincs többé dolgom veletek. Nem jártam itt, és nem hallottál rólam... Ha eljár a szád, tata, a zsigereidnél fogva lógatlak fel az első cseppkőre. Remélem érted. – Azzal Kent Beger'hed a szük bejáraton keresztül kipréselte magát a templomból.

18. ELSŐ ÖSSZECsapás

– Még sosem jártam ennél barátságosabb hajlékban – mondta Gennieh és körbejárt a barlangban. A falakat színes szőttek, a padlót süppedős szőnyegek fedték, a fekhelyen hatalmas, illatos párnák, és szőrmék. – Te nagyon gazdag lehetsz, Piromaca! – Gennieh elidőzött a szolgák lakrészénél, ahol egy hím és egy nőstény arhomad varangy feküdt békében, egymáshoz bújva.

A harcosnó felröhögött. – Nem, nem vagyok az. Csak igényes vagyok, és adok a külsőségekre. De most beszéljünk in-



kább rólad. Szeretnék jobban megismerni. Azt hiszem, nagyon jó barátok lehetünk, mi ketten.

Ekkor Gennieh a bejárathoz szaladt, integetni és kiáltozni kezdett, majd kisetett a barlangból.

Pár perc múlva Benedickt baráttal tért vissza. Belekarolt az öregbe, és csacsogva mesélte neki a legújabb fejleményeket, miközben közeledtek. A remete mielőtt a barlangba lépett volna, feltűnés nélkül körülkémlelt odakint, mint aki avatatlan szem- és fültanúk után kutat. Szélesen vigyorogva totyogott Gennieh után, bólogatott, és helyeslően morgott a lány mondókájára.

– Nagyon örülök, Gennieh, hogy sikerült végre barátra lenned... – szólalt meg aztán, mikor a barlang küszöbét átlépték. – A barátnődben kit tisztelhetek?

– Piromaca vagyok... De hisz majd' tucatszor jártam nálad, öreg. Nem emlékszel a nevemre? – komorodott el az amazon.

– Benedickt, ülj le, kérlek. Meséld el, hogy mi volt az, ami miatt kimozdultál barlangodból?

– Téged kerestelek, Gennieh. Velem kell jönnöd, hogy megbeszéljük a további lépéseinket. Féltelek téged. Veszélyben vagy, leányom. – A mézes-mázos hangsúly mögött Piromaca megérezte azt a feszültséget, amit csak az igazán nagy harcosok tudnak behatárolni, azt az erőt, ami közvetlenül a csata előtt gyülemlik a tapasztalt gyilkosokban. Nem tudta, hogy mi történik, de érezte, hogy valami nagyon nincsen rendjén a baráttal.

– Gyere velem, Gennieh. Most azonnal. Elrejtelek, és nem lesz mitől félned többé. – A barát úgy nyúlt a lány felé, mint valami ragadozó a zsákmányához. Hangja negédes volt, teste azonban csupa fenyegetés.

A lány elgondolkodva ült le a kényelmes pamlagra. – Tudod, Benedickt, én úgy érzem, már nem kell félnem. Megtaláltam az enyéimet. Persze örülök, hogy segíteni akarsz, de...

– Vigyázz, Gennieh! – üvöltötte a harcosnó, és elrugaszkodott a mohafotelből. Teljes súlyával nekivetődött a tört markolászó galetkinek. Gennieh felsikoltott, de szerencsére nem dermedt meg. Félregurult a lecsapó penge újból. A két test egymáson hempergözve vonaglott a földön. Piromaca tuskéi belemélyedtek a furszán változó galetki testébe, és az a nő átható illatától is fuldoklani kezdett. Gennieh ijedten hátrált a barlang hátsó faláig. Kardja méterekre tőle, varázslattal pedig nem mert közbeavatkozni, nehogy a lányt sebesítse meg, támadója helyett. Erőlködve akarta, nagyon akarta, hogy a titokzatos Hatalom a segítségére siessen, de nem történt semmi.

Eközben a képlékeny testű férfi ellökte magától Piromacát, és felpattant a földről. – Ne avatkozz bele! Semmi közöd ehhez! – A barát alakja már teljesen eltűnt, s helyét egy középkorú, alacsony, vékony testű férfi vette át. Tükörsima bőrén apró májfoltok éktelenkedtek mindenhol, s hat aprócska csáp tü-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

remkedett elő testéből. Mindet átjárták a különböző mérgek, ezt mindkét lány jól látta.

Piomaca vértje és ékszerei nélkül meztelennek, és védetlennek érezte magát. Testét két helyen is méreg marta. Tekintete folyton elhomályosult, miközben oldalazva állta el az ismeretlen alakváltó útját Gennieh felé.

– Állj félre, és hidd el, nem fogsz többé hallani rólunk. A lány élve kell nekem, nem esik baja. Ne akard a saját veszedet! – Mikor a végrehajtó látta, hogy szép szóval semmire sem megy, lassan megindult a nagyhatalmú halhatatlan lány felé. Csápjai folyamatosan, egyre hosszabbra nyúltak, és villámgyorsan tekerőzve „szimatolták” a levegőt.

– Mit akarsz tőlem? Ki vagy te? Mit tettél Benedickt-tel? – Tudta, hogy a kérdéseire úgy sem kap választ, de azok önkéntelenül tolódtak ajkára. Tekintetét ide-oda kapkodva keresett kiutat szorult helyzetéből.

Piomaca összesűrítette testében az elektromos lehelethez szükséges energiát, de kibocsátani azt nem maradt ideje. Az ismeretlen szemmel követhetetlen gyorsasággal érte el őt. Fél-tucatnyi csápjája lecsapott a lányra. A sebző, bénító, paralizáló és kontaktméreg egyazon pillanatban hatolt be a védetlen testbe, s az orgyilkos lendületvesztés nélkül lépett keresztül az összeomló test felett. Nem volt idő gondolkodni. Az idő furcsán vonaglani látszott, és megdermedt. A kontúrok természetellenesen kiélesedtek, s a lány még a molekulákat is látni vélte el-

lenfele bőrében. Gyorsasága megtízszereződött! Csak egy villanásnyi gondolat volt az elégedettség, hogy lám: a Hatalom nem hagyta cserben őt. Büszke volt a testében dúló Erőre, és most először érezte egynek magát ezzel az átokkal, ott bent. A tükardért futott. Megragadta, de oly hihetetlenül nehéz volt, hogy szinte leszakította karját. Minden erejére szüksége volt, hogy meg bírja emelni. A csoszsanó lába oly hangot hallatott, mint a földméli tavak, hegyroppanás idején. Morajló, hihetetlenül hangos robajjává változott az aprócska nesz. Két kézzel fogta az egyébként pihesúlyú fegyvert, és támadója felé fordult. Amaz csak centikre távolodott attól a helytől, ahol az imént megdermedni látszott.

Gennieh Piomaca élettelennek látszó testére pillantott, és erőt gyűjtött a látványból. A kard féldoldalról furdott a végrehajtó tarkójába. A rúnapenge úgy roppant apró darabokra, mintha csak száraztésztaból volna. A lány karjaira ható óriási erő mindkét vállát azonnal kifecamította, de a mágikus fegyver áthatolt a koponyán. Gennieh saját sikolyát és az alakváltó horgását is csak torz, elnyújtott dübörgésként élte meg. Még látta, hogy a szúrás nyomán vér spriccel fel – minden csepp külön-külön táncolt a levegőben – aztán a testén elhatalmasodó fájdalom miatt elvesztette eszméletét.

folytatjuk

JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ február 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **kobold bugyrot** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@holder.hu-ra küldött, atoktargyak subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

Összesen hány, klasszikus értelemben vett átkozott tárgy létezik az Ősök Városában. Sorold fel őket!

A novemberi számban feltett kérdésünk a következő volt: Hány időkristályt nyert eddig összesen Nyafogó Nefejejs az olimpiák során?

A helyes válasz 3 volt. A jó megoldást beküldők között 3 db **őskövet** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig Flen Eligor, Maxigáz és Viora voltak. Gratulálunk nekik!

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

TÖBB TÁRGYHELY

A játékosok egyik régi álma valósult most meg, az eddigi 190 tárgy helyett akár 290 különböző fajta tárgyat is tárolhatsz mostantól a barlangodban. A tárgyhely-bővítést a 6. szinttől lehet használni.

A bővítést a B paranccsal hajthatod végre, nagyon egyszerűen. A B parancs második paraméterének add meg, hogy hány tárgyhellyel akarod bővíteni a barlangodat. Minden egyes bővítés 3 TVP-be kerül. Természetesen, összességében legfeljebb 100 hellyel bővíthetsz az eddigi 190-hez képest. Ha továbbköltözöl, nem kell a bővítést ismételtel megcsinálni. Az első paraméter legalább 1 kell, hogy legyen, tehát nem szerezhetsz új tárgyhelyet anélkül, hogy magát a barlangot ne bővítenéd. (Ez alól van egy kivétel, ha valakinek már maximális méretű a barlangja, akkor a B parancs első paraméterét a program nem veszi figyelembe.)

Példa: B 4 15 hatására négygel nő a barlangméreted, és 15-tel a tárolható tárgyak száma. A parancs összesen $4 \times 10 + 15 \times 3 = 85$ TVP-be kerül.

BEÁLLÍTÁS FORDULÓ

Már akkor is táplálható a BUL, ha csak 17 zseton van a számlán.

Már nem használódik el ingyenforduló a beállítás UL-nél, csak abban az esetben, ha nincs elég zseton rá. Erre azért volt szükség, nehogy az amúgy „többet érő” ingyenforduló egy mindössze 17 zsetonba kerülő fordulóra vesszen el.

Mostantól a beállítás forduló végén is kaptok figyelmeztetőt, ha már csak 20 vagy kevesebb tárgyhelyetek van.

LEGENDÁS CSATÁK

A Legendás Csata során többször előfordult, hogy más résztvevők szemszögéből más és más volt a csata. Ennek kivédésére a következők kerültek bevezetésre:

1) Olyan csatákban, ahol egynél több játékos vesz részt, nem alkalmazzuk a 8. lakósint varázslat módosító hatását.

2) A 11. szinttől megváltozott támadás/védekezés képzetet csak akkor használjuk, ha mindkét egymással harcoló fél a 11. szinten, vagy felette tartózkodik.

Kérjük, hogy ha valaki olyat észlel, hogy egy csata két szemszögből máshogy néz ki, azonnal jelezze!

EGYEBEK

❖ A különféle pluszokat adó szövetségi épületek már nem írják ki kétszer az adott bónuszt.

- ❖ A paraméter nélküli AD parancs már kiírja az aktuális lehetőségeket.
- ❖ Miután javítás italával javított valaki tárgyakat, akkor hibásan nem csak a javítás ital hatása, de más italok hatása is elmúlhatott. Mostantól ez nem történhet meg.
- ❖ Többé nem kezdted el megjavítani egy törött tárgyat akkor, ha nincs már tárgyhelyed, hiszen ekkor úgyis csak automatikusan kidobnád a megjavult tárgyat.
- ❖ Az idézés parancsának mostantól lehet 6. paramétert is megadni.
- ❖ A feltámasztás varázslat már tényleg maximális életpontra gyógyít.
- ❖ Többszemélyes csatáknál már nem kapja mindenki ugyanazt az auraészlelés információt.
- ❖ Az aukciós házak a 11. szint kivételével minden szinten nyitva állnak. Akik régebben le lettek tiltva az aukcióról, azokról most lekerült a korlátozás, ők is újra aukciózhatnak. Az aukciós házak aktuális kínálata egyébként nem csak a fordulóból tudható meg, hanem mindig megtekinthető honlapunkon is.
- ❖ Az áttörés már nem csökkenti saját rezisztenciádat a lávafolyam és egyebek ellen.
- ❖ Megváltozott a szöveg, ha egy annihilált szolgádat engedted el. Például már nem pillant rád vissza búsan miközben elcsmog...
- ❖ Ha egy szörny végtagot csonkol, akkor a végtagban tartott fegyvert LE-veszi a program, a bónuszait sem adja tovább. Természetesen a fegyver továbbra is megmarad a galetki birtokában, csak nem lesz KF-elve.
- ❖ Már a postai fordulóban is jól láthatóan szerepel a kontaktus ősszel varázslattal felderített, de még be nem járt Ősök Csarnoka, illetve az üres mezők.
- ❖ A karakterek tárgylistája, az egyes kategóriákon belül ABC sorrendbe lett rendezve, a könnyebb átláthatóság végett.
- ❖ A 10. szinten, a nagyon magas TVP költségű véletlenszerű kalandok extra kevés KNO jutalmat „rejtettek”. Most már jól adják a kaland végi jutalom KNO-t.
- ❖ Az olimpián nyert katonaköpenyek mindegyikéhez tartozik már encyclopeda.
- ❖ A „Győzz le szövetségeddel egy Legendás lényt” klánküldetést eddig, sajnos hibásan, minden esetben elfogadta a program, ha legyőztek egy Legendás lényt. Most már csak tényleg akkor fogadjuk el, ha a szövetségeddel győzöd le, LCS során.

Seitz Gábor

XX. TF, ÖV, KF ÉS HKK TALÁLKOZÓ 2003. NOVEMBER 29.

Nemrégiben sikeresen lezajlott jubileumi, 20. játékos-találkozóink is. A neves eseményt 2003. november 29-én tartottuk, a szokásos helyen, a Láng művelődési házban. Különleges programokkal és meglepetésekkel készültünk, melyek beváltották a hozzájuk fűzött reményeket, a sok száz ember remekül szórakozott. Nagy örömről szolgált, hogy ismét többen jöttetek el a találkozóra, mint fél évvel ezelőtt, és reméljük a 2004. nyarán rendezendő 21. találkozón majd még több embert látunk.

És hogy miért is volt érdemes eljönnie a sok lelkes Túlélők Földje, Ősök Városa, Hatalom Kártyái, Kalandok Földje rajongónak, illetve az egyéb fantasy vagy sci-fi témák iránt érdeklődőknek, az hamarosan kiderül:

Minden látogató tombolát kapott, mellyen aztán részt vehetett nyereménysorsolásunkban, ahol a szerencsések ingyenfordulókat, kártyacsomagokat, mókás ajándékokat, értékes könyveket és fődíjként egy hordozható CD/MP3 lejátszót nyertek. A mókás díjjelöltek az érdekes kérdésekre jó válaszokat adók közt további díjak találtak gazdára.

Belépéskor fegyverkovácsok fogadták a résztvevőket, akik értékes portékákat árultak. Valódi, tűzön kovácsolt kardok, buzogányok, páncélok, lánckesztyűk szerepeltek kínálatukban, de megrendelésre is dolgoztak, bármit elkészítenek, igaz, meglehetősen borsos áron.

A résztvevők egyből több program közül is választhattak. Nézelődhettek, vásárolgathattak, ultraritka lapokkal megspékelte HKK zsákbamacskát húzhattak, leülhettek barátaikkal, Közös Tudati illetve szövetségi társaikkal megbeszélni az elmúlt fél év eseményeit. A Hatalom Kártyái Kártyajáték rajongói a találkozón megjelenés előtt kedvezményes áron vásárolhattak az új kiegészítőből, az Ébredésből. A HKK versenyt hatalmas érdeklődés kísérte, több pontosan 119 játékos indult. A versenyről külön cikkben számolunk be az újságban, olvassátok el azt is!

A szokásos érdeklődés kísérte a TF csataszimulátort, ahol mindenki kockázat nélkül küzdhetett akármelyik szörnyeteggel, illetve kalandozó ellen. Ahogy mindig, most is hatalmas kedvezményekkel vásárolhattatok fantasy és sci-fi könyveket, szerepjátékokat, kártyákat. A találkozó ideje alatt folyamatosan nagy sor állt a zsetonbefizetésnél is, ahol a TF-re, és az ÖV-re lehetett befizetni, olcsóbban, mint máskülönben. Szintén itt kapta meg mindenki, aki eljött, az egyedi varázstárgyat, az örökkévalóság egyik drágakövét is. A találkozó ideje alatt folyamatosan lehetett beszélgetni a játé-

kok tervezőivel, sokan osztották meg velünk véleményüket, ötleteiket.

A találkozó teljes ideje alatt folyt a Túlélők Földje KT képesség, és az Ősök Városa szövetségi épület tervező verseny. Nagyon sok pályázat érkezett, ami nyilván nagyban annak volt köszönhető, hogy a nyertes képesség illetve épület bekerül a játékba, a szövetség egyből használhatja is. A találkozó óta persze már ki is értékeltük a pályázatokat, és a játékba is bekerültek. A TF-eseknél a Maffia KT tervezete, a kiontott vér nyert.

A KIONTOTT VÉR (371. TUDATI KÉPESSÉG)

Közös Tudatunkon belül pillanatról-pillanatra folyik a harc a kiválóságért. Íme itt a lehetőség, hogy mindenki bizonyítson! Ezentúl a Maffia KT tagjai szabadon csatázhatnak egymással, s így bizonyíthatják rátermettségüket. Persze a csata soha sem halálos, csupán a vesztes fejet hajt a győztes előtt – és készül a visszavágóra... (A csata valós veszteséggel jár, elvesz minden varázspont, életpont, távfegyver stb., de a küzdők nem kerülhetnek 1 életpont alá.) Senkinek se fordíts háta!

Az Ősök Városa épületek közül pedig a Békeidők tornya bizonyult a legötletesebbnek:

Békeidők tornya

A Békeidők tornya éber mágikus és fizikai védelmet biztosít a szövetség minden tagjának. Ha betolakodót észlelnék, akkor megkongatják a vészharangokat.

Működés: Amennyiben a szövetség tagjainál lebukik egy tolvaj, akkor harc helyett átokszórás következik, melyet ha megnyer a szövetség tagja, akkor a tolvaj engesztelésül átad



egy virágot (véletlenszerű gyógyfű), és megvendégeli a Hírmondót (ez jóllakottságot növel). A Hírmondók viszont -5 lopot kapnak, ha lopni mennek.

Az állandó programok mellett, délelőtt a nagyszínpadon hatalmas versengés indult. Két fogadó, a Fogadó a röhögő démontetűhöz, illetve a Fogadó a rövidlátó drakolderhez törzsközönsége barátságos vetélkedés során akarta bizonyítani, ők a ráteremtettebbek. A csapatokba 20-20 ember jelentkezhetett, hamar be is telt a lista. Első feladatként két óriási perecet kellett minél előbb elpusztítani. A csapattagok lenéző mosollyal fogadták a feladatot, de hamar rájöttek, nem is olyan egyszerű ez. A száraz perec evése közben ugyanis nem lehetett inni, hamar nyögvenyelőssé fordult tehát a dolog. Tovább nehezítette a dolgot, hogy mindenki csak a társát etethette, ő maga nem ehetett a saját kezéből. Persze idővel elfogytak a perecek, a kiszáradt szájú versenyzőket pedig sör és üdítő várta kedvenc kocsmájukban. Következett az erőpróba, hat darab sárkány-sőr volt összekötözve, ezeket kellett a vállalkozóknak kinyújtott kézzel minél tovább tartani. A játékosok becsületére legyen mondva, a végsőkig kitartottak, remegő kezekkel, eltorzult arccal tűrtek, ameddig csak bírtak. Még sok érdekes feladat volt, melyek során mind a résztvevők, mind a közönség nagyon jól szórakozott. Bekötött szemmel kellett dartralt eltalálni egy papírból kivágott, lenge öltözötű boszorkányt, hatalmas cégért kellett rajzolni a fogadónak, lufiba kellett gombostűket szurkálni annak kidurranását elkerülve, össze kellett rakni egy szétvagdalt képet, kockacukorral kellett mások szájába találni, messziről. Természetesen volt még sok egyéb feladat, és a végén kiderült, mindössze néhány pont különbséggel nyert a fogadó a röhögő démontetűhöz. Persze a végén mindkét csapat ünnepelt, kalácsból kirakott helyezést evett, arany illetve ezüst pezsgőket fogyasztott.

Következett a Bodnár Aikido Dojo harci bemutatója, melyről sokat nem lehet írni, mindenkinek látnia kellett. Ütötték, rúgták, dobálták egymást, kardokkal és botokkal verekedtek, nagyon ügyesek voltak. Néhány csattanásnál már-már indulunk volna a mentőkért, de ők persze mindig megúszták a hatalmas eséseket. A legutolsó harcot pedig igazán stilszerű módon, Ki-csapással nyerte az egyik fél. Hozzá sem ért ellenfeléhez, csak amolyan Dragonball módra, távolról terítette le ellenfelét, energiacsapásával. Mondom, látni kellett!

A nagyszínpadon újabb vetélkedőre került sor, a Túlélők Földje és az Ősök Városa játékosai bizonyíthatták, ők értenek jobban a játékuhoz. Magunk sem hittük, de a játékosok szinte minden csavaros kérdésre egyből vágták a választ. Pontosan tudták melyik szörnynek mekkora az életpontja, mennyibe került 10 évvel ezelőtt a játék, hány arany az alapértéke egy ében láncingnek. Csupán egy-két kérdésnél véreztek el a csapatok, de ott is nagyon közel jártak a jó válaszhoz. Végül egyetlen pont eltéréssel nyert a TF-es csapat, jutalmuk az volt, hogy a TF-re bekerült egy új varázslat, az

időcsere. A varázslatot minden kalandozó megtanulhatja a varázslótoronyban, sok tevékenységpontot szerevez általa.

Következett a találkozó sokak számára nagyon várt pontja, az aukció. Első volt a Túlélők Földje licitje. Repkedtek az aranyak a tételekre, legjobban a lordok övét nyerte el a kalandozók tetszését. A közelharcban kapott sebzéseket 33%-kal csökkentő övét, mely ráadásul még +5 védelmet is ad, 200 000 aranyat adott egy gazdag kalandozó. A kikiáltott tételeket, és az értük adott aranyakat megtekinthetitek alább:

TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)
1. 3 db kis ónixkulcs (csak nyugatiaknak) Varkardur labirintusokhoz kell.	32 000
2. 5 db őscápa fog Ryuku roncsoknál szükséges.	4000
3. isteni küldetés varázslat (csak nyugatiaknak)	18000
4. 2 db drakolder szem Varázstárgy készítéshez.	15000
5. választott cirkuszi talizmán (vortex talizmánt választott)	11000
6. óriás fülbevaló +6 támadás +2 erő.	11000
7. 12 db csontzúzó diszkosz 5D12+12-es dobófegyver	7000
8. választott éjfatty esszencia (rd' alv származékot választott)	8 000
9. mágikus hátzszak	10 000
10. 3 db ryuku tekercs Varázslatokat lehet róla tanulni.	90 000
11. választott formázó tekercs az árnytünder területről (kesztyű formát választott)	10 000
12. 6 db ytterium kőzet	50 000
13. martian tekercse	100 000
14. bársony övsál -10 védelem, -5 támadás, -5 erő, +1 támadás szám	75 000
15. lordok öve	200 000
16. választott Zarknod faji páncéldarab (drakolit kesztyűt választott)	65 000

Az Ősök Városa liciten az eddigiektől eltérően, ezúttal aranydukátból lehetett licitálni. Az új licitálási forma beváltot-

ta a hozzá fűzött reményeket, tehát jövőre is marad majd ez a megoldás, lehet gyűjtögetni az aranydukátokat. Az univerzum páncélja és a császári dekrétum most is tarolt, de az őskövek varázskőre váltását lehetővé tévő varázskövonzó üst is népszerű volt. A tételek, és az értük adott aranydukátok:

ŐV AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)
1. sünmedve itala	20
+100 tüskésbőr egy csatára	
2. gránitbőr itala	10
4 gránitbőr és -10 gyorsaság a következő csatára	
3. választott ragyogás kulcs darab	3
4. 20 db narancs gyógyital	25
5. a következő 20 forduló alatt minden 2. fordulóban jön dukátárus, +100 tvp	60
6. eggyel magasabb szintű örökkévalóság drágakő	30
7. ödlerk nyakörv	90
+2 végtagméret, +5 erő, +5 méret, -3 gyorsaság	
8. választott szolga (gnóm útonálló lett)	45
9. nem átadható tárgy átadása (pók smaragdgyűrűt adott át)	90
10. halhatatlanság gyűrűje	87
+3 méret, +3 védettség, ájuláskor nem vesztes méretet	
11. pszi-kő vonzó üst	60
őskő helyett 10% eséllyel pszi-követ találsz	
12. varázskövonzó üst	90
őskő helyett 10% eséllyel varázskövet találsz	
13. orgling korona	55
+8 vastagbőr, +8 tüskésbőr, +8 regeneráció, +8 % védekezés, -8 mágia, -8 álcázás	
14. császári dekrétum	100
15. univerzum páncélja	100
+5 minden leheletre, +1 minden varázslat szintjére, +1 minden végtag szakértelemre, méretre, speciális képességre, +2 lőfegyver, +2 gyorsaság, -5 álcázás	
16. választott varázslat, iskolától függetlenül (halál szavát választott)	85

A találkozó végén persze következett a nagyon várt olimpia. Először a TF-esek, majd az ŐV-sek is átvehették olimpiai fordulóikat és izgulhattak, hogy vajon hol végeznek majd a versengésben. Aki nyert, az nagyon örült, az utolsó helyezettek között pedig vigasztalást sorsoltunk ki.

Mi mindenképpen nagyon jól szórakoztunk a találkozón, és a boldog tömeget elnézve a játékosok is nagyon jól érezték magukat. Jövőre is lesz találkozó, szeretettel várunk mindenkit.

Szeitz Gábor



121 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. január



Ember	15%
Elf	13,6%
Törp	8%
Árnymanó	7,6%
Troll	9,4%
Gnóm	6,1%
Alakváltó	16,1%
Kobudera	17%
Mutáns	7,7%

LEAH:	10,8%
átlag hit:	bíborosa
DORNODON:	12,4%
átlag hit:	főpap jelölt
RAIA:	16,3%
átlag hit:	püspöke
ELENIOS:	7,1%
átlag hit:	bíborosa
SHERAN:	13,4%
átlag hit:	bíborosa
THARR:	24,7%
átlag hit:	püspöke
FAIRLIGHT:	11,6%
átlag hit:	bíborosa
CHARA-DIN:	4,5%
átlag hit:	püspöke

Leggazdagabb	211565
Max Hp	2315
Legtöbb skalp	42
Összes skalp	782
Legtöbb szörny	9496
Összes szörny	4267542
Legtöbb varpont	4707
Legnagyobb hit	
<i>lényét magába fogadó isteni entitás</i>	
Legtöbb tudatpont	91
Összes halhatatlan	899
Legnagyobb halhatatlanság	31
Legtöbb pszipont	1014
Legtöbb tapasztalatipont	111552120

Rejtőzködés	151
Nyomkövetés	213
Lopás	192
Mászás	74
Csapdakészítés	82
Csapdaészlelés	74
Gyógyítás	190
Titkosírás	51
Felderítés	134
Szörnyidomítás	67
Teológia	428
Taumaturgia	324
Szerencsejáték	31
Harcművészetek	63
Szkanderozás	58
Zene	266
Szörnyismeret	111
Pszí	94
Zárnyítás	63
Vadászat	243
Bányászat	64
Testépítés	108
Úszás	43
Ordítás	90
Versengés	27

Jó	17,5%
Semleges	62,6%
Gonosz	19,9%

Víziharc	30
Ökölvívás	60
Szűrőfegyver	68
Vágófegyver	58
Útőfegyver	63
Lőfegyver	53
Dobőfegyver	51

Erő:	121
IQ:	112
Ügyesség:	96
Egészség:	105
Szerencse:	131



A múlt ereje

Kellemes hangulatú nyáreste volt, a Szabad Kompania táborában vidáman lógó tábornúz égett, körülötte jókedvű testvérek pusztították a konyhaszolgálatosok által kiporciózott vacsorát. A héten egyébként már negyedszer volt közsáli disznó pecsenye, de senki sem hóbörgött, mivel Brutál Lady szolgált a krumplivitézek parancsnokaként. A troll amazonról pedig az a hír járta, hogy még a levest is a szöges bunkójával kevergeti és nem különösebben fogékony a nyafogásokra.

Én is ott üldögéltem egy kiürült hordón és az Évkönyvbe körmölgettem, időnként részolva a közelemben zszugázókra, hogy halkabban pofázzanak, mert még a saját gondolataimat is alig hallottam. Természetesen le sem sajnálták, tudva, hogy ilyenkor nem hivatkozhatok a rangomra. (Ami egyébként eszembe sem jutott, lévén, hogy nem voltam szolgálatban.) Persze megint Pete vitte a hangot; valami zagyva történetet mesélt egy álomról, – ő egyébiránt következetesen „profécianak” nevezte, nem kis derűtséget kelteve a többiekben – amiben Chara-din megnyilatkozott neki és arra biztatta, hogy lépjen a hívei közé, faképnél hagyva Dornodont. Tölem... bár magam is a Perzselő hittérítője voltam, nemigen izgatott a dolog, részemről mindig is azon csodálkoztam, hogyan képes a Mester elviselni ilyen alakok imáit. Amikor viszont azt kezdte hangoztatni, hogy „szét kell zúzni mindent, hogy a káosz őrvényében újra összeállhasson mássá és akkor újra és újra meg kell tenni ezt” nem álltam meg szó nélkül, s odaszóltam, hogy ha nem dugul el, ő lesz szétzúzva és a hülye agyából készült porral fogjuk megziseíteni a legközelebbi vacsorát. (Hagyománytisztelő vagyok: a hitvitákat mindig troll módi szerint szoktam rendezni...)

– Torkodon is akadna az a kaja Hadnagyom, és amikor megpróbálnád felköhögni lerökáznád a lábadat! – vágott vissza és az Évköny felé intett. – Vagy esetleg a papírjaidat rondítanád össze és akkor csak siránkozhatsz, hogy „elődök-ig-meg-úgy”, mert az elődök megorrolnának rád, ha lehányod őket! Mire mennél akkor a múlttal?

Nem tudom milyen pofát vághattam. Az Évkönyv és a hagyományok tisztelete volt a gyenge pontom. Éreztem, hogy a vér felszalad a fejembe és valami nagyon csúfát készültem mondani, amikor vérszkiáltás harsant az egyik strázsá felől. (Azt hiszem Alkony volt az, de megesküdni nem mernék rá.) Az este hiphopp véres csatába torkollott, ugyanis ránk jött egy ryuku osztag, azzal a szándékkal, hogy kicsinálnak minket és a levágot fejünket feltűzik a lándzsáik hegyére, hogy úgy masírozzanak haza. Hogy honnan tudták meg, merrefelé táborozunk, azt nem tudom, de szerintem valamelyik rohadék fuvaros fújta be minket, azok közül, kik az ellátmányt szállították nekünk a városból. A múlt héten a Kapitány ugyanis rajtakapott néhányat, hogy sumákolnak a kajával, levesznek minket, és nem annyit szállítanak le, amennyivel elindultak. Nah, gondolhatod mi lett velük... A Strázsamester kötelességtudó katona, csak úgy táncolt a korbácsa kezében, a nyomorultak

meg vonyítottak, de többé egyik sem próbált megrövidíteni minket. Az aljasságnak úgy fest nincsen határa...

No, szóval megjelentek a gárdisták és elkezdődött a hirig. Ha nem veszi őket észre a strázsá, belesobbantunk volna abba a bizonyosba, de így elég jól elláttuk a bajukat, alig páran tudtak átjönni a sáncon. Azok, szokásukhoz híven a zászló felé törtek, de addigra a Kapitány meg a Vajákos összeszedett pár srácot és lenyomták őket. Már jórészt lecsengett a dolog, amikor valahonnan előpattant még pár gárdista és letámadták a hozzájuk legközelebb eső szakaszt. Ez természetesen a kártyabrancs volt, meg én. Tettük, amihez a legjobban értünk: védtük a tyúkszaros életünket. Éppen beletemettem a dorongom boldogabbik végét az egyik személtáda arcába, amikor azt láttam, hogy kicsivel arrébb földre került az Orgazda, egy ryuku – a sisakja alapján egy gárdakapitány lehetett – pedig azon ügyködött, hogy a földhöz szegezze az árnymanust. Ösztönösen cselekedtem, nem sok közöm volt hozzá, hogy mit teszek, csak úgy jött magától. A Évkönyvet, amit a bunyó alatt végig a balomban szorongattam teljes erővel a gárdakapitányhoz vágtam. Disznó egy szerencsém volt, pont tarkón találtam a nehéz, vasalt sarkú kódexszel, amitől orra bukott, egyenesen rá Petére. A kis nyomi nem sokat gatyázott, rögtön elvágta a torkát...

Eddigre a támadóink vagy felfordultak vagy leléceltek, a Strázsamester pedig már javában üvöltözött a testvérekkel és nekiláttunk rendet csinálni. Én odasétáltam, s felvettem az Évkönyvet, majd lerugdostam a hullát az Orgazdáról és felségítettem. Biccentett egyet felém és pedig rávigyorogtam. Ennyi.

– Sohasem szabad lebecsülni a múlt erejét testvérem! – mondtam neki és a fejére koppintottam az Évkönyvvel.

Jobb, ha tölem tudod, hogy azóta ugyanúgy gúnyolódik velem a krónikáírás miatt, de ha én nem vagyok ott mikor valaki leszólja az Évkönyveket, ő az aki rendreutasítja a tiszteletlent. Igen, bármit is mondotok róla, nem olyan fickó, aki nem tanul a hibáiból...

Hegedűs Gábor





Most, miközben mindenki a Túlélők Földje legújabb hóbortjával, a szakácskodással foglalkozik, egy közelmúltban a játékba került tereptárgyról, a ryuku hajóroncsokról szeretnénk lerántani a leplet. A hajóroncsok a déli tengerpart teljes hosszában találhatóak, olyan közel a parthoz, hogy a játékban végül part mezőre kerültek. A merülés során az alább felsorolt szörnyekkel és a már korábról ismert ryuku tárgyakon kívül ezekkel az újakkal lehet találkozni.

1153. ryuku amfora: a benne lévő csodaszert meg kell inni, a kincstalálás esélye a fordulóban 2-4%-kal nő
1154. ryuku védőkenőcs: tárgyaidra kell kengetni, azok a kör végéig +8 mentődobást kapnak minden őket ért hatás ellen
1155. tenger gyümölcse: az így nevezett kagylót meg kell enni, a forduló végéig a szerelem különösen pihentetően hat elfogyasztójára, egy-egy udvarlás után hiányzó életerőd fele, hiányzó varázspontjaidnak pedig a harmada visszatér

A RYUKU HAJÓRONCS SZÖRNYEI

Sorszám	Név	Szint	Védelem	ÉP	TP	Sebzés	Speciális képesség
405.	villámrája	19	0	100-150	1602	40-120	elektromos lehetel, vámpirizáció immunitás
406.	triton	24	30	230-280	3401	14-144	fegyverének érintése purifikál, körönként közszcspapát varázsol
407.	vérkeszeg	27	1	340-390	4847	56-280	kritikus harapásai vannak, közelharc során másfélszeresen sebződik
408.	vízdeémon	23	25	150-200	2340	34-124	kronoérintése van (az áldozat TVP-t veszít), psi képességekkel támad (direkt kontaktus II, az agy kifacsarása)
409.	vízbeölt ryuku	21	20	140-190	1854	16-72	vágófegyverének sebzése őt magát gyógyítja, ryuku átokvarázslattal támad (ellenfele elveszti életerejének 40%-át)
410.	óriás vízi sün	25	0	440-490	3381	0	vámpirizálni nem lehet belőle, közelharc során duplán sebződik, valamint tüskéi sebzik támadóját (pont annyival, amennyit az sebzett rajta)
411.	hullámelelentál	27	20	300-300	4383	0	harc elején fullasztás varázslattal kezd, mellyel letöri az ellene támadókról a vízlégzés varázslatot (a csata végére elfogy ellenfelének levegője, és a végkimeneteltől függetlenül megfullad/D.E.M.-ezik), örvénykerítéssel védekezik, csata közben hullámokat kelt, melyek képesek sebezni az ellenfélén
719.	őscápa	34	25	490-540	10000	46-920	kritikus harapása van, gyomrának mélyén immunitásköveket találhatnak a szerencsések
720.	mélytengeri kráken	31	10	430-470	8500	128-576	csápjainak érintése mérgező

ÚJ TÁRGYAK

melyek ezidáig csak a ryuku hajóroncsban találhatóak:

Gyakoriatok:

1152. ryuku evező: adnak érte a boltban pár aranyat, illetve a cirkusz ryuku tárgy evő szörnye is szeretettel fogadja

1159. ryuku harmatgyűjtő: 30 csepp azúrharमतot lehet benne tárolni (ez a ryuku átokvarázrs varázslat komponense, melyet a déli tengerpart teljes hosszában lehet gyűjteni)
1162. ryuku rúunatekerics: varázslatot lehet belőle tanulni; 33% eséllyel ryuku átokvarázrszt (támadó varázslat, mely az ellenfél életerejének 40%-át lesebzti), ha ez megvan, a későbbiekben kisebb eséllyel ryuku teremtőerőt

(mellyel két megfelelő ryuku tárgyból egy harmadik, véletlent lehet készíteni)

Ritkák:

1156. ryuku ökölgolyocs: másik kesztyű mellé is felveheted, használatához legalább 25-ös szintű ökölvívás kell; +1 támadást ad, illetve amíg ökölvívásod nem éri el az 55-ös szintet, a jobbkezes ökölsebzésre annyi plusz seb-zést ad, amennyivel használójának harcművészet szakértelme 50 alatt jár, de max. 10-et
1157. ryuku kalózkendő: nem foglal sisak helyet, viselése +4 szerencsét ad, és viselőjének nem lesz többé szükség szekszánsra (varázslathoz sem), illetve távcsőre
1158. ryuku vadászing: köpenyként használható, +6 szerencsét, +2 szörnyismeretet és

+2 vadászatot ad; viselője E paranccsal dupla annyi élelmet talál, illetve a kör eleji SZK (szörnykeresés) parancsnál van rá esély, hogy két szörnyet is találjon a keresett fajtából

Szörnyfüggők:

1164. őscápa fog: őscápából kimetszhető; aki ilyenrel rendelkezik, arra nem hat a hullámele-mentál fullasztás varázslata
1165. kráken gyűrű: a mélytengeri kráken egyik csápjára akadva található; csak 20 vagy magasabb szintű kalandozó húzhatja ujjára, +12 szerencsét, +4 védettséget ad

Farkas Zsolt

JÁTÉK

E havi kérdésünk a Túlélők Földje legújabb szakértelmével, a főzéssel kapcsolatos (az elmúlt számban írtunk róla). Az erre helyes választ február 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki a fordulójával kapja, vagy előre befizetett az újságra) között X db általa választott, bármelyik szörnyből vágófegyverrel kimetszhető szörnykomponenst sorsolunk ki. Jól jön majd a főzőcskészéshez! X értéke annyi lesz, hogy a nyeremény max. 199 arany értékű legyen (a bolti eladási ár számít). A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Légy szíves írd meg azt is, milyen tárgyat szeretnél. Ha nem vagy biztos abban, hogy érvényes tárgyat írtál (pl. amit írtál nem nyerhető ki szörnyből, vagy egy darab értéke is több mint 199 arany), írd pár tartaléktárgyat is. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@holder.hu-ra küldött, „fococske” subjectú e-mailben lehet.

A kérdés pedig: Milyen tárgyakért cserébe lehet üstöt szerezni a játékban? (Elég, ha egy lehetőségét megírtok!)

Az újonnan lelépett fordulód segíthetnek a megfejtésben.

A novemberi számban feltett kérdésünk a következő volt: Sorold fel, mely hóviharos lények képességei között szerepelt a dermesztés! A helyes válaszban 6 szörny nevét kellett megemlíteni: fagyféreg, dermesztő lidérc, animált hókutyá, mammut zombi, kristályföreg, elemi hidegörvény (ez utóbbit nem említők szintén részt vettek a sorsoláson, hiszen ez a szörny valóban dermeszt, bár ez az AK-s listában nem szerepelt). A helyes választ beküldők között háromfajta hóviharos tárgyat sorsoltunk ki. A nyertes karakterek és a megnyert tárgyak: Issus Banth – jégisten amulett, Nerina Clarusdea –7 ulkor kötény, Gordon Marlo – cetbőr vállpánt.

121 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. január

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

TIHOR MIKLÓS:

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

FARKASSESSZENCIA (353. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Farkassá változhat a KT tag, ő határozza meg a kinézetét az 1. és 2. paraméter kiadásával.

Enciklopédia: „Ismét egy kellemes napom volt. – Ezzel a gondolattal hunytd le szemed. Kellemes fáradtság öntött el, s már éppen elaludnál, amikor egy halk döndülést hallasz. Aztán még egyet, s még egyet. Aztán már nem is gondolsz az alváásra, csak az ütemet figyeled, mely a tested és lelked egy ritmusra hangolja, arra a ritmusra, amit Hófarkas mutatott, s ami az egész Közös Tudatot átjárja. Egy hangot hallasz a fejedben, Hófarkas hangját. Az először érthetetlen szavak később érthetővé válnak számodra.

– Ismét megmutattátok, hogy mire vagytok képesek. Megmutattátok, mekkora erő van ebben a kis közönségben. Ezért most én is adok nektek valamit magamból, a farkasból, a vadászból!

Hirtelen hóhéher csillogás kezd áradni a földből körülöttem. Kellemetlen érzeted támad, mintha az egész bőröd bizseregne, aztán ez az érzés hirtelen örületes fájdalommá változik, mintha az egész testedet forró láva borítaná kívülről, belülről.

Átalakulsz, formálódsz...

Aztán elmúlik a fájdalom. Hosszú, elnyújtott üvöltést hallatsz, mely sok mérföldre elhallik.

Farkassá váltál! Az éjszakai vadásszá!”

Az EK 353 <1. paraméter> <2. paraméter> segítségével farkassá alakulhatsz. Találkozáskor a kalandorok nem látják a felszerelésedet, és nevedet, karakterszámodat csak akkor kapják meg, ha barátságosak vagytok. Ha a parancsot második és harmadik paraméter nélkül adod ki, visszaalakulsz eredeti formádra. A parancs kiadásának nincs költsége.

Megjegyzés: Szerepjátékos, a karakter találkozáskor színesítő képesség.

ILLÚZIÓPÁNCÉL (354. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A normál páncél leírás helyett speciális páncél leírás jelenik meg. Ezenkívül a karakter +2 védettséget is kap.

Enciklopédia: Bizsergő érzéssel tölts el a benned lévő energia. Igen! Kiválasztott vagy! Magadon tudhatod az ősi istenek áldását. Ez az erő, amit csak a leghűségesebb lovagok kaphatnak meg. Azok, akik hűek voltak a régi tanításhoz, akik kiérdemelték az istenek figyelmét. Ezt az energiát láthatóvá és formál-

hatóvá teheted, mint egy illúziót, ha meg van benned a megfelelő akarat. Miért is ne használnád fel ezt az erőforrást, hiszen azon kevesek egyike vagy, akik magukban hordják a fény ragyogó erejét, az ősi hajnal fényének ragyogását. A fény beborítja testedet és teljes ruházatodat. Végignézel magadon, a fény és az elméd alkotta illúzión. Fénylő páncéldodon sustorgó ködként fut végig az energia. A látványtól magabiztosabb lettél, és úgy érzed, mintha az illúzió hatására a védelmed is megemelkedett volna. Vajon tényleg így van ez? Még egy kis koncentráció, és mellvérteden megjelenítesz egy ősi szimbólumot. Egy istenét, kihez halálodig hű leszel. Elégedetten indulsz utadra, hogy hirdesd a tanítást, és küzdj a békéért.

Megjegyzés: Nem sokat lehet a leíráshoz hozzáfűzni, még egy kinézetet módosító, és mellette picit tápot adó képesség.

ILLÚZIÓFEGYVER 2. (355. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A normál fegyver leírás helyett árnyszablya jelenik meg, amely emellett +1 támadást is ad.

Enciklopédia: Minden faj számára a tökéletesség elérése mást és mást jelent. Nézzük például a kobudérakat, nekik a harcművészet technikák és annak kivitelezésének pontos megvalósítása a fő céljuk. Ott vannak a gnómok, akik csak okosodni akarnak, vagy a törpék, akiknek az életcéljuk a föld és egyéb sötét helyek túrása. Lehetne még sorolni a többi fajt is, de mihaszna, hiszen belegondolva ezen érdeklődési körük teljesen elpocsékolta időtöltés! Így elérkeztünk egy nemes fajhoz, nem titok, az árnymanókhöz, amelyre végre minden szép dolgot el lehet mondani, mint például: jó üzleti érzék, becsületesség, tisztesség, mondhatni ők a legügyesebbek, legbátrabbak, legszebbek, és nem utolsó sorban leggazdagabbak, de hadd ne soroljuk tovább. Azért be kell vallani, vannak dolgok, amihez mi árnymanók, azaz Árnymanók se értünk. Például nem tudunk készíteni tökéletes varázsfegyvert, amely persze nem a mi dolgunk lenne, majd a pórnép elkészíti, de tény és való, nem tudunk csinálni. Vagy hiába szerzünk „tisztességesen” egy sárkányölő kardot, ha már kezünkbe vesszük, rögtön rágalmazás ér minket, hogy biztos loptuk valakitől. Próbálhatjuk meggyőzni egyszerű felfogó képességű humanoid barátunkat, hogy mi nem azon tisztességtelen alakok vagyunk, akik ily

ronda szokással szerzik be hiányzó árukészleteit (hazugság +1 szint), akkor se érti meg. Szóval meggyőzőképességünk se az igazi.

Igen, és végre elérkezett az a pillanat, mikor ezen két hibánkat is ki tudjuk küszöbölni. Egyszerűen csak annyiról van szó, hogy KT tagjai számára a jobb kezükben lévő fegyver helyett, mindenki számára (kivéve KT tagjait) egy árnyszablya fog megjelenni. Így nem tudják, hogy milyen fegyverrel is harcolunk valójában, mellette meglepetés erejével ható csapást tudunk tenni ellenfelünk (avagy üzleti partnerünk) lelki világára kiábrándítva magasröptű hitében, hogy biztos nem az ő fegyvere van a kezükben. De ezt csak ő hiszi. Hehe! Az illúziófegyver másik előnye, hogy +1 támadást ad permanensen (ez a +1 támadás nem jelenik meg külön a karakterlapon, hiszen a fegyver jellemzője). Ezen tulajdonságok mellett a legfontosabb: még ezt a képességet is LOPTUK?

A TÖRPE ÓSÓK KÜLDETÉSE

(356. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A törpék szakállmérete kiürödik, és állítható lesz.

Enciklopédia: Eljött ez a nap is! Méltónak találtatál, hogy terjeszd Őseid hitvallását! Mostantól kötelességed, hogy utad során mindenkinek beszélj az Ősökről, meséld tetteikről, és büszkeséggel szólj a törpe faj csodás létezéséről. Nem könnyű, és egész törpét kívánó feladat, hogy profétaként bejárd Ghallát, de a fizetség, a Csarnokban való létezés lehetősége mindent megér! De már itt Ghallán megméretetsz! Mindenki látni fogja, hogy mennyire vagy a Törpe Ősök elkötelezett híve. Szakállad megöszül és elkötelezettség mértékében nőni fog. Akár több rőf hosszú is lehet, ezzel mutatva a világnak az Ősök bölcsességében való jártasságodat és kitartásodat. Természetesen, az evilági vezetőd éberrel figyeli majd tetteidet, hisz nemcsak ebben kell méltónak lenned Őseidhez, hanem rengeteg más területen is. Ezért a Remete, az ősi Törpe bölcsességgel megáldva, bármikor módosíthatja a világ által oly látványos szakállméretedet! Járdd, tovább az igaz utat.

[Minden KT tagnak a leírásába az eddigi bajusz és szakáll leírás helyett a következő kerül: „Őszülő bajusza és hosszú ősz szakállá van.” A karakterlapra kerül egy számláló, mely bányászkor és találkozáskor

eggyel, a 2. képesség (EK 327) használatakor 5-tel nő. A karakterlapon a következő szöveggel jelenik meg: „Szakállad X mm, vagyis Y törpe arasz, azaz Z törpe rőf hosszú. (Váltószámok: 1 törpe arasz = 110 mm, 1 törpe rőf = 380 mm.) Szakállhosszad a többi kalandozó is látni fogja találkozásakor.

A KT vezető megváltoztathatja a szakállak méretét az EK 356 <mérték> <karakterszám> paranccsal. A karakterszám egy KT tag, míg a mérték ha 100 alatti szám, akkor növelést jelent a KT tag szakállméretében, míg ha 100-nál nagyobb, akkor mérték-100 csökkenést jelent.

FÖLDMÁGIA (357. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A teológia szakértelem gyorsabban fejlődik.

Enciklopédia: Büszke, hatalmas sziklabérc dacol az elemekkel a város hegyének ormán, s bölcsen, türelmesen tekint le az alant nyüzsgő emberforgatagra, és a hozzá vezet kanyargó hegyi ösvényre. Egy harcos pap magányos alakja lépdel rajta könnyedén felfelé. Amikor a hegycsúcs közelébe ér, hősies csaták elevenednek meg a szeme előtt a sziklába vésvé, s tekintetét és lépkeit a rejtett barlangnyílás felé vezetik. A barlangba lépve hosszan lépcsők és folyosók útvesztőjében halad tovább a hegy mélye felé. Egy helyen megtorpan – szellemének szokatlan koncentrációjára figyelmeztető különleges érzelmei mutatják meg neki a falat, amely csak a hozzá hasonló kiválasztottakat engedi áthatolni magán. A túloldalon a folyosó egy hatalmas csarnokba vezet, ahol alakja eltörpül az óriási méretek mellett, de ahogy körülnéz, erővel tölti el a fenséges látvány. Rendíthetetlen gigászi tartóoszlopok sorai mindenfelé, amerre csak a szem ellát, s körben rajtuk kétembernyi magasságban fákllya alakú kristályképződmények árasztják magukból rejtelmes fényüket. Harcos papok csoportjai gyakorolnak itt is, ott is. Útja azonban a rövid megtorpanást követően megállíthatatlanul tovább vezet a csarnok központi szentélye felé. Egy-egy oszlop mellett elhaladva, fel-felnéz rájuk, s tekintete úgy tűnik a végtelen magasságokba vész. Hamarosan a csarnokban tett vagy fertályórányi vándorlása a végéhez ér. A központi szentély oltára – a kaput formázó szikla – előtt áll meg egy pillanatra több tucatnyi paptársával egyetemben, s egyszerre féltérdre ereszkednek mindannyian, öklüket szívükre helyezve fejüket meghajtvá várják ki a pillanatot, amikor az őselemi síkra nyíló ka-

puból majd előlép a hatalmas földelementál képében megszemélyesített elemi istenség. Míg várnak, hirtelen érzések, emlékek rohanják meg őket, az egykor még személytelen őserők emlékezetét élik újra át: „Láng gyúl a semmiből, és terjed tova, elválasztva a világosságot a sötétségtől, a hideget a melegtől, de magányában nem tudja élvezni dicsőségét. Kiterjedése semmibe enyészik visszahúzóds nélkül, míg fel nem ismeri örök kísérőjét, ki születésétől való. Egymásra találásukat heves nász koronázza meg, együttlétükből pedig valami új születik. Valami új, ami egyszerre mindkettőjük, de egyikük sem, aki maga a könnyed változás, s immár hárman vívják örök harcukat, míg mindhármodjuk fel nem áldoz valamit önmagából. Így alkotják meg áldozatukból szövetségük őrzőjét, az állandóságot, a rend és a maradandó formák urát, hogy mindörökké védelmezze nyugalmaikat.” A látomások amilyen hirtelen jöttek, el is múltak, de a kapu előtt már ott tornyosult robusztus valójában az őselemi istenség. Hangja végigdübörög a hatalmas csarnokon: „Ismeritek immáron a földelem minden misztériumát és törvényét, s ezek szerint éltek. Valahányszor őselemünk energiáit hívjátok varázslataitokhoz, harcaitokhoz, az átjár titeket, és átlényegíti lényeket, még jobban megerősítve azt. Míg méltón szolgáljátok birodalmatokat annak törvényei szerint, addig A Földelem valódi Uraiként nézhetek tükörbe, de amint magatokon sem tudtok uralkodni, akkor a földelem uralkodik el tirájtatok és elementálokká formál át. Most pedig mindezek tudatában folytassátok tovább utatokat, tegyetek birodalmatok javára, s készüljete fel a hadjáratra is!” [Mostantól teológia képzettségetek másfélszer gyorsabban fejlődik, a nem fejlesztő varázslataitok pedig 25% eséllyel mégis fejlesztenek 1%-ot. Megjegyzés: 10-es teológiáig a maximális fejlődés egy varázslat elmondásakor 8%(10%), 20-asig 6% (7%), e fölött pedig 4% (5%), a zárójelben a gnómokra alkalmazott érték van feltüntetve. E fejlődési határok utáni végeredményt szorozza fel másfélszeresére a képesség. Ha egy varázslat 1%-ot fejlesztene, akkor 50% eséllyel 2%-ra növekedik a fejlődés.]

Megjegyzés: Nyerstáp képesség, az ezüskigyók teológiát és taumaturgiát fejlesztő képessége után.

A HALHATATLANSÁG ÁTKA (358. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Permanens vasszervezet, +5 mentődobás éhínség ellen.

Enciklopédia: A pusztaságban nincs élet. Ha nincs élet, nincs élelem sem – gondolod végig. Majdnem 40 napja, hogy utoljára Szomjadat csillapítottad. Amikor ráakadtál a prédára, alig pisláskolt benne az élet. A torz, csonka test az éhhalál szélén állt; karján és combján harapás nyomok. A szerencsétlen örületében saját húsát is kikezdte, de életben volt. Utolsó cseppjei csillapították valamelyest a te éhségedet is. Küzdelme véget ért. Tudod, mit érezhetett, hisz éjszakáról éjszakára érzed ezt a mindent lebíró vágyat: táplálkozni. Nem emberi mértékkel mérhető, ahogy az emberi táplálék sem képes csillapítani. A hús vágyai eltörpülnek, egy még nagyobb kényszer nyomja el őket: vér kell, hogy élj. Minden nap megküszdesz vele, minden nap túléled évtizedek, évszázadok óta. Már az emberként ért dolgok is megedzik a porhüvelyt, de a vér hatására természetfeletti módon megerősödött az ellenálló képessége. Ennek ellenére nem minden vámpír elpusztíthatatlan. A változást a kor, és a Herceg vére hozta el számodra; azóta kevésbé árt a tűz, a nap fénye is. A sérüléseket továbbra is érzed, de nem olyan végzetesek... Emlékszel, mikor a lándzsa átjárt, földhöz szögezve. Gyilkosod nem ölt meg azonnal, röhgögye hagyott ott, hogy majd a nap tüze fejezze be számára ezt a piszkos munkát. Furcsa élmény volt látni újra a napfelkeltét, ha csak egy pillanatra is... Aztán az eleven tűz megolvasztott, darabokra szaggatott. – Ez hát a vég – gondoltad, mielőtt kihunytt tudatod. Estére fájdalommal, de újra egyben ébredtél fel néhány mérfölddel távolabb, ahová a szél sodorta a hamvakat... Mint az Ólelésed utáni éjszakán... Úgy tűnik, ebben a testben kell leélned élőholt létedet.

A képesség permanens vasszervezetet biztosít, és +5 mentődobást ad éhínség ellen.

SÖTÉT RÚNA II. (359. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 4

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Bizonyos varázslatok extra teológia fejlődést biztosítanak.

Enciklopédia: Miután a halál istene úgy érezte, hogy adományát megfelelően esztelen, értelmetlen és pusztító módon alkalmazzatok (halálvarázslatok mormogásától hangos Ghalla Földje), újabb segítséget nyújt szeretett Közös Tudata tagjainak. Ezentúl, ha Sötét Halál vagy Pusztító Végzet varázslattal próbá-

báljátok ellenfeleteket elpusztítani, a mágia elmondása után minden alkalommal a teológia szakértelmed a rendes növekedés mellett +1%-ot fejlődik.

Megjegyzés: A Földmágiánál speciálisabb, viszont az adott növekedés ezekben az esetekben jelentősebb.

ÉLŐHOLT KÍSÉRŐK (360. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 1 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Élőholt kísérőket idézhetsz meg, amelyek az általad ismert szörnyek közül kerülhetnek ki.

Enciklopédia: „A Leah pap már hosszú órák óta az oltár előtt térdelt. Maga se tudta mennyi ideje volt, de folytatta imáját. Egy jelre várt. Egy apró jelre urától, hogy biztosan tudhassa: Istene figyel rá, és helyesli törekvéseit. Már a végkimerültség határán állt, mikor hideg szellő futott át a hátán, és maga mögül zajt halott. Megfordult, fegyvereiért kapott, és ekkor meglátta őket. Hárman voltak. Ura szolgálai. Az egyik egy zombira hasonlított, de tapasztalt szem észrevehette, hogy valaha egy ryuku gárdista lehetett a lény. A másik meg mintha egy velociraptor csontváza lenne. Az utolsó pedig, mind közül a legijesztőbb. Fizikai teste nem is volt, de áttetsző, anyagtalan testén még mindig kivehetőek voltak a sokak által rettegett ongóliant ismertető jelei. Megértette: ez hát a jel. Istene elküldte hozzá szolgálait, hogy azok kísérjék őt útján, és erősítsék hitét. Elméjében érezte, tudattársai is megkapták a jelet. Összeszedte felszerelését, és útnak indult. A leghatalmasabb úr szolgálai ezután mindenhova vele tartottak...”

(Mostantól képes vagy élőholt kísérők idézésére az EK 360 <szörny> <típus> paranccsal. Az első paraméter értelemszerűen az idézendő szörny száma, a második a típusát mutatja (1: élőholt, 2: csontváz, 3: szellem.) Például, ha kiadsz egy EK 360 64 3 parancsot, akkor, míg le nem cseréled, egy varkaudar szeleme fog kísérni. Összesen három ilyen kísérőd lehet, és az idézendő szörnyet ismerned kell. Ha egy új kísérőt idézel meg, és már van három kísérőd, akkor a legkorábban idézett elhagy téged. A parancs kiadása 1 TU-ba, és 10 TVP-be kerül. Az idézett szörnyek nem számítanak bele a max. befogható szörnyeid közé, és nem jelennek meg a karakterlapodon, csak mások látják a veled találkozásoknál.

Megjegyzés: Nem tápos, de nagyon mókás és ötletes képesség! Ki ne szeretne egy ongóliant szellem vagy egy rubinsárkány csontváz kísérőt?

KALANDOZÓ KALAUZ

Sheran küldetései 2. rész

Tisztelt kalandozótársaim! A következő oldalakon istenemről, Sheranról, a természet védelmezőjéről, az élet ajándékának adományozójáról, a béke őrzőjéről, erdők, mezők és vizek uráról fogok nektek mesélni.

Amennyiben úgy döntesz, hogy Őt fogod követni, készülj fel az egész életen át tartó szolgálatra, melynek során foglalkoznod kell állatokkal, növényekkel, hitünk terjesztésével, de az oktan vandálokat is minden eszközzel akadályoznod kell abban, hogy tovább pusztítsák az életet. Szolgálataidért nagyhatalmú varázslatokat kapsz, melyek megkönnyítik életedet, ellátanak étellel-itallal még a puszták közepén is, általuk közelebb jutsz az állatvilághoz, megérted a növényvilág titkait, és persze hathatós eszközöket is kapsz a természetet rombolók megfegyverzéséhez.

Gyakorlatiasan (és kicsit a játékos szemzőgéből) nézve a dolgokat, a küldetések érdekesek, változatosak, jól eltaláltak, a többi istenéhez képest talán kicsit könnyebbek, bár ez kalandozónként változó. A kapott varázslatokról szintén elmondható, hogy ille- nek istenünkhöz, meglehetősen sok köztük az egyedi. Összességében hasznosak, igaz nem mindent akkor ad meg amikor a legnagyobb szükség lenne rá. Az, hogy istenünk papi mágiái mennyire táposak (szerintem azok), ismét nézőpont kérdése. Tény, hogy a TF jelenleg legerősebbnek, egyesek által nélkülözhetetlennek tartott, csak isteni küldetés útján vagy Martian tekercsének segítségével beszerezhető két varázslat (óriásérő, pusztító végzet) közül csak az egyiket kapjuk meg a játék mai állása szerint. Azért ez ne tántorítson el bennünket, hiszen kárpót- lásul rengeteg, más istenek hívei által iri- gyelt varázslat viszont nekünk lesz meg, né- hány ilyen a fiatalítás, teljes gyógyulás,

öntözés vagy a szörnyidézés, de a Sötét Föl- det járva további lehetőségeket kapunk, el- lenben például Tharr vagy a gonosz istenek híveivel.

Nézzük tovább a küldetéseket!

36. Mennyire vagy jártas a vadvilágban? *Imádkozz, amikor már legalább 200 ször- nyet ismersz!* Ha esetleg nem tudnád teljesíte- ni a megkapás pillanatában, segíthet az agyle- tapogató pszé képesség és a KT társaidtól is kérhetsz infókat.

Jutalom: *istení küldetés varázslat.* Jól gon- dold meg, mikor és mire hasznárod!

37. *Újabb undormányokat kell eltakaríta- nod a föld színéről, ezúttal két átokmur- gattyút.* Mocsarakban, kristálypalotákban és labirintusokban (71., 76., 82., 87., 93.) rejtöz- nek, de a legkényelmesebb ha leidezed őket szopókókból. Tulajdonságot illetve maxÉP-t szívnak, valamint szopókövet nyersz ki belő- lük, ezeket vedd figyelembe, ha csatázol ve- lük!

Jutalom: *oltár teremtése varázslat.*

38. Kerülj még közelebbi kapcsolatba a víz- elemmel: *érv el legalább 15-ös úszást!* Lásd 32. küldetés, érdemes vele megvárni a 42-iket.

Jutalom: *fürgülés varázslat.* A sáfránypor, mint komponens csak akkor hátrány (olimpi- án kívül), ha nem Morgan sipkáját viselünk, az egy év öregedés meg ugye nem számít nek-ünk.

39. *Ha már legalább 60-as a nyomköveté- sed, biztosan nem tévedsz el még a legsűrűbb vadonban sem, imádkozz, ha elérted ezt az értéket!* Szinte biztos, hogy eddigre már meg- van.

Jutalom: *tárgyvédelem varázslat.*

40. *Áldozz három csontpácát!* Másznivalók- ből, csatamezőkről szerezhető be (érdemes elrakogatni addig, amíg nem lesz aktív a kül-

detés), de a boltban is kapni 75 arany/db áron.

Jutalom: *feltámadás varázslat*. Az új verzió egész kellemes, sok bosszúságot lehet vele megszórolni, például a D.E.M. kirak a labirintusból, ez nem.

41. *Áldozz egy királyi koronát!* Szörnyekből, labirintusokból, csatamezőkön kieső kincs, könnyű beszerezni. Elkészítéséhez 250 arany kell, ennél lényegesen olcsóbban hozzá lehet jutni a liciten.

Jutalom: *áldomás II. varázslat*.

42. *Ölj meg 8 elektromos angonát!* A 77. labirintusban lakik három, a 83-asban egy, így legalább négyet tavacsakából kell összeszedned, ami rengeteg idő és TVP. A legyőzésük egyébként már meg se kottyán a csatorna cápaí után.

Jutalom: *gömbvillám varázslat*. Nehéz ellene megdobni a mentőt, szuper a sebzése, amit még a villámmágia is erősít, remek, de ez ellen is véd az elektromos pajzs és fix védekezőt kell mellette húzni. Azért használható, például labirintusok mumus szörnyeire FTV-vel beállítva.

43. *Hatalmas területeken sorvad el a föld, az élőholt ősmágusok gonosz tevékenységének következtében. Pusztíts el egyet!* Erős szörny, viszonylag magas védelemmel, sok ÉP-vel, amit mágikus fegyverekkel kell leverni, miközben ocsmányságokat képes művelni velünk (mielőtt nekiesnél, szabadulj meg az esetleges szopóköveidről!). Ha mindez nem lenne elég, villám ellen védekezik, és a mocsarakban valamint a királyi városok mágustornyáiban lakó példányok eldemeznek, hacsak a csata elején nem vágsz hozzájuk esszenciakristályt. Azért a 80. és a 99. labirintusban levők leölhetőek, azok nem demeznek. Ha másképp nem tudnád legyőzni, szerezz egy Tilnetor kardját.

Jutalom: *élőholt pozdorja varázslat*. Csak az első élőholt ősmágust nehéz legyőzni ©

44. *Gyógyulj egyetlen GY paranccsal legalább 60 ÉP-t!* Nekünk, akik már a kezdetek kezdetén remek gyógyító varázslatokkal rendelkeznek, gondot jelenthet, hiszen a gyógyítás hatékonysága elsősorban a szakértelemtől függ. Ennek turbózásán felül sokat segíthet,



ha a Sötét Földön próbálkozol (duplázza a gyógyulás mértékét), vagy van nálad orvosságos zacskó (+33% hatásfok). A küldetés FGY-vel is végrehajtható, így biztosan alacsony életerőben fogsz gyógyítani.

Jutalom: *erőpajzs III. varázslat*.

45. Nyilván már nagyon közel jársz a természettel való végső összeolvadáshoz: *imádkozz, amint halbatatlanságod legalább 4%*! Elérkeztünk a „mágikus isteni hármashoz”, melyek a királyi palota küldetés sorozata alatt teljesíthetőek, ez éppen a 94. labirintusban, a triklem drakolder legyőzésekor.

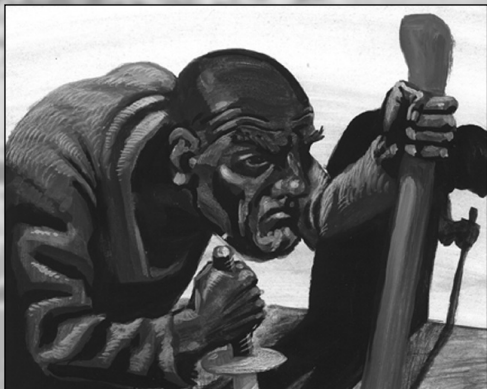
Jutalom: *gyorsvarázslás*, ha az megvan, *méregfelbő II. varázslat*.

46. *Kutasd fel istenünk személyes áldását!* Ezt a 79. labirintus 9. pontján találod, ha ekkor még nincs meg a küldetés, később vissza kell ide jönnöd.

Jutalom: *kisebb kívánság varázslat*. Hogy TNO-t vagy KNO-t gyártasz, magad döntsd el, általában elfogadott, hogy KNO-t jobban megéri, de az biztos, hogy amikor csak lehet, érdemes használni ezt a varázslatot. Mivel a királyi labisor elég sok ideig eltart, sokan ennek a hármashoz valamelyikére használják el az isteni küldetés varázslatát, egy időben az armageddon szerették megszerezni így, de szerintem jobb a kisebb kívánságra ellőni.

47. A leghatalmasabb druidák bármilyen ÁLLATOT képesek megszelídíteni: *Imádkozz úgy, hogy befogtál egy triklem drakolder!* Szintén a 94. labirintusban teljesíthető.

Jutalom: *armageddon varázslat*.



48. *Micsoda borzalmas megfertőzése a természetnek a pszi ősemelentál? Végezz eggyel!* Ugyan a Thargodan csatamezőn csőstül jönnek, de tekintettel az 50. küldetésre, inkább a szabadban, bozóton (fészke nincs, de SZK-zni lehet), vagy valamelyik labirintusban (pl. 89., 90., 94.) vadászd le.

Jutalom: *öntözés varázslat.*

49. *IMádkozz úgy, hogy pontosan 600 TVP áll rendelkezésedre!* Lásd 19. küldetés

Jutalom: *vadászat varázslat.*

50. Az élet papjától idegen a holttestek között való kutakodás. *IMádkozz úgy, hogy előtte legalább 15 körig nem KUTatsz csatamezőn!* Érdeemes előrelátónak lenni, ugyanis a küldetés megkapásakor a korábbi fordulókat is figyelembe veszi a számláló, tehát ha tíz fordulóval ezelőtt csatamezőtél, akkor még öt fordulót kell várnod, ha több mint tizenöttel, már imádkozhatsz is.

Jutalom: *áldomás III. varázslat.* Kár hogy a kettessel nem működik együtt, így csak olimpiára és megbeszélte párbajokra érdemes felhúzni.

51. Egy kis nosztalgia: *áldozz ismét manifesztátor nyúlványt, ezúttal 15-öt!* Bolt, licit látogatása, lejmolás a feladatod, ugyanis keleten legfeljebb SZK útján találni manifesztátort. Szerencsére őrült varázslókból szokott kiesni és a Zu'lit tarsolya is termeli néha.

Jutalom: *menekülés varázslat.*

52. Újabb élőholt írtás: *használd báromszor élőholt pozdorja varázslatot!* Ehhez szükség lesz három élőholt ellenfélre, nem élőholtakra még FTV-vel sem lehet ellőni. Csata-

mezők látogatását az 59. (illetve ha az még aktív, az 50.) küldetés miatt nem ajánlom, de a mocsarak keleten hemzsegnek a zombi mesterek-től, noth szellemektől és élőholt ősmágusoktól, és némely labirintus (pl. 80., 95., 99., 100.) igazi paradiocsom ezeknek az ocsmányságoknak. Ezen felül lehet idézni is élőholtakat, mondjuk szvó ektoplazmából vámpírokat, én élőholt mirgek idézésével oldottam meg a feladatot, így termelve három madártollat.

Jutalom: *fürkésző szem varázslat.* A komponense vizionár szem, ha ezt elő tudod teremteni, rakd fel, még a tuskéket is jó eséllyel meg lehet vele találni.

53. Ismét egy, a gonosz papok ténykedéséből eredő problémát kell orvosolnod: *változtass vissza egy mezőt öntözéssel síksággá!* Járj nyitott szemmel, böngészd mások fordulóit, esetleg a legújabb térkép adatbázist, biztosan fogsz találni kiégett területet. Ha ez nem jönne össze, menj át a Sötét Földre, arra elég sok a kiégett terep, igaz ott csak 10% az esély a sikeres öntözésre.

Jutalom: *batalomvarázs varázslat.* Érdeemes betenni a kezdeti parancsok közé.

54. Meg kell tisztitanod az Iszonyat Citadelláját: *küldd a Semmibe Molgant!* Ne dőlj be a küldetés szövegének, ugyan a 95. labirintusban több molgan is tanyázik, de az is elég, ha manakristályból leidézel egyet és azt kalapálod el. Az erős félelem aura és a papi rangot csökkentő érintése miatt ajánlott hálózni, vagy távolról leszedni.

Jutalom: *a mágia megértése varázslat.*

55. *Áldozd három iknegurint!* Ehhez át kell menned a Sötét Földre, ott keresned egy gejzirt és a H 578 <menyiség> parancssal ében tobozokat dobálni bele, darabonként 5 TVP-ért. Ekkor ha szerencséd van (olyan 10% rá az esély tobozonként), a toboz szétpattanó héjában találhatsz iknegurint. Érdeemes kisebb adagokat bedobálni több forduló alatt, mert ha kevesebből is összejön, sok tobozt és TVP-t takaríthatsz meg.

Jutalom: *+10 VP regeneráció.* Ahány ilyen jutalmat begyűjtesz (a karakterlapon külön rovat jelöli), annyiszor tízzel több varázspontot kapsz a forduló elején. Ezt a nekrofون és társai nem többszörözik. Lehetőség van

még ezeket a plusz regenerációkat varázslatokra váltani, ennek módjáról már írt a krónika. Az így megszerezhető varázslatok közül a meditációt és a méregfelhő III-at érdemes megvenned, esetleg az avatár idézését, ha azal akarsz foglalkozni.

Ezentúl szinte minden küldetésed teljesítéséért regeneráció pontot fogsz kapni, ezért csak azokat az eseteket tüntetem fel ezután, ha ettől eltér a jutalom.

56. Gonosz lény, sötét erők szolgálatában: *pusztíts el egy ében balálbajcsárt!* Ha már úgyis a Sötét Földön vagy, keresd meg egy fészket vagy mászkálj ében sziklatornyokban. Alacsony hegységben is sűrűn találkozhatasz vele, de időzni nem lehet.

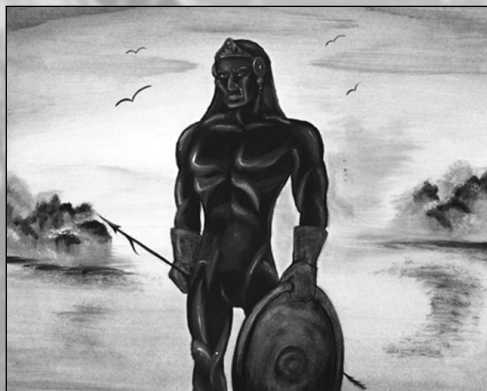
57. *Mutasd fel a Tudás Könyvét!* Az Iszonyat Citadellájában találsz egyet, de azt elkéri a királyi palotában mint küldetési tárgyat, így vagy vársz a leadásával amíg le nem imádkozod a küldetést, vagy megcsinálod a 97. labirintust, mert az ottani könyv nálad marad.

Jutalom: *mágikus ütés varázslat.* Jobb későn, mint soha...

58. *Tyrex bunkó – ennek elkészítéséhez a kegyetlen kalandozók a természet egy szelíd teremtményét pusztították el. Semmisíts meg egyet e gyalázatos fegyverből!* Királyi labirintusokban, változó mίνoszkúpokban található mint változó fegyver, de az aukción is hozzá lehet jutni. Boltból vásárlását, összerakását vagy tudati úton elkérését nem ajánlom.

Jutalom: *csapdaészlelés varázslat.*

59. Az élet papja számára továbbra is megengedhetetlen, hogy a csatamezők mocska-



ban turkáljon: *imádkozz ismét úgy, hogy előtte legalább 15 körig nem KUTatsz csatamezőn!* Lásd 50. küldetés.

60. *Ezúttal bárom orbitális mackósajtot kell kinyírnod.* Nem lesz nehéz, fészke is van, de keleten, hegységben gyakran jönnek. Én egy fordulót mentem vadászattal hegyes terepen, öttel sikerült összeakadnom.

61. Ghalla újraélesztése a druidák kezében van. *Használj öntözés varázslatot 15 alkalommal!* Ezt szerintem hithű druidától nem is kell kérni, öntöz ő lépten-nyomon, csak víz, TVP, VP és parancshely kérdése.

62. *Imádkozz félisten batalmú felszentelt főpapként!* A 25. küldetés klónja, lásd ott.

63. *Áldozz öt manakristályt!* A kihívás tornya második szintjén véletlenül épp ez a jutalom, a Thargodan csatamezőkön, királyi labirintusokban és a változó mίνoszkúpokban is található manakristály, de a Sötét Földön gyakori kincs. Ha ez nem lenne elég, vehetünk az aukción 1000 arany/db körüli áron.

64. *Áldozz 3000 aranyat!*

65. A természet papjai tudják, hogy a mentális képességek is a természet adottságai. *Imádkozz, amint max. pszid legalább 200!* Sokat segít, ha magas az IQ és az egészség tulajdonságod, de valószínű így is sokáig fog tartani, ezért érdemes lenyelned pár pszi követ, pszi katalizátorral a fejedben.

66. Lássuk, készen állsz-e a természettel való egybeolvadásra. *Imádkozz, amint halhatatlanságod legalább 10%! Ha végeztél a királyi palota labirintusaival és a Borzalom Fellegvára küldetés sorozatával, meglesz a 10%, de fejlesztési pontból is növelheted a halhatatlanságodat.*

67. Lássuk, mennyire vagy mestere a mérgekeverésnek: *áldozz öt mérgezett miblanil nyilat!* Először a mihlanilokat kell megszerezned, amik nem átadhatóak. A Sötét Földön, gejzír tövében kell kibányásznod őket, magas bányászat és Trákin csákánya ajánlott. Ha megvan az öt mihlanil, fogj öt madártollat és egy látatonál illeszd össze őket, nyilanként 7 TVP-ért, majd kenj a hegyükre 1-1 csepp toxyt. Toxyt a Sötét Föld mérgező lényeből szedhetsz ki, ha van nálad toxyt üvegcsé.



68. Már biztosan jól belejöttél az ocsmány férgék eltakarításába, *végezz öt balálelementállal!* Sötét Földön, kiégett területen jön, lakik belőlük kilenc a 97. labirintusban, de fészük is akad szép számmal. Amire ügyelj, hogy T parancsosak és húzz ellenük életpajzsot! Nem árt, ha viselsz angyalok gyűrűjét is.

69. *Gyógyulj egyszerre legalább 150 ÉP-t egy életsziclánál!* Ismét Sötét Föld, az ott található életsziclák tövében növényeket kell ültetned az AL <termés> <darab> paranccsal, 5 TVP-ért, melyért néha jutalmat kapsz, ezek egyike a gyógyulás. A többi jutalom lehet erőforrás (VP, maxÉP stb.), vagy új varázslat (ősi szaporítás, energiabuok, Solisar aurája), ezért érdemes rendszeresen áldozgatni. A <termés> bármilyen, növényről leszdedhető termés lehet, általában ovimon-bogyót szokás áldozni, mert azt 1 TVP leszdedni és nincs korlátozva a gyűjtése.

70. *Ölj meg egy smaragd sárkányt!* A Sötét Földön sárkánybarlangokban, a 97. labirintusban, vagy ha elég magas a szinted, akár a kiégett pusztában jön, de idézhető is sárkánypikkelyből. A legyőzése kicsit nehéz, mert Asylux átka és méregfelhő III. varázslatokat lő, amik elég jól be is jönnek, tehát mínusz 35 támadással esel neki az amúgy sem alacsony védelmének. Javasolt rá jégoszlopot lőni, valamint magadra aggatni minden támadást, sebzést növelő tárgyat és varázslatot. Ha még így sem menne, szövetkezz egy cimboráddal, aki lesebez neked egy (esetleg idézett) példányt.

71. *Áldozz 10000 aranyat!* Lehet halkan szitkozódni, vagy elgondolkodni az isteni küldetés varázslat használatáról.

72. *Mutasd meg, hogy az eddig felhalmozott tudásd képes vagy átadni másoknak: keress egy tanítványt és segíts neki bárom szint meglépésében!* Keress egy sok lemaradással rendelkező, rendszeresen lépő ifjú titánt, helyezz kilátásba célprémiumot, és hamar meglépi a szinteket.

73. *Végezz Tharr egy avatárjával!* Ezt egy Tharr hívó idézi neked vagy jó pénzért, vagy Sheran avatárért cserébe. Kemény ellenfél, immúnis a puha ütésre és nem árt, ha tompítod.

Jutalom: *kyorg tudás varázslat.* Automatikusan a használata, ezek után a 220-300 koordináták közötti területeken leölt szörnyekért 10%-kal több tapasztalati pont jár.

74. *Végezz Leab egy avatárjával!* A Tharr avatárjához hasonlóan szerezhető be. T paranccsal támadható, nem árt ha használsz angyalok gyűrűjét és életpajzs varázslatot.

Jutalom: *bo'adbun gyógyítás varázslat.* Szintén a keleti birodalmakban működik, megnövelve ott a gyógyító varázslataid határfokát 50%-kal.

75. *Ölj meg 16 sötét öleszt!* Lassan tiszteletbeli tagok leszünk az alanori hentescéhben. Thargodan táborok főszörnye, a 97. labirintusban is él egy példánya és a Sötét Földön, kiégett terepen gyakorta előfordul. Kritikus ütése azonnali halált okozhat, ezért legyen nálad angyalok gyűrűje! A nála fellelhető tudás gyöngye miatt célszerű magas kincskereséssel és smaragd karkötővel nekifogni a vadászatnak.

Jutalom: *bősi babérok varázslat.* Egyszer használható, ad permanensen 50 maxÉP-t.

76. *Áldozz bárom csalánkoktél!* A koktélt neked kell elkészítened, mert nem átadható (de a komponensei igen). A recept: végy adagonként öt csepp vizet, egy-egy kátrányt, csalánvirágot és Thargodan esszenciát, majd varázssítal főzésével kotyvaszd őket össze, mindez 7 TVP-t emészt fel.

77. *Áldozz kettő rítusónixot!* A keleti birodalmakban található, de átadható, manapság már a licitről is beszerezhető tucat tárgy.

78. *Az éjfattyak pusztja jelenléte is végveszéllyel fenyegeti világunkat. Az ellenük folytatott harcot kezd egy vg'axtol torzító elpusztításával!* Az éjfattyzásról nemrég olvashattatok egy remek cikket a kalauzban, az ott leírtak szerint érdemes eljárni, vagy ha úgy gondolod, nem éri meg a ráköltött sok ezer arany és a rengeteg kínlódás (esetleg inadba szállt a bátorságod), használd el az isteni küldetés varázslatot.

79. *Válts át 400 fejlesztési pontot regenerációra!* A keleti birodalmakban leölt szörnyekből, illetve ottani küldetések teljesítéséért kapsz fejlesztési pontokat, ezeket kell bevéltanod.

80. *Ölj meg tíz veszett gorillát!* Az Esthar császárság ritka erdeinek lakói ezek a megvadult vírusszörnyek (itt fészük is van), de a 105. és a 106. labirintusban is rejtőznek példányai.

81. *Mutasd fel a dalebgad kristálykulcsot!* Ehhez végig kell csinálnod a négy keleti birodalom egyikének küldetésórát, mindegyiknek a végén szerezhetsz egyet.

82. *Legyen legalább tizenkét féle növényről gyűjtött terméled!* Egyértelmű, valószínűleg már a megkapáskor teljesítetted.

83. *Ölj meg tíz ro'galbal kísértetet!* A szokásos élőholt tizedelés. Ezek a lények Bo'adhun területen, ritka erdőben lelhetőek fel, ahol van fészük is.

84. *Áldozz három vörös immunitáskövet!* Ezek a mesés kincsek nem átadhatóak, magadnak kell őket összeszedni a drakolder csatamezőkről.

85. *Készíts magadnak valamilyen páncélt Zarknod piramisában!* Jelenleg nem közismertek a páncéldarabok alkotóelemei, neked kell őket feltalálnod vagy egyéb úton megszerezni az információt. Ha ez megvan és az alkatrészeket is begyűjtötted, Zarknod piramisában 5000 aranyért 50 TVP-nyi idő alatt kikovácsolnak neked egy páncélt. Összesen hétféle páncéldarab létezik, melyek nem átadhatóak és minden fajnak másféle készül. Isteni küldetést nem érdemes előlőni rá, mert valószínűleg egyébként is szükséged lesz a páncélokra, na meg elég táposak is.



86. *Ölj meg tíz, a pusztában kódorgó neves szörnyet!* Igazi kihívás, el fog tartani egy ideig. A keleti birodalmak területén élő fajok némelyikének léteznek erősebb, külön nevet kapott példányaik, ezek közül kell tízet elintézned, teljesen mindegy melyiket, lehetnek különbözőek és egy fajtából akár több is. A szörnykeresés is segíthet, igaz neves szörnyet nem lehet SZK-zni, de ha a fajára adod ki a keresést, van esély rá, hogy neves egyedet találsz.

87. *Hozd el a Síkok Kulcsát!* Ez a tárgy a páncélokhoz hasonló módon készíthető Zarknod ónixpiramisában egy bo'adhun aranygömb, egy raskhiir bozaka és egy kij tekeres felhasználásával. Utóbbi kettő nem átadható, magadnak kell beszerezned őket.

Egyelőre ennyi ismert a küldetésekből, remélem adtam egy-két jó ötletet, vagy legalább érdekes olvasmányok találtatok beszámolómat. Zárásul még egy dolog: Sheran a legelterjedtebb nézetek szerint nőnemű, azonban az én véleményem szerint a halhatatlanok világában elveszti jelentőségét az anyagi világbeli nemi hovatartozás, ezért írásomban következetesen a semleges „isten” kifejezést használtam, az pedig hogy ki hogyan gondol szeretett urunkra/úrnőnkre, mindenkinek magánügye. Most pedig eredjete utatokra, terjesszétek hitünket, addig nem nyughatunk, amíg a gonosz erők által elpusztított világunkat nem tesszük növényekkel és állatokkal benépesített paradicsommá!

Dinen Ithildin/Kozma Mihály

TÜLÉL K FÖLDJE HUMOR

□ Troll kísérő télen éppen kilép a barlangiukból, mire az anyja:

– Hová mész kisfiam?

– Cseresznyét szedni.

– De hát tél van!

– Tudom anyu: sapka, sál!

Trollok, nem akartalak benneteket megsérteni!

H. P. Jordan-Coon (#4060), a furcsa

HAPGSOLAT. KONTAKT

□ A mostani kalandozók között, mióta itt vagyok, nem találkoztam egy effel sem. Nem hiszem, hogy rajtam kívül senki se akar az újak népe közé tartozni. Mi lesz, elfek felé hajlók? Ragadjatok egy JL-t, és csináljátok meg karaktereiteket! Várlak benneteket!

Zöldomb Legolas

□ Első szintű elf keres magának társat, barátot. Elfre, törpére, vagy alakváltóra gondoltam. A levelben írjátok le, hogy néztek ki. A címen: Peszes Viktor, 1238 Budapest, Stefánia u. 32.

Zed (#4851)

□ Hai feleim! Megsebzete szívem egy leány. Én, ki Tharr híveként közzikláként álom a csapásokat, irtam e kőzsa irományt:

Megannyi fenevad életemre törve

Rád gondolok, te vagy szívemnek egy hölgye

Érted álom sarat te vagy e lét gyöngye

Mind legyőzöm egy nap legyen szarva, körme

Mégsicsak ki lett az, ki szívem összetörte?

Te légy, Marion! Bárhogy is gyűlölsz, én még mindig szeretlek!

Meckanor (#4834)

□ Jó barátomnak, Bal Dahinnak igaza van. Mára már majdnem kivészett a sok mentál fogalom. A kezdők és bármelyik kalandozó ezt újraélesztheti. De ehhez elszántság kell. Nem elég otthon ülni a székben, és meredni a tévé elé. A barátságot kezdeményezni kell.

Zöldomb Legolas

SEGÍTSÉG

□ Elsősorban Zöldomb Legolasnak és a többi kezdő elfnek adnék pár tanácsot. Amíg alacsony a löfvegyszer szakértelmek, csak erősebb ellenfelekre jöjtek komolyabb távfigyvert (használatok az FLH beállítás), amire megfelelő az ubuk tüske és a mérgezett ubuk tüske, könnyebben beszerezhető mint a különböző nyilak. Amint a szakértelmek elérte a 12. szintet, használhatjátok fajtok fegyverét, a tünde íjat (alanyagok: vapár ág, 2 fabontó, 2 magzim bél, 2 spiritusz). Ugyanazok a lövedékek jók hozzá, mint a hosszú íjhoz, de célszerű tünde nyilat (1 madártoll, 1 acélú nyilanként) lödözni vele, viszonylag nehezen veszik el és jó a sebzése is.

Daddy

SZÖVEVSÉGEK. HT-K

□ Alapítóink heten voltak. Egyetlen dolgot akartak mindennél erősebben: egymáshoz tartozni. Később sokan csatlakoztak hozzájuk, az idők változásával páran el is hagyták a társaságot, majd helyettük még újabbak jöttek, de egy dolog változatlan maradt: a hűség egymás iránt. Kiálltak a másik mellett jóban-rossz-

APRÓK

ban, barátjukat mindennél, még saját maguknál is előbbre valónak tartották. Ha te is egyedül vagy és valódi társakra vágysz, téged is vár az Igaz Barátok közös tudat. Jelentkezés, bővebb információ: Kozma Mihály, 5081 Szajol, Gyöngyvirág u. 2., 30/9650-664, rdaddy@freemil.hu.

Ködbevésző Bambusz

□ Ez a hirdetésünk első mondata. Ez pedig a második. És máris a harmadikat olvashatjuk, melyet majd az ötödik követ. Ezek fogják közre a negyediket. Hamarosan a hatodiknál tartunk. Ez a hetedik előfutára. És íme: a hetedik! A kilencedik mondat kérdő. Mire jó mindez? A választ a tizenötödik rejti. Miért csak a tizenötödik? Mert addig még el kell olvasni a tizenharmadikat is. Igen, épp most. Nos, akkor a válasz. A KANKURENCIA SZÖVEVSÉG (#15033) TAGFELVÉTELI HIRDET. Ez a bejegyzés az utolsó mondattal ér véget. Bővebb információ a kankurencia@freemil.hu e-mail címen.

Zsémbecke (#2078)

□ Néhány, a játékokat véglegesen befejező társunk helyére most tagfelvételt hirdetünk. Ha vonz a mágia és a misztikum világa, vagy egyszerűen csak egy lendületes, jó KT-ba akarsz tartozni, akkor köztünk a helyed! Jelentkezni lehet: 20-514-1310-es telefonszámon, vagy az ombre4383@freemil.hu, illetve a zolocios@freemil.hu e-mailen.

Illúzió Mesterei (#9129)

ÜZLET

□ Hai feleim! Kéréssel fordulok hozzátok, bár azt legutóbb sem hallgattatok. Becsülettel, bőkezűen mértem aranyam annak, ki smaragd védőgyűrűjét rendelkezésemre bocsátja. Cserérel is válthatunk szót. Sőt! Ha fegyveretek nem érné el gyűlölt ellenségeket, vállalnám én a megbüntetését, bármit vétezzék is, no persze a gyűrűért. Kinek érdeklődését felkeltettem, ragadjon tollat! Tanácsadóim címe: Guttman Gergely, 9401 Sopron, Jókai Mór u. 9.

Meckanor (#4834)

ÜRS

□ Asszonyi szív

Öltél már embert?

Asszony, Nem?

Pedig mindig azt teszed.

Öltél már halottat?

Téli alkonyon. Nem?

Mégis véretem veszed.

Öngyilkos Álom (#3297), Összhangzat KT

□ Halál

Egy utolsó csókért kiált,
csönkig égett gyertyák hangja
Elfogyott létünknek végső könyörgése
a sönkes magány utolsó szava.

Megbűvölte őket az alkony
minden csepp vérük elégett
Kiholt belőlük az összes hang,
hogy megfagyasszák a sötétet.

Térdre rogyva könyörögtek,
de halálfekte köd vitte el őket
Elfogyott az összes vérük
s cserben hagyták a szenvedőket.

Könnyet hoztak mindenkinék,
romlott vérük a világban szertefolyt
Fakuló szemük puszítottá életek lángját
s hozzá halálhörgést csatolt.

S majd újjászületnek egyszer
de ezt a világ nem figyeli már
csak gyűlölik a könnyeik
és félük, hogy rájuk is ez vár.

Artharwanának köszönettel!

Árnyéktáncos (#1102)

EGYBÉ

□ Ahoi túlélők kalandozók! H. P. feledtet 899 napos álmából, és újra a nyugati végeket rója, a szörnysüges gonolyók, és rettenetes szárnys gombóc hordák legnagyobb bánatára. Lesz majd ne mulass! Ha én egyszer kinyitom a számat... hamar befogja egy hebrencs. Egyébként CO'P öletével és véleményével egyet értek. Remélem, nem csak én! Maradok... ahol vagyok:

H. P. Jordan-Coon (#4060), a furcsa

□ Kezdők vagyunk. Legalábbis páran. A kezdők fejlődnek, erősödnek, mire már azon kapják magukat, hogy bivalyerős éjjátékos lett belőlük (már akár eljutnak odáig). De nehéz a kezdők sorsa. Különösen mostanában. Ha nem valami örült, gonosz kalandozó gyilkolászik minket, akkor egy behemót állat ad ki rossz FT parancsot. Úgy is fogalmazhatunk, hogy mi vagyunk a táplálékánc legalján. De ez nem mindig lesz így. Egyszer valaki közülünk öli majd az akkori generáció szülőit. Én ott leszek, s a legjobb tudásom szerint védelmezem majd őket. Ti is tegyétek ezt!

Zöldomb Legolas, a kezdők jövőbeli védelmezője
□ Véreső hulljon rátok, férges! Kilenc élet szárad már lelkemen, néhány százezer ide vagy oda, nem számít. Versbe borítom az égboltot, hadd lakmározzan minden vértészt, kényére-kevdére. Szabtat – ismerjétek meg e nevet! Terjeszd az ígét testvérem! Halál Meckanorra! Eltörölni mindent, mi él, hogy mi is meghaljon – ez az egyetlen esélyetek, hogy a ló meghaljon, és elszálljanak a madarak.

Angelus (Meckanor) (#4834), a fenevad

SŐK VÁROSA

□ Tisztelt galetki ismerőseim! A sorsom sajnos nem úgy alak, ahogy elképzeltem, sosem lesz belőlem főhivatalnok (vagy több). Örülök, ha utolsó takarító lehetek majd hosszas fejlődés után a császári palotában. Rossz esetben még a börtönkoszort is nekem kell majd hordanom nektek.

Jelena