

ALANORI KRÓNIKA

98. szám
2004.
február

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Gyakran elgondolkozom azon, hogy miért van az, hogy a TF már több mint 10 éve ilyen sikeres, és miért nem sikerült egyetlen más levelezős játéknak sem elérni, sőt akár megközelíteni a TF és az ÖV népszerűségét. Mindig vannak olyan játékosok, akik abbahagyják, családi, magánéleti dolgok miatt. Néha egyszerűen csak azért, mert megunják, hiszen nem nehéz megenni valamit, amit sok évig csinálunk. Azonban mindig vannak új játékosok, és az utóbbi egy-két évben rendszeres lett az, hogy évek óta nem játszott karakterek visszaállítását kéri olyan játékosok, akik már régóta abbahagyták a játékot. A siker oka nyilván nem az, hogy a mi játékunk tökéletes. Vannak benne hibák, lehetne sok mindent másképpen játszani. Mai fejjel mi is másképpen csinálnánk jó néhány dolgot. Azonban hiába indultak el más levelezős játékok, hiába volt nagyon átgondolt, némely esetben jobb szabályrendszere, mint a TF-enek, azt a sok év munkát, illetve azt a hátteret, amit a TF-en és az ÖV-ben mi, a játék készítői és ti, a játékosai közösen alkottunk, nem lehet egy újonnan induló játékban fél-egy év munkával behozni. Rádásul a sok év játék bebizonyította nektek, hogy a TF és az ÖV jó játék, és a Beholder név garancia arra, hogy nem lesz kibóbt pénz, amit ezekre befizetsz. A további sok év közös játékának reményében kívánok mindenkinek jó olvasgatást!

A címlapunkon ezúttal David Eddings: A zafir rózsza c. regényének borítóképe, a Boros-Sziksai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 2. (98.) szám (2004. február) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: január 19. **A februári szám lapzárta:** február 16.

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

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjátékokboltokban. 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 örzünk meg és nem küldünk vissza.

A Tülelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai 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

Shadowrun novella 2. rész

2

KALANDOK FÖLDJE

A 4. zóna labirintusai

8

VARÁZSLÓMESTEREK

Interjú Báder Mátyással

16

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

18

HKK LAPLISTA

Zén 2. expedíciója

20

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félév zárás

22

ÚJ VERSENYEK

Februárban és márciusban

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

Hagyományos verseny

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

HÁRMAN A PÁCBAN

Regényrészlet

30

REJTETT TEHETSÉG

Ősök Városa novellasorozat

34

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki feljegyzéseiből

39

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések és kérdések

42

STATISZTIKA

Ősök Városa

44

GHALLA NEWS

A TF világa

46

TF-FEJLESZTÉSEK

50

KALANDOZÓ KALAUZ

53

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 II.

Nem mintha idáig kifejezetten jól éreztem volna magam, de a vízelementálon belüli utazás nagyon betett. Tüdőmből már felkőhögtem a vizet, de mintha még mindig fulladoznék, a fejem pedig majd szétrobban. Lassan érzékelnem kezdtem a külvilágot – egy gyéren megvilágított szobában feküdtem, rajtam kívül csak egy fickó körvonalait tudtam kivenni a sarokban. Két vörös pontot is láttam: az egyik az égő cigarettájának parazsa, a másik pedig egy lézercélzó fénye a testemtől alig pár centiméterre letartva. Lassan felültem, mire a célzófény a mellkasomra vetült. Kimért, túlzottan lassú mozdulattal kivettem dzsekim belső zsebéből cigarettámat. Illetve csak azt a vizes masszát, ami maradt belőle. A fickó erre felállt.

– Élvezted az utat? – kérdezte semleges hangon.

– Ó igen, nagyon köszönöm! Ki akarsz nyírni, vagy csak egyszerűen valamilyen infó kell?

Valóságérzetem romjain pihenve reménykedtem, hogy az egész csak egy rohadt álom, vagy csak a haverjaim szórakoznak velem, és majd kikapják a fejemből a JMÉ-t, de egyelőre egyik sem történt meg.

– Kicsit több tiszteletet, hiszen megmentettem a szaros kis életet! Ki akarlak-e nyírni? Ki akarlak, de ez most lényegtelen. Szükségem van-e az infóra? Nem. Azt akarom, hogy takarodj el innen, tűnj el a városból, menj olyan messzire, amennyire csak tudsz, és ne nézz vissza soha többé. Stimmt?

– A hangod nagyon ismerős, *omae*. Dave?

A fickó nem szól semmit, csak erősen beleszívott cigarettájába, aminek derengése mellett kivehettem az arcát. Ő volt az. A felizzó parázs fénye mellett a célzófény forrását is megláttam, egy szép nagy stukkert.

Dave volt Mallory ex-e, de ez már nagyon régi történet, és Mallory nem akart beszélni róla. Egyszer vagy kétszer láttam a hapsit.

– Eltűnök, de előtte lenne egy-két kérdésem.

– Mégpedig?

– Kinek dolgozol?

– Nem dolgozok senkinek, szívességet viszonzok csupán.

– És ki felé?

– Ismersz egy Mallory nevű lányt?

– Értem.

Lassan felkeltem, de a célzófény nem mozdult a mellkasomról.

– Akarsz még valamit, vagy mehetek? – kérdeztem tétozáva. A fejem még mindig hasogatott, olyan érzésem lett, mintha elfelejtettem volna valamit.

– Tűnés.

Kiléptem egy folyósóra és becsaptam magam mögött az ajtót. Csak miután kértem az utcára nyugodtam le egy kicsit. Az átlagosan szennyezett „friss” levegőtől picit tisztult a fejem, akárki is legyen az öltönyös, biztosra vettem, hogy ha ismerősöknél kopogtatnék, akkor ő is megtalálna. Időt kell nyernem, hogy gondolkodhassak egy kicsit.

„Időleges menedéknak a Pusztulat is megteszi” – tartja a mondás. A kapszulaszálloda ideális választásnak tűnt, némi keresgélés után sikerült egy olyan találmány, amelyből még nem lopták ki az alapfelszerelésként telepített terminált sem. Elég szűkös a hely – sokkal inkább egy koporsóra emlékeztet, mint szállóra –, de megteszi. Gyorsan letöltöm a híreket. A névtelen bűnügyi statisztikák, a céges propaganda, és a reklámhalmaz mellett egy érdekes hír keltette fel a figyelmemet: „Robotmészárszék Rentonban”. A hír szerint több önműködő robot kezdett ámokfutásba Renton környékén. A földi és repülő robotok több helyen is megállították a forgalmat, illetve több céges járművet is megsemmisítettek. Az áldozatok száma 12, az okozott kár mértéke megközelítőleg 3 millió nujen. A földi robotokat nagyrészt megsemmisítették a menekülő – többségükben repülő – robotokat pedig Seattle határain kívül vesztették el szem elől. A Lone Star szövívője cáfolja a terrortámadás lehetőségét. Ezek biztosan Wells robotjai voltak, a rigó egyszer beszélt egy „hallott ember keze” nevű alprogramról, amit minden robotjába beégetett. Ha tényleg az ő robotjai voltak, akkor nem sokára a dokkokban is hasonló mértékű pusztításra kell számítani, ezúttal vízi úton.

Pár órányi töprengés után döntöttem. Eltakarodom innen, mivel nincs más sanszom a túlélésre. A régi kapcsolataim már nem fognak megbízni bennem, újra össze kellene gyűjtenem azokat az infókat, amit nemrég töröltem feji memóriámból, ráadásul ha most beszédem a kontaktjaim tartozásait, akkor még lesz elég pénzem, hogy valahol máshol éljek. Neki is indultam, egy lendülettel eljutottam a legelső telefonfülkéig, ahol türelmesen megvártam, amíg egy punk kiüvöltötte magát a kagylóba, majd pár rúgás ke-



retében megszakította a vonalat. A szabaddá vált készülékről elkezdtem felvenni a kapcsolatot régi „adósaimmal”.

Miután majd két órát töltöttem lábmunkával, sikerült összeszednem csaknem egy százast régi adósságok behajtásával és a felhalmozott szájrém áron aluli eladásával. Már csak egy verda kellett, amivel el tudok húzni innen messze. Wells egyszer nekem ígérte az egyik „kezelésű” autóját – ő legalábbis így hívta a nem-rigózott gépeket. Az Eurocar szerintem még mindig a garázsában áll, de ki tudja, hogy a portyázó robotok indulása után milyen állapotok uralkodnak arra? A verda viszont nagymértékben növelné kijutásom esélyét, mivel páncélozott, könnyen álcázható, és hamis azonosítókkal van felszerelve. Ennyi idő alatt nem tudok máshonnan ilyen profi járgányt szerezni. Elvittem hát magam egy tehertaxival a Seattle-i dokkok környékére, majd frissen szerzett nehézpisztolyommal megnyugtatva önbizalmam, lassan elindultam Wells volt lakhelye felé.

Nem kellett csalódnom, a háromemeletes raktárház felső szintjeibe épített robotrampák kiengedve álltak – a madárkák ezek szerint már kirepültek. Wells szenzorait nem sikerült kiszűrnom, pedig tudtam, hogy itt vannak valahol a környéken. Nem szarokodhattam sokáig, lehúztam RASZomat a főbejárat leolvasóján, és reménykedtem. Óráknak tűnő másodpercek után a zár halkán kattant. Gyorsan beléptem, és a szemembe épített fényerősítéssel körbepillantottam a teremben. A hatalmas létesítmény élt. Robotkarok dolgoztak két repülőrobot sérült alváza felett, három kisebb láncfalas robotot tankolt fel éppen egy antropomorf, kisebb pókformák mászkáltak mindenhol, és az elektromos kábeleket javították. Megláttam Wells taktikai járművét is, a Citymaster átlőtt, elégetett páncélelmezei csendesen sísteregtek, míg másik oldalán egy kisebb javítórobot hegesztett. Igazi kaptár hangulata volt a helynek, beléptemre senki sem reagált, a létfenntartó rendszerek nagyobbik része pedig valószínűleg energiatakarékossági okokból nem működött. Nem volt fény, fűtés vagy levegőcsere. Fényt csak a hegesztés, a pozicionáló fények, vagy a kijelzők adtak, a levegő szabadlancú polimerektől búzlott, a tömör betonfalak pedig hihetetlenül hideggé tették a helyet.

Átvágtam a jeleneten, hogy felsejdem a kocsit, és elhúzzak innen, amilyen gyorsan csak lehet. A robotok valószínűleg nem fognak reagálni rám addig, amíg valami hűlyeséget nem csinálók, de nem akarom megvárni, hogy ismét mérszárolni induljanak. Gyorsan keresztülbotladoztam a gigantikus termen, karvastagságú kábeleket kerülgettem, hegesztő robotkarok elől hajolgtattam, és utat engedtem az etikett programozás nélküli automatáknak. Már majdnem elértem a hátsó járműparkot, amikor valami határozottan rossz érzésem támadt a hátam mögül. Éreztem, hogy fgyelnek. Lassan megfordultam, és egy másik antropomorf robottal találtam szembe magam. Egyszerű fémteste volt,

mint minden ilyen modellnek, mellkasi részére pedig a 23-as számot maratták lézerrel. Egyből felismertem a taktikai aleggységet. Wells őt (vagy inkább ezt?) használta, ha ketté kellett osztania robotjait, és különböző feladatokat kellett egyszerre megoldani.

– Azonosítás – kezdett hozzá a robot, szintetizált fémhangján. – Vaugh, Allen. Barát. Üdvözlöm Allen.

– Már találkoztunk 23-as. Én is örülök. Mire ez a nagy készülség?

– „Halott ember keze” elsődleges direktíva folyamatban. A mester halála bebizonyosodott, a direktíva végrehajtás alatt immár 5 órája és 12 perce.

– Mi a direktíva?

– A GF33XC3 fájlban szereplő egyének likvidálása, a mester utolsó jelentésében levő adatok feldolgozása, majd újabb célszemélyek listázása. Újabb hozzáadott direktíva: üzemanyagszerzés.

– Kik vannak a fájlban? Megnézhetném?

– Hozzáérés megtagadva. Ön csak korlátozott prioritással rendelkezik itt.

– Ne szarokodj velem! A csapatból már csak én és Chicago élünk, Chicago pedig válságos állapotban fekszik egy korházban. Segíteni akarok, cserébe pedig neked is segítened kell!

– Gondolom a 12-es járművet szeretné, amely az ön tulajdonát képezi.

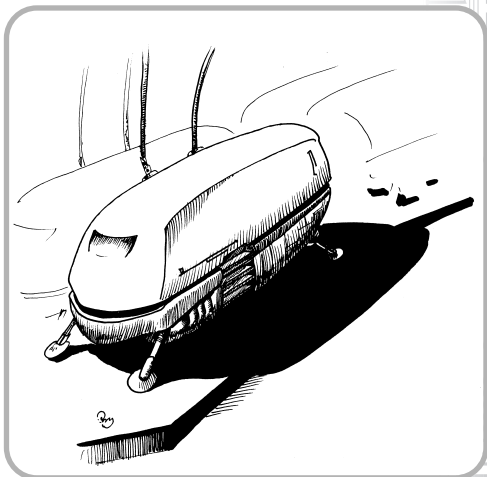
– Jól gondold. Cserébe segíthetek beazonosítani a mester gyilkosait. Láttam őket a saját szememmel.

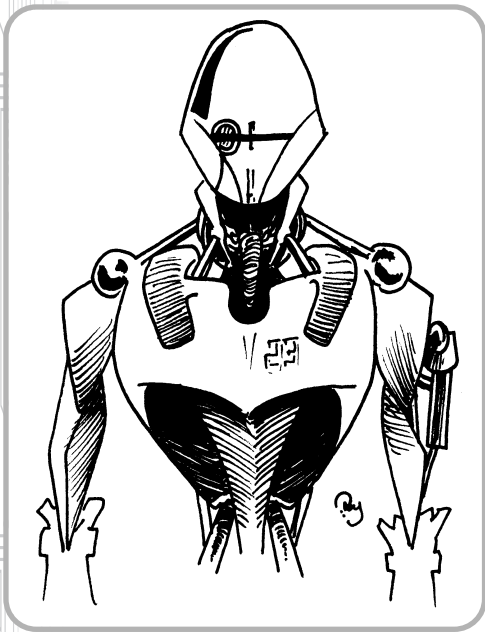
– Miért nem terminálta őket?

– Túlerőben voltak, és nem volt fegyverem. Én is bosszút állok akarok, de csak együtt fog menni. Nos?

– Hangstressz analízis: kielégítő. Hiszünk önnek. Ha velem tart a terminálhoz, azonosíthatjuk a célpontokat.

– Menjünk.





Odacplattunk az egyik terminálhoz, a rajta ügyködő pókrobot pedig villámgyorsan eltakarodott a másik irányba. A robot benyomta mutatóujját az egyik adatjock csatlolóba, majd rámutatott a másik csatlólóhelyre. Becsatlakoztam én is egy optikai kábel segítségével. Egyenesen a taktikai irányító központhoz csatlakoztunk, majd egy kisebb virtuális térbe. A robot IKONja semmiben sem tért el fizikai formájától, csendesen figyelt munka közben, ám folyamatosan olyan érzésem volt, mintha elemzett volna közben. Egy virtuális képalkotó programmal és jó arcmemóriám segítségével gyorsan elkészítettem a bárban látott arcokat, majd kicsatlakoztam.

– Ez minden? – kérdezte a robot.

– Igen.

– A célpontokat felvettem az elsődleges direktívába, ki-tüntetett prioritással.

– Hány egység van harcészen?

– Indokolja a kérdést.

– Segíteni akarok, öreg.

A robot csak kis idő múlva válaszolt, valószínűleg ismét létfunkcióimat vizsgálta, pontosabban azt, hogy hazudni próbálok-e neki.

– 21 egység áll hadrendben, ezekből 17 bevetésen van.

– És pontosan mit csinálnak?

– Teljesítik a direktívát. – A robot hajthatatlannak tűnt, felfogtam, hogy a direktívát semmiképp nem fogja megosztani velem.

– És most?

– Felkészítjük a járművét, ez egy kis időbe fog kerülni. Megközelítőleg 4 órába és 12 percbe. Addig kérem, ne hagyja el a területet. A kettes és hármas szinten pihenhet. Interkomon tájékoztatjuk, ha szükséges.

– Köszí – mondtam, és elindultam a felső szintekhez.

Wells nem hogy gazdag volt, hanem hihetetlenül gazdag. Lakószintjeinek berendezéseinek enyhén szólva is luxus szaga volt, robotarzenálja pedig felülmúlta elképzeléseimet. Gondoltam, hogy egyszerre több csapatnak is dolgozik, de csak minket tüntet ki fizikai jelenlétével is. Lepihentem egy bőr fotelbe, és szinte azonnal elaludtam.

Alig aludhattam el, álmaimban az átélt események emlékképei vibráltak, amikor sivító hangra ébredtem. Visított az interkom. Gyorsan odaléptem, közben majdnem elestem a saját lábamban, és rácsaptam az aktiváló gombra.

– Mi a franc van?

– Itt 23-as. Látogató érkezik. Egyetlen humán személy. Kérem, jöjjön a bejárathoz.

Lerohantam a bunkerszerűen megerősített lakószintről, egyenesen vissza a hangárba. A Citymaster már felkészítve állt, a robotok már újabb sérült légi egységeken dolgoztak. 23-as az ajtó mellett állt, mellette egy tizenéves srác várakozott rezzenéstelen arccal. Odasiettem hozzájuk.

– Mi a probléma? – kérdeztem, miközben a sráca pilantottam. Alig múlhatott tizenvalahány, szemei azonban sokkal öregebbnek tündek. Egyszerű szakadt gettógyerek kinézete volt, halántékából egy adatjock türemkedett ki.

– Nincs probléma *omae* – válaszolta a kölyök. – Sam vagyok, Edgar régi barátja. Ti is hallottatok már rólam, én dekáztam nektek.

– Nem mondd? Te?

A fiú nem válaszolt, csak biccentett. 23-as rendíthetetlenül feszített mellettünk, ismét elemző pózban. Úgy látszódtott, ismerte a kölyköt, mivel nem viselkedett offenzívan, és mivel beengedte.

– Akkor biztosan tudod, hogy engem hogyan hívnak.

– Allen Vaughn a neved, de Wells csak „seggfejnek” hívott. Persze nem bántó felhanggal. Kedvelt téged, ezért is volt veletek fizikai valójában is. A „csapatod” még három főt számlált: két szamurájt, Chicagót és Karmot, valamint egy mágiahasználót, Samuel Davidsont. Ott voltam veletek Londonban is, bár csak elektronikusan. Meséljek a parki eseményekről?

– Nem, nem kell. Hiszek neked – mondtam, mivel erről a történről csak nagyon kevesen tudtak. Konkrétan Wells, a névtelen dekásunk, meg én.

– Miért vagy itt?

– Mert szükség van rám. Edgar igen sokat tett a kommunáért, ezért pedig tartozunk neki. A tartozást pedig vissza kell fizetni, de idáig csak részlegesen tudtunk törleszteni.

Rápillantottam 23-asra.

– Segíthetne nekünk lokalizálni a támadókat. A direktíva többi részében is segíthetne neked, de *nekünk* csak ennyiben.

– Rendben – vágta rá a robot meglepő gyorsasággal. – Kérem, fáradjanak velem a lakószintre.

Felmentünk a lakószintre, menetközben a srác kirakott egy nehézpisztolyt kabátja alól az egyik asztalra. Egy pókrobot máris rámászott, és valamit csinálni kezdett vele, de menetközben ezt már nem láthattam.

A lakószinten visszaülhettem kényelmes bőrfotelomba, a srác viszont egyszerűen a padlóra ült, 23-as pedig nem mutatott hajlamot arra, hogy lazítson egy kicsit. Miután elmeséltem az eseményeket a srácnak 23-as szenzorainak éber tekintete mellett, már éreztem a fáradtság és a megszakított pihenés nyomó súlyát. A srác gondolkodón ült a padlón, 23-as pedig nem mozdult, mióta belekezdtem a történetbe. Egy kis konyhai robot robogott be, tálcáján két gőzölgő kávéval. Az egyik csészét azonnal magamhoz öleltem. A kölyök kis gondolkodás után így szólt:

– Zsebirodája volt? Milyen modell?

– Asszem 'raku. Barna golyóálló tokozása volt.

– Akkor 'raku. Írd le a műéret felvételt, de most pontosan! – akaratoskodott a kölyök, ellentmondást nem tűrő hangon.

Miután elmeséltem a pár másodperces felvétel részleteit kávé szűrőseleje közben a kölyök felállt, és a terminálhoz lépett. Elővett egy optikai kábelt, és becsatlakozni készült.

– Hé srác! Hol a dekked?

– Nincs dekkem. Nem kell – mondta a srác, és becsatlakozott.

A felismerés fájdalmasan hasított belém: a dekk nélküli dekás srác, valamint a „kommuna” szó csak egy dolgot je-

lenthetett. A srác Otaku volt. Antiszociális gettógyerekek, akik valahogyan csoportba verődnek, és ismeretlen erők támogatásával évek alatt olyan jó dekásokká válnak, akikről még a több évtized Mátrix-tapasztalatával rendelkező veteránok is összeszarják magukat. Az utcai mendemondák említenek Mesterséges Intelligenciákat, Mátrix Totemeteket, és még egy sor lehetetlen dolgot ezekkel a kölykökkel kapcsolatban, de a valóságot senki sem ismeri. Kicsit félve pillantottam a sráca, amikor pár másodperc múlva kicsatlakozott, 23-as pedig minden bizonnyal érzekelte ezt, mivel érdeklődően fordult felém.

– Mégis mit csinálsz? – kérdeztem. – Végigkutatod Seattle összes zsebirodáját? Feltöröd az összes rendszert, és keresed a felvételt? Ez elég groteszk lenne.

– Nem, most kávézni fogok. Feltörni csak ennek a tetszínnek a tetejét fogom. A kommuna fogja majd megtenni azokat a lépéseket, amit említettél.

– Megtenne nekem még valamit a kommuna? – kérdeztem.

– Mi lenne az?

– Lokalizálni kellene egy Mallory nevű ismerősömet. Ezt magamnak kérem, de persze nem ingyen.

– Hagyd csak. Majd rátérünk arra is.

Nem tudom, hogy pontosan mikor vesztettem el eszméletem a fáradtságtól, de már épp ideje volt. Még emlékszem mikor a srác a kezébe vette a kávé, és arra is, hogy a csészét még letettem, de aztán filmszakadás. Mikor magamhoz tértem, az óram szerint hét órával később, egyedül voltam a szobában. A tompított fények mellett lassan levettem bakancsom, és egy kicsit kényelmesebben elfeküdtem. Rágyújtottam egy asztalon hagyott cigisdobozból, és bekapcsoltam a trideót. Gyorsan végigfutottam a csatornákon, és lekértem a híreket. A 23-as keresztesháborúja kegyetlen orgyiukosságokban, külvárosi kirendeltségek bombázásában és céges járművek megsemmisítésében fejeződött ki. A halottak száma ellenben továbbra is igen alacsonyan maradt, egy átlagos pénteken ennél sokkal többen halnak meg a gettókban. A hírek képeiben azonban látszódtott, hogy a rendvédelmi szervek is bedurvultak, a robothadsereg valószínűleg nagyszámban megfogyatkozott. Vizsgálódásomat az interkom csipogása szakította félbe. Gyorsan felvettem, mielőtt a figyelmeztető jelek hangosodni kezdek volna.

– Igen?

– Jó reggelt, itt 23-as. Készen állunk a megadott célszemlék terminálására. A dekásunk lokalizálta a célpontokat. *Lejőnnél?*

Furamod zavart a tegeződő hangvétel, de egyenlőre nem tudtam hova rakni a helyzetet. Robotpszichológiát nem nagyon tanultam sehol, így lementem a szervizrészbe.

A 23-as és a srác már lent vártak. A kölyök a Citymaszteren ült, a robot pedig épp egy mondatot fejezett be.



– Jó rég nem aludhattál – közölte a srác. – Úgy elájultál, hogy már azt hittem megtámadott minket valami mágikus szarság.

Nem válaszoltam, csak mosolyogtam egyet.

– Akkor kezdhetjük? Hol vannak?

– A pontos GPS koordináták a következők: nulla-egy-hét-kilenc... – kezdte a 23-as egység.

– Inkább maradjunk a pontatlanabb verziónál, ha lehet – kértem.

– A 23. utca és a Fifth Avenue kereszteződésnél vannak egy lakóházban.

– A pokol konyháján, ha jobban tetszik. – mondta a srác.

– Még keresnünk sem kellett sokáig, ők találták meg a kommuna egyik összekötőjét, és most rajta keresztül keresik a kapcsolatot velünk.

– Mármint veletek, mint kommunával?

– Pontosan.

– És mennyit ajánlottak? Csak viszonyításnak kérdezném.

– Semennyit. Már két óraja kínozzák – válaszolt a srác szenvtelen hangon.

– Mi van? Két óraja kínozzák? Miért nem avatkoztatok közbe? – Harag ébredt bennem emiatt a felelőtlen hozzáállás miatt, persze megeshet, hogy csak a hasonló szituáció zavart.

– Miért kellett volna? Ha beavatkozunk, akkor ártatlanok is megsérülhetnek. Megvárjuk míg kijönnek, és csak akkor cselekszünk – mondta a 23-as, és egy monitorra mutatott.

A monitoron egy limuzin volt látható, felülnézetből. A szenzorok szerint egy személy ült benne.

– Készülj az azonosításhoz – mondta a 23-as, és végzőre négy alak lépett ki a szemközti házból. Mind a négyet felismertem, nem kellett sokat gondolkodnom. Megszólalni nem bírtam, főleg a kilépő ork véres alkarpengéi miatt, így csak bölintottam. A 23-as nem csinált semmit, de a monitor képe megváltozott. A látószög enyhén feljebb mozdult, tehát a robot felemelkedett. A négy alak ebből semmit nem vett észre, elérték a Nightskyt, és kinyitották

az ajtaját. A robot ekkor dobta ki rakteréből a bombát. A négy alak, a limuzin, a közeli autók, minden egy hatalmas tűzgolyóvá vált, amely egyre alaktalanabbá vált a belsejébe történő több kisebb robbanás hatására. Mire a füst elült már csak fémtörmelék és salak maradt az utcán, a közeli házakban azonban nem nagyon esett kár. Az ablakok kitörésén kívül persze.

Az egész nem tartott egy másodpercig sem, a robot pedig önmegsemmisítést hajtott végre 500 méter magasan. A monitor elsötétült.

– Ennyi? – kérdeztem percek múlva, mikor már sokadszorra gondoltam végig a dolgokat.

– Ennyi – válaszolta a robot.

A srác felkelt, és a kezembe nyomott egy cettit.

– A csajod itt van, és vár. Egy lakásba zárták, a nyitókódokat a cetti hátuljára írtam. Nem fogják keresni, mivel a most felrobbantott öltönyke zárta oda személyesen. Ne kérdezd, hogy miért, mert fogalmam sincs. – A robot felé fordult, majd ismét rám nézett. – Most pedig mennem kell, ha nem kell más.

– Kösz – válaszoltam halkán.

– Akkor hello – köszönt el a srác, és kilépett a hajnali utcára.

A cettit gondosan a kabátom belső zsebébe raktam, és a robotra pillantottam.

– Veled mi lesz?

– Folytatom a másodlagos direktívák feldolgozását – közölte semleges hangon.

– Mégpedig?

– Csatlakozunk a kommunához, de előtte rendbe hozzuk a géppark maradványait – mondta és végignézett a megmaradtakon. Három kisebb rotoros robot, a megint füstlógó, és szétlőtt Citymaster, és két tucatnyi pókrobot volt csak a raktárban.

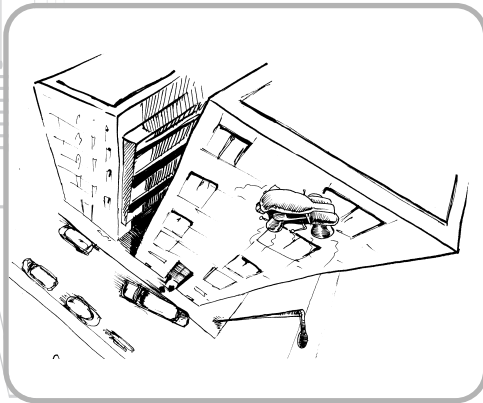
– Akkor elvinném az autót, ha felkészítitek.

– A hátsó részben van – kezdte a robot. – Némi extrát is belepakoltattam, mivel nekünk már úgysem kell. Az anyósülés alatt van egy csomag, amit Mr. Wells személyesen Önnek rakott félre.

– Kösz – mondtam, és elindultam hátrafelé.

– Vigyázz magadra – mondta a robot, és nekikezdett a Citymaster javításának.

Az autó egyedül árválkodott az üres hátsó részben. A hadjáratához ezek szerint minden mást felhasználtak. Közledtemre kinyitotta ajtaját, és beindult. Gyorsan bepillantottam az anyósülés alá, és megtaláltam egy pakkot. A csomagban egy hamis RASZ volt nekem, Chicagónak, és Karomnak, valamint egy hitelchip kb. 200 ezer nujennel. A csomagolás belsején a „Sok sikert!” felirat szerepelt Wells kézírásával. Felnyitottam a hátsó kijáratot, és elindultam Malloryért.



Beletapostam a gázba, gyorsan el akartam jutni Mallory-hoz, hogy eltűnhessünk végre a fenébe innen, ebből a rohadt városból. Ismét elkezdett esni az eső, amitől csúszósá vált a több helyen szétmállott beton. A fedélzeti számítógép jelezte, hogy több helyen is lefényképeztek gyorsajtásért, és a bírságot már le is vonták egyenlegemről, de jelen pillanatban ez érdekelt a legkevésbé. Megálltam a ház előtt, és a kesztyűtartóban talált Predator nehézpisztollyal felrohantam a szobához. A ház szerencsére egy kommersz bérház volt, így senki sem látott meg. A megfelelő kódokkal kinyitottam az ajtót, és beléptem.

– Mallory? Itt vagy? – kiabáltam be az a lakásba.

Az egyik szobából Mallory pillantott ki rám, amikor meglátott, felém iramodott, és kiejtette kezéből az eddig ott szorongatott konyhakést. Atólt és megcsókolt, majd váltottunk pár szót, és visszarohtam a motyójáért. Rossz érzésem támadt, gyorsan körbepillantottam, de nem láttam semmi veszélyeset. Mallory közben visszaért, így elindultunk lefelé: én elől, fegyverrel a kezemben, ő szorosan mögöttem, hordozható életét egy hátizsákba gyömöszölve.

– Allen, értsd meg, hogy nem tehettem mást. Felkutat-tak, és beszédre kényszerítettek – habogta Mal. – De mit látom, Dave-nek sikerült kirángatnia valahogyan onnan.

– Igen, köszönöm. Dave rohadt kedves tud lenni, mint azt valószínűleg te is tudod – válaszoltam, visszaemlékezve az elementálon belüli „élményekre”. Rossz előérzetem egyre csak erősödött, megborzongtam egy pillanatra. – Si-ess. Valami nem tetszik ezen a helyen.

– Oké.

Leszáguldottunk a lépcsőn, és odarohantunk az autóhoz. Kinyitottam a központi zárat, és egy hirtelen megérezéstől fogva felpillantottam. Nem láttam meg a rakterét űrítő ro-toros robotot, amit vártam, de amint visszapillantottam Mal-loryra, arcán megmagyarázhatatlan félelmet vettem észre. Megpördültem kezemben a fegyverrel, és szembetaláltam magam egy vizelementállal. Azaz a vizelementállal, amely-hez már volt szerencsém egyszer.

A következő pillanatok egy lassan pörgő fekete-fehér filmhez hasonlóan játszódnak le most is előttem. Két gyors lövést adok le, hasztalan és öntudatlan próbálkozásként, az elementál azonban tovább közelít, majd rám vetődik. Ismét a belsejében vagyok, de megpróbálok elrugaszkodni az autótól, hogy kikerüljek belőle. Jó próbálkozás lett volna, de az erőm elhagyott, és nem sikerült kiszakadnom az elementálból. Mozogni kezdtünk, a nyomás pedig kezdett elvis-selhetetlenné válni. Ismét fuldoklani kezdtem, de nem hagytam annyiban. Foggal-körömmel kezdtem kikaparni magam, mint egy nem kívánt gyermek, az elementál pedig minden erejét megfeszítve, szorítva, próbált benntartani és megfojtani. Eszembe ötlöttek Davidson szavai: „A szellem nem olyan, mint egy keses fickó, ha csak úgy megütöd, akkor nagy valószínűséggel nem érsz el semmit. Gyűlölnöd kell, akarnod kell a halálát. Amikor megütöd, akkor minden



erőddel utáld, érezze csak a negatív érzelmeket, fojtsd bele a gyűlöletbe!” Nem kellett rájátszanom a dologra, vegytisz-ta gyűlölettel hajtvá kapartam kifelé magam, miközben azt fontolgattam, hogy hány golyót fogok Dave fejébe ereszté-ni, miután felkutatattam. Már hittem, hogy Fortuna mégsem hagyott el, amikor az elementál nem bírt velem tovább, és szertefoszlott. Hittem azonban azonnal elhagyott, amikor megláttam, az alattam elterülő várost. Lassú zuhanásba kezdtem, nem messze tőlem pedig Dave vigyorgó asztrális alakja tűnt fel. Jó utat kívánt.

Zuhanás közben az ember általában elveszti a fejét. E-semben kivétel történt. Miközben esetlenül kapálózva pró-bált meg a testem ösztönösen fogódzkodót találni, végig Davere néztem. A rohadék röhögött. Röhögött, mivel tudtuk mindketten, hogy végem van, mégpedig menthetetlenül. Zuhanás közben azonban hirtelen egy másik alak csapódott felém. Nem ismertem fel, de Dave felé tartott, és az em-berszerű alak a torkánál kapta el a mámorittas hermetikust. Pár pillanat múlva Dave asztrális formája sikoltva szakadt darabjaira, az alak pedig eltűnt.

Egy utolsót mosolyogva zuhantam tovább, mellettem feltűntek a felhőkarcolók felsőbb szintjei. Nem akartam már mást, mint landolni a hideg betonon és hagyni, hogy a hi-deg eső elmossa testem maradványait. Nem kívántam mást, csak nyugalmat. Ha magam nem is, legalább valaki mást sikerült kimentenem a mocskból. Mallory legalább gondok nélkül élhet tovább.

Érzem az eső ózoniillatát, és már látom a reklámok tova-tűnő fényeit. Már nagyon közel lehetek. Sikoltok még egyet utoljára, hogy a véres húsmasszán kívül mást is hagyjak az utókornak.

Kalandok Földje

MAGASFÖLDI LABIRINTUSOK
4. ZÓNA, IV. RÉSZ

Üdv népek, mit szóltok, milyen szépen esik a hó? Ahh, de mire eljut hozzátok ez a kis szösszenetem, lehet, hogy már hétágra süt a nap (remélem legalábbis). Elmúlt pár hétben történt néhány érdekesség, a leglényegesebb egy új sziget becserkészése a Magasföldön. Egyszerűen csak lovagszigetnek neveztük el, mivel a fekete lovagok és népes táboruk tanyázik arrafelé. Váraikba még a legerősebb mágusok (Ariel és szerény személyem) is csak óvatosan teszik be a lábukat, néhány lovag pillanatok alatt felaprítja a szerencsétlen eltévelyedtett. Nade erről majd máskor, most van ennél fontosabb téma is, amiről mesélni szeretnék, mégpedig a magasföldi drakón és élőholt törpe labirintusokról.

A DRAKÓN LABIRINTUSOK

A drakón labirintusoknak két fajtájuk van: a drakón rejtekhelyek és a normál nagy labirintusok. A rejtekhelyek előnye hogy kisebb, mint a nagy labi, naponta ki lehet pucolni [tehát a frissülésük 24 óra, nem 3-4 hét], hátrányuk viszont a kisebb szörnylétszám és kevesebb ládikó. Ide akkor célszerű menni, ha valami miatt sok drakónt, vagy főszörnyet akarunk ölni (wyvern alig van bent, max. 4-5). Egyéb tekintetben teljesen megegyeznek a nagy labirintusokkal [25070-25079-es számúak].

A labik szörnyei két típusba sorolhatóak, drakónok és wyvernek alkotják a csapatokat, utóbbiak sokkal ritkábban fordulnak elő. A drakónoknál a márvány és a zafir ami gondot okozhat. Mindkettőnek komoly kőbőre van, az előbbi gyengíti a támadásunkat, míg az utóbbi erős mágiaellenállással rendelkezik. A smaragd drakónt célszerű az első mozdulattal leverni, nehogy lebénítson, de

ha nem vagyunk elég gyorsak, akkor ne törődjünk vele, csak egyszer próbálkozik. A pikkelyes wyvern néha 1-1 körre kiüti a gyengébb kalandozókat, míg az ifjú wyvern komolyan tud mérgezni, ha nem likvidáljuk a gyorsan.

A leglényegesebb dolog, a ládák kincsei között (ill. nagyon ritkán a szörnyeknél megbúvó) bűvös talizmán [+1 karizma, +15 max. energia!], addig ne nyughasunk, amíg nincs ebből hat darab a nyakunkba akasztva pihenés közben [nyilván a nagyobb max. energia több játékot jelent naponta, ugyanannyi zsetonért, ezért hasznosak a virgonc tárgyak is]. Érdekes apróság a wyvern gyűrű [+1 mágiaerősítés, +1 koncentráció], de speciális eseteken kívül nem érdemes használni. Találhatunk még fenőkövet, kisebb csodaládikát és zöld nyakláncot is, na meg az elmaradhatatlan armingtoni íjat (csak tudnám, mi jelentősége van ennek a kacatnak, hogy még a magasföldön is ilyeneket találunk... Biztos valami titkos kísérleti fegyverprojekt része).

A főszörnyek közül a Drakón herceg okozhat meglepetést, nem is a két megidézett fekete drakónnal, sokkal inkább a tárgyenergia szívásával (célszerű használni pár tölteget az armingtoni kristályból). Kincsei említésre sem méltóak sajna (max. bűvös zafir).

Hasonlóan érdektelen az ősóreg gyík legyőzőjének jutalma, egy ősi gyíkbőrpajzs [10 védekezés, +30 max. Ép, +3 vastagbőr], viszont legyetek óvatosak a harcban, antimágikus hatása, KO ütése és sokkhatása komoly gondokat okozhat a felkészületleneknek.

Van még itt egy acélpikkelyes wyvern is, amit nem véletlenül hagytam a végére. Miatta érdemes párszor benézni egy-egy ilyen helyre, révén Astryl, az ősi tör

Kalandok Földje

(mely felettebb ritka) igen hasznos balkezes szűrőfegyver [3d4+6 sebzés, +7 szívósság, +7 mászás, +4 méregimmunitás, 20-as szűrőfegyver kell a használatához, anyaga nem titán!]. A másik két jutalma is használható [wyvern fog: 3d4+4 sebzés, +5 szívósság, +3 mászás, +3 méregimmunitás, 16-os szűrőval, míg a másik a wyvernőr könyv, mely 5 töltetnyi gyógyítást tartalmaz (+ 5*500 Ép)], legyőzéséhez sem kell nagy tudomány, egyedül a hánytatása és csendvárszlata okozhat galibát.

Na nézzük az eddigi adatokat, amiket sikerült begyűjtenem:

Név	Ép	Immunitás	Fegyver	Varázslat, Űtés	Egyéb speckók
ónix drakón	240	sav	SZ-Ü	savlehelet, harapás	5 kőbőr
smaragd d.	220	tűz	Ü-V	1* bénítás, aztán harap	
rubin drakón	285	10 aura, tűz	Ü-V	hevítés	
márvány drakón	285	10 aura, jég	minden	jéglehelet, harap, 3* sokkolás (-5 támadás)	5 kőbőr
zafír drakón	265	5 aura, áram	SZ-V	villámlehelet, harapás	5 kőbőr
fekete drakón	260-267			savlehelet, harap	5 kőbőr
ifjú wyvern	340	5 aura, tűz	minden	3 karam, harapás (3 méreg)	
pikkelyes wyvern	395	7 aura, tűz	minden	harapás, 3 karam (1 kör kábítás)	
Drakón herceg	495	15 aura, áram		2 fekete drakón idézése, savlehelet, 2 karam (tárgyenergia szívás), csend és eltörlés varázslatok	antimágikus hatás, sokkhatás
ősereg gyík		15 aura		harapás, 3 karam (1 kör KO), fark, eltörlés varázslat	
acélpikkelyes wyvern		15 aura	minden	harapás (6 méreg), 3 karam, csend és eltörlés varázslatok	hánytatás

Figyelem!

Minden táblázatomból tájékoztató jellegű, nem a JV hivatalos adatbázisából származik, tehát előfordulhat tévedés, hiányosság vagy későbbi módosítás következtében hibás adat!

AZ ÉLŐHOLT TÖRPE LABIRINTUSOK

Sokkal komolyabb kihívást és nagy körütekintést igénylő labirintusok [25080-25099] azok, amelyeket az élőholt törpe hordák vetek birtokukba. Már a leggyengébb élőholt vājár is rendelkezik egy-két idegesítő képességgel, hát akkor már a többitől nem is beszélve. Elengedhetetlen tartozék a pusztulás ékszerkészlet, valamint sok-sok gyógyítal. Alaposan vértézzük fel magunkat tüskés bőrrel [40 körül már kezd jó lenni], hogy a bányászmaster tudatzavarása esetén is tudjunk sebezni, de ne szégyelljünk futni, ha eleve esélytelennek tartjuk a küzdelmet (pl. a helytartó antimágikus hatása miatt még én is meghátrálok olykor). Szükség lesz még

magas méregimmunitásra is a halálos és szokásos mérgek kivédésére (előbbit a bányászmaster, utóbbit főleg a tömeggyilkos osztogatja előszeretettel). Űtősök figyeljenek a helytartó tükörpajzsaira és a tömeggyilkos kőbőrére, a mágusok meg a kincsvadász fejedelem meglehetősen sikeres csendvárszlataira és harc kezdeti hánytatására!

A kincsesládákban (és a szörnyeknél olykor) szerencsére találhatunk egy nagyon fontos, de már ismerős töltetes tárgyat, a törpe platina medált, mely tökéletesen megegyezik a dimion platina amulett működésével [10 töltetnyi max. Ép-Vp-be regenerálás]. Ezt amúgy már a törpe bányákban is megtalálhatjátok, úgy ahogy a törpe bányász csakányt, zöld nyakláncot fenőkövet, krokaun húst vagy kisebb csodaládikát.

A főszörnyek tekintetében a legkönnyebb talán Nadi-on, melynek aranyozott karperece [2 védelem, +1 ele-

Kalandok Földje

mi immunitás] semmit, sötét esszenciája már többet ér, de a legfontosabb a gyémánttal díszített törpe nyakék [3 védelem, +2 minden szakértelemre! Átadhatatlan, max. 1-et viselhetsz].

Komolyabb ellenfél Cloin, a vámpírkirály a csendvarázslatával, kőbőrrel és brutális ütéseivel. Nála csupa hasznos dolgot, aranyozott törpe szelencét [50 töltetnyi

+3 kőbőr], homályesszenciát és szintén a törpe nyakéket találhatjuk (nagyon-nagyon ritkák ezek).

A gonosz trió legveszélyesebbikét Doinnak hívják, méghozzá antimágikus hatása miatt kell óvatosan bántani vele. Varázslók megpróbálhatják a hatás alatt is, de harcosoknak ajánlom, hogy e nélkül harcoljanak csak vele (időnként, a pusztulás gyűrűjének segítségével nem jön össze ez a rendkívül szivatos aura, olyankor kell ledarálni, egyéb esetben rögtön keressünk egy méretre szabott nyúlcipőt). Kincse ennek is alapvetően egy haszontalan aranyozott törpe fülbevaló [3 védelem, +1 minden fegyverszakértelemre, átadhatatlan], de árnyékesszenciája, mint a többi fajta esszencia is, majd később lesz hasznos alapanyag (lovagok szigetéhez kell), de a lényeg, hogy nála is találhatunk gyémánt nyakéket!

AZ ÉLŐHOLT TÖRPE LABIRINTUSBAN ELŐFORDULÓ SZÖRNYEK ADATAI:

Név	Ép	Immunitás	Fegyver	Varázslat, ütés	Egyéb speckók
élőholt törpe vājór	299	tüske, áram	SZ-U	2 ütés	
elfajzott kincsvadász élőholt törpe kincstámok	340	áram	Ű-V	2 ütés (átüt a kőbőrön), 25 tuskés bőr	sötétség (-10 támadás)
élőholt törpe kincstámok	340	tűz, tüske	SZ-V	2 ütés, 2 rúgás, eltörlés varázslat, 20-os villámaura, 15 sebző aura	
kincsvadász fejedelem	340	tűz	minden	ütés (3 méreg), 2 rúgás, 15 sebző aura, csend varázslat	hánytatás
élőholt törpe helytartó	410	tűz	minden	2 ütés (-5 minden tulajdonságra 2 percig), 15 sebző aura	antimágikus hatás, 2 kőbőr, 3 tükörkép
élőholt törpe bányász	395	tűz	minden	2 ütés (halálos méreg, tárgyroncsolás)	tudatzavarás, 5 kőbőr, 15 Ép regen
élőholt törpe tőmeggyilkos	365	tűz	minden	2 ütés (5 méreg, tárgyroncsolás), 15 sebző aura	mágikus zavarás, 3 kőbőr, 15 Ép regen
Nadion	410	15 aura, tűz	minden	tűzlehet, 2 ütés (kritikus), 15 sebző aura, idegi terhelés varázslat	sötétség (-5 támadás), 2 tükörkép, 20 Ép regeneráció, 3 kőbőr
Cloin, a vámpírkirály		15 aura, tűz		tűzlehet, 2 ütés (tárgyroncsolás, átüt a kőbőrön), 25 sebző aura, csend varázslat	4 kőbőr, 20 Ép regeneráció
Doim	406	10 aura		jéglehet, 2 ütés (átüt a kőbőrön, kritikus, -10 IQ), 15 sebző aura, csend varázslat	antimágikus hatás, 4 tükörkép, 20 Ép regeneráció, 2 kőbőr

EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

Természetesen a Magasföldön van egy csomó új készíthető tárgy is, ezeknek egy részét most ismertetem, a többit majd a lovagszigettel együtt, mivel ahhoz kapcsolódnak. A szívárványos pikkelypajzsokhoz szükségünk lesz 1-1 kicsi kék, zöld, piros és fehér sárkánypikkelyre, valamint egy órácska kézimunkára [25 energia]. Cserébe kapunk egy sétálás közben rendkívül hasznos pajzst [6 védelem, +10 meglepetés, +6 elemi immunitások], melyet akár tovább is fejleszthetünk 1 démon katalizátor és 10 drakón fog segítségével újabb órányi barkácsolás után [újabb

Kalandok Földje

25 energiáért egy tüskés szívárványpajzsot kapunk: 6 védelem, +10 tüskés bőr, +6 elemi immunitások].

Ha van pajzs, van páncél is, mondaná a tapasztalt sárkányölő, és lám milyen igaza van! A szívárványos pikkelyvérthez 3-3 kicsi kék-zöld-piros-fehér sárkánypikkely és hosszú robot szükséges [50 energiáért: 12 védelem, +5 mágia immunitás, +9 elemi immunitások, +3 vastagbőr], ezt ismét kialakálthatjuk 1 démoni katalizátor és 20 wyvern foggal, így a mágiaimmunitását tüskés bőrre cserélve, megkapjuk a tüskés szívárványvértet, melyet mindenkinek melegen ajánlok [újabb 50 energia: 12 védelem, +15 tüskés bőr, +9 elemi immunitások, +3 vastagbőr]!

Lesz majd még itt mindenféle energiatároló [sajnos nem táp, csak egy harci kellék a lovagok ellen] és mithri védőfelszerelés is [szintén táptalanok, de egy kesztyű mindenképpen kell majd], szóval lehet gyűjtögetni!

Pár új szörny megjelenéséről is beszámolnék, melyek a magasföldi tengereken jönnek zömével. Gyengébbik a vérmes rája [25 sebző aura immunitás, vibráció, faroktámadás], közepesen erős a rettenetes tintahal [461 Ép, 4 csáp (átüt a kőbőrön), mágiaimmunitás], komoly ellenfél főleg ütősöknek az elborult tintahal [561 Ép, mágikus lassulás (-2 tám.szám, -2 támadás), tüske immunitás, 4 csáp (átüt a kőbőrön), félelem aura], ráadásul (feltehetően a tintahalakból) jöhet még Octopussy is, amiről már meséltem régebben [ha tudatzavarással indít, célszerű otthagyni és felhúzni a békalábat, vagy ha nagyon kemény legény/amazon vagy, akkor is igyál sok italt és armingtoni kristályt].

Dombokon és erdőben a tapasztaltabbak találkozhatnak még véres ongólianttal is, melyet ugyanúgy célszerű elkerülni, mint a tüskés társát, réven iszonyatosan sokat képes sebezni [588-665 Ép, átüt a kőbőrön, 1 brutális ütés (akár 200 sebzéssel, -2 támadás, tárgy-

roncsolás), mágia- és tűzimmunitás, 4 kőbőr, 25 sebző aura immunitás].

Úton és városban láthatunk még néha egy-egy halál apostolt, mely antimágikus hatásával nem lopta be magát túlságosan a szívembe, arról nem is beszélve, hogy komoly mágikus immunitással rendelkezik [540-627 Ép, antimágikus aura, áram és mágia immunitás, hevítés-jégtornádó-ősvillám varázslatok], viszont ami a lényeg, hogy ez egy főszörny és mint ilyenek, szokott lenni neves változata.

A Halál prófétája nem túl komoly ellenfél, feltéve hogy tudunk egyáltalán sebezni bele [550-671 Ép, mágikus lassulás (-3 tám., -3 tám.szám), hevítés-jégtornádó-ősvillám varázslatok, mágia- és villámmimmunitás], viszont kincsei minden szenvedésért kárpótolnak. Találhatunk nála gyémántot (kell belőle 5 db a fogadósnak), vagy mithrilt (2 db a fogadósnak és védőfelszerelést is lehet készíteni), de leglényegesebb kincse (ami természetesen ritka) a gyémántokkal díszített halálkarkötő [+1 minden szakértelemre, +40 minden tulajdonságra, +100 max. Ép, 100 töltet halálbiztosítás, átadhatatlan, max. 1-et hordhatsz], egy újabb kötelezően beszerzendő ékszer.

Nos hát ennyi volt erre a hónapra, ne aggódjatok legközelebb is lesz miről mesélnem, méghozzá a reneteg küldetésről tartok széleskörű beszámolót. Addig is csak a szokásosat kívánhatom: hegynyi kincseket, mérhetetlen tudást és reneteg szórakozást!

Minden jót,
Cyron Achenar
[Tihanyi Zoltán]

A Teremtés 1239. esztendejének 21. napja... a teremtés órájának kezdete!

BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

Ideai katalógusunkban több, mint 100 könyvből, nyolc kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnel 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 árál 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.



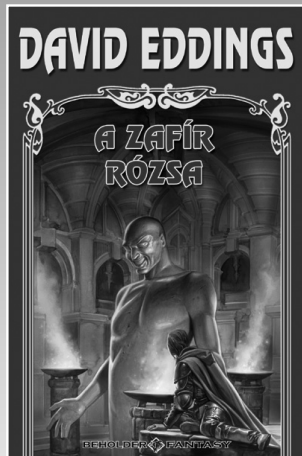
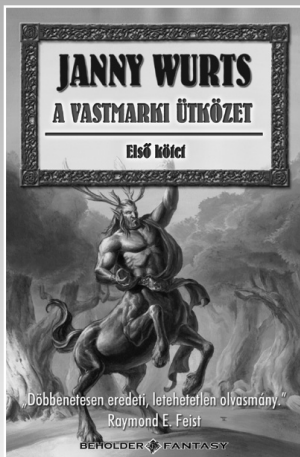
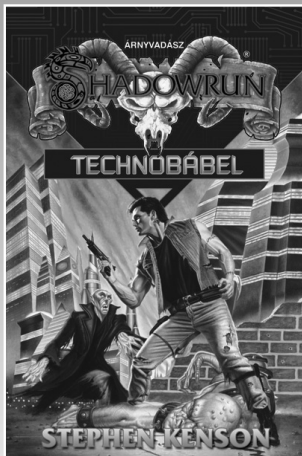
Gyűjtsd a pontokat!

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!



Ajándékkönyv: Amennyiben egyszerre legalább 6000 forintért vásárolsz Beholderes könyvet nálunk, ajándékként egy általad kiválasztott könyvet kapsz. Figyelem, csak a jellel megjelölt ajándékkönyvek közül választhatatsz!

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
-------------	----------------	----------------	-------------

HATALOM KÁRTYÁI

Ősök Városa VI.	15	135	1350
Ősi legendák	9	90	900
Ébredés	9	90	900

ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

Zén 2. expedíciója: Időutazás	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Druida szentély	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Zarknod műhelye	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Tímera kastélya	3	25	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	10	60	600
-----------	----	----	-----

A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- Legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

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

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SZOROZAT

A világ szeme I.	10	80	750	700
A világ szeme II.	10	100	950	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Hódít az Árméyek II.	15	170	1620	1530
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	1870
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 armány	20	95	900	800
<input checked="" type="checkbox"/> M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
<input checked="" type="checkbox"/> M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
<input checked="" type="checkbox"/> M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1230	1100
<input checked="" type="checkbox"/> Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
<input checked="" type="checkbox"/> 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
Ezüsttövis (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1400
✓ Krondor: Arulás	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 úrnője I.	25	120	1140	1020
A birodalom úrnője II.	25	120	1400	1250
A Résháború legendája				
Nagyrabcsúlt ellenségem	20	160	1520	1360
TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK 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
A zafír rózsza	20	170	1900	1700
EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	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: Elsötétedés	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
Stephen Kenson: Technobábel	20	160	1360	1520
Robert N. Charrette:				
✓ Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keressd 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	4250	3800
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 jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő 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 vastmarki ütközet I.	25	180	1530	1700
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejdadász 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				
Atjáró 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: Tündérsüvény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostorai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű proféta	6		1890	1690
RPG. HU KIADÓ				
Álmodók	4		1400	1300

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4	940	840	
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4	940	840	
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4	1040	930	
Loren L. Coleman: 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: Tzimisce (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: Asszamalak (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 menyekben (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 könnyei (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	
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6	1600	1440	
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4	1230	1100	
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4	1230	1180	
Elanie Cunningham: Ármýelf	4	1320	1180	
Elanie Cunningham: Elfdal	4	1420	1270	
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6	1600	1440	
Elanie Cunningham: Tövissz	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	4	1230	1100	
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4	1230	1100	
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4	1320	1180	
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4	1320	1180	
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6	1700	1520	
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	

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
David Gemmel: Árnyjáró	4	1420	1270	
David Gemmel: A farkas birodalma	6	1510	1350	
David Gemmel: Árnyak hőse	6	1600	1440	
Andrew Bates: A vihar hírnökei (1. könyv)	4	1420	1270	
Andrew Bates: Oroszlánokkal háláni (2. könyv)	6	1510	1350	
Andrew Bates: Holtak földje (3. 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	
Martin Delrio: A mennyi csöndje	4	1420	1270	
Richard Lee Byers: Hanyatlás	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 itélethez	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	
Ejmaszok	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. Lassicur: 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 szülő	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
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: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Úra szerepjáték	25	800	7590	6990
Gyűrűk Úra				
Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Középföldé 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
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger szerepjáték	20		5600	5000

Varázslómesterek - Báder Máttyás

Melyikünk ne szeretne híres lenni, valamiben a legjobbak közé tartozni? A HKK-ban is, mint a legtöbb sportban, ahol versenyezni lehet, kialakul a legjobbak mezőnye, az igazi profiké, akik a komoly versenyeket nyerik, és nevük ismert a Hatalom Kártyáit rendszeresen játsszók körében. Közülük mutatunk be néhányat Varázslómesterek című sorozatunkban.

Mai interjúalanyom Báder Máttyás, az ifjabb nemzedék képviselője (21 éves), a profi versenyek élmezőnyének állandó résztvevője, a tavalyi Nemzeti Bajnokság 4. helyezetteje, és a Hatalom Szövetsége egyik félévét is megnyerte már.

– Mikor és hogyan kezdtél HKK-val játszani?

– 1996 áprilisában egy barátom hozott be két piros színű alappaklit, kölcsönkértem egy hétvégére, és megtetszett. Nagyjából négyen játszottunk sokat, Baross Ferivel, Panyik Zolival és még egy sráccal. 1998. januárjában indultam először versenyen, addig a baráti játék ment. Eddigre már kikupálódtam (elsősorban a Magic Shop és Korányi Tibor jóvoltából) lapok és játéktudás tekintetében, hogy hogyan is érdemes elmenni egy ilyen versenyre.

– Emlékszel, hogy a baráti játékban milyen paklival küzdöttél legszívesebben?

– Persze, Chara-din fattyaival rengeteget, a *Fattyak visszatérnek* volt az „igazi táp”. Valójában volt már egy verseny ekkor is: én szerveztem az általánosban, házi verseny, hatan indultunk rajta, rendszeren, díjakkal, én lettem az első, Baross Feri a harmadik, akit akkor még igazából nem is ismertem.

– Szervetél azóta több versenyt is?

– Igen, az Elysiumban négyet-ötöt.

– És milyen emlékeid vannak az első komoly versenyedről?

– '98 januárjában, ez egy Beholderes gyakori-nemgyakori verseny volt, a junior kategóriában indultam és negyedik lettem! „Good stuff” pakli volt (amibe sok erős lapot teszel be különösebb koncepció nélkül), *Gorhmad féreggel*, *Szörös bozsóval*, *Vizelementállal*, leszedésekkel, kontroll jellegű volt.

– Azóta is nagyjából egyenletesen jó a teljesítményed, nem volt semmilyen visszaesés, ugye?

– Csak annyiból, hogy pl. 2001-ben kevesebbet játszottam, az eredményesség tekintetében nem. '99-ben, 2000-ben viszont rengeteget versenyeztem.

– Van-e kedvenc versenypaklid?

– A régebbiek közül a *Notermanthi*-paklit mindenképp megemlíteném, én találtam ki, és iszonyatosan pusztított

abban az időben. Az örök kedvencem pedig a kézből dobható pakli. Ez egy időben működött, lovagokkal (Charadin és Fairlight), *Agydarálóval*, aztán meghalt. Nagyjából a *Zarknod börtöne* megjelenésével (plusz még egy csomó lappal) újra megerősödött, szerintem mostanában a hagyományos versenyeket is meg lehet nyerni vele. Kontrollos jellegűre érdemes csinálni, nem kell sok irtás, de azok jó lapleszedések legyenek.

– Olyan pakli van-e, amit nagyon utálsz, amivel csak akkor játszánál, ha muszáj lenne?

– Nincs ilyen, mindennel szeretek játszani, mindenhez „hozzá tudok szólni”.

– Hogyan készülsz a versenyre? Trend-paklit csinálsz inkább, vagy olyat, ami épp a trend ellen megy?

– Mindenképpen olyat, ami a trend ellen megy. Ősök Városa versenyre például nem csinállok galetki paklit. Régen *A helytartó csápjára* alapozó galetki paklit én raktam össze legelőször (mindenkit végigvertem vele azon az Elysiumos versenyen), de ekkor még ez volt a trend ellen, mert a *Nagyobb halálvarázsos* deck volt a divat.

– És akkor alapból is szoktál készülni a divatpaklik ellen?

– Nem igazán szeretek, inkább jobb olyan paklit csinálni, amivel sok pakli ellen nem is igazán kell gondolkodni: pl. a *Zarknod börtöne* sok paklival szemben nagyjából egyedül elvégzi a munkát.

– Hogy éppen mi a divat, azt magad döntöd el, vagy együtt készülsz másokkal?

– Jól ismerem a versenykörnyezetet, nagyjából tudom, mik az aktuális paklik. Most éppen a kontroll, ez ellen készülnek sokan. Három-négy emberrel együtt tesztelek,ők töviről-hegyire tudják a paklimat, persze én is az övéket.

– Mennyit készülsz egy versenyre?

– Ez változó, gyakran csak két nappal a verseny előtt rakom össze a paklit, de van, amikor már három hete megvan, és folyamatosan teszteljük. Persze a kinek kevesebb rutinja van, annak ajánlatos minél több időt szánni erre.

– Mit javasolsz annak, aki jó versenyző szeretne lenni?

– Játsszon rengeteget, és ne hallgasson senkire! Az, hogy nyers-e, elsősorban a jó paklin múlik, nem a játéktudáson vagy a szerencsén. Ha a megérezésed azt súgja, hogy be kell raknod egy mások által ótvárnak tartott lapot, akkor azt be kell rakni! Nyilván *45 Folyóval* nem tudsz megnyerni egy versenyt, de egy-két lapnál a meglepetésnek nagyon nagy szerepe lehet. Ha csinálsz egy paklit, amiben tuti lapok vannak, de 45 darab, akkor ki kell ven-

ni az egyik spoiler szint, és be kell rakni valamit, amiből csak három-hat lap megy bele.

– A versenyzéshez azonban lapok is kellene. Ha valakinek van egy kisebb gyűjteménye, szerínted hogyan fejezhet versenypaklit magának?

– Nyilván a kisebb gyűjteményben csak két-három versenylap lesz maximum. A jó lapokat be kell szerezni, lehetőleg abból a pénzből, amit a versenyen nyersz. Persze az elkezdéshez be kell fektetni, de ha már jól megy a játék, nyersz egy ultraritkát, azt visszaforgatod, és így pörgeted tovább. Először mindenképp paklikat kell venni, az nem megy, hogy kapásból veszel 45 versenylapot. Az új kiegészítőkből veszel 1-1 displayt (20 csomagos doboz), azzal már el lehet cserélni meg játszogatni. Túl régi lapokat nincs értelme venni, mindig az utolsó pár kiegészítőben vannak az igazán erős lapok. Pénzért is legjobb másik játékosnál venni lapot, de van olyan is, amit csak boltban kapsz meg, amin „ülnek”. Az olyan ritka lapokat, amikből nagyon kevés van (pl. ultrák, *szürkeállomány*, *Transzformáció*) felesleges hajtani, inkább rakj össze másféle paklit. Rakj öt forintos *Lady Olivia trükkjét*, *Tudati égetést* a cserepakliba, amivel meg tudod fogni ezeket. Ezekre a lapokra ráérsz a plafonig érő gyűjteménnyel hajtani.

– A kölcsönkérésről mi a véleményed? Te szoktál kölcsönadni lapokat?

– Alapvető, mindenképpen mindenki adjon kölcsön másoknak lapot, én is szoktam, és soha nem kérek érte semmit. Szinte mindenkit ismerek, aki versenyzik, úgyhogy adok nekik kölcsön lapokat, és gyakorlatilag soha nem volt gond, hogy ne kaptam volna vissza őket.

– A Nemzeti Bajnokság versenyei közül melyik fekszik neked jobban?

– Az Ősök Városa versenyt nem igazán bírom, a Tiltott mágiát nagyon szeretem. Javasolnám is, hogy az első két

nap valamelyikén legyen draft, és Tiltott mágia a harmadik napon, ahol nagyon gondosan válogatjuk ki közösen a tiltott lapokat. Egyébként a sima frissen bontottat élvezetesebb játéknak tartom, mint a draftot (válogatást), itt számít a legtöbbet a játéktudás, rengeteg a kijátszott lap, a kombinálási lehetőség.

– Azt, hogy még nem sikerült a Nemzetit megnyerned, pechnek tartod, esetleg hibáztál?

– Három Nemzetit nyerhettem volna meg, kétszer voltam harmadik, egyszer negyedik. Az első kettőnél borzasztó nagyot hibáztam a döntőbe jutásnál, most a harmadiknál nem hibáztam szerintem, mázija volt Szinay Petinek, amikor behúzta ellenem a *Nagyobb életszívást*, és ezzel megvert. Hozzátartozik a dologhoz, hogy az első két Nemzetinél alig egy-két órát aludtam a harmadik nap előtt, tavaly változtattam, és kicsit jobban rápihentem.

– Mit gondolsz arról, hogy készítünk egy olyan kiegészítőt, melyben a régi kedvenc lapok megerősített verziói lesznek?

– Nekem nagyon tetszik, rég nem élveztem ennyire a tesztelést, mint most. Akinek megvannak ezek a régi lapok a gyűjteményben, azt sem éri kár, a régi lap megmarad, ezek valójában új lapok.

– Hogyan osztanád el: a győzelemben hány százalékot számít a pakli, a játéktudás illetve a szerencse?

– A pakli hoz olyan 50%-ot, a tudás 40-et, és a szerencsée csak a maradék 10. Nagyon jó játéknak tartom a HKK-t, mert igen kevés múlik a szerencsén. Annyi lap van benne, amivel befolyásolhatod a szerencsédet, hogy az félelmetes.

– Van esetleg kedvenc lapod, grafikusod?

– Igazán kedvenc lapom nincs, a legjobb festőknek Gőgöst, Szászt, Havancsákok tartom, a legszebb grafika talán a *Boszorkánykirály*. Régen is voltak nagyon jó képek, már azt hittem, nem látok azoknál szebbet, de a *Boszorkánykirály* nagyon kiemelkedik. A legerősebb lapok a countererek (ellenvarázslatok) szerintem, azután jönnek az erőforrások. A countererek közül is a *Majd legközelebb* a legjobb, az egyetlen, ami ingyen jön, és lapot counterel. Be is szoktam rakni minden pakliba. Az is jó benne, hogy ésszel kell használni. A countercsatáknál egyébként is érdemes odafigyelni. A kiegészítők közül az Ősi legendák nagyon jól sikerült, de ez a mostani, az Ébredés is sok jó lappal jött ki.

– Kíról olvasnál szívesen a legközelebbi Varázslómesterekben?

– Baross Ferencről, mert a barátom, és jó játékosnak tartom.

– Köszönöm az interjút!



Kérdezz... ALAPOM KÉRDÉSEKRE ...felelek!

DANI ZOLTÁN

Mi történik akkor, ha ellopom Tűnékeny csábítással az ellenfelemtől A tisztesség manifesztációját?

Nos, ilyenkor a manifesztáció az én lapom lesz, vagyis az ellenfelem körének végén sebezne az ellenfelelem. Azonban a kör végén a csábítás a gyűjtőbe kerül, így az avatár visszamegy az ellenfélhez, és akár még érvénybe is léphetne a képessége rajtam. Mivel ez az én köröm, és mind a sebzés, mind a visszakerülés a kör végén történne, ezért én határozom meg a sorrendet. Logikusan azt a döntést fogom hozni, hogy először működik az avatár képessége, vagyis nem csinál semmit, és csak a kör legvégén kerül át az ellenfelemhez, amikor már minden körvégi hatás lezajlott. Vagyis tulajdonképpen a csábítással nyertem két kört az avatár ellen.

Hat-e rám a Védelmező rakshalion büntetése, ha visszaveszek egy szkritteremet az asztalról?

Nem, mivel a szkritterek visszavétele nem a lény képessége, tehát nem hatás, hanem az Ébredés kiégésítő egyik szabálya.

Visszavehetem-e a kezembe Szörnybűvöléssel ellopott szkritteremet a szkritter szabállyal?

Nem, mivel a szabály szerint egy szkritter lapomat vehetek vissza, és ekkor a szkritter az ellenfelem lapjának számít. Ő visszaveheti, de természetesen, mivel én vagyok a tulajdonosa, az én kezembe fog visszakerülni.

Húzok-e lapot akkor, ha Zarknod kovácsa mellett Óriás patkány miatt eldobok három KF-es tárgyat a pakliból a gyűjtőbe.

Nem. A szabálylap azt mondja, hogy akkor húzok, ha egy KF-es tárgy a gyűjtőbe kerül. Ez minden esetben az asztalról a gyűjtőbe kerülést jelenti. A kézből gyűjtőbe kerülést kézből dobásnak, a pakliból gyűjtőbe kerülést pedig pakliból dobásnak hívjuk.

Beáldozom a Bo'adhun varázsitalt idézési költségként egy Vilálmhárítóhoz. Kaphatok-e szörnykomponenst már a Vilálmhárító kijátszásáért?

Nem. A varázsitalnál a lap kijátszásakor kell eldönteni, hogy költösz-e plusz varázspontot, vagyis

már a kijátszásakor a gyűjtőben kell lennie, nem elég, hogy kijátszás után már ott van.

Milyen sorrendben történik a sebződés és gyógyulás, ha A helytartó csápjával lelövök egy büntetési lényt?

Minden lap kijátszásánál először létrejön a lap teljes hatása, vagyis az, ami a lapra van írva. Ezek után jönnek létre azok a hatások, amik más asztalon levő lapokból, és egyéb szabályokból következnek. Vagyis a csáp először gyógyítani fog, majd utána sebez a büntetés.

Csökken-e a max. ÉP-m, ha van egy Órült Szajonnom és egy Feketemágiám játékban, és az ellenfelem kijátszik egy lapot?

Nem, mivel Szajonnál ez egy hátrány, nem pedig speciális képes-



ség. A *Feketemágia* akkor működik, ha varázslat vagy hatás sebzi meg játékost, a hátrány pedig nem számít hatásnak, így pl. a büntetés sem működik rá.

Olcsóbb lesz-e a *Bűbájmásolás*, ha *Boszorkánykirály* mellett mások le vele egy bűbáj lényre lapot?

Nem, mivel a kijátszáskor, amikor megállapítom az idézési költséget, még másolást játszok ki, nem pedig bűbáj lényre lapot. Majd a kijátszás közben a *Bűbájmásolás* átváltozik a másolni kívánt lappá. Ugyanez a helyzet *Zarknod kovácsa* és a *Duplikátum* esetében.

Létrejön-e *Helvir* képessége, ha egy *Alattomos fekete csáp* miatt kerül a gyűjtőbe?

Egy korábbi Alanori Krónikában azt írtuk, hogy a csáp képessége nem reakció hatás, ezért működik *Kyorg ósmágus* mellett. Ezt a logikát követve létrejönne *Helvir* képessége. Azonban ez a kérdés rávilágított arra, hogy ebből az egyszerű kijelentésből mennyi bizonytalanság származna, így módosítottuk a kérdést.



sítjuk a csáp működését, ezentúl reakció hatásnak számít. Vagyis ilyenkor nem jön létre semmilyen, a kijátszás után történő hatás, hiszen a lap nem jött létre. A csáp reakció képességét azonban nem drágítja semmilyen hatás, mivel ez egy feltétel nélkül bekövetkező, automatikus hatás, akár csak a *Galargamothnál*, ahol a félreértések elkerülésévé végezt még a lapra is ráírtuk ezt.

Meg lehet-e akadályozni testrésszel az ütési fázisban történő

hatásokat (pl. *Tébolyult tűzmágus*, *Patavér*, *Szrkitter ölész* stb.)?

Meg lehet, mivel ezek nem az ütési fázisban jönnek létre. Az ütési fázisban csak a lények ütése történik, majd az ezt követő fázisban jönnek létre az ütés által okozott hatások, és ekkor már lehet használni azonnali varázslatokat és hatásokat, így testrészt is lehet áldozni. Ennek a fázisnak a végén kerülnek a gyűjtőbe a 0 ÉP alá került lények is.

JAVÍTÁSOK

A kóosz oltára: a lap passzivizáló képességénél lemaradt, hogy „ezután rakj rá négy jelzőt.”

A fájdalom szépsége: lemaradt róla, hogy szabálylap.

Kijátszás: Az Ősök Városa 6. kiadás szabálykönyve azt mondja, hogy a kijátszás kézből történik. Ez ellentmond az AK86-ban megjelent szabállyal, hogy egy lap bármilyen módon történő játékba hozatala kijátszásnak minősül. E tekintetben a krónikás szabály felülírja a szabálykönyvet, hiszen ez a későbbi.

VERSENYSZERVEZŐK ÉS JÁTEKOSOK FIGYELMÉBE!

Januártól a HKK versenyek és a Hatalom Szövetsége teljes egészében felkerültek a honlapunkra. Itt lehet megtekinteni minden verseny hirdetését, eredményét, indulóinak névsorát, a HSZ aktuális állását stb. A Hatalom Szövetsége pontok is automatikusan itt számolódnak. Ehhez azonban szükséges, hogy minden versenyről a sorsoló programból kimentett file formájában kapjuk meg az eredményeket. Kérjük ezért azokat a szervezőket, akik eddig nem így

küldték, hogy a jövőben számítógéppel oldják meg a verseny sorsolását! Azok a versenyek, ahonnan nem így kapjuk az eredményt, nem számítanak be a Hatalom Szövetsége januárban kezdődő félévébe, és nem kapnak ultraritka lapot. Fontos még az is, hogy a versenyneveit pontosan vigyék be a számítógépbe, lehetőleg ékezetes formában, hogy a számítógép azonosítani tudja őket! Ha valahonnan rendszeresen hibás nevek érkeznek, akkor az a versenyhelyszín szintén nem kap ultraritka lapot. A Beholder Kft. támogatásának to-

vábbi követelménye, hogy a nekünk leadott **versenyhirdetésben** szerepeljen a bíró neve, aki érvényes bírói igazolvánnyal rendelkezik, és aki a versenyt vezetni fogja. A vizsgázott bírók névsora szintén megtekinthető a honlapunkon.

Kérünk továbbá minden szervezőt és játékost, hogy rendszeresen látogassák honlapunkat, és amennyiben bármilyen hibát, pontatlanságot vagy tévedést találnak a HKK versenyekkel és a Hatalom Szövetséggel kapcsolatban, azt jelezzék felénk a tf@beholder.hu címen!

ZÉN LAPLISTA



b	- Bufa	B	- Bárd	g	- gyakori
c	- Chara-din	K	- Katona	n	- nem gyakori
d	- Dormodon	Má	- Mágus	r	- ritka
e	- Elenios	Mu	- Mutáns		
f	- Fairlight	P	- Pszionicista		
l	- Leah	Ti	- Tisztogató		
r	- Raia	To	- Tolvaj		
s	- Sheran	Tu	- Tudós		
t	- Tharr	H	- Halhatatlan		
-	- színtelen	-*	- klánnélküli		

NATALOM KÁRTVAI

ARNYÉKVÖLGY

Időzített gomba	c
Izomagy	t
Köd	l
Melkon	s
Múló szintlépés	-
Ősi kolostor	r
Pondi, az ősmágus	f
Vörös rakolits	d
Öngyilkos düh	t
Öngyilkos kommandó	t

KRISTÁLYHEGY

A fény tava	r
Álmosító manó	e
Az élet ereje	s
Bertold, a harcias	t
Izapgólem	l
Kristályhegy	f
Rakonc	f
Szemet szemért	e
Szürke rinocérosz	d
Zén bosszúja	f

FELEDÉS TORNYA

A bosszú lángja	d
A feledés szelleme	c
Ártatlan Ártalom	l
Az örület fanatistái	c
Bahn szolgálja	f
Fejvadász	t
Misztikus kisülés	c
Notermanthi bébi	c
Romlás	l
Szajonn mágiája	c

A ROMLÁS MOCSARA

Abszolút pusztítás	l
Alattomos fekete csáp	l
Az átalakulás kora	-
Bátor manó	t
Büdös zokni	t
Fénysárkány	r
Ferge, a hős	r
Magger	c
Morgan születése	l
Ysmon	f

ENKALA LABORATÓRIUMA

Büntető iszonyat	l
Dombi yeti	t
Gólemgyurmázás	t
Gyémántgólem	b
Lélekenergia kinyerése	d
Lélektáncos	l
Őrült Enkala, az animátor	-
Tolvajlás	d
Vasgólem	f
Viharburok	s

VÉRMEZŐ

A férgek védelmezője	d
Alkímista	f
Az esszencia elnyelése	c
Kapzsiság	c
Riomarilliondi	f
Törpe-gnóm Glion	-
Vámpír nagyúr	l
Vérelementál	d
Vérmes thargodan	c
Villámcsapás	f

SZERENCSEFÖLD

Hasonlót a hasonlóval	d
Köszönyog	s
Nyugodt pentadron	t
Őnixtojás	l
Ősbohedor	K
Szabad áramlás	-
Szárnas bohedor	r
Szerencsés sújtás	e
Szerencsés szám	d
Tömegbájlás	e

GRUMARG BARLANGJA

Jégsárkány	l
Kaotikus tombolás	c
Kréta kör	l
Lélekgyűjtő	l
Ork megszállott	d
Ork szerencsejátékos	d
Sötét manifesztáció	-
Varkaudar gladiátor	d
Varkaudar özönlés	d
Végső pusztítás	d

ÁRNYÉKVILÁG

Az ébredés fájdalma	c
Élőholt tigris	l
Gyógyító motyogó	l
Motyogó harcos	l
Motyogó hírnök	l
Motyogó sámán	l
Motyogó verem	l
Nekrit parazita	l
Nekromanta pálcá	l
Pusztító motyogó	l

HOLT LÁP

Animáció	l
Árnylord	l
Dekird, a kaszás	l
Goombar	c
Gothag döglidérc	l
Katasztrófa	d
Loachlan	l
Reanimátor	l
Szikkadt motyogó	l
Vérivók	l

MÉRGEZETT VADON

Bianka	s
Diána kívánsága	e
Hótarantula	r
Kék rakolits	e
Kristályerdő	r
Kristálynyálka	s
Méregkutatás	s
Szárnyaspók	s
Tévút	s
Zafírsörényű pegazus	s

DRUIDA SZENTÉLY

A kalandozók védőszentje	-
A vándor	s
Az erdők őre	s
Druida adeptus	s
Druida csapda	s
Druida mester	s
Druida tudós	s
Luthium	d
Szarvasagancs	s
Thauglorendon	r

A NYUGALOM TENGERE

A bajnokok reggelije	r
A gyógyítás fájdalma	s
A nyugalom tengere	s
Arkhon, a vezér	r
Az élet oltára	s
Egyesített lelki energia	e
Fehérbérc temploma	e
Harcos amazon	e
Manaszonda	f
Szinaptikus matador	r

TÜKÖRVILÁG

Hájas okerón	r
Házikedvenc	f
Illúziómester	e
Illúziórúna	f
Keyrasi démonlidérc	e
Különleges élvezet	e
Ósi gyógyítás	c
Rd'alv lélektipró	t
Vizióhalál	c
Zseléléreg	c

ZARKNOD MŰHELYE

Démonölő	r
Gyilkos pöröly	t
Hólavina	l
Planned Flamedix	t
Sokoldalú építőmester	t
Thorazin	t
Törpe ellentámadás	t
Urgod káoszpajzsa	c
Vértestvér	t
Zarknod kovácsa	-

THARGODANOK FÖLDJE

A mélység démona	c
Diz'ox nyílpuskás	d
Kalandos álmok	r
Őrült Montrix	c
Teljes napfogyatkozás	c
Tguarkhan kölyök	c
Thargodan maszok	c
Ygoroth	c
Zén szolgálja	f
Zinthurg bőrtönőr	d

IDŐUTAZÁS

Fosszilis csontok	K
Kronomágikus homokóra	P
Különleges képzés	Ti
Manaadó csáp	P
Mérgezett karmok	H
Orgling birkózó	Mu
Orgling szatócs	Mu
Orgling tanácsadó	Mu
Tűzpöfögő	To
Wejnön parancsnok	K

TIMERA KASTÉLYA

A fájdalom szépsége	-
Földanya bölcsessége	s
Hendiala intrikája	e
Manafonál	f
Megtért vámpír	s
Mentális hullám	e
Mosthar	r
Timera haragja	e
Timera kacagása	e
Timera trükkje	e

HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a tizenötödiket. A végső kiértékelésnél a több éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt tettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két havannás-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötbé, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyeik, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak. Ezúttal a picit alacsonyabb átlag pontszám a kevés beholderes pontszerző versenyeinek köszönhető. Három hónapban sem lehetett beholderes pontokat gyűjteni a Nemzeti Bajnokság, a páros verseny és az év végi ünnepek miatt.

Nézzük a nyerteseiket. A képzeletbeli dobogón két játékos mellett, akik már évek óta ott vannak az élmezőnyben, egy újoncot is köszönhetünk. Kahn Evarth ismét bizonyította, hogy lelkesedése és tudása alapján a legjobbak között a helye, többszörös második és harmadik helyezést után végre a dobogó felső fokára állhat. Nyereménye egy egyedi lap, *A bajnok akarata*, egy tetszőlegesen választható ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Ébredés. A második Szinay Péter lett, aki megmutatta, hogy nem alap nélkül nyerte meg az idei Nemzeti Bajnokságot. Az ő díja egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Ébredés. A harmadik helyet meglepetésre Jármai Zsolt szerezte meg, aki a félév nagy részében az amatőrök között és a Dungeon versenyein villogott, a profik között még nem volt alkalma bizonyítani. Szintén egy ultraritka lapot és 10 pakli Ébredést nyert. A győztesek, ha akarják, 10 csomag Ébredést becerélhetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható az élmezőnyben, olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen kiemelkedő eredményt. Érdemes tehát minél több versenyen részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet Szinay Péter szerezte meg. A nyereménye négy csomag Ébredés. Női tagjaink nem indultak pontszerző versenyen ebben a félévben, így őket nem jutalmazzuk. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Arató Zoltán örülhet a két csomag Ébredésnek. Kisorsoltunk továbbá 8 csomag Ébredést, nyerteseik: Szabó Csaba, Dárday Gergely, Dobó András, Szalontai Gyula, Mucsi Dénes, Takács Viktória, Halápi István, Sándor Márton. Valamint 8 csomag Timera kastélyát, nyerteseik: Tüski Tamás, Vadai Bence, Marofka Máttyás, Gellért Ákos, Csik János, Szántó Roland, Kecskeméthy Zsolt, Csohány Andor. Gratulálunk a nyerteseeknek!

Az új, tizenhatodik félévben egy új lapot, *A mágia elnyelését* kapják a tagok. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailben (beholder@beholder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre. Lesz viszont egy nagy újításunk az új félévben. Az egész HKK versenynyilvántartás, és a Hatalom Szövetsége felkerül megújult honlapunkra. Így nem csak az aktuális hatalom pontokat és versenyhirdetéseket, de a versenyek végeredményeit is meg lehet ott nézni. Mindenkinek jó játékot és sikeres versenyzést!

Dani Zoltán

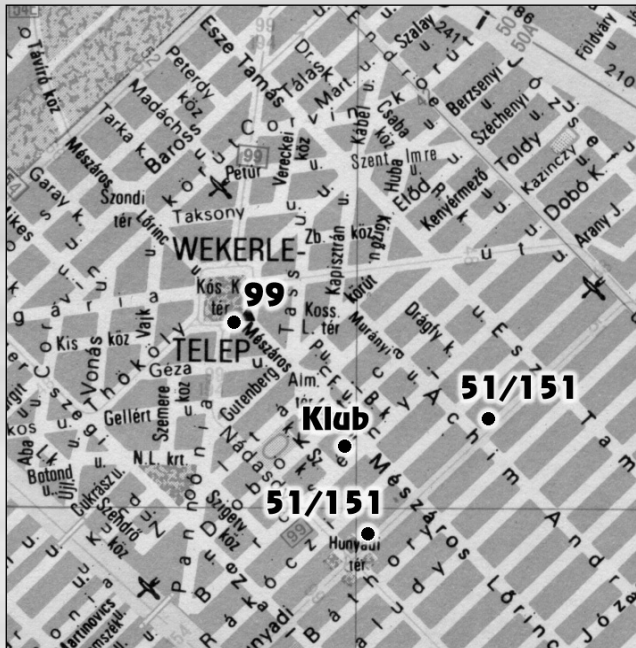
Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyeinek száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyeinek száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyeinek száma
1.	Kahn Evarth	88,8	7	24.	Bézi Balázs	43,2	5	47.	Holman Gábor	22	2
2.	Szinay Péter	87,4	9	25.	Báder Máttyás	41	3	48.	Farkas Gyula	21,4	2
3.	Jármai Zsolt	71,8	8	26.	Sándor Márton	39,4	5	49.	Halápi István	21,4	2
4.	Kálmán Attila	70,2	7	27.	Gellért Ákos	38,6	4	50.	Bagi Sándor	19,4	2
5.	Szalontai Norbert	69,6	6	28.	Bakajsa Kristóf Márk	37,4	5	51.	Sztranyovszki Gábor	19,2	2
6.	Dárday Gergely	64,2	6		Szántó Roland	37,4	4	52.	Kundráth Gergely	18,6	3
7.	Vidák Norbert	62,4	7	30.	Marofka Máttyás	37	3	53.	Vadai Bence	18,4	3
8.	Jámbor András	58,8	5	31.	Szalontai Gyula	36	4	54.	Miskolci Gábor	18	2
9.	Rém András	57,6	4	32.	Vaczó András	35,6	3	55.	Kovács Zoltán	14	2
10.	Esztán József	55,4	6	33.	Bakajsa Mihály	35,4	6		Sarkadi Zsolt	14	1
11.	Sass Tamás	55	3	34.	Lovas Gábor	31,8	5		Tüski Tamás	14	3
12.	Ádám Norbert	53,8	3	35.	Mucsi Dénes	31,4	4	58.	Gaal Vilmos	12	1
13.	Csohány Andor	51,4	7	36.	Halápi Imre	29,2	2		Vadász András	12	1
14.	Szabó Csaba	51	4	37.	Deák Csaba	28	2	60.	Gyórfi Attila	11	2
15.	Pogány Levente	50,6	5		Kőműves Péter	28	3	61.	Tarca László	6,6	1
16.	Rádi Gergely	50	8	39.	Dobó András	26,4	2	62.	Arató Zoltán	4	1
17.	Pintér György	49,8	5	40.	Kecskeméthy Zsolt	25,2	2	63.	Béres Csaba	0	0
18.	Papp Gábor	49,6	5	41.	Véres Zsolt	24,8	2		Keresztúrszky Gabriella	0	0
19.	Darabi Zoltán	49,4	3	42.	Varga István Krisztián	24,6	2		Keresztúrszky Noémi	0	0
20.	Bolyócski Máté	48,8	6	43.	Csik János	23,4	4		Pantócsik Ádám	0	0
21.	Fábián Balázs	45,8	6		Jánvári Csaba	23,4	2		Panyik Zoltán	0	1
22.	Mátó Marcell	44,6	4		Keresztúrszky János	23,4	2		Székrenyesi Zoltán	0	0
23.	Baross Ferenc	44	5	46.	Abbas Krisztián	22,8	2		Takács Viktória	0	0

IX. HKK Nemzeti Bajnokság

A decemberi Krónika versenynaptárából már biztosan sokan kibogászták a IX. HKK Nemzeti Bajnokság időpontját. Ismét augusztusban (27-29.) kerül megrendezésre a nagy esemény, így remélhetőleg mindenkit időben értesíteni tudunk az indulási jogáról. A Nemzetire való bejutás feltételei változatlanok. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik a 2004. június 30-án befejeződő 16. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezetteje, ha van külön profi kategória, akkor az első hét helyezett profi, és az első három amatőr kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Más versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan rendező gárda, amely már több versenyt is lebonyolított, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezésére.

Ezeket a versenyeket 2004. március 1. és június 30. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain is. Az ilyen rendezvények minden tizedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 28 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 2 helyezett szerezhet indulási jogot a Nemzeti Bajnokságra. Nagyon fontos, hogy a kvalifikációs versenyek szervezői felírják a nemzetire bejutott versenyzők nevét és címét (irányítószám!), és a verseny adataival együtt leadják nekünk. A Nemzeti Bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 16. féléves pontversenye alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezettől lefelé.

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



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

VERSENYHÉLSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – Iffy Ház, 36. terem, Derkovits sor 2.

BUDAPEST – Pataky Művelődési Központ, Szent László tér 7-14.

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 – Káoszfellegvár, Vár u. 10.

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

DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi Klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisaasszony u. 23.

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

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

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

KAPOSVAR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MENEDÉK KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB – Budapest, Baththány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Várfook utcából)

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyiriplaza, Camelot, Szegfű u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyóvár szerepjátékbolt

SUBWAY PUB – Budapest, Csengery 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 keresztzetződés sarkán található a Turul mozi előtt.

SEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyaklub, Kálmán Lajos utca 30.

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

SZENTES – Deákincpe, Kossuth u. 8.

SZOLNOK – Helyörségi Művelődési Központ, Tancsics M. u. 5-7.

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

VESZPRÉM – Sarkánytűz szerepjátékbolt, 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

FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN

ISTENI SZÖVETSÉG

Isteni szövetség

Időpont: február 28., 10 óra.
Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 20/597-1883.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: február 28., 10 óra.
Helyszín: Makó.

Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 850 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth András, 70/284-4024.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: február 28., 10 óra.
Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

EGYSZÍNŰ VERSENY

Időpont: február 28., 9 óra.
Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ultraritka és Ébredés paklik.
Érdeklődni lehet: Marics Anikó, 06-20-906-6069.

SÖK VÁROSA

Időpont: március 6., kezdés 10.30-tól, nevezés 10-től.
Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Sök Városa. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.
Nevezési díj: 800 Ft. Ha a verseny hátvégén van a születésnapod vagy névnapod, akkor ingyenes a részvétel. Tekintettel az előző versenyek látogatóságára, előre is lehet nevezni a helyszínre.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 20/967-8936.

EGYSZÍNŰ VERSENY

Időpont: február 28., nevezés 10.30-tól, kezdés 11 órakor.
Helyszín: Pataky Művelődési Központ.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 800 Ft.
Díjak: Ébredés paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Szinay Péter, 06-30-471-3230.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: február 28., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Valhalla.

Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ébredés paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-20-243-9649.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: február 29., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft, 14 év alatt 200 Ft, hölgyeknek ingyenes.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, 30/386-3822.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: március 6., 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hatalom korlátozása. Tilottak a szabálylapok, a követők, a szimlik és Haakon daraszai.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 28., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.
Helyszín: Szentes.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tilottak az ultraritkák is.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ébredés paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Faragó Roland Márk és Barkó István, faragoroland@freemail.hu, 06-30-612-6295.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 6., 10 óra.
Helyszín: Szolnok.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Pogány Levente, 06-20-520-0518.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 13., 10 óra.
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Dobó András, 20/360-9023.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: március 27., 10 óra.
Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 27., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Valhalla.

Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ébredés paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-20-243-9649.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: március 27., 10 óra.
Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 20/597-1883.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: március 27., 10 óra.
Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ébredés paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt, 06-30-652-6247.

Alanor Krónika – IX. évf. 2. (98.) szám

MEGYEI LIGA * HEVES MEGYE

Szabályok: A döntőn való induláshoz a nyolc versenyzőből négyen részt kell venni. Az eredmény nem számít. Minden versenyen tiltottak az ultraritkák.

Február 28. Hagyományos verseny
Március 6. Hatalom korlátozása
Március 27. Isteni szövetség
Április 3. Varázslat nélkül

Április 24. Páros verseny
Május 8. Istenek háborúja
Május 29. A sokszínűség jutalma
Június 5. Hagyományos verseny

Döntő: Június 26. Hagyományos verseny

Helyszín: Gyöngyösi HKK klub.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 20-337-7454.

MESTERHÁRMAS

Helyszín: Szarvas.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Hlbocsányi János, hlbocsanyi@freemail.hu, 06-30-403-6491.

Mindhárom versenyen tiltott a Morgan tanítványa és minden ultraritka lap.

A nevezés 9-11 óráig kezdődik, a verseny 10-órától indul.

I. verseny

Időpont: március 6.

Szabályok: Hagyományos verseny.

II. verseny

Időpont: április 3.

Szabályok: Isteni szövetség.

III. verseny

Időpont: május 8.

Szabályok: Háromszínű verseny.

A versenyek külön díjazása mellett a három verseny összesített eredménye alapján:

I. hely: 10000 Ft + kártyapaklik

II. hely: 5000 Ft + kártyapaklik

III. hely: 3000 Ft + kártyapaklik

IV-VII. hely: kártyapaklik

ISTENEK HÁBORÚJA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: március 20., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Wekerlei Bocsa Klub.

Szabályok: Egyszínű verseny a szokásos tiltott lapokkal.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ősi Legendák paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.

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,
holder@holder.hu

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat.

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

• 33 000 Ft pénzdíj a profiknál

• 3 gyűjtődoboz 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 szolgálója, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő paklikban lehet.

EYGYSZÍNŰ VERSENY: A paklikban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

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

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

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A paklélépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa

szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: 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 mindenkiére hat, de nem adódiék 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, Transzfórmáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-nergival 50 EP-ről indultok.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Viziók, A Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örgőgöng szillimil. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelennek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a Csillagképek, 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 Örgőgöng szillimil is.

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

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

Esztán József győztes paklija:

Szabálylap: Manaapadás
Követő: Boszorkánykirály

- 3 Melkon
- 3 Méonech fürkész
- 3 Cselvetés
- 3 Tükörsólyom
- 3 Asylux átka
- 3 Proteinsólyom
- 3 Szellemi bűbáj
- 1 Chosuga
- 2 Védórúna
- 1 Bájolás
- 1 Szörnyesábitás
- 2 Visszaesapó rúna
- 2 Pszionikus bilincs
- 2 Keyrasi démonlidérc
- 1 Tünékeny esábitás
- 2 Rubintos aura
- 2 Esszenciakapocs
- 1 Csábitás
- 2 Pszionikus entitás
- 2 A béke szigete
- 2 Bűbájmásolás
- 1 Szemet szeméért
- 3 Proteinpöffeteg

Kiegészítő pakli:

- 3 Tébolylult tűzmágus
- 3 Fekete lyuk
- 3 Földanya amulettje
- 3 Rosszullét
- 3 Idegösszeomlás
- 3 Csöppnyi nyugalom
- 1 Túlélők Földje
- 1 Esszenciakapocs
- 1 Pszionikus entitás
- 1 Chosuga
- 1 Csábitás
- 1 Szemet szeméért
- 1 Bájolás

Jármai Zsolt paklija:

Követő: Kyorg ősmágus

- 3 Ősi béklyó
- 3 A zangrozi módszer
- 3 Hatalomvarázs
- 3 Bűvös tavacska
- 2 Transzformáció
- 2 Negatív robbanás
- 2 Ősi manifesztáció
- 3 Lélekgyűjtő
- 3 M'othag szüresölő
- 3 Vg'axtol torzító
- 3 Kr'uagor pusztító
- 2 Gh'raiton ölész
- 2 Gl'vtugar vércsapoló
- 2 Déja vu
- 3 A hatalom torzulása
- 2 A hatalom szava
- 2 Zu'lit kísérlete
- 3 Majd legközelebb

Jámbor András paklija:

Követő: Morgan tanítványa

- 3 Majd legközelebb
- 3 El Miacchi
- 3 Az erős ereje
- 3 Minőségű csere
- 2 Cselvetés
- 3 Bűvös tavacska
- 3 Óriás patkány
- 3 Leah hatalma
- 3 Lélekgyűjtő
- 3 Motyogó ösvégzet
- 3 Lidérccharcos
- 3 Ördögi mentor
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Lidércszellem
- 2 Alaptalan remény
- 1 Csápos mélyégi motyogó
- 1 A tizennegyedik
- 2 Molgan

Rém András paklija:

Követő: Kyorg ősmágus

- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős ereje
- 2 Illúzióromboló
- 1 Szent sólyom
- 3 Méonech fürkész
- 2 Kisebb Zan
- 2 Manasajtolás
- 3 Hatalomvarázs
- 3 A zangrozi módszer
- 3 Az utolsó csata
- 3 Togyá-ork
- 3 Vércsomjás karvaly
- 2 Ősi manifesztáció
- 1 Víziosárkány
- 3 Fairlight sárkánya
- 3 Lohd Haven sáhkánya
- 2 Az elemek ura
- 3 Folrang

Pintér György győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 1 Okulúpaj kacagása
- 2 Majd legközelebb
- 3 Solisar aurája
- 2 Leah hatalma
- 3 Lélekgyűjtő
- 3 Zu'lit kísérlete
- 2 A holtak serege
- 2 A múlt tükre
- 3 Manacsapda
- 3 Méonech fürkész
- 3 Chara-din óhajja
- 3 A hatalom szava
- 3 Tudatfagyasztás
- 2 Fehér tigris
- 2 A hatalom torzulása
- 2 A gyík lesújt
- 2 Energiacsóva
- 2 Élőholt pöffeteg
- 2 A kalmárok itala
- 2 Gothag dögldérc
- 2 Nagyobb életszívás

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi, hagyományos versenyét január 24-én rendeztük, 46 amatőr és 28 profi versenyző részvételével. Az új hely, a Wekerle-telepi boccia klub kultúrálnak tűnik, megfelelő helyszínnek látszik a HKK versenyek lebonyolítására. A versenyen igencsak sokféle pakli szerepelt, a profik között láthattunk kontroll, bűbáj, *Zarknod börtöne*, *Zarknod kovácsa*, motyogós-mentoros, enciklopédiás, avatár, vízió, kyorgos, tárgyas, *Boszorkánykirály* paklikat. Érdekes, hogy a nagyon erősek tartott kontroll most a profik között nem dominált, nem jutott ilyen pakli a legjobb négy közé. Talán a *Kyorg ősmágusra* alapozó éjfattyas és más nagy lényekkel operáló paklik voltak még a legnépszerűbbek és eredményesek. Az Ébredés lapjai közül rengeteget használtak a versenyzők, a két leggyakrabban használt lap talán a *Méonech fürkész* és *A múlt tükre* volt.

A profik mezonyében végül Esztán József diadalmaskodott, érdekes *Boszorkánykirály* paklijával, a második Jármai Zsolt lett, kyorgos-éjfattyas paklival, a harmadik Jámbor András, pakliégető *Ördögi mentor* összeállítással, a negyedik pedig Rém András, kyorgos és *Az utolsó csatára* alapozott paklival.

Az amatőrök között Pintér György győzelmeskedett, kontrollal, a második Bakos Attila lett, éjfattyakkal, a harmadik Littner Ákos, a *Bűvös erdőben* bolyongó óriasaival, a negyedik pedig Fábian Balázs, kontrollal.

Mindenkit szeretettel látunk a versenyeken!

Makó Balázs

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2004. március 16.



Decemberi feladványunk elég jónak bizonyult, mivel nem csak sok megfejtés érkezett, de ráadásul sokan a helyes megoldást küldték be. Nézzük, mi is volt ez!

1. Kijátszom a *Méonech fűr-készt*, eldobatom az ellenfél kezéből az *Örök dilemmát*. (-1 = 9 VP)
2. Kijátszom a *Kyorg managömböt*, a *Förtelmes kriptoddal* drágított idézési költségét helyettesítem a *Boadhun varázsital* gyűjtőbe dobásával.
3. Használok a managömb képességét. (-2 +3 = 10 VP, +2 = 4 SZK)
4. A fűr-készt feláldozva kijátszom a *Villámhárítót*, a kriptod képessége miatt el kell költenem +2 varázspontot. (-2 = 8 VP)
5. *Duplikátummal* másolom a *Villámhárítót*, a kriptod képessége miatt el kell költenem +2 varázspontot. (-2 = 6 VP, -1 = 3 SZK)
6. *Kisebb zannal* másolom a *Villámhárítót* egy szörnykomponens és +2 varázspont költséggel. A kriptod képessége miatt el kell költenem +2 varázspontot. (-2 = 4 VP, -1 = 2 SZK)
7. *Láncvillámmal* lövök négyet az ellenbe, kettőt a kriptodba, egyet magamba. A három *Villámhárító*

miatt minden villámsebzés, így a *Láncvillámé* is hárommal többet sebez, és mindhárom tárgyam kap egy-egy jelzőt.

- (-2 = 0 VP, -7 = 11 ÉP)
8. Lövök egymás után a *Villámhárítókkal*, amik sorban kapják a jelzőket egymástól. Így sebzek először négyet, aztán ötöt, majd hatot. Győztem!
(-4 -5 -6 = -4 ÉP)

Nem csak ez az egy megoldás volt helyes, picit lehetett variálni a dolgokon, sőt akár három *Animált kolosszussal* is lehetett nyerni. Az egyetlen fontos dolog, amire figyelni kellett, az a *Förtelmes kriptod* drágító képessége volt.

Szerencsés nyerteseink:

Kundráth Gergely Budapestről, Kovács Dániel Richárd Győrből és Németh Péter Budaörsről. Nyereményük egy-egy csomag Ébredés. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 1 életpontod és 18 varázspontod, az ellenfelednek 30 életpontja és 5 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2004. március 16.

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:

- Fáradhatatlan régész (R)
- Edzőterem (R)
- Erős goblin (T)
- Izmos sárkány (R)
- Izmos szkriter (R)
- Mágikus súlyzó (T)
- Izmos pegazus (E)
- Izmos féreg (R)
- Izmosítás (T)
- Izmos manó (E)
- Mágikus izmosító (T)
- Goslak (E)

A PAKLID SORRENDJÉN:

- Izmos sámán (S)
- Grimor (S)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtődben.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Zu'lit energiafüggőnye (F)

Nincs lapja a kezében.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 30 ÉP, 5 VP, 0 SZK



Ellenfeled
kijátszott lapja



A paklid
sorrendben

A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 18 VP, 0 SZK

Izmos szűknyak



Itala

szőnyeg **sarkantyú**

Italom: 1
Kétszázalékos fejtörés, hogy legyen lapod feladhatom. **Italom:** 2
Aldodól fogl egy lapot: képzőművészeti, képzőművészeti.

2003 © Műhely Kiadó

Izmos fereg




Itala

szőnyeg **fereg**

Italom: 1
"A szűknyakot bármikor elfogadhatom, ha meg akarom szórni." **Italom:** 2
"Tudom, Szűknyak!"

2003 © Műhely Kiadó

Góstatk



góstatk **Dozsimat**

Nem két torra elporporsz.

Italom: 3
Góstatk add meg a torraidat, majd azonnal eldobhatod a kezdeti állapotodra. **Italom:** 4
Kérlek, hogy a torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod. **Italom:** 5
"Zorobabon elfogadom."

2003 © Műhely Kiadó

Erosz sőbblin



Itala

torzazablat **sőbblin**

Italom: 2
Vége a torra, 2 torra eldobhatom. **Italom:** 3
A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod. **Italom:** 4
"A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod." **Italom:** 5
"A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod."

2003 © Műhely Kiadó

Izmos pegazusz



Itala

szőnyeg **Élertesz**

Italom: 1
Rogol.

Italom: 2
Hátrahagyom az igazságot egy félóránál, ha meg akarod szórni. **Italom:** 3
"A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod."

2003 © Műhely Kiadó

Migolbasz Izmos szőnyeg



Itala

babajáték **Élertesz**

Italom: 1
"Migolbasz, az igazságot mindig a kezdeti állapotodra dobod." **Italom:** 2
"A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod." **Italom:** 3
"A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod."

2003 © Műhely Kiadó

Edzőterem



Itala

epitumény

Kétszázalékos fejtörés, hogy legyen lapod feladhatom. **Italom:** 2
Aldodól fogl egy lapot: képzőművészeti, képzőművészeti.

2003 © Műhely Kiadó

Migolbasz szűknyak



Itala

szőnyeg **Élertesz**

Italom: 1
Hátrahagyom az igazságot egy félóránál, ha meg akarod szórni. **Italom:** 2
"A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod."

2003 © Műhely Kiadó

Izmos márnó



Itala

szőnyeg **márnó**

Italom: 1
Rogol.

Italom: 2
"A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod."

2003 © Műhely Kiadó

Eradathatlan végzettség



Itala

kakarduzzó **ember**

Italom: 2
Vége a torra, 2 torra eldobhatom. **Italom:** 3
A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod. **Italom:** 4
"A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod."

2003 © Műhely Kiadó

Izmos szűknyak



Itala

torzazablat **Kétszázalékos**

Italom: 2
Kétszázalékos fejtörés, hogy legyen lapod feladhatom. **Italom:** 3
Aldodól fogl egy lapot: képzőművészeti, képzőművészeti.

2003 © Műhely Kiadó

Dr. No szűknyak



Itala

szőnyeg **Élertesz**

Italom: 1
Rogol.

Italom: 2
"A torraidat mindig a kezdeti állapotodra dobod."

2003 © Műhely Kiadó

**Kezében
levő lapok**

Janet Evanovich

Megjelenik
áprilisban!

Hárman a pácban

Hajnali ötkor az edények csörömpölve a földre hullottak, mire én flanel hálóingemben kirohantam, hogy Rangert lássam mosolyogva az előszobában.

– Hello, szívi – üdvözölt Ranger. Óvatosan kikerülgettem az edényeket a földön, és megvizsgáltam az ajtót. A két Yale-zár teljesen rendben volt, a retesz bezárva. A lánc a helyén. Arra következtettem, hogy Ranger akkor lökte fel az edényeket, amikor átslisszolt az ajtó alatt.

– Gondolom, nem sokra megyek azzal, ha megkérdem, hogyan jöttél be – mondtam.

– Majd egyszer, ha lelassultak a dolgok, tartok neked egy haladó betöréstanfolyamot.

– Hallottál már csengőről?

Ranger csak mosolygott.

OK, nem nyitnám ki az ajtót. Kilesnék a kémlelőnyíláson, meglátnám Rangert az ajtóban, és visszamennék lefeküdni.

– Nem fogok futni – jelentettem ki. – Tegnap már futottam. Kikészültem tőle. Nem fogok többet futni, soha. Ilyet már csináltam.

– A sportolás jót tesz a nemi életednek – mondta Ranger.

Nem akartam kínos titkokat megosztani Rangerrel, de a nemi életem minden idők legalacsonyabb szintjén volt. Nem tehetsz jót valamivel, ami nem létezik.

– Havazik? – kérdeztem.

– Nem.

– Esik az eső?

– Nem.

– Ugye nem várod el tőlem, hogy megigyak még egy olyan vitaminturmixot?

Ranger végigmért.

– Nem ártana. Ebben a hálóingben úgy nézel ki, mint Füles Mackó.

– Egyáltalán nem hasonlítok Füles Mackóra! OK, nem borotváltam le a lábamat néhány napja... de ettől még nem nézek ki úgy, mint Füles Mackó. És különösen nem vagyok olyan dagi, mint Füles Mackó.

Ranger még többet mosolygott.

Dobbantottam a lábammal, visszamentem a hálószobába, és becsaptam az ajtót. Kötött harisnyát húztam és melegítőt, bekötöttem a futócipőmet, kimeneteltem az előszobába, ahol Ranger állt, karját keresztbefonta a mellén.

– Arra ne számíts, hogy minden nap ezt fogom csinálni! – füstölögtem, fogamat vicsorítva. – Csak azért csinálom, hogy szórakoztassalak.

Egy órával később bevonszoltam magam a lakásomba, és lerogytam a kanapéra. Az éjjeliszekrényemen fekvő pisztolyomon járt az agyam, és azon gondolkodtam, hogy meg van-e töltve. Aztán azon gondolkodtam, hogy lelövöm vele Rangert. Aztán meg azon, hogy lelövöm vele magamat. Még egy hajnali futás, és úgyis halott lennék. Akkor már most túl lehetnék rajta.

– Készen állok az egészségügyi termékeket gyártó gyárra – mondtam Rexnek, aki a levesestáljában rejtőzködött. – Ahhoz nem kell formában lenned, hogy tamponokat dobozolj. Akár százötven kilóra is felfújódhatnék, és még mindig jó munkát végezhetnék az egészségügyi termékeket gyártó gyárban. – Lenyomkodtam a cipőmet, és lehámoztam az átázott zoknikat. – Miért készítem ki

magamat ezen? Egy örülltel álltam össze, és mindketten egy öreg, jégkrémárus fickóra halutzunk rá.

Rex kihátrált a levesestáljából, és remegő bajusszal rám nézett.

– Pontosan – helyeseltem. – Ez hülyeség. Hülyeség, hülyeség, hülyeség!

Felhorkantam és felálltam. Kicaplattam a konyhába, és elkezdtem kávé főzni. Ranger legalább nem jött vissza velem, hogy felügyelje a reggelit.

– Haza kellett mennie a baleset miatt – magyaráztam Rexnek. – Istenemre esküszöm, hogy nem akartam elgáncsolni. És semmi esetre sem akartam, hogy kiszakítsa a melegítőjét, amikor elesett. Természetesen rosszul érzem magam amiatt is, hogy megszorogattam a mogoróit.

Rex úgy nézett rám, mintha azt mondaná: Ja, igazad van.

Amikor kislány voltam, mindig rénszarvas szerettem volna lenni – a repülő fajtából. Néhány évig zuzmó után kutatva ügettem körbe, és fiú rénszarvasokról ábrándoztam. Aztán egyik nap láttam a Peter Pant, és a rénszarvas korszakomnak vége szakadt. Nem értettem, hogy miért vonzó nem felnőni, mert a burg összes kislánya nem bírta kivárni, hogy felnőjön, melletti nőjének, és hogy járjon egy fiúval. Azt megértettem, hogy egy repülő Peter Pan jobb, mint egy repülő rénszarvas. Mary Lou szintén látta a Peter Pant, de Mary Lou Wendy akart lenni, így Mary Lou és én jó párost alkottunk. A legtöbb napon együtt láthattak bennünket, ahogy kézen fogva szaladgáltunk a környéken, és azt énekeltük, hogy: „Repülők! Repülők!” Ha idősebbek lettünk volna ez valószínűleg szöbeszédet indít újtára.

A Peter Pan korszakom tulajdonképpen elég rövid életű volt, mert néhány hónap Peter Panozás után felfedeztem Csoda Csajszi. Csoda Csajszi nem tudott repülni, de nagy, terjedelmes, kiugró melleit érzéki Csodaruhájába gyömöszölte. Barbie baba a burg bebetonozott példaképe volt, de Csoda Csajszi jól megszorogatta. Csoda Csajszi nemcsak hihetetlenül nagy mellű volt, de komoly seggbe rugdosást is végzett. Ha meg kellene neveznem azt a személyt az életemből, aki a legnagyobb befolyást fejtette ki rám, akkor Csoda Csajszi kellene mondanom.

Egész tinédzserkoromban és korai húszas éveimben rockszár akartam lenni. Az a tény, hogy nem tudok semmilyen hangszeren játszani, vagy hogy nem tudok lejátszani egy dallamot, nem csorbitotta a fantáziát. Realisztikusabb pillanatomban egy rockszár barátnője szerettem volna lenni.

Nagyon rövid ideig, amíg fehérenemű-beszerzőként dolgoztam E. E. Martinnak, Amerika üzleti világa iránt vágyódtam. Ábrándjaim egy elegáns hölgyről szóltak, aki parancsokat osztogatott talpnyaló férfiaknak, miközben a limuzinja lent várta az utcán. E. E. Martin valósága az volt, hogy Newarkban dolgoztam, és már jó napnak számított, ha a vasútállomáson senki nem pisilte le a cipőmet.

Mostanában bajom volt azzal, hogy valami jó ábrándot találjak magamnak. Visszatértem ahhoz, hogy Csoda Csajszi szeretnék lenni, de az élet kegyetlen tényei közé tartozott az, hogy csak nehezen tudtam volna kitölteni Csoda Csajszi Csodamelltartóját.

A kenyérpírtóba egy lefagyasztott ostyát dobtam, majd megettem süteményként, amikor elkészült. Ittam két bögre kávé, és fájó izmimat bevonszoltam a fürdőbe, hogy lezuhanyozzak.

Hosszú ideig álltam a gőzölgő víz sugar alatt, miközben végigmentem a fejemben az elvégzendő dolgok listáján.

Telefonálnom kell a pickupom ügyében. Mosnom kell, és ki kell fizetnem néhány számlát. Vissza kell vinnem Mary Lou melegítő felsőjét. És utoljára, de nem utolsó sorban, meg kell találnom Mo bácsit.

Elsőként a pickup telefonját intéztem el.

– A porlasztó a ludas – tudatta velem a kék csapat vezetője. – Beszerelhetünk egy újat, vagy megpróbálhatjuk kijavítani a meglévővel. Sokkalta olcsóbb lenne, ha kijavítanánk a régit. De természetesen javított alkatrészhöz nem jár garancia.

– Mi az, hogy a porlasztó a ludas? Most szerettem be egy új alkatrészt!

– Ja – mondta. – Az is kellett bele.

– És most biztos abban, hogy porlasztó kell.

– Ja. Kilencvenöt százalékban biztos vagyok benne. Néha, amikor ilyen problémák jelentkeznek, hibás EGR értékeket kapunk. Néha meg hibás a PCV szelep légáteresztése vagy a szivató vákuum terelőlapja. Lehet, hogy az üzemanyag-szivattyú romlott el... de nem hiszem, hogy azzal van a baj. Szerintem egy új porlasztó kell bele.

– Remek. Nagyszerű. Csodálatos. Szereljen be egy porlasztót nekem. Mennyi ideig fog tartani?

– Nem sokáig. Fel fogjuk hívni.

A listámon a következő tétel szerint be kellett ugranom az irodába, hogy megnézzem nem derült-e ki valami új. És amíg ott vagyok, csak azért is lecheckoltatom a Montgomery Street-i Andrew Larkinnak pénzügyi helyzetét, akit Rangerral együtt kérdeztünk ki.

Magamra kaptam egy rakás meleg holmit, lesiettem, leszedtem a legutolsó jégréteget a Buickomról, és lerobogtam az irodába.

Lula és Connie már szorgalmasan dolgoztak. Vinnie ajtaja zárva volt.

– Bent van? – kérdeztem.

– Nem láttam – felelte Connie.

– Ja – fűzte tovább Lula. – Lehet, hogy tegnap éjszaka valaki egy cövekkel átütötte a szívet, és akkor egyáltalán nem fog bejönni.

Csörgött a telefon, és Connie Lulának adta át a telefont.

– Valami Shirlene – tájékoztatott Connie.

Felhúztam a szemöldökömet, és rápillantottam Lulára. Shirlene, Leroy Watkins nője?

– Igen! – örvendezett Lula, miután letette a kagylót. – Nyomon vagyunk! Szereztünk egy újabb élet. Shirlene azt mondja, hogy Leroy hazament előző este. Aztán nagyon összeveszték, Leroy megverte Shirlene-t, aztán kirúgta a lakásból. Úgyhogy Shirlene azt mondja, elkaphatjuk a rohadékot.

Kulcsaim a kezemben voltak, és a kabátomon is felhúztam már a cipzárt.

– Menjünk.

– Könnyű dolgunk lesz – jegyezte meg Lula, amikor a Stark Streetre értünk.

– Meglepjük az öreg Leroyt. Talán azt fogja hinni, hogy Shirlene van az ajtóban. Csak azt remélem, hogy nem jön túl vidáman az ajtóhoz, érted, mire gondolok?

Pontosan tudtam, hogy mire gondol, és nem akartam rágondolni se. Leroy háza előtt parkoltam le, és mind a ketten csöndben ültünk ott.

– Nos – mondta Lula. – Valószínűleg nem akarja másodsorra is tönkretenni az ajtaját. Lehet, hogy megkapta a magáét a főberlőtől. Ajtók nem teremnek fákon, tudod.

Meggondoltam.

– Lehet, hogy nincs is itt – tettem hozzá. – Shirlene mikor látta utoljára?

– Tegnap éjszaka.

Még ücsörögtünk egy kicsit.

– Itt kint is várhatnánk rá – javasolta Lula. – Megfigyelést végezhetnénk.

– Vagy felhívhatnánk.

Lula felnézett a második emeleti ablakba. – Telefonálni, az jó ötlet.

Még eltelt néhány perc.

Sóhajtottam egy nagyot.

– OK, hajrá.

– Pontosan – helyeselt Lula.

Megálltunk az előtérben, és számba vettük az épületet. Valahol üvöltött a tévé. Babasírás. Lassan mentünk fel az első lépcsőfordulóig, hallgatózva, miközben lépésről lépésre feljebb kúsztunk. Az első emeleti folyosón szünetet tartottunk, és mélyeket lélegeztünk.

– Nem fogsz fújtatni, ugye? – kérdezte Lula. – Utálnám, ha rám esnél, mert nem bírod, meg fújtatnod kell.

– Velem minden okés – válaszoltam.

– Ja – mondta. – Velem is.

Amikor a második emeletre értünk, egyikünk se kapott már levegőt.

Ott álltunk az ajtót bámulva, amelyet kartonnal és két furnérléccel foltoztak meg. Intettem Lulának, hogy álljon el az ajtótól. Vigyázzaba vágta magát, és a falhoz lapult. Ugyanezt tettem én is az ajtó másik oldalán.

Megkopogtattam az ajtót.

– Pizzafutár – kiáltottam.

Nem érkezett válasz.

Jobban megkopogtattam az ajtót, mire az kinyílt. Lula és én még mindig nem lélegeztünk, és érzem, hogy a vér a szemgolyóm mögött lüktet. Se Lula, se én nem mozdultunk meg egy teljes percig. Csak lapultunk a falhoz, és egy hangot se adtunk ki magunkból.

Szóltam még egyszer.

– Leroy? Mi vagyunk azok, Lula és Stephanie. Itthon vagy Leroy?

Egy kis idő elteltével Lula megszólalt.

– Nem hiszem, hogy itthon van.

– Ne mozdulj! – parancsoltam rá. – Bemegyek.

– Tessék csak. – mondta Lula. – Én is bemennék elsőnek, de nem akarom zavarni a kutatást.

Bearasztottam a lakásba és körbenéztem. Minden úgy nézett ki, ahogy emlékeztem rá. Arra nem utalt semmi, hogy van itt valaki. Belestem a hálószobába. Senki se volt bent.

– Nos? – kérdezte Lula a folyosóról.

– Üresnek tűnik.

Lula belesett az ajtófélfá mögül.

– Kár. Már örültem, hogy elkapjuk. Készen álltam arra, hogy szétrúgjam a seggét.

A becsukott ajtajú fürdőszoba felé indultam a gázsprayemmel a kezemben. Kinyitottam az ajtót, és hátraugrottam. Az ajtó nekicsapódott a falnak, mire Lula lebukott a kanapé mögé.

Benéztem az üres fürdőszobába, aztán ránéztem Lulára.

Lula felállt.

– Csak a reflexeimet ellenőrzöm – magyarázkodott Lula. – Új technikákat próbálok ki.

– Aha.

– Nem mintha megijedtem volna – jelentette ki. – A pokolba, egy olyan férfinál, mint Leroy, több kell ahhoz, hogy egy olyan nő, mint én, megijedjen.

– Megijedtél – állapítottam meg.

– Nem.

– De igen.

– Eh-heh, nem. Majd megmutatom, hogy ki fél – morogta. – És az nem én leszek. Azt hiszem, és is ki tudok nyitni ajtókat.

Lula átrappolt a szekrényajtóhoz, és kirántotta az ajtaját. Az ajtó szélesen kitért, Lula meg az összetömörített kabátokra és más ruhákra bámult.

A ruhák szétváltak, Leroy Watkins pedig anyaszült meztelenül és egy lyukkal a homloka közepén kiesett a szekrényből, egyenesen rá Lulára.

Lula elvesztette lába alól a talajt, így mind a kettő a padlóra zuhant; Leroy kitárt karokkal, mereven, mint egy lécs, Frankensteinhez hasonlóan Lulára esett.

– Szent szar! – kiáltottam. – Jézus, Mária és József!

– Júúúúúúú – sikoltotta Lula a hátán feküdvé kézzel-lábbal kapálózva Leroy holttestével a melkasán.

Összeviszta ugráltam ordítózza.

– Kelj fel! Kelj fel!

Lula meg összeviszta gurult ordítózza.

– Szedd le rólam! Szedd le rólam!

Megfogtam egyik karját, és elkezdtem rángatni, Lula meg talpra ugrott, miközben úgy rázta magát, mint kutya a zivatartan.

– Íííí. Azta. Júj.

Lehunyorogtunk Leroyra.

– Meghalt – mondtam. – Tutira halott.

– Jobb, ha elhiszed. És nem is légisztollyal lötték le. Akkor a lyuk van a fejében, mint Rhode Island.

– Büdös is.

– Gondolom, pukizott a szekrényben – jegyezte meg Lula.

Mindketten emelyegtünk, ezért odafutottunk az ablakhoz, és kidugtuk a fejünket levegőért. Amikor a fülemben abbamaradt a csöngés, odamentem a telefonhoz, és felhívtam Morellit.

– Van egy ügyfelem a számodra – közöltem vele.

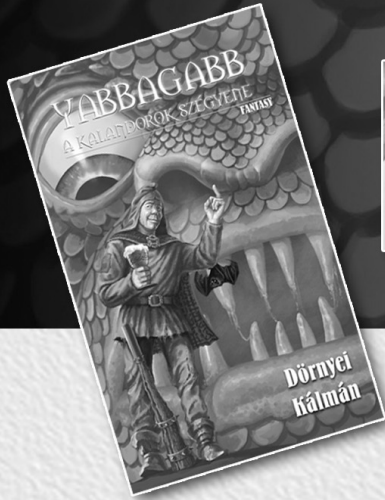
– Még egy?

Hangja hitetlen volt, és nem hibáztathattam ezért. Ez már a harmadik hulla egy héten belül.

– Leroy Watkins kiesett a szekrényből, rá Lulára – tájékoztattam.

– A király összes lova és inasa nem tudná többet összerakni Leroyt.

Megadtam neki a címet, leraktam a telefont, és kimentem a folyosóra, hogy megvárjam.



YABBAGABB A KALANDOROK SZÉGYENE

MÁR MEGJELENT!

A települést öt ember magas kőfal vette körül. A kapuk egytől-egyig zárva voltak, amit Yabbagabb meglehetősen furcsállott, hiszen a városkapukat általában csak éjszaka szokták becsukni. A falakon tucatnyi ijász figyelte közeledtét.

– Ki vagy?! Mi dolgod Dunavában?! – kiáltott rá az egyikük, mikor a kapu elé ért.

– Yabbagabb vagyok, mongori származású áttutató vándor. Mindössze élelemre, sörre-borra-pálinkára, asszonyállatra és szállásra van szükségem.

– Merre kalandozol?

– Amerre a kedvem tartja. Megyek én mindenfelé, erre-arra.

– Pénzed van-é?

– Van – válaszolta, és kinyitotta ötszáz aranyat tartalmazó erszényét.

– Mit keres egy denevér a hajadban?

– Ez amolyan mongori divat.

– Rendben van, bejöhetsz! Köszöntelek Dunavában, a Vaor Királyság őrvárosában! A fegyvereidet azonban le kell adnod a kapuőröknél.

– Miféle bizalmatlanság ez!? Nem csavargó haramia vagyok én!

– A Vaor Királyság tegnap óta háborúban áll Kitiával. Rendelet írja elő, hogy minden idegennek megőrzésre le kell adnia fegyverét. Ha nem tesszik, menj Isten hírével!

Yabbagabb most már tudta, miért vannak bezárva a kapuk, miért a nagy elővigyázatosság és a bizalmatlan kérdések.

– Ha már itt vagyok, megnézem a kocsmáitokat. Semmi kedvem sincs üres borostömlővel továbbállni.

Egy oldalsó ajtón örök jöttek elő. Elvették a szöges bunkóját, majd az egyikük megmotozta. Először a zsebeit kutatta át. Az egyikből könnyen szétmálló, fekete galacsint halászott elő. Megszaglászta, majd undorodva visszajettette a harcos-varázló zsebébe.

– Száritott koboldürülék – segített megválaszolni Yabbagabb a katona fel nem tett kérdését.

– Mi a szart keres a zsebedben!?! – háborodott fel a kapuőr.

– Jó kigyómarás ellen, ha bekened vele a sebet. Nem tudtad? – oktatta ki szemöldökét szigorúan összehúzva Yabbagabb.

– És ez mi? – kérdezte valamivel később az ő, kezében Yabbagabb szakadt varázsfüzetét lóbálva.

– Azzal törlöm a fenekemet! – mondta Yabbagabb. – Ez olyasféle úri hóbert.

Az őr hirtelen mozdulattal visszaadta a ragacsos füzetet.

– Ugye nem valami varázslóféle vagy? – kérdezte gyanakvó tekintettel.

– Annak nézek ki?

– Nem... Inkább egy bohócnak.

– Akkor bemehetek végre?

Jancsár János: Rejtett tehetség

Ősök Városa novellasorozat
8. rész

19. MÁSODIK TÁMADÁS

Gennieh egy aprócska szigeten sétált. A végtelen tenger szinte karnyújtásnyira volt tőle. Felhők közül, tündöklően bukkant elő a nap. Szél simogatta arcát. Soha nem látott még ilyen gyönyörű szépet, soha nem volt még ilyen boldog.

Egy ház állt magányosan a pálmák között. Gennieh lényének egy része tiltakozott ezek ellen a nem létező, sosem látott dolgok ellen, de a lázadó képzelet leintette az akadékoskodót. Közelebb lépett a ház ajtajához. Egy ismerős alak tűnt elő a bejárat árnyékából. A Hang volt az, Hortgarth Patricius asztrálestese.

– Szervusz, Gennieh. Gyere közelebb. – Fáradtnak, és törődöttnek látszott. Furcsán, szögletesen mozgott, mint a madzagon rángatott bábok. Bementek a házba. – Én, tudod, ilyennek képelem a Felszint. Szeretném hinni, hogy valóban ilyen békés, és hiszek benne, hogy egyszer népünknek még része lesz ebben a csodában. – A ház belülről sokkal tágasabb volt, mint, amilyenek kívülről látszott. Lágy színekkel festett falak, félhomály, és édeskés illat fogadta a lányt. A napfény a széles ablakokon át, ferde pásztabán csorgott a padlóra.

– Azt hittem, nem látlak többé, hisz azt mondtad...

– Nem, sajnos még nem pihenhettem meg. És kérek, ne érezd magad törbe csalva...

– Szóval te vagy az a lány? – A fiatal férfiből szinte sugárzott az erő, és a hatalom. A fotelbe süppedt hanyagul, két kezének ujjait egymáshoz illesztette, amint a karján könyökölt. – Őrülök, hogy megismerhetlek.

A lány értetlenül pislogott az idős mentor felé, de ő csak farccal állt, s nem nézett vissza rá.

– Gennieh? Így hívnak, ugye? Új le, kérek. – A szoba eddig üresnek látszó padlóján tölcserbe kavardott a por, s egy pamlaggá állt össze. A lány leült, de feszengve, bizalmatlanul mérgette az idegent.

– És te ki vagy? – kérdezte. A férfi hamiskásan elmosolyodott, de nem válaszolt. Testén a semmitmondó öltözék bíbor-kék ornátussá, majd ezüst-fehér energiapáncéllá alakult, aztán visszaváltozott egy egyszerű, fehér posztókópennyé.

– Az vagyok, akit látni szeretnél. Az vagyok, aki lenni akarok. Az vagyok, aki mindig is voltam, s aki mindig leszek. Sokan úgy neveznek: a Hatalom. Mások Uralkodónak titulálnak. Egyesek azt mondják, ha rólam van szó: „A Császár”. Pedig nem vagyok más, csak egy galetki. Mint te, vagy akarki más.

– A Császár... – suttozta maga elé Gennieh elgondolkodva. Most leginkább egy ijedt, 12 éves kölyökre hasonlított, aki még sír a családi fészek után. Erzelmei az álom-képét is átváztatták. – Meg akartál öletni! – csattant fel oly élesen, hogy maga is meglepődött.

– Ez így nem igaz. Találkoznom kell veled, de a haláloed nem akarom. A nép, melyet vigyáznom kell, kettőnk kezében van. Sorsod kihat mindannyiunk sorsára, s ezt tétlenül nem hagyhatom. Haláloed a Hegy halála is lesz, Gennieh. Elhin Maurin öröksége, a Káoszmatéria lüktet a testedben, gyermekem, s nem bírsz hatalommal felette...

Percekig szótlánul ücsörögtek, s eközben odakint eleredt az eső. Gennieh megbabonázva figyelte az újabb csodát az ablakrészen át.

– Mi lesz most velem? – kérdezte aztán. Az Uralkodó felállt, és szellemalakja ijesztő bestiává alakult lassan. A fenyegetés ott lüktetett a levegőben, mint egy igazi asztrálestény.

– El kell vigyelek innen, s a parancsokat már kiadtam. Patrónusod szelleme a markomban van, s klánodat ezen a szinten megsemmisíttem. Ne harcolj ellenem, úgy sem győzhetsz. Azt a maroknyi suhancot, akik befogadtak, kár volna a halálba küldeni miattad. El fogsz jönni hozzám! Parancsolom!!

Gennieh elméje riadtan rándult össze a rácsapódó támadás erejétől. A lány sikított, mikor érezte, hogy a parancsvarázs a következő pillanatban átveszi az irányítást akarata felett.

– Elég volt! – toppantott Patricius szelleme, s megfagyott a levegő. A lány köré átlátszó üveggal feszült. A fenevad dühödt hörgésének tompa zaja nem hatolt át egészen az egyre vastagodó, s máris méter szélesre hízott opálos hártvány. Gennieh kiszaladt a nádkunyhóból, de még hallotta, ahogy az asztrális ragadozó harcra kel Patriciussal.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

20. VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

– Tegyétek oda – mutatott Gondol-Kodó a nagyterem távolabbi sarkában hevenyészve felállított felcser-sátor felé. – Hé, valaki! Lássátok el a lányt! – A két fiatal, Simir és Szárnyaszeggett Bolhedor a megadott irányba szaladt a hordággal. Genieh élettelennek látszó, sápadt teste törékeny, sebezhető porcelánfigura volt csupán. Piromaca már mosolygott, bár láthatóan még fájdalmai voltak, ahogy a mohaszőnyegen lassan felkőnyökölt. Dr. Hannibal Lechter, mulatságos fehér köpenyében, átszellemült arckifejezéssel vette át az alélt lányt, s rögtön nekifogott a megvizsgálásának.

Bár mindenki lázasan serénykedett, mégsem volt fejtelenség. A Szövetségi Barlang üzenőfalára valaki sebtében felfirkálta: „VÉDELMEZŐK”. Talán jó név lesz, már ha a tagság megéri a hónapot. A legnagyobb bejáratot a bányagéppel torlaszolták el éppen; a két tudós, Karomhalm és Rip Imothep Kázmér hatalmas kondérokban rotyogtatta a hatalom kék italát; Roxána, az egész Hegyben ismert tisztogató, a szolgálkkal foglalkozott. A legerősebb, és legértelmesebb torzszülötteket kulcsfontosságú pozíciókban helyezte el, így kerültek például közvetlenül a bejárat mellé a rovarsámánok, árnyékmesterek és káoszmagusok. A gyengébbeket, és a bugyutákat kisebb csoportokra osztotta. Ők a térkapunál, és a könnyen sebezhető fókuszgömbnél kaptak helyet. Páran a hatalmas kupacba hordott mágikus erejű felszerelést osztályozták. Gyorsan szétszortírozták a páncéldarabokat, csizmákat, öveket, gondosan ügyelve azok optimális elosztására. Elmen Kardim egy bonyolult táblázattal ölében dirigálta az osztzkodást.

– Igyekezettek azzal a hajítógéppel! Bármelyik percben ideérhetnek! – Gondol-Kodó egy nagyobbacska hordó tetején, a terem középpontjában állva fontoskodott. Izgalma gyorsan átragadt a többiekre. Ekkor a tércapu furcsán felbőgött, és a pulzálás félig nyitva maradt, majd fénye is kihuny.

– Kodó! – Buzálztalabáló, a tartalék és az utánpótlás önjelölt parancsnoka üvöltötte el magát. – Úgy látszik blokkolták a tércapukat...

– Semmi baj, majdnem mindenki itt van! Számítottam erre a lépésre, nyugalom. Mindenki tegye a dolgát!

Az utolsó, még nyitva lévő bejáratban Wan Alibeam tűnt fel. Az aprócska tolvaj leginkább egy egyszerű takarítónak látszott. Álcája szinte tökéletesen sikerült, ám az itt-ott savmarta ruhája értő szemek előtt árulkodó jel maradt...

– Már a Felső Harmadban járnak, Kodó – sietett a vezetőhöz. – Szerintem csak perceink vannak, míg ideérnek. Harminc gárdistát számoltam, vagy fél tucat varázstudó kíséretében. Nagyon erősnek látszanak...

Kodó végighordozta tekintetét a nyüzsgő galetkiken. A harci láz mindenki elkapott. Izgatott fiatalok próbálgatták a frissen szerzett páncéljaik, fegyvereik hatalmát. A tapasztaltabbak máris literszám itták a hatalom italát. A torzszülött szolgálk hisztérikusan sikítottak, morogtak, és hörögtek, ahogy illik is nekik... Majd' harminc ifjú galetki, és legalább ennyi torzszülött! Jól védhető barlang, torlaszok, csapdák, elegendő felszerelés, és élelem akár egy egész hónapnyi ostrom idejére. Kodó felemelte karjait, s mikor mindenki feléje fordult, nyugodt hangon fogott bele:

– Figyeljetek rám, barátaim! A zsarnok idejön, hogy felrúgja a saját törvényeit, hogy erővel zúzza szét a demokrácia minden vívmányát. A klánok ezeréves hagyományait már megálázta ezen a szinten. Most a saját autonómiánkat fenyegeti ugyanez a veszély. Nem érdekes, hogy ki, vagy mi a célja, csak egy a fontos: MI EGYEK VAGYUNK! Megvédjük a közénk tartozókat, hogy azt eskünkben vállaltuk. Magunk döntünk a sorsunkról, és más ebbe nem szólhat bele, legyen az akár helytartó, akár uralkodó, akárki! Genieih már egy közülünk, egyé vált velünk. Ha a Császár harcolni akar, akkor mi harcolni fogunk ellene. Gondoskodunk majd róla, hogy minden galetki megtudja a Hegyben, mi történt itt ma, addig éljek! – Utolsó szavai után felszabadult üvöltésben törtek ki mindannyian. „Úgy van!” „Jól mondot!” „Harc!!!” – hangzott mindenholnan.

Ekkor nyikorogva, recsegve-ropogva megmozdult a bányagép. A hatalmas monstrum hiába volt beásva, és kiékelve, oldalára dőlt. Iszonyatos robajjal zuhant a porba, alkatrészdarabok röpültek szerteszét. A galetkik üvöltözve, kapkodva foglalták el meghatározott helyüket. A feltároló részen keresztül máris kiröpítette tűzgolyóit az épp megfelelő szögben gubbasztó két káoszmagus. Sir Barracuda pedig megpendítette az Ősök Bűvös Lantját. Azonnal mindent átjárt, mindenkit megérintett A szabadság dala. A mágia erősítette dallam legyőzhetetlen harcossá változtatta szívüket, s vakon hitték: rettegést szít majd az ellenség lelkében!

A gárdisták betódultak a csarnokba,

Hitem, és bánatom dallamba rendezem...

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

s úgy gázoltak át a maroknyi szolgán, mint holmi térdig érő gombatelepen...

Vérem, és életem éretted áldozom...

A szövetség mágusai, Nephilis, Theo és a halhatatlanok el-lótték legerősebb varázslataikat, a tűzgolyók, mérgefelhők rá-zúdultak a katonákra. Mágikus csapdák sorozata sült ki egy-szerre,

Nincs nálad élőbb, s nagyobb semmitem...

Az élen haladók összecsaptak a betolakodókkal. A hatalmas, szinte sebezhetetlen testű gárdisták csapásai nyomán a legbátrabbak vérbe hanyatlottak...

Nélküled élek, de rólad álmodom...

Mágiával átítatott lövedékek csapódtak a nyers energiából szőtt erőpajzsoknak, s mikor két fekete-zöld palástba burkolód-zó mágiszter lépett be a harcba, ismeretlen, és pusztító erő-nyalábok robbantak szerteszét,

Mit ér az élet, mondd el, nélküled...

A csatába vezényelt óriás skorpiók, quwarg harcosok, és tűzszalamandrák falkája csak pillanatnyi kellemetlenség volt. Mint a rovarok, miket el kell hessegetni. A halálhörgés fülsér-tő volt, s mindenütt lélekenergia szikrázott...

Hogy lehet szeretnem, hisz rab vagyok...

Újabb és újabb lendülő pallos, felszikkázó energiavért és ér-kező katonák. Újabb mágus nyomult beljebb, újabb lángtenger szökött szárba legyintése nyomán...

Meghalnom érted, mondd el, hogy lehet...

A gyilkológépekként előnyomuló gárdistákat nem lehetett feltartóztatni. Páran elesetek ugyan, egy-egy sikeresen behato-ló kontaktméreg, vagy jól sikerült lövés találatára nyomán, vesz-téségeik azonban elhanyagolhatóak voltak. A szolgáltsínt si-kollyal telt meg, galetkik sikolyaival...

Mert, Szabadság, én érted meghalok...

A lesújtó pallos nem csak a zsigereket hasította át, de a mérhetetlen értékű ősi bárd-relikviát is, s a csarnokra csend borult.

A pár vérmocskos ifjú, kik még talpon maradtak, védelme-ző gyűrűt vont önnön, sebekkel tarkított testéből, a fekvő lány fölött. Lihegve, de dacosan felvetett fejjel várták sorsukat. Ké-szen arra, hogy utolsó lehetetüikig kitartsanak. A katonák azon-ban rugaszkodásnyi távolságban megálltak tőlük. Félelmetes alakjukból kettéváló sorfal rendeződött, és tanácsadói kísé-re-tében bevonult a Második Test.

– Parancsoljuk, hogy a lányt adjátok át – közölte a Száj. – Ellenszegülétek, lám sokatok kárára vált.

Piomaca előrevetődött, hogy lehetével hamuvá porlassza a gyűlölt zsarnokot, de csak egy gyengécske nyálköpetre fu-totta erejéből. A Császári Gárda katonái annyira sem látták fe-nyegtetve urukat, hogy védelmezőn megmozduljanak. Társai gyorsan visszahúzták a lányt.

– Hát eljöttél értem... – Gennieh olyan volt, mint egy szo-bor. Holtsápadt arccal, de büszkén nézett az Uralkodóra. Előre lépett volna, de társai szorosan fogták egymást.

– Ne menj, Gennieh. Legyen akaratod! – Akadil Tel Kator fordult felé. – Nézz végig az elesetteken, érted hullott a vérünk! Galetki nem ölhet galetkít! A Császárnak is számat kell adnia tetteiről! Itt kell maradnod velünk...

– No, ebből elég legyen! – A Császár saját ajkaival szölt hozzájuk, s indulata odáig taszította, hogy lépett egyet a kis társaság felé. – Utoljára mondom, indulj, te lány! Veszélyt je-lentesz az egész Hegyre nézve, míg védelem nélkül vagy. Ve-lem jössz, ha akard, ha nem! Sorsod, megmondtam már ne-ked, mindenek felett valót! – Ebben a pillanatban mozgás támadt a Nagyterem hátsó részében. Egy iszonytató gigász nyomakodott be az aprócška nyíláson. A gárdisták azonnal vé-dekező pozíciót vettek fel. A mágiszterek máris szőni kezdték a manahálót, de elkéstek. A közeledő test zaja még csak sejtetni engedte a betüremkedő galetki hatalmát, ő maga még egyáltalán nem látszódott, de a felfoghatatlan erejű *csendva-rázs* megtelepedett a maroknyi főmáguson. A Császár elméjé-ben rejtőző, s elcsattanó *megszakítás* megoltalmazta őt, de immár mágusaira nem számíthatott.

A Védelmezők Szövetségének megmaradt tagjai elhátráltak az óriás útjából. Amikor a terem középső, legnagyobb mil-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

gadjának fénykörébe ért, a Második Test önkéntlenül hátralepett. A gárdisták kezében megremegett a fegyver.

– Beger’hed!

– Nocsak, *uram*, még emlékszel rám? Azt hittem, hogy szézyeled már elmédet is elborította szemetével...

Az egykori Hadúr csak elképesztő rugalmasságának köszönhetette, hogy elfért a szövetségi barlangban. Hátán meredező tuskéi így is karmélyosságú árkokat szántottak a cseppköves mennyezetbe. A testét nem védte vért, vagy ruha, de bőre, láthatóan ellenállóbb volt minden páncélnál. Melikásan keresztbe font karmairól orrfacsarón áradt a mérgek szaga.

– Nézd, Hadúr, ügyedet újra tárgyalhatjuk... Visszatérhetsz mellém, méltó helyedre...

A gigász kacagása nyomán kisebb-nagyobb kavicsok, kövek potyogtak fentről. – Csak nem félsz tőlem, *URAM*? Hisz számúztél, egyetlen félreértett mondat miatt... Akkor, ott a trónteremben, nem féltél tőlem, hisz *alaktalanok* vigyázták Előő Testedet. Magiszterek, mentalista fűrkészek tobzódtak körülötled... S én nem lázadtam ellened, mert *HITTEM* szabadban. Hittem a törvényekben, a *TE* törvényeidben, és a *TE* hatalmadban. Mindig jobb voltam nálad, már az első próbák idején is, emlékezz! De mindig bíztam benned. Ott voltam melletted mindig, és hüen szolgáltalak... Te önhitt lettél, és elbizakodott... 14 év telt el azóta. – A hatalmas galetki egyre lopta a távolságot, miközben beszélt. – S már bánom, hogy nem öltelek meg ott, azonnal! Bár, valószínűleg nem élttem volna túl a merényletet, megmentettem volna a Hegyet tőled, te zsarnok!

– Nézd, Kent. Én nem haragszom rád. Vannak dolgok, amikről nem tudsz. Én csak meg akartam védeni a Hegyet ettől a veszedelemtől...

Kent Gennieh felé intett.

– Erre a szerencsétlen lányra gondolsz? Dehogynem tudok mindent. Bár nem úgy terveztem el a dolgot, a céloimat elértem. Lám, úgy hagytad el a Császári Színtet, hogy senki nem tudja odafent, hová mentél. Nagyon rossz szokás... A közeledbe férkőzhettem... és bosszút állhatnék... De elég vér folyt már itt, nem szennyezem be veled a kezem. Belátom, hogy hiba volt egy magzatba rejtteni az Esszenciát, de akkor nem volt jobb ötletem. Gondoltam, ellopom a legdrágább kincsedet, elrejtjem s ezzel felbőszítelek. Jó bosszúnak tűnt. És, nos igen, gondoltam rá, hogy később visszaadom, hogy ezzel elnyerjem bocsánatodat. Igen, akkor még hittem ebben, és hű maradtam a száműzetésben is. Nem bántam meg, hogy végül így történt minden, mert így legalább nem

szereshetted vissza... Úgy sem érdemelted meg ezt a csodás matériát.

– Akkor most utamra engedsz, vagy halomra ölöd katonáimat, és magisztereimet, ezek előtt a gyermekek előtt? – kérdezte az Uralkodó, és hátrált pár lépést.

– Sajnos nem tehetem, bár jól esne egy kis testmozgás. Most két dolgot kell elrendeznem: a lány sorsát, és a sajtómat. Gennieh, gyere ide, kérlek, leányom. – A lány úgy lépdelt, mintha hipnózis hatása alatt állna. Megállt az irdatlan testű férfi előtt. – Ugye, *uram*, tudósaid azt mondták neked, hogy az Esszenciát nem lehet irányítani? Hogy a hordozó halálakor elszabadul, és a Hegy megsemmisül. Milyen keveset tudtok erről az anyagról!

Kezét a lány fejére tette, aztán érthetetlen szavakkal belefogott a mana megidézésébe. A mágiában járatosabb galetkik viszolyogva húzódtak hátra, mikor megéreztek azt a mérhetetlen hatalmat, aminek a férfi béklyót vetett, és uralni próbált. Gennieh térdre esett, feje hátrahanyatlott, és egész teste hánykódott, vonaglott a varázslat hatása alatt. Beger’hed e pillanatban sebezhető volt, és ezt a Császár is tudta. Nem mert azonban támadást vezényelni a gigász ellen, mert nem tudta pontosan mi fog történni.

A lány orrán és száján keresztül higanyyszerű folyadék kezdett szivárogni, majd a levegőben kavargva alaktalan masszává gyűlt. Aztán a folyamat megtorpanni látszott, s a lány megmerevedett, majd ájultan a földre hullt. Az Esszencia kékesen, fehéren szikrázó energiaszálak közt a levegőben táncolt. Kent maga felé irányította az anyagot, és irlgmatlan szájával egyszerűen elnyelte. Egy ideig semmi sem történt, majd a férfi szenttelen hangon az uralkodóhoz fordult.

– Tudod, idefelé jövet útba ejtettem az itteni, nyomorúságos palotát is, ahol mentorom szellemét őriztetted. Nos, Hortgarth Patricius örömmel csatlakozott hozzám, hogy megossa velem 14 év tapasztalatait. S most, engedelmeddel *uram*, vár a Felszín, s az Ellenség!

21. BÉKE!

Gennieh felállt, és felemelte poharát. A Nagyterem egymás mellé tolt asztalai körül ott ültek mindannyian, a Szövetség apajaja-nagyja. A bódító italok, és a finom, kinek-kinek izlése szerint elkészített ételek megtették hatásukat: a hangulat mámoros volt.

Miután senki nem figyelt rá, kanálával megkocogtatta kristálykelyhét. A csengő hangra aztán minden arc feléje fordult.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

– Nos – kezdte, mikor a terem elcsendesedett –, most meg kellene köszönnöm az önzetlen és önfeláldozó segítséget, de erre semmi szükség, azt hiszem. Tudjátok, hogy mit érzek. – Végighordozta tekintetét a lilás monoklik, bekötözött sebek, és kinövesztés alatt álló, elvesztett végtagok látványán. – Szóval, úgy gondolom, elég, ha annyit mondok: szeretlek benneteket...

– Na, erre iszunk! – ragadta meg az alkalmat a kicsit már pityókás Északi Raemon.

Mivel mindenhonnan helyeslő morgás érkezett, Gennieh beleivott a jóféle párlatba. A harc maradványait, a vérfoltokat, és a romokat fáradságos munkával már eltakarították. Persze itt-ott még látszóttak a füstös tüzgolyó-foltok, s talán sosem lehet nyom nélkül eltüntetni majd mindent.

– Szóval... – kezdte újra a lány – most, hogy helyre állt a szinten a rend, a klánom ismét működik, és minden visszazökent a régi kerékvágásba, talán nem kellene a középpontban állnom, mint eddig. Kérlek benneteket, hogy ne nézzetek rám úgy, mint valami frissen felfedezett torzszülött fajra. Nem vagyok más, mint ti. Teszem a dolgom, építkezek, irtom a csatornaszint szörnyeit, és múlatom az időt veletek. Próbálok

megfelelni klánom elvárásainak, és igyekszem majd, ígérem, hogy olyan legyek, mint bármelyikötök.

Váratlanul hallgatott el. Mióta eszméletére tért a kegyvesztett hadúr, és a Császári apport távozása után, folyamatosan vele volt egy nyugtalanító érzés. Természetesen elmesélték neki társai, hogy mi történt vele, és tudta, hogy most már semmiben sem különbözik a többiektől, de... Ahogy ott állt az asztalfőn, kezében a félig őrített pohárral, hallgatta a vidám társaság csa-csogását, és figyelte a magukról meglehetősen természetesen viselkedését, furcsa, de ismerős érzés kerítette hatalmába. A csipős érzés a torkában, a nyomás gyomorszáj-tájékon, a gyenge szédülés... aztán érezte, ahogy elhatalmasodik rajta az Erő! Mikor megszólalt, hangja betöltötte a teret. A Szövetség tagjai egyszerre kapták rá a tekintetüket, s mint akit hipnotizáltak, dermedten meredtek a lányra. Gennieh tudta, hogy egyetlen szavával akár a biztos halálba is vezethetné barátait, mert meggyőzőkészsége megtízszereződött!!

– Barátaim... – kezdte újra elmosolyodva, de gondolatai Kent Beger'hed körül jártak. Micsoda színész, s micsoda átverés...

Vége

JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ március 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **szakértelmek balszamát** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Mindenképpen írd meg azt is, melyik (egyébként KNO-val is növelhető) harci vagy egyéb szakértelmet szeretné a balszammal megerősíteni. Játsszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, „szakertelem” subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

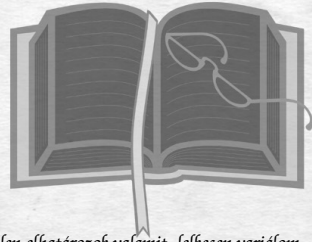
Hány féle egyéb szakértelmet tud az akadémián elsajátítani egy 3. szinten élő galetki?

A decemberi számban feltett kérdésünk a következő volt: Nevezd meg legalább egy novellát, amely megjelent az Alanori Krónikában és szerepel benne Atvy Morodur, az Ősök Városa egyik galetkije!

Helyes válasz volt például az Alanori Krónika 78. számában megjelent Üregek meditátorai című novella. A jó megoldást beküldők között három darab **császári dekrétumot** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig Sutygó a cseles, Pepe és Zuck voltak. Gratulálunk nekik!

Leanthil naplója

2.



Hát bizony eltelt egy kis idő, mióta legutóbb írtam, de mindig ez van: hirtelen elhatározok valamit, lelkesen variálom magamban az adódó lehetőségeket, aztán ez a kezdeti lendület gyorsan alábbhagy. Azért nem teszek le végleg az elhatározásomról, csak éppen ésszerű keretek között töltöm vele az időmet. Most is ez történt, pedig bőven lett volna miről írnom, ha lett volna hozzá elegendő időm. Sajnos azonban számítani lehet arra, hogy mostantól ez így lesz. Nem is pazarlom tovább a tintát üres fecsegéssel, inkább gyorsan összefoglalom az elmúlt időszak engem (is) érintő eseményeit.

Először is az előző oldalon olvasható okfejtésemet szeretném meg alátámasztani (tudod, az Ösök Csarnokában a szolgáló-pusztító torzszülöttek túlsúlyáról), mert hogy természetesen igazam lett. Mire teljesen végigjártam a nyolcadik szint csarnokát, még vagy nyolc alkalommal futottam össze ilyen lényekkel. A legmegdöbbentőbb az volt, amikor egymás után, három sarkon rontott rám egy-egy lélektáncos, amik persze a nyomorult fal varázslataikkal azon nyomban kipusztították a kretén qvargjaimat. Azoknak meg hiába magyarázok, ordítózok, csápolok, hogy ne rohanjanak át a tűzön, mert megégnek, azok csak mennek, rohannak... aztán megégnek. Tudom, hogy hűségeselek, meg csak jót akarnak a gazdájuknak, de éppen így tesznek rosszat, hiszen csak a pénzemet meg az időmet pocsecskolom a gyógyíttatásukkal. De ezt sem értik meg, ahogy azt sem, hogy a gazdi egy mozdulattal feltrancstrozza a csínyja ellenségeket, maradjanak csak a helyükön, nem kell mindig segíteni. És ez még mind semmi! Ahogy felköltöztem a kilencedikre, a templomban kaptam egy feladatot, amit azóta hatodszor is el kellett végezniem, pedig csak ötször kellett volna (így bizonyítom, hogy tényleg érdemes vagyok a helytartó feladataira...). Az úgy volt, hogy amikor első alkalommal mentem elvállalni, és nekem esett a két orgling melák, meg egy orgling birkózó, a rovarsámánom, ahogy szokta, megpróbálta elbájosolni a birkózót, ami sikerült is neki. A két melák persze nem lehetett ellenfél, gyorsan lehenteltem őket, a birkózót pedig szélnék eresztettem, ahogy azt ilyenkor szoktam, hiszen nem kell mindig minden életet kioltani. Megyek vissza a papokhoz, mire kérik tőlem az imént szerzett birkózó fétist. „Milyen fétist?” – kérdezem, mire azt mondják, hogy „hát ami az orgling birkózó nyakában lógott”. Rögtön tudtam, mi történt. Azóta igen gyakran használjuk a szövetség kínozokantráját: én, meg a rovarsámánom... Persze nem akarom rögtön kivégezni, hanem csak lassan, módszeresen kínozzatom, hogy érezze a tettei súlyát. Nem mondom, hogy hajdanán nem örültem az igen hathatós segítségének, de itt, a kilencedikén szinte már sem-

mit sem ér a begyöpösödött harci taktikája, amit sajnos sehogy sem hajlandó megváltoztatni. Régebben pedig áldottam a sorsot, hogy ilyen szerencsés voltam, és rovarsámán szolgát szereztem. Gyorsan el is büszkélkedtem vele mindenkinék, és nem hagytam ki, hogy el ne meséljem első közös csatánkat. Még most is emlékszem, ahogy akkor egymás után több érdekes helyet kutattam át. Az elsőnél találtam őt, aztán a következőnél egyszerre rontott rám őt rovarsámán, meg egy óriáscsótány. Kettőt pislantottam, meg győztünk is, bár én már azt sem tudtam, hogy ki kivel van, mert összevissza bájolgatták egymást. Most már persze tudom, hogy az egész csak egy színjáték volt. Ez a nyavajás (nem fáradoztam vele, hogy nevet adjak neki) összebeszélte a haverjaival, azok meg úgy rendezték a csatát, hogy csak a csótányuk, meg egy általam választott társuk pusztuljon el, aztán meg titokban azóta is szípolozzák a vérem. És én még azt





hittem, hogy a barlangomból eltűnt tárgyaimat galletkik lopták el! Igaz, gyanús volt a dolog, hiszen en-gem nem olyan könnyű meglopni. Sebaj, most majd mindent kiszedelek a kis butából, aztán mehet, ahova akar. Csak az együtt eltöltött hosszú időre, és az együtt végigharcolt győztes csatáinkra való tekintet-tel nem gyilkolom le csak úgy egyszerűen.

Ka-Boom persze a szolgálak terén is szerencsésebb volt, mint én. Neki két kék-vörös atyja is van, így szinte csak akkor jár a templomba, ha valami anni-hilálta őket, vagy esetleg ő maga meg lett átkozva. Ha a rovarsámánomtól minden neki adott leleke-nergiámat visszaszípkáztam, keresek én is egy íyet. Ja, hogy ki az a Ka-Boom? Persze, nem tudhatod, mert róla még nem írtam. Nos, ő az én legjobb és szinte egyetlen barátom. Nem mintha a rendtársaimat nem tartanám barátoknak, de Ka-Boom az, akivel mindig mindent megbeszélünk, rendszeresen segítjük egy-mást és a remete küldetéseit is együtt igyekszünk megcsinálni. Olyan, mintha valami láthatatlan ka-pocs kötne össze bennünket. Ezen felül öklöm és ve-télytársam is. Vetélytársam, mert ugyanakkor érkez-tünk a Hegybe, ugyanannak a klánnak vagyunk tagjai, mindketten a nekromanta varázslóiskolát vá-lasztottuk és mindketten a végtagjainkkal harcolunk. Sajnos azonban mindig meg kell állapítanom, hogy hozzám képest ő egy sokkal életre valóbb galletki.

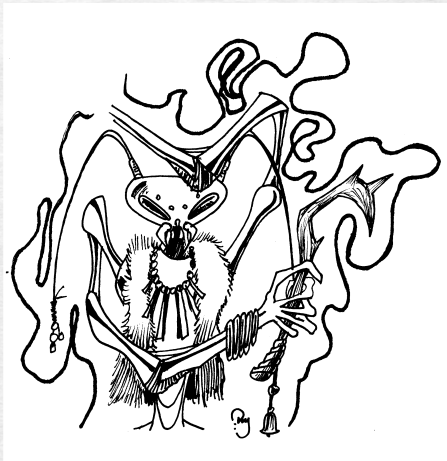
Nagyobb sebeket képes okozni, ellenállóbb a varázslatokkal szemben, előrébb jár a Halhatatlanok klánjának ranglé-téraján (bár ebben a klánháborús kítüntetése sokat segített neki) és sokkal jobbak a pszionikus képességei is. Amit pedig külön kiemelnek, az a Hegy-szerte híres építészeti tehetsége. Hosszú hónapokig nem akadt senki, aki olyan gyorsan, olyan stabilan és olyan szépen építkezett volna, mint ő. Ha a szövetségünk valamelyik épületére ránézünk, mindig meg lehet mondani, hogy melyik részeket építette belőle Ka-Boom, az ő munkája annyira elűt a többiekétől. Na, de aztán akadt valaki, akitnek bántotta a szemét, hogy valamihez egy Apostol ért a legjobban az egész Hegyben, és gyorsan rá-áldozta az idejét és a lelekeenergiáját, hogy megelőzhesse Ka-Boomot. Mert ugyebár az Apostolokat alapvetően utálni kell, még látatlanban is, és persze az érdemeiket sem szabad elismerni, mert akkor aztán szégyenben marad, aki íyet mond... de ezt most inkább hagyjuk. Szóval az én legjobb barátom, majdnem mindenben sokkal jobb nálam, de ennek ellenére semmi irigység nincsen bennem iránta. Ugyanis ő minél erősebb, annál erősebb a rendünk, és így közvetve én is. Az egyetlen dolog, amiben jobb vagyok nála, az a gyorsaság. Hogy szemléltessem a dolgot, elmesélem, hogy a múlt-kor éppen a szövetségünk ivójában csevegtünk, amikor is ő véletlenül lelökte a könyökével az egyik felig teli sörös ku-pát. Még fel sem fogta, mi történt, amikor én már a kupával a mancsomban, vigyorogva vártam, mikor fogja föl, hogy az le sem esett. Mellesleg egyetlen csepp sem lótyent ki belőle. Nos, ez egy igen rövid történet volt, de talán alkalmas a szemléltetésre. Azt is állítottam, hogy Ka-Boom nemcsak barátom, vetélytársam, hanem az öklöm is. Ezt úgy érte-tem, hogy ő az, aki leginkább az Istenek Parancsolata szerint él, ő az, aki minden Apostol példaképe, a hitetlen vétely-gők pedig rettegve imádkoznak a nyavalyás őseikhez, hogy kerülje el őket ez a pusztító, ez a fürgeteg erejű galletki. Ke-vesen vannak, akik néhány tárgyk elvesztése nélkül ússzák meg a vele való találkozást (bár most a kilencedikén azért könnyebb a dolguk), hiszen két végtagjára is a tárgyirtás képességet növesztette. Azért be kell vallanom, hogy nekem is nagyok az érdemeim az ő kinevelésében, mert ide költözése után nem túl sokkal (talán másfél felszíni évvel) elege lett az örökös üldözötésből (ezzel vagyunk így egy páran), és elhatározta, hogy letelepszik. Így is tett, és csak hosszas, he-

tekig tartó rábeszélés után sikerült valami tenni akarást belelehelni. Ez viszont olyan jól sikerült, hogy azóta is pörög és pusztít. Nagyon kedvelem.

De azt meg kell hagyni, hogy akármilyen erős, okos, hűhű és pusztító, az olimpiákon mindig vagy húsz helyvel mögöttem végez, pedig tényleg sokkal erősebb nálam. Most sem volt ez másképp, bár szerintem az olimpiai bírúk sorozatos részrehajlása és csalása van a dolog hátterében. Mert kérdezem én, hogyan lehet az, hogy aki a galetkik kilencvenkilenc százalékát könnyűszerrel helybenhagyja bármilyen fizikai harcban, az az olimpián az utolsó tíz hely valamelyikén végez? Ennyi galetkik ennyire nem készülhet fel a harcokra. De megmondom én, hol volt a család: a szolgálknál! Ugyanis figyeltem Ka-Boom csatáit, és ahogy emlékszem, csak egyszer került padlóra, az összes többi harcot lábán fejezte be. Ekkor jöttek a bírúk, akik megállptították, hogy ellenfeleinek voltak kisebb sebei, ezért azok győztek. És miért? Mert a szolgálak sérüléseit is beleszámították, legalábbis az Apostoloknál biztosan. Emiatt buktuk el sorra a csatákat, de ha mégsem, akkor meg a kontaktméreg miatt. Én ezt be-títhatnám az olimpiákon. Lehet valaki akármilyen erős, gyors, rendelkezhetsz sasszemmel vagy sárkányokat megszegyénítő mágikus hatalommal és lehelettel, ha nem tudja elkerülni egy kontaktmérgező galetkik körme hegyének apró kis karcolását, azonnal veszített. Ez így nem igazságos! Jó, azért a rendünk így sem maradt szegényben, mert játékos verseny első helyezést és több dobogós helyezést vittünk haza a harci játékok után is. Én a nyolcadik szinten indultam, a pankrációban huszonharmadik, a normal harcban harmincegyedik, a pszi versenyben pedig a kilencedik lettem. Tudom, egyik sem egy nagy szám, de hát engem sosem érdekelt igazán az olimpia. Műndig ott vagyok, de csak azért, hogy szokják a látványomat. Egyébként sosem készülok. Na jó, most annyit megtettem, hogy a nevezés előtt elmondtam egy szélpajzsort, meg egy méregsemelegestést, de semmi több. Meg is látszik az eredményemen...

Hogy az egyszerű mindennapokról is írjak valamit, elárulom, hogy ezen a szinten vagy nem adnak feladatot, vagy ha adnak, öskő a jutalom. Mostanában annyit kaptam, hogy alig bírom nyelni őket. A korábban már említett templomi küldetésen kívül az akadémián az öt éjkopó nyakörvért, míg a mágustoronyban öt jegyzetért kaptam íyhet, igaz, mindegyikért jól meg is kellett dolgoznom. Most éppen a boltos vár tőlem öt maerju koponyát, de tartok tőle, hogy várhatja is egy ideig, mert mindig az a torzszülött van kihalva a környéken, amit én keresek. Ez mindig minden szinten így volt, és így van most is. Ha a klánom vagy valamelyik helytartói bérenc arra kér, hogy vigyek neki valamennyi szervet vagy, hogy győztek le valamiből valahány példányt, a keresett torzszülött azonnal eltűnik a környékről. Sem vadászatok, sem a csamokban, sehol nincsen belőle egy sem. Na, aztán amikor valamilyen úton-módon mégis csak sikerül összeszednem, amit kértek tőlem, abban a pillanatban fűrtökben rontanak rám a korábban sehol sem talált torzak. Csakhogy most olyan sokféle kívánságnak kell megfelelnem, hogy eldöntöttem: egyiket sem fogom direkt keresni, mert bármi is akad az utamba, abból csak hasznom lehet. Aha, meg ahogy azt elképzelem...Osszefuthatnék vízelementállal, maerjuval, halálgömb-ből, csöpögő csapolattal vagy akár lápláddércel is, de nem. Nem, nem és nem! Csak őspókok, elemi mágusok meg agyag-gólemek akarnak legyilkolni engem. Hogyan lehet ez? Nem értem, de biztos vagyok benne, hogy ez is része az ellenem szőtt összeesküvésnek.

Na, most megint jól elkészíttettem magam. De pihennem is kellene már, úgyhogy most inkább abbahagyom a kör-mölést. Hamarosan újra trok (ha akkor még élek), így nem marad az utókor fejfegyvések nélkül. Minden jót, jövőbeni olvasó!



Leanthil

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

AZ ORGLING LÁZADÁS

Mint azt már a fordulójából valószínűleg mindenki tudja, az orgling rabszolgák fellázdak, és a galetkik ellen fordultak. Jelenleg is javában folyik a lázadás leverése, galetkik ezrei kutatnak az orgling lázadók után, hogy kivégezzék őket. Persze van, hogy nem kell annyira kutakodniuk, hiszen az orglingok is elszántan vadásznak a galetkikre. Csak remélni tudjuk, hogy a rátermett galetkik hamarosan leverik a lázadást!

ÚJ HARCÍ PROGRAM PARAMÉTEREK

A 17-es és 18-as HP feltételekhez új paraméterek kerültek be (azaz, ha ellenfelem rendelkezik, ill. nem rendelkezik a paraméterben megadott speciális képességgel). Az új paraméterek, és képességek:

- 230: meglepetésből kezd a csatát
- 231: immúnis az egy célpontra ható varázslatokra
- 232: galetki nem képes megsebezni
- 233: jelenlétében nem használható animáció
- 234: immúnis az elemi varázslatokra
- 235: immúnis a szellemi varázslatokra
- 236: immúnis a nekromanta varázslatokra
- 237: fizikailag eltalálhatatlan
- 238: immúnis a bűzre
- 239: bűzgyulladást okoz
- 240: immúnis a roncsolásra
- 241: legendás teremtmény

Például a **HP 2 10 17 240 150** parancs hatására tüzet fogsz lehelni, ha ellenfeled bőre nem roncsolható (150-es prioritással)

TORZSZÜLÖTT MUTÁCIÓK

Néhány **Túlfejlett elmanakhnál** mostanában különleges drágakövet találni. Kutatóink úgy vélik, hogy a varázslatfejlesztő fókusznak elnevezett tárgyat a mutálódott elmanak-hok növesztik kis testükben.

A **Felszint járt földicápa** gyomrában különböző, különösen ritka tárgyakat találtak. Egyesek tudni vélik, hogy ennek semmi köze a cápák mutálódásához, mindössze arról van szó, hogy amelyik példánynál tárgyat találtak, az egykoron egyszerűen lenyelte az adott kincset, vélhetőleg annak gazdjával együtt.

A krakolicheket újraanimáló renegát nekromantát, Ubvil Teobmant elfogták és kivégezték. Legnagyobb meglepetésre, a **krakolichek** nem semmisültek meg gazdjuk pusztulásával, azonban alaposan meggyengültek és immáron könnyű prédákká lettek.

A 11. szinten tomboló **korcs pöfetegfejű nyálka** olyan so-

kat használta gigaököl varázslatát, hogy az megártott neki. A mágikusan kissé kiégett nyálka most már csak visszafogottabban használja ezt a varázslatot.

Mai jelentésünk utolsó, nehezebben megmagyarázható mutációs jelensége, hogy az **óriás szójer** elvesztette savimmunitását.

EGYEBEK

- ❖ Ha a kontaktus őseiddel varázslatot legalább 14-es szinten ismered, akkor a varázslat 4. és 5. paraméterében megadhatod még egy koordinátát. Ekkor egy parancsból kétszer is elmondod a varázslatot (de természetesen minden költséget kétszer kell fizetned). Ehhez kapcsolódó hír, hogy a varázslat most már a 7. szinttől is megvásárolható azoknak, akik lemaradtak róla. A varázslótornyok szintekre kiterjedő megállapodása alapján azonban mostantól egységesen minden varázslótornyban csak jelentős összegért, 7000 aranyért tanulható a varázslat.
- ❖ Néha előfordult, hogy valaki a saját maga, vagy a szövetségese által ellőtt, területre ható varázslatot nem megfelelően rezisztálta. Ezt most javítottuk.
- ❖ Régebben, ha nagy mennyiségű drágakövet vagy ősi relikviát adtál el, előfordulhatott, hogy a pénzéd így meghaladta volna a 32000 aranyat. Ezentúl, ha e két tárgy eladásakor a pénzéd 32000 fölé menne, csak annyit adsz el, amennyivel eléri a 32000-et. Ha tehát 1000 ősi relikviát adsz el, de már 477-től meglesz a 32000, akkor a maradék 523-at nem veszed el.
- ❖ Most már nem fogsz a boltban úgy tárgyat vásárolni, hogy nincs tárgyhelyed, és ezért rögtön el is dobod.
- ❖ Volt egy hiba, amely miatt a csapatarénában a győzelemért járó lélekenérgiát csak a parancsot kiadó játékos kapta meg, a többiek nem. Ezt a hibát javítottuk.
- ❖ A garling kristály most már növeli a tudati kohézióval a psi csatában szerzett lélekenérgiát, valamint a fókuszgömb szövetségi épület által az építéskor kapottat. A lélekenergia generátorra a garling kristály továbbra sincs hatással, és nem is lesz.
- ❖ A postai fordulókban a karakterlapon a makrókiírás gatyába lett rázva. A makrók most már két sorban íródnak ki, így a sok paraméteres parancsok nem lógnak egymásba, és a makrók nem lógnak ki a táblázatból.
- ❖ A szövetségi arénában most már legfeljebb egyvel magasabb szintű szörny jön, mint amelyik szinten laksz. Ezenfelül az arénába belépéskor az is kiíródik, hogy szövetséged jelenleg hány arénagyőzelemnél tart.

Szeitz Gábor

ŐSÖK VÁROSA - KÉRDÉSEK

❏ Kérdés: Eddig postán játszottam, de meguntam, hogy mindig napokat kell várnom a fordulómra, vagy néha elveszti a postás. Mostantól inkább szeretnék áttérni az interneten való játékra, az amúgy is sokkal olcsóbb. Hogyan tehetem ezt meg?

☑ Válasz: A játékot nem csak interneten keresztül lehet játszani, hanem e-mail-ben is. A kettő nem ugyanaz, de alapvetően hasonló. Egy dologban azonban egyeznek: először is kérned kell egy jelszót az internetes fordulóküldéshez. Ehhez meg kell írnod a játékvezetőnek (osok@beholder.hu) a nevedet, postacímmedet, e-mail címedet (ahová majd a fordulódát is kéred) és a számlaszámodat. A játékvezető a megadott e-mail címre megírja neked a jelszavadat.

UL feladása az interneten: Látogass el a www.beholder.hu weboldalra, és lépj be az Ősök Városa menüpontba. Itt a bal oldalon válaszd az UL küldés menüpontot. (Ehelyett használhatod a következő linket is: <http://www.beholder.hu/?m=ov&cikk=31>). Értelmszerűen töltsd ki az UL-t, írd be a megfelelő mezőkbe a karakterszámot, számlaszámot, fordulószámot és a játékvezetőtől kapott jelszót. Ha beállítás UL-t akarsz lépni, pipáld ki a beállítás UL mezőt is. Értelmszerűen írd be a parancsokat, mintha a papír UL-re írnád. Az UL aljára írd be az ellenőrző számot (ez nem kötelező, de javasolt, nehogy elgépelj valamit). A kiküldés módjánál állíthatod be, hogy hogyan szeretnéd megkapni a fordulódát. Ha e-mailben kéred, és nem tudod mi az az Uuencode, akkor a Base64-et válaszd. Ha csak a forduló archívumba kéred, akkor nem küldjük el neked a fordulód, csak a honlapra töltjük fel. Ha választottál, nyomd meg az UL postázása gombot. Ezután egy program leellenőrzi, hogy minden rendben van-e az UL-lel, és kiírja az eredményt. Ha neked is minden ok, akkor kattints az Utasítás lap postázására, és már el is küldted az UL-t. Innentől már nincs is semmi dolgod, csak várni a fordulódát.

UL feladása e-mailben: Ha nem rendelkezel internet hozzáféréssel, küldheted az UL-t e-mailben is. Ehhez először le kell töltened egy UL készítő programot (www.beholder.hu, letöltés menüpont), vagy e-mailben elkérni azt a játékvezetőtől. A programban megírod az UL-edet, és elmented e-mail UL file formátumban. Ezt a file-t kell elküldened az ul@beholder.hu címre.

A forduló megtekintése: Legegyszerűbb dolgod akkor van, ha a forduló archívumba kérted a fordulódát. Látogass el a www.beholder.hu honlapra, és a belépésnél add meg azonosítónak a számlaszámodat, jelszavadnak pedig a játékvezetőtől kapott jelszót. Még jobb, ha inkább egyből regisztrálsz. A regisztráció folyamán is megadhatod számlaszámodat. Ha beléptél, a számla információk menüpont alatt megtalálod karaktereid fordulóit, csak kattintanod kell, és már olvashatod is őket.

Ha e-mailben kérted a fordulót, akkor egy ZIP file-t fogsz tőlünk kapni. Ezt csak ki kell tömörítened, és már olvashatod is a fordulódát. Ahhoz azonban, hogy a képek is megjelenjenek, azokat előbb le kell töltened honlapunkról (letöltés menüpont), vagy elkérned őket a játékvezetőtől.

❏ Kérdés: Elmentem a boltba, és láttam a boltlistában egy tárgyat. Még abban a fordulóban meg is akartam venni, de mégis azt írta ki a program, hogy a megadott tárgy jelenleg nincs a boltban. Miért?

☑ Válasz: A boltos árukészlete véges, nincs végtelen nagy raktárhelyisége. Amikor láttad a tárgyat a boltban, akkor az még meg is volt. Azonban ha utánanézel a fordulóban, biztos, hogy ezek után eladtál valamit a boltosnak. Amit eladtál neki, azt a boltos már nem tudta hová rakni, ezért szelektálnia kellett, valamit meg kellett semmisíten. Sajnos véletlenül éppen azt a tárgyat semmisítette meg, amit utána te akartál megvenni. Ezért szokás előbb mindig vásárolni a boltostól a fordulóban, és csak utána eladni!

❏ Kérdés: Volt 31000 aranyam, és még eladtam tárgyakat összesen 5000 arany értékben. A fordulóm végén mégis csak 32000 aranyam van 36000 helyett. Miért?

☑ Válasz: Sajnos egy galetkinek csak maximum 32000 aranya lehet. Ennél nagyobb aranykészlettel galetki, a császári tanács rendelete értelmében nem rendelkezhet. Tehát akármit is csinálsz, soha nem lehet több mint 32000 aranyad. Ilyenkor szokás elkezdni nagy tételben üvegcséket vásárolni a boltostól, majd később, ha fogy a pénzünk, eladni azokat.

Szeitz Gábor

HARCI SZAKÉRTELMEK

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
tűzlehellet	64	10	16	23	30	34	38	39	54	64	42	63
jéglehellet	57	8	15	17	24	44	26	44	35	57	37	50
savlehellet	54	13	14	17	29	33	27	44	49	54	44	44
elekt.lehellet	72	12	14	20	31	21	30	39	29	72	49	61
még. lehellet	54	13	13	22	24	23	32	41	34	54	26	43
regeneráció	42	10	11	17	18	30	29	34	27	40	42	21
tuskés bőr	52	10	15	19	34	20	32	27	54	40	30	31
vestág bőr	51	12	14	16	19	23	26	34	40	42	31	51
tűzimmunitás	23	6	5	10	6	10	13	16	15	10	23	11
hidegimmunitás	16	5	4	10	9	10	16	10	12	10	15	11
savimmunitás	20	2	4	10	6	12	9	10	12	12	20	10
ekk.immunitás	20	1	3	10	6	11	8	13	11	14	20	13
imm.még.gázra	13	3	6	10	6	10	11	13	10	9	10	10
imm.ktk.méreg	25	3	2	6	7	10	11	21	17	20	22	25
rezisztencia	50	3	4	20	15	30	31	40	50	48	50	50
bűz/illat	63	12	15	24	27	28	38	42	41	63	44	45
lőfegyver	58	8	11	17	30	43	38	43	52	57	58	53
áttörés	9	3	3	6	5	9	9	9	9	7	9	3
méregimmunitás	255	255	240	252	240	250	248	222	232	235	148	255

VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
konaktméreg	57	10	16	18	22	33	31	56	51	40	48	57
benítő méreg	10	4	7	5	7	10	0	0	0	0	4	0
paralíz.méreg	36	8	13	21	15	31	32	36	33	31	35	31
vampirizáció	26	8	10	8	10	14	16	15	26	20	10	14
manaszívás	12	2	3	1	7	1	5	8	0	12	12	12
rothasztás	22	5	10	10	10	20	22	14	20	18	14	12
tárgyítás	15	0	4	5	0	9	13	12	15	9	0	0
energiaszívás	38	8	10	22	20	32	31	31	19	31	38	14
sebző méreg	33	10	10	21	24	28	20	20	33	31	4	3
roncsolás	26	4	10	10	13	19	20	20	24	26	20	14
őregítés	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

TÁPLÁLKOZÁS (%)

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
zöldsévrő	9.8%	10.1%	13.9%	10.5%	9.6%	8.0%	7.5%	3.9%	7.0%	6.7%	1.1%	0.0%
rovaerő	17.0%	16.4%	14.2%	16.7%	15.7%	19.0%	20.5%	16.4%	21.9%	26.1%	27.0%	2.9%
micinista	14.9%	15.0%	15.0%	15.6%	13.3%	16.5%	8.7%	19.5%	16.7%	15.1%	13.5%	17.6%
magjatlaló	13.4%	15.1%	13.4%	12.3%	9.6%	11.8%	19.3%	11.7%	10.5%	10.1%	11.2%	2.9%
piromádó	14.4%	15.4%	16.6%	15.6%	16.9%	12.7%	8.7%	10.2%	9.6%	10.1%	4.5%	20.6%
puhányó	6.2%	6.7%	6.9%	8.7%	8.8%	3.4%	5.0%	3.1%	3.5%	1.7%	2.2%	2.9%
kőevő	10.5%	10.6%	10.7%	10.8%	10.4%	10.1%	10.6%	4.7%	12.3%	6.7%	16.9%	17.6%
tejivő	1.5%	1.6%	1.1%	1.0%	2.4%	0.8%	1.2%	2.3%	0.0%	1.7%	2.2%	5.9%
vegetáriánus	12.3%	9.2%	8.2%	8.7%	13.3%	17.7%	18.6%	28.1%	18.4%	21.8%	21.3%	29.4%

VÉGTAG MÉRET

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
1. végtag	44	11	17	22	21	25	38	37	36	43	36	44
2. végtag	44	0	13	21	21	32	33	30	35	41	41	44
3. végtag	50	0	0	0	15	24	33	33	34	35	38	50
4. végtag	46	0	0	0	0	0	0	28	35	46	38	41
5. végtag	37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	35	37

VÉGTAG SZAKÉRTLEM

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
1. végtag	45	10	21	18	31	29	22	21	35	24	26	45
2. végtag	31	0	21	13	13	23	22	22	21	31	23	22
3. végtag	26	0	0	0	11	22	17	24	18	26	19	18
4. végtag	24	0	0	0	0	0	0	22	19	24	19	18
5. végtag	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18	20

TULAJDONSÁGOK:

	Ossz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
Erő	61	8	13	16	17	32	27	37	38	47	61	50
IQ	31	9	12	22	19	19	29	27	31	22	24	19
Ügesség	42	9	11	12	14	18	27	39	42	40	33	21
Egészség	41	8	10	15	17	24	20	21	23	33	30	41
Mágia	42	8	12	17	25	35	28	28	23	37	42	25
Gyorsaság	60	9	12	20	31	44	40	56	52	60	58	57

STATISZTIKÁK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
Galethi csapatok	909	59	182	630	384	281	408	580	627	909	424	436
Galethi győzelmeik	822	55	135	530	190	207	358	520	413	822	319	237
Torzsulított csapatok	1926	196	415	804	947	1421	1668	1595	1653	1872	1926	1791
Torzsulított győzelmeik	1730	157	375	760	874	1376	1575	1430	1526	1730	1589	1587
Leült	3690	187	481	1190	1392	2264	2771	2531	3437	3278	3690	3044
Pszí csapatok	1289	0	0	79	158	341	450	556	1152	1289	682	689
Pszí győzelmeik	1281	0	0	76	118	274	416	498	1022	1261	512	591
Ájulások száma	756	43	51	95	103	247	316	388	374	756	245	346

MAX HP.

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
Torzsulított csapatok	330	56	75	105	131	157	186	209	235	257	288	330

ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galethi csapatok	153194	semmi:	47.5%
Galethi győzelmeik	69513	Haltatlanok:	4.7%
Torzsulított csapatok	1007909	Tudósok:	13.3%
Torzsulított győzelmeik	865811	Mágusok:	10.5%
Leült torzsulított	1442270	Pszioncisták:	2.0%
Pszí csapatok	92261	Tisztogatók:	4.4%
Pszí győzelmeik	49973	Katonák:	3.8%
Ájulások száma	70100	Műdancsok:	6.0%
		Tolvajok:	4.1%
		Bárdok:	3.7%

SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
csapatkésztetés	25	6	9	14	12	23	12	18	25	16	23	17
csapatraesztelés	17	4	8	9	10	16	13	14	17	16	17	18
zárnylás	18	4	6	8	9	13	16	16	13	15	17	18
műszás	20	7	10	15	12	17	14	18	20	17	17	17
rugalmasság	20	3	6	15	10	16	15	11	12	20	15	17
meggyőzőképesség	18	3	8	11	14	13	15	12	13	14	15	18
transzformáció	15	2	7	10	12	14	12	15	12	15	15	14
auraszéltés	29	3	7	8	10	13	14	12	14	29	17	16
ékszerészet	18	3	6	9	15	14	11	9	13	18	17	17
kereskedelem	21	6	10	12	13	14	21	15	15	21	17	19
szívósság	49	8	10	41	15	22	32	40	35	36	49	24
varázslatfőzés	16	3	4	7	9	9	15	15	13	16	16	16
gyógyonvények	30	8	10	19	25	17	14	28	21	30	20	19
nyomkeresés	40	3	9	13	18	20	30	30	32	31	40	32
vezetőkézség	16	3	5	9	12	10	12	12	12	11	15	16
pszí tamadás	22	0	0	10	11	13	19	18	20	22	18	17
pszí energia	42	0	0	8	12	15	30	29	36	42	24	26
lopás	23	6	12	12	13	17	19	19	21	20	16	23
éberség	18	5	7	11	8	18	13	14	17	14	15	16
átokszórás	45	10	16	41	22	33	18	44	23	45	22	16
alcázás	28	9	11	20	23	28	25	25	25	28	25	27
lopakodás	16	5	5	6	9	14	14	12	10	13	16	16
regészet	32	9	12	24	18	29	23	32	26	27	32	26
zene	50	7	15	15	18	30	39	35	22	50	45	22
tanulás	18	4	9	10	13	14	17	16	14	17	18	18
idezés	25	0	4	5	11	10	18	11	20	17	25	24
javítás	21	1	0	11	11	13	21	17	21	18	18	20
épités	32	5	3	8	25	15	24	20	19	21	32	18
feldentés	20	0	0	0	14	13	15	14	14	16	20	17
vitalitás	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15

HIRNEV

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint	10.szint	11.szint
19137	975	1435	17327	3565	7084	8175	7664	7108	19137	10049	7814

122 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. február

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.

KASZTROPLANÁRIS TÉR MEGHÓDÍTÁSA I. FOKOZAT (361. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Ha legalább 2x-es fölényed van tudatsatában, mindenképp győzol.

Enciklopédia: Hová tűntek a régi szép idők? – kérdezed magadtól. A kaszтроplanáris teret megfertőzte egy ismeretlen vírus, amelyet a kalandozók maguk között csak timikloidnak hívnak. Vlagyimir kutatásait régi hű szolgálja Varkudi Bőfőgő jegyezte le, és tárta a Rend elé a Piramis Tanácsstermében: „A kaszтроplanáris teret kutatva Nagymesterünk megállapította, hogy a timikloid vírus volt felelős a világegés utáni hetedik évben a kaszтроplanáris tér összeomlásáért. Később ugyanez a vírus támadta meg a manakristályok túlzott használóit. A vírus folyamatos átalakuláson ment végig, szétrágta a szoros kapcsolatot Sheran druidái és az állatok közt, majd a mentálteret csorbította meg. Amikor már mindenki azt hitte, hogy a vírus megszűnt létezni, akkor újra átfurmálta magát és belesapott oda, ahonnan azt hittük, hogy örökké száműztük, ismételten a kaszтроplanáris térbe!” Rendünk Nagymestere, Toborzás-gátló Vlagyimir visszatért az Istenek földjéről az Ónix Piramisba, és napokat, heteket, hónapokat szentelt a kutatásaira. Rendünk alázatos munkája, támogatása biztosította a Mestert, hogy megtalálja a megfelelő

ellenszert a vírus ellen. A neurotikus pályákon keringő tudatfoszlányokat vegyítettük a timikloid gondolatsugárzásának alkotóelemeivel és a hosszas kutatás eredményeképpen rájöttünk arra, hogy a timikloid élősködő táptalaja mindig is a tudati térben volt megtalálható. Ahogy nőtt a tudati energia és ezek felhalmozására alkalmas tudati tárolók egyre elszaporodtak, a timikloid vírus rohamosan gyarapodni kezdett. A megállítása csak egyféleképpen lehetséges, ha az adott tudat tagjai átstrukturálják az energiátárolót, ennek eredményeképpen a timikloid egyik mutációja sem képes behatolni a tárolóba és így, a szükséges tápanyag hiányában elpusztulnak. Második fázisban a Közös Tudat átalakítja a tudati közvetítő csatornákat és a tudati képességeit, hogy teljesen elhatárolódjon a timikloid pusztító hatásától, és ezzel véget vessen a gyötrelmes kínoknak, melyet egy elvesztett tudatsata okozott. Álmatlan éjszakáidon azon gondolkodol, hogy vajon ez az egész timikloid vírus csak mese? A beálmoporozott agyaddal csak képzelted az egészet és tulajdonképpen minden az Álomörzök miatt van? Ezt már sohasem fogod megtudni.

[Megjegyzés: a képesség hatására a tudatsata a következőképpen működik. Ha a harcoló felek közül valamelyiknek legalább kétszerannyi TU-ja van mint a másiknak, a győzelme automatikus (100%). Egyébként a győzelemre való esély a TU különbséggel arányos. A képesség hátránya, hogy a fekete bugyor ké-

pesség a következők szerint működik: ha TU-t teszel a bugyorba, akkor 2 TVP-t kapsz minden TU-ért az eddigi 5 TVP helyett. Ha a bugyorból merítesz TU-t, akkor pedig 5 TVP-be kerül az eddigi 7 TVP helyett.] **Megjegyzés:** A bugyor és a tudatsata mindig is a játék egyik legundorítóbb problémáját jelentették, a hosszadalmas egyensúlyozgatás helyett valószínűleg a bugyor képességet már rég el kellett volna törölni teljesen. A fenti képesség feltétele is a bugyor jelentős lebutítása volt.

AZ ŐSÖK HITE (362. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: nyugaton 1 TU és 10 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Mágikus ütest ad a karakternek.

Enciklopédia: Megérkezvén a Túlélők Földjére első dolgod volt, hogy fegyvert szerezz magadnak, amivel megvédeheted magad az élet és élok viszontagságával szemben. A kezdetleges fegyvereid veled együtt fejlődtek, erősödtek, ügyesedtek, váltak minél hasznosabbá a harcok során. Mondják, „a harcos barátja a fegyvere”, ám eljött az a nap, mikor a legerősebb fegyvered sem nyújthatott kellő segítséget. Ezidáig ismeretlen szörnnyel akadtál össze, hiába a kitartás, az erő és ügyesség, csapásaid szinte lepergetek ellenfeledről. Életedet csak a DEMnek köszönhetted. Sebeidet nyalogatva egy beszélgetés tanúja leszel. Egy kalandozó ismerős tróféával hencg, amit a mágikus fegyvere segítségével szerzett. Ez hát a megoldás! De honnan szerezhetnél ilyen csodás fegyvert? A Közös Tudatod biztosan segítséget nyújt. Elpanaszolod hát gondodat, és összedugván fejeteket sikerült eljutnotok Bufa és Rhatt megmaradt tudatához, akik elmondják nektek, hogy csak hit kérdése az egész. Ha képesek vagyunk elhinni azt, hogy a sebzés amit okoztunk az valóban sebzés, akkor a hit és az ősök ereje ezt valóságossá teszi. A képesség segítségével átlagos fegyvereiddel is meg tudod sebezni a csak ezüst és/vagy mágikus fegyverekkel sebezhető lényeket. Mindez, míg nyugaton vagy erős koncentrációt igényel, így el kell költened 1 TU-t és 10 TVP-t a használatkor (EK 362). A csatorna keleti oldalán már nem igényel semmilyen komoly erőfeszítést, ezért permanensen rajtad marad. (Külön EK parancs nélkül is érvényesíti hatását.) Pár héttel később összefutsz a hencgő kalandozóval, öveden az övéhez hasonló tróféával. Kérdésére, hogy mivel sikerült elejtened, feleleled a vasalt bunkódat. Magadban mosolyogva élvezed, amint elkerekedett szemmel, vegyes áhítattal és tisztelettel mered rád.

Megjegyzés: Legtöbbször meg szoktuk engedni, hogy egy KT képesség egy varázslat hatását utánozza. Ebből egyensúlyi probléma nem származhat, csak ha valamilyen egyedi varázslatról van szó. A mágikus

ütés nem hozzáférhető nyugaton, és a mágikus fegyverek is rettenetesen ritkák, ezért van a képességnek aktiválási költsége a nyugati tagok számára.

EGYESÍTETT ERŐ (363. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Erő TF-eléskor egyúttal egy EF parancs is végrehajtható, ugyanabból a TVP-ből.

Enciklopédia: Na, végre! Végre, hogy a KT-d agyas vezetői rájöttek, ami eddig is teljesen egyértelmű, és világos volt előtted: az energia majdnem egyenlő az erővel! Tiszta fizika, nem? (Csak tudnád, hogy mi a csuda az a fizika...) Mikor az izmaid megfeszülnek, minden külső tényezőt kizársz az elmédből, és csak a testépítésre összpontosítasz, hihetetlen energia örvénylik a körülötted lévő mentáltérben. Ha szívvel-lélekkel, no és a megfelelő hozzáértéssel gyúrod az izmaid, az erő kifejtéssel egyidejűleg ösztönösen csatornát nyitasz a kasztoplanáris térre is. Ilyenkor tudatod egy hátulsó, kis része társaid szellemi erejét is igénybe veszi a tökéletes gyakorlathoz. Van egy érdekes mellékhatása is ennek a furcsa újdonságnak: mikor megfáradtan kifújod magad, csodálkozva érzed, hogy új tudati képességetek fejlődött egy hangyafutányit!

[A játék nyelvére lefordítva: Minden TF 1-re (Erőfejlesztés) fordított (ténylegesen elköltött) 10 TVP befeljeszt az aktuális képességbe 1 TU-t, illetve max. annyit, amennyi TU-ja a tagnak van. Ez bármeddig ismételtető egy fordulón belül, amíg a TU-ból futja. Gyakorlatilag TVP, és parancshely spórolás, ha a tag semmi másra nem kívánja fordítani a TU-t. Hátránya, hogy a tag vagy TF-el, vagy TU-t tartalékol, a kettő együtt nem megy! PL.: Tag kiadja a TF 1 40 parancsot, van 3 TU-ja. Ilyenkor a TF 1 40 parancs „mellékhatásaként” az erőfejlődés mellett a rendelkezésére álló 3 TU befeljesz a képességbe! A képességbe az utolsó TU-t mindenképp normál EF parancsokkal kell befeljeszteni.

Megjegyzés: Egy népszerű képesség-csoport tagja, őszintén remélem, hogy további klónjaival ennek a TVP és parancs spóroló képességnek már nem fogok találkozni.

EGYENRUHA (364. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A normál felszerelés helyett a Szabad Kompania tagjainak egy egyéni egyenruháját látják mindazok, akikkel a KT tag találkozik.

Enciklopédia: Ahogyan téblábolsz, egy barátságosan vigyorgó, de szigorú tekintetű troll dörren rád: – Üdv a sorainkban, testvér! Most, hogy aláírtál nekünk, itt az ideje bezupálnod! Keresd meg a Strázsamestert. Onnan fogod megismerni, hogy iszonyú hangosan ordítozik valakivel. Ő majd kerít neked egy méretes göncöt, amit a rongyait helyett felvehetsz! A Kompániában egyébként nem azért járunk egyenruhában, hogy felvágjunk, ahhoz sohasem tudtunk eléggé megtollasodni, hanem, mert így egy csapatban jóval könnyebben elboldogulunk. Gondold csak meg; ha nem olyan cuccban ugrik eléd egy ipse, mint amilyet te hordasz, minden gondolkodás nélkül lecsapod és kész! No, szedd a lábad, mert ha egy ismeretlen fickó mászkál egyenruha nélkül a tábor közepén, a testvérek kissé hirtelenkezők lesznek... Jut eszembe: hoztak istenek a Szabad Kompániában! – Ezzel elfordul tőled, te pedig elindulsz, hogy megkeresed a „strázsamestert”; akárki is legyen az...

Még valamit tudnod kell: ha egyszer felöltöd a Kompánia egyenruháját, egykönnyen nem szabadulhatsz meg tőle. Mostantól kezdve csak ERKI paranccsal léphetsz ki a KT-ból.

Megjegyzés: Egy újabb, arculatteremtő KT képesség. Mint mindenhol, a normál felszerelés leírása itt sem jelenik meg, csak az egyenruhát látják a szemlélők.

MENŐMÁGIA (365. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A teológia szakértelem gyorsabban fejlődik.

Enciklopédia: Halkan sunnyogva lépdelsz a találkahelyként szolgáló sikátor felé, majd közvetlenül előtte kihúzod magad, mintha végig hősiesen vállaltad volna nagyságod. Befordulsz a sarkon és már hallod is, ahogy egyikőtök nagy hangon szónokol:

– Már gyermekkorunkban is utáltuk, ha valaki szidott, becsmérelt minket alacsony termetünk, bibircsókjaink, na meg persze – elsősorban; szerintük! – enyves mancsunk miatt. Ilyenkor nyelvet öltve rohantunk valami eldugott helyre, ahol különféle módokat ötlünk ki a bosszúállásra. Felnégyeltettük poroszlókkal, megmérgeztük, csupaszra vetkőztettük – álmában lelopva ruháit – és néha még meg is átkoztuk, ahogy a nagyanyánktól láttuk. Ez persze mindig csak terv maradt. Mostanság, mióta ilyen nagyok és hatalmasok lettünk – vagy legalábbis jobban sikerülnek a csínyeink :) – mintha ezek a dolgok is jobban mennének. Már nem kell elbújni, füveket szórni rá, és nincs szükségünk a nagyira sem. Amint elmondjuk a saját kis átkainkat, egyre erősebbek leszünk, egyre gyakorlottabbak, míg szinte a gnómok

sem érhetnek utol hatékonyságban... Közösségünk sosem látott magasságokba emelte az átkozódás művészetét. Ideje, hogy mindenki megismerje az árnymanó faj erejét és végtelen képességeit! Lázadjunk fel!

Még folytatná, de a többiek hamar kilopják alóla a hordót, így nagyot nyekkenve elhallgat. A szónokok közti szünetben támadt sutyorlás kiszárvartatva elcsendesül, mert vezérek lép fel a visszszerezett szószékre, s ily módon figyelmet követel magának.

– Na ennek megint elment az esze – jegyzi meg az előző manóra utalva. – Lázadás, mi? Más nem kéne? Na de komolyra fordítva a szót, térjünk a tárgyra. Azért hívtalak össze titeket, mert furcsa érzés gyötör egy ideje.

Páran bekiabálnak:

– Morigyümölcsöt neki! Bilincset rá! Az erszényed rám hagyd! – és hasonlók, de néhány gyors varázslat, s a szabadszájúak már hallgatnak is.

– No, erről beszéltek. Látjátok milyen könnyen sikerültek a varázslatok? Nektek nem tűnt fel? Francha, minek szoltam?! – bosszankodik látszólag, de lerí róla, valami még nyomja a begyét. – Na, a lényeg! Úgy sejtem, ez a megerősödött öntudatunknak, valamint eddigi sikereinknek köszönhető. Isteneink felfigyeltek ránk, és az eddiginél is jobban támogatnak bennünket. Használjuk ki, amíg lehet – vigyorg tovább. – El veletek, semmirekellő népség! Hess, hess, munkára! Még több teli erszény! – mondja, majd sietve eltűnik a sikátor mélyén.

[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%, 20-asig 6%, e fölött pedig 4%. 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: Az eredeti képesség a mágia rúnája (179-es), amelyet az Ezüst Kígyók fejlesztett ki, és a teológiára és a taumaturgiára is vonatkozott. Mivel ez egy igencsak varázslókra jellemző képesség, más KT-knak csak egy speciálizáltabb változatát engedélyeztük: a menőmágia csak a teológiát fejleszti, a taumaturgiát nem, de más eltérés nincs a két képesség között.

VÉRMÁGIA (366. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A táborozáskor több VP-t regenerálnak, annak függvényében, hogy mennyi TU-t fejlesztettek az aktuális képességbe.

Enciklopédia: A tomboló energiák a földhöz szorítanak. Folyékony tűz száguld végig testeden, ahogy a szertartás – mely a vér titkainak kutatását szolgálja – a végéhez közeledik. Kimerülten állsz talpra, közben a kor újabb jeleit kutatod magadon. Régen elfogadtad már új fajta léted igazságait: a kor tudás, a vér hatalom. S te a vér útján tettél meg egy lépést, mikor a szertartást végrehajtottad. A letisztult tudás ott rejtőzik valahol az ereidben, csak arra vár, hogy végre rábukkanj. A vér őriz minden titkot, s a vér minden titkok nyitja. Ezen az ellentmondáson elméledkedsz épp, amikor hirtelen mozgás támad a közeledben. Egy eltévedt éji vadász vélt könnyű prédának, s ebben az állapotban még szerencséje is lehet veled. Kimerült elmédben hiába kutatsz erő után, még nem telt meg újra a mindenség energiáival. Már le is csap, s véred a sebhez tolu, hogy hasztalanul szóródjon szét körülötted, csillogó cseppekben guruljon szerteszt, míg a szomjas talaj fel nem issza majd. Most nem – gondolod, s a véred tompa zúgással engedelmeskedik. A moraj hatalomról dalol, a mindenség energiáit kijátszó erőről, mely mindaddig tiéd lehet, míg hű maradsz a vér útjához; titkait kutatva áldozatokat hozol érte. A múlt, fajod régi tudásának ára van, melyet vérben, kínban, és halálban kell megfizetned. Néhány mozdulat és szó, a lény darabokra szakad a mágia csapása alatt. Íme a halál, a sebed a kín, és a vér... Lenézel a kezedre. A sűrű, sötét folyadékot mely a sebben látszik aligha hasonlítható egy halandó ereiben csordogáló nedűhöz. Talán az ősi vámpírok vére lehetett ilyen...

A képesség az aktuális képességbe fejlesztett TU arányában (1 TU +5% varázspont regeneráció) maximum +100% varázspont regenerációt ad.

Megjegyzés: Az Arany Magisztrátus Kasztroplanáris varázsenergia (191-es) klónja, csak az enciklopédia változott, lett a KT-hoz illő. Bár eredetileg ezt a képességet is csak varázsló KT-knak akartuk engedélyezni, a varázspont annyira alapvető erőforrás a TF-en, hogy végül bármely KT által kifejleszhetővé tettük.

MÉLYSÖTÉT MÁGIÁJA (367. TUDATI KÉPESÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Megnövekedett VP regeneráció, a KT-re jellemző hatalomponthoz függvényében.

Enciklopédia: Hosszú idő telt el azóta, hogy a goblin, ork, törpe, gnóm rabszolgák kivájták gazdáiknak ezt a barlangot, ami pontos mása egy Ősi szakrális barlangnak, amit a világégés előtt a drow papnők használtak áldozatokra. Végre eljött az idő! Morgan Le Fay befejezte az utolsó mágikus jelet is a barlang

falán, és a ráolvasást is, ami majd befogadja ezt a hatalmas energiát, amit megidézni készültök. Ő, és a többi drow. Még egyszer végignézett a bonyolult mágikus mintákon, a barlang falán, a hatalmas bonyolult pók szimbólumba rajzolt mágikus pentagrammán. Pirosan izzó szeme ide-oda cikázott, hatodik érzéke tudatta vele: valaki itt van! Hóllátó szemei nem látták az idegent, ezért egy parancsszót vakkanított és az egész barlang fénybe borult a kis mágikus tündérfényektől. Először a Chara-din szimbólumot látta meg, és azonnal fejet hajtott a nála sokkal magasabb rangú drow előtt. Halk szavakkal üdvözölte őt:

– Vendui' Timothy.

– Vendui' – szölt ő is halkán.

Igazándiból nem volt meglepő, hogy a legnagyobb drow jött el először a szertartás helyszínére, de Morgan nem tudta leplezni meglepetését, és kicsit átkozta is magát, amiért nem vette észre őt. Éppen mondtott volna valamit, amikor apró nesz ütötte meg a fülüket, és Newhon jött be a terembe, majd szépen lassan megérkezett mindenki. Elfoglalták helyeiket a pók lábainál és a pentagramma csúcseinál, és ugyanennyi válogatott rabszolga állt kércsenlétben a pók szájánál. Morgan elkezdte a szertartást, a jelek halványan világítani kezdtek, majd egyre erősebben és erősebben. A pók szimbólum halvány kéken kiemelkedett a kőből és alakot öltött. Nem anyagiasult, teste tömény energiából állt. A drowok sötét fekete átlátszó energiává lettek és beleolvadtak a pók kék testébe, és a pók elindult a rabszolgák felé, akik reszketve és sikítva haltak szörnyet, amikor a pók kinyerte életenergiájukat. Majd egy hatalmas villanással visszakerült a helyére a pók, de a drowok nem voltak sehol.

Morgan másnap jóllakottan ébredt fel a táborhelyén és észlelte a töményebb erősebb mana áramlást a testében. Tehát sikerült a szertartás!

(A játék szempontjából a szertartás a következő előnyhöz juttatott minket: 1 hatalompontonként +2 VP-t regenerálunk, de maximum a varázspont regenerációnk 80%-át kaphatjuk meg. Hála, a föld felszíne alól áramló Mélysötét Mágijának.)

Megjegyzés: Az előző képességhez nagyon hasonló, itt azonban a regeneráció alapját a hatalomponthoz jelentik. A maximális regeneráció ugyan kisebb, viszont a regeneráció már közvetlenül a képesség kifejlesztése után is teljes, nem kell TU-t EF-elni.

A Hatalompont képesség (253-as) leírása a 2002. decemberi Krónikában volt olvasható. A KT azonban az ottani, pusztán a KT vezető által beállítható értéket megváltoztatta egy összetett képletre, amely a karakter MXTU-jától, szakértelmétől, skalpjaitól, szintjétől, halhatatlanságától, halálszámától, papi rangjától, jellemétől, max. EP-jétől és BA parancsaitól függ.



❖ **Hogyan szerezhettek magamnak üstöt, amiben végre főzőcskézhettek? Nyugaton is van erre lehetőség?**

Akinek a választ ennek az Alanori Krónikának a megjelenéséig nem sikerült kiderítenie, sajnos a helyes választ sem tudta elküldeni januári játékunkra. Először is karakterednek egy tűzrakóhelybe kell botlania. Ezekből a tereptárgyakból 58-at szórtunk szét a csatorna nyugati oldalán – a 25-ös X koordinátától kezdve. Ha itt sikerül összeharátzkodnod a tüzet karbantartó gnóm vándorral (vagyis hozod a tárgyakat, amiket kér), már tied is az üst!

A keleti oldalon is találni ezekből a tűzrakóhelyekből, de lényegesen kevesebbet. Errefelé már az elf kősa is halott a főzés ceremóniájának pozitív hatásáról, ha vele elegyedünk szóba, és kötünk üzletet, lényegesen jobb minőségű üsthöz juthatunk.

❖ **Bár úgy hallottam, a cirkuszban a karakterem szintjéhez generált szörnyek jönnek, 6. szintűként állandóan legyőzhetetlen ellenfelet kapok. Miért van ez?**

Nos, a cirkuszban tényleg a karakter szintjéhez generált szörnyek jönnek, de azért van egy minimum szint – a cirkuszosok annál gyengébb szörnyet nem tartanak a sátraikban. Ez a céllövöldés szörnyeknél 10. szintet, a szellemkastélyban pedig 20. szintet jelent. Ennél alacsonyabb szintű kalandozók ennél a próbánál ilyen szintű ellenfelet kapnak, a magasabb szintűek pedig arányaiban erősebbet.

❖ **Mit eszik a cirkusz ryuku evő szörnye? Mely ryuku tárgyakat használhatom a ryuku teremterő varázslat komponenseként?**

E két kérdésre ugyanaz a válasz. Mint a ryuku teremterő varázslat enciklopédiája is megemlíti, vannak bizonyos tárgyak, melyek anyaga ryuku acélt tartalmaz. Itt főleg a páncéldarabokra, és ékszerekre kell gondolni, de nem kizárt, hogy más ryuku tárgyak is (pl. a roncusknál talált evező) ebbe a csoportba tartozzanak. A cirkuszban rejtegetett bestia is ezekre bukik, a ryuku teremterővel is ezeket alakíthatod át másik ryuku tárggyá.

❖ **Ha alakváltóként a Teljes transzformáció képességem segítségével egy szörnyé változom, és a táborozásom alatt egy másik kalandozó életemet veszi, mi történik?**

Ha megölnek, miközben vadásztatu vagy, ellenfeled hozzájuthat ahhoz a tárgyhöz, melyet a vadásztatuból is ki lehet metszeni, a tatubórhöz. A százalékos eséllyel a ször-

nyeknél található tárgyakat viszont az alakváltókból nem lehet kimetszeni.

❖ **A fejlesztési pontból fejlesztett védekezés képesség miért nem számít a víz alatt?**

Az FNO-s védekezés képesség, ami minden 100 elköltött fejlesztési pont után +2 védettséget ad, természetesen számít a víz alatt is. Sajnos kiírási hiba volt, ami miatt azt hitték, hogy nem. Ezt kijavítottuk.

❖ **Milyen tárgyak maradhatnak rajtam, ha a víz alá merülök?**

A gyűrűk, a karkötők, az övek és a nyakláncok maradhatnak, minden másť levesz a karakter. Ezeken kívül jelenleg három olyan speciális tárgy van, amit direkt a víz alatti használatra fejlesztettek ki feltalálói: a rájabőr úszógatyua, a krapixlon fürdőruha és a sikamlós bűvaruha.

❖ **A Túlélők Földje legkegyetlenebb szörnyeinek egyike a green örvény, mert harci körönként instabil szingularitást varázsol, átrendezve ezzel a tulajdonságaimat. Van valamilyen védelem ez ellen a varázslat ellen?**

Igen. Azok, akik az ősi birodalmak területét járják (220-as X koordináta feletti terület), feltalálhatnak egy különleges ételt, mely megoldja ezirányú gondjaikat. Persze ehhez előbb egy Rodger féle üstöt kell szerezni valahonnan.

❖ **Égészen pontosan mennyi varázspontot ad az Érc-konverzió varázslat?**

Ez egy varázslat, amely körönként egyszer a bányászat szakértelem nagyságának függvényében ad varázspontot a karakternek. Alacsony bányászatnál a szakértelemszint háromszorosát adja, pl. egy 40-es. bányászattal rendelkező törpe körönként 120 VP-t kap. Minden e feletti szintért a karakter egyre kevesebb varázspontot kap, 100-as bányászatnál (elméletileg) 210 VP jár.

❖ **Hogyan működik a filofaxáció varázslat? Mitől függ, hogy emlékszem-e arra, milyen tárgyakat kell az adott küldetésben leadnom?**

A filofaxáció varázslattal az idézheted fel, melyik épületben milyen elmaradásaid vannak. Ha egy labirintusban kell teljesítened, azt maradéktalanul megtudod, melyikben, ha azonban „tárgykérő” küldetésről van szó, más a helyzet. Ha a kért tárgy nálad van, tudni fogod, hogy azt kell vin-

ned, ha azonban nem, távoli foszlányként csak arra emlékszel, vinned kell valamit. A varázslat hosszú ideig csak a varkaudarak egyik labirintusában volt megtanulható (ott ingyen), az utóbbi időben viszont – nem csekély pénzért – a varázslótornyokban is elkezdtek oktatni használatát.

❖ **A csatorna keleti partján kalandozva, miért kapok a varkaudar látógömböt elhasználva nyugati labirintust? Ússzak vissza?**

Nyolc különböző varkaudar látógömb van, nyolc különböző labirintussal. Bár a csatorna keleti oldalán nagyobb esélyed van keleti labirintust kapni, a nyugati oldalon pedig nyugatit, előfordulhat, hogy mégsem olyat kapsz. Ha mind a nyolcat sikerül összegyűjtened – márpedig minden kalandozó végcélja ez –, talán már nem is lesz akkora probléma, hogy milyen sorrendben kaptad meg a labirintusokat.

A nyugati labirintusokat úgy terveztük, hogy az alacsonyabb szintű, még át nem úszott kalandozóknak jelentse nek kihívást, ezek végigjárásáért visszaúszni – véleményünk szerint – nem érdemes. Azok a kulcsok, melyek ezekben a labirintusokban találhatók, beszerezhetők a varkaudarozó nyugati kalandozóktól.

❖ **Mennyire ritka a Khór maszkja? Hónapok óta a varkaudar falvakat túrom, de még egyet sem találtam belőle!**

A Khór maszkja igazi relikvia, ritkaság, melybe nem mindennap botlik az ember. Annak az esélye, hogy a varkaudar faluban kutakodáskor, miután már minden ott lakót elkergettél, ilyet találsz, kb. 2-3% között jár.

❖ **Tharr ad egy olyan küldetést, amelyben végezni kell két varkaudar mágussal! A csatorna keleti partján, ahol nincsenek ilyen alacsony szintű szörnyek, ez hogyan kivitelezhető? Nyugaton is csak labirintusban jön!**

Ez a küldetés a keleti oldalon tényleg sokáig nem volt megoldható, csak egy Isteni küldetés varázslat felhasználásával. A varkaudarak mozgolódását követően azonban bekerült keletre is egy olyan labirintus (egy varkaudar romváros), ahol a keresett mágusokból pontosan kettő található. Ugyanekkor a nyugati varkaudar zónás térségekben is megjelentek a varkaudar mágusok, így már a csatorna nyugati partján sem csak labirintusban teljesíthető a küldetés.

❖ **Ha több hűségérmém van, hatásuk összeadódik-e?**

A hűségérme egy olyan tárgy, aminek felmutatásával 2% kedvezményt kaphat a karakter a mindenkori aukciós díjából, a királyi városokban pedig adómentességet élvezhet. Sajnos az Aukciós Ügynök azért, mert kettő vagy há-

rom hűségérmét birtokolsz, nem adhat 2%-nál több kedvezményt.

❖ **Miért van az, hogy ha a táborozásom alatt D.E.M.-eztetnek, az Aukciós Ügynök nem talál meg, vagyis nem tudja átadni a licitről érkező tárgyaimat?**

Ez a múltban valóban így volt, de mostanában ezt megváltoztattuk. Ha eldemeztettek táborozás alatt, más kalandozók ugyan nem fognak tudni tárgyakat adni neked, de az Aukciós Ügynök képes lesz kihozni azt, amit vásároltál, azt, amit nem sikerült értékesíteni, valamint elvinni azt, amit felajánlani szeretnél. Jelenleg egyetlen tárgy van, amit ennek ellenére nem tudsz sem fogadni az aukcióról, sem felrakni rá, ez pedig a Deus ex machina. Persze ez nem jelenti azt, hogy a későbbiekben ne kerülhetne fel új tárgy is a tiltott tárgyak listájára.

Ha úgy ölik meg a karaktered a táborozás alatt, hogy nincs nála D.E.M., a korábbi szabályok maradnak érvényben – büntetés a hibás felajánlásért, háromszori átadási próbálkozás a leeső tárgyaknál.

❖ **Mit kell tennem, ha a Túlélők Földje világában játszódó novellámat az Alanori Krónikában, vagy a Beholder Kft. honlapján szeretném látni?**

Küldd el a novellát Word dokumentum formátumban, a tf@holder.hu címre. Ha megfelelőnek találjuk, akkor felrakjuk a honlapra, illetve berakjuk az Alanori Krónikába. Javasoljuk az íráson helyesírás ellenőrző lefuttatását, és az alapos, többszöri átolvasást, mivel a sok hibával érkező írások kisebb eséllyel jelennek meg.

❖ **Tervezitek-e az elfogyott TF-es könyvek (Átkozottak, Kítaszítottak, Túlélők) újra kiadását?**

Sajnos egyelőre nem látunk akkora keresletet irántuk, hogy olyan példányszámban ki lehessen nyomtani, aminél már elfogadható áron lehetne árulni őket. Gondolkozunk viszont egyfajta internetes terjesztésen.

❖ **Hogyan zajlik az AK-s játék sorsolása?**

A lehető legrövidebb módon. Kiírjuk össze-vissza sorrendben egy papírra a helyes választ adó játékosaink nevét, a karakterszámmal együtt. Ezután leellenőrizzük, mindegyikük Alanori Krónika előfizető-e – aki nem az, nem vehet részt a sorsoláson. Szintén nem vehetnek részt azok az e-mailek, melyeket feladója nem a megfelelő subjecttel küldte el a megfejtést a címünkre – ugyanis a levelezőrendszer ez alapján osztja szét az ŐV-s és TF-es megfejtéseket. Miután összegyűlt a névsor, megkérek valakit (általában Katit), hogy mondjon 3 számot. A sorrendben ennyiedieknek következő karakterek nyernek.

Farkas Zsolt

JÁTÉK

E havi kérdésünk a Túlélők Földje aukciójával kapcsolatos. Az erre helyes választ március 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki a fordulójával kapja, vagy előre befizetett az újságra) között **3 db aukciós túlélőkészletet (hűségérme + 3000 arany + aranytermő erszény)** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játsszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, „aukcio” subjectú e-mailben lehet. Az Alanori Krónika korábbi számai segíthetnek a megfejtésben.

A kérdés pedig: Melyik volt az a tárgy, melyből az Internetes Aukciós Háznak, működésének első háromnegyed évében a legtöbb bevétele származott?

A decemberi számban feltett mókás kérdésünk a következő volt: Melyik szörny enciklopédiájában említettük meg a Téalapót? A helyes válaszban a gátvakond nevét kellett megírni („Sajátos támadási módja miatt nagyobb meglepetéseket tud okozni, mint a Téalapó.”). A helyes választ beküldők között 3 db cirkuszi talizmánt sorsoltunk ki – véletlenszerűen azokból, melyekből egy sincs a karaktereknél. A nyertesek és a megnyert talizmánok a következők voltak: Zakariás – gölem talizmán, Suttogó Penge – vortex talizmán, Atamo-Tua-Kétáj – korinthetai talizmán. Gratulálunk nekik!

ÁTJÁRÓ NAP

SHADOWRUN VERSENYEI

Időpont: 2004. március 6., de. 10-től estig

Helyszín:

MOM Park, UCI Palace Cinemas mozi
Budapest, XII. ker., Alkotás út 53.

Nevezési díj: 1400 Ft.

Nevezési határidő: február 27.

A karaktergenerálás szabályai:

A 3. kiadású Shadowrun alapkönyv szabályai alapján játszunk, a karaktergenerálás is ennek megfelelően megy. Használ-

ható még a magyarul is megjelent Fegyverek kézikönyve, kivéve a Fegyverek tervezése és személyre szabása című fejezet. A felszerelések elérhetősége 8-as. 0 karma osztható. Mesélők jelentkezését is várjuk a miyazaki.jun@atjaro.hu címen!

Bővebb információ a <http://atjaronap.sf.hu> címen, vagy telefonon a 70-556-2445-ös telefonszámon.

KALANDOZÓ KALAUZ

Az Invázióügyi Minisztérium küldetéssorozata

Sziasztok!

Mint ahogy azt megígértem 1-2 hónappal ezelőtt nekiálltam, és megírtam az ismertetőt az Invázióügyi Minisztérium küldetéssoráról. Ez a leírás nem lesz olyan „megacikk”, mint az alanori küldetéseké, igaz ez a küldetésor jóval rövidebb és egyszerűbb is annál, bár lényegében az alanori egy részének lehet tekinteni. Igaz ez rá azért is, mert ahhoz, hogy ezeket a küldetéseket a Minisztériumban maradóknak el tudjuk vállalni, végig kell csinálni a királyi palota küldetéseit. Mielőtt azonban belevágnék, ismét ideírnék egy bla-blát, melyet úgyis mindenki figyelmen kívül hagy, lévén mindenki azért játszik a játékkal, hogy minél erősebb, táposabb legyen, de azért idekíváncsok: *Aki nem akar tápolni, az inntől ne olvassa el, a többieknek: hajrá!*

Látod, még mindig olvasol annak ellenére, hogy figyelmeztettelek. (Ez is azt bizonyítja, hogy te is szereted, ha a karaktered minél erősebb.) Ha végeztünk a királyi palota küldetéssorával és a fegyverszakértelmünk láthatóan nem akar tovább nőni a csatamezőkön, mert immáron közelíti a 40-et, akkor a troll (egyfe fene, mindenki képzelje ide a saját fáját) elindulna a Sötét Föld felderítésére. Azonban – mivel ez egy újfajta kihívás, melyben jó eséllyel eddig nem volt részünk – hiába olvassuk el más fordulóit, nem tudhatjuk, hogy kedvenc karakterünk képes-e önmaga is elboldogulni a térkapu másik oldalán. Esetleg egyszerűen csak nem szereztük meg a csatorna nyugati oldalán a dimenziókapu (#163) varázslatot, s az átruccanáshoz szükségünk lenne rá.

Nos, mintha pont ezekért a problémákért találták volna ki az Invázióügyi Minisztériumot, melynek minden városban van kirendeltsége a királyi palotától egy mezőnyire délkeleti (3-as) irányban. **[185,32 (#687. épület) – 187,61 (#688. épület) – 188,107 (#689. épület)]** Itt is, mint az eddigi küldetéssoroknál, bármelyikben leadhatjuk az elvégzett küldetéseket, nem feltétlenül kell mindig ugyanoda menni, ahol kaptuk.

Amikor először lépünk be az épületbe az örök útbaigazítanak, s hamarosan egy irodában találjuk magunkat. A puccos épület miatt távra maradt szájjal lépünk előre, s reménykedünk, hogy rögtön labirintussal kezdetünk. Már rutinosan nyújtjuk előre a kezünk, hogy az első kitarítan-

dó hely térképét belenyomják, közben bambán mosolygunk, hogy ne vegyék észre, minket a táp és nem a szövөг érdek. Aztán mikor tíz perc után sem kerül a kezünkbe térkép, s a hivatalnok bizakodó képébe nézünk, döbbenünk csak rá, hogy ez az alak vár tőlünk valamit. Hamarosan kiderül, hogy ismét a nehezen összegyűjtött holmink egy-két darabjától igyekszik megszabadítani bennünket valamilyen anomáliakutatás címen. Ezt a pofátlan korrupciót! Ahhoz, hogy a hivatalnok átnyújtsa az első térképet hozni kell neki *7 thargodan esszenciát, 2 praglonc hártját és egy pszi követ*. Valójában ez nem megterhelő, hiszen jó eséllyel a csatamezők túsásából praglonc hártja és thargodan esszencia van nálunk bőven, de a pszi követ minden jóézésű kalandozó felhasználja egy katalizátorral a fején. Mindenesetre valószínűleg pszi kő is van nálunk, ha csináltuk a palota küldetéseit, vagy eleget turkáltunk a bűzös thargodanok közt. Akinek nincsen, az a netes aukcióról 500-700 arany ellenében könnyedén szerezhet. Ha nálunk vannak a tárgyak és nincsenek beKF-elve, akkor azonnal le is adjuk, legalább 5 TVP-t és egy parancshelyet megspórolunk ezen a dolgon. A küldetés teljesítéséért egyébként 4000 TP-t, valamint 500 aranyat kapunk.

A tárgyak átadása után a hivatalnok máris szolgálatkészebbnek mutatkozik és közli, hogy menjünk le a csatornába, mert mostanság igencsak nagyok arrafelé a patkányok. [A csatorna bejáratai, attól függően melyik városban csináljuk: **183,32 – 185,61 – 186,107.**] A feladat nem kifejezetten nehéz, ha előtte jó alaposan átrágjuk a *Ghallai*



Szörnyek Kézikönyvét és felkészülünk a szörnyek kiirtására. Ugyanis a labirintusban szinte csak új szörnyekkel találkozunk, amelyek kizárólag ezen a helyen fordulnak elő. A Hrumagurkokkal, bérgyilkosokkal, mutáns patkányokkal, oglythokkal, valamint a gorath lárvákkal nem lesz túl sok gondunk, lévén életerejük nem túl magas, és különlegesebb speciális képességgel sem rendelkeznek. Ezzel szemben az élőholt haduraknak és az átokosztóknak már van tulajdonságszívó képességük, ennek megfelelően csak T paranccsal lehet őket megtámadni. Az átokosztó ezen felül megtartotta az átokmurgattyútól ismert egyéb – számunkra kellemetlen – képességeit is: nevezetesen szopókövet lehet kinyerni belőle, valamint max. ÉP-t is szív. Ha esetleg egy csata után elfelejtjénék ezeket a követet megsemmisíteni, abban az esetben a labirintus nehézségi foka kicsit növekedik, míg minden valószínűség szerint a mi tápfaktorunk ezzel fordított arányban csökkenni fog. A kövek több módon is megsemmisíthetők. Az első az, hogy vízünk magunkkal 6 áldott követ (ennyi átokosztó van ugyanis a labirintusban), s amikor kinyerünk egy szopókövet, akkor automatikusan megsemmisül 1 közülük. (6 átokosztó 6 áldott kő) A következő módszer, hogy minden csata után elmondunk egy szopókövet pusztítást, s így szétrobbantjuk a szerzett követ. (Ha nincs elég varázspontunk, alternatív lehetőség most már Augur varázskönyve is!) A harmadik módszer pedig az, hogy nem vízünk magunkkal semmilyen vágófegyvert, így a követ nem is tudjuk kiszedni. (Egyszerűen bepakoljuk erre az időre a bankba!)

Ha így áttekintettük a szörnyeket, akkor már csak azt kell leírni, hogy melyik pontokon vannak kapcsolók, hogy a zárt részekbe is be tudjunk menni. A 9-es ponton lévő kar a 3-13 közötti falat, a 15-ösön lévő a 2-35 közötti falat, a 26-oson lévő a 2-9 közötti falat, s végül a 36-os ponton lévő kapcsoló a 30-31 közötti falat nyitja meg. Az első 3 kapcsolót olyan 22-24-es felderítéssel és QV 5-tel fel lehet fedni, azonban az utolsónál használni kell a KPCS 3-at, mert jó eséllyel nem fogjuk kikutatni QV 5-tel sem! A főszörny a 39-es ponton vár ránk egy élőholt ősmágus képében. Aki végigjárta az alanori küldetésort az már jó eséllyel találkozott ezzel a lényel. (FIGYELEM! Fairlight papoknak küldetés, hogy öljenek egy élőholt ősmágust, s a labirintusokban lévő példányok nem DEM-elnek!) Ha megöltük a mágust, akkor elvehetjük a kincsét, ami egy manakristály és négy varázskő, valamint taláunk itt még két varázstekercset is. Az egyikről a puha ütést, a másiktól a mérgefélő varázslattal sajátíthatjuk el. Miután végeztünk a küldetéssel mehetünk is, hogy jelentsünk. A hivatalnok boldogan fogad és megdicsér. (3000 TP). Aztán hoznak neki egy tekercest, amely a következő labirintus térképét rejtí, azonban titkosították a varázslók. Éppen ezért csak megfejtés varázslattal lehet kinyitni. A megfejtés komponense egy csontkulcs. Csak akkor tudunk továbbhaladni a küldetésekkel, ha megszereztük a varázsla-



tot. A varázslatot a kalandozók többsége a 95-ös labirintusban tanulhatja meg, ez alól csak az a pár karakter jelent kivételt, akik régebbi TF olimpiákon nyertek ilyen varázslatot. (A tekercs megszerzéséért lásd az előző cikket.)

[A következő labirintus bejáratai: **184,33 – 186,62 – 187,108.**]

A következő labirintus tele van véletlenszerű teleporkokkal és 3 szintes. Végigjárása nem egyszerű dolog, még kényszerporttal sem. De először az itt fellelhető új szörnyekről.

A zombi mester nem kifejezetten nehéz ellenfél. Ütőfegyver ellen Kicsit magasabb a védelme, VP-t szív, ezen kívül más extra nincsen benne.

A bolyongó lidérc már kellemetlenebb ellenfél, hiszen mind szűrő, mind ütő ellen jól védett (65), emellett öregítő képességgel is rendelkezik.

A csontgölem masszív, nagyokat üt és szűrő, valamint vágófegyverek ellen 65-ös védelemmel rendelkezik, igaz ütő ellen alig 18-cal. Egyéb extrája, hogy állítólag páncélt tör, de eddig még nem láttam olyat, aki ellen használta volna ezt a képességet. (Van olyan, aki eddigre nem full mágiukos vértben feszít?)

A lidércurat már ismerjük régebről. Elismételve: max. ÉP-t szív, valamint antimágikus aura védi. Sem a védelme, sem az életereje nem túl magas, nem okozhat gondot senkinek a legyőzése.

A zombi mágus bizony csúnya lény. No nem az életereje, vagy a védelme szempontjából kell tőle megijedni, hanem mert csúnya varázslattal próbál kiirtani bennünket, ez pedig a halálvarázs II. Ekkorra még nem rendelkezünk több tucat angyalok gyűrűjével, hogy az minden alkalommal megvédjen bennünket, s egy másik szörnyel összedolgozva bizony elképzelhető, hogyha nincs elég DEM-ünk otthagyjuk a fogunkat az ellene vívott harcban.

A lélekörző egy ismételtlen kellemetlen ellenfél. Szintszívó tulajdonsága miatt csak T paranccsal támadható meg, emellett 50-es védelme van vágó és ütőfegyverek ellen.

Az utolsó újdonság a **halottidőző**. Ez a rondaság képes sötét rítust löni, mellyel csökkenti a DEM készletünket. Ha nem vagyunk feltankolva DEM-mel és/vagy anyagok gyűrűjével a halottidőzők letörhetik a DEM-jeinket, s ha így elvétünk egy halálvarázs II. elleni mentőt, akkor az könnyen az életünkbe kerülhet. Nekem egyik ismerősöm így halt meg anno ebben a labirintusban. (Igaz Józsi?)

Na, most hogy végigértünk a szörnyeken lássuk miként és főképpen miért érdemes bejárni a labirintust. Az első szint nem tűnik vészesnek, ameddig ki nem derül, hogy egyes pontokat felszerelték teleportációs körökkel, s így azokon keresztülhaladni meglehetősen macerás. A 4-es pontról így tudunk a 15-re, a 18-asról a 11-esre önkéntelenül visszajutni. Persze az okos kalandozó elkor karokat keres, hátha valahol megnyílnak a falak, vagy eltűnnek a teleportációs körök. A karokat OV 5-tel bárki megtalálhatja a 7, 12 és 14-es pontokon. Kincse senki ne számítson. A szörnyekből nem potyognak ki cuccok, s elrejtett ládák sincsenek sehol a labirintus végéig. Az első szintről a 22-es ponton tudunk feljutni a 2-ra. Mondhatjuk, hogy a második szint újfent nem olyan nagy ügy. Itt teleportkör csak a 19-es mezőn van elrejtve (ez a 4-re visz), s a két kart a készítő a 18 és 24-es pontokon rejtették el. A szintről a 27-es ponton juthatunk feljebb a 3-ra.

Ez a szint kicsit eltér a többitől, mert ennek a végigjárása kicsit nehezebb. Ugyanis itt megsokasodnak ezek a teleportáló mezők, így aki nem figyel, az sokat szenvedhet, míg végigér. A teleportokról ismét egy kisebb táblázatban írnék. Aki eztán fogja csinálni a labirintust, annak a táblázat kell összevetnie a térképpel és máris megvan a bejárás.

Melyik mezőrol	Hová	Melyik mezőrol	Hová
3-os	6-os	23-os	26-os
4-es	2-es	29-es	15-os
9-es	5-ös	33-os	36-os
13-os	17-es	34-es	28-os
14-es	7-es	37-es	43-os
19-es	12-es	41-es	16-os
		42-es	40-es

S hogy miért szenvedünk annyira? Egyszer a 27-es ponton lévő dimenzióugrás varázslatért, melyet ha nem ismerünk, akkor potom 10000 aranyért, vagy 500 TVP-ért tudunk megtanulni a varázslótoronyban. Másrészt a 44-es ponton lévő szörnyhad őrizte ládáért, melyben 150 aranyon és 3 fiatalság italon kívül egy változó varázstárgy is található, mely a következők közül valamelyik: Urgod féltise, szerencsetalizmán, háború gyűrűje, thargodan amulett, feneketlen bugyor, zafír védőgyűrű, zombilapító. Ezek közül a szerencsetalizmán teljesen értékelen, s mire a többség eljut ide, addigra a kihívás tornyát is teljesítette, így a feneketlen bugyor sem sokat ér. A többiért azonban szerintem megéri szenvedni. A lánánál vigyázzunk, mert csapda van rajta, ami -1 erőt szív permanensen. (20-as csapdaészle-

lés és OV 5 elég hozzá!) A küldetés teljesítéséért 6000 TP jár, ezen felül elküldenek minket, hogy öljük meg azt a thargodan mágust, akit a 100-as labirintus végén láttunk menekülni, miközben a szolgálva csatáztunk.

A 101-es labirintus már az SF-en van, így használni kell a frissen szerzett varázslatunkat és ellátogatni az SF-re. Szerencsére maga a labi nem hosszú, ezzel szemben nem könnyű megcsinálni ezt a küldetést. A labirintust a **377, 88-on** lehet fellelni. Ez a barlang mindössze 6 referenciapontból áll, ezért bizakodva vágunk neki, s ha nem nézünk a lábunk elé, akkor a 2-es ponton rögtön egy csapda süil ki ránk, amely megközelítőleg 140 életpontot sebez. A 3-as ponton a járatot megerősítendő el kell bánni az őrszemekkel sorrendben egy zinthurggal és egy Tguarkhannal. A 4-es ponton ismét csapdába botlunk. Az egyik egy VP szívó (potom 31-es csapdaészleléssel és OV 5-tel már van esély megtalálni!), a másik egy az előzőhöz hasonló sebző csapda. A következő teremben már vár ránk az őrség, sorrendben: 1 Mnebolath, egy Notermanthi, 1 taalru és egy thargodan zsoldos. Ha túléljük a kis híján thargodan tábornak is beillő csatározásokat, akkor már csak a 6-os ponttal kell megbirkózni. A biztonság kedvéért itt van egy hálócsapda, amely -6 támadást ad, valamint az okos mágus egy az előzőhöz hasonló VP-szívó csapdát is felszerelt. (Kikerülés: ld. fent!) Ha még bírjuk ÉP-vel, s valamilyen csoda folytán van még VP-nk is, akkor már csak 2 thargodan légióist kell megvernünk, hogy megküzdhesünk a thargodan mágussal. Aztán felszínre ugrás és mehetünk leadni a küldetést, amelyért némi TP mellett az egyik legértékesebb TF-es tárgyat kapjuk, nevezetesen egy Martian tekercsét.

Ha ez a küldetés is megvan, akkor itt több feladatot már nem adnak. Ezzel a végére is értünk az Invázióügyi Minisztérium küldetéssorozatának. Folytatjuk pár szám múlva a Borzalom Fellegvárának küldetéseivel!

Niro



TÜLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT, HUMOR

□ Mazsola Gimli! Hol vagy? Kérlek menj a 500-as varázslóház közelébe! Ha lehet, arra a kockára.

Zöldlomb Legolas (#5439)

SZERELEM

□ Egy hosszú, szőke hajú, szürke szemű elf férfi keresi a hozzáillő elf hajat. A 141. évemben tengetem napjaimat. Feltétel: jó vagy semleges jelleműnek kell lenned. Humoros, kedves legyél. A Kiegyt Földön levők előnyben! Várom mentáljaitokat, vagy leveleteket a 2000 Szentendre, Kálvária út 24. fsz. III/3-as címre!

Zöldlomb Legolas (#5439),
a csábító

SEGÍTSÉG

□ Elsősorban Zöldlomb Legolasnak és a többi kezdő elfnek adnék pár tanácsot. Amíg alacsony a lőfegyver szakértelemtek, csak erősebb ellenfelekre lőjetez komolyabb távfegyvert (használatok az FLH beállítás), amire megfelelő az ubuk tüske és a mérgezett ubuk tüske, könnyebben beszerezhető mint a különböző nyilak. Amint a szakértelemtek elérte a 12. szintet, használhatjátok fajtok fegyverét, a tünde íjat (alapanyagok: 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 acéltű nyilanként) lődözni vele, viszonylag nehezen veszik el és jó a sebzése is.

Daddy

SZÖVETSÉGEK, KT-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 jobban-rosszban, barátjukat minden-

APRÓK

nél, 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@freemail.hu.

Ködbevesző Bambusz

EGYÉB

□ Elindult a harcosok ligája, ahol barátságos küzdelemben mérhető össze tudásod a többi karakterrel! Nevezni 5 kategóriában lehet, így nem kell attól tartani, hogy valaki nagyon elver. Az indulók kategóriánként lesznek pontozva és lesz egy összetett pontozás is. Ha szeretnél részt venni ebben az össznépi duhajkodásban, akkor jelentkezz a weboldalon, vagy írd nekem egy e-mailt! Elérhetőségek: <http://chaarlee.hu/liga>, chaarlee@chaarlee.hu

Charlee

□ Hali kalandozók! Régóta táboroztam már egy helyben. Fegyvereim és páncéljaim lassan már beroszdálltak, ám most eljött az idő, hogy kitisztítsam őket, csizmám felhúzzam, és újra neki induljak az ismeretlennek, amely sok kalanddal kecsegtet. Dicső Istenem parancsait teljesítenem kell, hogy a ranglétrán még jobban előre lépjek. És ha nem lett volna több hónapnyi kihagyásom, szívesen kihívnám Álomhozót. A legutóbbi találkozásunk során sajnos nem került sor teljes kiegészítet küzdelemre. Hozzá tenném, nem az ő hibájából. Táborozás közben támadott meg, amikor még nem nyertem vissza az erőmet. Később követtem valameddig, de végül nem találtam rá. Úgy hogy most teljes erőbedobással próbálok haladni. Na meg februárban immár második éve tapasztom Ghalla földjét. Ha megérkeztek, és

csalódtok az új világban, ne kezdjétek örök táborozásba! Idővel, ahogy minél jobban felfedezitek Ghallát, egyre jobban tetszik majd nektek ez a világ.

Főszimusz (#2177),
a hetedik törpe

□ Üdv túlélők és Erdauinon születettek! A Fény követőithez szeretnék szólni. Raia kegyelméből újabb templom építésére nyílt lehetőség. Tehát minden Raia hívót tárt karokkal várunk a (133, 79)-es koordinátán. A sötétség alantasz szolgálói vérükkel fizetik meg a belépő árát, ha meggondolatlan módon akadályozni próbálják bármiféleképpen az építkezést.

Asmodee (#5790),
Raia eljövendő papja

SŐK VÁROSA

□ Ez a pár sor azoknak szól, akik az alsó szintek egyikén vannak, és még nem tagjai egy szövetségnek sem. Ha szeretnél az ifjú, és feltörekvő nemzedék egyik új szövetségéhez tartozni, ne habozz, keress meg minket! Biztos, hogy kényelmesebb és kifizetődőbb csatlakozni egy már jól működő szövetséghez, de nem biztos, hogy hosszútávon is előnyös. Ha hozzánk csatlakozol, meghatározó szereped lehet az LCS-ben, könnyebb lesz társat találni a TK-idhöz, és ami a legfontosabb, hosszú időnk lesz arra, hogy kellőképpen összecsiszolódjunk, mind harci, mind egyéb téren. De a jól működő szövetséghez vezető út hosszú, és rengeteg buktatóval van tele. Mi hisszük, hogy meg lehet találni a megfelelő egyensúlyt az egyéni érdek és csapatérdek között. Ha többet szeretnél tudni terveinkről és céljainkról, keresd a következőket: Zoeras Kahut (#3447), Galaczi Gábor, 6500 Baja, Farkas u. 27., 20-571-7439, vagy Zorthen Nezoferist (#5036), Jelusics Vendel, 6500 Baja, Dombos u. 45/a, Shai-Hulud, a féregkura (#4643), Guppina (#3210), Black Diamond (#6438)!

A Remény Őrzői