

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Először is egy kellemetlen tévedést szeretnék jóvátenni. Az előző számban, az Esthar császárság bemutató versenyének hirdetésében a helyszín jól lett feltüntetve, de a megközelíthetősége nem. Tehát a pontos cím: Láng Művelődési Ház, Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3. Megközelíthető a kék metróval, a Forgách utcánál kell leszállni. Az október a felkészülés jegyében telt nálunk. Készültünk az Olimpiára, a TF-találkozóra, az Esthar császárság megjelenésére és a Kalandok Földje elindítására. Bízom benne, hogy mind jól sikerül(t), és mindannyian örömmel fogadjátok őket!

A címlapunkon ezúttal J. Goldenlane: Farkastestvér c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Dolán

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 11. (83.) szám (2002. november) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: október 22. **A decemberi szám lapzárta:** november 22.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ÁSZ MULLIGAN UTOLSÓ VADÁSZATA

Shadowrun novella

2

BATTLETECH TÖRTÉNELEM

Marik-ház

10

KOMBÓK

Kék-vörös pakli

18

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

22

ESTHAR CSÁSZÁRSÁG

Az új HKK kiegészítő

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ÚJ VERSENYEK

Novemberben és decemberben

30

VERSENYBESZÁMOLÓK

Hagyományos verseny

32

KARMOK SZINTJE

A 8. szint ellenfelei

33

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki levelei

40

ROSSZABB A HALÁLNÁL

Ósők Városa novella

43

ÓSÖK VÁROSA

Fejlesztések

46

KALANDOK FÖLDJE

Fajok és kasztok

48

GHALLA NEWS

A TF hírei

50

KT KÉPESSÉGEK

51

TF-FEJLESZTÉSEK

54

APRÓK

55

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

ÁSZ MULLIGAN UTOLSÓ VADÁSZATA

Utólag visszatekintve már magam is elcsodálkoztam, miért egyeztem bele. Mégis, mire számítottam? Teljesen nyilvánvaló, hogy az agyam szabadságra ment, és éppen most tért vissza egy nagy zsáknyi ajándék szarral, meg egy adag rossz előérzettel.

Mindegy, most már egy kicsit késő emiatt aggódni. Itt voltunk, és elvállaltuk a munkát. Ha egyszer már elvesztet Johnson pénzét, nem dobhatod vissza a melót – hacsak a fickó át nem vert, de eddig ennek még semmi jelét sem láttuk. Igazság szerint jelen pillanatban ez volt a legutolsó dolog, ami miatt aggódtam. Bárcsak ilyen egyszerű problémánk akadt volna...

Megigazítottam a páncéldzsekimet, és még egyszer, utoljára végignéztam a végső előkészületekkel foglalatосkodó csapatomon. Tony ellenőrizte a géppisztolyát, majd becsúszta a fegyvert a saját maga által készített bőrtokba, miközben Gossamer a mágiahoz használt, különös kinézetű műtűrök között kotorászott. Terepszíndzsekijével és borotvált fejével nem úgy nézett ki, mint egy mágus, de ugyanúgy tudtam, mint a csapat többi tagja, hogy milyen hatékony tud lenni harc közben, a felderítői képességei pedig első

osztályúak voltak. Mellette Desmo, a rigónk támaszkodott a furgon oldalának, túlélőkésével pucolgatva a körmét. A törpe nem hitt az utolsó pillanatokban végzett előkészületekben – ő valószínűleg már órákkal ezelőtt készen állt.

A furgon oldalajtaja nyitva állt, csapatunk utolsó tagja a raktér szélén ücsögött. Feje enyhén előrebillent, és a hideg éjszakai levegőben halk szuszogás ütötte meg a fülem. Ász elaludt.

Felsőhajtottam – már nem az első alkalommal az éjszaka folyamán –, és azon gondolkodtam, mennyire ártana a hírnevünknek, ha egyszerűen hazavinnénk Ászt, és hibás döntésre hivatkozva lefűjünk az akciói.

Az egész ügy két nappal ezelőtt kezdődött, amikor hívást kaptunk Frankie-től, megszokott közvetítőinktől. Elég szorosra kellett húznunk a nadrágszíjat a legutolsó akciónk óta, amikor elvesztettük Kerchet, és mindannyian örömmel vettük az újabb pénzkereseti lehetőséget, ezért nem tettünk fel túl sok kérdést. Egy Josie's nevű apró csehóban találkoztunk vele, és meglepve tapasztaltuk, hogy nem egyedül érkezett.

Frankie egy legyintéssel félresöpörte felháborodott tiltakozásunkat, és intett, hogy foglaljunk helyet. Tony szokás szerint állva maradt. Miközben leültem, titokban jól megnéztem magamnak az új fiút: nem túl fiatal humán volt, zakóban és farmerben. Kemény arcából éber tekintet méregetett minket. Arra gondoltam, szakmabeli lehet. Vártam.

Frankie nem vesztegette az időt bevezetésre.

– Ez itt Blueboy – mondta a társa felé intve. Ekkor vettem csak észre azt, amire a bár tompa világítása mellett eddig nem figyeltem fel: a fickó szemei teljesen kékek voltak, és fekete haja is hasonló árnyalatban csillogott. Így már a név is beugrott: alkalmi vadász, elég jó hírnévvel; nemrég van csak a városban, és igazán nagy melóiban eddig nem vett részt. Soha nem találkoztam vele, de már hallottam róla. Az árnyközösséget nem ismerő külsősök meglepődnének, ha tudnák, valójában milyen csekély létszámú kis családot alkotunk.

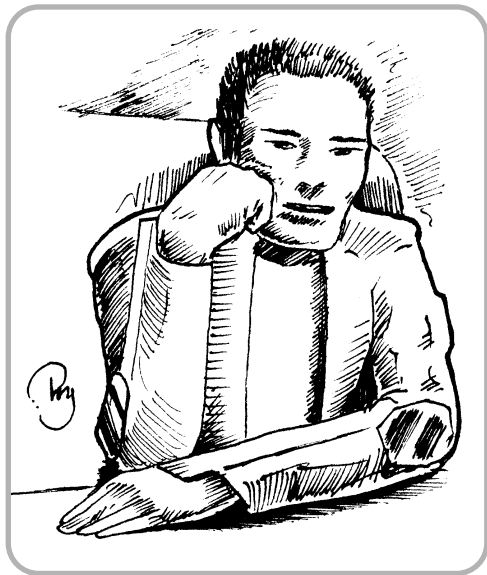
Vállat vontam, és köszönésképpen biccentettem. Blueboy hasonlóképpen. Kicsit olyan... ha nem is idegesnek, de valami mátt izgatótnak látszott.

Frankie felállt.

– Azt hiszem, hív az italom – mondta. – Nemsókára visszajövök.

Amikor a közvetítő eltűnt, Blueboy-jal végigmértük egymást az asztal fölött. Inkább éreztem, mint láttam Tony, Desmo és Gossamer jelenlétét a hátam mögött – nem messze, de nem is túl közel. Megbízta bennem, tudták, hogy az egész csapat nevében fogok tárgyalni.





– Nos – szólaltam meg –, miről van szó?

– Van egy munkám a számotokra, ha érdekel – mondta Blueboy csendesen.

Az arcát tanulmányoztam. A vadászok általában nem bérelnek fel más vadászokat. Igazság szerint ez volt az első eset, hogy ilyenről hallottam. Gyanakvásom azonnal feljebb szökött néhány emeletnyit.

– Miféle munka?

Blueboy egy pillanatig habozott, mintha azon gondolkodna, mennyit mondjon el nekem.

– Hallottam rólatok. Jó régóta üzitek az ipart. Azt beszélitek, tisztán játszottok.

– Aha. És? – Tettem egy olyan félig vállvonás, félig buzdítás jellegű mozdulatot. Éreztem, hogy Gossamer egy kicsit közelebb húzódik. Kíváncsi lehetett. Nem hibáztattam. Kezdem egyre furcsábban érezni magam.

– Az a helyzet, hogy ez nem egy átlagos meló. Szükségem van valakire, akiben maximálisan megbízhatok.

Sóhajtván hajoltam előre.

– Figyelj, miért nem mondom el végre, miről van szó? – Egyre kíváncsibb lettem, mibe rángatott bele Frankie. – Ebben a seggcsokolgatózásban mi nem vagyunk valami menők.

Újabb szünet következett, majd Blueboy is felsóhajtott.

– Oké. – Kék szemének tekintete az enyémbe fúródott. – Hallottál már egy Ász Mulligan nevű fickóról?

Az agyam vadul dolgozott; a név ismerősen csengett, de nem tudtam hová tenni. Tony szólalt meg, feltárva előttem a részleteket:

– Ork vadász, néhány évvel ezelőtől. Egész jó volt abban az időben. Azt hittem, meghalt.

Blueboy a fejét rázta.

– Nem halt meg. A társam volt.

Nem hagytam, hogy meglepődésem kiüljön az arcomra, de a szavai váratlanul értek. Azonban ez nem tartott sokáig: Tony szavainak és Blueboy bejelentésének hatására bevillantak a részletek. Ász Mulligan, Blueboy. És még néhány másik fickó, akiknek a nevére nem emlékeztem, de akik addigra nagy valószínűséggel már halottak voltak, annak idején elég jó kis csapatot alkottak. Sosem kerültek a legfelső ligába, de a nevüket azért mindenhol ismerték. A részletek hirtelen nem jutottak eszembe, csak annyi, hogy megbízható társaságként váltak ismertté.

– Csak volt? Visszavonult?

Most Blueboy arckifejezése vált keserűvé.

– Aha, így is lehet mondani. Tudod, a természet rákényszerítette.

Egy pillanatig nem jöttem rá, mit akar ezzel mondani, de ekkor Tony halk hangja szólalt meg a vállam fölött:

– Értem. Ász született ork. Akkor most olyan negyven körül lehet?

Felnéztem Tonyra, akinek ork vonásain Blueboy arckifejezése tükröződött. Néha hajlamos voltam elfeledkezni róla, hogy csupán huszonegy éves, mert a kinézete és a viselkedése sokkal idősebbnek tűntette fel. Az orkok gyorsan öregedtek, és a humán mérce szerint meglepően fiatalon haltak meg. Halk sóhajjal fordultam vissza Blueboyhoz.

– Sajnálom, öregem, de...

Blueboy csak legyintett.

– Tudom, hogy semmit sem lehet vele tenni. Azzal legalábbis semmit, ami vele történik. Viszont van valami, amit megtehetek, és ezért van szükségem rátok. – Alig érzékelhetően elmosolyodott. – Szeretnék neki egy utolsó vadászatot.

Ez volt az a pont, amikor az agyam megrendelte a jegyet, és elutazott melegebb éghajlatra. Blueboy ad egy adatchipet, rajta két adattal: az Oak Meadows nyugdíjas otthon címével, ahol Ász jelenleg lakott, valamint egy kis kutatólabor pontos koordinátaival, valahol Seattle peremén. Kihozzuk Ászt az otthonból, adunk rá páncélt, kezébe nyomunk egy fegyvert, és magunkkal visszük egy kis adatlopásra a labor ellen. Azt a fedősztorit adjuk be neki, hogy szükségünk van a helyismeretére – ő, Blueboy és a többiek néhány évvel ezelőtt nyilvánvalóan már meglátogatták a helyet.

Miközben az agyam egyre távolabb került a repülőgép felé vezető mozgójárdán, még összeszedtem magam egy gyenge tiltakozás erejéig:

– Te megőrültél? Azt akarod, hogy hozzunk ki egy lerobbant öregfiút az otthonból, és vigyük el egy vadászatra? Miért nem teszed te magad, ha már egy utolsó kalandot akarsz neki biztosítani? Nem tudod egyszerűen kiírni onnan, vagy mittudomén?

Blueboy a fejét rázta.

– Először is, én nem tehetem. Nem vagyok családtag. A biztonság ott nem túl szigorú, de azt azért nem engedik meg, hogy valaki egyszerűen csak besétáljon, és kivigyen egy másik tagot. Másodszor: Ász öreg, de nem hülye. Ha feltűnnék ott, vagy szóba kerülne a nevem, rögtön tudná, hogy valaminek készülök.

– Tehát azt várod tőlünk, hogy a nagy semmiért kockáztassuk az életünket? – kérdezte Desmo. Most már mindannyian megunták, hogy úgy tegyenek, mintha hagynák, hogy én intézzem a tárgyalást, és az asztal köré gyűltek. – Ha jól sejtem, azok az adatok, amelyekről beszélsz, teljesen értéktelenek.

– Nem, ez nem így van – ellenkezett Blueboy. – Nincs olyan nagy értékűk, de ha megszerzitek, utána néhány ezresért túladhattok rajtuk. Plusz tőlem is kaptok tízezeret előre. Van némi megtakarított pénzem, és ennyit megengedhetek magamnak. Így már nektek is meg fogja érni. A vadászat után még egy ötös jár nektek. – Egy pillanatra elhallgatott, és amikor újra megszólalt, nem az én szemembe, hanem Tonyba nézett, bár továbbra is mindannyiunkhoz beszélt. – Néztétek... néhány héttel ezelőtt meglátogattam Ászt. Csak az idejét vesztegeti ott bent. A hozzá hasonló, akciódús életet maguk mögött tudó fickóknak nagyon nehéz egész nap egy olyan helyen ülni, még akkor is, ha magáról is nehezen tud gondoskodni. Ott törődnek vele. Nem olyan hely, ahová csak úgy bedugják az embert meghalni. És mégis... – Széttárta a karját, és nagyot sóhajtott. – Nem neki való. Nem sokáig fogja bírni. Azért találtam ki ezt, hogy elviselhetőbbé tegyem számára a hátralévő időt, amíg... – elharapta a mondatot, de mindannyian tudtuk, mi a vége: *amíg meg nem hal.*

A végén Tony volt az, aki meghozta a döntést a csapat nevében. – Én benne vagyok, Jason – mondta ünnepélyesen, amikor hátrébb vonultunk megbeszélést tartani. – Tudom, milyen lehet neki. Néhány évvel ezelőtt én is elvesztettem az apámat – az egyik nap még minden rendben volt vele, a másik nap hirtelen megöregedett. Tudom, hogy nem szép dolog, de mindig találtam valami kifogást, amikor meg kellett volna látogatnom. – A hangja újra tele volt keserűséggel. – Szar dolog orknak lenni, Jason. Ász közénk tartozott. Talán soha az életben nem láttuk, de akkor is. Részemről mehet a munka.

Ezek után természetesen mindannyian beleegyeztünk. Vissza mentünk az asztalhoz, és közöltem Bluebojjal a csapat döntését.



Nem mosolyodott el, csak biccentett, odaadta az adatchipet, és elmondta, melyik szobában tartják Ászt. Ó, és a tízezeret is megkaptuk. Nagyon sajnáltuk az öregfiút, de az üzlet az üzlet.

Elhíhetitek, ha azt mondom, hogy mielőtt belevágtunk, a legapróbb részletekig kidolgozott, a lehető legtökéletesebb tervet készítettük el. Lehet, hogy az agyam éppen vakációzott valahol, de napjában egyszer vagy kétszer azért hazaugrott a valóság földjére ellenőrzést tartani, és fizetség ide vagy oda, nem szándékoztam magam és a csapatomat megfingatni egy hétköznapi vadászaton, egy öreg főszer miatt.

Desmo kutatása (mostanában inkább dekázott, mint rigózott, de mindkettőben egyformán jó volt) ellátott minket néhány adattal a laborról: egy kisebb, biotechnikai kutatásokat végző létesítmény volt, laza kapcsolatokkal egy hasonlóan jelentéktelen cég felé, amely szintén hasonló összeköttetésben állt az Aresszel. Amennyire meg tudta állapítani, semmi létfontosságú kutatás nem folyt odabent, és a megszerzendő adatok valószínűleg csak a folyamatban lévő projektekről tartalmaztak információkat. A védelem minimális volt, és éjszakára csak néhány ember maradt a telepen. Úgy tűnt, Blueboy tényleg nem akar minket átverni. Desmonak sikerült letöltenie a célépület alaprajzát (nem kérdeztem, honnan szedte – néha jobb nem tudni bizonyos dolgokról), és két nappal a találkozó után elindultunk, hogy elvégezzük a feladat első részét.

A Meadows Rest otthon Everettben volt, az egyik lakókerület szélén. Fél háztömbnyivel távolabb parkoltunk le, és a furgonból alaposan szemügyre vettük a helyszínt. Egyszerű, parkkal körülvett, egyszintes épület volt. Hátlul egy nagy, füves területet alakítottak ki széles betonjárdaikkal, és dekoratív bokrokkal. Az egész területet ízléses, a környezetből nem túlzottan kiugró kerítés vette körül. De mégiscsak egy kerítés – biztosan nem szerették volna, ha bárki kedvére bemászkal a parkba.

Gossamer egy gyors asztrális felderítés után közölte, hogy semmi gyanúsát nem tapasztalt.

– Csak egy rakás öregember – mondta. – Talán hatvanan lehetnek. Némelyik még ébren van, de a legtöbben alszanak. A személyzet kábé tíz főből áll. – Felsőhajtott. – Van, aki boldog, de a többség... nagyon szomorú. Elveszett. Mintha már nem lenne miért élniük.

Figyelmen kívül hagytam az utolsó szavait – Gosst néha nagyon megzavarták az érzelmek, melyeket asztrális útjai során megtapasztalt, és a legjobb volt ilyenkor nem erőltetni a témát –, és rápillantottam az órámrá. Este kilenc volt – egy kicsit késő már a látogatáshoz.

– Goss, ti következtek Tonyval. A zárok nem jelentenek kihívást. A szobától nem messze van a hátsó ajtó. Ha van egy kis szerencsénk, észre nem veszik, hogy bementünk. Ha mégis kiszúrnak, Goss majd tesz róla, hogy úgy nézzünk ki, mintha oda tartoznánk. Desmo, te itt maradsz a furgonban, és tartod velünk a kapcsolatot. Ha megvan az emberünk, gyorsan kell távoznunk.

Az ajtó valóban gyerekjáték volt – Tony körülbelül öt másodperc alatt kinyitotta, és még én is megbirkóztam volna vele fél percen belül. Néhány másodpercet vártunk, hogy megbizonyosod-

junk róla, nem váltottunk-e ki riadót, aztán gyorsan besurrantunk az épületbe. Egy hosszú folyosón álltunk, melynek mindkét oldalán – nagyrész csukott – ajtók sorakoztak. A két-három résnyire nyitott ajtó mögül fényásvok nyújtóztak ki a folyosóra. Az átjáró félhomályba borult, éppen csak annyira világították meg, hogy a személyzet tudjon rajta közlekedni. Egymástól azonos távolságban tolszékerek, hordágyak és más kórházi felszerelések sorakoztak a falak mellett.

– Sehol senki – suttogetta Tony. – Gyerünk, essünk túl rajta. – Kicsit mintha kényelmetlenül érezte volna magát, de nem kérdeztem az okát.

Végigostunk a folyosón. Miközben Ász szobája felé lopakodtunk, szemügyre vettem a falakat: holoképek, virágokat és gyümölcsöket ábrázoló csendéletek, újságcikkek, még több holokép, kivágott képek... Azt hiszem, ez zavarhatta Tonyt: minden olyan gondtalanul vidámnak tűnt, de minden sarok, minden családi fénykép és újságkivágás mögött ott olázkodott a reményvesztettség. Ezek az emberek már nem sokáig élvezhetik a világ örömeit. Gossamer megérintette a vállam, és kérdő pillantást vetett rám. *Minden rendben?* Bölintottam, és folytattam az utam. Régimódi parfüm illatát éreztem, tisztítószereket, gyógyszereket, valamint az állott vizelet csípős szagát. *Kórházi szagok.* Hirtelen megsajnáltam Ász Mulligant.

Az elől haladó Gossamer felemelt kézzel jelezte, hogy valaki közeledik azon a folyosón, amelyikbe éppen be akartunk fordulni. Tony megragadta a vállam, és egy félig nyitott ajtóra mutatott; beugrottam, Tony és Gossamer szorosan a nyomomban. Gyorsan becsuktuk magunk mögött az ajtót.

– Isten hozta önöket – szólalt meg egy gyenge, reszkető hang. Megpördültem, és már rá is jöttem, hogy iszonyatosan nagy hibát vétettünk: nem voltunk egyedül a szobában.

Amikor azonban sikerült azonosítanom a hang gazdáját, megkönnyebbültem: egy apró, törékeny hölgyet láttam ritkás, ősz hajjal, virágmintás hálóköntösben.

– Helló – köszönt újra. – Ilyen későn már nem számítottam úriemberek társaságára.

Volt valami a hangjában, amiből arra következtettem, hogy nincs minden rendben a látásával. A szemem sarkából láttam, hogy Goss leül az egyik ágy sarkára, és asztrális projekcióba kezd, hogy ellenőrizze a folyosón elhaladó személyt, miközben Tony várakozva néz egyikünkről a másikunkra.

– Mi csak... csak néhány pillanatra ugrottunk be – mondtam. – Elnézést kérek a zavarásért.

A nevetése úgy csilingelt, akár az apró üvegcsengettyük.

– Ó, egyáltalán nem zavarnak – biztosított. – Nincs túl sok látogatóm itt – tette hozzá valamivel szomorúbban. Madárszerű, precíz mozdulatokkal elhelyezkedett az ágyán. – Megkínálnám önöket valamivel, de...

– Nem... ízé, köszönjük. Szóval nagyon kedves, de tényleg mennünk kell. – Gossamer jelezte, hogy a veszély elmúlt, ezért udvariasan bölintottam vendéglátónk felé. Kék szeme volt, arcán papírvékony, fehér bőr feszült. Enyhe virággillat lengte körül, amely szinte tökéletesen passzolt hálóinge mintájához.



– Máris indulnak? – Hangja ismét megremegett, és még én is, akit pedig annyira hidegen hagynak ezek az érzelmi dolgok, kihaltam belőle a csalódottságot.

Ösztönösen odahajoltam, és megveregettem a kézfejét.

– Sajnos muszáj – mondtam. – Sietnünk kell. Talán majd máskor visszajövünk.

– Maga meg is teszi – mondta csillogó szemmel, és kényelmesen elhelyezkedett az ágyban, alváshoz készülődve. – Micsoda kedves fiatalember... már alig várom.

Nem szóltam egy szót sem, amikor elhagytuk a szobát, csak Tonyra vettem egy *„ba kinyitod a szád, kinyírlak”* pillantást. A vicces az volt, hogy látszólag nem is akarta kommentálni az eseményeket.

Gond nélkül elértük Ász Mulligan szobáját, nem találkoztunk újabb ápolóval vagy lakóval, csak egy mélyen alvó öregúr parkolt a tolszékével az egyik keresztveződésben. Ellopakodtunk mellette anélkül, hogy felkellettük volna. Ász ajtaján a következő felirat állt: „Gerard Mulligan”.

Az ajtó csukva volt, a lámpa nem égett. Összenéztünk, miközben szubvokális mikrofonomon keresztül tájékoztattam Desmót a fejleményekről.

Gossamer távolbalátó varázslata segítségével bekémlelt a szobába.

– Úgy látom, az ágyában fekszik – suttopta. – Egyedül van.

– Ki tudunk menni az ablakon? – kérdeztem. Ez az ötlet abban a pillanatban jutott eszembe, mert sokkal egyszerűbb megoldásnak látszott, mint újra végiglopakodni a folyosókon az ajtóhoz. Goss a fejét ráta.

– Negatív. Túl kicsi.

– Oké – sóhajtottam. – Lássunk munkához, mielőtt még valaki feltűnik.

Az ajtó természetesen nem volt bezárva. Amint beléptünk, meghallottuk Ász harsány horkolását, és egy apró ventilátor sokkal halkabb surrogását. A helyiségben Ászon kívül mindössze két ágy volt (az egyik üres), egy falhoz rögzített trideókészülék, két éjjeljelzőszék, és néhány szék. Két ajtó vezetett a mellékhelyiségbe és a fürdőbe, és önkéntelenül elvigyorodtam, amikor megláttam, mi lóg közöttük a falon: egy mezeten, ork lányokat ábrázoló naptár. Gossnak igaza volt: az ablak kicsi volt, és túl magasán is helyezkedett el ahhoz, hogy hasznát vehessük.

Gossamer és Tony az ajtónál öröködött, miközben én az ágyhoz léptem, és megráztam Ász vállát. Még mindig hatalmas termetű férfi volt, de látszott, hogy fénykora óta valamelyest összenőtt: ráncos bőre petyhüdtlen lógott izmain, melyek néhány éve még erősen és fiatalosan feszültek, de mára már vastag zsírréteg rakódott le rájuk. Reméltem, hogy nem fog kiabálni ijedtében.

Felriadt, meglepetten nézett rám, és nagyot horkantott.

– Hő? Mi az? Máris reggel van? – Hangja mély volt, de egyáltalán nem hangos. – Basszameg, nővér, mondtam magának, hogy nem akarok...

– Csss – csitítottam. – Én nem a nővér vagyok. Szükségünk van a segítségére, Ász.

Nevének hallatán eddig kissé bizonytalan tekintete végre kezdett kitisztulni.

– Ász? – kérdezte élesen. – Honnan tudod...?

Kockázatos lépés volt, de felkapcsoltam a villanyt, hogy jobban megnézhessem magának. Az éjjeli lámpa halovány fényében még ramatyabban nézett ki: fáradtnak, öregnek, kimerültnek. Fehér, vékony szálú haja ritkás tincsekben tapadt a koponyájára, egyik agyara pedig már teljesen megsárgult. A szeme azonban még mindig tiszta volt – barna és éles tekintetű.

– Szükségünk van a segítségére – ismétlem. – Kaptunk egy munkát, és úgy hallottuk, te el tudsz látni minket a szükséges információkkal.

Gyanakodva nézett rám, majd Gosst és Tonyt is szemügyre vette. Kicsit mintha megkönnyebbült volna, hogy egy másik orkot is lát.

– Vadászok vagytok?

– Aha. De ahogy mondtam, dolgozunk van, és sietniünk kell. Ezért jöttünk ide. Ha tudsz nekünk segíteni, teszünk róla, hogy kifizetőd legyen a fáradozód. – Reméltem, hogy a hangom megfelelően esedezőnek tűnik. Valaki észreveheti az ajtó alatt kiszűrődő fényt, és

benézhet ellenőrizni az öreget. És abban is reménykedtem, hogy Ász nem figyel fel a történetünkben hemzsegő buktatókra.

Az idősek arcán lassan mosoly terült szét, és egy pillanat alatt meghozta a döntést – ugyanúgy, mint abban az időben, amikor még árnyvadászattal foglalkozott.

– Megegyeztünk, kölyök. De magatokkal kell vinnetek – mondta ellentmondást nem tűrően.

– Hát... nem is tudom, Ász... – töprengtem, miközben alig tudtam visszatartani vigorgásomat. – És ha a nővérek...?

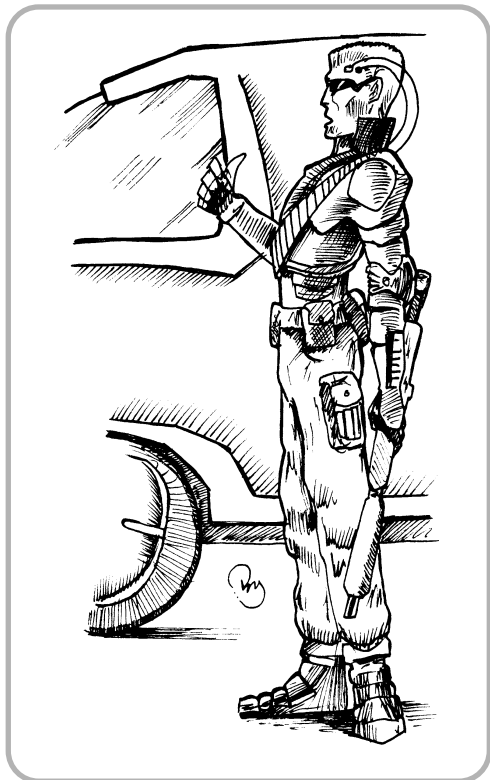
– Cseszd meg a nővéreket – intett vidáman. – Soha nem lett volna esélyem kikerülni innen, és nem szeretném elpuskázni az egyetlen lehetőségemet. Vigyetek ki, vagy nincs üzlet!

Úgy döntöttünk, kivisszük.

A vártnál sokkal könnyebben kijutottunk az épületből: Ász ismerte a nővérek beosztását, és miután ráadtuk a ruháit, bizonytalan léptekkel végigvezetett minket a folyosókon egy másik ajtóhoz. Tíz percen belül (azért kellett ennyi, mert Ász már nem tudott valami gyorsan haladni) újra a szabad ég alatt álltunk, és Desmo pilanatokon belül már mellénk is állt a furgonnal.

Ez volt valamivel több, mint két órával ezelőtt. A furgonnal leparkoltunk fél háztömbnyire a labor épületétől, és hozzákezdünk a végső előkészületekhez. Ász lenyúlása és a megérkezésünk közötti időben háromszor vagy négyszer is alaposan átgondoltam az egész helyzetet. Az öregür kora leromlott fizikai állapotán, és elkalandozó gondolatain is egyértelműen látszott, és teljesen be voltam rezelve attól, hogy elszúrja az egész vadászatot, ha nem a megfelelő időben és helyen csinál valami marhaságot. Még ennél is jobban félttem fegyvert adni a kezébe, de Blueboy ezért bérelt fel minket: hogy tegyünk úgy, mintha a csapat értékes tagja lenne. A biztonság kedvéért azért csak gumilövedéket adtam neki, és azt mondtam, hogy ez egy nem halálos vadászat lesz. Végül is nem hazudtam: semmi kedvem sem volt ártatlan biztonsági őroket öldösnie egy megrendezett műbalhé miatt.





És most ott ült a furgon ajtajában, halkán hortyogva, és a szája sarkából egy nyálcsepp gördült az álla felé. Ráadtuk Tony egyik régi páncéldzsekijét, amely enyhén lötyögött egykor jó felépítésű felsőtestén, egy éjjellátó szemüveget, és hordszíjon a nyakába akasztottunk egy géppisztolyt. Még álmában is markolta a fegyvert, ezért készülődés közben mindannyian vigyáztunk, hogy minél távolabb maradjunk a csúzli veszélyesebbik végétől.

– Fiúk, még mindig benne vagytok? – kérdeztem. – Ez az utolsó lehetőség, ha valaki ki akar szállni.

Tony Ászra pillantva bólintott.

– Igen, benne vagyok. Csak bemegyünk és kijövünk. Rajta tartjuk a szemünket, és vigyázunk rá.

Gossamer is bólintott.

– Elvállaltuk a munkát.

Desmo valamivel lassabb volt, de végül ő is biccentett.

– Egyáltalán nem tetszik – mondta –, de legalább értem, miért tesszük. Én sem szeretném egy olyan helyen végezni.

Végignéztem rajtuk, megpróbáltam az arcukról olvasni, és végül elvigyorodtam.

– Oké. Valaki kelte fel Ászt, és induljunk.

Ász leírása a helyről, melyet útközben, részletekben ismertettük, meglepő módon pontosan egybevágott Desmo alaprajzával. Goss

asztrális felderítése megerősítette, hogy mindössze négy biztonsági őr vigyáz az egész épületre, és az aurájuk alapján ők is rettenetesen unatkoznak. Az egyedüli dolog, ami némiképp zavarta, hogy néhány helyre képtelen volt bejutni, de ezek elég távol voltak attól a helyiségtől, ahol Blueboy szerint az adatokat találjuk. Desmo a biztonság kedvéért bejelölte őket az alaprajzon. Csodálatos módon úgy tűnt, hogy a vadászat éppen olyan egyszerű lesz, mint amilyenek első pillantásra látszott. Mégis éber voltam, és szóltam a többieknek is, hogy fokozottan figyeljenek. A dolgok *soba* nem voltak olyan egyszerűek, mint amilyenek látszóttak. Ha valaki ebbe a hitbe ringatta magát, már meg is váltotta a jegyét a túlvilágra.

Egy hasonló kaliberű munka során normális esetben megpróbáltunk volna a takarítóvállalat embereiként belőgni, de Ásszal ez képtelenség lett volna, ezért inkább a használaton kívüli hátsó ajtó felől közelítettünk, és Desmo elektronikai jártasságára bíztuk magunkat. Hallottam Ász lihegését magam mellett – olyan hangos volt, mint egy tehervonat, és attól féltem, felveri az egész helyet, de eddig minden rendben ment. Az egyik oldalról Desmo támogatta, a másiktól Goss, miközben Tony a géppisztolyát készenlétben tartva, csendesen lopakodott mellettem a folyosóra.

A kamerákat elkerülve haladtunk előre, amíg el nem értünk az első olyan pontig, ahol Desmo rácsatlakozhatott a rendszerre, és egy kicsit megszerkesztette a közvetített képet. Szerencsére nem volt túl sok kamera, így csak néhány percébe került elintézni, hogy minden készülék az üres folyosókat mutassa. Mi eközben az ajtó néztük, és feszülten őrködtünk – kivéve Ászt, aki magában motyogott.

– Valami baj van, Ász? – kérdeztem meggyőződés nélkül. Megkönnyebbülve láttam, hogy a géppisztolya még mindig a tokjában pihen. Az eredeti tervben nem szántunk neki túl nagy szerepet, de ez a motyogás kezdett egyre hangosabbá válni. Úgy döntöttem, lerendezem a problémát, mielőtt még visszamegyünk a folyosóra.

– Aha... – dörmögte az öreg síri hangon. Tekintete idegesen vándorolt körbe a szobában. – Aha... valami baj van...

Goss is odajött hozzánk.

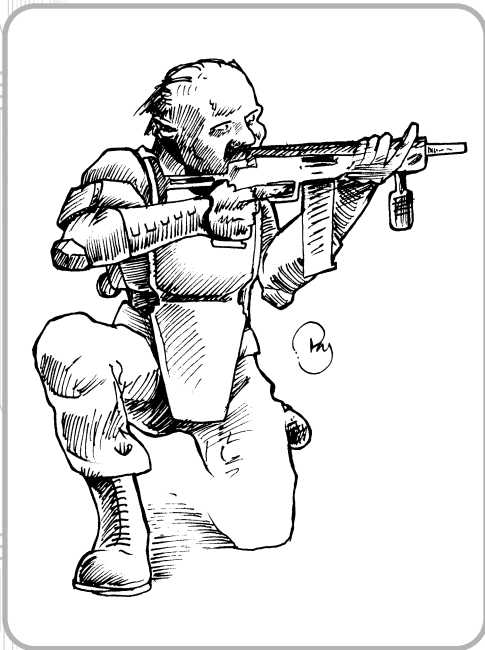
– Pontosan mi a gond? – kérdezte. – Vagy csak egy rossz előérzet?

Ász türelmetlenül megrázta a fejét, aztán nehezen lélegezve, határozatlanul ránk nézett.

– Nem, nem velem. Nem velem. Valami... – Újra megrázta a fejét, és nem szólt többet. Most még öregebbnek látszott, mint amikor kihoztuk az intézetből: vállá összeroskadott a nehéz páncéldzseki alatt, bőre teljesen elszápadt, melle nehézkesen emelkedett és süllyedt hörgő légzésének ütemére. Reménykedtem benne, hogy az öreg test kibírja addig, amíg kivisszük innen, és visszafuvarozzuk az otthonba.

– Megvan – szólalt meg Desmo, és felállt a konzol előtti székről. – Mindent elintéztem. Kinyitottam a célszoba ajtaját is, hogy ne kelljen ott *vesződnünk* vele. – Elkaptam az Ászra vetett jelentőségeltjes pillantást, de az öreg szemlátomást nem figyelt fel semmire.

Gossamer mintegy mellékesen még elmondta távolbalátó varázslatát, mielőtt elhagytuk volna a helyiséget – észrevettem, hogy kezdtünk egy kicsit felültekesek lenni. Ez azonban megváltozott, amikor a varázslónk összerendezte.



– Hé, az előbb még csak négy ór volt itt. Most pedig... – egy pillanatilag számolt – nyolc. És mintha beszélgetnének valamiről.

Azonnal teljesen éber lettem, akárcsak a többiek.

– Hol? – kérdezte Tony, és a fegyverére fektette a kezét. – Szereinted észrevettek minket?

– Goss újra becsukta a szemét.

– Nem. Izgatottak, de nem félénk tartanak.

– Talán valaki másra számítanak? – tűnődött halkán Tony.

– Pedig Bl... – Gyorsan elhallgattam, mielőtt óvatlanul ki-mondtam volna megbízónk nevét. – Johnson azt mondta, nincs itt túl sok értékes áru és adat. A mi szobánkat nem őrzik? – Nyugtalanokodtam új örök miatt, de most nem volt időnk emiatt aggódn.

Gossamer a fejét rázta.

– A közelében sem járnak. Az épület déli része felé tartanak.

Ott jöttek be.

– Másik kiutat kell találnunk – mondtam. – És jobb lesz, ha sietünk. Nemsokára rájönnek, hogy valaki megbuherálta a kamerákat.

Ász újra motyogni kezdett. Előhúzta a géppisztolyát, de egyelőre senkit nem vett célba vele. Még mindig a szobát és a kamerák képét nézegette, mintha megpróbálna rájönni valamire. Ezzel együtt nem okozott semmiféle problémát, amikor elindultunk kifelé a helyiségből, és egy idő múlva már a motyogás sem számított – a szinte pontosan a fejünk felett megszólaló riadósziréna üvöltése ugyanis teljesen elnyomta.

Goss és Desmo kis híján kiugrottak a bőrükből ijedtükben. Tonyval aránylag higgadtak maradtunk, és meglepő módon Ász is. Fegyverének csöve a hangszóró felé lendült, de nem nyitott tüzet.

– Gyerünk! – vakkantotta Tony. – Szerezzük meg az árut, aztán tűnjünk el innen gyorsan, amíg mással vannak elfoglalva.

– Biztos vagy benne? – Desmo végignézett rajtunk, csak a falakat vizsgáló Ász hagyta ki. Azonnal tudtam, mire gondol – Blueboy azért bérelt fel minket, hogy vigyünk egy kis izalmat Ász életébe, és egy egyszerű vadászati keretében nyúljunk le néhány értéktelen adatot. Valami azonban rosszul sült el – a kérdés tehát, hogy folytassuk az akciót, vagy hagyjuk félbe, amíg még tudjuk?

Mindenki engem nézett. Én voltam a csapat vezetője, nekem kellett meghoznom a döntést. A sziréna fültépő hangját figyelmen kívül hagyva gondolkodni próbáltam.

– Milyen közel vagyunk?

– Az az – mutatott Gossamer a folyosó végén lévő ajtóra.

Tony ekkor megragadta a karom.

– Nézd!

Néztem. Köztünk és a célszoba között egy nagy, nehéz dupla ajtó nyílt a folyosóról. Fölötte zöld, világító, a hivatalokban használt betűkkel a világ legédesebb szava: „KIJÁRAT”.

Elvigyorodtam.

– Lássunk munkához – mondtam. – Gyerünk, igyekezzünk. Majd itt távozzunk, és Desmo távirányítással körbehozza a furgont.

Már indultam is az ajtó felé, de ekkor hideg, csontos ujjak ragadták meg a karom.

– Várj – mondta Ász. – Valami nem... – Vadul körülnézett, a ráncos arc nyilvánvaló zavart tükrözött.

– Gyerünk, Ász! – kiáltottam rá türelmetlenül, és rángatni kezdtem az ajtó irányába. A többiek már előttünk jártak. – Bármilyen is az, ráérünk aggódnia miatta, ha kijutottunk innen.

Ahogy Desmo mondta, az ajtó nem volt bezárva. A szoba szinte teljesen üres volt, eltekintve néhány régi stílusú iratszékrenytől, valamint egy íróasztaltól, és az előtte álló széktől. Desmo és Goss gyorsan megtalálták a keresett dokumentumot, és a varázsló már be is dugta a dzsekijé alá.

– Kész! – mondta Desmo. – Mehetünk!

Ász a falnak dőlve, kapkodó lélegzettel figyelt. Ezúttal Goss karját kapta el.

– Várj! – mondta újra. A szemében különös fény izzott – mintha egyedül ez a szerve maradt volna meg a régi Ászból. Remegő kézzel tartotta Gossamert. – Kérlek... – Úgy tűnt, mint aki, mindjárt elsírna magát kínjában. – Nem tudok... visszaemlékezni...

Tony felrántotta az ajtó és géppisztolyát lövésre készen tartva kilépett a folyosóra. Az örök még mindig nem mutatkoztak.

– Gyerünk már! – sziszegte a kijárat felé indulva.

Utólag már elég nehéz rekonstruálni a történeteket, de azt hiszem, fel tudom idézni a részleteket. Éppen indultam volna Tony után, amikor egy alak suhant el mellettem. Az első pillanatban azt hittem, hogy egy ör, netán Desmo, de meglepődve láttam, hogy Ász Mulligan az.

– NE! – üvöltötte, ahogy csak öreg, gyenge tüdejétől telt, és berohant Tonyba... Éppen abban a pillanatban, amikor a szamuráj kinyitotta az ajtót.

Ekkor elszabadult a pokol. Az ajtó mögül rövid fényvillanások után az automata fegyverek sorozatainak össztevésztetetlen kat-

toğása hallatszott. Ász sikoltott, Tony is üvöltött, végül Desmo volt az, aki odaugrott, és becsapta az ajtót. A fegyverdörgés folytatódott.

Attól féltém, hogy mindkettejüknek búcsút mondhatunk, de Tony néhány pillanat múlva oldalra gördült, majd felállt. Legalább neki nem történt baja. Ász viszont más lapra tartozott. Az idős ork a halálos ajtónyílással szemben, félig a falnak dőlve feküdt; a teste alatt vörös tócsa növekedett gyors ütemben. Még mindig a fegyverét markolta, és halkán nyöszörgött.

Tonyval együtt letérdeltünk mellé.

– Ász – hajoltam hozzá. – Goss, gyere ide és...

Ász megrázta a fejét.

– A térkép... rossz – suttogta. – Az ajtó... nem stimmel... – Feje oldalra billent.

Tonyval meglepetten néztünk össze.

– Igaza van, az ördögbe! – szitkozódott Desmo. – Hogy nem vettem észre?

– Jönnek – szólalt meg Goss. – Indulnunk kell. Legfeljebb egy perc, és itt lesznek.

– Oké, gyeriünk. – Lehajoltam, hogy felemeljem Ászt, és intetem Tonynak, hogy segítsen.

A szamuráj a fejét csóválta.

– Elment, Jason. Sosem jutunk ki élve, ha...

Hallottam a sajnálkozást, de ugyanakkor a professionalizmust is a hangjában. És tudtam, hogy igaza van – Ász mozdulatlan, üres tekintettel meredt ránk. Kevesebb, mint egy percünk volt, hogy megtaláljuk a valódi kijáratot, és elhagyjuk az épületet.

– Rendszerben – mondtam felállva. – Hagyjuk. – Ez volt ez egyik legnehezebb döntés, amit életem során meg kellett hoznom.

Vetettem rá még egy utolsó pillantást, amint a folyosón a kijárat felé indulunk.

– Kösz, haver – suttogtam, és reméltem, hogy valahol odafent meghall engem.

Kis híján nem mentünk vissza a Josie's-ba. Azon gondolkodtunk, hogy felhívjuk Blueboyt, elmondjuk neki a történeteket, és közöljük vele, hogy nem tartunk igényt a fizetésre. Egyikünk sem gondolta, hogy megszolgáltuk. Azonban mégiscsak profik voltunk, és a profik akkor is végigcsinálják a dolgokat, ha azok kellemetlenek számukra. Négy nagyon letört vadász jelent meg a találkozón.

Blueboy már várt minket. Végignézett rajtunk, aztán oldalra billentette a fejét.

– Hol van Ász? Már vissza is vittétek a...?

– Ász halott, Blueboy – mondtam kicsit élesebben, mint szerettem volna, de minél gyorsabban túlesünk rajta, annál jobb.

Különös módon nem látszott meglepettnek.

– Mi történt?

Gyorsan elmeséltük neki a történeteket. Még különösebb volt, hogy amint Ász önfeláldozásához és halálához értünk, elmosolyodott.

– Tehát azt mondjátok, tényleg hasznát vettétek? Segített nektek?

– Az öregfiú megmentette a rohadt életem – mordult fel Tony.

– Ha ő nem lett volna, én már... de mi a francért vigyorogsz? – kérdezte értetlenül.

És hirtelen mindent megértettem. Lassan bólintottam.

– Te... számítottál rá, hogy Ász meghal a vadászat közben, nem igaz? – kérdeztem Blueboyt. – Sőt, *reménykedtél* benne.

A csapatom többi tagja úgy nézett rám, mintha hirtelen szárnyat növesztettem volna, de Blueboy bólintott.

– Tudom milyen nehéz ez... reménykedni benne, hogy valaki meghal – különösen olyasvalaki, akit szinte a testvérednek tekintesz, de... – Széttárta a karját, nem tudott a szemembe nézni. – Igen, úgy van, ahogy mondom. – Különös kihívó élt kapott a hangja.

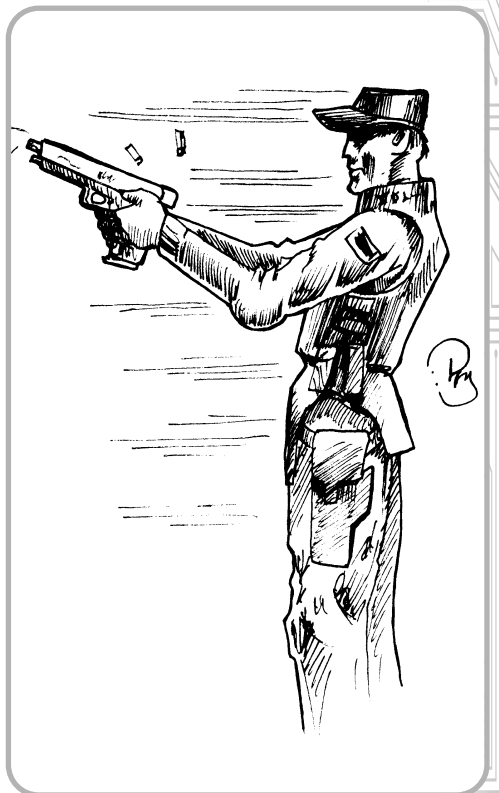
Most már a többieknek is leesett. Végül Tony volt az, aki megbólintott.

– Azért küldted el velünk, mert remélted, hogy legalább egy vadászat közben fog meghalni – amit szeretted, és ahol hasznosnak érezheti magát. Inkább, mint hogy abban az otthonban sorvadjon el. – A szamuráj szemében könnyesepp csillogott, hangja megremegett – A francha... – Mindössze ennyit mondott, miközben megfordult, és távozott. Sosem hallottam még nagyobb tisztelettel beszélni.

A fizetség másik felére nem tartottunk igényt. Azt mondtuk Blueboyoknak, használja fel bármire, amire Ász is költötte volna.

– Ez az ő része az utolsó vadászatából – tettem hozzá.

Blueboy egy szót sem szólt, de biztos voltam benne, hogy egyetlen.



A Battletech univerzuma

7. rész

Szabad Világok Ligája: a Marik-ház



SZÁRMAZÁS ÉS TÖRTÉNELEM

A Szabad Világok Ligája három etnikailag, kultúrájában és politikai szemléletmódjában különböző nagyhatalom laza szövetségéből alakult ki. A Marik Nemzetközösség hódítás, az Oriente Föderáció a diplomácia, a Regulus Principátus pedig kereskedő hercegei közötti kapcsolat útján jött létre. E három alapító állam közötti finom egyensúly állandóan kihatott a Szabad Világok Ligájának politikájára és jellegére, ezáltal olyan nemzetet teremtve, amely sokszínűségének köszönhetően rendkívüli életképességét, de egyben a széthúzás veszélyét is.

A Marik Nemzetközösség 2238-ban alakult meg, amikor a Terrai Szövetség szenátora Charles Marik a rendkívül megosztott szövetségtől függetlennek nyilvánította szülőbolygóját. A Marik bolygó, amelyen a XXII. században szálltak le az első telepések és kezdték meg bányász tevékenységüket, egy Kelet-Európából származó gazdag családról kapta a nevét. Mire Charles átkeresztelte a bolygót Marik Köztársasággá, addigra az már bányásztelepülésből a termelő tevékenységek és a kereskedelem gyorsan fejlődő központjává vált. A függetlenség egy szenvedélyes távlati cél volt, de ugyanakkor veszélyes is. A Terrai Szövetség bezárkózásának növekedése azt is jelentette, hogy a Marik alapanyagok és termékek elveszthetik a Terrán és a kolóniavilágokon megszerzett piacukat. A marik polgárok a Marik családtól várták a megoldást, amely hatalmas gazdagságának és vezetői tehetségének köszönhetően a szociális változások másfél évszázada során is biztosította kiemelkedő helyzetüket.

Az új köztársaság első vezetője Charles Marik lett, aki gyorsan kihasználta az adandó alkalmat: a függetlenség első öt éve alatt biztosította az erős központi hatalom helyzetét a Marik Alkotmány útján és rávette a három szomszédos államot, hogy kössenek védelmi szövetséget a fiatal állammal. Szimbolikus elismerésként Charles átnevezte a négy bolygót Marik Nemzetközösségre. Közben számos kolóniavilág a túlélésért küzdött, vagy önpusztító harcokban vett részt, a Marik Köztársaság gazdasága a katonai megrendeléseknek köszönhetően folyamatosan fejlődött és nemsokára készen állt a hódításokra is. 2249 és 2271 között Charles Marik és két fia húsz világot foglalt el. A katonai éleslátásnak köszönhető-

en a Marik család nagyon nagy befolyással fog rendelkezni a későbbi Szabad Világok Ligájában is.

A Marik Nemzetközösséghez hasonlóan az Oriente Föderáció is az egykori terrai szenátornak köszönheti függetlenségét. 2241-ben Thomas Allison, a híres államférfi szülőbolygóját, az Orientét kivonva az egyre zsugorodó terrai fennhatóság alól számos szomszédos bolygóval kötött diplomáciai szövetséget. A következő három évtized során a szövetség már húsz bolygóra terjedt ki. A központi bolygó a függetlenség első éveitől a tudományos kutatások és a művészet felfugára lett.

A Regulus Principátus számos peremvidéki kolóniavilág közötti kereskedelmi szövetségekből alakult ki, amelyek a Selaj család kicsiny birodalmának öt világa köré csoportosultak. A Terrai Szövetség összeomlásakor az érintett világok is aggódva tekintettek a jövőbe és örömmel vállaltak szerepet egy politikai unióban, amelynek segítségével továbbra is megkapják a Selaj család által szállított termékeket és élvezik azok felfegyverzett kereskedelmi flottájának védelmét. 2270-re a Selaj birodalom már 17 világra terjedt ki.

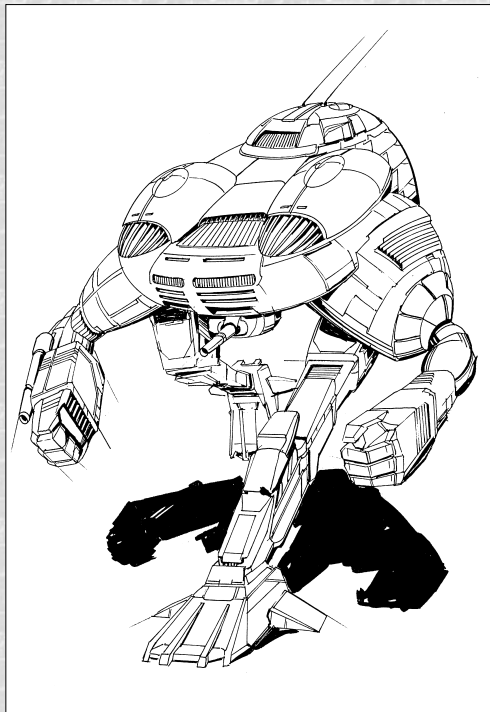
A LIGA SZÜLETÉSE

A Liga Tomas Allison ötlete volt, aki gyorsan belátta, hogy az Oriente Föderáció előbb-utóbb összeütközésbe kerül valamelyik szomszédos állammal és ezt csak egy mindenkinet előnyöket biztosító szövetség megkötésével lehet elkerülni.

A Marik Nemzetközösség a maga jelentős területeivel és erős hadseregével, a Regulus Principátus erős gazdagságával és nagyméretű kereskedelmi flottájával nagyon jó szövetségeseeknek bizonyultak. 2266-ban Allison legmegbízhatóbb embereit küldte a többi állam vezetőjéhez a szövetség megalakításának ötletével. Ötéves tárgyalások után Detlev Marik, Raju Selaj és Tomas Allison az Orientén tárgyalóasztalhoz ülték és kidolgozták a Marik Egyezményt, amely által megalakult a Szabad Világok Ligája.

FELLENDÜLÉS ÉS VÁLSÁG

A következő évszázadban a liga mind méretét, mind gazdagságát tekintve hihetetlen növekedésnek indult. 2270 és 2290 között számos bolygó és kisebb szövetség csatlakozott a ligához védelmet keresve a kalózzokkal és ellen-



séges szomszédaival szemben. A nagyjából békésnek mondható terjeszkedés ezen korszaka azonban 2293-ban hirtelen véget ért, mikor a Stewart Közösség hat világa visszaautasította a liga csatlakozási meghívását. A Közösség szomszédos volt a Nemzetközösséggel, és egyetlen Marik vezető sem volt hajlandó elnézni, hogy egy diktatúra növekedjen a közvetlen szomszédságban. A parlament felszólítására reagálva a Nemzetközösség hadat üzent a közösségnek, és a Juliano Marik által vezetett seregek alig pár hét alatt mind a hat világot elfoglalták. Juliano húsz év múlva újra vissza kellett térjen a főparancsnoki posztra, amikor is a Terrai Hegemónia megalakulása pánikot keltett a liga köreiből. Marik úgy látta, hogy a Hegemónia hadserege túl erős, és a liga seregek esetleges győzelme esetén is hatalmas árat kellene fizetniük. Egyik megbízható emberét, James Humphreys-t küldte James McKennához, hogy megbizonyosodjon arról, hogy egyetlen liga bolygót sem szándékozik megtámadni. Miután McKenna biztosította, hogy nem fog betörni a liga területére, Humphreys aláírta a Terrai Egyezményt. Sikertelenül meggyőznie McKennát, hogy a szomszédos Dieron Föderációt támadja és ezért cserébe a Hegemónia hajói kereskedelmi jogokat kaptak a liga területén.

Az inváziós veszély elmúltával a liga tovább fejlődött és növekedett, a gazdaság hihetetlen tempóban fejlődött, az

átlagos polgár ilyen pénzügyi jóléttel sem ez előtt, sem ez után nem rendelkezett. A katonai sikerek csak tovább fokozták az elégedettséget. 2366 és 2369 között a liga hadserege elhódította a Kapellán Konföderációtól a vízben gazdag Andurien világokat, a Berensont, a Ziont és még számos nagyobb bolygót.

2395-ben Kurnath Liao kancellár került a trónra és elhatározta, hogy visszaszerzi az elveszett rendszereket, kerüljön amibe kerül. 2398-ban átfogó támadást indított az Andurien ellen, és ezzel megkezdődött a később csak a Háború korszakának nevezett időszak. A kezdeti felledülés után a liga gazdasága is egyre jobban kimerült, míg végül az aranykor már csak távoli emlékké homályosult.

Az Andurien konfliktusnak köszönhetően a Marik család egy lépéssel közelebb került a politikai hatalom megszerzéséhez. Peter Marik főparancsnok hat éves véres csatározás után elfoglalta a szóban forgó bolygókat, és 2404 és 2413 között további hódításokat vezetett a Kapellán Konföderáció és az új rivális, a Lírán Nemzetközösség ellen. 2416-ban a lírán állam vissza akart vágni, és ostrom alá vette a liga Dieudonne bolygóját. Bár a liga hadserege elűzte a támadókat, a parlament felszólította Petert, hogy kössön fegyverszünetet. Ő azonban nem engedelmeskedett a felszólításnak, és még számos lírán világot elfoglalt, mielőtt 2418-ban befejezte volna a hadjáratát. A parlament ezután kiadta a Háborús hatalmi törvényt, amely jelentősen csökkentette a főparancsnokok hatáskörét. Két évvel később újra fellángolt a líránok elleni háború, de Peter Marik a Háborús hatalmi törvény mellett nem volt hajlandó elfoglalni a főparancsnoki posztot, ezért Joseph Stewart kapta azt, aki bár alkalmas volt a feladatra, a csillagközi harcban azonban kevés tapasztalattal rendelkezett. A Drakónis Szövetség támadásának köszönhetően a liga elvesztett két világot, majd 2427-ben további hármat. Őt évvel korábban Peter Marik orgyilkosság áldozata lett, ezért a további veszteségek elkerülése érdekében a parlament Peter fiát, Terrence-t nevezte ki a főparancsnoki posztra. Követelésére a parlament visszavonta a háborús hatalmi törvényt, és a következő 14 év alatt sikerült megállítania a lírán előrenyomulást, azonban az elfoglalt Bolan és Kamenz bolygókról nem tudta elűzni őket. 2441-ben csalódottan mondott le a hadvezérségről, testvére, Peter javára. A második Peter Marik elfoglalta a kérdéses bolygókat, és két további lírán bolygót is meghódított, mielőtt 2446-ban leállította volna a hadműveleteket.

A MARIK CSALÁD ÉS AZ ÖRÖKÖSÖDÉSI HÁBORÚK

Albert Marik a második és a harmadik Andurien háború hőse 2556-ban bevezette a Csillagligába a Szabad Világok Ligáját. 2575-ben a Csillagliga által indított Periféria államok elleni hatalmas támadás célja az emberiség újra-

egyesítése volt és Albert lánya, Marion is kivette részét a csatákból főparancsnokként. A Canopus Magisztrátus elfoglalása volt az utolsó nagy hadművelet, amiben a Szabad Világok Ligája részt vett a Csillagliga korszakának idején, és újra lendületes fejlődésnek indult.

ELSŐ ÖRÖKÖSÖDÉSI HÁBORÚ: ORIENTE FELKELŐI

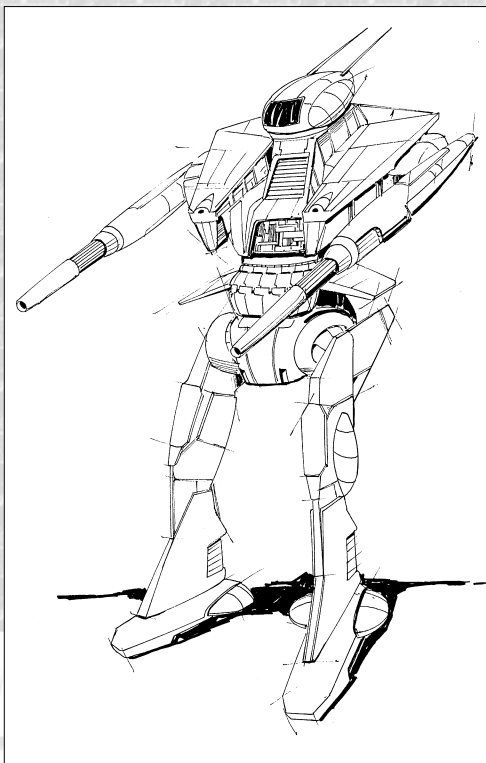
A Csillagliga összeomlásával és a Csillagliga Védelmi Erők 2784-es kivonulása után Kenyon Marik tábornok elközelítette, hogy győztesen fog kikerülni a közeledő konfliktusokból, ezért a parlamenttel elfogadtatta a 288-as határozatot, amely „krízis idejére jelentős hatáskörrel ruházta fel a hadsereg vezetőjét”. Mivel azonban nem a parlament, hanem a főparancsnok dönthetett arról, hogy mikor van vége egy konfliktusnak, így a határozat szinte korlátlan hatalmat adott a hadsereg vezetőjének.

A Szabad Világok Ligájának tagjai kezdetben támogatták a határozatot és számos Terra Hegemónia bolygó, valamint Csillagliga utánpótlás-raktár elfoglalása után úgy tűnt, hogy indokolt volt ekkora hatalommal felruházni egy katonát. 2787-re a liga hadserege elfoglalta az összes elérhető Hegemónia világot, ezután Kenyon egy új ellenség felé fordult: a Kapellán Konföderációt vette célba. Az első hullámban az elszórt védelemmel szemben vívott harcok során két világot sikerült elfoglalni, miközben elhanyagolható veszteségeket szenvedett. A konföderáció azonban megtámadta az Új-Déloszt, és az Árészt konvenció szabályait felrúgó támadásban 20000 polgári személy vesztette életét. A további katonai kudarcokat látván egyre jobban nőtt az ellenállás a parlamenten belül a főparancsnok hatalmával szemben.

Kenyont 2804-ben fia, Thaddeus követte a főparancsnoki székben. Katonai erővel sikerült kényszerítenie a parlamentet, hogy ne vonja vissza a 288-as határozatot és amikor Carter Allison, Oriente hercege a határozat átdolgozását szorgalmazta, Thaddeus összes egységét visszavonta a hercegség területéről. A konföderációs seregek azonnal betörték a rendszerbe, és már Orientét veszélyeztették, mire Allison végre változtatott álláspontján. Ekkor a főparancsnok visszarendelte csapatait, és visszaverte a támadókat.

A KOMSZTÁR HÁBORÚ

2821-re végre csillapodott a Belső Szférában dúló csatározás, mikor is az első Örökösödési háborúban után a harcoló felek újra erőt gyűjtöttek, miközben megpróbálták vitalizálni kimerült gazdaságukat a háború folytatása érdekében. Charles Marik felismerte, hogy elkerülhetetlenek a további összecsapások, ezért a következő majd egy évtizedet a katonai erőforrások újjászervezésével és újjáépítésével töltötte.



2830-ban a Komsztár információkat szivárogtatott ki egy készülődő lírán támadásról, amelyre Charles egy megelőző csapással reagált, és a következő hat év során számos győzelmet aratott a lírán és kapellán seregek felett. A 2836-os kudarcok láttán azonban arra kezdett gyanakodni, hogy a Komsztár információt ad az ellenségnek a csapatmozgásairól. Miután úgy gondolta, hogy sikerült megdönthetetlen bizonyítékot találnia, elpusztította az Orientén lévő HPG generátort. A Komsztár válaszul az egész liga területén beszüntette a HPG üzenetek küldését, ezzel elvágta a csapatok irányításához elengedhetetlen kommunikációs csatornákat. A sorozatos kudarcokat kihasználva a parlamenten belül egyre erősebb lett a Charles-ellenes tábor, és 2838-ban Hector Lombard pénzügyminiszternek sikerült meggyőznie a parlamentet, hogy ne támogassa Charles erősítések, utánpótlás és pénzügyi támogatás iránti kérelmét. A támogatás nélkül Charles sorozatban vesztette el a csatákat, és ha a többi négy uralkodó ház nem egymással csatázik, akkor a Szabad Világok Ligáját minden bizonnyal darabokra tépték volna. Bár békét kért a Komsztártól, a parlament továbbra sem adta meg neki a szükséges támogatást és a 288-as határozat visszavonását szorgalmazta. 2841-re azonban a lírán és a kapellán

lán inváziós erők elfoglalták a Danaís és Asuncion világot, így egy lépéssel közelebb kerültek a Liga legfontosabb meghyártó létesítményéhez az Irián bolygón. A stratégiai létfonosságú létesítmény elvesztésének veszélye mellett a parlament ellenzéki tábora gyorsan szét esett, és amikor 2842-ben Irián inváziós egységek szálltak le az Iriánon, a parlament túlnyomó többséggel újra megszavazta a teljes pénzügyi támogatást Charles számára. Charles a következő három évben visszaszerzett ugyan néhány bolygót, de azokat is csak nagy veszteségek árán és számos másik továbbra is az ellenfél kezében maradt. Eközben a liga gazdasága annyira meggyengült, hogy már csak halvány árnyéka volt egykori önmagának.

A Szabad Világok Ligájának helyzete regionális szempontból tovább romlott, amikor 2873-ban Marie Marik foglalta el a főparancsnoki posztot. Nagypapa arrogáns politikai szemléletmódját elsajátítva lassan sikerült elidegenítenie az Andurien és Orloff rendszerek befolyásos hercegeit, amikor azok csapatait a Lirán Nemzetközösségtől elfoglalt bolygók védelmére rendelte ki. Igyekezete ellenére azonban a nemzetközösség heves harcok árán visszafoglalta ezeket, az Andurien és az Orloff védői súlyos veszteségeket szenvedtek. A főparancsnok viszont egyre több egységet követelt a regionális uraktól, hogy saját területei védelmét biztosíthassa.

10 évvel később Elisabeth Marik került hatalomra, aki azonnal nekilátott a központi hatalom és a régiók közötti nézeteltérések rendezéséhez valamint a parlament két tábora közötti szembenállás enyhítéséhez. Erőfeszítéseit végül siker koronázta, és Elisabeth a 2880-as évektől kezdve nagyobb népszerűsége tett szert, mint bármely őt megelőző főparancsnok. 2901 és 2910 között a liga hadserege számos csapást indított a Kapellán területek ellen. Bár nem foglaltak el egyetlen bolygót sem, jelentős kapellán erők lekötésével elkerülték, hogy saját területeiket támadás érje. A nagy erővel végrehajtott támadások következtében azonban a régiók továbbra is védtelenek maradtak, ezért a területi uralkodók a parlamentben elfogadtatták a honvédelmi törvényt, amelyet a későbbi főparancsnokok sokszor hatáskörük korlátozásának tekintettek, mivel nagy szerepet játszott abban, hogy nem tudtak jelentős területi hódításokat folytatni és ezáltal viszonylag védtelenek voltak a külső támadásokkal szemben.

POLGÁRHÁBORÚ

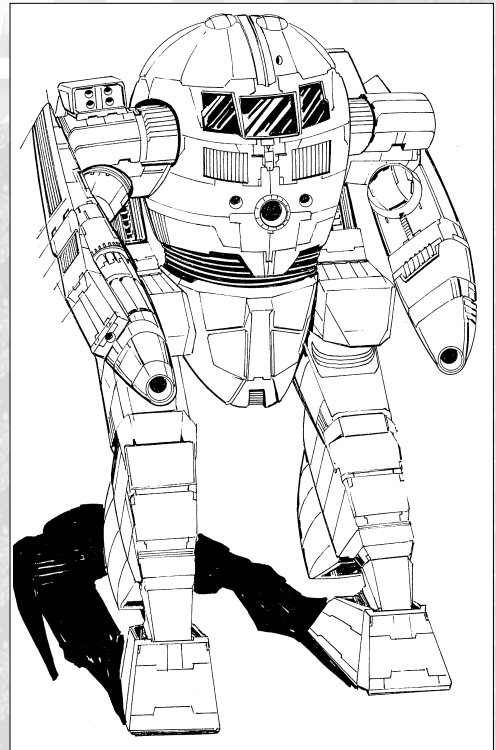
2991-ben Janos Marik foglalta el a főparancsnoki széket. Eddigre a költséges és sikertelen katonai hadműveletek következtében a liga gazdasági helyzete még tovább romlott, számos határmenti bolygó szenvedett a kapellán és Irián támadások következtében. A helyzetet kihasználva, Anton Marik – Janos briliáns és egyben gátlástalan testvére, akit 3002-ben a teljes kapellán front vezéréve neve-

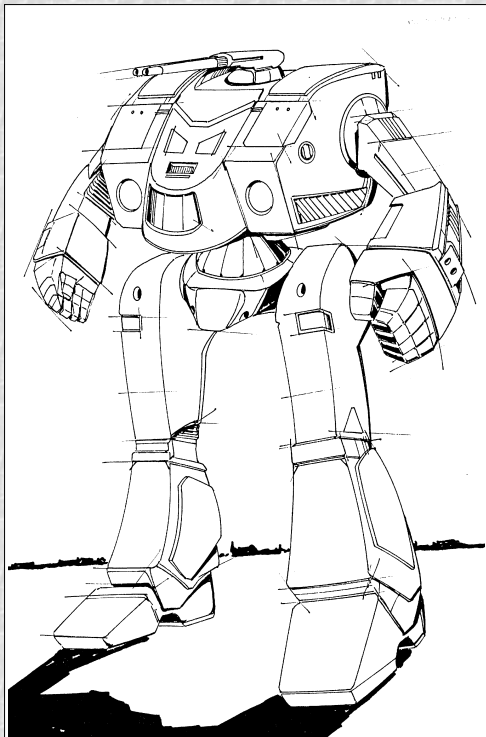
zett ki – a következő 12 év alatt egy jelentős hatalmi bázis kiépítésén munkálkodott.

3014-ben Anton és csapatai nyilván fellázadtak „őrült” Janos ellen. A több mint 10 éve tartó katonai kudarcok következtében a liga lakosságának többsége találonak tartotta a jelzöt. Anton felkelése támogatásra talált néhány területi uralkodó személyében is, akik közül páran hittek abban, hogy Anton vissza fogja vonni a 288-as határozatot. A liga tartományainak közel negyede csatlakozott a felkeléshez abban a reményben, hogy ezáltal növelhetik politikai befolyásukat. Andurien és Regulus semleges maradt, 3014 végén azonban utóbbi Janos mögé állt. Alig egy évvel kitörése után a polgárháború véget is ért, amikor a Wolf Dragonysói zsoldoscsapat megölte Antont és csapatai nagy részét elpusztította, bosszút állva, amiért az kivégeztette parancsnokuk testvérét.

AZ ANDURIEN KRÍZIS

A negyedik Örökösödési háború végére Janos Marik politikai megbecsülése olyan mélyre süllyedt, hogy Derrick Cameron Jones Regulus principátusi parlamenti képviselő már lemondatásáról szóló javaslatot terjesztett a parlament elé. Azonban még mielőtt véghez vihette volna tervét, az események megelőzték. 3030-ban az Andurien





Hercegség elszakadt a Szabad Világok Ligájától és a Canopus Magisztrátussal együttműködve heves támadást indított a kapellán területek ellen. Az események nagy hatással voltak a ligára, hiszen bármilyen belső viszály alakult is ki, eddig egyetlen tartomány sem szakadt el az anyaállamtól. A hirtelen elbizonytalanodott Janos 3030-ban rákényszerítette a türelmetlen parlamentet a Belső Vészhelyzeti Határozat elfogadására, amely a „vészhelyzet idejére” a legtöbb kis tartományt megfosztotta szuverenitásától. Csak két tartomány kapott kivételt, az Oriente Hercegség és a Regulus Principátus. Sok független világ visszautasította a határozatot, és Andurien példáját követték, de a szigorú központi irányításnak köszönhetően nem esett szét a liga.

A határozat elfogadása után alig egy hónappal Janos agyvérzést kapott, kijelölt utóda, Thomas Marik pedig komsztár akolitusként szolgált jópár fényévnire. Thomas távollétében idősebb testvére Duggan és unokatestvére Duncan magának követelte a posztot. Halas, Oriente hercege, azonban időben figyelmeztette Thomast a kialakuló konfliktusra, így az gyorsan az Atreusra utazott, és elfoglalta helyét. Apja példáját követve Thomas jó viszonyra törekedett a parlamenttel, és folyamatosan hatalma megszilárdításán fáradozott. Nem kezdett nagyarányú katonai

fejlesztésekbe, és Andurien ellen sem indított támadásokat, ehelyett megvárta, amíg a kapellán ellenállás határára felbomlik az Andurien-Canopus szövetség. A kapellán egységek 3035-ben kiűzték az andurieni behatolókat és alig pár hétre rá Janos is szinte hihetetlen módon újra felépült, de az andurieni események még messze nem rendeződtek.

3035. június elsején bomba robbant az andurieni helyzettel kapcsolatos találkozó során a gyűlésnek helyet adó teremben. Úgy tűnt, hogy a robbanás mindenkit – a főparancsnokot és két fiát Duggant és Thomast is – megölt, ezért Duncan Marik, akit éppen pár perccel a bomba robbanása előtt hívtak ki a teremből, magát kiáltotta ki főparancsnoknak, és hadüzenetet küldött az Andurien tartománynak, őket vádolva a robbantással. A kezdeti támadások sikeresek voltak a hercegség ellen, de ahogy egyre mélyebbre hatoltak a területen, az ellenállás is egyre hevesebb lett. 3036 novemberére Duncan támadása reménytelenül megfeneklett.

Decemberben hirtelen Thomas Marik jelent meg az atreusi parlament előtt. Bár súlyosan megsebesült a robbanásban, valahogyan sikerült kicsempészni őt, és az eltelt hónapokat a Komsztár védelme alatti lábadozással töltötte. A parlament azonnal támogatásáról biztosította, hiszen sokan úgy gondolták, hogy maga Duncan állt a merénylet mögött. A liga fenyegető teljeskörű polgárháború veszélye azonban csak akkor múlt el, amikor Duncan 3037-ben életét veszítette egy reménytelen, Xanthe III. elleni támadás során.

Thomas Marik 3040-ben döntő győzelmet aratott az Andurien felett, és a következő húsz évben azon fáradozott, hogy a liga újra egy stabil gazdasággal és erős hadsereggel rendelkező egységes állammá váljon.

ÚJBÓLI FELLENDÜLÉS

Az egységesítés legnagyobb hajtóerejét maga a gazdaság jelentette. A katonai fejlesztések fellelndültek, visszavonták a honvédelmi határozatot, ezáltal a liga hadserege is újra egy egységet alkotott, és nem a tartományok védelmi erőinek együttműködésén alapult. 3057-ben alig nyolc hét alatt sikerült az összes bolygót visszafoglalni, amelyet elvesztettek a negyedik örökösödési háború során. A katonai sikereket kihasználva Thomas Marik további egységeket alapított, mint például a Szabad Világok Légioja és a Belső Szféra Lovagjai. Utóbbi egy új eszmét testesít meg azzal, hogy nem csak egy tartományért harcol, hanem magáért az egész ligáért. További politikai ellenfelei legyőzése érdekében Thomas szorosabbra fonta kapcsolatait az Oriente Hercegséggel. 3058-ban feleségül vette Sherryl Halast, és a házasságból két fia született, akik majd továbbviszik a család nevét és belátható időre biztosítják a Marik-Halas szövetséget.

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2002. DECEMBER 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Ideí 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 HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 MINDEN JÁTEKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

2 ELŐRE FIZETS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árán feltüntetett összegeket,

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

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

4+1 AKCIO VÁSÁROLJ 4 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET AJÁNDÉKBA!

Az akció feltételei: a négy megvásárolt könyvnek a Beholder kiadó által kiadott könyvnek kell lennie. Ajándékként a lent pipával megjelölt könyvek valamelyikét kérheted.

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

Könyv címe	Boltí ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén	Könyv címe	Boltí ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				EGYÉB REGÉNYEK			
✓ Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	1298	1230	1100	Graham Edwards: Sárkányvihar	998	840	600 ✓
Mágus: a mester (2. kiadás)	1298	1230	1100	Ken Grimwood: Időcsapda	750	700	600 ✓
Ezüsttövis (2. kiadás)	1398	1330	1190	William Shatner: Delta Kutatás	798	700	600 ✓
Sethanon alkonya (2. kiadás)	1398	1330	1190	ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT			
✓ Vérbeli herceg	898	850	760	A világ szeme I.	798	750	640 ✓
✓ A király kalóza II.	998	950	900	A világ szeme II.	998	950	850 ✓
✓ A démonkirály dühe II.	998	950	900	A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
Törött korona	1498	1400	1300	A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Krondor: Árulás	1498	1400	1250	Az újjászületett Sárkány I.	1198	1150	1100
Krondor: Orgyilkosok	1398	1330	1190	Az újjászületett Sárkány II.	1198	1150	1100
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
✓ A birodalom leánya	1498	1400	1250	Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020	Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
A birodalom szolgálója II.	1298	1230	1100	Mennyei tűz II.	1598	1520	1360
A birodalom úrnője I.	1198	1140	1020	A káosz ura I.	1398	1330	1190
A birodalom úrnője II.	1498	1400	1250	A káosz ura II.	1798	1700	1500
BATTLETECH REGÉNYEK				A kardok koronája I.	1598	1520	1360
Robert Thurston: A klán törvénye	698	690	690	A kardok koronája II.	1698	1590	1390
Robert Thurston: Vérvén	698	690	690	SHADOWRUN REGÉNYEK			
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	680	Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	760	Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800	Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
M. A. Stackpole: Sötét ármány	948	900	800	Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
✓ M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020	Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020	Tom Dowd: Az éjszaka markában	1098	1040	930
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020	Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	1298	1230	1100	Nyx Smith: Elsötétedés	1098	1040	930
Donald G. Phillips: A csillagok ura	1298	1230	1100	Nyx Smith: Csikos vadász	1098	1040	930
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	1298	1230	1100	Robert N. Charrette:			
M. A. Stackpole: Kényszerzövettség	1398	1330	1190	Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	950	850 ✓
TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA				Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	1098	1040	930
✓ Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640	Keresd a magad igazát (2. kiadás)	1098	1040	930
✓ Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640	Carl Sargent és Marc Gascoigne:			
✓ Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850	Fekete madonna	898	850	760
✓ S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	1098	1000	900	Véres utcák	998	950	850
✓ Harby Riann: A bolhedor lovagjai	1198	1140	1020	Nosferatu	998	950	850
JANET EVANOVICH				Shadowrun szerepjáték kiegészítők			
✓ Kétesélyes játszma	1198	1140	1020	Árnyékmagyarország	1200	600	500
				Végzetes DNS (modul)	438	400	350
				Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	4498	4100	3700

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
J. GOLDENLANE KÖNYVEI			
✓ Isteni balhé	998	950	850
Papírtigris	1498	1400	1250
Farkastestvér	1498	1400	1250
EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	660	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	998	900	800
✓ Greg Gorden: Jöslat	998	950	800

BEHOLDER AKCIÓ			
✓ Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
✓ Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	990
Robert Crais: Rémálmok városa	1198	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	1498	1400	1250

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI			
✓ Veszélyes játszma	1598	1500	1280
Kegyetlen eskü	1898	1800	1500

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	580	580
Gene DeWeese: A béke órei (Star Trek)	619	610	610
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	630	630
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	630	630
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	660	590
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	660	590
Sandy Schofield: Halálsapda (Aliens)	639	600	540
Az idő hidján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmű 2.	659	630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	1399	1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	1390	1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	1390	1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárata	998	940	850
Gene Wolf: Halálsziget	990	950	850

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI			
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN			
Atjárdó 1. évf. 1-5. szám	650	650	580

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI			
Kaland nélkül	899	850	800

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI			
Roland Morgan: Mestervizsga	1190	1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	1190	1130	1010

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:			
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	2590	2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	2890	2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	2490	2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	1590	1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	1390	1320	1180

KALANDOR KIADÓ			
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	1798	1700	1530
Fonyódi Tibor: Isten ostarai	1798	1700	1530

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI			
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	990	940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	990	940	840
Kathleen Ryan: Setta (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventruue (Vampire)	1090	1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	1090	1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	1290	1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	1190	1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	1290	1230	1100
Mesélők könyve (Vampire)	4490	4270	3820
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonance)	1190	1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonance)	1090	1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonance)	1290	1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonance)	1290	1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonance)	1290	1230	1100
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	1290	1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	1390	1320	1180
Elanie Cunningham: Árnyelf	1390	1320	1180
AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	6000	5700	5100
AD&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	6900	6560	5870
Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390
R. A. Salvatore: A szálank szolgája	1290	1230	1100
Douglas Niles: A bábkirály	1190	1130	1010
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	1290	1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	1290	1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	1390	1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	1390	1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	1790	1700	1520
Carl Bowen: Vadász és préda:			
A vámpír	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
A bíró	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
A vérfarkas	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
Az ítélethozó	1190	1130	1010
R. A. Salvatore: pap ciklus			
Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszkok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1000
A kőosz átká	1190	1130	1010

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

Legend of the Five Rings

Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	1090	1040	930
Stun Brown: Rák	1190	1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	1190	1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	1290	1230	1100

HATALOM KÁRTYÁI

Dobozos társasjáték	2490
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	750
Ősök Városa	1090
Rúvel hegy	750
Két világ közt	750
Viziók	750
Sötét Kor	800
Esthar császárság	850

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

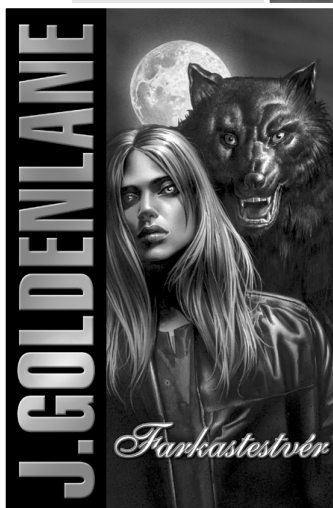
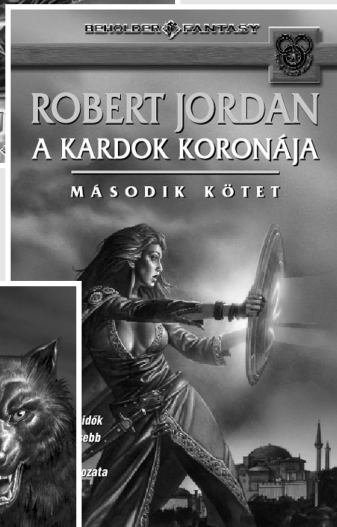
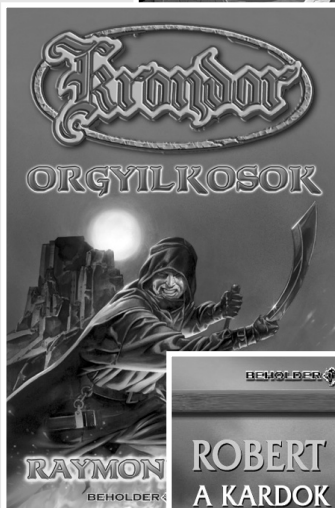
Zén 2. expedíciója: Vérmező	250
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	250
Zén 2. expedíciója: Holtláp	250
Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	250
Zén 2. expedíciója: Thargodanok Földje	250
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

- Fajtánként 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.



KOMBÓK

KÉK-VÖRÖS

ELŐSZÓKÉNT

Mit is takar ez a cím? A Vízión kiegészítőjében jöttek ki a saját maguknak külön „etnikumot” alkotó Kék, illetve a *Vörös testvérek*, valamint az atya. Először még a Pocok (Jámbor András) játszott vele annak idején, de letörték a kedvét az *Örjögő szilmlis* deckek, pedig akkor még csak bontogatta szárnyait az Örjögő, ami mostanra már több ágon is tökéletesítve lett. Miután Pocok sokadszor hangoztatta, hogy: „b***meg, pedig a következő körben már pont megöltelek volna”, idővel rájött, hogy vagy az ő paklija túl lassú, vagy ellenfelének kell kevesebb idő a kiépülésre.

A legutóbbi Ósök Városa versenyre való felkészülés ideje alatt ismét azt kellett tapasztalnom, hogy a mezőny egy jelentős részét a szilmill paklik fogják jellemezni, a másik nagy ellenfél pedig az ellenük készülő kontroll paklik lesznek. Ilyenkor kénytelen az ember rájönni, hogy vagy az egyik, vagy a másik táborba kell, hogy tartozzon, egyéb esetben viszont semmi jót nem remélhet.

MÉG A PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA ELŐTT

Hogy is készülünk fel egy versenyre? El kell döntenünk, hogy a divat paklik közül melyiket találjuk számunkra a legkedvesebbné. Ezután vagy választunk a kínálózó lehetőségből, vagy balga fejfel megpróbálkozunk kreativitásunkat megvillantva, egyedi paklit összeállítani. Én általában az utóbbit választom, ami nem mindig működik, de van, amikor mégis, és ez sokkal jobb érzés, mint

divat paklival eredményt elérni. Egy nagy előnye van a kreatív pakliknak, hogy nem készülnek ellene, mert nem számítanak rá, és még nem tudják azt sem ellenfeleink, hogy hogyan is kell ellene játszani.

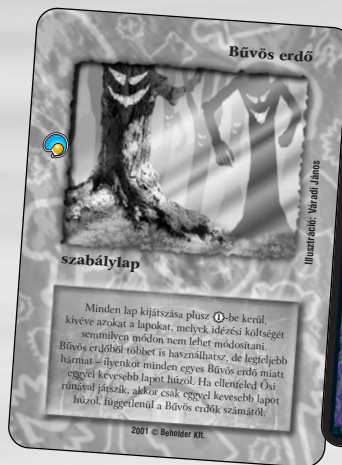
Az első pont a felkészülésnél a megfelelő pakli összeállítás. Azonban az első pont végrehajtásához komoly kutatómunkát kell végezni. Ez megnyilvánul először is abban, hogy megfigyeljük a játékosok próba deckjeit, amivel a Dungeonban játszanak, készülve ők is a versenyre. Így megtudhatjuk, hogy milyen paklikra számíthatunk a versenyen. Ha már nagyjából sejtjük, hogy milyen paklik jelenlétére kell felkészülnünk, akkor elkezdhetjük a második fázis kiépítését. Ez azt jelenti, hogy az adott paklik ellen milyen jellegű összeállítás az, ami jó eséllyel megállja a helyét. Tehát, ha mondjuk, tudom, hogy a versenyen lesz négy-öt horda, akkor nem rakok össze olyan kombó decket, ami stabilan áll a lábán a kontroll ellen, de csak az ötödik körben tud nyerni, és nem fér bele hordaellenes lap.

A kutatómunka másik része, hogy előkeressük a gyűjteményünk azon lapjait, amelyek a „divat” paklik ellen jól használhatóak, valamint egyéb paklik ellen is jól jöhetnek, de legalábbis nem teljesen használhatatlanok. Ha más nem végezte el ezekből a lapokból áll össze a kiegészítő pakli. Ezek után elkezdhetjük a felhalmozott nyolcvan-százhusz lapból szelektálni a negyvenöt versenylapot.

MÉG MINDIG A PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA ELŐTT:

MIRE ÉS MIÉRT ESETT A VÁLASZTÁSOM?

Úgy gondoltam, hogy a szilmill paklik nagy részének egyfajta kiépülésre van szüksége. Ezt a kiépülést lassíthatja a három *Bűvös erdő*, továbbá *Ósi rúnát* sem láttam a deckek tesztelésekor. Ha már ezekkel a szabálylapokkal játszom, nem ártana egy kis húzás, vagy keresés, ami lehetőleg nem kerül nekem túl sokba, így esett a választásom a testvérekre, és ha már ott vannak, miért ne kombóznatnék velük. Így kijön a kilenc lapos ölü szekció, ami elsőre viccesen hangzik, de ne felejtjük el, hogy ez a kilenc lap „vonzza” egymást, tehát ha egyet felhúzó, akkor a többit kikereshetem, és máris kompenzálva van a laphátrányom.





sebb. Ki lehet még próbálni feketével, zöldelem...

Azért választottam a sárgát, mert nagyon jó tömegirtás, ami jó a kiépülős szilmill pakli ellen, valamint a hordák ellen is. Hiszen ha a Nemzeti bajnokságon volt, miért ne kapna itt is szerepet az egyik szívemhez közelálló koncepció. Ez a tömegirtás a *Manapoid*. Ezen a lapon nem érdemes vitázni: két varázspontért letakarítok mindent, ami kicsi, sebzek magamba és az ellenfelembe is, de nekem még üt is a lényem, valamint később meg lérok egy érdekes kombót. Maradjunk a továbbiakban még egy kicsit a sárgánál. Van még varázspont előnyt biztosító: A *szkarabeuszok átka*, amit most nem részleteznék, hiszen erejét már számtalan versenyen megmutatta, amivel kiharcolta magának a tápos címet.

JÖJJÖN MOST A PAKLI LEÍRÁSA:

Mindenek előtt kezdeném a már tölem megszokott sorrend szerint a szabállyal, azaz jelen esetben a szabálylapokkal. Egészen pontosan a *három Büvös erdőőr* van szó. Ebből nagy előnyre tehetünk szert, és nem olyan vészes az sem, ha esetleg lerúnáznak. Előnyünk lényege majd a későbbiekben mutatkozik meg. Logikus azonban, hogy nekem idézési költség helyettesítése mellett fognak jönni a lapjaim, vagy módosíthatatlanul, továbbá még ellenfelem varázspont-spejzolását is zavarni fogom. Ebből kovácsok majd előnyt magamnak. Számíthatok rá, legalábbis ez a tapasztalat, hogy a szilmill paklinak kell a lap, és nem zavarja a gyors *Fókusz*, ezért nem kockáztatja az egy lapot. Különbösen is a gyakorlások közben nem játszotok senki *Büvös erdővel*, és kinek jutna eszébe összerakni? – merül fel a kérdés a szilmill gazdikban. (Itt jövök én a képbe.)

A folytatásra akkor került sor, amikor eszembe jutott a Pocok-féle kék-vörös állatkodás. Az atyával együtt kilencen vannak, és ha van belőlük egy a kezemben, akkor lesz több is, köszönhetően a kereső képességüknek, amint azt már leírtam. Tehát ami adja magát, az a következő kezdőjátékosok elhelyezése az alap pakliban: a *Kék testvér*, a *Vörös testvér* és a *Kék-vörös atya*. Ezek közül egyet kell behúzni a kombó indításához, és így lesznek a kis tesókból nagy bratýók, akik fújnak nyolcat, ütnek háromat, és leszedésüket követően büntetnek hatot, per fő. Na persze ez azért nehezen jön össze, de nem is feltétlenül szükséges. Van még azonban egy lap, amiről szót kell ejteni a kombóban, és ez a *Kék-vörös idól*. Ez a lap tökéletes kis erőforrás, és az sem elhanyagolható, hogy az idézési költsége is helyettesíthető, mintha csak ebbe a pakliba lett volna kitalálva.

Nos eddig van tizenkét lapom, így hát hátra van még, a maradék harminchárom lap. Na de a színek le vannak korlátozva: kék, piros, lila. Mi is fér be negyedik színnek? Ez egy nehéz kérdés, én a sárga mellett szavaztam. Vannak bizonyos koncepciók, amik ellen más szín erő-

Sárgában található meg a szerintem legjobb ellenvarázst, a *Megszakítást*. Előfordulhat az is, hogy varázspontból szakítok, de ez csak nagyon szélsőséges esetben. A jellemző az, hogy dobok kettőt, és lám csak megint varázspont előnyhöz jutottam. Ez az előny azonban laphátránnyal jár, ellenfelemnek viszont annyival több a lapja, ami felhalmozódik a kezében, hiszen ő nem biztos, hogy az olcsón, vagy a plusz három varázspont mellőzésével fogja lapjait kijátszani. Szerintem már megint mindenki tudja, hogy mire gondolok. Ahogy mondjátok, ez a lap a *Szellemkalapács*.

Lássuk csak, hogy hogyan is alakuljon tovább a paklink. Ha már így színek szerint kezdtem, folytatom is így. Kékből lehet védelemként a *Védelem italát* használni, amit szintén ki lehet rakni az idézési költséget helyettesítve. Szintén varázspont előnyünk lehet egy kiépülős deck ellen, az *Idórabló* segítségével. Ha leszedek vele három kis lényt, tárgyat, vagy épületet, akkor már olyan mintha ingyen jött volna.

Pirosból még egy kis védelmet raknék a pakliba, a *Betelgeuse* néven ismert rondaság személyében. Senki nem biztosíthat arról, hogy nem fog lerúnázni egy kontroll, és akkor jól jöhet, de még egyéb esetben is. Szintén pirosból raknék még bele egy kis alternatív ölést, amivel még ráadásul varázspont előnyre is szert tehetek, no persze ez sem rossz a szokványos horda, vagy egyéb lényes pakli ellen, és ez a *Quwarg tűzköpb*.

Térjünk rá a lila színre. A legkézenfekvőbb lap talán a *Félénk Yathmog* lesz. Módosíthatatlan idézési költség, direkt sebzés a kis hordalényekbe, vagy a játékosba, ráadásul még üt is. Mit is várhatnánk még el egy lénytől ebben a pakliban? Lássuk csak mi az, amit még be kell húzni egy esetleges kontroláló pakli ellen, ami még ráadásul nem is módosítható. Ez a lap, az *Ósi szertartás*. Nulláért visszakapom a leelőt, ellopott, vagy lejelzőzött lényeimnek költségének egy részét, és még egyetlen lény esetén a lapomat is, ja és ellenfelem sem jut szörnykomponenshez, vagy galetkit hizlalo jelzőhöz. Mellyik az

a lap, amit jelen versenyen a legkevésbé szeretne meglátni ellenfelünk a harmadik körömben (sunyi mosoly:)). Igen és ismét csak igen: **ÁTOKSÓLYOM**. A szílmill deck ebben az esetben feladhatja a játékot, persze ehhez egy kis szerencse is kell, de ha nem rakom be, akkor nem húzhatom fel, tehát a pakliban a helye.

Szintén helyettesíthető idézési költségű, a *Fürkésző*. Ez a lap jól jöhet a *Vészmadár* ellen is azon kívül, hogy válogatom a felhúzott lapjaimat, ami nem egy hátrány. Utójára, de nem utolsó sorban, megemlíteném az alap pakliban helyet kapott írtások sokaságát növelő *A káosz balványlila auráját*. Ő is jól jön egy kiépülő deck ellen, továbbá, ha fent is hagyom, vagy leszedek, vagy nézik, mert a lényeim addigra már célozhatatlanok lesznek. Nos ennyit a pakli összeállításáról. Most pedig lássuk, hogyan is kell játszani a paklival, és mi az, amire oda kell figyelni. Tehát a következő cím:

HOGYAN JÁTSSZUNK A PAKLIVAL?

Ez a legfontosabb része a játéknak: a STRATÉGIA. A következők pár sorra érdemes odafigyelni. Először is lássuk, hogyan is jöhetnek ki a lépések!

A harmadik körben tudok kirakni először az alap kombó részét alkotó testvérek közül egyet. Ha már kiraktam, a negyedik körben tudok vele keresni egy másikat, ha még él, és nincs a kezemben a másik. Ha már van, akkor érdemesebb inkább egy idolt keresni, hiszen a tesót lerakom, és a következő körben komoly varázspont előnyhöz juthatok. Fontos! Az idol leírásában nem szabad azon a részen felületesen elsláklani, hogy: „Idézési költségét helyettesítheted egy LAPOD...”. Tehát ha van lent egy idol, akkor érdemes a következőt annak a passzivizálásával lerakni, így abban a körben egyel több VP a jutalomb, a következőben pedig már rossz belegondolni, hogy mit is fogok kezdeni a felhalmozódó mannámmal. Ha két különböző tesó van már lent, akkor jöhet az atya.

Mivel a pakliban számos kombó foglal helyet, ezért nagyon figyelmesen kell játszani vele, és semmit nem szabad elkapkodni. Még a cikk elején említettem egy érdekes kombót, ami a *Manapoidra* alapszik. Ha figyelmesen elolvassuk a szövegét, rájöhettek arra, hogy hogyan ölhetjük meg ellenfelünket, onnan, hogy nekem van két varázspontom, és neki mondjuk még 5-6 életpontja, és egy teli őrsosztja. Nos, ha teszem azt, lerakok egy *Védelem italát*... igen, igen. Ez egy kicsit gonosz, hogy a *Manapoid* egy *Védelem italával* ötöt sebez a játékosokba, majd miután csúnyán lerendezte az asztalon lévő lényeket, még durván bever egyet. Jó érzés volt versenyen így nyerni.

Arra még szintén oda kell figyelni, hogy ha a játék kezdetén a kezemben van az *Átoksúlyom*, akkor inkább azzal kezdjek, és ne a tesókkal. Ebből komoly előnyt lehet kovácsolni, többet

ne is mondjak, mint a *Szellemkalapács*, fejbe lövő erejének növelése, arról nem is beszélve, hogy én a lapjaimra költöttem a varázspont mennyiségét, ellenfelemnek pedig elvész.

Oda kell még figyelni arra, hogy ha ellenfelem kezd, és már megindul a kiépülése a kis lényekkel, akkor a *Manapoidot* kell először kirakni, és nem kezdek kombóztatni a tesókkal.

Fontos az is, hogy ha elsők közt húzom a *fürkészőt*, akkor azt azonnal lerakjam, mert ha nem is tudom, hogy mivel játszik ellenfelem, még mindig ott a lehetőség, hogy segítségével hamarabb húzom fel a kombót, vagy a *Yatbmogot*, ami sose jön rosszul ebben a pakliban.

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

A kiegészítő paklimat próbáltam főleg a kontroll ellen ősszerakni, de azért készültem más ellen is.

Raktam bele a *3 Protolisk lárvát*, a védelmi szekció növelése végett. *3 Pszibikai csapást*, csak hogy még zavaróbb legyenek, és ellenfeletem rákényszerítsem a varázspont elköltésére, még ha az nem is előnyös a számára. *3 Trükkös csel*, hogy még jobban megakadályozzam egyes paklik kiépülését. *3 Karacs*, hiszen a mezőnyben megtalálható két igen nehéz pakli ellen is jól jöhet, mert a tárgy is és a galetki is komoly ellenfél lehet. *3 Galetki helytartó*, az ellenfelem előnyeit csökkentve, hogy ne jöjjön a *Mágusok átka*, és a lapelőny se legyen túl nagy ellenfelem oldalán. *2 Szójer entitás*, szintén az előbbi megfontolásból. *3 Antiöskő*, hiszen, ha nekem van lent egy *Átoksúlyom*, egy *Védelem itala*, valamint egy *Félenk Yatbmogom*, és még mellé két követem... Tudom, hogy hihetetlen kombónak tűnik, de volt ilyen is a versenyen. Ellenfelem hosszas fejszámolás után rájött, hogy ő már semmit nem fog kijátszani, hiszen én mindig meg tudom kombózni, hogy kettőnél több varázspontot ne hagyjak, és így a köre végén neki sem lesz több. *3 Az egyesült entitás döntése*, mivel várható volt varázspont buheráló pakli is, valamint egy varázslatra épülő deck is.





2 *Lelkek* bőrtöle. Az utolsó lapot csak a kis célozhatatlan lények ellen raktam be, de nem volt rá szükség. Hát ennyi lett volna a kiegészítő. Ezt nagyon sokféleképpen lehetett volna még variálni, de nekem így esett kézre.

ÉS MOST LÁSSUNK EGY RÖVID PAKLIELEMZÉST:

A pakliban megtalálható 45 lapból van: hat lap, aminek nem lehet módosítani az idézési költségét (*Yathmog*, *Szertartás*). Megtalálható még a deckben tizenegy lap, aminek az idézési költségét lehet helyettesíteni (*Védelem itala*, *Idol*, *Fürkésző*, *Megszakítás*). Vannak lapok, amikből egyértelműen varázspont előnyre tehetek szert, és esetleg még lapelőnyre is, ők szám szerint még tizenketten vannak (*A szkarabeuszok átka*, *Manapoid*, *Átoksúlyom*, *Időrabló*, *Quwarg*). Persze ezeknek a lapoknak, a csoportjainak – vagy hívjuk inkább halmazoknak – néhol van metszetük, tehát némelyik lap egyszerre több halmazba is tartozik. Amiről nem esett szó az csak egyszerű ölésre szolgál, vagy abból még lesz egy kis lapelőnyöm, vagy egyéb védelem. Amit egyértelműen látni lehet az, hogy a paklim 29 lapjából egy „bébi hangyányi” élőnyt tudok kovácsolni, és persze a maradék sem azért foglal helyet, hogy meglegyen a 45 lap. Hiszen a 9 kék-vörös lény lapelőnyhöz juttat, a kalapáccsal lövők, a *Betelgeuse* véd, az aura takarít. Láthatjátok, hogy a *Büvös erdő* mellett komoly előnyöm van a többi pakli ellen, legalábbis a paklielemzés ezt mutatja.

EGYÉB

A paklielemzésnél úgy néz ki, hogy jó eséllyel indulok a szilmill deckek ellen. A versenyen úgy hoztam össze a 60%-ot, hogy az öt fordulóban két szilmill vert el. Sokat számít a szerencse, sajnos túl sokat. Az egyik győzelemhez csak annyi kellett volna, hogy kezdésre én dobjak nagyobbat, a másiknál, hogy eggyel kevesebb lényt tegyek le, de érdekes módon ellenfelemnek mindkét esetben pont annyi varázspontja volt, amennyi kellett. Azonban két másik szilmill paklit nagyon összeraktam, no meg egy hordát is. Látszott, hogy nem hiába készültem a szilmill ellen, a játék aránya szerint ötből négygel játszottam, igaz ugyan csak 50%-ra voltam jó ellenük.

A hordának a játékos volt az, aki megjegyezte, hogy miért csodálkozom, hogy nem érek el eredményt a versenyeken, ha egyszer ilyen időta deckkel indulok. Jó érzés volt ellene is nyerni. Talán többet kellett volna tesztelni a deckemet, de mivel a meglepetés előnye volt, az egyik fő fegyverem, ezért nem szívesen mutattam meg senkinek. Aki még szintén ebben a cipőben jár, mint én, és már hosszú ideje eredménytelen a versenyeken, annak csak annyit mondok, hogy „kitartás”! „Hosszú távon mindenkinek ugyanannyi szerencséje van.” – Japán közmondás a VI. századból (Én találtam ki.) Amit azonban most is elmondok így a cikkem végén, azaz, hogy mindenkinek eredményekben gazdag versenyeket kívánok.

Holman Gábor r. tórm.

A PAKLI:

Szabálylap: 3 *Büvös erdő*

- 3 Kék testvér
- 3 Védelem itala
- 2 Időrabló
- 3 Vörös testvér
- 2 Quwarg tűzköpő
- 2 Betelgeuse
- 3 Kék-vörös atya
- 3 Kék-vörös idol
- 3 Ősi szertartás
- 3 Félnék Yathmog
- 3 Átoksúlyom
- 2 Fürkésző
- 2 A káosz halványlila aurája
- 3 Megszakítás
- 3 Manapoid
- 2 Szkarabeuszok átka
- 3 Szellemkalapács

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Hány varázspontért tudok másolni egy *Iszonyatos goblint Tükkördémonnal?*

Hatért. Az idézési költségre hivatkozó lapok esetében (pl. *A gyenge pusztulása*, *Lélekcsapda* stb.) a vegyes idézési költségnél (pl. helyszínek stb.) mindig a különböző idézési költség típusok összege számít.

Rakhatok-e testrészt célozhatatlan galetkire?

Igen. A testrészt és a tárgy nem céloz, tehát célozhatatlan lényre rakhatók. Célozni a varázslatok és a hatások céloznak, tehát mivel a bűbáj lényre típusú lap egy varázslat, ezért célpontot igényel, vagyis célozhatatlan lényre nem lehet rárakni.

Mi történik akkor, ha van sok kis lényem, egy *Protolisk lárva*m, egy *Gyógyító szillem*, ami életpontot ad a lényeimnek, és az ellenfél kijátszik egy *Manatüzet*?

Nos, ha nem lenne a *Protolisk lárva*, akkor egyszerű lenne. A *Manatüztől* meghalna a szillem, így a többi lény elveszítené a szilmill által adott plusz életpontokat, így ők is meghalának. A *Protolisk lárva* azonban nem hal meg a *Manatüztől*, így vele megmenthetem a szimillt, emiatt a többi lényem továbbra is kapja az ÉP-t tőle, így életben maradnak.

Kerül-e jelző a késleltetett vagy időleges hatású lényeimre, ha van egy *Betelgeusém*?

Igen, mivel ezeknél az időleges és késleltetett hatásoknál a kijátszás része az, hogy jelző kerül rájuk, nem pedig az eredménye.

Mi történik akkor, ha egy *Bobócmolad* mellett kijátszom a *Virrasztókat*?

Ilyenkor a *Virrasztók* lények-re ható része csak a moladra hat, vagyis csak ő kap jelzöt, csak ő passzivizálódik. *Virrasztó* lényjelzöt viszont

minden passzív lényért kapok, nem csak a moladért.

Lóhetek-e *Láncvillámot* az ellenfél örposztban levő lényére, ha annak van a tartalékjában egy *Bobócmoladja* és egy *Betelgeuséja*?

Igen, mivel a molad nem lehet legális célpontja a *Láncvillámnak* a *Betelgeuse* miatt. A *Betelgeuse* viszont csak a tartalékban levő lényeket védi, az örposztban levőket nem.

Elmulik-e a *Kőváltoztató* csáp hatása, ha ütés után leszedik a csápot?

Igen, mivel ez a csáp képessége, és ha az már nincs játékban, akkor a hatása sem érvényesül. Hasonló esetet írtunk le a Krónika 77. szá-





mában az *Owooti alligátor* ról.

Passzív lapról fogy-e a *Dermesztés* jelző?

Igen. Passzív lapnak nem működik a képessége, így az időleges és késleltetett jelzők nem változnak rajta, a *Dermesztés* jelző azonban nem tartozik egyik kategóriába sem. A mérgezés, időrabló stb. jelzők szintén szaporodnak a passzív lapon is.

Kell-e lapot dobnom a *Koncentrált energiáboz*, ha a lelőni kívánt lényre az ellenfél *Ósi szertartást* játszik ki?

Igen. Ugyanis a *Koncentrált energia* nem azt mondja, hogy akkor kell dobni, ha a célpont a lap a gyűjtőbe kerül, hanem sikeres létrejötte után. Mivel sikeresen létrejött, ezért kell hozzá dobni. Az már más kérdés, hogy végül is az *Ósi szertartástól* kerül a gyűjtőbe a lény.

Kijátszhatok-e *Terccel Folorangot*?

A *Folorang* szövege azt mondja, hogy csak kézből játszhatom ki. Ez azt jelenti, hogy csak a kezemből kerülhet játékbá, közvetlenül pakliból vagy gyűjtőből nem. Tehát bármilyen lap vagy hatás működik rá, ami a kezemből hozza játékbá. Azoknál a lapoknál, ahol azt akarjuk, hogy csak varázspontból, kézből lehessen kijátszani, azt írjuk rá, hogy „csak kézből játszhatod ki, az idézési költség kifizetésével”.

Meglehet-e mérgezni a *Guolg császárt*?

Természetesen meg lehet, a mérgezéshez még csak sebezni sem kell a lénynek (ld. *Surranó kígyó*). Ezt tovább gondolva *A föld sárkányát* is meg lehet mérgezni egy lényvel, hiszen bár nem tudja megsebezni, de a mérreg attól még hat. (Ez amolyan kontaktmérég.) Sőt a *Halál angyala* és a *Halálpenge* is a gyűjtőbe küldi, mivel az angyal, illetve a pengét hordozó lény megsebzja a *Guolg császárt*, csak a sebződés automatikusan átirányítódik az ellenfélbe.

Választhatok-e a *Halálparancs* célpontjául egy *Sherran* és egy *Elenios* lapot egyszerre?

Igen, a lap erre a két színre hat, de bármilyen kombinációjukban is működik.

Megvédehem-e a *Patak-vér* hatásától a *galetkimet*



egy testréz feláldozásával?

Természetesen, mivel a *Patak-vér* is egy varázslat, ami gyűjtőbe küldené a galetkimet.

Mi történik akkor, ha van a játékban egy *Vérmágia* és egy *Gyógyulás fáj-dalmám* és lövök az ellenfélbe egy *Villámsújtást*?

A *Villámsújtás* sebez az ellenbe kettőt, én ettől gyógyulok kettőt a *Vérmágia* miatt, ezért *A gyógyítás fáj-dalma* sebez további kettőt az ellenfélbe. A *Vérmágia* ettől az utolsó sebzéstől már nem gyógyít, mivel csak azonnali vagy általános varázslat sebzése után teszi ezt, bűbáj sebzése után nem.

Visszahozza-e a lényemet a *Thargodan maszk*, ha az áldozásos idézési költség kifizetésével került a gyűjtőbe?

Igen, mivel a maszkon nem szerepel az, hogy kivéve áldozástól.

ESTHAR CSÁSZÁRSÁG

Új HKK kiegészítő

A Hatalom Kártyái legújabb kiegészítője december 9-én fog megjelenni a boltokban, egy csomag 22 lapot tartalmaz majd, az ára pedig 850 forint lesz. A kiegészítő neve a Túlélők Földjének új, még fel nem fedezett területére utal.

A TF játékosok számára ismerős lehet a kiegészítő címe. Az Esthar császárság az Alanori királyságtól keletre fekszik, a bo'adhunokkal, kyorgokkal és árnytündérekkel együtt a TF legújabb fejlesztését, legnagyobb kihívását jelenti. A HKK kiegészítő TF-es lapjai ehhez nyújtanak háttérrel, illusztrációkkal és színesítő szövegekkel. Hasonlóképp, az ÓV-s kártyák is többnyire az Ősök Városának legmagasabb szintjeit, legkeményebb kihívásait hozzák el kártyalapok formájában.

Ennél a kiegészítőnél is a mostanában szokásos kettő az egyben megoldást követtük, azaz Túlélők Földjés és Ősök Városás lapok is megtalálhatók benne. Egyetlen új szabályt hozunk most be, ez a lényes (esetleg épületes, galetkis) paklik erősítésére szolgáló anti-mágia. Ha egy lapra írva azt látod: anti-mágia: X, ez a következőket jelenti: először is, a lapra nem lehet semmilyen reakció varázslattal vagy hatással reagálni. Azonkívül, amikor a lapot sikeresen kijátszottad (vagyis minden egyéb kijátszáskori hatása - pl. laphúzás - létrejött), minden játékosnak el kell dobnia X darab általa választott varázslatot. Neked ezeket a Semmibe kell dobnod (az anti-mágia a használójánál hat a legerősebben), a többi játékosnak a gyűjtőbe. Ha valakinek kevesebb, mint X varázslat van a kezében (vagy egyáltalán nincs), akkor csak annyi varázslatot dob el, amennyi van neki, de ilyenkor meg kell mutatnia a kezében levő lapokat. Az anti-mágia egy kijátszáskor érvényesülő hatás, semmilyen más szerepe nincs. Ez a képesség igen erősnek tűnik, és a sok varázslattal játszó paklik ellen az is, de oda kell figyelned, hogy te hány varázslatot használsz (a Semmibe dobás miatt nem kombinálható víziókkal), és ha az ellenfél sem nagyon

használ varázslatot, nem sokra mégy vele. Cserében viszont ez a képesség nagyon csekély mértékben növeli az ilyen lapok idézési költségét.

A kiegészítőben szokás szerint nyüzsögnek az erős és érdekes lapok, köszönet érte a sok játékosnak és tesztelőnek is, aiktól rengeteg értékes ötletet kapunk. Nekem nagy kedvenceim a szabálylapok és a követők, melyekre egész paklikat lehet építeni, és elfeledett lapokat hozhatnak vissza. Ilyen például a hat vagy annál több varázspontba kerülő lapokat tápoló *Kyorg ősmágus* (talán emlékeztek a *Zangrozi módszerre*, kiválóan működik vele). A lényes paklik új *Posztív létsík-helyettesítője*, a *Védelmeső raksballion*, mely 3 ÉPs büntetést ad a lényeknek. A varázspont-pusztítást előkészítő *Ínséges idők*, amely háromban maximálja a kör elején kapható varázspontot (jó pár apró, varázspont-pusztító lény tartozik hozzá). Az épületes paklikon nagyot lendítő *Építő raksballion*, vagy az újfajta paklik tömkelegét előhozó *Zarknod börtöne*, amelynél kevesebb lappal kezdtek, és letiltja a „nem természetesen” laphúzást. És mint mindig, most sem hiányoznak az erős lények, tárgyak, épületek, galetkik, testrészek és kontroll-lapok sem. Az etnikumok lapok egy része (ork, farkaudar, orgling) Zén expedícióiban lát napvilágot, de lesznek kiváló élőholtak, óriások, vízió lap, pegazusok, remek mérgező lények. Néhány, minden eddiginél erősebb lényre tett bűbáj is napvilágot lát (részben Zén expedícióiban). A *Bajnok manifesztációja* nevű ultraritka lapból már eleget osztottunk ki, ezentúl az új, *A bajnok akarata* váltja fel.

Mindenkinek jó játékot! A frissen bontott verseny november 30-án, a TF találkozón lesz, a Láng Művelődési Házban (XIII. ker. Rozsnyai u. 3., a kék metróról a Forgách utcánál kell leszállni), nevezés 9 órától. Mindenkit szeretettel várunk!

Makó Balázs

HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2003-ban.

Január 18. Frissen bontott paklik versenye
Február 15. Istenek háborúja
Március 22. Hagyományos verseny
Április 19. Isteni szövetség
Május 17. Tiltott mágia
Június 1. Az új kiegészítő bemutató versenye
Július 19. Ósők Városa
Augusztus 29-31. VII. HKK Nemzeti Bajnokság
Szeptember 20.
Október 18.
November 15.
November 29.

A versenyek dátuma, formátuma még változhat. A pontos információk mindig az előző havi számunkban olvashatók.

AZ ESTHAR CSÁSZÁRSÁG BEMUTATÓ VERSENYE

Időpont: november 30. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Láng Művelődési Ház (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.).

Megközelíthető a kék metróval (a Forgách utcánál kell leszállni).

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Esthar császárságból.

Nevezési díj: 2500 Ft (tagoknak 2400).

Díjak: Négy gyűjtődoboz Esthar császárság, ultraritkák.

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

- **4 gyűjtődoboz Esthar császárság**
- **A 8. helyezettet is díjazzuk!**

DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

Gyere el üzletünkbe, ahol:
az ország legszélesebb H.K.K.
lapválasztékából, a legolcsóbb
árakon, kellemes
környezetben vásárolhatsz,
cserélhetsz és játszatsz!

FIGYELEM!

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

❖ www.budapestcenter.hu/akcio

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

Tel.: 06-20-967-8936

Nyitva tartás:
Hétfőtől
péntekig
11-től 18-ig

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. december 10.



Sajnos a szeptemberi feladványunk nem volt megoldható. Az utolsó pillanatban *Kürtre* cseréltük Balázssal a *Teljes fordulatot*, annak érdekében, hogy egy alternatív megoldást kiküszöböljünk, és hát a *Csápos otagi* Fairlight-immunitása megréftál minket. Talán ennek köszönhető, hogy elég kevés megfejtés érkezett. Íme az általunk képzelt megoldás:

1. Az ellenfél varázslataival nem kell foglalkozni, mivel minden lényem immúnis a Fairlight varázslatokra. (Itt még emlékeztünk rá, csak az maradt ki, hogy a Fairlight hatásokra is immúnisak.) Kijátsszom a három *Tguarkban kölykököt*. (-3 = 10 VP)
2. Lehozom a *Csápos otagit*. (-5 = 5 VP)
3. Kirakom a *Tbargodan maszkot* az egyik kölyökre.
4. Kijátsszom a *Teljes napfogyatkozást*, Chara-dinnak adok -1/-1-et. Meghal az összes kölyköm, de az egyiket megmenti a maszk, és az űrposztba rakja. Ez a kölyök kap egy +2/+2 jelzót a maszktól, és még két másik ilyen jelzót a két gyűjtőbe kerülő kölyöktől, így 6/7-es lesz. (-3 = 2 VP)
5. A *Kisebb zammal* lemásolom a *Teljes napfogyatkozást*, úgy hogy az eredeti napfogyatkozást áldozom neki. Ezúttal Chara-din +1/+1-et kap.
6. *Ulthaodron támadással* lelövöm az *Árnylordot*, az így kapott szörnykomponensből kirakom a *Kürtöt*. Most következik a bugos rész: a *Kürttel* aktivizáltam volna az otagit. (-1 -1 = 0 VP)

7. Az otagi is bemegy az űrposztba, és mivel a 0 a matematika szabályai szerint osztható hárommal, ezért a *Teljes napfogyatkozással* együtt üt nyolcat, a kölyök pedig hetet. Győztem! (volna...)

Találtam egy meglehetősen érdekes megoldási ötletet a beérkezett levelek között. A dolognak az volt a lényege, hogy leszedem a saját követőtmet, és így az ellenfelem sebződik 15-öt. Hát ez elég szépen hangzana, ha így működne a dolog. A szabály szerint a követőket bármely játékos leszedheti a saját fő fázisában a SAJÁT, max. életpontja feláldozásával. Sebezni az ellenfélen a saját követő leszedésével nem lehet.

Szerencsés nyerteseink: Tuska Gábor Debrecenből és Csík János Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Sötét Kor. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 17 életpontod, 19 varázspontod és 2 szörnykomponensed, az ellenfelednek 39 életpontja és 5 varázspontja van. Te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

Beküldési határidő:
2002. december 10.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:
Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134
E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.



SAZÁBÁLYLAPOD:

- Birtoklás

KÉZBEN LEVŐ LAPJAD:

- Templomos maszk (R)
- A mester (F)
- Dezintegráló sugár (L)
- Az ösmágus szájgöze (F)
- Manasajtolás (R)
- A gyógyítás fájdalom (S)
- Vérmágia (D)
- Szikra (D)

Nincs lapod az asztalon.

ELLENFELED KIJÁTSSZOTT LAPJAI:

- Gemina (S)
- Életfolyam (R)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A gyenge ereje (F)

Gemina az űrposztban van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 39 ÉP, 5 VP, 0 SZK

Ellenfeled
kezében levő
lapja



Ellenfeled
öröszója



Ellenfeled
kijátszott
lapja

A TE ÁLLÁSOD: 17 ÉP, 19 VP, 2 SZK

Szabálylapod

Bírókőbe
Harcosok: Széchenyi Zoltán



szabálylap

Minden játékos kezében lesz kétféle kártya: a szabálylap és a kártya. A szabálylap a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza. A kártya a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza.

© 2008, Budapesti Állami Egyetem

Az önmaguk szájára
Harcosok: Kálmán Péter



Magas

Magas

Kétféle kártya van a játékban: az ÉP kártya és az ÉP kártya. A kártya a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza.

© 2008, Budapesti Állami Egyetem

Szék
Harcosok: Varga Péter



ÉP

ÉP

Változtatható kártya, amely az ÉP kártya helyett használható. A kártya a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza.

© 2008, Budapesti Állami Egyetem

Dezintegráló sugar
Harcosok: Széchenyi Zoltán



ÉP

ÉP

ÉP kártya, amely az ÉP kártya helyett használható. A kártya a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza.

© 2008, Budapesti Állami Egyetem

A csomag
Harcosok: Széchenyi Zoltán



ÉP

ÉP

ÉP kártya, amely az ÉP kártya helyett használható. A kártya a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza.

© 2008, Budapesti Állami Egyetem

A Mester
Harcosok: Széchenyi Zoltán



ÉP

ÉP

ÉP kártya, amely az ÉP kártya helyett használható. A kártya a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza.

© 2008, Budapesti Állami Egyetem

A győzelem felvétele
Harcosok: Széchenyi Zoltán



ÉP

ÉP

ÉP kártya, amely az ÉP kártya helyett használható. A kártya a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza.

© 2008, Budapesti Állami Egyetem

Templomos maszk
Harcosok: Széchenyi Zoltán



ÉP

ÉP

ÉP kártya, amely az ÉP kártya helyett használható. A kártya a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza.

© 2008, Budapesti Állami Egyetem

Mannafelvitel
Harcosok: Széchenyi Zoltán



ÉP

ÉP

ÉP kártya, amely az ÉP kártya helyett használható. A kártya a játékosok közötti kommunikáció és a játék szabályait tartalmazza.

© 2008, Budapesti Állami Egyetem

Kezében levő lapok

VERSENYHELYSÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.
 CEGLED – 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 – Káoszlevegvár, 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.
 ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől), ☎: 239-2506, 06-30-9-245-850.
 GÓDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.
 GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
 GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.
 HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ
 KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.
 KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsenyi Dániel u. 11.
 MENEDEK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Vártok utcából)
 MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrásy út 15.
 NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.
 NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Móricz Zsigmond Művelődési Ház
 PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út 102.
 PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.
 PÉCS – Jókai tér, Római Udvar, Agyvíhar kártyabolt
 SIÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.
 SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).
 A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.
 SZEGED – Csongrádi sugárút 57.
 SZENTES – a kenyérgyár kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.
 VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477
 VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Ady E. u. 3.
 ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ VERSENYEK

NOVEMBERBEN ÉS DECEMBERBEN

AZ IFJÚSÁG DIADALA

Időpont: 2002. november 23., szombat 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Cyberworld.
Szabályok: Hagyományos, a szokásos tiltott lapokkal. Csak a 16 év alatti játékosok indulhatnak.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Paklik és ultraritka lap!
Érdeklődni lehet: A Cyberworldben, vagy a 317-6063-as telefonszámon.

HÍKORSZÁK

Időpont: december 1. vasárnap, 10 óra.
Helyszín: Subway Pub, a Csengery utca és a Dob utca sarkán. (A Király utcai 4-6-os villamostól 200 méter-re.)
Szabályok: Az Aranyfórrásig megjelent összes lapot lehet használni.
Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.
Díjak: Ultraritka lap, paklik.
Érdeklődni lehet: Jánvári Andrásnál a 20-496-1984-es számon, vagy a galmuszka@freemail.hu címen.

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: december 21., szombat, 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Nem használható semmilyen varázslat, tiltottak az ultraritkák.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: ultraritka és Esthar császárság paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.



MEGYEI LIGA DÖNTŐ

Időpont: december 7., szombat, 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Díjak: ultraritka és paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 7. 10 óra.
Helyszín: Szarvas.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 cs. Esthar császárságból.
Nevezési díj: 2400 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Hlobocsányi János 30-403-6491.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 8., 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Eger.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 cs. Esthar császárságból.
Nevezési díj: 2500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

ESTHAR CSÁSZÁRSÁG

Időpont: december 8. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 cs. Esthar császárságból.
Nevezési díj: 2400 Ft (tagoknak 2250 Ft).
Díjak: Ultraritka lap, Esthar császárság paklik.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 15. 10.30 (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Nyíregyháza.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 cs. Esthar császárságból.
Nevezési díj: 2550 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: december 22. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 500 Ft, 14 éven aluliaknak 300 Ft, vidékieknek 200 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, Esthar császárság paklik.
Érdeklődni lehet: 70-316-8667.

KGK

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: december 7. szombat, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Bővebb felvilágosítás Bodor Pál Csaba: 20-355-1301.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, KGK paklik, Pénzdíj: 1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).
Extra nyelvény: a nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyelvénylapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

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



AZ ELYSIUM VERSENYEI

november 16. szombat:

Harry Potter/Lord of the Rings

november 17. vasárnap: Star Wars

november 23. szombat: Lord of the Rings

november 24. vasárnap: Elysium HKK

november 30. szombat: Lord of the Rings

december 1. vasárnap: Star Wars

december 7. szombat: KGK/Lord of the Rings

december 8. vasárnap: HKK

december 14. szombat: Star Wars

december 15. vasárnap: Star Wars

december 21. szombat: Lord of the Rings

december 22. vasárnap: HKK

január 4. szombat: HKK

január 5. vasárnap: Star Wars

január 11. szombat: KGK/Lord of the Rings

január 12. vasárnap: HKK

január 19. vasárnap: Star Wars

január 25. szombat: Lord of the Rings

január 26. vasárnap: Elysium HKK

A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egységesen 11.00-kor kezdődnek. (Nevezni 10.00-tól lehet.) Érdéklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegeci Gábornál, a 06-30-924-5850-es telefonon. Cím: 1132 Budapest, Csanádi u. 4/B. Bejárat a Kresz G. u. felől.

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

PÁROS VERSENY A BEHOLDER KFT. VERSENYE

Időpont: 2002. december 28. 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Páros verseny az Ősök Városa szabálykönyvében leírt szabályokkal és a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat és követőket a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal és követővel kell játszania. A követő csak rád hat, a szabálylap mindenkire, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a bőség zavarával, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Isteni érzés, Pszichikertelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Életenergiával 50 ÉP-ről indultok.

Amatőr és profi: A versenyen nem indulhat olyan pár, amelynek mindkét tagja profi. Profinak számítanak a tesztelők, azok akik legalább három egymást követő félévben profik voltak, azok, akik 2002. január 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban, vagy a legutolsó Nemzeti Bajnokságon az első nyolcban végeztek.

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 400) fejenként, vagyis 1000 Ft páronként.

Díjak: 3 gyűjtődoboz Esthar császárság és 4 ultraritka.

Külön díjazzuk a legjobb párost, melynek mindkét tagja amatőr.

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

• 3 gyűjtődoboz Esthar császárság

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, Pszichikertelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

ISTENI SZÖVETÉS: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszichikertelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy. Két világ közt, Viziók és a Sötét Kor két ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

Báder Mátvás paklija

Követő: Melák, az óriás

- 2 Majd legközelebb
- 2 Az erős ereje
- 3 Manacsapda
- 3 A hatalom szava
- 2 Az óriások fájdalma
- 2 Gömbvillám
- 3 Láncvillám
- 3 A gyenge ereje
- 3 Bahn szolgálja
- 3 A feledés korszaka
- 1 Az óriások földje
- 3 Ekharion
- 3 Muhartalpú mameluk
- 3 Idő hercege
- 3 Nyugodt pentadron
- 3 Dombi yeti
- 3 Albínó küklöpsz

Kiegészítő pakli:

- 1 Az óriások földje
- 3 A lélek felszabadítása
- 3 Szerencsetalizmán
- 3 Troglodita törzsfőnök
- 3 Árnyéktűz
- 3 Végképp eltörölni
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Ősi szertartás
- 3 Megszakítás

Kahn Evarth paklija

Követő: Az istenek hírnöke

- 3 Gyors reflex
- 3 Nagy pulzánsmágja
- 3 Kisebb Zan
- 3 Megtestesülés
- 3 Az erős ereje
- 3 Majd legközelebb
- 3 A tisztesség manifesztaációja
- 3 A hatalom szava
- 3 Manacsapda
- 3 Solisar aurája
- 3 Megszakítás
- 3 Energizáció
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Az esszencia elnyelése
- 3 Cselvetés

Juhász Ferenc paklija

- 3 Antimágikus ballaszt
- 2 A három kívánság gyűrűje
- 3 Duplikátum
- 3 Kincskeresés itala
- 3 Kalmárok itala
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Kisebb Zan
- 5 Goblin
- 3 Hobgoblin
- 2 Káoszgoblin
- 3 Mágikus pulzans
- 2 Kürt
- 3 Pirit gölem
- 3 Goblin ügyeskedő
- 3 Földanya gyümölcssei
- 2 Hajtógép

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi, hagyományos versenyét október tizenkilencedikén rendeztük, tizennyolc profi, és negyvenhét amatőr indulóval. A jövőben még inkább arra fogunk törekedni, hogy a legjobb amatőrök a profik közé kerüljenek, és így mindenkinek legyen esélye nyerni (a mostani amatőr győztes is ismeretlen volt eddig számunkra).

A pakliknál azt vettem észre, hogy a mostanában divatos összeállítások közül a gölempakli a profiknál teljesen eltűnt (talán óvatosságból, mivel sokan készültek ellene), és az amatőröknél is visszább szorult. Erősen tartják magukat az avatáros és az óriás paklik, de láthattunk a profik között még fókuszos kontrollokat, hordákat, goblinos-tárgyas paklikat is. Igen népszerűek az olcsó counterek, illetve a Bahn szolgálja, majd minden, jól szereplő pakliban találkozhattunk ezekkel. A *Fókuszált mágia* használható alternatívának tűnik, de egyelőre csak páran próbálkoztak vele.

A profi mezőnyben Báder Mátvás diadalmaskodott, *A feledés korszakával* megspékelte óriáspaklijával, a második Kahn Evarth lett, avatárokkal, a harmadik Juhász Ferenc, tárgyas paklival, a negyedik pedig Marofka Mátvás, szintén avatárral.

Az amatőröknél Dobó András győzött, hagyományos kontrollal (érdekesség: *Deja vu, Phoebius*), a második Gaál Vilmos lett, csak *Óriássárkánnyal* ölt hasonló paklival (érdekesség: *Előnyös üzlet, Szent sólyom*), a harmadik Tüski Tamás avatáros paklival (45 lapjából 21 counterrel), a negyedik pedig Kálmán Attila *Életenergiára* alapuló kontrollal.

Tartottunk egy kis szavazást is, hogy milyen versenyformán indulnának szívesen. A legnépszerűbbnek a páros és a frissen bontott tűnt, úgyhogy ilyen versenyek lesznek a közeljövőben.

Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Abbas Krisztián 2 *Koreni sünnet* és 2 *Tükördémonnal* kezdett.
- Balogh Zoltán *Erőfitogtatta* ellenfele *Óriássárkányát*, melynek így -12 volt a sebzése.
- Vaczó András Enciklopédiáját *Bérmunkázták*, így *Gyenge erejéket* és *Erős erejéket* kellett keresnie.
- Rémm András *Cheotox*-szal ellopta a *Tisztesség manifesztaációjának* képességét.
- Juhász Ferenc egyik meccsén a kabalából berakott *Gyilkos mókussal* őt.
- Dobó András a döntő meccsen, vesztettnek látszó helyzetben – ellenfele *Óriássárkánnyal* és ellenvarázslatokkal felfegyverkezve ütötte –, behúzta az egyetlen lapot, ami megmenthette: *Kisebb zannal* másolta és elpusztította a sárkányt.
- Szloboda Bence 45/46-os *Kamdemuval* terrorizált.
- Bor Gábor egymás után 5 *Fókuszált mágia*t húzott, pedig bármelyik másik lapjával nyerhetett volna.

ŐSÖK VÁROSA – KARMOK SZINTJE

Sokan kérdeztétek tőlem, hogy ugyan már, hol késik a 8. szint leírása? Többen meg is fenyegettek, hogy ha nem lesz, akkor majd jól lemondják az Alanori Krónika előfizetést. Mivel ezt én nem akarnám, inkább nekiláttam, és elkészítettem végre a soron következő szintleírást, íme, itt is jön, csak előbb a kötelező blabla:

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

Legelőször is a szint újdonságaival szoktam kezdeni. Nos, ezekből most aztán van bőven. A legfontosabb, hogy a szinten minden sebző varázslat (de csakis azok, amelyeknek célpontja galetki) csak 50% eséllyel jön létre úgy, ahogy kellene neki. 25% eséllyel mindössze fele sebzést okoz, és szintén 25% esély van arra, hogy a sebzés a duplája lesz. Persze mondani sem kell, Murphy törvényei az Ősök Városában is működnek, így általában mindig a kritikus harc helyzetben sebez többet ellenünk egy varázslat, és akkor okoz fele sebzést, ha amúgy sem lenne túlzott jelentősége. Újabb, de hasonló újdonság, hogy ezen a szinten, ha valaki mentődobást dob, akkor csak 50% eséllyel dobja normál módon, itt is van 25% esély arra, hogy +25%-ot kap a mentődobásra, és szintén 25% esély, hogy -25%-ot kap. Így fordulhat tehát elő például az a sajnálatos eset, hogy a manapoid figyelő (#226) mindössze 21-es szintű szellemkalapácsa, a mi 40-es intelligenciánk dacára is létrejön, majd a várakozásokkal ellentétben 83 helyett 166-ot sebez belénk. Persze azért ne fessük az ördögöt a falra, ugyanígy megtörténhet az is, hogy 5-ös intelligenciánk van, és mégsem sebez belénk semmit a manapoid figyelő. Hiába, elég kaotikus szint ez, ha varázslatokról van szó. Ráadásul az ellenünk felvonuló szörnytömeg, főleg a veszélyesebbik fajta, nagy előszeretettel használ különböző gyilkos varázslatokat. Ezért aztán a szint egyik fő jellegzetessége lett, hogy a galetkik nagy többsége ezen a szinten rááll a rezisztencia szakértelem fejlesztésére, és akinek lehetősége van rá, meg sem áll az 50-es szintig. Ezt én is mindenkinek csak ajánlani tudom, nagyon sok kellemetlenségtől kímélhetjük meg magunkat a kellően magas rezisztencia szakértelem segítségével. Ne felejtjük el, hogy az előző szinten őshonos orgling

varázsló (#197) csak úgy potyogtatja magából a rezisztenciát növelő varázstárgyakat, az orgling fétist (#269) és az arany orgling fétist (#296), melyek +5 illetve +7 rezisztenciát adnak. Ha az előző szinten nem volt velük szerencsénk, itt is tudunk rájuk vadászni, ezt tegyük is meg mindaddig, amíg a szerencse mellénk nem áll, és nem találunk a legvilkolt varázslónál a nekünk kellő tárgyakból. Persze ha össze tudunk magunknak cserélni elég véletlenszerű varázstárgyat, melyek rezisztenciát adnak, akkor nem szükséges vesztetn orglingokra vadászunk. Aki sehogy sem tud elegendő ilyen összegyűjteni, annak még mindig ott a mágiellenállás itala (#76), bár azért egyfolytában ilyen inni kicsit gyógynövény igenyes, de még mindig jobb, mint a varázslatok általi halál.

A másik nagy újdonság, hogy a szinten egyáltalán nem működik a kontaktus ősökkel varázslat, ezért aztán az ősök csarnokának bejárása kicsit körülményes lesz, kezdjük el időben, különben soha nem jutunk a végére!

Ezen a szinten is vannak használható, új varázslatok, az ütős karakterek örömeire itt a sziklaerő (#188), ami az erőpajzs varázslatok mondhatni ellentéte, nem védelmet, hanem plusz támadást ad az egész fordulóra. Annyit, amekkora a sziklaerőnk. A szolgatartó nekromanták az őrjögés (#180) varázslatnak örülhetnek, ami szintenként +3% támadást ad az oldalukon harcoló lényeknek. Az antimágikus szférát (#174) a szellemi mágusok ugyan nem tudják használni, de a nagyobb szellemi iskolában bóklászó ütős, lehelős, lőfegyveres karaktereknek jól jöhet, ha nem tudnak, vagy nem akarnak elég rezisztenciát növelő tárgyat szerezni. A végére hagytam az elemi mágusok jolly jokerét, az elemek uralmát (#189), ami körülbelül örök időkre meg-

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

oldja minden gondjukat. Ez egy egész fordulón át tartó varázslat, ami annival csökkenti az ellenfelek rezisztenciáját az elemi varázslatok ellen, ahányas az elemek uralmánk. Innentől tehát mondhatni nincs ellenfelünk, ha elemi mások vagyunk, még a 99-es rezisztenciával rendelkező lények is legyőzhetőek számunkra, hiszen az elemek uralma mellett még a forrás érintése is használható, ezek összeadódnak.

Vannak természetesen új varázssitalok is, sajnos nem mindnek ismert még a receptje. Főzhető végre a bosszantás itala (#81), ami mindössze egy tokin kaktuszából (#40) készül. A harcban magukat erősebbnek érző galetkik tehát ihatják, és kasszírozhatják a dupla lélekenérgiát a szörnyekért, már persze ha tényleg meg tudják ölni őket. Sajnos/szerencsére a bosszantás itala nem működik a célzott vadászatonál, tehát ha nyomkeresünk, akkor nem jön plusz szörny. Főzhető a hatalom bíbor itala is, receptje: mézfű (#29), hónakkupók (#30), tokin kaktusz (#40). Valamint találhatunk lila manaitalt (#83), ami 150 varázsponttal gazdagít minket beszürsölésekor.

Újdonságok kivégezve, jönnek a szörnyek. Mivel sokan kértétek, most le fogom írni a szörnyek minden ismert adatát, nehogy valaki azért haljon meg, mert én nem tartottam fontosnak közölni az adott értéket. Ettől a szörnyek leírása kicsit „hyperesebb” lesz, de mivel a cikk főleg azoknak íródott, akik nem jutnak hozzá ehhez a remek találmányhoz, ezért ez talán nem akkora baj. Akinek pedig van hypere, az egyszerűen ugorja át azt a részt, ahol a száraz adatok szerepelnek! Sajnos az auraészlelést még mindig megzavarja az esetlegesen nálunk lévő vörös karkötő, ezért a közölt adatoknál ± 2 eltérés néha előfordulhat, de azért az esetek többségében igyekeztem a helyes adatokat közölni. Figyelem! A szörnyek méretéhez minden esetben körülbelül +d10% adódik, tehát pl. egy 150-es méretű szörny életpontjainak száma körülbelül 150+d15, azaz 150 és 165 között mozog.

Monozoid (#135):

Ez a szörnyeteg igazából már ismert egy réges-régi többszemélyes kalandból, igaz, ott négyen mehettünk ellene, itt pedig csak magunkra, illetve szolgálainkra számíthatunk. Az el-

ső körben féreg érintését és fürgülést varázsol, majd a második körtől kezdve így, felturbózva indul ellenünk. Három végtaggal támad, amelyekkel a fürgülés miatt körönként 6-szor tud ránk támadni. Mivel a végtagjain roncsolás és paralizáció is helyet kapott, ezért nem érdemes megvárni amíg használja őket. Vagy öljük meg az első körben, vagy legyünk nála gyorsabbak a másodikban, és végezzünk vele. Ne felejtjük azonban, hogy a fürgülés plusz gyorsaságot is ad a drágának!

Méret: 166	Erő: 12
Egészség: 12	Iq: 9
Gyorsaság: 15	Ügyesség: 15
Mágia: 14	Elektromos immunitás: 4
Bűz: 4	Méregimmunitás: 10
Hidegimmunitás: 4	Rezisztencia: 6
Kontaktméreg immunitás: 2	Tűzimmunitás: 4
Savimmunitás: 6	12-es Fürgülés
Vastag bőr: 6	11-es méretű 18-as szintű jobb csáp, roncsolás
12-es Féreg érintése	8-as méretű 14-es szintű bal csáp, 8-as vámpirizáció
11-es méretű 18-as szintű jobb csáp, roncsolás	9-es méretű 16-os szintű jobb csáp, 10-es paralizáció

Kígyópók (#160):

A monozoidhoz hasonlóan ez a szörnyeteg is ismert már egy korábbi TK-ból. Igaz, csak egy végtaggal harap, de azzal jó nagyot! Ráadásul utána még a sebző mérgevel is számolnunk kell. Gyors, halálos, és nagy a mérete, nehogy hamar megöljük. Nagyon magas védelem elérésével tudjuk viszonylag nagy biztonsággal kikérülni a sebződést ellene, ha ez nem elérhető számunkra, akkor pedig igyekezzünk minél előbb végezni vele!

Méret: 220	Erő: 18
Egészség: 18	Iq: 14
Gyorsaság: 24	Ügyesség: 20
Mágia: 4	Méregimmunitás: 30
Bűz: 6	Vastag bőr: 5
Kontaktméreg immunitás: 10	20-as méretű, 22-es szintű fog, 23-as sebző mérge

Fagydémon (#203):

Gusztustalan egy kis kellemetlenkedő lény. A jéglehelőkön kívül senkinek nem okozhat problémát a megölése, de ezen folyamat alatt szinte minden karakertípus el fog szenvedni

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

némi sérülést. Búzimmunitása miatt a lehelő karakterek biztosan nem tudják egy kör alatt megölni, így egyszer biztosan ránk lehel egy jó hideget. Az ütősök pedig hiába ölik meg egy kör alatt, a tüskés bőrhöz hasonló hidegaurájával fog sebzést okozni nekik. A szellemi mágusok megint csak kevesek hozzá, hogy egy kör alatt elintézzék, de nekik legálább viszonylag könnyű a védekezés ellene a jégpajzs varázslat segítségével. A savcapó elemi mágusok, és a lőfegyveresek nyilván már az első körben széjjellövik, bár ha alacsony a lőfegyver szakértelmünk, akkor a rajta levő szélpajzs varázslat megakadályozhat ebben.

Méret: 170	Erő: 12
Egészség: 10	Iq: 3
Gyorsaság: 16	Ügyesség: 10.
Mágia: 10	Búzimmunitás
Jéglehellet: 30	Rezisztencia: 15
Hidegimmunitás: 50	
Hidegaura: 15	
15-ös Szélpajzs	

Xenomorph bébi (#204):

A szint első tárgytörő lénye, hogy is lehetnénk meg nélkülni. Szerencsére az előző szinten begyűjthettünk 3 db javítás italát, így most már talán nem jelentenek akkor problémát ezek a lények. Persze a javításra elköltött TVP-n kívül. Mit is mondhatnék erről a mocsadékáról gyorsan üt, sokat, főleg, mivel az első két végtagjával roncsol. Szerencsére tárgytörés csak a 3. végtagján van, így egy kör alatt maximum egy cuccunkat tudja letörni rólunk. Savra és méreglehelre ellenálló, ráadásul bűzre immúnis, úgyhogy ezen típusú leheléssel küzdő karaktereknek bizony több körön keresztül kell harcolniuk vele, ami több létört tárgyat eredményezhet. Érdekes, hogy 20-as a szívóssága, tehát akár 6 körön keresztül is harcolhatunk ellene.

Méret: 180	Gyorsaság: 24
Egészség: 12	Mágia: 2
Iq: 8	Gázimmunitás: 40
Ügyesség: 14	Savimmunitás: 40
Búzimmunitás	Vastag bőr: 12
Regeneráció: 12	12-es méretű, 20-as szintű jobb karom, 12-es roncsolás
Shívósság: 20	12-es méretű, 20-as szintű bal karom, 8-as roncsolás
12-es méretű, 20-as szintű fog, 12-es tárgytörtés	

Piomancer (#214) +

Nagyobb tűzszalamandra (#215):

Tüzes társulat, természetesen tűzimmunitásokkal. Amíg a piomancer hátulról varázslatokat oszt, addig a kis barátja félelmeteseket próbál tüzlelni belénk, persze ez nem igazán sikerül neki, tehát feladata leginkább csak a mi feltartásunk. Persze az ütősöknek azért a tűzaurája okoz némi kis kézfájást. Sokkal kellemetlenebb ennél, hogy amíg mi a tűzszalamandrával vagyunk elfoglalva, addig a piomancer veszettül eregeti belénk, és persze esetleges szolgálunkba a néha duplán sebző tűzgyóit. A már említett rezisztencia segít ennek kivédésében, de persze az is jó megoldás, ha lőfegyverrel, vagy varázslattal lelőjük gyorsan. Tűzpajzzsal védekezni a néha 100 felett sebző tűzgyóly ellen nem igazán lehet, a nagy tűzimmunitás észlelésekor a szalamandra pedig nem lehel, hanem végtagjával támad ránk. A Piomancer egy eddig ismeretlen, új harci technikát vonultat fel ellenünk, mégpedig a bűzgyulladászt. Ez annyit tesz, hogy gyakorlatilag saját fegyverünket vonultatja fel ellenünk, bűzünk nem őt, hanem minket sebez meg. A tűzszalamandrából halála után egy pürgamit (#152) marad vissza számmunkra.

Piomancer (#214) adatai:

Méret: 165	Erő: 12
Egészség: 20	Iq: 20
Gyorsaság: 25	Ügyesség: 20
Mágia: 22	Bűzgyulladás
Tüzlehellet: 26	Kontaktméreg immunitás: 3
Búzimmunitás	Tűzimmunitás: 58
Rezisztencia: 10	
Tűzaura: 9	
34-es Tűzgyóly	Szélpajzs

Nagyobb tűzszalamandra (#215) adatai:

Méret: 99	Erő: 12
Egészség: 12	Iq: 9
Gyorsaság: 15	Ügyesség: 14
Mágia: 2	Elektromos immunitás: 4
Tüzlehellet: 16	Tűzaura: 7
Tűzimmunitás: 40	
6-os méretű, 16-os szintű farok	

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Tektonikus kvatáns (#216) +

Tektonikus atka (#217):

A szint egyik legbrutálisabb szörnypárosa, egészen addig, amíg nincs megfelelően magas rezisztenciánk. Ha van, akkor szinte ártalmatlanok. Az első körben az atka – hacsak nem vagyunk nála gyorsabbak, és nem löjük le egyből – megidéz még egy tektonikus kvatánst. Ez a példány szerencsére még nem reagál az első körben, annál inkább társa, aki isteni harag varázslattal kezd lövöldözni boldog-boldogtalanra, pillanatok alatt kivégezve szolgálainkat. A 2. körtől kezdve a megidézett kvatáns is beszáll a buliba, és hacsak nincs nagyon magas elektromos immunitásunk vagy rezisztenciánk, menthetetlenül megöl minket is. Az atka sem tétlenkedik, ő csendvarázssal igyekszik elnémitani minket, illetve azonnali gyógyítással segíti kvatáns barátait. Először tehát az atkát kell megölnünk, különben a megsebzett kvatánsokat mindig meggyógyítja. Ez szerencsére nem nehéz feladat, hiszen az atka egy kis nyikhaj, bárki könnyedén megöli. Gond a megmaradó kvatánsokkal sincsen, persze ha nem vagyunk erős harcosok akkor két kört kell szánni rájuk fejenként, az atkával együtt tehát összesen öt kört. Aki még nem növesztette ki magának a 10-es szívósságot, itt az ideje! Mivel a kvatánsok ellenállóak az elektromossággal szemben, ezért a villámlehelőknek csak minél magasabb lehetet és bűz kifejlesztését tudom ajánlani ellenük.

Tektonikus kvatáns (#216) adatai:

Méret: 190	Erő: 28
Egészség: 16	Iq: 10
Gyorsaság: 6	Ügyesség: 6
Mágia: 10	Regeneráció: 14
Elektromos immunitás: 46	Vastag bőr: 14
Rezisztencia: 10	
32-es Isteni harag	
10-es méretű, 20-as szintű fog	

Tektonikus atka (#217) adatai:

Méret: 70	Erő: 10
Egészség: 14	Iq: 12
Gyorsaság: 27	Ügyesség: 17
Mágia: 14	20-as Sötétség
20-as Csendvarázs	
1-es Idézés: tektonikus kvatáns (#216)	
20-as Azonnali gyógyítás	

Óriás rák (#218):

Hát erről a szörnyről nem lehet sokat mondani, egy egyszerű ütős lény, két végtaggal támad, de semmi különösét nem tud felmutatni. Talán csak annyit, hogy nagyon nagy biztonsággal talál a végtagjaival, így a magas védelem nem, legfeljebb a gránitbőr adhat jó védelmet ellene. Persze azért ha extra magas a védelmünk, akkor ő sem fog eltalálni minket. Ha vadászat során ölünk meg egy óriás rákot, akkor van rá némi esélyünk, hogy halálakor visszamarad egy ósgyémánt (#237), ami a halhatatlan klán egyik klánküldetéséhez kell. Szerencsére ha nem vagyunk eme klán tagjai akkor is tudjuk mire használni, +4% támadást, +1 tüskés bőrt, és +1 szívósságot ad.

Méret: 182	Erő: 20
Egészség: 20	Iq: 2
Gyorsaság: 14	
Ügyesség: 12	
Bűz: 4	Elektromos immunitás: 18
Hidegimmunitás: 18	Kontaktméreg immunitás: 5
Gázimmunitás: 18	Rezisztencia: 18
Savimmunitás: 18	Tűzimmunitás: 18
Vastag bőr: 12	
16-os méretű, 19-es szintű olló	
17-es méretű, 20-as szintű olló	

Szójer királynő (#219) + pusztító szójer (#154):

A szint másik, szerencsére ez esetben utolsó tárgytoró szörnycsapata. A királynő az első körben megidéz egy mutáns szójert (#174), vagy ha nagyon magas a támadásunk akkor sötétség varázslatot használ ellenünk. Ha ezt megtette, a következő körtől fogva ő is harcba száll, mily meglepő, tárgytoróssal felszerelt végtagjával esik nekünk. A királynővel meggyűlhet a szellemi mágusok baja, mivel nagyon magas az intelligenciája. Érdemes lehet ellene ellenállás megtörését használni, mellette tetszés szerint forrás érintése vagy gránitbőr ajánlott. Legjobb persze a magas pengefal, akkor az első körben felhúzott megfelelően magas pengefal megöli a nekünk rontó pusztító szójert, a második körben pedig jöhet az ellenállás megtörése és a forrás érintése, így a királynő már az „ellenállását megtörve” jön át a pengefalon, halálátelve közben. Persze a mutáns szójer életben marad, de már sebesült, a következő körben egy szellemkapács végez vele. Másoknak nincsenek ilyen gondjaik, ha

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

csak a tárgyörést nem számítjuk, viszonylag könnyű ellenfelek. A királynőn alából van egy ütésnyi gránitbőr, de mivel a mérete nagyon alacsony, ezért ez abszolút semmit nem számít az ütős karakterek ellen. Mivel szélpajzsa is van, ezért valószínűleg inkább a löfegyveresek elleni további bosszantásból van rajta az a kis gránitbőr. Persze haláluk után a miénk a zsákmány, a 3 db szójer csáprágó.

Szójer királynő (#219) adatai:

Méret: 92
 Egészség: 22 Erő: 13
 Gyorsaság: 23 Iq: 40
 Mágia: 20 Ügyesség: 17
 Bűzimmunitás Elektromos immunitás: 12
 Hidegimmunitás: 12 Gázimmunitás: 12
 Regeneráció: 8 Rezisztencia: 15
 Savimmunitás: 12 Tűzimmunitás: 10
 Vastag bőr: 10
 1-es Idézés: mutáns szójer (#174)
 25-ös Sötétség
 13-as méretű, 24-es szintű csáprágó, 15-ös tárgyártás

Pusztító szójer (#154) adatai:

Méret: 108
 Egészség: 20 Erő: 20
 Gyorsaság: 17 Iq: 6
 Mágia: 1 Ügyesség: 12
 Bűzimmunitás Hidegimmunitás: 40
 Regeneráció: 6 Vastag bőr: 8
 12-es méretű, 15-ös szintű csáprágó, 12-es tárgyártás
 10-es méretű, 14-es szintű csáprágó, 12-es tárgyártás

Mutáns szójer (#174) adatai:

Méret: 132
 Egészség: 20 Erő: 22
 Gyorsaság: 18 Mágia: 1
 Ügyesség: 15
 Bűzimmunitás Regeneráció: 8
 Savimmunitás: 40
 11-es méretű, 18-as szintű csáprágó, 14-es tárgyártás
 14-es méretű, 18-as szintű csáprágó, 14-es tárgyártás

Szirén fattyú (#223) + Orgling melák (#157):

Szintén egy rezisztencia növelésre készített szörny csapat. A fattyú előszeretettel használja a Vusix Naotmi bíra által kitálalt mágiikus űr + dermesztés kombót. Egyéb viccességei: varázslók ellen direkt kontaktus, szolgálókkal szemben elbájolás, ütősökkel szemben sötétség, alából rajta levő 1

ütésnyi gránitbőr. És akkor még nem beszéltünk arról, hogy néha hatalomvarázst használ... mégpedig azért nem, mert fogalmunk sincs róla mi ez! De ne ijedjünk meg tőle, eddig még semmilyen negatív hatását nem észleltük ennek a varázslatnak. Savcsapók és löfegyveresek előnyben, ők csak gyorsan lelővik a fattyút és megúszták a további guszta-lanságokat. Akik ezt nem tudják megtenni, és nincs magas rezisztenciájuk, azok retteghetnek, hiszen a közelharc karaktereket a melák elég jól feltartja ahhoz, hogy közben a szirén fattyú kedvére mókázhasson a kis kedves varázslataival. Szellemi mágusoknak, a szójer királynőhöz hasonló magas intelligenciája miatt ellenállás megtörése ajánlott elene. A fattyúból szirénhaj (#293) nyerhető ki halála után.

Szirén fattyú (#223) adatai:

Méret: 122
 Egészség: 15 Erő: 7
 Gyorsaság: 20 Iq: 34
 Mágia: 34 Ügyesség: 16
 Rezisztencia: 15 Vastag bőr: 3
 14-es Hatalomvarázis 16-os Dermesztés
 22-es Sötétség 25-ös Direkt kontaktus
 26-os Elbájolás 43-as Mágikus űr
 2-es méretű, 3-as szintű jobb karom

Orgling melák (#157) adatai:

Méret: 142
 Egészség: 14 Erő: 24
 Gyorsaság: 5 Iq: 2
 Mágia: 2 Ügyesség: 4
 Bűz: 14 Elektromos immunitás: 6
 Hidegimmunitás: 6 Kontaktméreg immunitás: 5
 Gázimmunitás: 6 Savimmunitás: 6
 Tűzimmunitás: 6 Vastag bőr: 5
 16-os méretű, 17-es szintű jobb mancs

2 db gyászoló mourg (#224):

A szint legveszélyesebb ütős lényei voltak, de az idő múlása nagyon megviselte őket, mára csak egy szimpla, viszonylag nehéz ellenfél maradt belőlük. Ahhoz képest, hogy ketten vannak ellenünk, elég nagy méretük van, és nem állják vámpirizáció segítségével ezt a nagy méretet folyamatosan biztosítani maguknak. Fejenként 4 végtaggal támadnak, ne-hogy olyan egyszerű legyen gránitbőrrel védekezni ellenük. Mivel első végtagjukon roncsolás van, így a vastag bőr sem jelent túl nagy védelmet, kivéve persze, ha extra magas eme

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

szakértelmünk. Leginkább az segít, ha gyorsabbak vagyunk náluk, és gyorsan megöljük őket. Sajnos a pontos gyorsasága még nem ismert, de az mindenesetre biztos, hogy 25-ös gyorsasággal eddig még mindig le lehetett gyorsulni.

Méret: 200	Iq: 3
Egészség: 36	Vastag bőr: 12
Kontaktméreg immunitás: 18	
5-ös méretű, 20-as szintű nyelv, 8-as roncsolás	
7-es méretű, 15-ös szintű jobb csáp, 12-es vámpirizáció	
7-es méretű, 15-ös szintű bal csáp, 12-es vámpirizáció	
7-es méretű, 15-ös szintű bal csáp, 12-es vámpirizáció	

Sötét elf íjász (#225) + óriáspók (#89):

Az egyetlen, löfegyveres harcmodort képviselő szörny a szinten. De ő sem tisztán íjász, a mágiához is konyit valamicskét, varázslók ellen előszeretettel használja a csendvarázst. Ellene sem árt tehát a magas rezisztencia, hacsak nem akarunk varázsló létünkre némán tátogni a harcban. Persze a magas mágia is megoldás lehet, de ne feledjük a szint varázslat-mentődobás módosító specialitását! Csodálkozhatunk, hogy mit keres az az óriáspók ott az elf mellett. Nos, hamar rájövünk, amennyiben közelharcos karakterek vagyunk, ugyanis így az első körben lő ránk az íjász, mi leütjük a pókot, de csak a középső mezőn, melynek következtében az íjász a 2. körben szintén lőhet ránk löfegyverével. A kis pókica viszont kétélű fegyver, ha hátul maradunk, és a pók közeljön hozzánk, akkor viszont az elf nem tud ránk lőni a második körben, hiszen a pók útban van neki. Gyorsasága sajnos nem ismert, de olyan 28-30 körül lehet neki, löfegyverével így körönként négyszer lő. Ében láncing (#134), ében nyílpuska (#133) valamint 2 db ében tündekard (#132) található nála, melyek halála után a mi tulajdonunkba vándorolnak.

Sötét elf íjász (#225) adatai:

Méret: 162	Erő: 12
Egészség: 10	Mágia: 10
Iq: 12	
Ügesség: 19	Rezisztencia: 32
Löfegyver: 31	
Vastag bőr: 5	
27-es Csendvarázs	27-es Sötétség
2-es méretű, 20-as szintű bal karom, ében tündekard	
2-es méretű, 20-as szintű jobb karom, ében tündekard	

Óriáspók (#89) adatai:

Méret: 75	Erő: 7
Egészség: 10	Iq: 2
Gyorsaság: 8	Ügesség: 7
Mágia: 2	Méregimmunitás: 80
Bűz: 10	Gázimmunitás: 5
Kontaktméreg immunitás: 30	
Vastag bőr: 6	
6-os méretű, 15-ös szintű csáprágó, 16-os bénító méreg	

2 db manapoid figyelő (#226):

A szint nagy varázslói. Ellenük még a magas rezisztencia sem nyújthat védelmet, hiszen forrás érintést használnak. Persze azért az extra magas rezisztenciát így sem tudják átlóni. Ez leginkább a mágiaellenállás italával (#76) érhető el. Nagyon is ajánlott ezen finsci itóka gyakori fogyasztása, hiszen e nélkül igencsak nehézkes ellenfelek. Persze, mivel szellemi varázslatokat használnak, így a magas intelligencia is megoldás lehet, de ez sokkal kevésbé univerzális megoldás, más ellen nem véd. Varázslatainak palettája igencsak széles, az első körben többnyire forrás érintését és megszakítást varázsol, varázslókat tudatrombolással, szolgáltatókat annihilációval szórakoztatja. Parancs varázslata igencsak kellemetlen lehet, hiszen amíg az egyik manapoid ezt nyomja ránk minden körben, addig a másik szellemkalapáccsal kedveskedik nekünk. Löfegyveresek és elemi mágusok vannak jó helyzetben ellenük, hiszen ők simán agyonlövik őket, löfegyverrel, vagy savcsapással. Szellemi mágusok figyeljenek oda a manapoidok magas intelligenciájára, ellenállás megtörése igencsak ajánlott ellenük. Persze még azelőtt kell ezt elmondanunk, mielőtt ők felraknák a megszakítás varázslatot, hiszen az alacsony szintű ellenállás megtörést még könnyedén meg tudják szakítani. (Ez persze a magas szinten művelt savcsapásra, szellemkalapácsra stb. nem igaz, azokat sikerrel tudjuk alkalmazni ellenük a megszakítás dacára is). Megölésük után mindig esik ki belőlük barna manakő (#149), valamint alacsony százalékos eséllyel néha manapoid fulbevaló (#294), ami a szellemi varázslatok szintjére ad +1-et, illetve manapoid amulett (#295), amely +1 álcázást, +1 idézést, +1 kereskedelmet, valamint +2 mágiát ad.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Méret: 136	Erő: 7
Egészség: 14	Iq: 36
Gyorsaság: 14	Ügység: 13
Mágia: 30	Elektromos immunitás: 15
Bűz: 3	Gázimmunitás: 15
Hidegimmunitás: 15	Tűzimmunitás: 15
Savimmunitás: 15	22-es Annihiláció
Vastag bőr: 15	24-es Forrás érintése
21-es Szellemkalapács	26-os Megszakítás
23-as Tudatrombolás	
24-es Parancs	

Lélektáncos (#227):

Érdekes specialitással rendelkező szörnyeteg, hiszen míg lőfegyverrel nem, addig végtagokkal könnyedén eltalálható. Leheletek, varázslatok szintén nem igen hatják meg, előbbiek ellen 70-es immunitásai, utóbbi ellen 45-ös rezisztenciája védi. Ez utóbbi persze elemek uralma, forrás érintése segítségével csökkenthető. Szerencsére a lehelők sem tehetetlenek ellene, ugyanis a bűz rendszeren sebzí, azzal megölhető. Az első körben elektromos falat használ, a későbbi körökben pedig kedvére válogat a tűzvihar, energiátuske és jégcsóva varázslatokból. Nagy problémája igazából csak a lőfegyvereknek lehet vele, nekik a bajnokok itala + őriás-növés itala kombinációt tudom ajánlani, aztán üssük, hogy fájjon neki. Megölése után egy bronz korong (#297) lesz a miénk.

Méret: 125	Erő: 2
Egészség: 3	Iq: 26
Gyorsaság: 12	Ügység: 10
Mágia: 28	Hidegimmunitás: 70
Bűz: 3	Gázimmunitás: 70
Elektromos immunitás: 70	Savimmunitás: 70
Kontaktméreg immunitás: 2	22-es Elektromos fal
Rezisztencia: 45	42-es Jégcsóva.
Tűzimmunitás: 70	
18-as Tűzvihar	
26-os Energiátuske	

Szondamester (#228) + 2 db manaszonda (#229):

Igazándiból a varázslók retteghetnek tőle, hiszen mivel sok végtaggal támadnak, és ráadásul roncsolni sem roncsol semelyikük, így a vastag bőr igencsak jó védelem ellenük. Varázslóknak ez azért nem követendő út, mivel a végtagjaikon

kivétel nélkül manaszívás található, így pillanatokon belül varázspont nélkül találhatjuk magunkat. Itt inkább a magas védelem, a szondákat feltartó szolgák, vagy a csapat gyors megölése segíthet. Mivel a manaszondák mérete kicsi, így a pusztítás pengefal, vagy tűzvihar segítségével megoldható, és máris csak a szondamester szíjva a varázspontot.

Szondamester (#228) adatai:

Méret: 176	Erő: 16
Egészség: 18	Iq: 12
Gyorsaság: 14	Ügység: 18
Mágia: 10	Rezisztencia: 12
Kontaktméreg immunitás: 5	14-es méretű, 23-as szintű jobb csáp, 10-es manaszívás
	13-as méretű, 21-es szintű bal csáp, 10-es manaszívás
	12-es méretű, 20-as szintű jobb csáp, 10-es manaszívás
	11-es méretű, 19-es szintű bal csáp, 10-es manaszívás

Manaszonda (#229) adatai:

Méret: 62	Erő: 3
Egészség: 6	Iq: 3
Gyorsaság: 15	Ügység: 3
Mágia: 8	Rezisztencia: 10
Elektromos immunitás: 10	5-ös méretű, 10-es szintű jobb csáp, 20-as manaszívás
	5-ös méretű, 10-es szintű bal csáp, 20-as manaszívás
	5-ös méretű, 10-es szintű jobb csáp, 20-as manaszívás
	5-ös méretű, 10-es szintű bal csáp, 20-as manaszívás

Hát ennyi volt a bestiák leírása, remélhetőleg így már mindenki könnyebben veszi fel a harcot ellenük. Jövő hónapban újra találkozunk, az épületes küldetésekkkel.

A szörnyek adatai nem lehetnének itt, ha nincs Pötyös, és az ő aura info gyűjtőgető programja. Köszönet érte neki.

Szeitz Gábor



Nyafogó Nefejejs levelezése 36.



Kedves Egyetlen Édesaryám!

Szövetségünk kies barlangjában trom ezeket a sorokat. Körülöttem társaim – csaknem az egész szövetség összegyűlt ezen a napon, ami olyan ritka esemény, mint a fehér fürtelemfereg fölbukkanása. Izgatott, lelkes mormolás hallatszik mindenhol, a Bekeidők Hirmondói kisebb csoportokba gyűlve tárgyalják az újonnan érkezett izgalmas híreket. Amúgy a mögöttem hagyott időszak meglehetősen egyhangúan telt, én is, barátaim is keserően lubickoltunk az unalom fojtogató ingoványában (nyaff), de az imént érkezett újság úgy fölvilványozott bennünket, mintha egy császári szinten lakó elektromosságot lehelő galetki rottott volna közénk.

Előbb tehát röviden összefoglalom, melyek voltak az utóbbi hetek jelentősebb eseményei. Néhány milgandótlással ezelőtt szomorúan búcsúztattam újdonsült pszi-partneremet, Zuckot, aki felköltözött a Karmok Szintjére. A búcsú nem volt végleges, és nem szólt túl hosszú időre: néhány hét múlva én is követem őt a nyolcadikra, és akkor folytathatjuk a gyakorlatozást. Ezt én annál is inkább örömmel fogadtam, mivel, azt hiszem, ezek a pszi-párviadalok számomra hoznak több tapasztalatot. A másik örömteli tény, hogy ilyen hamar itt hagyhatom ezt az undok szintet: még odalent, a lárvaszinten sem töltöttem ilyen kevés időt, mint itt, a hetedik emeleten.

Az elmúlt hetek leginkább a remete csoportos kalandjainak szervezésével teltek. Hát, ennek a remetének meglehetősen furcsa kívánságai voltak... Először egy csapatversenyt kellett szerveznem a helytartó tiszteletére. Erősen és jogosan gyanakodtam: tekintve, hogy a remete tevékenysége elvileg teljességgel törvényellenes, meglehetősen különös, hogy ennyire jóban van a szint helytartójával. Nyilvánvaló, hogy valamiféle örütségre akarnak minket hajszolni, olyan illegális tevékenységbe kívánnak bele-rángatni, amit ürügyül használhatnak arra, hogy lejárassanak engem, gyöngécské, törekény élőényt! Nyaff! Szóval már hátat is fordítottam volna a remetének, amikor elárulta, milyen jutalom jár ezért a csapatversenyért: egy valódi bajnoki oklevél! Hm, megfontolandó... Ennek birtoklása nem csupán óriási dicsőség, de megbízható futrek szerinti szerencsét is hoz tulajdonosára. Engem persze nem lehet megvesztegetni, így nem a várható jutalom reményében vállaltam a kalandot, hanem kizárólag a jelentős kitévés vonzotta. Némi keresgélés után sikerült is társakat találnom: Gwill és New York City Boy vállalta, hogy beszáll a versenybe az oldalamon.

Előbb egy kisebb hegyet kellett elhordanunk. Nem mondom, hogy könnyedén ment, de mivel az ilyen jellegű munkákban nagy gyakorlatot szereztem a szövetségünk épületein való munkálkodás közben (kizárólag Ben-e-veer épített nálam többet – épp a napokban fogtunk bele egy igen érdekes épületbe, az Arénába), így végül egészen gyorsan végeztünk a nagy halom törmelékkel.

Ezután gigantikus mennyiségű eledelt kellett elfogyasztanunk. Megtettük, de utána mozdulni sem bírtunk, pedig sejtettük, hogy ezután a fürgességünket fogják próbára tenni. A társaim elmentek, és kiokázták magukból a fölöslegesnek ítélt eledelt, én azonban sohasem ragadtatnám magam ilyen alpári cselekedetre, inkább szenvedtem a továbbiakban. Nyaff! A következő próba a várakozásunknak megfelelően egy bonyolult akadálypálya volt, amelyen ráadásul egymáshoz kötözve kellett végighaladnunk. Nagy-nagy nehézségek árán, de természetesen sikerült. Az akadálypálya után egy agyafúrt útvesztő várt ránk, ami egyértelműen az eszességünket tesztelte. Gondolhatod, hogy ezen a próbán különösen villogtam.

Végezetül váltófutásban dőlt el a küzdelem. Én indultam, mert az elfogyasztott rengeteg ennivaló még mindig erősen



megterhelte a gyomomat. Alig bírtam végigvászorogni a pályán. Nyaff! Szerencsére társaim olyan gyorsak voltak, mint a villám, és a végén mindenkit lesprinteltek! Győztünk! Nincs az az ármány és cselszövés, amely megakadályozhatja az igazán tehetséges és talpraesett galetkik életmenetét! Megkaptuk hát kiérdemelt jutalmunkat, a bajnoki oklevelet. Ennek a csapatversenynek volt egy nem várt, kellemes következménye: aznap, amikor a keyrasi démonlédéccel folytatott mindennapos küzdelmeimnek aktuális fordulójában a gonosz pára éhínséggel próbált kínozni engem, csak nevettem rajta, mert kifejezetten megkönnyebbülten fogadtam a varázslat sikerét.

Visszatérve levelem sodorvonalába, a remete következő őrült kívánsága az volt, hogy látogassuk meg a színt Halálparkját. Ez a hely egykor amolyan vidámpark-szerűségként működött, míg aztán egyik igazgatója túlságosan szó szerint vette az elnevezését... Az első száz áldozat után a színt vezetése megelégedte a dolgot, és azóta ezt a zugát a Fogak szintjének szigorú zár alatt tartják. Persze ennek a ravasz remetének vannak olyan kapcsolatai, aminek köszönhetően néhány galetki bejuthat erre az elátkozott helyre...

Egyik társam ezúttal is New York City Boy volt, olyan hatékonyan működöttünk együtt a versenyen, hogy feltételeztem, hogy most is jó csapat leszünk. A másik Mordonc, régi ismerősöm, a Bölcsék Körének prominens személyisége, a Hegy egyik legnagyobb dárnoka (azt hiszem, ő ért legjobban a muzsikáláshoz a Nagy Kolóniában érkezettek közül), a harmadik pedig Game Over, kedves szövetségi társam, a közelharc szakértője.

Az igazság az, hogy ezzel a kalandalldal kétszer kellett megpróbálkoznunk. Elsőre ugyanis túlságosan is könnyedén, mondhatni picit nagyképien vettük a dolgot: no hiszen, mi okozhatna meglepetést olyan végtelenül sokat látott galetkikből álló, mindenre felkészült csapatnak, mint a miénk? Nos, csalatkoznunk kellett, több dolgok vannak a Hegynek mélyében, mint azt bármely galetki elképzelni képes. Nyaff!

Az, hogy át kellett jutnunk a Halálpark néhány épen maradt elmebeteg „játékán” (tüskékkel kivert forgó hordó, lángnyelveket okádó, folyamatosan mozgó lépcső és egyéb trnyencségek) nem okozott semmiféle gondot. Még az sem, amikor megjelent három felelmetes, fekete kámszába öltözött, kaszát lengető halálfejű lény. Csettintésre ketten szépen átsétáltak a mi oldalunkra, és társaim segítségével kiesontozták az egyetlen ellenálló kaszást. Vidáman indultunk volna tovább, ám ekkor újabb három előhálótt bukkant föl előttünk, mögöttük pedig – az Ősök szent nevére! – egy gigantikus lény, egy megtestesült iszonyat, egy valódi kaszás király! A ránk tört rettegéssel dacolva szembeszálltunk a teremtményvel, Mordonc és New York City Boy kegyetlen erejű szellemkalapáccsokkal, én bájolással próbáltam jobb belátásra bírni, miközben Game Over a három kaszást kísérlete meg megállítani. Nos, az előhóltak fejedelme csak kacagott varázslatainkon, és amikor szétcsapott közöttünk, rájöttünk, hogy nem szállhatunk szembe szörnyűséges hatalmával... A csodával határos, de végül mindannyiunknak sikerült elmenekülni. Nyaff!

Miután kihévertük a vereség sokkját, összedugtuk a fejünket, és új taktikát alkottunk, hiszen egy vérbeli galetki hős nem hagyhatja, hogy egy ilyen iszonyatos teremtmény szabadon garázdálkodjon a szinten. Esetleg megrémíthet valakit, és a szivrofiam könnyen halálos lehet. Eszünkbe jutott, milyen hatékony volt az elbájolásom a szolgált kaszások ellen, és már készen is állt az új hadtervünk...

Hamarosan ismét csatába szólítottuk tehát a kaszás királyt. Ezúttal azonban nem őt támadtuk először, hanem a csapat bárdjai – Mordonc és én – elszóltottunk mellőle egy-egy kaszást, és így a haragtól tomboló előhólt nagyrútnak előbb velük kellett megküzdenie. És amíg a két „áruló” kaszás feltartotta fő ellenfelünket, New York City Boy féreg érintésével támogathatta meg varázslat-repertóárját, ily módon lecsökkentette a felelmetes előhólt mágijával szembeni rezisztenciáját, és rettenetes erejű szellemkalapáccsa már eredményes lehetett. Miközben Game Over darabokra csapta az egyetlen megmaradt kaszást, a kaszás király feje tülerétt dínnyeként robbant szét a mágikus csapás következtében... Győztünk! Némileg meglepődünk, mert túl nagy kincset nem rejtettek a Halálpark – immáron üresen kongó – romjai, csak egy maroknyi arannyal és néhány ütött-kopott drágakövel lettünk gazdagabbak. Nyaff!





A remete harmadik – és ezen a szinten, úgy tűnik, utolsó – küldetése ismét a helytartóhoz kapcsolódott. Mivel a szint új urasága a fejébe vette, hogy az előző helytartó (kétségtől mentesülve) tevékenységének „köszönhetően” ezen a szinten csupa nyámmnyila alak él, egy speciális akadálypályát készített, amin a magukat meliónak tartók bebizonyíthatják alkalmasságukat. És melyik galetki volna képes ellenállni ilyen alávaló provokációnak?! Mivel New York City Boy időközben felköltözött a következő szintre, teljesen új társakat kellett keresnem, és hamar meg is találtam őket, Duin Arkh és Kulimász személyében.

Az első próba a helytartó perverz, szadista fantáziáját bizonyította csupán, mivel szegény Kulimászt a lábára hurkolt kötélnél fogva felhúzták a mennyezetre, majd lengteték, forgatták, rázogatták. Hogy mit akartak ezzel tesztelni, nem tudom, Kulimász mindenestre némileg megtörve, szédelegve, de kibírta a kínzást, indulhattunk a következő próba helyszínére. Ott egy igen könnyű feladat várt bennünket: dicsőítő dalt kellett előadnunk a helytartó tiszteletére, amit némileg fanyalagva, de megtettünk. Ezután Duin Arkhnak kellett célba dobnia, tíz kísérletből legalább háromszor kellett találnia. Hajszáll hitján, de sikerrel járt szerencsére.

Most egy titkosítást kellett megfejtenünk, s csak kacagtuk a roppant egyszerű megfejtőkulcsón. Végezetül egy csata várt reánk: két orgling varázslót és két orgling melakot kellett legyőznünk. Nos, ezúttal kicsit sem voltunk elbizakodottak, sőt, álomszép együttműködést

mutattunk: Duin Arkh megszakított varázslót, így az ellenséges mágusok varázslatai sorra csődöt mondtak. Közben Kulimász feltartotta a melakokat, így nekem bőségesen volt időm arra, hogy mestereik ellen fordítsam őket. Elegáns, gyors győzelmet arattunk, jóformán karcolás nélkül úsztuk meg a küzdelmet. Amikor összeszedtük az ellenség után maradt cökmököt, nem várt meglepetés ért: egy valódi arany orgling fétist találtam! Ez egy nagy értékű, meglehetősen ritka varázstárgy, ami egy bár! számára igen nehezen megszerezhető (hiszen mi nem vetemedhetünk a vadászás förtelmes cselekedetére). Ezek után a helytartó is kénytelen volt elismerni nagyszerűségünket, és galetki érdemrenddel tüntetett ki minket.

Ily módon összességében szerencsésen zárultak e szinten a csoportos kalandjaim, de az igazán jelentős hír csak ezután fogadott. Amikor visszatértem szövetségem barlangjába, hogy ellenőrizsem, miként haladnak az Aréna és a Fűvész kert munkálatai, megdöbbenve láttam, hogy már csaknem összes szövetségi társam ott van, és izgatottan beszélgetnek.

Kiderült, hogy a császár engedélyezte a szövetségeknek, hogy szembeszálljanak legendás, „legyőzhetetlen” teremtményekkel; olyasféle rettenetes lényekkel, amelyekbe gyakran még a császári szint vadászatainak is beletörik a foga. Persze nem egyéneként kell próbálkoznunk, ezúttal akár tuatnyian is részt vehetünk egy ilyen harcban. Az első mitikus ellenfél Monokonstrumatik Abarrun, egy több ezer éves, őrült mélyégi gnóm. Már sikerült is róla megtudni néhány lényeges tény: közelharcban megbemni szinte lehetetlen, a mágiával szemben döbbenetesen ellenálló, így jóformán csak lehetetlen lehet legyőzni... Ilyenformán ismét hasznát vehetem majd lassacskán elfeledett elektromos lehetetemenek.

Mert persze mindenki föllelkesült az új lehetőségtől, és szembe kívánunk szállni a lényvel. Most éppen a taktikai megbeszélés folyik, itt az ideje, hogy visszatérjek társaim közé, és meghallgassam, mire jutottak. Legközelebb bizonyosan további részletekkel szolgálhatok.

Ezernyi ölelést küld egyetlen fiacskáid:

Nefelejcs

a mindig megbízható

ROSSZABB A HALÁLNÁL

A tudás hatalom. Te döntöd el, hogy mire használod.

Veela Luminatar vagyok. Néhányan közületek már ismerik a nevemet, bár a származásomról kevesen tudnak. Apám a Rúvel hegy egyik legjobb nekromantája. Ezt nem dicsekvésből mondom, csak hogy így bizonyítsam: a következő történet nem bolmi kitaláció, képzelgés, rossz álom, hanem megtörtént. Azért írom le ide, hogy elmondjam: nem minden tudás való arra, hogy basználjon. Van, amelyet jobb volna elfelejteni, ám mégsem tehetjük, mert ha megtennénk, azzal saját magunkra hoznánk bajt.

Lenar „Éjszem” Ranelről biztosan hallottatok már. Talán a legismertebb minden idők galetki nekromantái közül. Ám amit most elmondok róla, az nem szerepel sem a róla szóló hősenekben, sem a viccekben, sem sehol, mert ez volt élete utolsó kalandja. Én Atyámtól hallottam, aki a lelkeim beszélt, mely még ma sem lelt nyugtot. Talán nem is fog soha.

Az Éjszemű mágus felnevetett, ki tudja már hányadszor a vacsorán. Vidám volt, mint mindig, kicsit már kapatos is a jófajta (és méregdrága) bogoyórbortól és boldog, elképzelhetetlenül boldog. A vacsorán ugyanis nemcsak barátai vettek részt, hanem a szint helytartójának egyetlen leánya is. Ez talán nem tűnik furcsának, elvégre a helytartó rendezte az ünnepi vacso-

rát Lenar tiszteletére (titkon remélve, hogy megtudja a mágus igazi nevét), és a vendégek ki sem mozdultak a palotából, de a hölgy, azaz Iona con Valenne általában nem vett részt semmiféle ünnepségen, összejövetelen, sőt, egyáltalán alig lehetett látni. Lenar egy jó ideje szinte mindig a palota ablakait, erkélyeit fürkészte, hátha megláthatja a gyönyörű lányt, az egyetlen, aki egyetlen pillantásával felolvasztotta a varázsló szívét borító jeget. Bizonyos jelekből úgy vélte, a lány számára is jelent valamit. Legújabb bizonyítéka az volt, hogy a lány eljött az estélyre, s láthatóan jól érezte magát.

Lenar mindent megtejt, hogy udvaroljon a lánynak. Az előző hetekben és hónapokban nyomozást folytatott, hogy mit szeret, mit gyűlöl és mi iránt érdeklődik szíve hölgye. Ez nem kevés pénzébe és energiájába került, de így a lányt kedvenc ételével kínálhatta, kedvenc italát hozta ajándékba és kedvenc könyvéről kezdeményezett vele beszélgetést. Mutatott némi személyes véleményt, nehogy a lányt gyanút fogjon, de a legtöbb dologban egyetértett vele. Órákon át beszélgettek, Lenar titokban a fellegekben járt. Megtejtte az első lépést végzete felé.

Lenar Ranel kiszakadt a rózsaszín felhőből (az utóbbi időben egyre kevésbé találta undorítóának ezt a színt). A csatornaszinten gyakorolta frissen vett lantján az Ionához írt dalát. De egy erős harapás sajnos elűzte kedvese képét a szeme elől, és egy zombit vett észre, amely karjai híján a fogaival támadt rá. Egyetlen intésével elpusztította, de csak ekkor vette észre a hátrébb álló, nagyobb hatalommal rendelkező élőholtakat. Nem jelentettek volna neki problémát, ha úgy küzdenek, ahogy azt a normális élőholtak szokták. De ezeket egyetlen akarat irányította, és ez az akarat nem nézte a veszteségeit, mert láthatóan kimeríthetetlen utánpótlással rendelkezett. A galetki nép egyik legnagyobb mágusa hátrálni kényszerült. Az élőholtak követék, de amíg arra haladt, amerre ők akarták, addig nem bántották. Nem tudott mást tenni, ment előre.

Jó kétórás gyaloglás után végre lemaradt a nem túl jószagú kíséret. Egy nyílás volt előtte. Egy kőajtó fedte. Lenar belépett.

A nekromanta hatalmas meglepetésére egy galetki volt odabent. Egy asztalnál ült, az asztalon könyvek, lapgomba tekercesek, két erősfényű milgand, az asztal mellett könyvespolc. A galetki apró volt, és vénségesen vén. De ruhái tiszták voltak, és a mágus klán fényesre kopott jelvényét viselte. Hangja gyenge volt, mégis betöltötte az üreget.



– Régóta várlak. Végre ideértél. Te vagy a leghetésesebb, otthon vagy a mágia világában. Ne tarts tőlem. Nem vagyok renegát, kítaszított vagy hasonló. A mágus klán elismert tagja vagyok. Ezek a könyvek itt azon tudás könyvei, amely nem tartozik mindenkire. Az a tudás van itt leírva, amely káros a használóira. Nem, ne ítéld el. Látom arcodon a kételkedést. Ismerem a Tudósok jelmondatát: *A Tudás semleges, nincs rossz tudás és jó tudás, csak jó használó vagy rossz használó.* De ez nem mindig igaz. Te most jogot kapsz, hogy bepillants ezekbe az iratokba, mert a Mágus Klán úgy döntött, Te leszel az utódom. Ne, ne félj! Nem kell itt élned, oda viszed a könyveket, ahova akarsz, csak egy szabályt tarts be: nem beszélhetsz rólok senkinek, nem írhatod le, nem mondhatod el senkinek amit ezekben olvasol. Cserébe olyan hatalom birtokosa leszel, amekkorát csak elbírsz. Sőt... És ne hidd, hogy erről nem tud a többi klán vezetősege. Akinek tudnia kell róla, az tud róla.

Lenar bólintott és ezzel megtette a második lépést a végzte felé.

Ám a mágusok nem számoltak valamivel. Lenar Ranel szerelmes volt, halálosan szerelmes. Minden nap, amikor találkozott Ionával, (és ez egyre gyakrabban történt meg) kínszenvedés volt számára, hiszen titkolnia kellett valamit a lány elől, és



nem is akármit. Olvasta a könyveket, nem egy varázsszöveget ki is próbált, és egyre félelmetesebb híre lett.

Aztán nem bírta tovább. Elhívta a lányt, hogy eldicsekedjen a hatalmával és a rábizott titkokkal.

Ez volt a harmadik lépés a végzete felé.

De ezzel megszegte az ígéretét és magára vont a mágusok haragját.

A lány örömmel követte szerelmét, aki azt ígérte, olyat mutat neki, amit még nem látott. Nem zavarta, hogy talán köze van a nekromanciához, elvégre aki egy nekromantához akar feleségül menni, az számíthat az ilyesmire.

De Iona sosem érte el a titkos könyvtárat.

Két csuklyás alak bukkant fel a sötétből és egyetlen villámmal halálra sújtották a helytartó lányát. Lenar Ranel döbbenet fordult a két mágus felé.

De döbbenete hamarosan haraggá változott. Mindent elsöpör, határtalan, pusztító haraggá. A két mágus helyén hamarosan csak csontok voltak, és ezek a csontok lassan megmozdulnak.

Az Éjszemű zombiserege tengerként vette körül a Mágus Klán központját. Fél év alatt felmorzsolta minden ellenállást, már csak a mágusok tartották magukat.

Két nap múlva Lenar megelégedte az ostromot. Egyetlen mozdulatával kivonta az életerőt az élőholtjaiból. Úgy állt, hogy odafentről jól láthassák. Kezében Iona élettelen teste. Nem kiabált, de hangját jól hallották a megmaradt mágusmesterek a klánépület tornyában.

– Megöltétek! Megöltétek egy ártatlan halandót, csak azért, hogy a piszkos titkaitok megmaradjanak titoknak! Nem tett volna semmit, talán fel sem fogta volna amit lát, de semmiképpen sem használta volna, és ti megvilköltátok!

– Megszegted az esküdet! Mi figyelmeztettünk, nem tudhatja meg más, mert ez a tudás káros.

– Hát akkor lássátok!

Az intésére egy asztal formálódott a talaj gránitjából. Felfekette rá a lány testét. Varázsszavakat mormolt, a holttesten beforrtak az égési sebek. Aztán elővette az Átkozott Tudás könyvét. A könyvnek obszidiánból volt a borítója, éjszínűek voltak a lapjai, és vérről volt írva. Elkezdte a felolvasást, hogy a testbe visszaidézze a lelket.

Hogy ez nem lehetséges? Hogy önálló lélekkel rendelkező élőholtat nem lehet létrehozni? Hogy önálló akarattal rendelkező zombit nem lehet teremteni? Gondoltam, hogy nem fogjátok elbánni. De lehetséges. Hogy miért nem tesztek meg mégis? Most megtudjátok...

Iona felsikoltott és kinyílt a szeme. Visszatért. Az Éjszemű átölelte. A test hideg volt és mozdulatlan. De a lelket megkötötte. Aztán megszólt:

– Azt akarom, hogy tudd, érted teszem.

Aztán elkezdte mondani a varázsszavakat. Valahonnan fentről sikoltások hallatszottak, a torony lassan megrogyott és összedőlt. Aztán a kövek megolvadtak és egyetlen fekete kőkockává formálódtak, magukba zárva a mágusok csontjait.

Lenar Ranel utolsó előtti lépése volt ez. Úgy érezte, a bosszúja beteljesedett. Úgy érezte legyőzte a halált. De a Halált nem lehet legyőzni, ezt minden jó nekromanta tudja. Késleltetni és ideig-óráig uralni lehet, de a Kárpit túlsó oldalának hatalma fölötté áll minden halandónak.

Iona con Valenne élt és mégsem élt. Teste tökéletes volt, külsőre úgy viselkedett, ahogyan azt megszokta tőle, de Iona egyvalamivel sosem tudott megbarátkozni. A teste hideg volt, mint a kövek amelyeken lépdelt. Nem bomlott, nem árasztott émelyítő szagot, de halott volt, visszavonhatatlanul és végérvényesen halott.

A kedveséhez ment. A csatornaszinten éltek visszavonultan immár három napja. Nem várták meg a katonákat. Iona belépett a fülkébe. Lenar átölelte és megsókolta, azt hitte, a lány nem veszi észre amikor összerándul. Akármennyire szerette, a lány teste halott volt, és ezen nem segített semmi.

Lenar megpróbálta titkolni, de a megidézett Iona nem a régi Iona volt, és ez zavarta a nekromantát. Mindenről lemondott a lány kedvéért, aki már nem élt. Úgy érezte, nem érte meg az áldozatot. A lány tudta ezt, de nem tehetett semmit. Egy nap aztán elege lett a titkolózásból.

– Az Ősök Szellemei örömmel fogadtak. *Odaát* nyugalom vett körül és szeretet. Te kiszakítottál ebből, azért, hogy kielégítsd szenvedélyed, de nem tetszettem neked. Én sem vagyok boldog, te sem vagy boldog. Miért tetted?

A mágus egy ideig hallgatott, aztán így szólt:

– Csak két napig bírd még ki.

– Miért?

– Nem akartam elmondani neked, de a varázslat ideje korlátozott.

– És csak két nap? Csak *két nap*?

– Nos, mégis drága az élet? – A nekromanta gúnyos mosolyra húzta a száját. Már nem volt ön maga.

– Hát ezéért? Ezért nem szeretsz? Ezért *nem mersz* szeretni?

A mágus nem válaszolt. Iona otthagya. A barlangjába ment és sírt. A második napon Lenar belépett a lány szobájába. Ionát még rázta a könnytelen zokogás.

– Csak azt akartam mondani, szeretlek. – mondta Lenar.

A lány felállt, átölelte a varázslót és megsókolta. Az Éjszemu egy percig még állt, aztán elengedte a tudattalan élőholt kezét.

A barlangjába rohant, egy pillanatig értetlenül bámult a tárgyra, aztán kiment a barlangból. Soha többé nem látta senki.



A lakhelyét megrohanó mágusok csak egy élőholtat találtak és a tárgyakat. Mindenén vastagon állt a por és a pókháló. A tiltott gyűjtemény további sorsát a feledés jótékony homálya fedi.

Az évszázad legnagyobb nekromantájának lelke azóta is céltalanul bolyong a hegyek mélyén, sohasem lel megnyugvást. Amikor visszahozta kedvesét azt hitte, tudja mire vállalkozik. De a tudata képtelen volt elviselni, hogy a szerelmét másodsor is elveszíti. Mert az Ősök valakit egyszer visszaengednek, ha igaz érzelmekkel hívják, de a halott testet feltámasztani ők sem tudják. Másodsor senki sem térhet vissza.

Mert a varázslatot csak egyszer lehet végrehajtani egy lélekkel. *Egyellenegyszer.*

Még mindig azt kérdezitek, hogy miért nem használják ezt a varázslatot? Még mindig azt gondoljátok, hogy minden tudást mindenkinek tudnia kellene? Ha elveszítünk valakit, aki fontos volt nekünk, úgy érezzük, bármit megtennénk, hogy újra találkozhassunk vele. De ha előttek van a lehetőség, ne cselekedjétek elbarmarkodtán. Jusson eszetekbe Éjszem Lenar története...

Veela Luminatar (#2142)

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

HARCI PROGRAM FELTÉTELEK

Egy kis kiegészítés az előző számban közölt, 17-es és 18-as feltétel paramétereihöz. Most már megadhatók a végtagra rakható harci képességek (szabálykönyv 53-54. oldal). Tehát pl.

HP 4 26 17 200 99 10

Azaz annihiláció használata, ha ellenfelemnek legalább 10-es kontaktmérgezése van (bármely vétagon).

Ezenkívül most már varázslatokat is meg lehet adni, 1000 + a varázslat sorszámát kell 4. paraméternek írni.

Pl.: HP 4 42 17 1044 99 5

Csendvarázs (#42), ha ellenfelem az elbájolás varázslatot (#44) legalább 5-ös szinten ismeri.

Remélem ezek a bővítések sok segítséget jelentenek.

MAKRÓK MÓDOSÍTÁSA

Lehetőség van most már a makrók módosítására anélkül, hogy az egész makró újra kéne írni. Pl. a MAK 1 2 3 parancs az 1-es makró-t módosítja, a 3. sortól kezdve 2 sort. Ha a makró így nézett ki:

KF 816

PV 4 5 8

P 7777

P

PV 7 3 5

Akkor a következő parancs után:

MAK 1 2 3

P 8888

LE 816

a makró így fog kinézni:

KF 816

PV 4 5 8

P 8888

LE 816

PV 7 3 5

Természetesen ezzel a makró módosító parancssal lehet bővíteni is a makró-t, vagyis pl. 2 sorosból 6 sorost csinálni.

RÉGÉSZKEDŐ TUDÓSOK

Nemrégiben felháborodott levelet kaptam egy tudós karaktertől, aki arról panaszkodott, hogyan lehetséges, hogy 20-as klánranggal és 20-as régészettel nem talált a fordulójában egy talicskányi varázstárgyat. Mint kitalálhatjátok, a forduló kizárólag X 10 parancsokból állt. Talált 3-4 varázstárgyat, de nem egy talicskával.

Ezt már korábban is leírtam, de akkor lássuk még egyszer. A tudósokat nem érdemes rabszolgának használni, aki semmi mást nem csinál a fordulójában, csak régészkedik. A varázstárgy találás esélye progresszívan csökken, attól függően, hány varázstárgyat találtál régészkedéssel addig az adott fordulóban. Ergo max. 6-7 régészkedés után nagy valószínűséggel csak relikviákat és feliratokat, vagy nem mágikus tárgyakat fogsz találni. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a tudós bónusz értelmetlen, sőt! Ha egy szörnyet csatában győzöl le, a tudós bónusz akkor is működik, és a régészkedéssel ellentét-

ben, itt nem csökken az esély az újabb leölt szörnyekkel. Ez nem jelenti azt, hogy a régészkedés értelmetlen, csak azt, hogy nem érdemes túlzásba vinni. Harcban megölni egy szörnyet persze nem mindig könnyű, de egy szörny legyőzésekor – a régészkedéssel ellentétben – van egy kicsi esély arra is, hogy magasabb szintű tárgyat találj. Ezért mindenképp javaslom, hogy a tudós karakterrel is próbálgj úgy játszani, mint egy normális karakterrel, az ISM 30, X 10 nem vezet sehová.

LEGENDÁS CSATÁK

Lapzártakor futottak be az első hírek a legendás ellenfelekről. Az újdonság bekerülésének első hetében három szövetség próbálkozott meg egyszerre Monokonstrumatik Abarrunnal. A legendás mélységi gnóm első körben tűzgolyóval nyitott, majd a továbbiakban elektromos kézzel aprította a népet. Igen magas gránitbőre, és rezisztenciája okozta a legnagyobb fejfájást, mindhárom szövetség, 8-11 közötti létszámmal kudarcot vallott. Bár az egyik közülük társuknak köszönhetette a pusztulást, a bennfelejtett HP parancsuk köszönhetően egy nagyhatalmú tűzvihar egy játékos kezéből hamar kiirtotta a társaságot.

Annál meglepőbb volt, amikor a következő hétfőn négy (!) karakter – igaz, a Hegy leghatalmasabbjai közül – őt kör alatt tökéletes győzelmet aratott. Taktikájuk – a korábbi kudarcokon okulva – elemi védelem + sárkánylehelet volt, így Abarrun gyenge pontját, az alacsony elemi immunitását támadták, és magukat pedig megvédték az elemi varázslatoktól. A zsákmány Abarrun fülbevalója volt, ami +2 mágiát, +2 IQ-t, +1 áttörést adott, és emellett megnövelte az elemi varázslatok szintjét eggyel. Meglátjuk, hogy a következő ellenfelekkel hogy fognak boldogulni.

APRÓSÁGOK, HIBAJAVÍTÁSOK

- ❖ Portya trófeát (magas szintű küldetés) most már nem osztunk kihíváskor.
- ❖ A paralizáló mérge hatékonysága egyenesen arányos helyett logaritmikus lett, HA játékost támadnak vele. Tehát a szörnyeket ugyanúgy csépelheted, mint eddig, viszont a szörnyek nem tesznek taccsra annyira nagy biztonsággal, mint ahogy a többi játékos sem, ha nagyon magas paralizáló mérge van a vétagyukon.
- ❖ Csökkent, hogy mennyit számít a Harci Erőbe a lőfegyver sebzés.
- ❖ A varázslatok súlyozva számítanak a harci erőbe: egy 40-es savcspás többet, mint egy 40-es energiatüske.
- ❖ A mágiatörés heurisztikáját okosítottam.
- ❖ Az annihilációval kapcsolatos bugokat javítottam.
- ❖ Az 50 TYP-s random kalandért most már nem 4% lélekenergia jár, hanem 4 KNO.
- ❖ Az „éld túl a csatát...” jellegű küldetést most már nem lehet úgy teljesíteni, hogy rögtön a harc elején elszaladsz, a magasra állított menekülés %-nak köszönhetően.

Tihor Miklós

XVIII. TF, ŐV ÉS HKK TALÁLKOZÓ

TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XVIII. TF, ŐV és HKK találkozót rendez 2002. november 30-án a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

XVIII. ALANORI OLIMPIA

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

VI. TERON HEGYI OLIMPIA

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

XVIII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

VI. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

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

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

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

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyereménnyel.

Találkozók

Élőben találkozhatasz játékos társaiddal és a játékvezetővel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

**AZ ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ, AZ ESTHAR CSÁSZÁRSÁG
BEMUTATÓ VERSENYE.**

Kalandok Földje

Az előző számunkban már olvashattatok pár tanácsot a karakterindításról a Beholder Kft. új játékában, a Kalandok Földjében. Most picit részletesebben írunk a karakterek alaptulajdonságairól, a választható fajokról, kasztokról.

A játékban a karakter indításakor el kell dönteni, hogy milyen fajú és kasztú legyen. Ez a választás határozza meg az induló tulajdonságokat és szakértelmeket.

Egy karakternek öt fő tulajdonsága van:

Erő: közelharcban fontos tulajdonság, a magas erővel nagyobb sebést lehet elérni. Labirintusokban a zárt ajtókat is könnyebb betörni magas erővel.

IQ: varázslóknak nélkülözhetetlen, minden varázslatnak megvan a minimális IQ szükséglete, ha ennél alacsonyabb az IQ-d, akkor nem tudod elsajátítani. Ezenkívül a mentális varázslatok mentődobásába is beszámít.

Ügyesség: minél nagyobb az ügyesség, annál nehezebben ütnek meg ellenfeleid. Az ügyesség beszámít a harcban a kezdeményezésbe, ezért ez igen fontos tulajdonság az ijászok számára. A fizikai mentődobásokban is szerepe van.

Állóképesség: Az állóképesség nagymértékben befolyásolja a ranglépéskor kapott maximális életerőt.

Szerencse: A legjobb védekezés a varázslatok ellen a magas szerencse. Mindenfajta mentődobásban meghatározó szerepe van ennek a tulajdonságnak.

A karakterek ezenkívül számtalan fegyveres és egyéb szakértelemmel rendelkezhetnek. Ezek egy részét megkapják induláskor, a többi fajtól, kaszttól és szinttől függően a játék közben szerezhetik meg. A legtöbb faj és kaszt induláskor csak rá jellemző speciális képességeket is kap, amit a későbbiekben fejleszteni is tud.

❖ Ember

Induláskor minden tulajdonsága 40-es, egyetlen szakértelmet ismer, a szűrőfegyvert. Egy ember bármilyen kasztú lehet.

	Harcos	Lovag	Vándor	Barbár	Szerzetes	Mágus
Erő	40	40	40	40	40	40
IQ	40	40	40	40	40	40
Ügyesség	40	40	40	40	40	40
Állóképesség	40	40	40	40	40	40
Szerencse	40	40	40	40	40	40
ÉP.	150	150	150	150	150	150
VP.	50	50	50	50	50	100
Egyéb		Karizma: 3 Vágófegyver: 1	Gyógyítás: 3	Élelemszerzés: 2 Szívósság: 1	Pusztakezes harc: 3	Mágia: 3

Szűrőfegyver: 1 (Szerzetesnek, Lovagnak 0)

❖ Elf

Induláskor az ügyességük az átlagosnál magasabb, cserébe a szerencsésük alacsonyabb. Induláskor két szakértelmet kapnak: szűrőfegyver, távolsági fegyverek. Az elfek tudnak az erdőben is nyilazni, valamint eggyel többször lőnek az íjjal, mint más fajok.

Egy elf harcos, barbár, vándor, vagy mágus lehet. Az elfek induláskor megkapják a precizitás képességet, ami segítségével megnövelhetik a lőfegyverrel való találat esélyét.

	Harcos	Vándor	Barbár	Mágus
Erő	40	40	40	40
IQ	40	40	40	40
Ügyesség	46	46	46	46
Állóképesség	40	40	40	40
Szerencse	36	36	36	36
ÉP.	140	140	140	140
VP.	50	50	50	100
Egyéb	Gyógyítás: 3		Élelemszerzés: 2	Mágia: 3
			Szívósság: 1	
	Távolsági fegyver: 3 Szűrőfegyver: 1 Védekezés: +2			

❖ **Törpe**

Nagy állóképességük jól jön a túlélésért folytatott küzdelemben. Ezt némileg ellensúlyozza a többiekénél kisebb ügyességük. A törpékkel többnyire mint harcos, barbár, vagy szerzetes találkozhatunk. A törpék a kincs szaga képesség segítségével a többiekénél jobban megérik az elrejtett kincseket, így nagyobb az esélyük ezek megtalálására.

	Harcos	Barbár	Szerzetes
Erő	40	40	40
IQ	40	40	40
Ügyesség	36	36	36
Állóképesség	46	46	46
Szerencse	40	40	40
ÉP.	160	160	160
VP.	40	40	40
Egyéb	Élelemszerzés: 2		Pusztakezes harc: 3
		Szívósság: 1	
	Csapdakeresés: 1 Űtőfegyver: 1 (Szerzetesnek 0) Védekezés: -1		

❖ **Gnóm**

A gnóмок nem a közelharc mesterei, jobban otthon vannak a mágiában. Persze egy fiatal gnóm még nem egy két lábon járó mágius csatagép, ezért ha nem megy neki a harc, akkor kiváló rejtőzködő képességét kell igénybe vennie. A gnóмок magas IQ-val és alacsony erővel indulnak. Egy gnómból harcos, vándor, szerzetes vagy mágius válhat. A gnóмок kezdeti speciális képessége a manáindukció: e képesség segítségével varázspontot tud termelni magának.

	Harcos	Vándor	Szerzetes	Mágus
Erő	36	36	36	36
IQ	46	46	46	46
Ügyesség	40	40	40	40
Állóképesség	40	40	40	40
Szerencse	40	40	40	40
ÉP.	135	135	135	135
VP.	65	65	65	115
Egyéb	Gyógyítás: 3		Pusztakezes harc: 3	Mágia: 3
	Rejtőzködés: 3 Vágófegyver: 1 (Szerzetesnek 0) Védekezés: +3			

❖ **Féloriás**

Igen erősek, és igen buták. Mivel a hegyek között nőnek fel, értenek valamennyit a sziklamászáshoz is. Harci szakértelmük az átlagosnál gyorsabban fejlődnek, ellenben a mágiával csak magasabb szinten ismerkedhetnek meg, és az lassabban is fejlődik. Az induláskor kapott vér ize nevű képesség növeli a közelharc sebzeit.

	Harcos	Vándor	Barbár
Erő	45	45	45
IQ	35	35	35
Ügyesség	40	40	40
Állóképesség	40	40	40
Szerencse	40	40	40
ÉP.	165	165	165
VP.	30	30	30
Egyéb	Gyógyítás: 1		Élelemszerzés: 2
			Szívósság: 1
	Mászás: 1 Űtőfegyver: 1 Védekezés: -2		

❖ **A kasztkok speciális képességei****Harcos**

A harcosok a legyőzött szörnyekért 10%-kal több tapasztalati pontot kapnak. (Fejlesztési pontból nem jár több!)

Lovag

Az élőholtak ellen plusz sebzeit kapnak. A lovagok induláskor a Kézrátétel speciális képességet kapják amivel gyógyulni lehet.

Vándor

A vándorok induláskor az Árnyék speciális képességet kapják. E képesség használatával növelni lehet meglepetés esélyét, ami plusz lőfegyver támadást tesz lehetővé.

Barbár

A barbárok induláskor a Vadulás speciális képességet kapják, mely képesség használatával növelni lehet a harcban a találat esélyét.

Szerzetes

A szerzetesek induláskor a Vastagodás speciális képességet kapják, aminek használatával növelni lehet a vastagbőr szakértelmet.

Mágusok

A mágusok induláskor a Kőbőr speciális képességet kapják. Ennek használatakor a harcban az ellenfél ütéseit lepattannak rólad.

Ezek tehát az indítható kasztkok és fajok. Igyekeztünk úgy megalkotni a fajokat, a kasztkokat és képességeket, hogy kiegyensúlyozottak legyenek, és ne legyen nyerő kombináció. Remélem sikerült! Mindenkiene jó kalandozást!

Mazán Zsolt

START

107 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. november

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.

KRITIKUS ÜTÉS (240. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 2

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Van rá esély, hogy a fegyver maximális sebzést okoz egy körben az összes ütessel.

Enciklopédia: Szokásodhoz híven sokat gondolkoztál tábortüzed magányánál mostanában – ezúttal azon, hogyan tudnál komolyabb kárt okozni gonosz módon rád támadó ellenfeleidben... Hohohó, csapsz a fejedre: a megoldás egyszerű, mint a pofon. Annyit foglalkoztál már a körülötted élő förtelmes lények testi és lelki felépítésével – ideje már, hogy valami igazán hasznosra is felhasználj az eddig szinte parlagon heverő tudást! Nagyjából most már van némi fogalmad arról, hogy melyik ellenfelednek mi a leggyengébb pontja, ezt kellene most valahogy a gyakorlatban is kamatoztatnod... Már ki is találtad, hogyan. Ezután minden csatában igyekszel majd ezeket a gyenge pontokat célba venni, és így elérni, hogy fegyvereid végre teljes hatásfokukat kifejtésük a veled oly oktanul kötekedőkön... Mit is mondhatnék még? Jó kísérletezést!

Megjegyzés: a kritikus esély sikere a szörnyismertet szakértelmedtől függ, minden 3 szint után kapsz 1% esélyt. Ekkor az adott körben az összes ütéssel a fegyver maximumot sebez.

VÁMPÍR SZÜLETÉSE (241. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A karakter találkozáskor a leírás módosul, a normál kinézet helyett vámpírszerű leírást kapnak a játékosok a KT tagról.

Enciklopédia: Éjszaka van, a tájat sűrű lepel fedi. Mi lehet az? Hó? Köd! Aztán rádöbben: az Árnyékvilág!

– Az nem lehet! Még nem vagyok halott! – gondolod, és elképedve bámulod a ködből kiváló, kavargó árnyakat. A köd szétnyílik, a sötétség egyre távolul: egy alak közeledik feléd. Ismerősnek tűnik, de mégsem lehet ő (neki nem izzik vörösen a szeme)! Egyik kezében egy vörös rózsát tart.

– Fogd! – mondja. – Segít majd... – a másik kezét a homlokodra teszi – elviselni a fájdalmat. Iszonyatos fájdalom kényszerít térdre, mintha pengék siklanának végig elméden... Szemed előtt peregnek az emlékek: gyerekkorod, tanulmányaid, bolyongásod... Még sosem voltál ily közel a végső halálhoz. – Mi... történik... velem... – kérdezed akadozó szavakkal. – Egy kicsit meghalsz, ahogy meghaltunk mi is – mondja szinte gyengéden. – Ne még! – kiáltod magadban. Kezed akaratlan is ökölbe szorul a rózsza körül, tövisei a tenyeredbe marnak. Nézed, ahogy életed végigfolyik a rózsza

szárán, míg a hatalmasra tágult vörös szirmok el nem nyelik.

Hirtelen csend támad. A végtelen magánya vesz körül, az őrzítő magány. Még sosem voltál ennyire egyedül... de mielőtt elméd elboríthatná az örület... – Igyál a rózsza kelyhéből, és többé nem leszel egyedül! Társakra lelsz köztünk, mi segítünk elfogadni valódi önmagad! – hallod a hangot. Iszol egy kortyot, a meleg, sós folyadék (vér?!) égeti a torkod, eddig ismeretlen kéjt árasztva szét testedben. Elviselhetetlen szomjúság támad rád – minél többet iszol, annál nagyobb a szomjad –, végül kiürül a kehely.

– Legyen hát! – feltekintesz, a távolodó alak egy keserű mosoly kíséretében szól hozzád: – Változni fogsz... a test fogadja el előbb... a lélek még harcol... de te már közénk tartozol, és én a Herceged vagyok! A köd összezárul mögötte, s te mielőtt a rád zuhanó kín hatására elvesztenéd eszméletedet, látod ahogy a rózsza elhalványul kezdedben...

Reggel a fájdalom és kéj tompa lüktetésével testedben ébredsz. Egy tükörben megtekinted a változásokat: Felsőtesteden egy tetoválást veszel észre – sírkövön fekvő vörös rózsza. A test halálával a fölőlegesség vált szervek a bőrön keresztül távoztak (nyálkás bevonatot képezve rajta), vagy egyszerűen elsorvadtak; az alakod könnyeddé, légiessé vált. A szív megálltával megszűnt a vérkeringés is, bőrdöd sápadt, fehér színezetet öltött. Fogaid – melyek a változás kínjában szétroppantak – újra épek, szemfogaid megnyúltak, hegyesek lettek. Érzed, hogy egy bőrpárna alakult ki gyökerüknél, melyből a megfelelő pillanatban előugorhatnak, majd visszahúzódhatnak. Szemedből szinte kézzelfoghatóan árad az a természetfölötti sugárzás, ami körüllegi egész testedet...

Semmi kétség... vámpír született.

Megjegyzés: Sok KT „konfigurálja” KT képesség segítségével a játékos-jatékos találkozást a saját eszméjére, mondhatjuk, hogy ez a legegyszerűbb módja annak, hogy a KT szerepjátékos színezetet kapjon, és ezt a többi játékos is tapasztalhatta.

A BUNKÓ MEGSZÓLAL (242. TUDATI KÉPESÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Egyedi, szerepjátékos mondat kiírása játékos-jatékos találkozásnál.

Enciklopédia: Végre újra eljött az idő, amikor beszélhetünk abba, merre fejlődünk tovább. Igaz, túl sok energiánk nem volt a fejlesztésre, de

azért így is komoly lépés, hogy mostantól aktívan terjeszthetjük az ígét, mindenkivel megismertethetjük a quwargok által hordozott igazi veszélyt. A Bunkó tudat következő lépcsőjeként minden Bunkó képes 3 mondat közül egy véletlenül választottat elmondani mindenkinek, akivel találkozik. A személyre szabott három mondatot a KT vezetőnek kell elküldeni, ha még nem tetted meg.

Megjegyzés: A Porszem megszólal képesség egy újabb variációja.

TOLVAJOK FELISMERÉSE (243. TUDATI KÉPESÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Megtudod, ki lopott tőled, és mit.

Enciklopédia: Unod már, hogy folyton meglopnak, és nem tudod, hogy ki volt a tolvaj? Vagy ha mégis rájössz, hogy ki volt a tettes, akkor sem tudod, hogy mit vittek el?

Mostantól képes vagy arra – hála a képességeteknek –, hogy ha valaki meglop, akkor a talált nyomok alapján beazonosítsd a tolvajt. Akár ismerted előtte, akár nem, tudni fogod, hogy ki volt az, aki megkárosított. Így aztán sokkal könnyebb lesz „levetni” rajta az okozott kárt. Sőt! Mivel tapasztalt kalandozóhoz híven próbáltál rendet tartani tárgyaiddal, ezért első ránézésre meg tudod állapítani, hogy melyik tárgyadból mennyit vitt el a tolvaj.

Megjegyzés: Praktikus, hiányt pótló képesség. Nagyon jó, ilyennek kéne minden képességnek lennie.

A MŰVÉSZ JUTALMA (244. TUDATI KÉPESÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Táborozáskor a vele találkozóknak egy képet rajzol a KT tag. A műpártolók 1 arannyal jutalmazták a mesterművet, ami a városi tanács számlájára folyik be.

Enciklopédia: Na, ezen is túlvagyunk... Nem hiába izmolt ennyit a sok Porszem, mert felszínre került bennünk az oly sokáig mélyen nyugvó MŰVÉSZI HAJLAM! Sotyó, Kobuder, Emirtage... végre ti is kibontakozhattok! Ezentúl minden Porszem kiélheti művészi ihletettségét, és képeket rajzolhat a becses Nagyérdeműnek. Táborozásunk alatt a táborunk mellé képet pingálunk a földre, csil-

logtatva tehetségünket. Tudjuk, hogy tehetségünk nem marad viszonzatlan! Az arra járó kalandozók a mesterművek láttán egy arannyal fogják honorálni a művészt. Az így befolyt sokszor egy arannyi összeget felajánljuk a KALANDOZÓK VÁROSAINAK ÉPÍTÉSÉRE. A pénzt a városi tanács által létrehozott számlára utaljuk automatikusan; felhasználásáról a tanácstagok döntenek. A képeket bármilyen tereptípuson, városban is rajzolhatjuk, hiszen Por mindenhol van. Ötféle képtípusból választhat mindenki egy EK 244 1-5 paranccsal [0 TVP], ami azután egy újabb EK parancsig érvényes lesz minden táborozás alatt. A képek mindig csak a táborozási idő alatt láthatók, a következő forduló elején automatikusan megszűnnek (elhordja az Idő). A KT vezető külön kérésére később az 5 kép változhat. – Javasoljuk, hogy mindenki próbálja ki egyszer mind az öt képet, és a legszimpatikusabbat rajzolgassa. A képesség csak szabadban működik.

Megjegyzés: A mostani Krónikába úgy látszik, csupa ilyen szerepjátékos képesség fért be – vagy pont ez volt az az időszak, amikor mindenkinek épp elfogyott a fejlesztési pontja. ☺

FELTÉTELES REVITALIZÁCIÓ (245. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A revitalizáció varázslatot a KT tagok feltételesen is tudják használni.

Enciklopédia: Minél közelebb állsz Istenedhez, annál jobban becsüled a háborítatlan természet értékeit, egyre inkább azon töröd a fejed, hogyan tudnád a mások által okozott károkat helyreállítani. Az útközben látott, elpusztított növények revitalizálása sok akadályba ütközik: vissza kell menni, kell kék orchidea, varázserő (varázspont) és idő a varázslat elmondására (TVP). Ezek a dolgok nagyon megnehezítik a természet szépségének helyreállítását, ezért Tudattársaiddal közösen kifejlesztettek egy módszert arra, hogy a kipusztított növényt azonnal revitalizálhassátok, amint megtaláljátok. Ha ezentúl olyan helyen mondasz el revitalizáció varázslatot, ahol nincs elpusztított növény, akkor a varázslat inaktívan elhelyezkedik a fejedben, és ha olyan mezőre lépsz, ahol elpusztított növény van, akkor aktiválódik, revitalizálva az elpusztított növényt.

Megjegyzés: Hiánypótló, kreatív, nagyon jó képesség.

TISZTELET A MESTERNEK

(246. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Ha találkozol egy másik harcművésszel, köszöntitek egymást.

Enciklopédia: A kobuderák mindig becsülték azokat, akik ugyanazt az utat járják, mint ők. Minden kolostorban a legelső tudnivalók között volt egymás tisztelete; az ellenfél, a Mester köszöntése. Mostantól a Sziklaöklök, ha harcművész társukkal találkoznak, az ősi módon, meghajlással köszöntik őt, illetve aki jártasabb e szakértelemben, azt a másik szóban is köszönti.

Megjegyzés: Jópofa, hangulatfestő képesség.

CSONTKOLLEKCIÓ 1. (247. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: speciális

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Permanensen +4 sebzés.

Enciklopédia: Szépen megedzettek a zord sivatagi körülmények...

De kevésnek találd ezt a természetes evolúciót. Miért is ne használhatnál egy kis mágiát önbizalmod növelésére? Ha 3 TU-t, 10 TVP-t és bizonyos csontokat (1-1 bolhacsont, lajhárcsont, mutáncsont, tyrex csont, halcsont, ormánygőte csont és lapockacsont) felhasználva koncentrálsz, strukturálisan megváltozol. Sajnos visszacsinálni nem tudod (gondolod tel), de úgy döntesz, „elszenveded” a hatását. Innentől permanensen +4 sebzésed lesz minden támadásodra. Ha véletlenül meghalnál, kezdheted előlről az egész macerát. Újabb csontok felfedezésével további lehetőségek nyílnak meg előtted...

Megjegyzés: A képesség hangulata jópofa, illik a Csontribág KT-hez.

A KAPCSOLAT (248. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: 2 TU, 30 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Megidéz egy drágakövet, amely segítségével a karakter Chara-din hívévé válhat.

Enciklopédia: Chara-din! Csak egy szó. Mégis félelem jár a nyomában. Félelem attól, amit képvisel: pusztítás, gonoszság és káosz.

Az Ősi isten sokáig raboskodott börtönében, ahová két istentársa, Rhatt és Bufa, zárta be. Azonban

a Világégésnek és a zan erejének köszönhetően ez a börtön meggyengült. Chara-din elküldhette első képviselőit a félszigetre. Lelkeket, akik már az ősi időkben is őt szolgálták, börtönbe zárásakor pedig vele tartottak a száműzetésbe. Ezek a lelkek voltak a Káosz Lordok lelkei. Hatalmukat elvesztették a hosszú raboskodás alatt, de hitük soha nem tört meg. A félszigeten új, fiatal testeket találtak, amelyek segítségével megkezdhették térítő hadjárataukat.

Hosszú utat jártak be. Soha nem volt megnyugvásuk. A kalandozók gyűlöltek, üldözték őket azért, amik voltak. Azonban mindig emelt fővel túrták a megpróbáltatásokat, a tengernyi szenvedést. Tudták, hogy ez is csak istenük újabb próbatétele. Végül kiállták a próbát, Chara-din meghallgatta imáikat. Az ősi isten végül úgy döntött, hogy ismét elfoglalja helyét a Ghallai Panteonban. Ehhez azonban ismét szüksége volt a Lordokra. A börtön, amibe zárta Rhatt és Bufa, belülről áttörhetetlen volt. A Káosz Lordok hatalma volt az a kulcs, ami segítségével egy apró rés nyílt a börtönön, és létrejött a KAPCSOLAT.

A jutalom, amit kaptak eme cselekedetért, felülmúlta minden reményüket. Ismét elindulhattak azon az úton, ami segítségével évezredekkel ezelőtt megszerezték hatalmukat.

Istenüknek azonban sok idejét elveszi a hadakozás az új, fiatal istennel, akik nem akarják elismerni Chara-din hatalmát. Ezért a Káosz Lordokra hagyta a döntés jogát, hogy ki lehet híve és ki nem. Tudta jó kezekbe kerül a lehetőség, hívei soha nem fogják cserbenhagyni.

A beáldozás Chara-dinnak hosszú és keserves. A legnagyobb próbatétel a Lordok bizalmának megszerzése. Csak ezután, a tőlük kapott ékkő segítségével lehetsz az Ősi isten híve. Keresd a Lordokat, hogy megtudd, mit kell ezért a kegyért tenned.

Ne feledd! Ha Chara-dint szolgálod, az oldalán halhatatlan leszel.

Chara-din ékkövet a KT tagjai állíthatják elő, az EK 248 <kalandozó> paranccsal. Az ékkő <kalandozó> birtokában jön létre. Ha nem adsz meg második paramétert, a kő nálad keletkezik. A parancs költsége 2 TU és 30 TVP. Az ékkő az istenhez való beáldozás fontos komponense! Ha Chara-din rúnakövénel meg akarod ismerni a teljes beáldozási szertartást, először el kell hagynod jelenlegi istenedet (ha van). Az ékkövet nem lehet eladni vagy átadni más kalandozónak.

Megjegyzés: Chara-din „átalakulása” legendából a játékosok által is követhető istenné érdekes eseménysorozat és szerepjátékos elemek sora volt.

Nem utolsósorban ezek közé tartozik a fenti KT képesség. Hogy miért is kerül 9 pontba? Nos, először is, én eredetileg soha nem akartam, hogy Chara-dinből követhető isten lehessen, és elképzelhetetlennek tartottam, hogy ezt a játékosok egy KT képességen keresztül kiharcolják. Azonban láttam, hogy annyira nagy az igény, beadtam a derekamat – a feltétel azonban, a küldetéseken kívül, ez a 9 pontos képesség volt. Mondhatjuk, hogy ez a KT érte el a legnagyobb dolgot a játékban KT képességen keresztül... Tápolás szempontjából – habár ez a megfontolás valószínűleg visszaszító minden kalandozó számára – azért nem teljesen elvesztegetett az a 9 pont. Más KT-kban levő, Chara-dinnak áldozni akaró kalandozók valószínűleg igen borsos árat hajlandók fizetni Chara-din ékkővéért...

SZELLEMLAK (249. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: 3 TU, 30 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: +4 támadás, +4 védekezés, a költséget csak egyszer kell kifizetni.

Enciklopédia: Mint illuzionista, minden nap használod már az illúziókat. Gyakran előfordul az is, hogy a tábornúznél szórakoztatod a köréd gyűlt állatokat. Használod már a harcban is – de közel sem ennyi az összes lehetőség. Mint ahogy a fantáziádnek sincs határa, a káprázattal is bármit elérhetsz, amit csak akarsz. Gondolkozz, hogy miben fejlődhetnél tudati közösséged segítségével. Egy új ötlettel vezérelve teljesen elmosod tested alakját. De hát ezt akár a harcban is használhatnád! Nézed a melléd somfordáló állatokat és odalépsz az egyikhez. Elmosolyodsz, ahogy látod hogy az melléd néz. Tehát, ha így harcolsz, az ellenfeled nem tudja biztosan hol vagy (+4 védettség), te viszont meglepetésszerűen támadhatod őt (+4 támadás). A képesség felrakásához az EK 249 parancsot kell kiadnod, 3 TU és 30 TVP árán, de a későbbiekben nem kell megújítanod, végig rajtad marad, amíg a KT tagja vagy (és te törölheted az EK 249 újbóli kiadásával, ez nem kerül TU-ba és TVP-be, de szükséges, hogy legyen legalább 3 TU-d és 30 TVP-d). A képesség nem működik az olimpián.

Megjegyzés: A képességet leginkább az Éjharcos Védőszenthez hasonlíthatjuk. Az 5 pont, és a fentiekén kívül +3 szerencsét is ad – viszont, minden körben költeni kell rá 1 TU-t, 10 TVP-t és anyagi komponენტ, míg a fenti képesség permanensen működik.



KT KÉPESSEGEK

A sok új TF-es és ÖV-s fejlesztés miatt kissé lemaradásba kerültem a KT képességekkel kapcsolatban, ezért elnézést kérek. Most viszont úgy néz ki, hogy sikerült utolérni magamat, az összes nálam készre leadott KT képesség elkészült. Ha a képességeket kifejlesztettétek, és még sincs bent a játékban, akkor annak nem az az oka, hogy még nem csináltam meg, hanem hogy 1.) valamiért a képesség tervezet nem jutott el hozzánk, 2.) még zajlik a KT vezetővel a megbeszélés. Ha bármilyen problémád van, kérlek, keress meg a KT vezetődet, és érdeklődj nála, mi a helyzet a képességekkel.

INTERNETES AUKCIÓ

Hamarosan használható lesz egy új fejlesztés. Az eddigi, e-mailes, levlistás rendszerű aukciót felváltja egy, a honlapunkon keresztül közvetlenül használható aukciósház rendszer. Itt bármikor lekérhető az aukción levő tárgyak listáját, és ha valaki licitál valamire, akkor a licitet azonnal módosíthatjuk és látható lesz a többi játékos számára is. Remélhetőleg az is meg tudjuk csinálni, hogy a program ellenőrizze az aktuális számlátad, így nem tudsz többet licitálni, mint amennyi pénzed van.

INFORMÁCIÓ

- ❖ A Sötét Földön az első 6 lépésre garantált, hogy jön szörny Vadászat nélkül.
- ❖ Ha egy mozgás parancs során meghalsz vagy demezel, akkor a parancsban megadott további mozgások nem kerülnek végrehajtásra. Ha pl. egy M 2 2 2 parancsnál az első lépésre meghalsz, a második és harmadik lépés nem történik meg. Tudom, hogy most már létezik DX 0 beállítás, és ilyen esetben ezt meg lehetne változtatni, megpróbálom majd, de egyelőre így működik, számítások rá.
- ❖ A bo'adhun területek rejtélyes teremtménye, a hótarrantula csakis magashegységben él! Ha vadászni akarsz rá, van egy hatalmas hegyvonulat, ahol akár mind a 10 lépésedet magashegység tereptípuson folytathatod.

JAVÍTÁSOK, FEJLESZTÉSEK

- ❖ Most már az ehezés és a sorvadás után is ellenőrzésre kerül a feltételes gyógyítás, így nem fordulhat elő, hogy valaki demezik ezektől.
- ❖ Hasonlóképp, most már az IM parancs használatának is végén van feltételes gyógyítás, így az IM közbeni szörnycsata sebezés is begyógyítható.
- ❖ Az ősvortexen, ha vortex amulettet viselsz, van rá esély, hogy TU-d maxba töltődik. Ez a KT vezetőket jogtalan előnyhöz juttathatja, ezért ezt korlátoztam, legfeljebb 21 TU-t lehet így kapni.
- ❖ Már korábban bevezettük, hogyha egy alacsonyabb szintű karakter TU-t ad át egy magasabb szintűnek, ak-

kor az TVP-be kerül neki. Ez a korlátozás a KT vezetőnek való átadásnál nem működött, hiszen neki sok TU-ra volt szüksége. Sajnos, a fekete bugyor képességgel előfordult visszaélés, ezért az olyan KT-ban, ahol ezt a képességet ismerik, ott a vezetőnek való TU átadás ugyanúgy TVP-be fog kerülni, mint a többi tagnál.

- ❖ Javítottam az élet-halál érintést, hogy a karakterek ne használják, amikor nem hiányzik jelentős életpontjuk.
- ❖ Ha kiadsz egy VE vagy egy KT parancsot egy tárgyra, az automatikusan törli a tárgyra kiadott HU parancsot. Erre azért volt szükség, mert többen pórul jártak azzal, hogy meglepedtek egy régebben kiadott HU parancsról, és a vett vagy készített tárgyat azonnal el is hajították.
- ❖ Ha boltban olyan tárgyat akarsz vásárolni, amihez tartó szükséges, akkor csak annyit veszel, amennyihez van elég tartód. Korábban bármennyit lehetett venni, és a felesleg rögtön a „földre folyt”.
- ❖ Ha valaki a netes aukción vásárolt tartalmazott tárgyat, a program nem ellenőrizte, hogy van-e elég hely a tartókban. Vigyázat, a jövőben, ha így vásárolsz, az el nem tárolható „matéria” el fog veszni. Az aukció egy külső program, ezért ellentétben a bolti vásárlással, itt nem tudjuk visszacsinálni az üzletet, ha nincs elég tárolóhely.
- ❖ Egy szerepjátékos fejlesztés: karakter találkozásnál megjelenik a házastárs neve is.
- ❖ Javítottam a Vasalt Bunkók KT képességét, most már tállkozhatnak quwargokkal a Sötét Földön is.
- ❖ A játékba bekerült egy új, éjfajty komponensekből készíthető tárgy, az esszencia konverter. A kevésbé szerencsés játékosok valószínűleg sok hasznát látják majd.

VISSZAÉLÉS

Ha valaki engedélyezte a „halandóságot”, megölette magát egy másik játékosal, majd lépés előtt a netes aukción demet vásárolt, tárgyai megmaradtak. Ezt az igen trükkös csalást játékosok szándékosan próbálták kihasználni, szerencsére a dolgot felfedeztük, a hibát kijavítottam és a csálók megfelelő retorzióban részesültek.

Itt jegyzem meg, hogy az összes forduló letároljuk, és mindenről log fájlok készülnek. Persze nem vagyunk képesek mindig minden lehetséges hibát ellenőrizni, hiszen ha tudnánk róluk, már kijavítottuk volna őket. Az viszont garantált, hogy ha egy hiba kiderült, akkor jó eséllyel utána tudunk nézni, hogy ki használta ezt ki. Sokszor hangsúlyoztuk, hogy ha csálókat csapunk nyakon, akkor senki ne higgye azt, hogy a dolgot elintézzük annyival, hogy a csalással szerzett javakat elveszjük. A fenti esetben „mindössze” egy rakás aranyat sírhatnak a trükkmesterek, de volt már példa arra is, hogy valakit kizártunk a játékból. Kérek mindenkit, ha hibát talál, jelezze nekünk, és ha nem történik azonnali vagy tökéletes javítás, a hibát akkor sem használhatja ki, mert az ugyanúgy csalásnak minősül.

TÚLÉL K FÖLDJE BUNVÓ. FENVEGÉTÉS

□ Ha elkapom azt a burástyaivadékat, aki belepírt az oltáramba, csirkeként fogja a kezemben vegezni!

Acharimordax (#4890)

KAPCSOLAT. KONTAKT

□ Üdv mindenkinek! Sajnálattal kell közölnöm annak a kalandozóknak, aki nekem mentálisan üzent, hogy nem áll módomban elolvasni, mert e-mailban játszom. De ha esetleg levélben is megírná nekem, akkor válaszolni is tudnék. A címem: Cziky Csaba, Szekszárd, Ezerjő u. 46, 7100. Üdv:

Morgan Le Fay (#3123)

SEGÍTSÉG

□ Itt van az elf, itt van újra. Sziasztok! Még mindig keresek régi Alanorikat, Ghalla Newsokat. Érdekelne még Raia, Fairlight, Dornodon, Chara-din istenekről bármilyen infó, mert őket még nem ismerem. Othan mester (#4463)! Mi van veled? Élsz még egyáltalán? Már régóta nem reagálsz. Hiányolom a harmadik jó isten létét is. Miért nincs még egy jó isten? Vagy a gonoszok még így sem túl erősek? Láttam egy régebbi statisztikában egy kötéltámaszlat nevű szakértelmet. Erről tud valaki valamit? Most az épületek témakörben kíváncsiskodnék. Írjátok már meg nekem nekem, tudatlan elfnek, hogy pl. milyen épületeket tudok építeni, milyennekbe tudok be menni, megfátogatni! Aztán egyik haverom mesélte (jó, tudom, mindig tömök a fejem sok hülyeséggel), hogy valamikor régen valamilyen varkaudasos küldetést teljesített egy erőd számára. Ez most az az erőd lenne, amit még támadni lehet? Vagy van másfajta erőd is? A legfontosabb: újszülött (félszűzgyűlött) alakváltó leány felett gyámságot vállalnék. Ha valaki tudna ezen ügyben segíteni, kérem írjon! Sziasztok!

Yvergass (#5962)

□ Üdv kalandozóknak! A kezdő karakterekhez szeretnék szólni, és talán segíteni is. Ha segítségért kértek, ne adjátok meg a koordinátákat (ha csak nincs szektánsotok), mivel ez mindenkinek más és más, ezért relatív koordináta. Az abszolút koordináta (0, 0) pontja a térkép legészaknyugatiabb csücske. Tájékozódási pontoknak nem megfelelőek a szörny fészkek és a víz lelőhelyek sem, mivel ezekből rengeteg van, próbáljátok meg fix épületeket megadni tájékoztatásul, így tudunk segíteni is. Segítségképpen leírom a nyugati varázslótorony abszolút koordinátáit. Remélem, segítségetekre lesz. 501 (#15, 19), 504 (#15, 34), 500 (#15, 49), 505 (#15, 64), 502 (#15, 79), 506 (#15, 94), 503 (#15, 109). Ha segítségre van szükségetek, forduljatok bizalommal hozzám, illetve az Ősi Hajnal Lovagjaihoz. Ha tudunk, segítünk. Tisztelettel:

Lord Kis Se (#3052)

APRÓK

SZÖVEGÉSEK. HT-K

□ Sziasztok fiúk, lányok! Csillagpermet vagyok, egy Elenios hívó alakváltó lány. Ha szívesen látnál a KT-kban, kérlek, küldj nekem egy ismertetőt róla. Ideológia, alapelvek, elképzelések, szabályzat stb. Azok is írjanak, akiket már megkértem, de még nem méltattak válaszra! Köszönöm mindenkinek!

Csillagpermet (#3879)

ÜERS

Valamikor egyszer nagyon régen
Egy régi régi idejében
Rúnákkal szót ezüst táblán
Fény csillant meg árnyék árnyán

Megcsillant és életre kelt
De egy kérdésre sem felel
Csak rúnát izitt énekel
De egy kérdésre sem felel

Éjjel kísért, mikor az éj az új
Mikor jejes kísértetszél fúj
De a sötétben kell a Legszebb Fény
S megcsillan a határ mentén

Megcsillant és életre kelt
De egy kérdésre sem felelt
Csak rúnát izitt énekel
De egy kérdésre sem felel

Ryuu (#2049)

EGYÉB

□ Hi! Keresem megvételre az alábbi AK-kat, kártyával vagy nélkül: az első 16 szám. IV. évf. 11., V. évf. 1., 2., 3., 5., VI. évf. 2., VII. évf. 1. Esetleg fel tudom ajánlani az alábbiakat (persze ráfizetek, ha kell): II. évf. 8., 10., II. évf. 1., 5. Aki rendelkezik valamelyik számmal, és megválna tőle, az kérem keressen meg: Radnóti Gábor, 7628 Pécs, Tolnai J. u. 23/2., 70-297-0601. Kösz:

Gábor

□ A tágas, napsütötte hegycsúcsok, kies ligetek, az ősi romok és a dohos labirintusok várnak bennünket. Induljunk hát merész felfedezőútra. Nézzünk szembe bátran a szörnyek hadával, és soha ne feledjük: ezen a szegény, meggyötört, kiégett világon immár mi jelentjük a civilizációt és a követendő példát. Cselekedeteink legendává fognak nemesedni a századok távlatában, nevünk örökre fenn marad az egyszerű nép ajkán. Hősök vagyunk és ez felelősséget jelent.

Acharimordax (#4890)

□ Drága istennőm, Elenios! Mondd, mennyire ala-

posan, és melyik mocsárban keresgélek, hogy végre találjak egy olyan elbűvölt kis penkét? Hittársam! Ha sikerült ez a küldetés teljesíteni, kérlek avass be a titokba, mert fogalmam sincs hol szoktam elrontani. Előre is köszli!

Csillagpermet (#3879)

□ Hi mindenkik! Olyan jópofa dolog ez a rovat, gondoltam írrok, mivel semmi jónam nem vagyok az elrontója. Meg egyébként is mindenki panaszodik, hogy kezd meghalni ez a rovat. Nos, szerintem nem nyavalyogni kéne, hanem tenni valamit. Tehát, ha mi, TF-esek összefogunk, és mindenki tesz valami apróságot a közös gyűjtőbe, előbb-utóbb minden rendben lesz, és nem kell panaszkodásra pazarolni a tintát. Például vannak nagy értelmes emberkék kisebb-nagyobb tervekkel, ötletekkel a fejükben, amik szerintem életképesek, és megvalósíthatóak, ha akad elég érdeklődő. Márpedig miért ne lenne, csak annyi, hogy meg kell mozdulni. Meg a másik, ha a régi, agyonajnározott nagyok nem képesek segíteni nekünk, akkor az új nemzedék majd átveszi a stafétatöböt. Szerintem felesleges utánuk sírni, ha a saját lábunkon is képesek vagyunk megállni, igaz, elkelne a segítség és támogatás, de ha mindig a nagyokra támaszkodunk, akkor csak a látszat erősödik, mi magunk nem. Tehát kérek mindenkit – és tudom, hogy ezzel nem vagyok egyedül –, aki egy kis kreativitást érez magában, írjon vagy csináljon bármit! Legalább mi kicsik tartunk össze, és őrizzük meg a hagyományokat, hogy újra felvirágozzon a mi kis Földünk!

Ryuu (#2049)

□ Sokat gondolkodtam, hogy is köszöntsem társaimat a TF-en. Üdv nektek! Bemutatkozom zöldfülként. Szerénységem határtalan. Bátorúságom érthetetlen. Jöhetsz nekem, ha nem felsz te oktan. Igaz, esélyed az nem sok van. Hisz szépségem az eredmény. De a harcművészetem a te véged. Így búcsút intek és a tróféaddal lélepek.

Vacak (#3704)

□ Sziasztok! Éppen most adódott az alkalom, hogy az AK-ban szereplő arohírdetést böngésszem (abból a két darab újságból, amit eddig kaptam). És komolyan mondom a továbbiakban, azt hiszem fenyegetve fogom érezni magam. Én három társammal keltem útra a Tülfélok Földjén, és bizony nem éppen a jók körébe tartoznak. Engem leszámítva. De én sem vagyok jó. Igaz, a többiekhez képest szent vagyok, de eszem ágában sincs minden jövőmenőnek segíteni. Alapjába véve minden jellemem van. Egyelőre. Nem visz rá a lélek. Kérdelem én, lehet így az elf lánya semleges? Vagy helyre kéne bilentennem mindenkivel azt a kényes egyensúlyt? Mondjuk valami olyasmival, amit alapjánaton nem akarok megenni? Én úgy vagyok vele (szerintem mások is), hogy bizonyos helyzetekbe beleélem magam, és próbálok úgy cselekedni, ahogy azt a valós életben is tenném, mintha csak mindennapos dolgokról lenne szó, és próbálok úgy reagálni rá, hogy

közben hű maradjak elveimhez. Képtelen vagyok arra, hogy mondjuk egy éhező gyermeket, haldoklót csak úgy otthagyjak. De volt már rá példa, hogy nem segítettem, mert olyan gusztaulalan volt, és továbbálltam. Kérdezem megint én: ilyen okokból kéne magam meghúznom, mert más nem olyan gondolkodású mint én? Nem vagyunk egyformák. Elf vagyok, nem hiszem, hogy az örök életre áhítoznék. Eszem ágában sincs egy olyan keze által meghalni, aki csak azért támadott rám, mert mások a nézeteim, vallásom, jellemem. Én sem mászk bele egyik társam képebe, mert a második karakterével felírta a fajomat a halláslístára, úgy hogy még rám sem adta ki a BA parancsot. De legalább ő nem az elveimért támadt rám. Egyszerű rasszista szegényke. Barátok vagyunk, tudjuk ki melyik utat fogja választani, és bár majdhogynem ellentétes az irány, nem egymás kiirtására fogunk hajtani. De Ryuu és Fuda azt hiszem többször fog ilyen és ehhez hasonló dolgokon elmélnkedni.

Shiawase (#5612)

Üdv kalandozók! Három dolog érdekelne. 1. Elf karakterrel 156 évesen kezdtem a játékot. Nem tudja valaki, hogy mit csinálhattam addig? Ennyi idő alatt már csak megtanulhattam volna valamit, és nem kéne egy huszoneg éves emberrel szinte azonos fegyverszakértelmekkel kezdenem. 2. Az 502-es épület közelében keresnek szövetségeket. A faj nem számít. 3. Csatlakoznék egy elf KT-hoz. Jellemem semleges, de a jó oldal felé húz a szívem. Címem: Menyhárt Péter, 6635 Szegvár, Muskáli u. 12. Viszlát!

Delerian (#3163)

Üdvözlét kalandozók! Először is szeretnék elnézést kérni Vérszomjas Hokeditől, amiért a nevét elírták. (Úgy néz ki, nem ártana fejleszteni az N és H betűmet!) Más. Miért van az, ha valakinek írok, az b...ik visszárnai? Szeretném, ha írnanak olyanok, akik tudnának segíteni abban, hogy az egyetlen igaz istent, Leahrt szolgáljam. A jellemem már a helyén van, de mellesleg azon kívül, hogy megvehetném, ha lenne pénzem, hol vagy hogy tudnám megszerezni a beáldozási tárgyakat? Bármit megtennék azért, hogy Leahrt szolgáljam, ezért kérek mindenkít, ha tud, segítsen. Amíg várom a segítséget, addig is jó kalandozást kívánok mindenkinek!

Samu (#3624)

SŐK VÁROSA HAPCSOLAT, KONTAKT

Üdvözlét mindeneknek! Én a felköltözéshez készülök. Így társakat keresek a puhány szint több személyes kalandjához.

Shai-hulud (#4643) a Férgek ura

Remete kalandokhoz, valamint az év végi olimpián csapatversenyhez keresek társakat a férégszinten.

Hooded (#7708)

Társakat keresek a 2. Szinten az 52. TK-hoz! Tel.: 77-425-341 (Gábor).

Sün (#2183)

Társakat keresek az 1. Szinten az FC-hez. Tel. 77-425-341 (Gábor).

Tolvaj (#4193)

SZÖVETSÉGEK

Múlناk az évek. A régi bajtársak elmaradnak mellőlünk. A lángoló szellemű tudós, elhagyott tárnának nyughatatlan vándora családot alapít, egyre ritkább vendége a közös barlangnak – hazahúzza a szíve. A dalnok, lágy dallamok romlatlan lelki tudója belefárad a küzdelembe, nem ebbe a korba, nem erre a világra született. Kétségeikben, vívódásaikban olykor mindannyian osztoznak. Egyek vagyunk, s fájnak a testünkől kitépelt sebek. Hiányoljuk, visszavárujuk, s nem felejítjük őket. És nem adjuk fel. Az idők szelleme nem kedvez nekünk: galetki harcol galetkivel, testvér támad testvérré, harci dobok lármaja nyomja el a béke suttagó szavát. Mégis, mégis tovább kell adnunk a szót. A belső hang, a dallam ott szól mindannyiunkban – ha erre figyelünk, csalhatatlan iránytűnk lesz a legnagyobb viharban is. És figyeljünk egymásra is: ha dalunk összevegyül, nem olthatja ki a háború bombólése sem. Tudom, hogy másokban is él még a hang, s él a remény is. Őket is szólítom: a nehéz időkben a legfontosabb, hogy összetartsunk. Jöjjetek közénk, őrizzük együtt a béke és a barátság szellemét! A szövetségünk erős, de most mindenkire szükségünk van. Ne az jöjjen, akit az erőnk, az épületeink vonzanak. Azokra várunk, akik az eszméinkben hisznek, akik a jövőnk letéteményesei lehetnek a zűrzavaros időkben. Nem számít, melyik szinten élsz, nem számít a rangod, csak a hited. Ezt fogjuk mérlegre tenni, ha jelentkezel. Nincs sok helyünk, de ha erősen hiszel benne, hogy a Te helyed köztünk van, akkor valóban úgy is lesz. Nézz a szívedbe, és tégy próbát velünk! (Barlangunk levélcíme: bekeidok@yahoo.com. Ha többet szeretnél megtudni a szövetségről, látogass el a www.extra.hu/bekeidok címre, vagy kérdezz a fenti címen!)

Csendes Don

Üdvözlét mindeneknek! A Venatorok annak idején azzal a szilárd elhatározással alakult, hogy egyesítjük erőnket a társadalmunkat fenyegető külső veszélyforrások, azaz a torzszülöttek ellen. Ezzel biztosítjuk békésebb fajtársaink számára a biztonságot, hogy nyugodtan hódolhassanak kedvteléseinek, és alkalomadtán minket is elszórakoztassanak művészetükkel, izes átkokkal, elmékedéseikkel. Azóta sajnos kiderült, hogy a társadalmat belülről is veszély fenyegeti – kitért a lázadás. Természetesen a Császár oldalán harcolunk – és győzedelmeskedtünk. Aki azonosulni tud célkitűzéseinkkel, és maga is hozzájárult a császári oldal győzelméhez, jelentkezhet nálam (Péterdi Bálint, 1104 Budapest, Szlávy u. 83. IV/4.), vagy a Venatorok új vezetőjénél, Vasókló Thornál (Ördög Péter, 2030 Érd, Nagy Lajos u. 16.). Izgalmas kalandokat kívánok mindenkinek!

Xerxes Insectívör (#4590), vadász

EGYÉB

A 19. Hetemen mégis meglátogatom a férégszintet. Aki bikiaváldalt akar látni, keresen fel barlangomban. Hozzatok a barátokat, szolgákat, mert ha Rax kezében hálót látok, meg kell, hogy védjétek tőle. Jobb egy cirkusz, mint az ő állatkertje, ahol egymást bámulják az állatok. Várják a vizet, amíg gazdájuk a sört vedeli.

Bika Ida (#9333), a földet kaparó

Az átokszórás igen nemes időöltés, melyet többre becsülök a harcnál, viszont 10 portyázásból mindössze egy barlangot sikerült találnom, melynek lakója a szellemi felülédés e formáját választotta. Megígérem nektek dicső harcosok, hogy fogtok még velem átokszórni!

Shai-hulud (#4643) a Férgek ura

Szevasz Bartley! A minap láttam elköborolt orglingodat a Pszi Iskola környékén. Sajnos nem volt érzékesem utána futkosni, de talán még rálelhetsz a nyomaira. Egyébként jelenleg folyó kutatásaimhoz jól jönne néhány csepp az égből hullott vízből. Nem hoznál át egy üvegcével? A (#8332)-es barlangban megtalálász. Csak kiabálj hangosan, és várj, amíg ki megyek, mert kedvecn kétéjú patkányom, Samu elég bizalmatlan az idegenekkel. Cserébe adhatok a magam kotvasztotta italból (mindenféle gombából és rovarokból érjesztem a saját nyálamal felhasználva). Na, jó étvágyat mindenkinek!

Topáz (#8332)

Tudósok! Egy nagyszájú mutáns kicsit túl messzire merészkedett a 3. Szinten. Szegényke még mindig azt hiszi, hogy folyik a klánok közötti háború. A nyílt provokálás végett arra kérlek titeket, 3. Szinten élő klántársaim, hogy bosszulljátok meg Jelena (#4187) szabatás akcióját. Én sajnos tehetetlen vagyok a 4. Szinten, de szívesen fogadom a verésre áhító mutánsokat az (#5884)-es barlangba. A 3. Szinten elsősorban rád számítok, Rogen a kalandor. Tisztelettel:

Thészeusz (#5884)

Üdv mindenkinek! A 3. Szinten tartózkodom, és társakat keresek az 53-as szint személyes kalandhoz. Én tüzelehetl rendelkezem.

Igre-Ynaldine-Moa (#5930)

Üdv mindenkinek! Kitértő, fáradhatatlan régészeti kutatásaim eredményeképp sikerült rábukkannom a Tántorgó Bágyadt Örökulum néven híressé vált keresztapám jóslatait tartalmazó tekercsekre. A barlangszarnok homályos mélyén tenyész gumómohából párolt ital segítségével támasztott vízióban, dicső ősom fajunk jövőjének számos titkára fényt derített. Ezúttal a legbaljóslatúbb, legfontosabb, az eljövendő háborúval kapcsolatos a jövőndőlését tárom elétek: „Mikor az Ellenség eléri a kezét, megjied, mer' nyugtalan...” Félelmetes, ugyanakkor reményt és bizakodást keltő szavak. Azt sugallják, legyen bármily nehéz a harc, amíg van mit inni, van remény is.

Besenyőantibácsi