

ALANORI KRÓNIKA

104. szám
2004.
augusztus

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Így nyáron mindig lelassul az élet. Aki tud, az elmegy hidegebb, vagy esetleg melegebb éghajlatra, de mindenképpen valami víz mellé. Aki marad, az pedig fulladozik a kókasztó hőségben. Akarom mondani, kókadózik a fullasztó hőségben, de ez a meleg már nekem is teljesen az agyamra ment. Mi is csak félig dolgozunk, hiszen mindig van egy-két ember, aki éppen szabadságon van. A legmeglepőbb számomra viszont az, hogy ebben a hőségben is van ideje és kedve rengeteg játékosnak fordulót írni. Minden ellen és nyaralás ellenére, a napi fordulók száma nem csökken. A sok írástól közben kiszáradt a szám, és alig várom már, hogy megjöjjön nyugalom felől az enyhülést hozó csapadék. Na, azt hiszem túl sokat írtam, és lassan nem érek be a szerkesztői üzenet számára fenntartott helyre. Pedig még azt is le akartam írni, hogy mindenkinek jó szóra-kozást az olv...

A címlapunkon ezúttal David Eddings: A boszorkányság bástyája c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Dol tán

ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 8. (104.) szám (2004. augusztus) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzártá: július 16. **A következő szám lapzártája:** augusztus 27.

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

ISSN 1219 770 X

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

Fel nem használt kéziratokat nem örzünk meg és nem küldünk vissza.

A Türelők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wizards bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

JÁRMŰLISTA

Shadowrun járművek

2

RAGNAROK

Regényrészlet

9

KOMBÓK

Az új kalandozó pakli

18

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félévzárás

22

VII. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

A bejutottak

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

Isteni szövetség

25

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ÚJ VERSENYEK

Augusztusban és szeptemberben

30

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések és játék

32

A ZENE MISZTÉRIUMA

A bárdverseny nyertes művei

34

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élete

38

GHALLA NEWS

A TF hírei

41

TF-FEJLESZTÉSEK

41

TF-VARÁZSLATOK

42

KALANDOZÓMESTEREK

44

A NAGY BALHÉ

46

VERSEK

55

JÚLIUS HÍREI

56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

JÁRMŰLISTA

ALTERNATE
FUEL TANK (4)

A következő pár oldalon az idáig megjelent *Shadowrun* kiegészítőkből fellelhető járművek és pár áttervezett modell statisztikái találhatóak.

BESZERZÉS

Az Elérhetőség szabályai miatt egyes járművek egyszerűen beszerezhetetlenné válhatnak. Egyedi vagy személyre szabott járművek esetén könnyedén előfordulhat a 25-ös vagy nagyobb Elérhetőség is. Ezek a járművek nagyon ritkák, és mivel csak keveset készítenek belőle, így a fekete piacon sem fordulnak elő gyakran.

Három módja van a járművek beszerzésének: a legális út, a kapcsolatokon keresztüli beszerzés, vagy a „kölcsönzés”.

A LEGÁLIS ÚT

A drága és ritka autók mindennapi csatornákon keresztül beszerzéséhez legális papírokra van szükség (hitelbiztosítás, RASZ, banki biztosítás, a vásárlás okának meghatározása stb.). Eközben persze háttérellenőrzésnek is kitéhetik a karaktereket, hogy meggyőződjenek arról, életvitelük fedezi-e a megvásárolt jármű fenntartásának költségeit. A hamis háttér megteremtésére ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a hamis azonosító készítésére (lásd SR3, 239. oldal). Mivel a legtöbb „elérhetetlen” jármű rendelésre készül, a közvetítő 10-25 százaléknyi előleget is kérhet.

A szállítás idejének megállapításához szorozzuk meg az Elérhetőség idejét az Utcai indexszel. Az ár hátralevő részét szállításkor kell kifizetni. A beszerelt módosítások és opciók tovább drágíthatják az árat és növelhetik a gyártási időt.

Mint minden esetben, itt sem kell számba venni az Utcai indexet legális beszerzőskor.

Fontos megjegyezni, hogy a kivételesen magas Elérhetőségű modellek kivételes figyelmet is vonzanak. Ha a gyártó cég rájön, hogy árnyvadászok a vásárlói, kapcsolatba léphet a helyi hatóságokkal vagy akár biztonsági erőkkel is. A korlátozott modellszám miatt a hatóságok könnyedén kiszűrhetik a karaktereket, és ezek a szervek mindent meg fognak tenni, hogy megkeserítsék a karakterek életét. A legális beszerzés azonban előnyökkel is jár. A karakterek különböző extra szolgáltatásokat kaphatnak, valamint értesíthetik őket az újabb

modellekről, amelyeket akár kedvezményesen is megvásárolhatnak.

KAPCSOLATOKON KERESZTÜL

A karakter persze meg is kérheti egyik kapcsolatát, hogy szaglássza körbe a fekete piacot a keresett modell után. Ez általában elég hosszadalmas folyamat, de a karakter felgyorsíthatja a projektet, ha készen áll többletköltséget áldozni a cél érdekében. A járművek Elérhetősége ugyanúgy csökkenthető, mint a felszereléseké (lásd SR3, 272-73. oldal), ám az Utcai index csak 0,1 ponttal növekszik a szokásos érték helyett.

„KÖLCSÖNZÉS”

A karaktereknek rengeteg alkalommal lehet szükségük olyan járművekre, amely nem az övék. Ha a karakter egy különleges járművet keres, amelynek Elérhetősége 24 vagy több, akkor általános szabályként (Elérhetőség x Utcai index) nap aktív kereséssel találhat egy ilyet. Ez több játékalkomra is elfoglaltságot adhat, amelyek alatt a karakter leavadászhajta prédáját. Az igazi próba persze ott kezdődik, miután a karakter fellelte váglyalmát.

KERESKEDELMI FORGALMON KÍVÜLI JÁRMŰVEK

Az Utcai index nélküli járművek a cégek vagy a kormányok illetve azok hadseregeinek privilégiumai. Ezek megszerzésének egyetlen módja a lopás, amely hihetetlen mennyiségű elvenséget zúdíthat a karakterek nyakába.

A LISTA RÉSZLETEI

A járművek felsorolása az alábbi részeket tartalmazhatja:

A jármű neve

A jármű rövid leírása.

Hasonló modellek: A gyártó versenytársai által piacra dobott hasonló modellek. A játékmester különböző apróbb minőségbeli vagy felszereltségbeli változásokat is engedélyezhet.

Egyéb kiegészítők: A jármű olyan kiegészítései, amelyek nincsenek a jármű tulajdonságaiba foglalva.

JÁRMŰ TULAJDONSÁGOK ÉS SZINTEK

Kez	Kezelés szint
Seb	Sebesség érték
Gyors	Gyorsulás érték
Test	Test tulajdonság
Páncél	Páncél érték
Nyom	Nyom érték
Robot	Robotpilóta szint
Szenz	Szenzor szint
Raktér	Raktér Faktor
Teher	Teherbírás érték
Ülés	Ülések száma
Bejutás	Bejutási pontok
Üzema	Üzemanyag mennyiség
Gazd	Gazdaságosság
Szerelés	Összeszerelés/Szétcsomagolás alapideje
UI	Utcai Index
Elér	Elérhetőség
Ár	A jármű ára

Jelmagyarázat

BEJUTÁSI ÉS ÜZEMANYAG KÓDOK

c	Lehajtható tető
d	Standard jármű ajtó, oldalra nyíló
s	Dupla méretű csúszo ajtó
g	Dupla méretű, kapu stílusú ajtó
h	Tetőnyílás
i	Standard méretű hátsó ajtó
x	Dupla méretű hátsó ajtó
r	Hátsó rámpa
D	Dízel
M	Metán
E	Elektromos telep
EC	Elektromos cella
R	Rakétahajtás
B	Benzin

Üléskódok

A HAGYOMÁNYOS ÜLÉSEKET NEM JELEZZÜK KÜLÖN

p	Üléssor
e	Katapultülés
m	motorbiciklilülés

MOTORBICIKLIK CHOPPEREK

BMW Blitzen 2050

A Blitzen egy nagy teljesítményű harci motor. A motorgyártás atyja, a BMW, a kezdetektől fogva csúcsmodelleket gyártott, és ez alól a Blitzen sem jelent kivételt – a motor leköröztette az összes konkurens modellt. A motor a céges elit motorja, és azoké, akik csatlakozni kívánnak köreikbe.

Hasonló modellek: Yamaha Sprint, Honda Banshee és Harley-Davidson Diabolo.

Egyéb kiegészítők: Turbófeltöltő (beszámítva).

Harley-Davidson Electroglide

Az Electroglide a Lone Star motoros járóreinek rendszerezett járműve. Hihetetlen strapabíróságát és univerzalitását egyenletes felületű kerekeinek és terepre készült felfüggesztéseinek köszönheti, melyek segítségével a hatóságok bárhova követhetik a bűnözőket.

Hasonló modellek: Dodge Guardian, Honda Cerberus és Nissan Stealth.

Egyéb kiegészítők: Elektronikai csatló rádióval (szint 3, 0,9RF), külső rögzített könnyű fegyverágy (1RF-nyi lőszerrel), Turbófeltöltő (beszámítva).

Harley-Davidson Scorpion

A Scorpion tervezői a H-D motortulajdonosok igényei és álmai alapján készítették el ezt a klasszikus felépítésű országúti benzinzabálót. A nehéz karosszéria, az erőteljes motor és a H-D-ba vetett bizalom kombinációja tette közkedveit a modellt.

Hasonló modellek: Triumph RK30, Nissan Khan és Honda Duke.

Egyéb kiegészítők: Nincs.

Honda Viking

Az aszfaltszaggatók élmezőnyébe tartozó Viking megerősített ülése és motorja akár egy troll méretű metahumánt is elbír, így az Ébredés óta ez a leginkább meta-barát jármű, ami piacra kerül.

Hasonló modellek: Mitsuhama Reckoning, Yamatetsu Predator és Harley-Davidson Gideon

Egyéb kiegészítők: Turbófeltöltő (beszámítva), motortuning (beszámítva), metatípusra szabott irányítás (troll).

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
Blitzen	3/4	220	13	2	2	1	2
Electroglide	3/4	225	13	2	2	1	1
Scorpion	3/4	120	6	2	1	2	2
Viking	3/5	120	5	2	1	1	2

Modell	Raktér	Teher	Ülés	Üzema	Gazd	UI	Elérhetőség	Ár
Blitzen	2	40	2m	G (35l)	8,5km/l	1	2/48 óra	26300Y
Electroglide	2	140	1m	G (45l)	8,5km/l	1	4/4 nap	70000Y
Scorpion	4	60	2m	G (20l)	10km/l	1	2/24 óra	13000Y
Viking	4	40	2m	G (35l)	9,5km/l	1	2/24 óra	20000Y

TEREPMOTOROK

Gaz-Niki White Eagle

A motor nem csak karbantarthatósága és strapabírósága miatt közkedvelt, hanem amiatt is, hogy beépített fegy-

verággal rendelkezik, amely tökéletessé teszi vadonbeli vagy külvárosi biztonsági járműnek.

Hasonló modellek: Harley-Davidson Wolverine, BMW Starfire és Hyundai Marauder.

Egyéb kiegészítők: Külső rögzített nehéz fegyverág.

Hyundai Offroader

Az *Easy Rider* magazin által a legjobb terepmotornak minősített járgány több lépéssel előzi meg versenytársait. Meglehetősen jó terepfogása mellett a motor hihetetlenül csendes, ami miatt a Hyundai több Észak-Amerikai katonai szerződést is elnyert már.

Hasonló modellek: Opel Nacht, Dodge Gauntlet és Yamaha Growler.

Egyéb kiegészítők: Nincs.

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
White Eagle	3/3	100	4	2	0	1	0
Offroader	2/4	90	4	2	0	4	1

Modell	Raktér	Teher	Ülés	Üzema	Gazd	UI	Elérhetőség	Ár
WE	2	30	2m	B (35l)	10km/l	1	2/24 óra	13000Y
Offroader	1	20	2m	M (200b)	1,25km/b	1	2/24 óra	13000Y

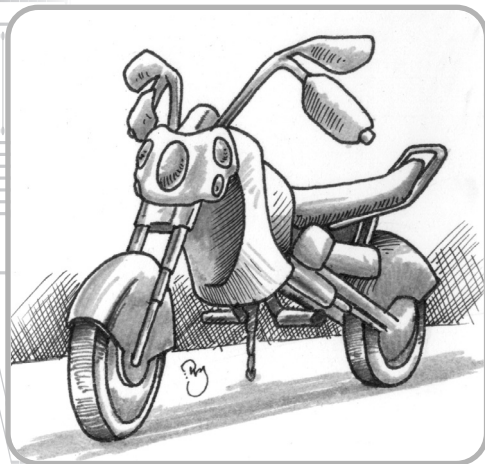
VERSENYMOTOROK

Suzuki Aurora

A Suzuki a legjobb versenymotornak szánta az Aurorát, és valóban az is lett. Brutális sebessége mellett jó útfékvesssel és manőverezhetőséggel is rendelkezik, ezért nem meglepő, hogy nagyobb bajnokságokon is gyakori vendég.

Hasonló modellek: Yamaha Katana, BMW Victory és Mitsuhamma Blaze.

Egyéb kiegészítők: Nincsenek.



Yamaha Rapier

A Rapier a versenymotorok teljesítményét nyújtja egy utcai használatra tervezett motor keretében. Mivel utcára tervezték, a Rapier végsebessége némileg alulmarad a konkurens versenymotorokkal szemben, ám könnyű karosszériája miatt nő a vezetés élvezete.

Hasonló modellek: Suzuki Mirage, Honda Zephyr és Dodge G5000.

Egyéb kiegészítők: Nincsenek.

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
Aurora	2/4	210	11	2	0	2	1
Rapier	3/6	195	10	2	0	2	1

Modell	Raktér	Teher	Ülés	Üzema	Gazd	UI	Elérhetőség	Ár
Aurora	1	40	1m	G (15l)	8km/l	1	2/24 óra	16600Y
Rapier	1	40	1m	G (15l)	8km/l	1	2/24 óra	12700Y

AUTÓK PÁNCÉLOZOTT CSAPATSZÁLLÍTÓK

Ferrari Appalossa Light Scout

Az Appalossa a bizonyíték arra, hogy a Ferrari bármibe is kezd, abból kiváló termék lesz. Az Euroháborúk alatt Olaszország rendszeresítette, mint könnyű és gyors kerekes csapatszállítót. Az Appalossa hat személyt képes szállítani felszerelésükkel együtt, és bár könnyebben páncélozott, mint a többi APC, mégis jó vétel azoknak, akik rá tudják tenni a kezüket.

Hasonló modellek: Dodge APC750, Lockheed-Chenoweth Protector.

Egyéb kiegészítők: ECM 5, ECCM 5, közepes torony (12RF-nyi lőszertárolóval), lehajtható ülésorok, nyomfejlesztés (beszámítva), radarhullám-elnyelő anyagok (beszámítva).

LAV-93 Devil Rat

A Devil Rat egy remek konstrukció, így elég gyorsan elterjedt használata. Eredetileg a hadrendbe állított csapatszállítók leváltása volt a célja, amit viszonylagos olcsósága illetve hatalmas teljesítménye miatt véghez is vitt.

Hasonló modellek: Salish-Sidhe Warrior.

Egyéb kiegészítők: Kételtű üzemzöld, elektronikus csatoló rádióval (Szint 2, 0,6RF), légmentesen zárható utastér, kis torony (2RF-nyi lőszertárolóval), lehajtható ülésorok, nyomfejlesztés (beszámítva).

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
Ferrari LS	2/3	125	10	6	9	5	2
Devil Rat	5/4	75	5	7	12	3	2

Modell	Raktér	Teher	Ülés	Bejut	Üzema	Gazd	UI	Elérhetőség	Ár
Ferrari LS	5	625	3+1p	1h+1d+1x	B (250l)	1km/l	2	38/1 hó	775300Y
Devil Rat	12	2800	2+2p	3h+1r	D (200l)	2km/l	2	13/13 nap	260100Y

LIMUZINOK

Mitsubishi Nightsky

A Nightsky a céges felsőkör és a hírességek kedvence. Természetes alapanyagokból készült elegáns belső terében szórakoztató elektronikák és kommunikációs berendezések garnadíja biztosítja utasai nyugalmát és kényelmét.

Hasonló modellek: Lincoln Mark V, Buick Broadway és Renraku Honor.

Egyéb kiegészítők: Fejlett utasvédelmi rendszer, rejtett páncélzat, bukórács, légmentesen záródó utastér, elektronikus csatoló műholdas kapcsolattal.

Rolls-Royce Phaeton

A Rolls limuzinja egyszerre dekadens, biztonságos és csúcstechnológiájú. A műholdas kapcsolat, a több férőhelyes elektronikus csatoló és a trideólejtátszó alapfelszerelés, de természetesen további extrák is választhatók. Bár igen kedvelt a magas rangú cégalkalmazottak és kormánytisztviselők között, sokan nem engedhetik meg maguknak még bérletést sem.

Hasonló modellek: Bentley Verde, BMW Exeter 960 és Daimler-Benz Ambassador.

Egyéb kiegészítők: Fejlett utasvédelmi rendszer, rejtett páncélzat, bukórács, légmentesen záródó utastér, elektronikai csatoló műholdas kapcsolattal, 3 lehajtható ülésor.

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
Nightsky	4/8	120	8	4	2	2	4
Phaeton	4/4	140	8	4	4	2	4

Modell	Szenzor	Raktár	Toher	Ülés	Bejut	Üzema	Gazd
Nightsky	1	10	60	8	2d+2s+1t	G (200l)	8km/l
Phaeton	1	6	30	8+1b	4d+1h+1g	D (250l)	6km/l

Modell	UI	Elérhetőség	Ár
Nightsky	2	9/9 nap	171200F
Phaeton	2	11/11 nap	218800F

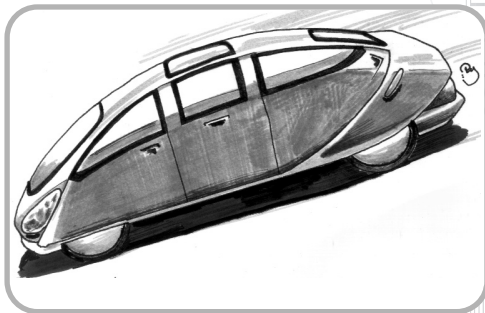
SZEDÁNOK

Chrysler-Nissan Patrol-1

A P-1 a leggyakrabban használt városi járóautó mind a rendőrség, mind a biztonsági szolgálatok körében. A Chrysler-Nissan Skyline GTR alapjaira épült, amely a mai napig is az országutak egyik leggyorsabb szedánja. A P-1 megtartotta elődje erőteljes motorját, és olyan módosításokkal bővült, mint például a gyanúsítottak elzárásához szükséges tér, vagy a bűnözők kiiktatását segítő felszerelések.

Hasonló modellek: Ford Marshal, Kia Justice és Mazda X2250.

Egyéb kiegészítők: Légmentesen záródó utastér, turbófeltöltő (beszámítva), elektronikai csatoló rádióval (Szint 4, 1,2 RF), 2 lórés. Polgári változatban is elérhető.



Ford Americar

Bár az évek során rengeteg változtatás esett rajta, a Ford Americar továbbra is a legkeresettebb személygépjármű státuszát élvezheti. A folyamatos módosítások hatására az Americarból kiszűrtek szinte minden hibát és kockázati tényezőt, így megbízható autót vált. A módosítások ellenére ára így is alacsony maradt, és emiatt nem csökkent keresettsége.

Hasonló modellek: Chrysler-Nissan Sentra XI, Mercury Comet és Honda Accord.

Egyéb kiegészítők: Nincsenek.

General Products COP

A COP egy komplett városi járóautó, amely gyakran látható a nagyvárosok utcáin. Bár nem annyira nagy és páncélozott, mint a hagyományos járóautók, olcsósága miatt szinte vonzza az alacsony költségvetésű befektetőket. A páncélzat és fegyverek nélküli polgári változatok is gyakran fellelhetők, általában szállítványozási cégek járműparkjaiban.

Hasonló modellek: Ford Mule, Mitsuhama Chariot és Renraku Sai.

Egyéb kiegészítők: Gridlink, Szupravezető motor (beszámítva).

Lone Star módosított Ford Americar

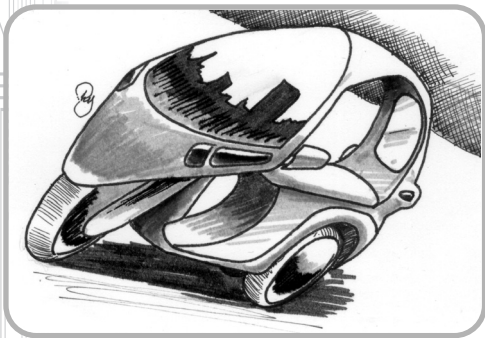
A Lone Star által módosított Ford Americar szinte tökéletes járó jármű. A módosítás nagy része páncélzat hozzáadásából áll, amely nem rontja az Americar sebességét vagy manőverezhetőségét, csak a teherbírást csökkenti kissé. A Ford és a Lone Star közötti kapcsolat ebben a járműben mutatkozik meg igazán.

Hasonló modellek: Knight Errant Nissan Sentra XI, Stoux Mercury Grand Prix V és PCC Honda Kia Agent.

Egyéb kiegészítők: Nincsenek.

Toyota Elite

Az Elite egy olyan luxusautó, amelynek ára csak kicsivel haladja meg egy átlagos szedán árát. A meglepő extrák mel-



lett a jármű belső kialakítása is kellemes, a magas belső pedig a troll és ork sofőröknek kedvez.

Hasonló modellek: Buick Park Avenue, Saab 10-6 és Citroen Xhen.

Egyéb kiegészítők: Fejlett utasvédelmi rendszer, légmentesen zárható utastér.

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
C-N Patrol	4/8	180	12	3	2	1	3
Americar	4/8	105	8	3	0	2	2
COP	4/8	90	6	3	1	4	1
L.S. Americar	4/8	105	8	3	3	2	2
Toyota Elite	4/8	120	12	3	0	2	4

Modell	Szenzor	Raktér	Teher	Ülés	Bejut	Üzema	Gazd
C-N Patrol	0	11	40	2+1b	4d+1t	G (60l)	7,2km/l
Americar	1	12	110	2+1b	2d+1t	G (60l)	12,4km/l
COP	0	18	185	2	1c+1t	E (200EF)	1km/EF
L.S.: Americar	1	10	65	4	2d+1t	G (60l)	12,4km/l
Toyota Elite	1	11	100	4	4d+1t	G (80l)	12km/l

Modell	UI	Elérhetőség	Ár
C-N Patrol	2	3/72 óra	437000F
Americar	1	2/24 óra	200000F
COP	2	2/48 óra	288000F
L.S.: Americar	2	2/48 óra	385000F
Toyota Elite	2	4/96 óra	664000F

KÖNNYŰ TEHERAUTÓK

Gaz-Willys Nomad

A Gaz a professzionális rigók kedvence, mivel termékei minden esetben strapabírók és sokrétűek. Ez alól a Nomad sem kivétel. A kisteherautó egyaránt alkalmas teherszállításra vagy hosszú távú vontatásra, nagy raktére pedig bármilyen áru szállítására átalakítható.

Hasonló modellek: Ford Survivor, Citroen Jumpy és Mitsubishi Tanta.

Egyéb kiegészítők: Bukorács.

GMC MPUV

Ezt a strapabíró, többcélú teherautót elsősorban könnyű harci járműként alkalmazzák. A Gaz-Willys hasonló termékével összehasonlítva a MPUV-nak sem kell szégyenkeznie, a nehéz páncélozás és a fegyvergyák alapvető felszereléseként

tartoznak hozzá, alacsony ára pedig csak fokozza az iránta tanúsított érdeklődést.

Hasonló modellek: Ford Workhorse, Volkswagen Wildnis és Renraku Bear.

Egyéb kiegészítők: Elektronikai csatoló rádióval (Szint 3, 0,9RF), lórés, keresőfény.

Nissan- Holden Brumby

A Brumby egy olyan négykerék-meghajtású jármű, amely bár kisebb, mint társai, dizelmotorjának és terepre optimalizált felfüggesztéseinek köszönhetően ugyanolyan könnyen kihúzhatja magát nehéz helyzetekből, mint súlyosabb társai. A Brumby kiváló kritikát kapott a szaklapoktól és más szakirányú fórumoktól.

Hasonló modellek: Land Rover Model 2067, BMW Off-Roader és Honda Safari.

Egyéb kiegészítők: Lehajtható ülésorok.

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
Nomad	3/3	100	9	4	0	2	2
MPUV	4/3	120	8	4	6	2	0
Brumby	4/3	100	7	4	0	2	2

Modell	Raktér	Teher	Ülés	Bejut	Üzema	Gazd
Nomad	10	850	2+1b	2d	D (90l)	7,8km/l
MPUV	11	750	2+1b	4d	D (100l)	6km/l
Brumby	12	850	2+1b	2d	D (80l)	6km/l

Modell	UI	Elérhetőség	Ár
Nomad	1	2/48 óra	345000F
MPUV	1	3/72 óra	700000F
Brumby	1	2/48 óra	190000F

SPORTAUTÓK

Eurocar Westwind 2000

A Westwind 2000 tervezése Európa legjobb mérnökeinek munkáját dicséri – karosszériájáról síkít a Porsche, míg a motorja tagadhatatlanul Ferrari. Kinézetére és használhatóságára nem eshet panasz: ez az egyik legszebb sportautó, ami jelenleg az utakon van. A turbó modell a hagyományos modellnél megszokott minőség mellett további többletsebesség is nyújt.

Hasonló modellek: Ferrari 770 Spider, BMW 3420LS és Citroen 1030.

Egyéb kiegészítők: Fejlett utasvédelmi rendszer minden modellben, turbófeltöltő a turbó modellben.

Lone Star módosított Honda-GM 3220 Turbó

A Lone Starnak, és minden más rendvédelmi szervnek, tartania kell a lépést a jelenlevő technológiákkal, és ez alól a járművek sem képeznek kivételt. Az LS3220 gyors és jól páncélozott, így tökéletes elfogóautó válhatott belőle.

Hasonló modellek: Knight Errant módosított Ford Mustang, PCC módosított Nissan Cefer és Ares módosított Mitsubishi Reflex 6.

Egyéb kiegészítők: Turbófeltöltő (beszámítva).

Saab Dynamit 778TI

A Saab különleges gyorsulás-szabályozó rendszere miatt hihetetlen sebességre képes, így igen sok pénzre és jó reflexekre van szükség ennek a földi rakétának a vezetéséhez. A Saab 6 pontos biztonsági övekkel és bukóráccsal biztosítja a sofőr és az utasok védelmét egy esetleges 300km/h-nál nagyobb sebességgel elkövetett ütközés esetére.

Hasonló modellek: Porsche Winter, Mitsubishi Shadow és Peugeot RM780.

Egyéb kiegészítők: Fejlett utasvédelmi rendszer, bukórács, turbófeltöltő (beszámítva).

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
WW2000	3/8	210	10	3	0	2	3
WW2000 Turbó	3/8	240	14	3	0	1	3
LS3220	4/8	190	14	3	1	1	2
Dynamit	4/8	250	15	3	0	1	3

Modell	Szenzor	Raktér	Teher	Ülés	Bejut	Üzema	Gazd
WW2000	1	5	45	2+1b	2d+1t	G (60)	6km/l
WW2000 Turbó	1	5	45	2+1b	2d+1t	G (80)	5,4km/l
LS3220	0	3	15	4	2d+1t	G (60)	5,4km/l
Dynamit	1	3	45	2+1b	2d+1t	G (150)	5,4km/l
Modell	UI	Elérhetőség	Ár				
WW2000	2	3/72 óra	57000F				
WW2000 Turbó	2	4/96 óra	77000F				
LS3220	1	3/72 óra	44000F				
Dynamit	2	5/5 nap	92000F				

SZUBKOMPAKTOK

Chrysler-Nissan Jackrabbit

Az elektromos- vagy metánhajtással is kapható tömegcikk, a Jackrabbit, a leggyakoribb autó a piacon, mivel olcsó és könnyen javítható. A Jackrabbit alkatrészei több hasonló modellhez is felhasználhatók, így javítása és a szükséges alkatrészek beszerzése szinte gyerekjáték. A Jackrabbit előnye azonban egyben hátránya is, mivel univerzális – és a fekete-piacon gyorsan eladható – alkatrészei miatt a leggyakrabban ellopott autótá vált.

Hasonló modellek: Citroen Zhuna, Ford Swift és Dodge Glow.

Egyéb kiegészítők: Lehajtható ülésor mindkét modellben.

Leyland-ZU Tsarina

Az autó üléseinek elhelyezése igen szokatlan, mivel a sofőr ülése kissé hátrébb és magasabban helyezkedik el, mint az utas ülése. A jármű emellett belső raktérrel és csomagtartóval is rendelkezik, amelyek ritkaságnak számítanak a szubkompaktok között. Bár a Leyland általában feláldozza a minőséget a gazdaságosság kedvéért, a Tsarina sziklaszilárdan foglalja helyét a piacon.

Hasonló modellek: Opel Rana, Kia Zephyr és Volkswagen Messenger.

Egyéb kiegészítők: Elektromos és metán meghajtással is kapható.

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
Jackrabbit (E)	3/8	60	4	3	0	5	1
Jackrabbit (M)	3/8	90	6	3	0	4	1
Tsarina (E)	4/8	75	5	3	0	5	1
Tsarina (M)	4/8	100	6	3	0	4	1

Modell	Raktér	Teher	Ülés	Bejut	Üzema	Gazd
Jackrabbit (E)	1	50	2+1b	2d+1t	E (200EF)	0,5km/EF
Jackrabbit (M)	1	100	2+1b	2d+1t	M (450b)	1,25km/b
Tsarina (E)	2	50	2	2d	E (200EF)	0,5km/EF
Tsarina (M)	3	100	2	2d	M (450b)	1,25km/b
Modell	UI	Elérhetőség	Ár			
Jackrabbit (E)	1	2/24 óra	15500Y			
Jackrabbit (M)	1	2/24 óra	16500Y			
Tsarina (E)	1	2/24 óra	12000Y			
Tsarina (M)	1	2/24 óra	12500Y			

KÖZEPES TEHERSZÁLLÍTÓK

Ares Citymaster

A Citymaster egy olyan városi környezetben használt tömegszállító jármű, amely mozgó parancsnoki központként is funkcionálhat. Ez a modern szállító általában felszerelve kapható, és kiegészítései közt gyakran található páncélatbeli fejlesztés és további fegyverzet. A Citymaster egy ijesztő ellenfél, egy nagyon drága és hatásos rendfenntartó jármű.

Hasonló modellek: VW Urbano.

Egyéb kiegészítők: Légmentesen záródó utastér, létfenntartás (20 embert max. 1 óráig), kis torony (1RF-nyi lőszer-tárolóval).

Ares Mobmaster

Az Ares a Citymaster sikerein felbuzdulva fejlesztette ki ezt a városi környezetben használt biztonsági járművet. Létfenntartó rendszerei, a fejlesztéseknek köszönhetően, tovább bírják, ami nem mondható el a Mobmaster célpontjairól.



Hasonló modellek: VW Überwachen.

Egyéb kiegészítők: Légmentesen záródó utastér, létfenntartás (30 embert max. 1 óráig), kis torony (1RF-nyi löszertárolóval).

Ares Roadmaster

A Roadmaster az Ares biztonsági rohamjárműveinek alapmodellje. Az árnyvadászok általában ezeket a típusú modelleket keresik, mivel ezek beszerzése és módosítása sokkal egyszerűbb, mint egy már felszerelt biztonsági jármű beszerzése. A hatalmas teherautó könnyedén módosítható biztonsági járművé vagy mobil „parancsnoki központtá” könnyedén cserélhető alkatrészei miatt.

Hasonló modellek: VW Brüllen.

Egyéb kiegészítők: Nincsenek.

DocWagon CRT Ambulance

A DocWagon általános mentőautóját mindenhol ismerik a világon. Az igazlovakként soha nem pihenő járműveken speciális fényviszaverő festés található, amely könnyedén felismerhető nagyobb távolságokból is.

Hasonló modellek: Nincsenek.

Egyéb kiegészítők: Lopásgátló rendszer 6, mobil klinika (Szint 4, 2 páciens, 2 technikus).

Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom	Robot
Citymaster	5/11	120	3	5	10	1	3
Mobmaster	6/12	120	3	5	14	1	4
Roadmaster	4/10	90	3	5	0	2	2
DW CRT	4/10	75	6	5	0	2	4

Modell	Raktér	Teher	Ülés	Bejut	Üzema	Gazd
Citymaster	41	530	2+5b	2d+1x	D (250l)	5,2km/l
Mobmaster	40	575	2+5b	2d+1x	D (250l)	5,2km/l
Roadmaster	80	2000	2+1b	2d+1x	D (250l)	5,2km/l
DW CRT	340	1450	2	2+1x	D (250l)	4km/l
Modell	UI	Elérhetőség	Ár			
Citymaster	2	7/7 nap	136300F			
Mobmaster	3	9/9 nap	173000F			
Roadmaster	1	3/3 nap	45000F			
DW CRT	1,5	18/18 nap	361000F			

FURGONOK

DocWagon SRT Ambulance

Semmi sem utal egyértelműbben arra, hogy valami nagy baj van, mint egy SRT Ambulance megjelenése. Az egy páciens ellátására alkalmas jármű gyakran cirkál nagyvárosok utcáin, hogy gyorsan reagálhasson a vész hívásokra. Több évnyi fejlesztés és éles tesztelés után a DocWagon a vészhelyzetekben bevetett orvosi járművek specialistájává vált.

Hasonló modellek: Ford Medivan, Módosított Chrysler-Nissan VS 780 és Renraku ParaMed.

Egyéb kiegészítők: Lopásgátló rendszer 6, mobil klinika (Szint 4, 1 páciens, 1 technikus).

GMC Bulldog Step-Van

A Bulldog a szállítványozási cégek által leggyakrabban használt áruszállító furgonok fejlesztett változata, amelynek még alapmodellje is rejtett páncélzattal rendelkezik. Bár szintén mindenki tudja, hogy a Bulldog rendelkezik „rejtett” páncélzattal, csak a szakavatott szem tudja megkülönböztetni a hagyományos és a biztonsági modellt, ami hatalmas előnyt jelent használói számára.

Hasonló modellek: Dodge Ram, Ford F350 és Chrysler-Nissan Packer.

Egyéb kiegészítők: Lehajtható ülésor. Biztonsági változatban is kapható.

Lone Star Black Mariah USPTV

A Black Mariah a rabomobilok legújabb változata. A jármű gyakorlatilag egy börtöncella, egy tank és egy brutális teljesítményű teherszállító keveréke. A Black Mariah felszereltsége miatt működését és haladását nem zavarják az olyan tényezők, mint a zavargások, vagy az utcai bandák, megfelelő mennyiségű páncélzata és biztonsági opciója miatt pedig a gyanúsítottak bent, a veszélyes elemek meg kint rekednek.

Hasonló modellek: Knight Errant Securivan, Sloux módosított Nissan Sheriff és Celebrian Conscript.

Egyéb kiegészítők: Légmentesen záródó utastér, létfenntartás (12 embert max. 1 óráig), 2 mini torony (1RF-nyi löszertárolóval).

Renault-Flat Eurovan

Az Eurovan minden modelljét, az autótervezés forradalmian új ötletét felhasználva, ugyanolyan karosszériával tervezik, ám mégis hatfajta változatban kapható. A különböző változatok lehetnek elektromos vagy benzines meghajtásúak, zárt rakterű, platós kisteherautó illetve lakóautó kiépítésűek.

Hasonló modellek: VW Superkombi V, Ford Engineer és Renraku Busman.

Egyéb kiegészítők: Lehajtható ülésorok a lakóautó változatban.

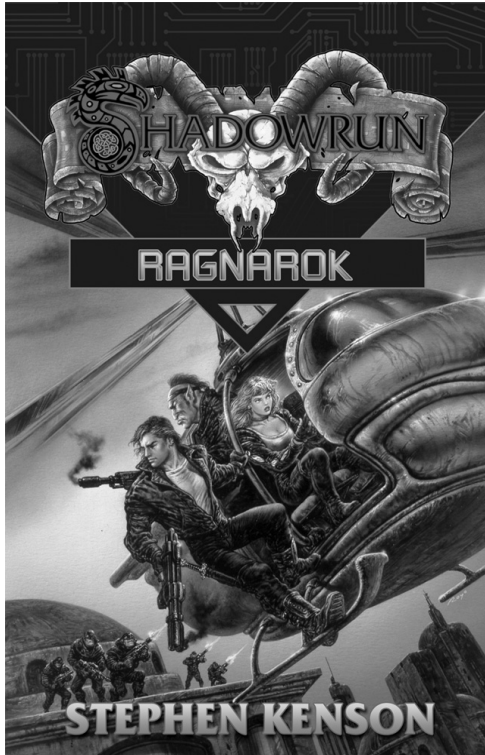
Modell	Kez	Seb	Gyors	Test	Páncél	Nyom
DW SRT	4/10	80	8	4	0	2
Bulldog	4/8	85	4	4	2	2
Bulldog biztonsági vált.	4/6	85	4	4	5	2
LS Black Mariah	4/6	100	4	4	9	2
Eurovan	4/10	105	6	4	0	2

Modell	Robot	Raktér	Teher	Ülés	Bejut	Üzema
DW SRT	1	162	350	2	2d+1x	G (95l)
Bulldog	2	50	1200	1+1b	2d+1x	D (100l)
Bulldog Bizt.	2	50	960	1+1b	2d+1x	D (100l)
Black Mariah	2	50	1255	2+1b	2d+1x	D (95l)
Eurovan	2	90	550	2+3b	2d+x	D (95l)
Modell	Gazd	UI	Elérhetőség	Ár		
DW SRT	5km/l	1,5	4/14 nap	270000F		
Bulldog	4km/l	1	2/48 óra	326000F		
Bulldog Bizt.	4km/l	1	3/72 óra	520000F		
Black Mariah	4km/l	2	6/6 nap	1150000F		
Eurovan	5km/l	1	3/72 óra	530000F		

STEPHEN KENSON:

RAGNAROK

REGÉNYRÉSZELET
MEGJELENIK
AUGUSZTUS VÉGÉN!



Pedig eddig minden olyan simán ment, gondolta Karom, amikor a hívatlan szellem materializálódott a hotelszobájában. De a legtöbb árnyvadászat hasonlóképpen szokott alakulni. A kristályt védő burok megtörése bekalkulált kockázat volt, és most meg kell fizetniük az árat.

Kalapács és a szellem egyaránt emberfeletti sebességgel lendült mozgásba – a szellem mágikus természetének, a szamuráj pedig felturbózott idegrendszerének és a gerincgnyi alprocesszoroknak köszönhetően. Ebben az esetben úgy tűnt, a technika győzedelmeskedik a mágia felett; az ork felemelte kurta csövű Ingram Smartgunját, és

egy hármassorozatot eresztett a támadó szellembe.

Ha húsból és vérből lett volna, a kilenc milliméteres golyók komolyan megsebesítik, vagy akár meg is ölik a célpontot, de legrosszabb esetben is megtorpanásra készítetik. A szellem azonban nem halandó lény volt, hanem az asztrális sík szülőtte. Teste ugyan szilárdnak tűnt, még meg is lehetett volna tapintani, de nem olyan volt, mint az evilági élőlényeké. Kalapács sorozata ugyanannyi hatással volt rá, mint a kő, a víz vagy a szél.

A szellem fénylő kardja előrevillant. Kalapács el ejtette az Ingramet, és az alkarján lévő mély vágást markolászva, káromkodva zuhant a hátára.

Boom nem is fárasztotta magát azzal, hogy tűz alá vegye a szellemet. Elég hosszú ideje dolgozott már Karommal ahhoz, hogy tudja, nem éri meg a fáradságot. Ehelyett előrehajtotta ökölbe szorított kezét, és az alkarjába ültetett rejtett tokból előugrott egy borotvaéles, hajlítot penge – csaknem olyan hosszú, mint a szellem kardja. Boom előrelépett és megtámadta a katonaszellemet, amelyik éppen hátat fordított Kalapácsnak. Próbálkozásának jutalma egy hosszú vágás volt a vállá mentén. Ha a szellem közönséges halandó lett volna, Boom nyers ereje és hosszabb karja a troll javára dönti el a párbajt. Ám a szellemekkel vívott harc sokkal inkább függött az akaratereőtől, mint a pusztá izomzattól, és bár Boom akaratereje egy átlagos trolléhoz képest meglepően nagy volt, egy ilyen erős szellemmel még így sem vehette fel a harcot.

Mágia ellen a legésszerűbb mágiával harcolni, gondolta Karom. Elhatározta, hogy megpróbálja saját mágiájával visszaüzni a szellemet oda, ahonnan érkezett.

– Főnök! – figyelmeztette Aracos gondolatban. – Egy másik szellem is van a szobában, egy projektáló varázsló.

– Zoller?

– Nem. Egy tünde, és feyver is van nála.

 shadowrun

Egy tünde? Karomnak fogalma sem volt róla, ki lehet az. Biztosan nem Zoller embere, hiszen ők egytől egyig humánok. Ez tovább bonyolította a dolgokat. Ha egy másik varázsló is jelen volt, akkor Karomnak nagyon óvatosnak kellett lennie a mágiahasználattal. Az idegen az asztrális síkról nem sok mindent tudott tenni, hogy megakadályozza vagy megzavarja Karom fizikai cselekedeteit, de azonnal támadásba lendülhet, amint az árnyvadász alkalmazni próbálja asztrális képességeit. Ráadásul ha Karom minden figyelmével a szellem elűzésére koncentrálna, azzal védtelenné válik minden más támadással szemben, és az asztrális varázslónak lehetnek szövetségesei is a közlben. Túl nagy volt a kockázat.

– *Tiéd a varázsló* – mondta Aracosnak. – *Én elintézem a szellemet.*

– *Vettem.*

Karom a szoba túlsó felében álló szellemre mutatott, és gyűjteni kezdte maga köré az energiát, amely forrongó managömbként lüktetett a keze körül; kizárólag az asztrális síkról lehetett észlelni, az evilági szem talán csak enyhe csillogást, apró levegőrezdülést érzékelt belőle. Karom egy szóval aktiválta a varázslatot, és a mágikus energia villámként szelte át a levegőt.

A szellem összerándult és megremegett, amikor a manalövedék célba ért, beletépett asztrális anyagába, és ott csapott le rá, ahol a legebezhetőbb volt: a spirituális szinten. Azonban a megidézett lény nagyon erős volt, és a varázslat nem végzett vele. Megsérült ugyan, de Karom tartott tőle, hogy ettől csak még dühösebb lesz.

Kalapács vad mordulással rohamra indult, és megragadta ellenfele karját. Az ezüstös penge kicsúszott a szellem szorításából, és azonnal füstté vált, elenyészett. Boom rögtön előreugrott, hogy segítsen társának, és Karom is előkészítette a következő varázslatot.

– *Főnök! Problémába ütköztem!* – hallotta Aracos riadt kiáltását. – *Máguspengéje van!*

A fenébe! Az asztrális varázsló kezdett sokkal súlyosabb problémát jelenteni, mint azt Karom először gondolta. Ha elég erős a fegyvere, darabokra szabdhatja Aracos. Karom saját asztrális képességeivel szövetséges szelleme segítségére siethetett volna, de akkor Boomra és Kalapácsra maradt volna a szellem, és már az előbb is látta, mennyire nem bírnak vele. Ráadásul akkor ő is egyformán sebezhetővé válna mindkét síkon, és kételkedett benne, hogy

képes lenne egyszerre harcolni a varázslóval és a szellemmel.

– *Rendben* – üzenté Aracosnak –, *akkor menj innen, hátha magad után tudod csalni.* – Érezte Aracos beleegyezését, és visszafordult a szellem felé, melyet társai elkeseredetten igyekeztek feltartani. Bár kisebb volt, mint a vele harcoló metahumánok, a szellemet ez semmiben sem korlátozta. Karjának egy erős csapásával lesodorta magáról az orkot és a trollt, és miközben felegyenesedett, ismét megjelent a kezében a kard.

Karom nem akart neki újabb lehetőséget adni a támadásra. Ismét összegyűjtötte az energiát maga körül, és minden erejét beleadta az újabb támadásba. A szellem fájdalmas üvöltést hallatott – ez volt az első hang tőle, mióta felszólította őket a megadásra. A katona fizikai alakja megremegett, és hullámozni kezdett, akár egy rossz minőségű trideokep. Karom varázslata megfosztotta őt az életerejétől, létezésének magjától. A fizikai manifesztáció darabokra hullott, ködként szívódott fel, és a szellem sikolya halcan visszhangzott a levegőben.

– Karom, van egy kis problémánk. – Zúrós hangját hallotta a feji rádiójából. – A hotel biztonsági kamerái szerint Zoller és még három ember tart felfelé a lépcsőn, másik három pedig liften közeledik az emelethez.

– *Át tudod venni a lift feletti irányítást?* – kérdezte Karom.

– Megpróbálom, de a hotel rendszere riadóállapotban van, és jelenleg is egy jéggel bújócskázom. Ha sikerül is, valószínűleg le kell kapcsolnom az egész rendszert. Jobb, ha villámgyorsan eltűntök onnan.

– *Vettem.* Boom és Kalapács megsérültek, viszont megszereztük a céltárgyat. Máris indulunk, de szűkösünk lesz némi fedezetre.

– *Semmi gond.* Amíg tudom, feltartom őket.

Karom egy mentális paranccsal rádiókapcsolatba lépett Vallal.

– *Val, hallottál mindent?*

– *Aha.* – A rigó hangját eltompították a háttérben surrogó rotorlapátok.

– *Indulunk a tetőre.* Állj készen a felszedésünkre!

– *Rendben, kilép.*

Karom a társaihoz fordult, akik időközben talpra álltak.

– *Jól vagytok?*

– *Mindketten bólintottak.*



– Semmi komoly – mondta Boom. – Annyi rúgást kaptam, hogy eltévesztettem a számolást, de a büszkeségemen kívül semmim nem sérült meg komolyabban. – Kalapács csak az Ingramjével jelezte, hogy minden rendben.

– Oké, akkor húzzunk innen!

Kalapáccsal az élen elindultak az ajtó felé; mögötte ment Karom, és az altatás varázslattól még mindig eszméletlen dr. Goronajt cipelő Boom zárta a sort. Mindannyian készenlétben tartották a fegyverüket, minden érzékükkel a veszély jeleit kutatták.

Karom tudatával kinyúlt a szövetséges szelleme után.

– Aracos!

– *Vagyok* – felelte azonnal a szellem. – *Kijöttem a hotelből. Eltávolodtam, de az asztrális tünde nem próbált követni. Valószínűleg még mindig ott van a szobában veletek. Megpróbáljam lekapcsolni?*

– *Nem, maradj kint. A tetőre megyünk, ott találkozunk.*

– *Rendben. Légy óvatos, főnök.* – Karom valódi aggodalmat érzékelt, mielőtt megszakította a gondolatkapcsolatot.

Bassza meg, gondolta, amikor óvatosan kiléptek a folyosóra. *Duplán bassza meg.* A hotel többi vendége – ha hallottak egyáltalán valamit a Zoller szobájában történetekből – elég okos volt ahhoz, hogy a szobájában maradjon és telefonon hívja a biztonságiakat ahelyett, hogy a folyosón nézelődjön, és esetleg megsérüljön. Hála Istennek az apró szíveségekért.

Azonban a nyakukban lihegő asztrális mágus jelenléte komplikáltabbá tette a dolgokat. Karom és Aracos együtt nagy valószínűséggel el tudtak volna bánni vele, de éppen távozóban voltak, és Karom nem óhajtotta védtelenül hagyni fizikai testét, miközben asztrális alakban egy másik varázslóval küzd. Ha viszont úgy száll szembe vele, hogy csak az asztrális érzékelését használja, ellenfele mozgékonyág tekintetében behozhatatlan előnybe kerül vele szemben. Még át sem pillanthatott az asztrálba anélkül, hogy ki ne tette volna magát egy gyors támadásnak. Mindössze annyit tehetett, hogy várakozik, és közben reménykedik benne, hogy a varázsló nem okoz nekik ennél több bonyodalmat.

A lépcső felé indultak. A legutolsó dolog, amire vágytak, hogy egy felvonóban szorítsák sarokba őket. Az élen haladó Kalapács Ingramjét készenlétben tartva kinyitotta a lépcsőház ajtaját. Kidugta a

fejét, aztán félreállt, és intett a többieknek, hogy siessenek.

– Csak utánad – fordult Karom Boomhoz. Az eszméletlen dr. Goronajt cipelő troll elvagyorodott, és átlépett az ajtónyíláson.

– Lekötelez, uram – köszönte meg udvariasan.

Karom szorosan követte barátját. Félúton jártak a következő emelet felé, amikor meghallották maguk alatt a sietős lépteket, és három megtermett, a hotel biztonsági őrségének egyenruháját viselő humán bukkant elő a lépcsőfordulóból, mögöttük pedig Heinrich Zoller.

– Állj! – kiáltotta az egyik őr németül.

– Tovább! – vakkantotta Kalapács. Megpördült, és Ingramjéből megszórta az őröket. A golyók szikrázva pattogtak a lépcsőn és a korlátan, a biztonságiak pedig fedezéket keresve lapultak a falhoz. Az árnyvadászok felértek a lépcsőn, kikerültek üldözőik tűzvonalából. Kalapács egy újabb sorozat után követte őket. Mögöttük nehéz pisztolyok lövedékei üttették át a gipszkarton falat.

Karom intett Kalapácsnak, hogy kerüljön elé.

– Menjetek tovább! – Megállt, és felemelt kézzel koncentrálna akarateréjét. Miközben maga köré gyűjtötte a manát, és elsuttogta a hatalom szavait, hallotta, hogy Zoller és az őrök egyre közelebb érnek.

Hangos suhogás hallatszott, és egy sercegő, mágikus energiából teremtett fal jelent meg előtte a lépcsőn. Az akadály faltól falig ért, és lilás, átlátszó energiával zárta el a lépcsőfordulót. Karom egy pillanatra kénytelen volt nekidőlni a falnak, mert kimerítette a korlát létrehozása. Folyamatos koncentrációval fenntartotta a falat; az őrök már felbukkantak a lépcsőn, és kis híján belerohantak az akadályba. Miután meggyőződött róla, hogy a varázslat működik, Karom megfordult, és amilyen gyorsan csak tudott, a többiek után eredt. Ha jól becsülte fel a másik varázsló erejét, Zollernek nem fog sokáig tartani lerombolni a korlátot, de addigra talán elérik a tetőt. Karom reménykedett benne, hogy Zoller eléggé kifárasztja magát, és utána már nem jelent akkora fenyegetést rájuk nézve.

– Jó kis trükk – szólt hátra Kalapács a válla felett, amikor Karom utolérte őket.

– Kösz – lihegte a mágus. – Remélem, működni is fog.

Zoller lakosztályától a tetőig nyolc emeletet kellett megtenniük, de Karom ötvennek érezte. Mire elérték



a tetőre vezető ajtót, hangosan zihált. Boom aggódva nézett vissza rá.

– Minden oké?

Karom levegő után kapkodva bólintott.

– Igen, rendben vagyok. Az utolsó varázslat túl sokat vett ki belőlem, de... – A mágus tekintete me-revvé vált, mintha valami olyan dolgot nézne, amit rajta kívül senki más nem láthat.

– Mi az?

– Áttörtek. Zoller lerombolta a korlátomat. Kifelé innen!

A tetőn egy helikopterleszálló is volt a hotel befolyásosabb vendégei számára, ahonnan szükség esetén egyenesen a repülőtérré vagy valamelyik társasági enklávéba vitethették magukat. Most azonban csak egyetlen jármű várakozott a betonon, egy Hughes Stallion helikopter; Herr Brackhaus nagylelkűen, kérdés nélkül Karoméknak rendelkezésére bocsátotta a gépet. Val az irányítópulthoz csatlakozva ült a pilótaülésben, és járatta a rotorokat; készen állt a felszállásra.

Boom olyan óvatosan tette be a kopterbe dr. Goronajt, mint egy anya a gyermekét, aztán maga is felszállt. Felemelt hüvelykujjával intett Karomnak, és a mágus is elégedetten süppedt bele az ülésébe. Kalapács a fülkébe ugrott be, és a hangorkánon keresztül beleüvöltött a rádióba:

– Indulás!

A rotorok felüvöltöttek, ahogy lapátok egyre gyorsabban hasították a levegőt, kisebb szélvihart kavartak a hotel tetején. A Stallion puhán, de olyan sebességgel emelkedett fel, hogy Karom úgy érezte, mintha odalent maradt volna a gyomra.

Alig kezdtek távolodni a helikopter-leszállótól, amikor kivágódott a tetőre vezető ajtó, és Zoller lépett ki rajta az örök kíséretében. A varázsló felöltözött sötét szárnycént csapkodott a szélben; a férfi dühösen a kopterre mutatott, és az örök tüzet nyitottak. Kalapács gyorsan behúzta az ajtót, mert a gép oldalán már kopogtak is a lövedékek. Zoller mindkét karját előrenyújtotta, és valamit kiáltott, de a fegyverropogástól és a rotorok dübörgésétől nem lehetett hallani.

– Karom... – szólalt meg Boom.

– Látom – szakította félbe a mágus. Koncentrált, és kiterjesztette mágikus pajzsait a helikopterre és utasaira. Egy pillanattal később már érezte is, hogy Zoller varázslata nekifeszül a védelmének. Szabad szemmel alig érzékelhető mágikus energiák szikráztak fel egy pillanatra a helikopter körül, ahogy a va-

rázslat megpróbált áthatolni Karom védelmén, de a pajzsok kitartottak, és a Stallion egyre magasabbra emelkedve távolodott a hoteltől.

– Szép munka volt – vigyorgott Boom.

– Kösz, de még nem értünk a végére. – Karom a szövetséges szellemét hívta. – *Aracos, mi történik az asztrálban? A tünde varázsló még mindig velünk van?*

– *Úgy tűnik, főnök* – felelte a szellem. – *És ez még nem minden. Zoller is szellemidézéssel próbálkozik.*

A francba, ez sosem fárad el? – gondolta Karom. Nyilvánvalóan alábecsülte Zoller erejét. A másik varázslónak már rég ki kellett volna merülnie az ott-honszellem megidézésétől, a korlát leküzdésétől és a helikopter elleni támadó varázslattól, ehelyett viszont még csak most kezdett belelendülni.

– *Mit csinál a tünde?* – kérdezte Aracos.

– *Jelenleg semmit. Ahogy látom, csak figyel. A jelek szerint nem akar beavatkozni.*

– *Megszerűltél?*

– Semmi komoly, csak egy karcolás. De nem szeretnék harcolni a fickóval, amíg nála van az a kard.

– *Reméljük, erre nem kerül sor. Viszont el kellene intézned Zoller szellemét. Ha átmegegyek az asztrálba, a kopter védelem nélkül marad egy újabb támadó varázslat előtt.*

– *Még mindig tudok materializálódni.*

– Tessék?

– *Mondom tudok materializálódni. Aztán harcba szállok a szellemmel és megvédem a helikoptert a külső mágiával szemben. Így te tudsz az asztrálból segíteni.*

– A francba! – morogta Karom hangosan. Nyilvánvaló. Neki is eszébe juthatott volna. – *Tudtam, hogy jó okom van magam körül tartani téged, omae.*

– *Nos, legalább kiderült, ki az ész a csapatban* – felelte gunyorosan a szellem.

– *Ezt inkább nem hallottam. Rendben, kezdjük!*

– Karom! – kiáltott hátra Val a pilótakabinból. – Zoller valamilyen viharsszellemet idézett... gyorsan közelít!

– Rajta vagyok. – Karom belesüppedt az ülésbe, és szinte automatikusan mély transzba esett. Szabadjárja eresztette asztrális alakját, kisuhanat fizikai testéből és a helikopterből, ahol azonnal megpillantotta a Stallion felé száguldó nagy, fekete felhőt. Az alakatlan tömeg közepében humanoid alakot vélt felfedezni, egy égővörös hajú, izmos skandináv harcost. Teste körül villámok cikáztak, és egy furcsa kocsin állt, melyet két kecske húzott; az állatok patája



alól szikrák csaptak fel, ahogy az égen célpontjuk felé vágattak.

Aztán meglátta az arany szárnyú sólyom alakját felöltő Aracost. A szellem, amelyik így egyszerre létezett a fizikai és az asztrális síkon, azonnal kiterjesztette védelmét a helikopter köré arra az esetre, ha Zoller újabb varázslattal próbálkozna. Aztán éles riktálással széttárta a szárnyát, és lecsapott a vihar-szellemre.

Karom a támadó szellem mögött és alatt észrevett egy másik asztrális alakot is, amelyik érdeklődve figyelte a kibontakozó csatát. Ahogy Aracos is állította, valóban tünde volt, fényből szőtt ruhában, amelyik mintha egy fantasy eposzból származott volna, és az egyik kezében egy karcsú pengéjű kardot tartott. Úgy tűnt, pillanatnyilag csak tájékozódik, figyel, és nem akar beavatkozni egyik oldalon sem. Karomnak azonban nem maradt ideje kitalálni, hogy ki lehet, és mit akar. Az oldalán lógó tokból előhúzta Acélkarom asztrális mását, és belevetette magát a küzdelembe.

Aracos csőrével és karmaival marcangolta ellenfelét. A vihar-szellem a kezében tartott, fényesen izzó kalapáccsal támadott vissza, és egy pillanatra sikerült is meghátrálásra készítenie Aracost. Ekkor érkezett meg Karom. Az asztrális tőr belemélyedett a szellem oldalába; a sebből kékesfehér energiasugár villant elő, és a lény felordított dühében és fájdalomában. Aztán pokoli fénnel izzó szemmel a mágus felé fordult. Lesújtta a kalapáccsal, de Karom a törével blokkolta a támadást. Fizikai harcban erre sosem lett volna képes, de az asztrális síkon a valódi erő és a megjelenés között nem állt fenn szoros összefüggés, márpedig Acélkarom nagyon erős fegyver volt.

A szellem egy pillanatra hátrébb húzódott, és ezt a pillanatot választotta Aracos arra, hogy újból támadjon. Karmai hosszú vágásokat hagytak a vihar-szellem arcán, melyekből vér helyett elektromos szikrák pattogtak. A szellem megpróbálta figyelmen kívül hagyni Aracos heves támadását, és csak Karomra koncentrálni, de Aracos nem adta fel, ott marcangolta ellenfelét, ahol csak bírta, miközben Karom egymás után hártotta a támadásokat, és minden útre sajtát máguspengéjének szúrásával válaszolt.

A vihar-szellem pillanatokon belül dühöngő, tomboló, számtalan apró sebéből kékesfehér szikrákat szóró lényvé vált, aki kalapácsával vadul csapkodva megpróbált lesújtani kinzóira, akik a gondolat

sebességével tértek ki előle, vagy blokkolták támadásait sokkal erősebb fegyverekkel. Aracos karmai végigszántottak a szellem mellén, és amikor az visszahúzódott, hogy felkészüljön az újabb támadásra, Karom előreszókkent, és a védelem pillanatnyi megingását kihasználva egyenesen a szívébe döfte Acélkarmot. Mennydörgés hallatszott, melyet éles fényű villám kísért, és a vihar-szellem eltűnt. A manifesztációt kísérő sötét felhők máris oszlani kezdtek. Karom a város széle felé tartó Stallionra nézett. A helikopter már majdnem kiért a hotel látótávolságából, és Zoller nem tehetett mást, mint hogy magában dühöng, és esetleg az örökön tölti ki csalódottságát. Karom kételkedett benne, hogy a szellem gyors pusztulása után Zoller megpróbál asztrális alakban utánuk eredni.

A közelben lebegő asztrális varázslóra nézett, aki mozdulatlanul lebegve nézte végig a küzdelmet. A tünde visszanezett rá, elismerően biccentett, aztán villámgyorsan mozgásba lendült, és egy másodperc múlva már nyomát sem lehetett látni. Karom kíváncsi lett volna rá, mi köze lehet a tündének az ügghöz, de nem most óhajította kideríteni a választ.

– *Maradj az asztrálban, hátha Zoller megpróbál utánunk küldeni még egy természeti vagy figyelő szellemet* – üzenté Aracosnak. – *Enyém a helikopter.*

– *Rendben* – felelte a szövetséges szellem.

Karom könnyedén utolérte a Stalliont, és visszarepített fizikai testébe. Amikor kinyitotta a szemét, Boom megveregette a vállát.

– Szép munka volt a vihar-szellemmel.

– Kösz. Azt hiszem, Zoller részéről egyelőre nem kell több problémától tartanunk. Ha mégis valami újabb trükkel próbálkozna, Aracos örködik.

– Húsz perc a landolási zónáig – szólt hátra Val.

– Remek. Felhívom Brackhaust, és megbeszéljük az áru átadását. Aztán összecsomagolunk, és irány haza.

Boom hátradólt az ülésben, tenyerét a térdére fektette.

– Nem ment teljesen simán – állapította meg –, de nem is volt rossz.

– Tréfálsz? – kérdezte a mellette ülő Kalapács. – Ennél könnyebben még sosem szereztünk száz lepedőt.

– Aha. – Karom aktiválta feji kiberverének kijelzőjét, és hívta a Brackhaustól kapott számot. – De ne felejtse el, hogy még nincs vége!



BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, nyolc kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden 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 ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a www.beholder.hu oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent megtudhatsz az általad megvenni kívánt termékekről. A könyvekből például még részleteket is olvashatsz.

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

E-mailben vagy telefonon leadhatod a rendelést. A fizetendő összeget előre (postaköltség nélkül) a következő számlaszámra fizetheted:

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket vásárolhatsz ajándéknak, amelyek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

- ❖ A pontokért vásárolt könyvek nem számítanak bele a 3 könyves árba! (Tehát ha három könyvet veszel, de az egyikért nem fizetsz, hanem pontért váltod be, akkor a másik két könyv árát az 1-2 könyves ár alapján kell kiszámolni!)
- ❖ A pontokat nem kell egyszerre levásárolni!
- ❖ Több vevő pontjai nem vonhatók össze. Ha két vásárlás között megváltozik a címed, akkor feltétlenül jelezd, nehogy új vásárlóként regisztráljunk.
- ❖ Amennyiben legalább 8 könyvet vásárolsz egyszerre (pénzért), akkor a rendelés minden tételéért **DUPLA** pontot kapsz!

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Városa VI.	15	135	1350
Múltidéző	10	90	990
Sötét Kor	10	90	990
Esthar császárság	10	90	990

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A tizenhárom városa	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	750	700
A világ szeme II.	10	100	950	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Az újjaszületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	15	170	1620	1530
Menyei tűz I.	15	160	1520	1360
Menyei tűz II.	15	160	1520	1360
A kóosz ura I.	15	140	1330	1190
A kóosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1870
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440
Az alkony keresztútján I.	15	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700

BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Vérvén	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	20	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1230	1100
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
Blaine Lee Pardo: A Kivonulás Útja	25	150	1430	1190
M. A. Stackpole: Kényszerzsevetség	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszületett	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	15	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A puszítás hercege	15	160	1520	1360

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1400
Krondor: Árulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könyve	20	160	1520	1360
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom őrnöje I.	25	120	1140	1020
A birodalom őrnöje II.	25	120	1400	1250
A Részháború legendája				
Nagyrabcsüött ellenségem	20	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1610	1440
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstólyom Karma	20	170	1610	1440

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSÁ				
Harby Riann: Rüvel hegyi legenda	15	80	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	15	80	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	15	80	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020

DAVID EDDINGS				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	20	170	1610	1440
A mágia királynője	20	170	1610	1440

EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvíhar	10	100	840	600

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odom: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odom: Hajtóvadászat	20	160	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsőtétetés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csíkos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Kí úzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190
Stephen Kenson: Technobábel	20	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	15	160	1520	1360

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
A jól választ meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2370	2120

EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Késérő emlékek	20	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	15	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	20	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	20	100	900	800
Greg Gorden: Jóslat	20	100	950	800

JANET EVANOVICH				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020
Hárman a pácban	20	160	1520	1360
A négy fejtánc	17	170	1610	1440

IAN WATSON KÖNYVE				
Az Úr világa	17	170	1610	1440

J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	100	950	850
Papirtigris	20	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			

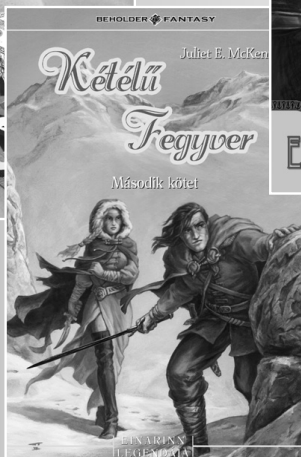
BEHOLDER AKCIÓ				
Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Rémálmok városa	25	100	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	25	100	1400	1250

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	25	230	2190	1950
Kétéllyel I.	20	200	1900	1700
Kétéllyel II.	20	200	1900	1700

JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	20	170	1610	1440
A vastmarki ütközet I.	25	180	1700	1530
A vastmarki ütközet II.	25	180	1700	1530
A számozott herceg I.	20	200	1900	1700
A számozott herceg II.	20	200	1900	1700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI					Stefan Petricha:				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590	Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100	Andrew Bates:				
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	2		630	560	Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550	Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190	A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180	Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180	Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850	Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850	Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI					Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990	Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990	D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN					Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)				
Átjáró 1-11. szám darabonként	2		650	580	Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Átjáró 13-14. szám darabonként	2		680	590	Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI					Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)				
Kaland nélkül	2		850	800	Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1230	1100
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		950	850	Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI					Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010	Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010	Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:					Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200	Margaret Weis: Lélekkövács (Dragonlance)	8		1990	1780
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460	Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120	Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550	Elanie Cunningham: Szélfjáró	6		1800	1600
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540	Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350	Elanie Cunningham: Éldfal	4		1420	1270
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180	Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
KALANDOR KIADÓ					Elanie Cunningham: Tövisvár				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530	Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850	R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440	R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
Fonyódi Tibor: Isten ostarai	6		1700	1530	R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1620
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850	R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440	R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690	R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
Orson Scott Card: A rézbőrű proféta	6		1890	1690	R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
RPG.HU KIADÓ					Ed Greenwood:				
Álmodók	4		1400	1300	Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI					Ed Greenwood:				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840	Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840	Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930	Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930	Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100	Troy Denning: Tul a magas úton	6		1600	1440
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840	Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010	T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840	T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840	David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840	David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
Kathleen Ryan: Setüta (Vampire)	4		1040	930	David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930	Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930	Andrew Bates: Oroszlánokkal hálni	6		1510	1350
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930	Andrew Bates: Holtak földje	6		1510	1350
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930	Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1620
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010	Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100	Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010	Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100	Martin Delrio: A menny csönjde	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Nosteratu (Vampire)	4		1320	1180	Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180	Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270	Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270	Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270					
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520					
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520					
Gherbod Fleming:									
Középkor: Nosteratu (Vampire)	4		1320	1180					

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szülő	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az ítélhető	4		1130	1010	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8	2370	2120	
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100	Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180	Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Vincent Prendergast: Készerű áramlatok (7 tenger)	6		1510	1350	Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Anthony Sheenard: Liliom és vér	6		1600	1440	Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
R. A. Salvatore: pap ciklus					Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Kantáta	4		1040	930	Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Shilmista árnyai	4		1040	930	Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Ejmaszkok	4		1040	930	Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Az elesett erőd	4		1130	1010	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
A kaosz átka	4		1130	1010	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Legend of the Five Rings					Klánkönyvek: Ventruue (Vampire)	8		2370	2120
Stephen D. Sullivan: Skorpío	4		1040	930	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
A. L. Lassieur: Unikornis	4		1040	930	Gyűrűk Úra szerepjáték	25	800	7590	6990
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930	A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Stephen D. Sullivan: Fónix	4		1040	930	Gyűrűk Úra				
Stun Brown: Rák	4		1130	1010	Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010	Középfölde térképei	6		1890	1690
Stephen D. Sullivan: Oroszián	4		1230	1100	A harag műhelye				
Szerepjáték szabálykönyvek					D&D kalandmodul	4		1420	1270
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100	Fénytelen citadella				
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870	D&D kalandmodul	4		1420	1270
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870	Kard és ököl	8		2370	2120
					D&D kalandmodul	4		1420	1270
					D&D kalandmodul	20		5600	5000



KOMBÓK

KALANDOROK KÍMÉLJENEK

ELŐSZÓKÉNT

Sziasztok! Az új kiegészítőnek maradtak még jócskán kiaknázatlan területei, ezért leírok nektek egy újabb paklit, ami nem jött volna létre, ha nincs a régi lapok erősítése. Teszem ezt azért, hogy lássátok, mennyire erősek lettek az új lapok, és hogy mire képesek, ha bandába verődnek – ahogy azt már egyszer írtam.

Kalandozunk egy kicsit... ezt mint szójátékot írom, mivel most a kalandozó deck sokarcúságát igyekszem a számotokra felvázolni, mint azt a cím is sejteti. Ha jól emlékszem, talán az Árnyékhold kiegészítőnél láttam utoljára a versenyeken kalandozós paklit. Az újkori rohanós paklikba már nem fértek be a passzívan jövő úgymond drága lények, amivel nem tudok az első három körben nyerni, valamint feltartani sem tudom az ellenfeletem addig, amíg kiépülök. Olykor-olykor megpróbálkoztam ugyan a *Druida* paklival, amit én találtam ki, én teszteltem a legtöbbet, és én voltam a legbátrabb, amikor elindultam vele versenyen, de nem volt elég erős a mezőnyhöz. Megjegyezném nem voltam eredménytelen, de egy dobogós helyre sajnos kevésnek bizonyult az összeállítás. Az új kiadás előtt csak a *Druidákkal* tudtam elképzelni a kalandozókat, de most szépen lassan fel lett hozva az összeállítás egy olyan szintre, hogy az többféleképpen is megállja a helyét egy versenyen. Egy ide-

je elkezdtek divatba jönni az olcsó, esetenként repülő, vagy az aktívan játékba ugró kalandozók, akik rendelkeznek hátrányuk mellett némi extra speciális képességgel is. Megtalálhatóak újabban az egyre jobb lényre rakható lapok is, amik tovább izmosítják a lényeket, és némi előnyben részesítik a kalandos kedvéket. Mindezt összevetve, és tudván, hogy vannak új, vagy új bőrbőre bújtatott lapok, amik tovább erősítik a kalandozókat, megmutatom nektek elképzeléseim mezejének egyik még frissen kitaposott ösvényét. Lássunk egy gyors leltárt, hogy mik is azok a lapok, amikre szükségünk lehet egy gyors paklihoz kalandozásaink során.

JÖJJÖN A GYORS LETÁR

Mindenekelőtt kezdeném a már tőlem megszokott sorrend szerint a szabálylappal, követővel. A kalandozóknak nagy erőt ad a *kalandozók védőszentje*. Ez az a követő, amit kérdéses, hogy érdemes-e leszedni, mert ugyan lövéssel nem játszik a pakli, viszont hordajellegű, és így van benne *Párbajhős*, így már a játék elején komoly gondolkodásra készítjük az ellenfelünket. Ez az egyik legjobb hordalény, ami egyért repül, hármat üt, és hármat büntethet. Ezt a lapot kell az első körben behúznom. A követőnek köszönhetően egyébként, nem csak erősebbek lesznek a lényeim, hanem 0-ért nem is lehet rájuk counterelni, illetve a *Párbajhős* kivételével, a nulláért egyet sebzek lapok sem halálосak ellenük. Ezen a reakciós apróságon egyébként el szokott siklani a játékosok figyelme, pedig így már nem annyira fájdalmas *Az erős ereje*, illetve a *Solisar aurája* sem. Tehát a kontroll pakliknak nehéz lesz – vagy legalábbis igen gondolkodtató – a játszma.

Felsorolom most az új kalandozós lapokat, majd a végén választok egyet a többféle pakli közül, de ezzel nem szeretném erre az egy deckre koncentrálni a figyelmezteteket, ezért elmondom, hogy milyen kombók lehetnek elrejtve az új kalandozós lapokban, illetve, hogy miket lehet belőlük még kihozni.

Vegyük szépen sorba az újonnan megjelent kalandozókat, és az őket tápoló okosságokat. Mindenek előtt meg-



említeném a *Királyi palástot*. Helyettesíthető idézési költség, kettő szintet ad, 2 VP-ért lapot is leszedhetek, valamint a kalandozómnak 5 ÉP-s büntetést ad. Kifejezetten egy nagyon erős, alap lapnak tartom ebbe a pakliba, pláne, hogy igen jól kombózik *Borax királlyal*, akire ingyen tehetem. Az sem egy elhanyagolható tény, hogy ebben az esetben ingyen adok minden kalandozómnak +2 szintet. No persze, ha egymagában leszedi ellenfelem a *Boraxomat*, akkor a kárpótlás miatt a lapot is visszakapom, és még bünteték is, tehát egy jó összetett lapról van szó, ami az egyik alap lap lesz a pakliban. A következő lap egy lénytermelő-erőforrás, ami a *Zöldfülű kalandozók*. 1 VP-ért két lényt kapok, amik alaptól 0/1-esek, de a követővel már erősebbek, és a későbbiekben is felmerül még egy-két helyen a nevük. Az első körben kijátszva a második körben visszakapom a költséget, és az ütésükön kívül még sok mindenre lehet őket használni. Hogy csak egy valamit említsek, az új lapok közül: *Közös Tudat*. Lerakom a kicsiket az első körben, a másodikban egy 1-2 VP-s kalandozót, legjobb esetben egy *Boraxot* és a harmadikban egy *Közös Tudatot*. Így a követővel együtt minden lényem lépett négy szintet, tehát, ha mind a hárman 0/1-esek, akkor is 12-t ütök, de ha már a harmadik lény az említett *Borax*, akkor ez a szám a második körös négy sebzés mellé még 20. Sajnos ebben a pakliban kicsit nehéz összeszámolni a sebzést, de ezzel a nehézséggel meg kell birkóznai, ha az ember 24-et akar a harmadik körig sebezni. Persze ezt a kombinációt is muszáj valamivel megvédeni, mert hamar lecounterelnek, de erről a későbbiekben nyilatkozom. Ha már van lent valami olcsó lap, akkor jól jöhet, ha egy újabbat kikereshetek a tápos kereső *Rundhal*, a *gyűjtőgetővel*. Jól jöhet a pakliba a mások által gyengének vélt *Szintlépés*. Én azt hiszem, nullaért mindenféleképpen jól jön a *Párpajhóst* erősíteni az első körben, vagy akár a későbbiekben. És ha már itt tartok, elmondom nektek, mi az, amit még nagyon jó a kis repkedő mellé behúzni az első körben, ez a *Démonölő*. Nagyon tudom értékelni, ha egy lényem célozhatatlan, és ha sebzést okoz, akkor még húzhatok is. Ha ezt a három lapot együtt látom kezdéskor a kezemben, akkor már csak valami olcsó reakciót szeretnék mellettük látni. Mivel van még egyért repülő kalandozó a pakliban, ezért kikereshetek a lehetőséget, és berakom *Ahrimant* is. Rá is érdemes tenni egy *Szintlépést*, hogy minél többet üthessen, mert ahogy a de-reka redukálódik nullára, és végül elhal, úgy az ökle egyre nagyobbra nő és nagyobbbat zúz. Ha azonban *Ahrimanra* tesztek például egy *Királyi palástot*, akkor ugye első ütés: négy, a második: hat és végül a harmadik: nyolc. Ennyit tud ütni, vagy még egy tízest kamikáze módon, de ennél



többet nem is kell tőle elvárni. Még egy lény rajta kívül, aki üt, vagy akivel párbajozom, és ismét a harmadik körös győzelmetől hangos a terem. Azt se felejtés el, hogy a *Közös tudattal* halála előtt megörökölheti utódja is a *palástot*. Kellhet olyan lap, amivel ezeket a kis lényeket ki tudom keresni, úgy, hogy még a keresésre elköltött varázspont mellett is kijátszhasam a második körben a lényecskéket. Két ilyen keresés is van, az egyik a kalandozókat egyébként olcsóbbít *Toborzás*, másik lap a *Tudatkutatás*. Mind a két lappal érdemes játszani, mert sose tudni, hogy éppen mire lesz szükség. Nézzük meg, hogy a gyorsaságon kívül mire lehet még szükségünk, ha mégsem sikerülne az első három, vagy négy körben nyernünk, vagy mik segíthetnek még ehhez. Kalandozók terén javaslok még a *Gottmog* használatát, amihez lehet egy *Villámhárítót* is társítani, valamint, mivel úgy is sok lényel játszom, *Kétágú villám* is beférhet mellé, de ez már a pakli összeállításától függ. Alapjában is használható lény, hiszen a követő mellett egyért hármat fúj, és még üt is, azonban ha már lép még plusz egy-két szintet, akkor a csillagokat is lefújja az égboltról.

A másik kalandozóm, ami szintén nem a gyorsaságáról híres, azonban annál durvább kontroll lény a *Raia szent lovagja*. Egy nehezen leszedhető lény, ami szedi a többit, vagy őli a gazdájukat. A sebzés átírányítása egy varázspont, a lovag célzása plusz három. Ezt jó elosztásnak érzem, ha nálam van az asztalon egy ilyen lény.

Lehet próbálkozni az eddigiek mellett *Őrült varázslóval* is, amit a sideba mindenféleképpen ajánlok, mivel erős lapleszedésnek bizonyul, és a használatra olcsó. Szintén inkább side lap, de alaptól is erős lény a *Riomarilondi*. Négyet gyógyít, max. ÉP-t is növel, és a követő mellett mágikus per mágikus. Ha követőt kell szedni, akkor mellette biztosabb az életünk. Ha egyszínű paklit keresek kalandozóból, akkor a sárgánál *Fairlight papja*, illetve *Zén* a még szóba jöhető la-



pok. A pap, mint gyorsító lény szükséges a pakliba, mivel követő mellett egyért kettő per kettő, és olcsóbbá teszi a többi kalandozómat. *Zén* a varázslattal nem célozható lények ellen lehet szükséges, akiket gazdjáuk okosan megbújtat a tartalékban. Javasolom még *Jerikó* használatát is, ha esetleg kicsúszna az irányítás a kezünkből, és szükség lenne néhány nagyobb levegővételre. Egészen pontosan négy kör halhatatlanságot biztosít számunkra, de nem biztos lábakon, mivel csak a célzó varázslatokkal szemben van védelme. Ide tartozik még a *Hős* is, mivel egy biztosító lény, ami olcsón jön, blokkolja a lényeket, és okosan, csak annak ugrik neki, akivel elbír, ezen kívül még van kárpótlása is, ami szintén jól jöhet. Ők inkább a fehér kalandozók közt érzik jól magukat, de a többi szín mellé is társíthatóak. Egyre inkább jönnek ki a barna pakli tájpi is, ezért meg kell, hogy említsem *Tharr* erős lapjait is. Mindenekelőtt *Fegyverkovács*. Termeli nekem a dobótör jelzőket. Amíg világ a világ. Biztos halál a horda számára, és ha termelem az SZK-t, akkor ellenfelem számára is. *Lord Kovács* egy olyan lap, amit leginkább a pegazusokkal tudok összehasonlítani. Hátránya az, hogy nem repül. Előnye: Antimágia, valamint ellenfelem varázslatainak drágítása. Erős lénynek tartom, ami megáll a saját lábán, tehát nem kell mellé sok támogatás. *Lord Korell* egy újabb egyéniség. Négyért három per négyes komoly hátránnyal, hiszen ha már felállt, nem varázsolhatok, viszont öt csak leütni lehet, azt pedig nehéz. Átnyargalok egy újabb színre, ami a kék. Egyértelmű a kék nagy tájpi: *Lord Fezmin*. A követő mellett, ötért öt per négyes lény nem rossz, de a képessége miatt néhány pakliba még beillik, mint például a mentor, vagy az egyszerű kontroll, de kombinálni is lehet vele, valamint az immunisság is erős oldala. *Fezmin* a lények tájpi. Nagyon erőse sikerült, és mint látható, tényleg sokoldalú a felhasználhatósága. Következő lény egy kissé specifikus, és ez a *Hőféherke*. Ezt a paklit most nem írom le, de a lapok adják magukat. Akik most le-

gyintenek, azoknak csak annyit, hogy ők nem látták ezt a némbert játék közben, hogy milyen vérengző fenevadat kovácsolt a törpe csűréből. Dornodonból amit érdekes kipróbálni az a *Szárnyas Szuszi*. Érdekes rá egy kontrollal szemben *Démonölőt* rakni, amivel jól kombózik, de az igazi erejét a *Köpőcsóvel* mutatja meg. A harmadik körben egy *Bűvös tavacszkával* kilencért sebzek 16-ot és még az ütésével ötöt, tehát még egy egy VP-s countera is marad energia. *Luthium* sem rossz, gyakorlatilag célozhatatlan és repül.

Ezek azok az újdonságok, amik kalandozós felállításban visszaközönhetnek, amiket érdemes megnézni. Persze akad még kombó, de ezek ott vannak nagyon. Ezekből mutatok egy összeállítást kétszínű versenyre. Lehetne még nagyon sok

verziót, mert tényleg sokféle paklit lehet összerakni jelenleg a kalandozókból, de erejét talán a kétszínű versenyen mutathatja meg. Ezért most a fenti lapokból fogok szelektálni két szín erejéig.

SZELEKTÁLÁS

A paklim két színe természetesen a sárga és a fehér. Mindkét zín a tápolás, és a védelem megtestesítője. A kalandozóim többnyire fehérek. Elsődlegesen a *Párbajhős* az, akit szeretnék behúzni az első körben az első négy lap közül. Ha ő helyette mást kell választanom, akkor legyen *Ahriman*, vagy a *Zöldfülű kalandozó*. Ez a két lap majdnem ugyanolyan jó, és hogy melyik kell inkább, azt a kezemben lévő többi lap határozza meg. A *Zöldfülű kalandozókat* természetesen fehér színben kell versenyeztetni, *Raia szent lovagja* miatt, aki ez esetben a második körben le is jön, de jöhet akár *Borax király* is, vagy mind a kettő. Persze, ha ezek közül egyet sem húztam be, akkor jöhet *Gottmog*, de akkor kérek mellé egy *Villámhárítót* is. Na jó, nem vagyok telhetetlen, elég a *Gottmog*, néhány szintlépéssel. Amit még lényként beraknék a pakliba, az a *Méonech fűrkész*. A döntés egyszerű: játszom sárgával. Természetesen a *Villámhárítónak* is jó beáldozni. Nagyon szeretem, ha tudom, hogy mi van az ellenfelem kezében, ami akár egy varázspont árán is megfelel, de ha még esetleg egy lapot is eldobhatok, az még jobb. Azt is szeretem még a fűrkészben, hogy esetleg lapot is le tudok vele szedni. Ez a lap igen sokoldalú, nem is véletlen, hogy még a korlátozása ellenére is versenylap maradt. A lapok, amik segítséget nyújtanak a pakliból szelektáláshoz, az a *Toborzás-Tudatukutás* páros. Mindkét lapot, ha kijátszom a második körben, akkor a keresés után még ki tudom rakni a *Párbajhóst* vagy *Ahrimant*. Ez egy fontos momentum. Több húzó, vagy kereső lapra nem is lesz szükségem, azaz egészen pontosan nem fog

beférni. Lássuk most, hogy miket is szeretnék elhelyezni a kalandozóimon. Első lapként talán a *Királyi palástot*, vagy a *Démonlőt*. Mind a két lap nagyon erős, és akár ingyen is jöhet, mint ahogyan az esetek többségében ingyen is fog jönni. Ha ezek a lapok nincsenek a kezemben, akkor még mindig jól jöhet, és alából ingyen is jön, a *Szintlépés*. Ez is jó, ha az első körben repülő bármelyik lényemre rakom támogatásként. Ha már a támogatásnál járunk, az utolsó kalandozóimat támogató lap, a *Közös Tudat*. Mivel sok kis olcsó lényrel játszom, ezért kell valami, amittől kicsit vagányabbak lesznek. A játék során látszik, hogy kissé erősebb ez a lap, mint ahogyan elsöre látszik. A paklihoz végezhető szükséges az esetleges ellenfelem lapjaira való reagálás. A counter részleg három lapnak van fenntartva, de négynél több semmiféleképpen sem kell. A négy lap amiből hármat ki kell választani, az a *Zu'lit kísérlete*, a *Solisar aurája*, *Az erős ereje*, illetve *A gyenge ereje*.

Én az első hármat választottam, de ez izlésfüggő. Természetesen a *Majd legközelebb* is illik a pakliba a counter részlegre, és aki úgy gondolja, bármelyik lapot helyettesítheti, a lényeg, hogy 47 lapnál semmiféleképpen sem lehet több a pakli. Ennél az összeállításnál az első két körben van két lényem, illetve a lénytermelés, amit a gyorsaság érdekében be kell húznom. Ez kilenc lap, valamint van még négy, amivel kikereshetem őket, az összesen 13. Ez a paklim közel egyharmada, tehát az összeállításakor azt hiszem mindent megtettem, az optimális húzás érdekében. Ezért lényeges, hogy a pakli ne legyen jelentősen több mint 45 lap, mivel az rontaná az esélyeimet. Ennyit a pakliról, és most lássuk a potenciális side lapokat.

SIDE

Mivel nem úgy raktam össze a paklit, hogy sok counter férne bele, ezért más jellegű védelemre van szükségem. Counterből maximum négyfélélt használhatok, ami mellé még beférhet három *Thauglorendon*. Nagyon feltarthat

egy *Bűvös erdő*s pakli, ezért mivel alából is használók *Párbajhóst*, még megspékelhetem plusz három párbajos lappal. Az erdők ellen több lapra nem is lesz szükség. Az asztaltakarításoktól sem kell nagyon félni, ha már lent figyelnek a büntetések lények, ezért arra nem sideolok. Viszont lehet játékban lévő nem lény lap, ami zavar, ezért kell az *Őrült varázsló*. Az ellenfél tartalékban megbújó esetlegesen varázslattal célozhatatlan lényei ellen kellhet a *Zén*, az abszolút célozhatatlan lényei ellen pedig a *Manapoid*. Számolnunk kell azzal is, hogy egyre gyakrabban használják a játékosok a gyűjtőt. Szükségesnek tartom a *Fekete lyukat*. Valószínű, hogy *Zarnod börtönében* kell raboskodnunk, ezért jól jöhet lapforrás biztosításként *Rundhal*, a *gyűjtőgető*. Divatba jött a VP termelés pakli is, ezért javaslom ezek ellen betenni az *Orzag bilincsét*. Ez így már több is, ezért válogatni kell, hogy mitől félek jobban. Leírom, hogy én mit tennék be, de ezeken kívül is szóba jöhet még számos lap, ezért ez nem szentírás, nyugodtan változtassatok rajta izlés szerint.

Remélem sikerült a tetszéseseteket elnyerni a Kalandozós paklival, és esetleg ki is próbáljátok. Nem túl bonyolult pakli, ezt inkább csak jól össze kell rakni, és a többi már a húzáson múlik. Ha játszotok vele, előbb-utóbb úgyis megérzitek, hogy melyik pakli ellen mit kell először kihozni, mit kell bizonyos esetekben reagálni, vagy hogy egyáltalán mi az, amire reagálni kell. A lényeg, hogy bármilyen pakliról is van szó, mindig a játék a lényeg. Fejben össze lehet rakni a paklit, de az erejét a játék közben mutatja meg. Ezért kell minél többet játszani, a lehető legtöbb paklival, és a legtöbb pakli ellen. Így szélesedik a látókörötök mind a lapok, mind a játék terén, és még a kreativitás is fejlődik.

Zárnám most soraimat, és mint mindig, most is: mindenkinek kellemes játékot és sikeres versenyt kívánok!

Holman Gábor r. törm.

A PAKLI:

Szabálylap: nem ajánlott

Követő: A kalandozók védőszentje

- 3 Párbajhós
- 3 Ahriam
- 3 Zöldfülű kalandozó
- 2 Borax király
- 3 Raia szent lovagja
- 3 Gottmog
- 2 Toborzás
- 2 Tudatkutatás
- 3 Démonlő
- 3 Királyi palást
- 3 Szintlépés
- 2 Közös Tudat
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Az erős ereje
- 3 Solisar aurája
- 3 Villámhárító
- 3 Méonech fürkész

Kiegészítő pakli:

- 3 Thauglorendon
- 3 Őrült varázsló
- 3 Zén
- 3 Manapoid
- 3 Fekete lyuk
- 3 Rundhal, a gyűjtőgető
- 7 Minél nagyobb párbajjal rendelkező lap

HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a tizenhatodikát. A végső kiértékelésnél a több éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két havannás-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötte, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak. Ez volt az első olyan félév, amikor a játékosok végig nyomon követhették a HSZ állását a honlapunkon. A rendszert sikerült automatizálniunk, így a beküldött versenyeredmények egyből felkerültek a honlapra, ahol a program folyamatosan számolta a HSZ pontokat.

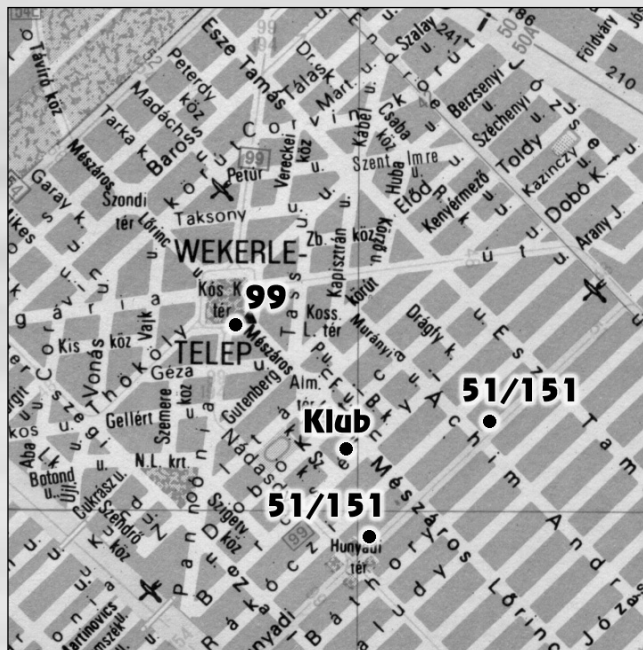
Nézzük a nyerteseket. A képzeletbeli dobogón három régi HKK-st köszönhetünk. Jámbor András már egészen fiatalon remek eredményeket ért el a versenyeken, és most, pár évvel később is bizonyította, hogy a HKK éljártékosai között a helye. Nyereménye egy egyedi lap, *A bajnok akarata*, egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Múltidéző. A második Baross Ferenc lett, aki amellelt, hogy évek óta a HKK élmezőnyébe tartozik, több éve remek tesztlőnk, és rengeteg ötletes HKK lap fűződik a nevéhez. Az ő díja egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Múltidéző. A harmadik helyet Esztán József szerezte meg, aki már régóta aktív játékos, de a Hatalom Szövetségében eddig nem voltak kiemelkedő eredményei. Szintén egy ultraritka lapot és 10 pakli Múltidézőt nyert. A győztesek, ha akarják, 10 csomag Múltidézőt becsereélhetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható, az élmezőnyben olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen ki-

emelkedő eredményt. Érdemes tehát minél több versenyen részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet Jánvári Csaba szerezte meg, nem kevesebb mint 22 versenyen részt véve. A nyereménye négy csomag Múltidéző. Női tagjaink nem indultak pontszerző versenyen ebben a félévben, így őket nem jutalmaztuk. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Tóth András és Virág Sándor örülhet a két-két csomag Múltidézőnek. Kisorsoltunk továbbá 10 csomag Múltidézőt, nyertesek: Bagi Sándor, Galkó Ferenc, Szolcsánszki Balázs, Farkas István, Nagy Gergő, Trautman Attila, Bakajsa Kristóf Márk, Vidák Norbert, Csörget László, Kiss Csaba. Valamint 10 csomag Tizenhármak városát, nyertesek: Gallyas Ernő, Horváth Zoltán, Fábán Balázs, Kovács Ferenc, Katulin Péter, Bakos Attila, Süveg László, Balogh Tamás, Pádár Zsombor, Darabi Zoltán.

Az új, tízenhetedik félévben továbbra is *A mágia elnyelését* kapják a tagok. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailben (beholder@beholder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre. Lesz viszont egy nagy újtásunk az új félévben. Az egész HKK versennyilvántartás, és a Hatalom Szövetsége továbbra is figyelemmel követhető a honlapunkon: <http://www.beholder.hu>. Mindenkinek jó játékot és sikeres versenyzést!

Dani Zoltán



FIGYELEM

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

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

1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.
A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

A Kós Károly térnél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől.

Az Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térnél kell leszállni.

Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma
1.	Jámbor András	100.8	14	54.	Fehér Zoltán	42.8	6
2.	Baross Ferenc	96.2	10	55.	Szabó Máté	40.2	12
3.	Esztán József	94.8	19	56.	Halápó István	39.8	5
4.	Fábián Balázs	88.4	12	57.	Csillik D. József	38.8	5
5.	Jármai Zsolt	88.2	12	58.	Horváth Dániel	38.6	6
6.	Szinay Péter	84.8	16	59.	Papp Gábor	36	6
7.	Czikkely Balázs	83.6	21	60.	Kecskeméthy Zsolt	35.4	5
8.	Pintér György	82.8	19	61.	Bakajsa Mihály	34.6	8
	Panyik Zoltán	82.8	11	62.	Jánosi Zoltán	33.4	4
10.	Bézi Balázs	80.4	20	63.	Szabó Márton	33.2	6
11.	Dobó András	79	8	64.	Tűzkő Attila	33	6
12.	Csík János	78.4	10	65.	Süveg László	32.8	4
13.	Báder Mátyás	78.2	9	66.	Pádár Zombor	32.6	6
14.	Kálmán Attila	77.6	12	67.	Trautman Attila	32	6
15.	Jánvári Csaba	76.6	22		Horváth Zoltán	32	3
16.	Ádám Norbert	76.4	7	69.	Kohl Attila	31.4	6
17.	Szalontai Norbert	76	8		Vidák Norbert	31.4	5
18.	Mucsi Dénes	73	20	71.	Eck Kristóf	30.2	3
	Szántó Roland	73	13	72.	Bakajsa Kristóf Márk	30	5
	Csörget László	73	9		Liktor Gábor	30	4
21.	Bolyóczki Máté	72.8	12		Majnik Szabolcs	30	4
22.	Rém András	70.2	8	75.	Pogány Levente	27.6	4
23.	Szalontai Gyula	68.4	9	76.	Holman Gábor	26.8	3
24.	Marofka Mátyás	64.8	6	77.	Arató Zoltán	25.4	5
25.	Gallyas Ernő	63.8	13	78.	Hadnagy Balázs	24.2	4
26.	Dárday Gergely	62.6	10	79.	Sajó Tamás	22.6	3
27.	Nagy Tibor	61.8	12		Szemerényi Tibor	22.6	3
28.	Bakos Attila	61.4	6	81.	Sarkadi Zsolt	22	2
29.	Juhász Ferenc	59.8	7	82.	Davidovics Tamás	20.6	3
30.	Kundráth Gergely	59.6	4	83.	Veres Zsolt	20	5
31.	Varga István Krisztián	59	10	84.	Hajdú Zoltán	18.6	2
	Bagi Sándor	59	6	85.	Szili Béla	17.8	2
33.	Tuska Gábor	58.2	6	86.	Galkó Zoltán	16.6	3
34.	Szolcsánszki Balázs	57.8	10	87.	Vecseri Norbert	15	4
35.	Dobó Gábor	57.4	10	88.	Katulín Péter	14.6	3
	Béres Csaba	57.4	6	89.	Galkó Dávid	14.4	4
37.	Kahn Evarth	55.4	7		Galkó Ferenc	14.4	2
38.	Szabó Csaba	53.2	8	91.	Katona András	13.4	1
	Tűzkő András	53.2	8		Kovács Ferenc	13.4	1
40.	Lovas Gábor	52.8	13	93.	Kovács Attila	13.2	2
41.	Kómműves Péter	51.2	6	94.	Balogh Tamás	12.2	5
42.	Gaál Vilmos	50	5		Schróth Dániel	12.2	1
43.	Keresztúrszky János	49.2	5	96.	Straub György	9.4	2
44.	Farkas István	48.8	13	97.	Kiss Csaba	6.6	1
	Szloboda Bence	48.8	4		Kocsis Dániel	6.6	1
46.	Fábián Máté	48	6		Takács Attila	6.6	1
47.	Csohány Andor	46.2	3	100.	Tuska Dávid	5.4	1
48.	Gellért Ákos	45.8	4	101.	Tóth András	3.4	2
49.	Darabi Zoltán	45.6	6		Virág Sándor	3.4	1
50.	Nagy Gergő	45.2	5				
51.	Rádi Gergely	44.6	8				
52.	Sztranyovszki Gábor	44.4	7				
53.	Littner Ákos	43.4	4				

Csak azok a tagok szerepelnek a listában, akik legalább egy versenyen pontot szereztek.

Név:

Ádám Norbert
Báder Mátvás
Bagi Sándor
Bakos Attila
Bakró István
Baross Ferenc
Béres Csaba
Bézi Balázs
Bolyóczki Máté
Czikely Balázs
Csík János
Csörget László
Dárday Gergely
Dobó András
Esztán József
Fábián Balázs
Farkas István
Fehér Zoltán
Gál Attila
Galkó Zoltán
Gallyas Ernő
Gellért Ákos
Holman Gábor
Jámbor András
Jánvári Csaba
Jármai Zsolt
Juhász Ferenc
Kálmán Attila
Keresztúrszky János
Kis Borsó Csaba
Kundráth Gergely
Lancsa Péter
Marofka Mátvás
Mucsi Dénes
Muri Ferenc
Nagy Tibor
Négyesi Dénes
Panyik Zoltán
Pintér György
Rádi Gergely
Rém András
Sass Tamás
Soltész Sándor
Szalontai Gyula
Szalontai Norbert
Szántó Roland
Színay Péter
Szloboda Bence
Szolcsánszki Balázs
Tuska Gábor

Tartalékok:

Varga István Krisztián
Dobó Gábor
Kahn Evarth
Szabó Csaba
Túzkó András

Melyik versenyen jutott be:

2-21, Wekerle
2-21, Wekerle
5-22, Wekerle
1-24, Wekerle
6-27, Szentés
3-20, Wekerle
5-22, Wekerle
4-17, Wekerle
HSZ
3-20, Wekerle
HSZ
4-17, Wekerle
HSZ
1-24, Wekerle
1-24, Wekerle
6-05, Szeged
3-20, Wekerle
6-27, Miskolc
6-12, Wekerle
6-05, Szeged
2-21, Wekerle
1-24, Wekerle
1-24, Wekerle
3-20, Wekerle
1-24, Wekerle
2-21, Wekerle
1-24, Wekerle
6-26, Szarvas
6-12, Wekerle
3-20, Wekerle
6-26, Szarvas
HSZ
HSZ
6-12, Wekerle
6-27, Székesfehérvár
5-22, Wekerle
2-21, Wekerle
1-24, Wekerle
5-22, Wekerle
1-24, Wekerle
1-24, Wekerle
6-26, Nyíregyháza
2-21, Wekerle
5-22, Wekerle
6-27, Székesfehérvár
4-17, Wekerle
4-17, Wekerle
6-12, Wekerle
6-26, Nyíregyháza

VIII. HKK Nemzeti Bajnokság

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

A versenyt a Wekerlei Boccia Klubban rendezzük (1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.) Kedés minden reggel 9 órakor.

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

Minden érdeklődőt és nézőt szeretettel várunk!

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 27.): A sokszínűség jutalma: Minden fajta lapból csak egyet lehet használni. Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Elenios követője, Gyógyító rakshallion, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

2. nap (augusztus 28.): Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A furfang temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A hatalom torzulása, A helytartó csápjá, A holtak serege, A kígyó taktikája, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A mágusok átka, A múlt tükre, A sárkány kincse, A szaporaság jutalma, A szkarabeszok átka, A szürkeállomány aktivizálása, A tizenegyedik, A végzet talizmánja, A ximoxok átka, Aranytigris, Asylum átka, Asztrális hullám, Az erős ereje, Bahn szolgálja, Bársonygyilkos, Bestia, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Cselvetés, Diána kívánsága, Esszenciakapocs, Elmefacsarás, Energizáció, Energiacsóva, Élő bűbáj, Élőholt pöfetege, Fehér tigris, Földanya bölcsessége, Goblin ügyeskedő, Hajítógép, Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Illúziócsáp, Kalmárok itala, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscéh, Kronobogár, Különleges élvezet, Láncvillám, Lélekgyűjtő, Lidércharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Majd legközelebb, Manaadó csap, Manacsapda, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda, Manatűz, Mánia, Megszakítás, Melkon, Méonech fürkése, Nagy Limbó, Nagyobb életszívás, Narancshaj, Nümak királynő, Okulupaj kacagása, Orgling használattal, Ördögi mentor, Ördögűző palca, Örgöngző szilmill, Örült Szajonn, Ősi béklyó, Pirit gölem, Pszi szakértelem, Rovarsámán, Solisar aurája, Spóra, Szent sólyom, Szkritter nekromanta, Taumaturgia, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Tonyók, a gazda, Tömegátok, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tükörsólyom, Vadászsarok, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

3. nap (augusztus 29.): az első két nap összehajításából a legjobb 16 mérkőző egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson). Tiltott lapok: Gyógyító rakshallion.

**186 000 Ft
összdíjazás!**

I. díj: 80 000 Ft
II. díj: 40 000 Ft
III. díj: 20 000 Ft
IV. díj: 10 000 Ft
V-VIII. díj: 5000 Ft
IX-XVI. díj: 2000 Ft

VERSENYBESZÁMOLÓK

ISTENI SZÖVETSÉG

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét július 24-én rendeztük. A nagy meleg, és nyári szabadság ellenére rekordszámú versenyző jött el, 28 profi és 79 amatőr vett részt a versenyen.

A formátum isteni szövetség volt, vagyis minden pakliban csak két szín képviselhetette magát. A legnépszerűbb színeknek Fairlight és Leah bizonyultak, köszönhetően annak, hogy manapság ezek a legerősebb kontroll színek, és most a kontrollok domináltak a versenyen. A legnépszerűbb követő a *Gyógyító rakshallion* volt, ami szintén a mai divatos kontroll alapja. Persze láthatunk kontrollt Raia és Elenios színben is, valamint dívott még a Leah-Dornodon mentor pakli is. Előfordult még Raia-Fairlight kalandozó, Fairlight-Tharr épületes, valamint tárgyas, *Bűvös erdőre, Manapadásra* építő összeállítás is.

A profiknál Báder Máttyás végzett az első helyen Leah-Chara-din kontrolljával. A második Baross Ferenc lett mentorral, a harmadik Csík János egy meglepő és egyedi *Morq Fan Gorra* épülő paklival, a negyedik pedig Szalontai Norbert Raia-Elenios kontrolljával, *Fezmin gépezetével* végtelenített *Hendiala intrikájával*.

Az amatőröknél Malmros Viktor győzött Leah-Fairlight kontrolljával. Második Körös Gábor lett egy Fairlight-Raia épületes paklival, amiben az *Eleven épület*, és az *Alanor (új)* vitte a prímet. A harmadik helyen Jánosi Zoltán végzett Leah-Chara-din kontrollal, míg a negyedik Papp Gábor lett a *Zarknod bőrtönével* játszó Leah-Dornodon paklijával.

Izgalmas, jó verseny volt a nagy meleg ellenére. Szeretettel várunk mindenkit augusztus végén a HKK Nemzeti Bajnokságon!

Báder Máttyás paklija:

Gyógyító rakshallion
3 Nagyobb életszívás
2 Leah hatalma
3 A múlt tükre
3 Lélekgyűjtő
3 Asztrális hullám
3 Majd legközelebb
3 Tleikan enyészvarázs
2 Árnysárkány (új)
3 Deintegráló sugár
3 Katakizma (új)
3 A hatalom szava
3 Tudatfagyasztás
3 Haarkon öregkora (új)
3 Chara-din óhaja
3 Fantomsárkányok (új)
2 Tömegátok

Kiegészítő pakli:

3 Élőholt mágus (új)
3 A hatalom torzulása
3 Fekete lyuk
3 Talbot szava
2 Átokosztó
3 Pihenő
2 Dermesztés
3 Az áldozat szintje
2 Vízióhalál
1 Árnysárkány

Baross Ferenc paklija:

3 Majd legközelebb
3 El Miacchi
3 Lidérszellem
3 Nuk uzsorája
3 Lélekgyűjtő
3 Leah hatalma
2 Molgan
2 Tizenegyedik
3 Lidérfarcos
3 Lidércúr
3 Óriás patkány
3 Örök dilemma
2 Gyors reflex
1 Morgan parancsa
2 Gyótró féreg
3 Örödi mentor
3 A hatalom torzulása
2 Dermesztés

Csík János paklija:

Elenios követője
Teljes Front

3 Azt mondtam nem
3 Ósi hívás
3 Morq Fan Gor
3 Tükördémon
3 Cselvetés
3 Klónozás (új)
3 Bűvös tavaeska
3 Méonech fürkész
2 Emlák
2 Tudatfaló (új)
3 Narancshaj
3 A gyenge ereje
3 Idegösszeomlás
3 Szilmill hordavezér
3 Szilmill osztáparancsnok
1 Minőség csere
1 Kronopók

Malmros Viktor paklija:

Ósi rúna
Gyógyító rakshallion
2 Fekete kakas
2 A gyík lesújt
1 A xirnokok átka
2 Agybénítás
3 Zu'lit kísérlete
3 Megszakítás
3 A hatalom torzulása
2 Nagyobb életszívás
2 Mentális robbanás
3 Ósi béklyó
3 Katakizma (új)
3 Méonech fürkész
2 A kalmárok itala
3 A múlt tükre
3 Lélekgyűjtő
3 Leah hatalma
2 Holtak serege
3 Élőholt pöfeteg

ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL:

- Csík János *Teljes front (új)* segítségével a második körben beütött *Morq Fan Gorjával*. Folyamatosan új kört kezdve a végén 5 *Morq Fan Gorja* volt az őrsosztban, és úgy ölte meg az ellenfelét, hogy az még csak egy varázspontot írhatott fel.

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Másolhatok-e Mokkal Zan-detonációval, és húzunk-e ilyenkor lapot?

Mokkal nem lehet másolni, de mivel a Zan-detonáció kijátszásakor a gyűjtőben van, ez a képessége nem érvényesül. Azonban lapot nem húzunk, hiszen az új Mokkalat nem játszot-tam ki, a már játékban levő lények váltak azzá. Mokkalnál pedig csak a kijátszásakor húzól.

Rakhat-e jelzőt a Ragály rothadó lovasa a Ködlovásra.

Igen, mert annak nem lovas az altípusa.

Xevlar el tud-e lopni szintlépés jelzőket?

Nem, mivel a szövege szerint az olyan jelzőket nem tudja ellopni, amik ÉP-n és SB-n kívül mást is adnak, márpedig a szintlépés jelzők ilyenek.

Milyen lényem lesz pontosan akkor, ha egy Vizionárral (új) lemásolok egy Morq Fan Gort?



Nos, a Vizionár (új) az életjelzőt nem kapja meg, mivel az csak kézből kijátszásakor kerül a lényre. Morq egyéb képességeit megkapja, ha a másoláskor Morq rendelkezik velük. Ezeket a Vizionár (új) ugyanúgy elveszti, ha megüti az ellenfelet, vagy ha nem tartom fenn. Ha a másoláskor Morqnak már nincs képessége, akkor a Vizionárnak (új) sem lesz.

Kijátszhatok-e Majd legközelebbet akkor, ha az ellenfelem Vadász-sarokkal próbál lényt játékba hozni?

Nem, mivel a Vadász-sarokkal kijátszott lény kijátszásnak számít, de nem kézből történő kijátszásnak. Ellenvarázslattal csak kézből kijátszásra lehet reagálni. A Vadász-sarokkal kihozott lénynek a képessége is csak akkor működik, ha a lényre az van írva, hogy kijátszásakor, vagy sikeres kijátszásakor történik valami. Ha a lényen a „kézből való kijátszásakor” szöveg szerepel, akkor a Vadász-sarokkal kihozva ez a hatás nem történik meg.

Mennyit sebezek az Orzag bilincsével (új), ha az ellenfelemnek egy varázspontja van?

A lap szövege valóban nem egyértelmű. A sebzést úgy kell kiszámítani, hogy az ellenfél varázspontjainak a számát elosztod kettővel, és felfelé kerekítesz. Vagyis egy VP-nél egyet sebez.

Ki cselekedhet akkor, ha egy Tharr lapom kijátszásakor az ellenfelem 3 ÉP áldozásával megakadályozza, hogy szörnykomponenset kapjak?

Az ellenfeled. A komponens megakadályozása nem külön cselekvés, hanem még a lapkijátszás vonzata.

Van-e szörnykomponens a Hullaféreg jelzőben?

Bár a Hullaféreg szövege azt mondja, hogy a jelzők képessége mindenben megegyezik a lapéval, de ez csak a képességekre vonatkozik, természetesen a jelzőkben továbbra sincs szörnykomponens, mint ahogy az idézési költségük is 0.

Hat-e az Acélkolosszusra (új) a Tőmegátok?

Nem, semmilyen forrás sem hat rá, függetlenül attól, hogy a forrás előbb vagy később került játékba.

Mi történik akkor, ha egy Lidércharcosomra Majd legközelebbel reagálnak?

A Majd legközelebben az szerepel, hogy a kijátszási feltételt is visszakapom, vagyis a dobott lapokat megkeverve vissza kell rakni a pakli tetejére.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2004. szeptember 13.



Júniusi feladványunkra nagyon kevés megfejtés érkezett, gondolom a nyárnak köszönhetően, mivel maga a feladvány nem volt nagyon nehéz. Nézzük, hogy is kellett volna megoldani:

VP ÉP Ellenfél ÉP-je
Kirkom a *Visszacsatolást* (új). Minden varázslatom 1 VP-vel drágább *Lord Kovács József* (új) miatt. A *Hatásvadászattal* támogatott *Átkozott mágia* (új) sebez belém hármat.

13 9 46

A két burástya jelző feláldozva, A *púpos burástya* (új) kap két izomjelzőt. A *Ragyás burástya* (új) és a *Púpos burástya* (új) bemege az ōrposztba. A ragyás támadja a *Félelemjárót* (új), a púpos az *Átokmurgattyút* (új). A ragyással lehelek ingyért egyet a *Hatásvadászat* miatt. Kapok egy kölyök jelzöt a ragyás leheléséért, egyet az ütéséért, és ötöt a púpos ütéséért. Mivel a murgattyú meghal, én sebződök, méghozzá a *Hatásvadászat* miatt négyet, míg az ellenfelelem a *Visszacsatolás* (új) és a *Hatásvadászat* ötöt fog sebezni.

13 5 41

A hét burástya jelzöböl izomjelző lesz a *Ragyás burástyan* (új). *Izmosítást* játszok ki a *Ragyás burástyára* (új), 14 jelző lesz rajta. Sebződök az *Átkozott mágiától* (új), ellenfelem a *Visszacsatolástól* (új).

10 1 36

Pánik (új) tör ki a saját ōrposztomban. Sebződünk mindketten, a *Ragyás burástya* (új) belehal a pánikba, így az izomjelzőkért kapok varázspontokat.

19 -3 31

Kijátszom A *szirének énekét* (új).

14 -6 27

Kijátszom hatszor a *Napkirály aján-dékát* (új). Minden kijátszás sebez rajtam hármat, az ellenfelel négyet, minden visszavétel gyógyít négyet. Az ajándék idézési költségét nem lehet módosítani.

2 0 3

Ledobom, illetve feláldozom A *szirének énekéhez* (új) a következő lapokat: *Visszacsatolás* (új), *Fantomsárkányok* (új), *Kontármunka* (új), *Napkirály ajándéka* (új), A *szirének éneke* (új). Mivel először a *Visszacsatolást* (új) áldozom, így már csak az ellenfél fog sebződik, méghozzá laponként kettőt.

2 0 -7

Párbaj az *Energiakonzentrációval* (új), és gyógyulok négyet.

1 4 -7

A feladványban nagyon sok kombi-nációs lehetőség volt, így sok más-fajta megoldás lehetséges. A lényeg, amikre figyelni kell, hogy a varázslatok drágábbak, a sebzés és gyógyítás nő a *Hatásvadászat* miatt, és ez igaz a *Visszacsatolásra* is. Ezeket általában észrevette mindenki, viszont páran burástya jelzöt akartak áldozni A *szirének énekéhez* (új), pedig csak lapot lehet. Bár a jelzőket kis kölyök lappal ábrázoltuk a feladványban, a szöveges részéhez oda volt írva, hogy azok jelzők, és amiket a harci fázisban kapsz, azok pedig egyértelműen jelzők.

Szerencsés nyerteseink: Németh Péter Budaörsről, Laczkovszki Ádám Bánkról, és Majnik Szabolcs Buda-pestről. Nyereményük egy-egy csomag Múltidéző. Gratulálunk!

Új feladványunk: Noked 6 életpon-tod és 18 varázspontod és 0 szörny-

komponensed, az ellenfelednek 35 életpontja van, nincs varázspontja és szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2004. szeptember 13.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

SZABÁLYLAPOD:

- Teljes front (új) (-)

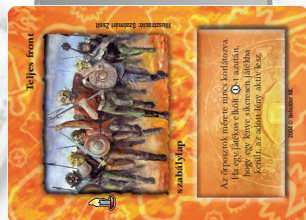
KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A harag manifesztációja (új) (T)
- Vízionár (új) (E)
- Fantomsárkányok (új) (C)
- Grok-képződmény (új) (S)
- Átokmurgattyú (új) (C)
- Mirg (új) (E)
- Mestertolvaj (új) (D)
- Alattomos fekete csáp (L)
- Sívító béka (új) (C)
- Múltidéző (új) (R)
- A forrás érintése (R)
- Bűvös tavacska (F)

Nincs lapod a paklidban és a gyűjtödben.

Ellenfelednek nincs lapja sem az asztalon sem a kezében.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 35 ÉP, 0 VP, 0 SZK



Szabálylapod

A TE ÁLLÁSOD: 6 ÉP, 18 VP, 0 SZK

Csókész-podriacny
Halmaztípus: Élőlény

Építvény **Szörny**

Csókész levele ősszel, télre, és tavaszra is a leggyakoribb leveles évszakos leveles. A csókész levele ősszel, télre, és tavaszra is a leggyakoribb leveles évszakos leveles. A csókész levele ősszel, télre, és tavaszra is a leggyakoribb leveles évszakos leveles.

2 VP

Álmatomos fekete csap
Halmaztípus: Élőlény

Álmatomos **Belső**

Építészetileg a leggyakoribb fekete csap. A fekete csap a leggyakoribb fekete csap. A fekete csap a leggyakoribb fekete csap. A fekete csap a leggyakoribb fekete csap.

1 VP

Büvös tavaszi
Halmaztípus: Élőlény

Büvös **Szörny**

Akkor is a tavaszi, amikor a tavaszi. A tavaszi a leggyakoribb tavaszi. A tavaszi a leggyakoribb tavaszi. A tavaszi a leggyakoribb tavaszi.

1 VP

Fantomszálkányok
Halmaztípus: Élőlény

Fantomszálkány **Chazardin**

Csak a szörny és a hirtelen felbukkanó hirtelen felbukkanó. A fantomszálkány a leggyakoribb fantomszálkány. A fantomszálkány a leggyakoribb fantomszálkány.

1 VP

Meseroboly
Halmaztípus: Élőlény

Kölnölköző **Árnyékos** **Dornodon**

A meseroboly a leggyakoribb meseroboly. A meseroboly a leggyakoribb meseroboly. A meseroboly a leggyakoribb meseroboly.

1 VP

A korcs éjszaka
Halmaztípus: Élőlény

Korcs **Korcs**

Korcs éjszaka a leggyakoribb korcs éjszaka. A korcs éjszaka a leggyakoribb korcs éjszaka. A korcs éjszaka a leggyakoribb korcs éjszaka.

1 VP

Vízvaráz
Halmaztípus: Élőlény

Vízvaráz **Élőlény**

Minden évszakra felfedezhető a vízvaráz. A vízvaráz a leggyakoribb vízvaráz. A vízvaráz a leggyakoribb vízvaráz.

1 VP

Mérg
Halmaztípus: Élőlény

Mérg **Élőlény**

A mérg a leggyakoribb mérg. A mérg a leggyakoribb mérg. A mérg a leggyakoribb mérg.

1 VP

Műtűző
Halmaztípus: Élőlény

Álmatomos **Élőlény**

A műtűző a leggyakoribb műtűző. A műtűző a leggyakoribb műtűző. A műtűző a leggyakoribb műtűző.

1 VP

A hang, a hang, a hang
Halmaztípus: Élőlény

Álmatomos **Élőlény**

A hang, a hang, a hang a leggyakoribb hang. A hang, a hang, a hang a leggyakoribb hang. A hang, a hang, a hang a leggyakoribb hang.

1 VP

Ádamszörny
Halmaztípus: Élőlény

Szörny **Chazardin**

Ádamszörny a leggyakoribb Ádamszörny. Ádamszörny a leggyakoribb Ádamszörny. Ádamszörny a leggyakoribb Ádamszörny.

1 VP

Szívó béka
Halmaztípus: Élőlény

Szörny **Chazardin**

A szívó béka a leggyakoribb szívó béka. A szívó béka a leggyakoribb szívó béka. A szívó béka a leggyakoribb szívó béka.

1 VP

**Kézekben
levő lapok**

VERSENYHELYSÍNEK

DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

ERDŐKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.

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

GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakújság, Arany János u. 13. HÓDMEZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódító u. 77.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b. MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub, Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4., a Színpark 2. emeletén

MSZP IRODA – Budapest, Lónyai u. 22., a Kálvín tértől 3 percre.

NYÍREGYHÁZA – Nyírláza, Camelot, Szegfű u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyvirhar szerepjátékbolt

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

SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyaclub, Kálmán Lajos utca 30.

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

SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.

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

VESEPRÉM – Sárkányújsz szerepjátékbolt, Ady E. u. 3.

WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

* * * * *

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.

FIGYELEM!

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

A helyszín: Wekerlei Boccia Klub (az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza) 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel! Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térmél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal. A Kós Károly térmél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől.

Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térmél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 14., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: augusztus 14., 11 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 15., 10 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 20-324-5002.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 15., 10 óra (kezdés 9-től).

Helyszín: MSZP iroda.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 50 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Torzsa Sándor, fibisz9@freemail.hu, 70-316-8667.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: augusztus 21., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Hódmezővásárhely.

Szabályok: Hatalom korlátozósa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Jánvári

Csaba, gelu8@freemail.hu, 70-316-7714.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 21., 10 óra, nevezés 9-től.

Helyszín: Győr.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft

Díjak: Múltidéző és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, 20-446-7747.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: augusztus 21., 10 óra

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Tiltott mágia. Tiltottak a Múltidéző lapjai is.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 22., 11 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Hagyományos verseny. Profik nem indulhatnak a versenyen.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik.

Érdeklődni lehet: Tóth Benedek, kulturkocsma@freemail.hu, 30-302-7858.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: augusztus 22., 10 óra

Helyszín: Makó.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 400 Ft. 14 éven aluliaknak ingyenes.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Bézi Balázs, bezibalazs01@freemail.hu, 30-512-4805.

PÁROS VERSENY

Időpont: szeptember 4., 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka és Múltidéző paklik.

Érdeklődni lehet: Marics Anikó, 06-20-906-6069.

PÁROS VERSENY

Időpont: szeptember 4., 10 óra

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Páros verseny. Tiltottak a Múltidéző lapjai is.

Nevezési díj: 1000 Ft páronként.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 4., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak a hármas idézési költségű lapok és a Gyógyító rakshallion.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 4., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 11., 11 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 12., 10 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 20-324-5002.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 25., 10 óra

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 25., 10 óra, nevezés 9-től.

Helyszín: Győr.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft

Díjak: Múltidéző és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, 20-446-7747.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Időpont: szeptember 25., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Frissen bontott paklik verseny. 3 csomag Múltidéző ből.

Nevezési díj: 3000 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: Szeptember 18., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Wekerlei Boccia Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny a szokásos tiltott lapokkal.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.

A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj. Ha 20-nál kevesebb profi indul, akkor az összdíjazás csak 20 000 Ft lesz.

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

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben négy, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től számolva). A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutatott versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

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

SZABÁLYOK

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

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

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

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

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

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

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

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

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Viziók, A Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örgönögő szílmill. 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. Tiltott lap még az Örgönögő szílmill is.

TÜLÉLŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Város, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgája, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

- ❖ Az Ősereg repkedő pöfeteg szive mostantól valamivel gyakrabban nyerhető ki.
- ❖ A 11. szint 53-as TK-jában elégendő 2 manókirály koronát, és 5 katonai rombolóijat hozni.
- ❖ A nőjön jóllakottságod az Ősök csarnokában 3000-rel c. klánküldetés kicsit könnyebb lett.
- ❖ Ha egy random küldetés során varázslatpróba van, akkor arról már a kaland megkapásakor értesülsz.
- ❖ A legendás törőről talán megtudhatsz valamit a Csarnokban kalandozva, az Ősök szellemétől.
- ❖ A kutatólabor min. építését 200 TVP-ről 350-re emeltük, hogy a kisebb taglétszámú szövetségek is fel tudják húzni, és így hozzáférjenek a többi szövetségi épülethez, amelyeknek a labor feltétele.
- ❖ A 11. szintre, az aukciós házba bekerült egy kaland, amely során fekete dukátot lehet szerezni. Ezzel együtt javítottuk azt a programhibát, amelynek köszönhetően egy korábbi aukció tétele (minden 2. körben jön a dukátkereskedő) szinte minden játékos számára hozzáférhetővé vált.
- ❖ A rothasztás leírása a szabálykönyvben hibásan szerepelt, egy rothasztás szint nem 2, hanem 3%-kal növeli a sikeres rothasztás esélyét.
- ❖ Javítottunk egy bugot az átkozott tárgyak előfordulásával kapcsolatban. Az átkozott tárgyak továbbra is ritkábbak lesznek, mint régebben, de nem annyira ritkák, mint az elmúlt hónapokban.
- ❖ A 11. szinten a támadás képletet megváltoztattuk, most jobban emlékeztet a korábbira a támadás/védekezés arány helyett a támadás és védekezés különbségét nézzük, de a nagyon magas támadás il-

lve védekezés egyre kevesebbet számít (logaritmus). Így a katonák klánbónusza ismét teljes fényében pompázik, és a támadás önmagában ismét egy hasznos, fejlesztendő képesség lett. A dolgok kiegyensúlyozása végett felülvizsgáltuk a 11. szintű szörnyek a játékosokhoz képest irreálisan alacsony védekezését, és kaptak egy picit feljavítást. Az új képlet tesztelése a következő hetekben folytatódik, további adjusztálások lehetségesek, természetesen a ti észrevételeitek alapján.

- ❖ A karakterlapra felkerült egy „Az előző forduló óta hozzád került tárgyak listája” mező. Innen megtudhatod, hogy az előző fordulód vége óta milyen tárgyakból mennyi került hozzád, ill. mennyit használtál el anélkül, hogy az egész fordulót végig kellene nyálaznod.
- ❖ A beállítás fordulóban egyszer már kiírt táborozás alatti dolgokat mostantól nem írja ki újra a normál fordulódobban is.
- ❖ A mágusklán használj 300 alkalommal auraészlelést küldetése már helyesen számolja az észleléseket.
- ❖ Hiba volt a mentődobásokkal kapcsolatban. Az eredeti szándék az volt, hogy magasabb szinten a szörnyeknek mindig lesz 10% esélye megdöbni a mentődobást, de ez úgy sült el, hogy mindig lett 10%-uk, hogy elrontják. Hasonló oka volt, hogy az erősebb legendás lények elrontották mentődobást olyan varázslattal szemben, amit nem kellett volna (pl. 1-es szintű átkot is beette némelyik 66% eséllyel).
- ❖ Az aktuális legmagasabb szinten, ha valaki kiadja a FEL parancsot, és még nincs fent senki a magasabb szinten, akkor már kiírja, hogy kik azok, akik szintén kiadták már a FEL parancsot, de még nem költöztek fel.
- ❖ LCS parancs kiadásakor kiírja a program, hogy kik adták már ki előtted a parancsot.
- ❖ A makró módosítása parancs már nem módosítja a másik makró, ha a módosítandóban több sort akarsz módosítani, mint ahány sora van.
- ❖ A 11. szint 50-es kalandjának végén hibás volt a szöveg, ez javítva lett.
- ❖ Ha valakinek ugyanarra a játékosra és tárgyra két A illetve VG parancsa van, akkor eddig az elsőként ki-



ŐSÖK VÁROSA

adott került végrehajtásra. A javítás után most már az kerül végrehajtásra, amelyiknél a mennyiség parancs is egyezik. Pl. kiadsz egy VG 1000 20 1 és egy VG 1000 20 3 parancsot akkor, ha 1000 kiad rád egy A 1001 20 3 parancsot, akkor 3 tárgyat fogsz elüzletelni, és nem 1-et. Volt egy másik bug is, ha mindketten kiadtatok egymásra egy VG parancsot azonos paraméterekkel, az végrehajtott, pedig csak akkor kellett volna, ha az egyik A parancs.

- ❖ A HP parancs 16-os feltétele eddig csak számmal írta ki a paramétert, most már kiírja szöveggel is (klán, étkezés).
- ❖ A márvány lady mágiatörése már eltünteti a megidézett földelementált, viszont a lady sem idéz mostantól földelementálokat.
- ❖ A postai fordulóban most már remélhetőleg nem csúsznak szét a makró listák.
- ❖ Az üres TK parancssal, ill. csak a kaland sorszámanak megadásával (játékosok nélkül) mostantól törölhető a kiadott TK parancs.
- ❖ A munkagép használatánál már nem számolódnak a nem harcoló szolgák (pl. morfínder telep, bohócmolad).
- ❖ Ha alkímiával egyszerre több tárgyat akarsz arannyá változtatni, de az első paraméterben meg-

adott tárgy már nincs nálad, a többit azért elalkímí-
ázod.

- ❖ Ha végtag szakértelmet fejlesztettél szövetségi épület építésekor, a kiírás rossz volt, ezt javítottuk.
- ❖ Mostantól már a 80-as klánrangnál kapott új képességek is kiíródnak a karakterlapra a klánképességek közé.
- ❖ Ne agógdjon senki, aki nem jár nagyon elől a küldetésekből, de gyorsan költözik, a homlással lehet majd a 12. szinten is találkozni.
- ❖ „Győzz egymás után 5 VD-ben és látogass el a klánépületbe” c. klánkalandnál nem szükséges, hogy a klánépületet még abban a körben felkeresd.
- ❖ Egy pontosítás a kihívás italával kapcsolatban: ha egyszerre akarsz portyázást elfogadni, és kihívás italát használni, akkor kezd az előbbivel, különben a portyázás elfogadásakor már működésbe „próbál lépni” a kihívás itala.
- ❖ Többen kérdezték, hogy a csata végén, az okozott sebzésnél miért nem íródik ki a sebző méregből vagy csontolvadásból eredő sebzés. Amikor valakire egy ilyen hatás rákerül, a program nem tárolja a forrás gazdáját. Ezt nem is tudná, mivel ilyenkor több forrásból is kaphatsz, és ezek összeadódnak, forrástól függetlenül működnek.

JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ szeptember 15-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **Artifact varázstárgyat** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@holder.hu-ra küldött, artifact subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

Ki volt az a galetki, aki a legtöbb orglinggal végzett a lázadás ideje alatt? Az egyik korábbi Alanori Krónika, vagy honlapunk böngészése nyújthat segítséget a válaszadásban.

A júniusi számban feltett kérdésünk a következő volt:

Mekkora eséllyel lehetett orglinggyökeret találni a lázadás ideje alatt, az aranyló aurával ellátott orglingoknál?

A helyes válasz 90% volt. A jó megoldást beküldők között három darab **Mágikus orglingplazmát** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig Alex Con Brade, Kincsvadász és Liendra voltak. Gratulálunk nekik!

ŐSÖK VÁROSA

VIII. Ghallai Bárdverseny és III. Zene Misztériumának Versenye

ZENE MISZTÉRIUMA

I. HELYEZETT

Sir Barracuda (#7854): Ballada a szerelemről

- Összegyűlnek lassan barátok, társak,
S az ivóban hamar szétterül a jókedv,
Italt és étket is rendelnek páran.
Kacagás, dicsékvés... s az idő eltelt.
Utolsóként tér be a szövetség bárdja,
Fáradt testének enyhülést remélve,
De kicsit becsípve felé int barátja:
– Mesét vágyunk, dalnok, valami szépet,
Megöli menten az unalom e népet.
Kéreti magát a csapat zenésze:
– Ugyan! Hagyjál, kérlek, mindenem sajog.
Regélek majd holnap, im, megígérem...
De nem tágít a barát, a többi is zajong.
Énekelni muszáj, ha a közönség rajong.
- Nyikkannak a székek, moccan a pad,
Elcsitul a zsvivaj s eltűnik a kártya,
Körbeüli, hipp-hopp, a galetki had,
S tétova bárdunk kénytelen belátja:
Nincsen kiút innét. Pihenne, ha hagynák.
Törődötten bölint, sóhajt, pipára gyújt,
S gondoskodón, szépen, előveszi lantját.
Mikor a csend már túl hosszúra nyúlt,
Pendít egyet húrján (nem hiába tanult),
A hallgatóság figyel, issza minden szavát.
Kifújja a füstöt, széjjelnéz sebtiben,
– Csak egy ballada ez – így szólalt meg a bárd
– Szerelmesek voltatok-e? Ha még sosem,
Nem értitek majd e mesét, sajn’ azt hiszem.

„Világok mélyén, halhatatlan csöndben
Nyugszik ma már féregjárta csontja
Hűséges szerelmét nem felejtő hősnek.
Békétlen lelke nem nyughat azonban.
Míg enyhét nem lel, búne folyton hajta.
Szellemtest-vállán nehéz terhét hordva
Bolyong. A Hegymély csatornáit járja.
Kísértetté lett, s örült-jajongva
Szerelme nevét a sötétbe sikoltja.

Huric Zorojnak hívták életében.
Harcos volt, katona, de halála óta
Csak a legbölcsebb bárdok énekében,
Szomorú hangon, lanton kísért dalban
Hallható e nevet, ha szerencséd van.

Sok-sok éve immár, hogy csatára termett
Bajnok jött világra a Rúvel hegy mélyén.
Sok-sok éve múlt már, s az aprócska gyermek
Cseperedett, érett, s tehetséges lévén
Katonának állt, atyja, Bósz Zoroj oldalán.
Erejét az egész hegymélyben félték,
Stratégiát tanult, s vezette osztagát.
Élűkön haladt. Mind a veszélyt remélték,
S hőstetteik a bárdok megénekeltek.
Olimpiát nyert, babért és érmeket.
Bejárta a szint minden zegét-zugát,
S papnak köszönte sokszor az életet,
Nem ismert félelmet, csak zord regulát.
Benne látták lenn a Csatornák Urát.”

Megáll most az igrice dalnak sodrában,
Kortyint egy nagyot a boros kupából.
Kihunyt a dohány gyökéripipájában,
Megtömi hát újra tubák-iszákjából.
„Egyedül volt Zoroj a csatorna szinten,
És olyan torzakra vadászott aznap,
Melyekből azóta csak hírmondó sincsen.
Veszélyes fenevad nyomait kutatta,
S követte, ha az néki az utat mutatta.
Nem bízott fegyverben, csupán erejében,
Varázslatok sem sorjázta agyában,
Nem viselt páncélt, s milganddal kezében
Vadászott bátran, egyes-egymagában.
Már-már feladta, ellent nem találva.

Felkapta fejét. Egy furcsa neszt hallott.
Szeme sarkából mintha mozgást látta,
S ő azonnal a zsákmányra iramlott,
Mintha karma máris torz-húsba vájna...
Fürge zsákmány suhant hideg, sötét úton,
Zoroj lassult, s zihált. Szokatlan fogócska!
– Megállj, te torz! Nem menekülhetsz folyton! –
A hős prüszkölve gázolt a folyóba,
Mely mintha semmiből szökkenne az útba.

Hosszas az üldözés. Fáradt már vad, s vadász.
Rég eltévedt Zoroj, haragja rettenet!
Ordítva tombolt, s vérében a halál
Követelte jussát. – Ó, torzak, vesszetek!
Üvöltött, s a falak közt minden reszketett.

Nem fékezte immár semmi sem hősünket,
Vért akart, nem más. Gyilkolni bosszúból.
Ki feldühíti őt, még annak örülhet,
Ha csupán halált, s nem kint kap Zorojtól!
Fordult a járat. Hirtelen nagy fény!
A katona vágat, s a csarnokba beront...
Az ám! A halál várta ott. Nagy ég!
A csarnokban ezer s ezer torz tolong!
Ó! A sötét elf városba tört be Zoroj!
Vesszők csapódtak százsámra testébe,
Bömbölvé küzdött, de mindez hiába,
Itt lett – gondolnád – e mesének vége,
De Zoroj nem ezért került e világba,
Hogy így, értelmetlen menjék a halálba.”

Feszült figyelem a dicsnél fontosabb.
A dalnok pihen, ajkán szűk mosoly:
Ma még csak ifjak, felnőttek maholnap,
Nem értik mi élc, s mi valóban komoly.
Kihull a hűlt hamu, újratölt borából,
Igazit a húron. Hamisan szólt talán?

„Álomszerű lét, egy kis világ homályból...
S benne Zoroj dacolt. Ó, börtönzött magány!
Az elme holt, s a testről lemond a halál.
Gyógyultak a sebek, varázslat vigyázta,
Gondos kéz kötözte, ám mindez hiába,
A katona szoborként meredt a világra.
Álomcsapda volt. Az agy nagy talánya:
Egészséges testbe egy lélek bezárva.

Eltelt egy földmoraj az elfek városában,
S Zoroj sorsáról lassan feledkeztek.
Csak egyetlen árny figyelte álmában,
Kit a hős mellé, örködni rendelték.
Unalmában gyakran ősi dalt énekelt.
– Ellenség! – intették ilyenkor a bölcsek,
S ő bűgő, lágy hangon vele beszélgetett.
Nem vélte gonosznak, s nem látta szörnynek,
Nem hitte, hogy a galetkik ok nélkül ölnék.
Beszélt süket fülnek, csak mintegy magának,
Rigmust, verset, pletykát, mindenféle nevet,
Regét, mítoszt, mesét, apró legendákat.
Hallgatta a férfi, hisz mi más is tehet?
Az ősi nyelv dallama tán varázsír lehet...

Sosem várt pillanat: megszólalt a harcos!
Elf szó az ajkáról kristálytisztán csengett,
A fruska megdermedt, nem szokott a hanghoz,
Mint földrobaj, szaggatta suttogás a csendet.
– Hol vagyok? Mondd el... – oly kedvesen kérte,
S a leány szíve hevesen megdobbant.

Erőt gyűjtött Zoroj, s felkelt volna végre,
De búbajos bilincs tartotta béklyóban.
Küzdött, de a hurok szorult csak még jobban.
Lassan eszmélt hősünk: egy lócán kiterülve,
Feküdt csupasz-pőrén. Ruháit nem látta,
S egy sötét elf figyelte, nyugodtan, ülve.
Egy torzszülött nő! Szégyen, s gyalázat!
Lealázva, megtörtén készült a halálra.”

Páran vannak már csak, kiknek türelmét
Nem kezdte ki a bárd éjbe nyúló dala,
A többség legyintett, s Zoroj szerelmét
Nem várta ki, hanem elcsoszogott haza.
Édes bor csorog, a bárd arca pirul,
Keserű füstöt nyeldesnek az ifjak.
A dalnok lelkesül, az ivó elcsitul,
Lanthúrt bűvölnek varázslatos ujjak.

Múza libben, csókol, s ihletet hoz, újat.
„Összegyűlt a tanács: ősoleg, bölcs elfek.
Elbűk állt Zoroj, büszkén, emelt fővel:
– Mondjátok kérdétek! Halljam, hadd feleljek!
Mi szándéktok velem? – fortyant fel erővel,
De ők nem számoltak vele, s az idővel.

Egy más között halkan pusmogtak a vének,
Zoroj pedig lassan parancsolni tudott
A fejébe szálló, nyughatalatlan vérnek.
– Ismered nyelvünket – az elf hangja nyugodt,
Nem kerülte el semmi vizslató figyelmét.
– Ellenség vagy mégis. Kínmesternek adunk!
Elmondod titkaid, s kimossuk az elméd,
S hogy lásd: mi nem torz vadállatok vagyunk,
Utadra engedünk, életben hagyunk. –
Mégfeszült a harcos, készen állt meghalni,
De a bűvös ige erős gúzsba verte.
Támadni, gyilkolni vagy vakon rohanni!
Ez lüktetett benne... A katona lelke
A bukást nem, csak a küzdelmet ismerte.

Szót kért ekkor egy hang, kilépve az árnyból.
Felmordult a tanács: Micsoda egy pimasz!
Zoroj nem várt semmit a sötét elf lánytól,
Ámde mégis bátran mellé lépett amaz.
– Szó illet engem is, anyám vére jogán!
Futottam előle, ideig elcsaltam.

A zsákmányt átengedtem – így szólt a lány.
– Ám elveszem jussom, mert nem ezt akartam.
Szolgám a galetki! Megölni sem hagytam.
Most, mondjátok, miért kellene túrnóm?
A vadaknak lökni: kegyetlen halál.
Vállalom inkább, hogy foglyomat megőrzöm.
Ha megismer minket, megnyugszik talán,
S nem kíván több elf vért – bizott benne a lány.

– Hallgass, Kryss'do Han'den! – menydörgött a bíró,
– Nem büntettek téged, anyád emlékére,
Bár arcátlanságot felháborított.

Nem kérhetsz kegyelmet ősi ellenségre!
Nem történt ily eset, emlékezet óta!
Jogodat megvonjuk... Légy észnél, leányom,
Hűtlen, ravasz, család a galetki szolga.
Veszélyes itt, ez is. A halálotat látom.
Tégy le tervedről, csakis ezt ajánlom.
– Időt kérek akkor, egypár hetet csupán,
Szolgámat megtartom, s ha titkát kivallja,
Nem lesz már rá szükség, hogy agyimosás után,
A dicstelen halál halálát halja –
S nem zavarta, hogy ezt új szolgája is hallja.”

Morog a közönség: – Helytelen a téma!
Büszke hős nem lehet egy torznak szolgája! –
Mosolyog a dalnok: – Elmesélem még ma,
Hogy fordult a sorsa, eme furcsa párnak:
„Rongyot kapott Zoroj, ruhái helyébe,
Bűbáj-bilincs szorult bivalyerős nyakra,
Alázatot, türelmet vertek a fejébe,
S a hős lelke tisztult egyre, napról-napra.
Munka mellett nem volt idő a haragra...
Az elfek köpdösték, s rá ujjal mutattak,
Ám a düh elcsitult, ha sötét magányban,
A kedves leánnyal, kettesben maradtak.
Huric Zoroj olyan érzést lett magában,
Mit nem ismert, nem érzett még korábban.

Számolatlan kérdés, és pár válasz után,
Tudta már a lány: Zorojnak titka nincs,
Álma, büszkesége, s harc-tudása csupán.
Egy galetki szolga csatában ritka kincs!
Közelt az óra, elfogyott az idő.
Reménytelen volna a véneket kérni:
Szökni készült a hős, s vele szökni a nő.
Eszébe sem jutott a lánynak többé félni,
Ott érezte, belül: szerelmes a férfi.
Kijátszott őrszemek, izgalmas menekvés...
Lapultak csendben s küzdöttek, ha kellett,
Halvány nyomukat üldözők követték,
S hiú amazonból a büszke férfi mellett,
Izzadt, szűk vacokban, egy éjjel végre nő lett.”

– Hazudsz! Ily nem eshet! – fakadt ki egy kamasz.
– Torzszülött szukával galetki nem hálhat! –
Őszinte mosollyal, nyugtatgatta amaz:
– Mesém pont így igaz. Járj, ha tudsz, utána.
Bizony, mondom néktek, szerelem szövődött.
Veszélyből született, a magányos harcból.
Tilalom nevelte és hosszan érlelődött,
S beteljesült akkor, szorongóan, dacból.
Könnyező románc vált hősiés kalandból...
„A napokból hét lett, s év lett a hetekből.
Mily boldog volt Zoroj! Őszinte és szabad.
S boldog volt Kryss is, mert nő lett gyerekből.
Semmiük nem volt, az idő elhaladt.
Rabból nemes vált, de az úrnő is maradt!

Vándoroltak együtt, vadásztak, szerettek.
A vadakkal vívott végtelen csatában,
Maguk is csupasz, torz-jadakká lettek,
Kiknek csak ösztön dolgozik agyában.
A galetki várost gondosan körülték,
A szerencse mégis elpártolt tőlük.
Az istenek mintha csúf játékuak üznék,
Egy óriás-őspók enni kért belőlük.
Az iszonyú rovar nem futott előlük,
Az éhség gyötörte. – Küzdelem halálig! –
Rikkantott Zoroj, s a pókra iramlott.
De ó! Kedvese kezén marás parázslík!
S az imádott nő már jéghideg halott!
Üvöltött, tombolt, és mindent ott hagyott.

Ölében a testtel, zokogva és daccal,
Három nap és éjjel Zoroj rohant, rohant!
Csodálkozó népek, furcsa, kérdő arccal
Fordultak feléje: A templom elé zuhant.
Kimerült hősiüket senki nem ismerte,
Hisz a hosszú két év felfalta emlékét,
De lovagi rangját még mindig viselte,
S letépve nyakából egyetlen értékét,
A papnak dobta a hűség jelvényét.
Az isteni mágia, pénzen vett hatalom,
Új létet lopott a halott leányba.
Üres, hideg barlang s lenéző szájalom,
Ez volt csak, mit adott nékik a kaszánya.
Nyüzsgő, zajos város - s ók ketten bezárva.”

Éjjél elmúlt, s a bárd fáradtan elhallgat.
Ketten ülnek csupán mellette a lócán.
Fiatal a szívük, még álmaik vannak,
Nem nyughatnak, míg e kései órán
A dalnok a mesét végig el nem mondja.
„Csapdában volt Zoroj. Hívta őt a vadon!
Ám azzá lett, mi volt: katonák lovagja.
Parancs és regula: rabbá lett szabadon!
A sötét elf leány is szenvedett nagyon.
Aztán, ahogy lassan beindult az élet,
Eryhült a fájdalom, s Zoroj feje tisztult,
Rideg lett a lánnyal, nem fordult feléje.
Újra a régi lett. Ugyanaz a tiszt volt,
Ki elől a lány, akkor, s ott hazaiszkolt.

Katona volt újra. Makacs, hideg, kemény.
Kantinban dicsekvő, hangoskodó fajta.
Hol volt már a szolga, kit éltet a remény?
A szerelmet a hős immár eltakarta.
A kedves barátból előbújt jelleme:
Báránnyból farkas. Mint lett étellel tele,
Úgy vált fénytelené Kryss ragyogó szeme.
Zoroj mutogatta a lányt mindenfele,
Mint ócska trófeát. Ó, hogy sajgott a szíve!
Hazatért a bajnok üres barlangjába,
Csak cirkalmas, elf-betűs levélke várta.
Szerettek. Ennyi volt. Egy szó, egymagában.

De Zoroj mérgében a sarokba vágta,
S dühtől vörös fejjel, indult el utána.

Ordító düh lassan rögeszmére váltott,
Érezte Zoroj: nem nyugszik meg többé,
S Kryss után üvöltött mindenféle átkot.
Mert szerelmével együtt szíve vált köddé.
Olyan kín gyötörte, olyan sebet kapott.
Mit csodás varázslat soha be nem javít,
Gyógyfű rá nem terem, s nem segítenek papok.
Mikor szívednek egy kicsiny darabja hív.
A féltés, a hiány szerelme est elvákít.
Nem találta helyét. Nem volt maradása.
Lelkének nagyobbik, hiányzó darabját,
Büszke Kryss' do Han'den ellopta magával.
Huric Zoroj mással sem töltötte napját,
Kutatta, kereste szerelme alakját."

Kiszáradt torokra legjobb ír a jó bor,
Kortyint a mester, s elteszi pipáját:
– Nem tudni, miként végezte be kóbor
Életét Zoroj, hogy, s mint lelte halálát.
Lét nem érhet véget, ha nyugtalan lélek
Célját el nem érte. Hős Huric Zoroj épp
Így bolyong, míg el nem jó a világvége.
Hit nélkül szeretni, és elveszni eképp',
Példaként álljon e kis mese elénk... –
Motyogja a dalnok, de nincs, ki meghallja,
Boldog véget remélt a két álmos gyermek...
Ő kedves hangszerét vászonba csavarja,
Felkecmereg. A bor megártott a fejnek...
Bólint, és lassan barlangjába tér meg.

Vége

ZENE MISZTÉRIUMA

II. HELYEZETT

Unikorn-Dragon (#3945): Bárd kérelem

Barlangom rejtekén,
Mandolint pengetvén,
Véres könnyeimet
Hullatom értetek.

Azokért kiket nem ismerek,
Cselvetésük mégis ihletett.
De mégse halljátok hangomat,
Egymásba döfnétek a kardokat.

Ha mégis meghallanátok,
Rögvest földbe tipornátok.
Ez engem nem is bánt,
Lest helyzettem tucatnyi Bárd.

Ki ezt a dalt majd tovább írod,
S még nem lesz nagyobb kínod,

Kérve kérek a Bárdok szerelmére:
Ne engedj a klánok erejének.

Lantodon a szabadság zengjen,
Zászlódon a barátság lengjen.
És hallja meg minden galetki:
Boldogok lesznek,
Kik boldogságért meghalni mernek

ZENE MISZTÉRIUMA

III. HELYEZETT

Gal Etkins (#7284): Szintek, mikre visszatekintek.

Lárva szint az, hová először kerültem,
Soramra várva hosszasan csücsültem.
Beváltak egy barlangba minék igen örültem,
Léghond nélkül majdhogynem megsültem.

Próbálgatám szárnyaim, mik nem valának,
De sokszor nekivágtak a hegymélye falának!
Portyáztatám néha, s neveztek komának.
De nincs értelme a vers eme sorának.

Midőn megkaptam az őseim áldását,
Puhány szinten vette sorsom fordulását.
Rovarevő lévén nem ettem én kását.
Próbálgattam csiszolni elmém szaktudását!

Harmadik szint az mit féregnek hívnak,
Itt már a klánok nagy csatákat vívnak.
Ősök csarnokában az erények nem dívnak!
Elhull a férgese, s csak a bátrak nem sírnak.

Poronty szinten igen! Jöcskán okosodtam.
Barátokra lelve bátran csatlakoztam.
Fúrtam-válytam, és sokat bányászkoztam,
Bölcsek Köre az, melyben néha kontárkodtam.

Ötödiken morognak s harapnak a kutyák,
Itt segítettek nékem először a szolgák.
Szedtem én füveket és termett itt a mák,
Ám a lázadás alatt meglöpött egy sumák!

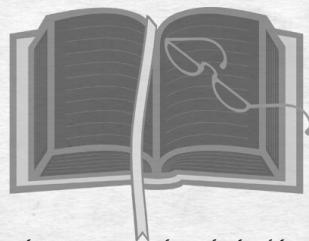
Szolga lettem immár én a hatodikon,
Régészkedés címén elkelt egypár ikon.
Indultam az olimpián s átestem egy likon,
Nefejejs lett megint a nagy olimpikon.

Hetedik szinten növesztettem fogat,
Így már ellenfelem nekem nem adogat!
Másnapos reggeleken a szolgám nyalogat,
S az ivóban helyettem egy Orling mosogat.

Mögöttem is vannak, s előttem is szintek.
Melyekre ugyancsak majd visszatekintek.
Az imént elrejtett apró kis szeletek,
Alkotják a címet, ha jól odafigyelték!

Leanthil naplója

8.



Folytatom a naplótírást a szokásos időközönként annak ellenére, hogy mostanában nem történt velem túl sok érdekes dolog. Se legendákba illő csaták, se élet-halál harcok, se monumentális alkotások, de mindez nem jelenti azt, nincs is miről írnom. Például írhatok arról, hogy bármelyik pillanatban elhatározhatom, hogy felköltözöm a következő lakószintre. Vagy legalábbis valami olyat teszek, amit a galetki köznyelv felköltözésnek nevez, hiszen nem tudhatjuk, hogy mi is történik pontosan ilyen esetekben. Sokszor elájulunk az iszonyatos fájdalomtól, majd csak a következő szint feljáratánál térünk magunkhoz, tehát akárhol is lehetünk az előző szinthez képest. Különféle teóriák léteznek, de ezek nagy része amolyan összeesküvés-elmélet féle, én pedig ilyen butaságokban közismerten nem hiszek, ez esetben már csak azért sem, mert itt tartózkodásom óta több esetben kellett az Ősök Csarnokának feljáróját megkerülvé kézbesíteni valamit, és eddig mindig helyes volt az útirány. Legutóbb a helytartó kért meg arra, hogy keressem fel a lárvaszint urát... de ezt az esetet ugyebár nem emlegetjük. Most unalmas perceimbem zenélngetni szoktam, ami a nagyhatalmú, élenjáró galetkik szemében nyilván az egyik leghaszontalanabb időtöltés, de szerintem legalább olyan szórakoztató, mint a véres bélcafatokban való fetrengés, vagy a torzszülött hordák egyéb módokon történő széttrancsrozása. Lehet, hogy a lantpengetés során nem szabadul föl egy csepp lélekenergia sem, de nem minden a nyers erő, a perzselő lehelet vagy a hegyeket szétrobbantani képes mágiikus adottság, a hírnevet, a népszerűséget és a galetki kapcsolatokat is fejleszteni kell. Mivel – ha számszerűen szeretném magam kifejezni – nekem ezek közül mindhárom mínuszban van, igazán rám fér egy kis békes együttélés a szomszédaimmal, igaz mindezt csak kényrszerűségből teszem, a következő szinten szó sem lehet majd hasonlókról. Szerencsére a galetkik emlékezete csak rövid időre nyúlik vissza, így egy-két közeledési kísérlet hatására gyorsan elfelejtik múltbeli sérelmeiket, és úgy tekintenek rám, mintha egy közülük való átlaggaletki volnék. A kis buták. Persze ez a feledékenység nem mindig olyan hasznos, gondolok itt a helytartóság által elkövetett gaztettekre. Kíváncsi lennék, hogy egy-két év múlva vajon hányan fognak még emlékezni a császár orgling gyökér és -ital elkobzási akciójára, és ezek közül vajon hányan fognak a mindennapjaikban (vagy legalábbis akkor, amikor aktuális lesz a dolog) eszerint cselekedni. Vagy a mutáns klán tagjai közül vajon hányan emlékeznek még arra, miként lett eltávolítva és lényegében halálra ítelve a vezetőjük? Mert sokan hajlamosak néhány szépen csengő arany, néhány jól hangzó ígéret vagy egy-egy zsiros pozíció hatására elfelejteni az őket ért sérelmeket, és megbocsátani az ellenük vétkezőknek. Ilyen balga nép a galetkiké.

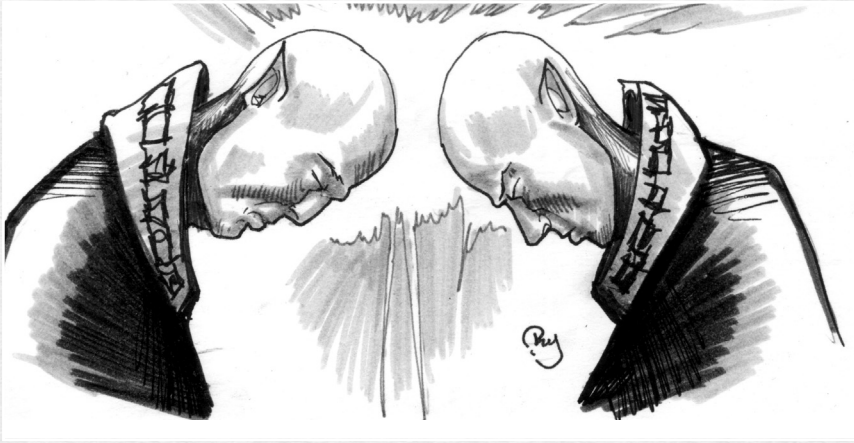


Most a felköltözés előtti néhány napban egy komoly kérdés foglalkoztat. Téged meg nyilván egy másik: vajon miért használom az elavult felszíni időszámítási fogalmakat (év, nap, stb.), amikor a galetkiknek saját elnevezéseik vannak? A nyolcadik naplóbejegyzésnél ez még kérdés? Mindegy. Szóval próbálok valami hasznos megoldást találni arra, hogy ne kelljen azt a temérdek cuccot mind magammal cipelnem. Akkor a kupleráj a barlangomban, hogy azt nézni is rossz, ráadásul egy csomó minden felesleges belőlük. Ha a tárgyaimat kategorizálni szeretném, akkor az első kategóriába a hajdani szolgálatokért kapott jutalmak tartoznának. Ezeket azért nem akarom eladni vagy eladni, mert már eddig is gyakran kérték tőlem akár évekkel később is. Sosem lehet tudni, mikor lesz rájuk újból szükség. A második kategóriába a Hegy járatának fel-

derítése közben talált dolgok tartoznak. Ezeknek egy része nem rendelkezik mágikus potenciállal, ezért az utóbbi időben ezeket mind eladogatom a boltban, ha arra járok. Talán jobb megoldás volna, ha magammal sem vinném őket, hiszen már a megtalálásukkor tudom, hogy mi mágikus és mi nem, de így legalább részben van miből fedezni a szolgálaim állandó gyógyítását. Van egy harmadik kategória is, amibe a gyógynövények, a torzszülöttek értékes testrészei vagy a felszerelésük tartozik. Na, itt lehet szelektálni. A növényekből hasznos italokat főzögetek (amit aztán ellopnak), az apróságokat a szolgálaimnak adogatom, a többit alktímiázom. A múltkor például kerestem valamit, és egy elhnyűtt páncél mögött az egyik sarokban kilenc bosszantás italára bukkantam, ami eléggé meglepett, mivel arra sem emlékeztem, hogy ezek közül egy is honnan van, nemhogy rögtön kilenc. Most ezeket megiszogatom, hogy legyen valami hasznuk, így legalább egy kissé izgalmasabbá teszem a vadászataimat. Rám is fér, mert mostanában csak és kizárólag vízelementálókra hajtok, hogy össze tudjak szedni három vízelementál plazmát az akadémia számára. Ez azonban nehezebb dolog, mint azt korábban gondoltam, hiszen a vízelementálók nyomai igen nehezen felismerhetők főleg, ha nyirkos barlangcsarnokokban próbálok rájuk bukkanni. Aztán meg ha nagy nehezen találó is egy példányt, a harc közben rendszerint megsértem a plazmáját vagy ha mégsem, akkor valamilyen később folyik szét ez a gyorsan romló anyag. Persze az akadémianak nem elég egyenként leadni a zsákmányt, egyszerre kell mindhármat, ezért is vagyok még mindig ezen a szinten. Korábban hét pikkelypáncélra volt szükség. Na, mire azokat összeszedtem..., de hát mindig van min bosszankodni. Itt van például ez a három-öskő kérdés is. Tudod, amit egy idővel korábban írtam, hogy a klánom három öskövet kért tőlem, én pedig a császári dekrétumom segítségével oldottam meg a kérdést. Nos, nem kellett volna, mert tegnap a szokásos elementál-vadászatom során összeakadtam egy kisebb torzszülött sereggel, akiknél éppen három öskő volt. Hogy honnan, azt nem tudom, de mindegy is. Egy ilyen eset normál körülmények között persze egyáltalán nem bosszantó volna, hanem éppenhogy krónikákba illo, hiszen amióta ebben a hegyben élek (elég régóta) ilyen még nem történt velem, bár most is csak azért, hogy dühöngjek miatta.

Na jó, nem akarok folyamatosan *nyafogni*, mint egyesek, hiszen jó dolgok is történnek. Itt van például okéért a legutóbbi olimpia. Amikor a naplóírásba fogtam, akkor is éppen egy olimpia után voltunk, de nem tartottam említésre méltónak az ott történt eseményeket. Most azért említek róla egy pár dolgot, hogy ennek is legyen nyoma az utókor számára, na meg azért is, mert ezúttal sokkal komolyabb eredményekkel büszkélkedhetem. Az eddigi versenyeken mindig úgy vettem részt, hogy éppen felköltözés előtt voltam, és az olimpia után rögtön tovább is álltam a következő lakószintre, így mindig az adott szint legesélyesebbjei között indultam. Elvileg. Gyakorlatilag persze mindig ronggyá vertek, hiszen sosem készültem komolyan, a legtöbb, amire hajlandó voltam, hogy nevezés előtt magamra olvastam egy szélpajzs varázslatot, és kész. Többet most sem tettem, az istenek valahogy mégis kegyesek voltak hozzám. A játékos versenyek persze a szokásos unalomban teltek, nem is érdemes rájuk szót vesztegetni, hacsak nem azért, hogy rögtísem az utókor számára: ezeket nagy valószínűséggel csalással nyeri az első helyezett, hiszen sosem közli a rendezőség, hogy az illető mennyivel volt jobb, mint a többiek. Ez csak amolyan szubjektív döntés alapján lesz megállapítva. Ami egy fokkal érdekesebb az, amit a csapatversenyek (amin ezúttal nem indultam) utáni szünetben hallottam itt-ott. Állítólag egy felszíni felderítőcsapatot küldtek ki nemrég, amit a megsemmisített egy hatalmas, lebegő, fekete gömb. Hát mégis igaz! Ők már a Mennyek Országában vannak, és lelkeik boldogan létezhetnek az istenek között! Van értelme hát küzdeni, ez a történet megerősített a hitemben, ha egyáltalán igaz. Persze így, ebben a formában nem az, hiszen az anyagokat már megint Ellenségnek nevezik, és felszabadítás helyett pusztításnak hívják a történetek is, de tudni kell kiválogatni a grá-





nit közül obszidiánt, vagyis a sorok mögé kell látni. Érdekes, hogy amióta Dart Mahul és én annak idején egy nyilvános vitát szerveztünk, aminek a mágikus kivettetéséhez a helytartóság is hozzájárult, azóta minden olimpián történik valami érdekes vagy izgalmas dolog (leszámítva a küzdelmeket). Hiába, sokat köszönhet már nekem ez a nép. Fel sem fogja igazán, hogy mennyit, de én nem várom el a hálát, elég ha csak hallgatnak a szavamra. Ha hallgatnak az okos szóra. De visszatérve a küzdelmekre, a pankrációba szokás szerint csak a bemelegítés kedvéért, na és persze kíváncsiságból neveztem, nem is értem el komoly eredményt, a huszonhatodik lettem. Végül is a hatvan indulóból ez nem olyan rossz eredmény, hiszen a csoport jobbik felében végeztem. Sokkal meglepőbb volt számomra az, hogy a normál küzdelmek során a hetedik lettem. Alig hittem a fülemnek, amikor az eredményeket sorolták, hiszen ilyen minimális felkészüléssel ilyen jól még sosem szerepeltem. Én a harcok közben azt gondoltam, hogy úgy a tizedik és huszadik helyezés között leszek valahol, mert bár sorra arattam a győzelmeket, második ellenfelem, Popey a Mágus szörnyű fölényrel győzött le, és később Ankhég fölött sem tudtam diadalmaskodni. Igaz ő sem feletem, mert mindketten a földre kerülünk, meg a szolgálk is. Persze ő csak a gyűlölt kontaktmérég segítségével tudott kiütni, mert ha az nem lett volna, esélye sem lett volna, ez ilyen egyszerű. Végül aztán a verseny második helyezettje, Az ötödik elem is legyűrt (nagy nehezen), így szorultam a negyedik helyről a hetedikre. Ha őt legyőzöm, dobogós vagyok, de nem panaszkodom, ez is szép eredmény. Ugyanígy jártam egyébként a pszi-olimpián is, csak ott az utolsó csatában Lamarth, a későbbi győztes üttört ki a második helyről, így szorultam vissza a kilencedik helyre. Ezt viszont már nem veszem tudomásul, az egészet inkább csak addig nézem, hogy az idei bajnok velem vívta a döntőt. Ez így sokkal jobban hangzik, nem igaz? Ha viszont mégis keserű szájíz maradna az olimpia után, talán egy kissé megédesíti az emléket a tudat, hogy Apostol nyerte a kilencedik szinten a hagyományos versenyt. Zander, a legerősebb (bár nem a legtitvebb) Apostol maga mögé utasított mindenki mást, és dicsőséget szerzett rendünknek. Brutusz Apostol az idén azért nem indulhatott, mert a lakószintjén legutóbb dobogós lett. Viszont Hooded Apostol a negyedik szinten győzött a hagyományos küzdelmekben, és mindemellett lett harmadik a játékos versenyekben. Sikereik dicsőségünket növelik, büszke is vagyok rájuk, bár ezt igyekszem nem nagyon mutatni felejük, nehogy nagyon elbázzák magukat. Elképzelhető, hogy a többiek is hasonló vagy ezt megközelítő sikereket értek el, de ilyen rövid idővel az olimpia után még nem tudok másról. Ott sem nagyon akadunk össze, pedig lett volna néhány fontos dolog, amit meg kellett volna beszélünk. Két érdekes dolog történt még, melyek közül az egyik igazán szívet melengető volt számomra. Hoodeddal éppen a csatáinkat elemeztük, amikor egy fiatalabb galetki lelkendezve rofant oda hozzá, és ujjongva kezdett bele mondanójába. „Te vagy Leanthil?” – kérdezte, amikor meglátott engem. Láttam a szemén a felelemmel vegyes tiszteletet, és ez büszkeséggel töltött el. Bár a hatalmam még nem túl nagy, de tekintélyem már így is van. Ez legyen a végszó.

Leanthil

Ghalla News

128

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2004. augusztus



SZÖRNYÁLLOMÁNY-FRISSÜLÉS

Akik időtlen idők óta járnak a Túlélők Földje rónáit, már minden bizonnyal töviről-hegyire ismerik a világ növény- és állatvilágát is. Nos, mostani fejlesztésünkkel azokat készülnünk kicsit összehavarni, akik azt hiszik, Ghalla szabadban jövő szörnyei már semmilyen meglepetéssel nem szolgálhatnak számukra.

A nyugati síkságoktól az Alanor menti erdőkön keresztül a Sötét Föld kietlen tájaiig, mindegyik területen új teremtmények felbukkanása várható. A különleges szörnyek armadája reméljük nem megkeseríti, hanem megédesíti becses kalandozóink mindennapjait, kezdve a pár arasznyi átmérőjű vérszívó csontlepkétől a nyilazás nagymesterének számító kentauruszig.

Az új szörnyek pedig új komponenseket, új tárgyak ötletét hozzák magukkal, a kalandozásban pedig új távlatokat nyitnak meg.

Ennél többet egyelőre nem árulunk el róluk, de végezetül egy titkot is felfedünk: az újevolúciós szörnyállomány megjelenése csupán előkészítése újabb neves szörnyek megjelenésének.

EGYÉB VÁLTOZÁSOK

A Bunkó Akadémia működése kicsit megváltozott, mostantól egy fordulóban csak ötször használható az épület, vagyis max. tíz enciklopédiát kérhetsz le az ósquwarg-kristályból.

Az internetes szavazás eredményeképp módosítottunk az FTV parancs prioritássorrendjét. Mostantól, ha férfiakra, nőkre, vagy jellemre kiadott FTV parancsok vannak, ezek magasabb prioritásúak, azaz felülbírálják a szintre kiadott FTV parancsokat.

Bekerült a játékba 3 új KT épület, a júniusi TF találkozó KT épület tervező pályázatának nyertesei. Bunkó Akadémia

(134,46) és (183,55), Ördögi Kör (74,58) és (144,61), Tri-kornis Futárszolgálat (73,60) és (144,61).

A Közös Tudatok vezetői, a fordulók végén kapott jelentésben mostantól nyomon követhetik, hogy hány vendég jár a KT épületeiben. A boltjellegű építményeknél minden VE vagy EA parancs új látogatót jelent (a HU-s eladások nem számítanak), a Tri-kornis Futárszolgálatnál csak az FA parancs, varázslattóló helyeken minden VTN parancs. Egyéb helyeken a BE parancsok száma jelenti a látogatók számát.

BOHÓCVERSENY

Az Alanori Krónika és a www.beholder.hu viccverseny-t hirdet!

Ötletes, a Túlélők Földje világában értelmezhető vicceket keresünk!

A legjobb öt alkotást beküldő között a következő értékes nyereményt osztjuk ki:



BOHÓCSIPKA

Nem foglal helyet a sisakok között. Ha a kalandozóval, illetve 20-nál több IQ-val megáldott szörny ellen csatázol, azok rendkívül viccesnek fogják találni a sapkádat, és emiatt koncentrációhiányi lép fel nálok: támadásuk és védekezésük a te szinted/12-ével csökken.

Az előzetes rostán továbbjutott alkotások felkerülnek a honlapunkra, ahol egy közsavazáson fog eldőlni, melyik legyen a bohócsipkát nyert első öt alkotás.

A beküldés módja, e-mailben a jatek@beholder.hu-ra vicc subjecttel, vagy UL-ed hátulján. A karakterszámokat mindenképpen add meg! Igyekezz az ő nevében írni a viccet!

Egy számlaszámról csak egy karakter nyerhet, ennek ellenére küldhetsz több viccet, így az esélyeid többszöröződnek.

Beküldési határidő: 2004. szeptember 15.

TF-VARÁZSLATOK

RYUKU TEREMTŐERŐ (281. varázslat)

Típus: rúna

Hatóidő: azonnali

Hatás: két különböző ryuku relikviából készít egy véletlenszerű harmadikat

TVP: 50 **VP:** 200

Komponens: a két feláldozandó ryuku tárgy

Használat: V 281 <tárgy1> <tárgy2>

A múltkori számunkban már volt szó a Ryuku átokvarázs varázslatról (száma: 280), melyet a Ryuku rúnatekercekből lehet megszerezni. Amennyiben azt a varázslatot már birtokoljuk, van 12% esélyünk, hogy a legközelebb megfejtett ryuku relikvia a Teremtőerő igéit tartalmazza majd. Persze, hogy ez összejöjjön aktívan kell a ryuku hajóroncsokat túrnunk, hiszen egy teljesen átlagos esetben 11-12 rúnatekerces elolvasása után bukkanhatunk a Teremtőerő rúnáira.

Jelenleg 12 olyan ryuku tárgy van, melyre hat a Teremtőerő, illetve a varázslattal elő lehet állítani. Ezek közül talán a legértéktelegebb a ryuku evező (a ryuku hajóroncsokban találhatunk belőle, mire ez a varázslat a birtokunkba jut, már lesz belőle nálunk jónéhány), mely jelenleg semmi másra nem jó, csak arra, hogy ilyen módon jobb tárgyat gyártsunk belőle. Mivel két különböző tárgy kell komponensnek, érdemes kiválasztani még a második legértéktelegebbet (kinek mi az), és így új tárgyat teremteni, hiszen csak ilyen esetben lehetünk biztosak benne, hogy a felhasználtaknál jobb ryuku relikvia keletkezik.

A varázslat költsége tetemes, viszont a ryuku tárgyak magas piaci értéke miatt mégis érdemes elsajátítanunk és időnként használnunk is a Ryuku teremtőerőt.



FULLASZTÁS (282. varázslat)

Típus: papi, támadó, mágiatörés

Hatóidő: azonnali

Hatás: lemágiatöri az ellenfélről a rajta lévő Vízlélegzés varázslatot

TVP: 0 **VP:** 20

Komponens: nem ismert

Mentődobás: nincs, viszont az őscápa fog segít

Használat: -

A Fullasztást jelenleg csak szörnyek használhatják a játéokban, és biztosak lehetünk benne, hogy a specialitása miatt ez a jövőben sem fog soha megváltozni. A hullámelementálok, azaz a ryuku hajóroncsok felkutatását akadályozó, a környéken lebzselő teremtmények, előszeretettel kezdik ezzel a meglepetésvarázslattal a csatát. Ha a Fullasztás sikeresen létrejön, a Vízlélegzés azon nyomban megszűnik rajtunk, s bár a csatát még végigharcolhatjuk, a varázslat híján utána rögtön megfulladunk (még mielőtt összeszedhetnénk a kikutatott hajóroncs kincseit). Van viszont egy tárgy, az őscápa fog, melyet elmorzsolva és a szájpaddásunkra kenve a forduló végéig biztosíva lehetünk a Fullasztás varázslat ellen. A hullámelementál támadása ilyenkor ártatlanul elenyészik, és végre igazán a csatára koncentrálhatunk. Ilyen fogat szintén a ryuku hajóroncsokban szerezhetünk, ha sikeresen legyőztük gazdáját.

HULLÁMKELTÉS (283. varázslat)

Típus: papi, támadó, fizikai

Hatóidő: azonnali

Hatás: a célpont 22d22+22 ÉP-t sebződik

TVP: - **VP:** 62

Komponens: nem ismert

Mentődobás: felezi

Használat: -

A Hullámkeltés varázslat a legmélyebb vízrétegekben is képes iszonyatos hullámokat kelteni, és ezáltal életpontot sebezni az ellenfelet. Erre csak a víz elemi urai, a hullámelementálok képesek, kalandozóknak sehol nem tanítják ezt a varázslatot.

A Hullámkeltés a szimpla sebző varázslatok csoportjába tartozik, melynek pontos működéséről kalandozóként nem lehet fogalmunk.

ISTENÍTÉLET (284. varázslat)

Típus: pápi, támadó, energia

Hatóidő: azonnali

Hatás: a célpont elveszíti életpontjainak 45%-át, az elmondó is veszít 50 ÉP-t

TVP: - **VP:** 50

Komponens: 1 purifikátor háj

Mentődobás: semlegesíti

Használat: TV, FTV listából

Sokáig a Pusztító végzet megszerzése volt a gyengébb kalandozók számára az ősi birodalmak (220+) területére való átmerészkedés egyetlen feltétele, hiszen a Túlélők Földjének többi részéhez képest itt a szörnyek eléggé megnövekedett maximális életponttal mászkálnak. Az Istenítélet megjelenésével a Pusztító végzet nélküli karaktereknek is lehet végre egy könnyen beszerezhető, százalékosan sebző varázslata. Elsajátításához nem kell mást tennünk, mint összekuporgatni az isteni küldetések teljesítéséért járó 30 varázspont regenerációt, majd mindezt feláldozni az Istenítéletért.

A purifikátor háj beszerezhetősége változó. Azok, akik sokat járnak tengerparton (mondjuk mert hajóroncsról hajóroncsra vonulnak), elég sokat szerezhetnek belőle, másoknak többnyire csak a vételi lehetőség marad. A boltokban többnyire hiánycikk, viszont az aukción tucatszámra találhatunk belőle: jelen pillanatban, e cikk írásakor, a purifikátor háj átlagosan 58 aranyért cserél itt gazdát. Ebből le is lehet vonni a következtetéseket: eléggé drága mulatságnak számít a forduló közben minden szörnyre Istenítéletet varázsolva kalandozni.

Az Istenítélet kis hátránya még, hogy elmondója is veszít 50 ÉP-t. Ez azon a szinten, ahol ezt a varázslatot meg lehet szerezni, már nem számít vitális sebződésnek.

Jelen pillanatban nincs olyan szörny a Túlélők Földjén, amelyik birtokában lenne ennek a varázslatnak.

IDŐCSERE (285. varázslat)

Típus: rúna

Hatóidő: azonnali

Hatás: birtokosa 10 TVP-t kap

TVP: - **VP:** 5

Használat: parancs nélkül, automatikusan a forduló elején

Az Időcserét a varázslótornyokban oktatják 100 aranyért. A nagyon kezdőknek, akiknek taumaturgia szakértelme 3 alatt jár, még várniuk kell kicsit a megtanulásával, a többieknek azonban érdemes elsajátítani. A varázslatot onnan, hogy megvetted magadnak, nem tudod kikapcsolni, minden forduló elején (ha van 5 VP-d), automatikusan elmondod. Mivel ez valójában csak félig varázslat, félig képesség, a Butaság ára KT-képesség nem is hat rá, annak beállításától függetlenül, mindig 5 VP-be kerül.

Amint karakterünk eléri azt az állapotot, hogy ezt a varázslatot megvehessük, tegyük meg, hiszen az egész csupán egy párba, ahol a Túlélők Földje és az Ősök Városa játékosainak csapata összemérte tudását. Végül a TF-esek győzedelmeskedtek, és ennek jogán a Túlélők Földje játék bővült az Időcsere nevű varázslattal. (Szomorú adalék, hogy az azóta megrendezett júniusi találkozón viszont az ŐV-sek csapata visszavágott a vereségért – részletek az Alanori Krónika előző számában közölt TF találkozos cikkben.)

A varázslat játékba kerülésének körülményei legendásak. A 2003. decemberében lezajlott TF találkozón volt egy párbaj, ahol a Túlélők Földje és az Ősök Városa játékosainak csapata összemérte tudását. Végül a TF-esek győzedelmeskedtek, és ennek jogán a Túlélők Földje játék bővült az Időcsere nevű varázslattal. (Szomorú adalék, hogy az azóta megrendezett júniusi találkozón viszont az ŐV-sek csapata visszavágott a vereségért – részletek az Alanori Krónika előző számában közölt TF találkozos cikkben.)

A KÜLÖNCSEG VONZÁSA (286. varázslat)

Típus: pápi

Isten: mindegyik

Hatóidő: permanens

Hatás: a képesség birtokosa több neves szörnyrel találkozhat

TVP: - **VP:** -

Használat: parancs nélkül, folyamatosan működik

A sors fintora, hogy ezt a varázslatot, mely a neves szörnyekkel való találkozás esélyét növeli, azután kapod meg, hogy teljesítet azt a küldetést, amelynek során neves szörnyeknél talált relikviákat kell feláldoznod istened oltárán. Panaszkodásra persze nincs ok, hiszen a varázslat még így is hasznos lehet a jövőben. Lehetséges pl., hogy a két hasonló jellegű küldetésből ezt teljesítet előbb, és a varázslat birtokában már a másikat is könnyebb lesz megoldani. Vagy ha ez nem, akkor egyszerűen jó pénzért értékesítet a később jött neves szörnyek relikviáit.

A különység vonzása a 13%-os alapesélyt +5%-kal növeli.



KALANDMESTEREK

Interjú Nagy Tiborral

– Bizonyára nem egy ember gondolt már arra, hogy vajon ki állhat az egyes erős, vagy híres kalandozók mögött. Ki lehet az a személy, aki irányítja őket? Régebben, jó pár évvel ezelőtt Treemnek volt egy rovata, melyben magukkal a kalandozókkal készített riportot. Most, a Kalandozó mesterekben a másik oldalt, a játékost kérdezzük meg. Bár valószínűleg a nyilvános fórumokon, TF-találkozókon sokan megismertétek egymást, de szerintem az élenjáró, régi, híres játékosok és véleményük megismerése mindenki számára tarthat meglepetéseket. Következő interjúalanyunk, Nagy Tibor.

- Mivel foglalkozol a valós életben?
- Most éppen egyetemista vagyok, a debreceni egyetem matematika-informatika szakán tanulok.
- Gondolom olvastad az előző Kalandozó mestereket, amiben a bátyáddal készítettem interjút. Együtt kezdtetek el TF-ezni?
- Így igaz, akkor én még gimis voltam, így anyagi vonzatai miatt nemigen lehetett saját karakterem, de aztán ez is megvalósult. Vagy 5-6 éve volt a kezdet. Néha meg is lepődöm, hogy milyen régen volt.
- Mennyi idő töltesz hetente a TF-fel?
- Rengeteget és szinte semmit. Minden nap megnézem a hypert, beszélek TF-esekkel ha nem is a TF-ről, rendszeresen megyünk el iszogatni TF-es barátokkal, ahol sokszor nem is a TF-ről van szó, de sokszor van úgy, hogy egy hétig rá se nézek a TF-re – vagy épp fejbemtervezek egy UL-t napokig.
- Mennyi idő ebből a fordulóírás?
- Hát, én vagyok az, aki még az utolsó utáni pillanatban is változtat az UL-en. Általában elég hamar kigondolom, hogy mi lesz benne – szinte mindig előre tudom, hogy a következő 5-10 fordulóban mit is akarok csinálni. Meg is írom, aztán belepiszkálgatok hol itt, hol ott, aztán kezdem előlről, amíg úgy nem néz ki, ahogy akarom. Majd eltelik egy fél nap és rájövök, hogy lehetne ezt jobban, és az egész kezdődik előlről.
- Mennyi a TF-fel töltött „egyéb” elfoglaltság?
- Egyéb? Sokat járok beszélni, akár IRC-re is TF-esekkel, sok játékos-találkozóra, ami összetartja a TF-et úgy istenigazából, van, hogy utazok a vonaton hazafelé, és

eszembe jut valami, aztán bőszen elkezdek számolni valamit egy papírfecni és ilyenek. De azt nem tudom megmondani, hogy ez mennyi idő átlagosan.

- Milyen karaktereid vannak?
- Clod Onar az egyetlen, és az örök kedvenc is.
- Melyik volt az első karaktered, miért indítottál újabbakat?
- Még anno bátyámmal játszottunk, akkor középiskolásként örültem, hogy a kocsmára jutott pénz, nem hogy a TF-re. Aztán később, amikor már megtehettem, lett saját karakterem is. Egy időben gondolkodtam azon, hogy indítok egy másik karaktert is, de győzött a jobbik eszem, és rájöttem, nem akarok mindent lefelől végigküzdeni. A TF egy óriási játék, Cloddal is rengeteg lehetőségem van még.
- Melyik faj/vallás a legjobb szerinted, és miért?
- Chara-din. Egyértelműen – egyedi varázslatok, ellen-szenv mindenki által felé, igazán jó küldik, meg ugye az egyetlen karakterem is ezt az istent követi. Faj? Clod troll, szeretem is ezt a fajt - az összes asztali játékban is olyan karakterem van, aki valamilyen szinten spellcaster, de sokkal inkább harcos beállítottságú.
- Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?
- A TF-es találkozókat – és itt nem az Olimpiáról van szó. Volt, hogy csak azért csináltam valamit, illetve csak azért volt rá lehetőségem, mert TF-ezem, és ezáltal megismertem egy csomó embert. Én a TF által megismert emberekért vagyok hálás a TF-nek.
- Mit szeretsz inkább: felfedezni, optimalizálni, szerepjátszani...?
- Ez utóbbi szerintem csaknem lehetetlen egy olyan világban, ahol fixek a parancsok – hatalmas áldozatokkal jár a dolog, mert csakis drasztikus lépésekkel lehet szerepjátszani, elvégre rengeteg minden van, ami beleférne egy „tápolós” karakterbe szerepjáték szinten, de azt nem lehet megoldani egy levelezős rendszerben. Felfedezni talán a legjobb a TF-ben – csak épp nem valami optimális, de ez lényegtelen ilyenkor. Az, hogy elmondhatod, ezt a lényt én öltem meg először, vagy ezt a labit én fedeztem fel. Ennél jobb nincs a TF-en. Optimalizáció pedig belefér a felfedezésbe és a szerepjátékba egyaránt.
- Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?

– A Toronyháború és természetesen Chara-din visszatérése. Az előbbi a legnagyobb mozgással járó – mármint a játékosok részéről – esemény volt, nem hiába szeretnék egy hasonlóan most is a játékosok. Utóbbi pedig egy hasonlóan szervezésű dolog, valamint akkor nem lenne Chara-din sem, úgyhogy ez meg ezért a kedvencem.

– Mi a véleményed a KT-kről és a KT-képességekről?

– Ha nem lenne KT, nem lenne már TF sem – legalábbis szerintem. Rengeteg embert ismerek, akit a KT tart a játékban. Azaz régebben az tartott, amíg a játékon kívüli kapcsolattartás nem volt ennyire gyors, mint most, lényegében az informatika miatt. Most akár naponta is beszélhet valaki a másikkal, olvashatja fordulóit stb.

– Mi a véleményed a pszi-taumurgia-teológiáról?

– Mindhárom kell, most úgy tűnik a teológia a leginkább – lassan mintha kezdene kiegyenlítődni a mérleg, bár az istenitélettel megint a teológia erősödött. Mellesleg az ember szeret is valamelyik isten híve lenni, akár tápból, akár szerepjátékából – bár talán ez azon kevés dolgok közé tartozik, ami mindkettőre tökéletesen megfelel. Ismerek pár elszánt taumurgiást, szerintem az is egy jó dolog, főleg ha Ezüst Kígyós az illető. És egyébként is sok jó dolog van a taumurgiában, és ugyanúgy kötelező bizonyos szintig mint a teológia. A pszi? Mókás, rengeteg hasznos dologgal, elvarratlan szálakkal – igazi misztikusoknak való a pszi. És nagyon hasznos is.

– Tetszenek-e az utóbbi idők fejlesztései?

– Van köztük sok jó, csak épp van, amelyik kihagyhatatlan – pl. a főzés. És aki nem szeretné, hogy a karaktere kukta legyen, az is rá lesz szorulva, hogy főzzön, mert elesik olyan dolgoktól, ami rengeteg időt takarít meg neki, amit fordíthat akár a szerepjátékára. A Hóvihar is jó volt, a varkaudar labirintusok is új szint vittek a játékba. A sok kicsi, inkább csak amolyan nem tápos, de érdekes fejlesztések tetszenek nekem a legjobban.

– Melyik volt ezek közül szerinted a legjobb (mondjuk az SF-től kezdve)?

– Szerintem a bányászhasas küldetések, illetve a Zarknod keresése.

– Mi a véleményed a karakter átadásról/átvételről?

– Kicsit talán elfogult vagyok, mert én sem saját karakterrel játszom. Szerintem semmi baj nincs abban, ha valaki átvesz egy karaktert. Elvégre ne vesszen el az a karakter, s ki tudja? Lehet, hogy így lesz jobb/híresebb/egyéniőbb a másik játékos kezében. És lehet, hogy az aki átveszi, így fog újat adni a TFhez.

– Mi a véleményed a hyperről?

– Jó dolog, köszönet ezúton is azoknak, akik non-profit alapon fejlesztik. Sok mindent megszüntetett, így már nincs az, hogy egy csomóan csak azért nem ismernek bizonyos dolgokat, mert nem tartoznak abba a csoportba, akik maguk közt megosztanak mindent. Egyenlőbb alapo-

kat ad – az pedig, hogy elrontja a felfedezés élményét... Nos, aki ilyet mond, az fedezzen fel valamit és küldje be a hyperbe, hogy mások is használhassák, aztán hamar rájön, hogy ez milyen jó érzés tud lenni.

– Mi a véleményed a tápolásról (értsd tápsorok végtelel mennyiségben pl. csatamezők, thargodan táborok stb.)?

– Mindenki úgy játszik, ahogy akar. Sokszor a tápolás még a szerepjátékos beállítottságú karakterek számára sem elkerülhetetlen – segít nekik, hogy jobban szerepjátékosnak, még ha ez kicsit furcsán hangzik is. De pl. nem kell feltétlen szívással tele lennie egy fordulónak, csak azért, mert az ember ragaszkodik az elveihez. Mikor az ember csak tápol szünet nélkül s pl. azt mondja, hogy nem megy neki egy labirintus felderítésének, mert az nem optimális, hanem inkább vár, mást csinál egy hónapig, szépen várja, hogy más kitapasztalja azt a lóbat, aztán majd lép... Nos, az már nem feltétlen fér bele.

– Mi a véleményed a rabszolgázásról?

– Undorító. Aki igazi TF-es, és megismer másokat, az nem szorul ilyenekre – a barátok sokkalta hasznosabban kiségitik. Elvégre erről szól a TF.

– Mit változtatnál a TF-en?

– A KT-kkal csinálnék valamit, ami lekötí öket. Persze ez igen nehéz, de biztosan lenne olyan az ezer játékos között, akinek van egy jó ötlete. Szerintem hálásnak kellene lenni a KT-knak, hogy megtették azt, amit s majdhogynem életben tartották a TF-et egy időben – s még most is igen-csak sokat segítenek a TF életének. Az, hogy újra lehet fejleszteni KT képességeket, jó ötlet, de én valami globálisra gondolok, ami egymás ellen ugrasztaná őket ill. szövetségre kényszerítené, egy olyan, amiben sok ismeretség és barátság születik, bármilyen legyen is az.

– Szerinted kik a legjobb játékosok/legerősebb karakterek a TF-en?

– Legjobb játékos? Keresztes Zoltán (Giv) és Kerényi István (Döngölő) – ők úgy játsszák a TF-et, ahogy kevesen mások: szívvel, nem törnek le, igazi lelkesedéssel. Jó lenne, ha több ilyen játékos lenne. Amolyan vérbeli TF-játékosok, akiknek mindenük egy jó forduló, de nem lesznek öngyilkosok 5 TVP elvesztése miatt. Sok ilyen játékos van azért szerencsére. Az, hogy ki tudja a legtöbb tápot kihozni egy karakterből vagy egy helyzetből... Nos, ez annyira nem számít. Karakterben a legerősebb? Szerintem már aligha van ilyen, bár a legutóbbi Olimpiát nyerte meg Clod, szóval most biztos ő a legerősebb.

– Kikkel készítsünk még interjút?

– Az utóbbiak valamelyikével illetve egy debreceni szilapos taggal: Bernáth Péterrel.

– Köszönöm az interjút!

Dani Zoltán

Bárdverseny I. helyezett:

Jancsár János Kharizmosz (#1954):

A nagy balhé

A troll dühösen járkált fel-alá a táborhelyén. Mérgében szétrúgta a pislákoló tábortűz zsarújtait, s nem kerülhette el sorsát a hamuba állított vízforráló kanna sem. Fújtatott, mint egy felbőszült bika. A békésen kérődző doareg ijedten húzódtott hátrébb. Pár rúgást kapott már ugyanis az elmúlt napokban, minden különösebb ok nélkül. A bozótosban kitaposott liget úgy nézett ki, mint egy csatamező. Használati tárgyak hevertek szanaszét, ételmaradék és szemét társaságában. Csupán az aprócska nekrofún-bokor bóbiskolt sértetlenül az állatbőrökből emelt sátor közvetlen közelében.

– Megölöm! Biztos, hogy megölöm! – csapott öklével nyitott mancsába a fekete férfi. Elég furcsán festett a hajnali fényben az agyoncicomázott mágusköpenyében, düh-től lihegve. Minden lépésénél megcsörrent az övére akasztott, dagadozó erszény. A csillogó lidérckorona úgy ült méreates, kopasz kobakján, két vastkos tülke közt, mint egy



kis kupak. Egyszerű kóc-zsineggel kötötte fel fejére a varázsszert, s ha ezt nem teszi, már rég lerepült volna róla a drága fejedő.

Kharizmosz sosem a türelméről volt nevezetes. Gyakran felfortyant, és csak lassan párologott el dühe. Gróf, a jól megtömött hátizsák tetején trónoló, aprócska Rughar familiáris, megértően bólogatott. Úgy tett, mint aki teljesen elmélyült valami papírfecni tanulmányozásában.

– Csak nem rólam van szó? – tette fel az ártatlan kérdést egy rekedtes női hang. A troll úgy pördült meg, mint akit kígyó mart bokán. Baljával reflexszerűen rámarkolt a bőrszényére, míg jobbájában már lendült is a sebtiben előkapott, vértől csuszamlós élű csatabárd, hogy kettéhasítsa az átkozott manót... Hisz, ki ne tenné ugyanezt, ha már negyedik napja várakozna ezen az istenek háta mögötti helyen, hiába, tétlenül? Érthető volt tehát a düh, de a szerencsétlen áldozatot jótékony álcázóvarázs óvta meg e dicstelen, és gyors haláltól.

– Szóval még gúnyolódsz is velem, te dög?! Játszadozni akarsz? No, nem bánom! – Harsogta a férfi, miközben óvatosan a bozótos felé hátrált, és elmormolt pár delejes igét. Varázslata nyomán menten kitisztult az a folt, ahol a rejtőző alakot sejtette, s ahol a látható valóság eddig remeggett kissé. Hirtelen előtűnt az aprócska, de annál rondább, vénséges-vén árnymanó, ahogy a tűznél guggolt, és a párázs maradékát piszkálgatta egy girbegurba gallyal.

– Hagyd már, fiacskám ezt az idéetlenkedést, és gyere közelebb! Beszédem van veled! – hangja, mint a drótszór a smirgilevélen... Háttorzongató!

A troll lassan leeresztett. Mikor fegyverét a hátára szíjazott hüvelyébe visszacsúsztatta, s elengedte nyelét, arról menten lefoszlott a bűbáj. A véres csatabárd ismét annak látszott, ami valójában volt. Egy félelmetes, majd' két méter hosszú, tenyérynyi széles pengéjű zinthurg pallosnak.

– Azt mondtad... – kezdte ingerülten, s kesztyűs öklével fenyegetőzve kettőt lépett a védtelennek látszó öreg-asszony felé.

– Tudom, tudom... Késtem kissé – szakította félbe a Nyanya. Mikor a férfi felé fordította arcát, amaz megtorpant. Látott már egy-két cifra dolgot életében, de a Gunymák anyóhoz mérhető rondaságokat nehéz megszokni. Beleborzongott a látványba. Mintha a rút, vasorrú banya lé-

pett volna elő a gyermekmesék világából. Aszott, rancos, kékesliila testén lógtak a ruhák. Koszos volt, és büzlött. A külsejére nagyon is adó Kharizmosz elhúzta a száját. Nem bölcs dolog egy kalandozót a látszat alapján megítélni, mégsem tudott másként nézni a nőre, mint egy görnyedt, vén, koszos kis tolvajra. Lenézte, és undorodott tőle. Türtöztette azonban magát, s egyetlen, Magy sóhajjal kifújta indulatait. Van ugyanis valami, ami egy Fairlight pap szemében minden előítéletnél és undornál fontosabb.

A pénz!

– Ez egyszer nem téplek cafatokra, te dög! Ne hidd azonban, hogy türelmem végtelen! – Még folytatta volna a lenéző fenyegetőzést, Gunymák anyó azonban lemondón rálegyintett.

– Tudom, tudom... Meg fogsz ölni, ha egyszer elkapsz, bla-bla-bla... Tudod, hányan ígértek már halált nekem? Mint ahány hajam szála van... – s megpödörintette az arcába lógó, csimbókos, ősz fűrtjeit a gilisztaszerű, mozgékony ujjával. – Lám, mégis élek. Hagyjuk hát ezt, és térjünk az üzletre.

A kopasz troll tisztas távolban, a lassan életre kapó tűz túlóldalán, egy jókora kőre telepedett le. Szinte észrevétlen jelzésére életre kelt a sátor melletti földkupac! Recsegve-roppogva emelkedett fel ültéből az agyagelementál. Két föld-döngölő lépést tett, megállt, és a sokat sejtető hátizsák máris teste takarásába került. Idomtalan fejét felszegette, fátörzsnyi karjait tüntetően egymásba fonta hordónyi mellén. A két kalandozó zavartalanul folytatta beszélgetését e kis közjáték közepette is, bár Gunymák anyó elmosolyodott bajusza (!) alatt a férfi bizalmatlanságát látva.

– Szóval a küldetés miatt jöttem, ahogy azt már megbeszéljük. Hajlandó vagyok a fáradozásodat megfizetni. Már csak a végösszeget kell kialkudnunk...

– Mi az, hogy kialkudnunk?! – ugrott fel amaz. – Már kialkudtuk egyszer! Nincs mit alkudni! 200 aranypérez kötbért fizetsz nekem minden egyes itt töltött redves napért, és efelett, még ráadásaként egy-egy aranyat minden egyes gyógyulással eltöltött percemért! Így egyeztünk meg! Fizess! Most, és előre! Aztán fogj hozzá mielőbb, mert már kelőben a nap! Nem akarok többé egyetlen percet sem rád fecsérelni az életemből!

– Jól van, jól... Nem kell úgy bepöccenni! A végén még kapsz valami csúnya nyavalyát a gyomrodba... 200 aranyat kapsz, és nem többet, előre, azért, hogy eljöttél. Így egyeztünk meg – azzal mit sem törődve a férfi morgolódsával, erszényéből egy ékköves gyűrűt vett elő. – Nos, törtenetesen nincsen nálam készpénz... Tudod, ezektől a fránya tolvajoktól már sehol sincs biztonságban a becsületes halandó... hogy a bankba betérjek, az pedig valahogy kiment a fejemből... De... de nézd meg ezt a csodás, rubintos gyűrűt! Gyönyörű, ugye? Legalább 400-at ér. Ezt neked adom a 200 arany tartozásom fejében, és kvítek vagyunk. Nos?



A kalmár-pap mohón kapott utána. Töpszi ujjai közt megforgatta a gyűrűt, majd egészen közel emelte a szeméhez, és a kelő nap fényében keresztülnézett a drágakövében. Elégedett lehetett az eredménnyel, mert minden további vizsgálódás nélkül, villámgyorsan övtáskájába süllyesztette az ékszert. Aztán levette fejéről a koronát, és ismét megpróbált kényelmesen elhelyezkedni a terméskövön. Mikor ez úgy-ahogy sikerült, lehuntya a szemét.

– Na! Kezdd már hozzá! – vakkantotta, és összeszorította fogait, hogy azok belesikordultak. A manó egy darabig csak vigyorgott, aztán nem bírta tovább, és kibuggyant belőle a hangos vihogás.

– Most meg, mit röhögsz, te undormány? – lesett ki félszemmel az önkéntes áldozat.

– Idefelé jövet már túlestem a dolgon. Pár szerencsétlen csatamező-búvár mostanra hasagató fejfájásra ébredt, gondolom – göcögte a Nyanya. – Bár, ha jobban belegondolok, Leah és én nagy örömet lelnék a megkínzásodban. Főleg én. Sajnos azonban pszi-energiám kifogytak...

A troll döbbenetesen meredt Ghalla legrütább tolvajára.

– Akkor meg mi a fészkes fenének bolondítás, te szipirtó?! A pénzt rendeztük, eridj a dolgodra, míg szépen vagyok! – és máris arra készülődött, hogy feltápáskodva faképnél hagyja alkalmi beszélgetőtársát.

– No, nézd már, hogy felkapta a vizet valaki! Higgadjon le, drága uram, mert még nem végeztünk! Egy üzleti ajánlatom van a számodra. Csapatot gyűjtök egy melóhoz. Nagy balhé lesz, nagy haszonnal, de nagy kockázattal. Olyan kalandozót keresek, aki nem ijed meg a saját árnyékától, tud gyorsan, jól dönteni váratlan helyzetekben, és



rendelkezik némi varázserővel. Rád gondoltam, te szép, fekete férfi – azzal legcsábosabbnak gondolt foghíjas mosolyát villantotta Kharizmoszra. Arra menten rátorrt a hányinger, de nagy nehezen sikerült legyűrnie a rosszulletet.

– Miféle meló? – kérdezte bizalmatlanul, és próbálta kerülni a banya zavarba ejtő tekintetét. – Bérgyilkosságot nem vállalok... Legalábbis *bagóért* nem. Nem lopok kalandozótól, és nem hazudok. Na jó. Ha *nagyon* muszáj, *igazán* sok pénzért, talán mégis. – Mivel a Nyanya továbbra is csak szó nélkül vizslatta, azzal az ígézőnek gondolt, háborzongató arckifejezésével, elbizonytalanodott – A bankba már próbáltam betörni...

– Nyugi, ha minden jól megy, nem kell meghalnia senkinek, és nem kell a bankba se betörni. Bár, így jobban végiggondolva... Na, majd legközelebb! – Gunymák anyó szemrebbenés nélkül kerülte meg az agyareit rávicsorító planetáris órdémont, és a troll vízestömlőjéhez lépett. Nyugodtan feltöltötte a teáskannát, aztán a tűz szélére állította.

Kharizmosz is feltápáskodott, és nekifogott a táborbontásnak. Mindketten próbáltak úgy tenni, mint akit teljesen hidegen hagy ez az egész téma, ez a rejtelmes „meló”. Pedig a troll minden zsigérében érezte, hogy valami *valóban* nagy dolog készülődik itt. De a viláért sem mutatott volna nagyobb érdeklődést, mint amit még épp megfelelőnek gondolt. Pár erőteljes rúgással életet lehel az összegömbölyödvé, mozdulatlanul kupporgó gigaféregbe, felnyergelte azt, majd módszeresen bontogatni kezdte sátra kötéseit.

Végül a Nyanya adta fel hamarabb:

– Kell még egy illuzionista meg egy ügyes bányász, no és még egy pár apróság. Számításaim szerint háromnapi munkával cirka harmincezer aranyat tudunk szerezni.

A troll csak egy pillanatra dermedt meg. Agya lázasan számolt, kombinált.

– Hogyan? – bökte ki végül. Bárhogy vigyázott, hangjában ott bujkált a mohóság. Szárazon nyelt egyet.

– Semmi különös – közölte a banya könnyedén –, csak kifosztjuk a Csodák Kútját! Mind a hármat!

– Itt van, elhoztam – mondta a vörös hajú, kecskeszakállas, harcsabajuzó törpe, és egy vízhatlan vászonba tekeret csomagot húzott elő zsákjából. Nagy gonddal az asztalra tette, és odacsúsztatta Kharizmosz elé. – Hol van a fizetségem?

A troll csak a sarkát bontotta ki. Nem akart feltűnést kelteni. Belekkantott, és elégedetten füttyentett. Persze az nem hallatszott a kocsmazajban. Az asztalnál csak ők ketten ültek, és nem is figyelt rájuk senki. Ő mégis körbevizslatta a zajos, büdös és szerfelett sokszínű kocsmaközöniséget, majd közelebb hajolt a törpéhez.

– Van egy meló... Egy nagy balhé, amibe bevennélek társnak – és sejtelmesen bólogatott.

– Nem vágsz át! Add ide az üstöt, ahogy megállapodtunk. Ne hidd, hogy hagyom magam átvérni! – harsogta a törp, és kesztyűs kezével máris rátenyerelt a csomagra. – Ha rendeztük a számlát, majd *azután* beszélhetünk melóról! – Rótszakállú Kaldor, higgadt magabiztossággal fúrta tekintetét a trolléba. Amet tudta, hogy a törp jóval tapasztalatlanabb nála, és egy esetleges csetepatéban valószínűleg minden gond nélkül legyőzné, ám tudta azt is, hogy a mokány kis fickó tarsolyában van pár ügyes harcművésztrükk, és hogy hihetetlenül gyors. Nem kívánta hát kenyértörésre vinni a dolgot.

– Nem baj, ha én nem csomagoltam be? – bökte oda gunyorosan, és az asztalra tette az aranszínű varázüstöt, aztán egy gyors rántással kihúzta a törp kezei alól a csomagot. Mikor maga mellé tette a durván ácsolt padra, a vászon kigöngyöledett, s előtűnt két csatabárd mivesen kidolgozott nyele. A fegyverek feje is összekoccant. Az alig hallható neszre a törp felfigyelt és felhőrdült.

– Hé, óvatosan! Nem holmi otromba dorong az! Őseink fegyverét tartod a kezeden, te bunkó! – A kocsmá zajos közönsége felfigyelt a kiáltásra, ezért kicsit halkabban folytatta. – Most már elmondhatnád, hogy minek is kellett. A csatabárd szakszerű forgatásához népünkön kívül más nem érthet! Mihez kezdesz hát velük? – érdeklődött, miközben a varázsszert óvatosan a zsákjába süllyesztette.

Kharizmosz kicsorította agyareit – ez már-már baráti mosolynak számít a trolloknál –, de nem válaszolt. Míg a gömbölyű idomokkal megáldott kocsmárosné az asztalra

tette a két korsó ork-sört, ő a szemeit annak tomporán legettette. Valószínűleg jó nevelést kaphatott kölkök korában, mert megálta, hogy felröhögve rásózzon egyet. Beérte azzal, hogy tett egy kaján megjegyzést ősei vakkantásokból és mordulásokból álló nyelvén. A csaplárosné azonban vagy túl jó nyelvérzéssel bírt, vagy félreérthetett valamit, mert fülig vörösödött, és eliszkol az asztaltól. Kharizmosz nem zavartatta magát. Továbbra is fülig érő szájjal vigyorgott, és a jól megtermett ember asszony után bámulva az egyik korsót áttolta a törp elé. Aztán a másiknak a tartalmát egy húzásra ledöntötte a torkán. Hatalmas mancsával letörölte szájáról a sörhabot, és bőföggött egy irtózatosat. Pedig a sokkal könnyű ékszert, és drága felszerelést látva rajta, úrnak gondolná akárki...

– Küldetéshez kell. Egy másik *kis feles* küldetéséhez... – Jól tudta, mivel lehet kihozni a sodrából egy törpöt, és nem is kellett csalatkoznia. Kaldor felpattant, és nehéz fémkesztyűjével olyat csapott a faasztalra, hogy a vastag deszka menten megrepedt. A városlakók zajos züllöttjei elcsendesedtek. Néhány gyengébb idegzetű, sokat megélt illető, megneszelve a közelgő vihart, máris aprót dobott az asztalra és a kijárat felé oldalazott.

– Kit nevezel te felesnek? A magasságomon gúnyolódasz?! Mert tán, azt hiszed, te magad vagy a tőkély? Mi? Tudod mi vagy te? Egy otromba, gromak-testű, kátránygolyó-fejű, páváskodó dromedár! – fröcsögte. A fekete férfi válasz gyanánt egyetlen mozdulattal borította fel az asztalt korsóstul, padostul, törpéstül. Szemei vérben forogtak, és a következő pillanatban már egy hatalmas csatabárd rogyott az oldalán fekvő asztal lapjába. Aztán visszarántotta a fegyvert, és baljával félrependírtette a bűtor maradékát.

– Bújj elő, te töpszli, hadd metéljelek miszlikbe ezze! a csatabárddal! Megmutatom én neked, hogy mennyire értek a forgatásához, te nyamvadt kis feles! – harsogta, de az asztallap mögött nem volt senki. A kocsmá közönsége üvöltözve tolt az utcára. Csak pár edzett lelkű kalandozó tárgyalat rendületlenül a hátsó traktusban. Őket nem feszélyezte, hogy vér fog folyni pillanatokon belül. A troll ekkor észlelte jobbra, féloldalt a talpig vasba öltözött törpét, amint az épp a pajzsa után kap. Bódületes erővel lendítette meg fegyverét és egyszerre üvöltött, ugrott és hasított... volna. De elvesztette egyensúlyát és majdnem fejre állt, mikor jobb keze ellensúly nélkül maradt. Képzelt fegyverével a semmibe hasított, őt pedig vitte tovább a lendület. Kaldor riadtan pislogott a feje fölé emelt pengepajzs alól, és a falnak vetette hátát.

– Na de fiam! Nem erről volt szó... Nem hiszem el, hogy nem lehet két percre egyedül hagyni téged, te nagy mamlasz! – Gunymák anyó hegyével a földre tette az önmagává visszaváltozó pallost, s az csőrömpölve dőlt el a kőpadlón. – A fenének használsz ilyen dögnehéz fegyvert, édesem? – Kharizmosz már nem tudta lefékezni a négy és

fél mászás teste mozgását. Előreuhanva maga alá temette a törpét.

Immár hárman ültek az asztalnál. A Szende Ongóliant-hoz címzett fogadó közönsége már felelte a korábban történeteket, és minden visszaállt a rendes kerékvágásba. Gunymák anyó valami szárnyasból készült sülttel piszogott az asztal hosszabbik oldalánál. Kaldor féloldalt ülte, dőlőfösen ölbe font kézzel duzzogott a rövidebbiknél, jobbra. Balról pedig Kharizmosz számlálgatta a szigorú tekintetű csaplárosné tenyerébe az aranytallérokat, s közben olyan képet vágott, mintha a fogat húznák.

– ...és még 20 arany az elmaradt haszonért, és a forgalomkiesésért... – közölte a duci asszonyosság.

A troll már-már felháborodva tört volna ki, mikor Nyanya a félig lerágott combbal intett, hogy fizessen csak. Mondott is valamit, de úgy ki volt tömve mindkét pofája, hogy nem értették, mit.

– Tudod, mibe kerül kikalapátatni egy Rhatt pánccélját, te bugris? A gyémántsisakomról ne is beszéljünk! Reménykedj, hogy meg lehessen javítani! – morgott a törpe.

– Ha azt hiszed, hogy kifizetem a pánccélkovácsot, hát nagyon tévedsz, töpszli – morrant válaszul a troll, mikor magukra maradtak. – Te kerested a bajt! Örülj neki, hogy még egyben vagy! Ha Nyanya közbe nem lép...

– Akko' mos' nem vo'na csa'a'om a meloho' – fejezte be a mondatot az árnymanó, még mindig teli szájjal. Nagyokat nyelt, aztán kissé érthetőbben folytatta. – Azért, mert őseitek még egymásra vadásztak a hegyekben, nektek nem kell háborúznotok. Fontosabb dolgunk is van. Nem szeretném elszalasztani az alkalmat. Ami nekem eszembe jutott, az már másoknak is leeshetett – mondta, és diszk-



rét-aprócskát böffentve, egy darab kenyérhéjjal törölgetni kezdte a szafot megüresedett tányérjáról.

Egy ember férfi lépett az asztalhoz, és megállt a Nyanyával szemközt. Nem mondott semmit, türelmesen várakozott. Tekintete valahová az ujjait szopogató tolvaj mögé meredt, mintha csak ébren álmodna. Hosszú, zilált, fekete haja oldalát és hátul a piszkos, horpadt páncélra lógott. Az arca borostás volt, és arckifejezését mélykék szemei sem tették barátságosabbá. Tabardján, és elnyútt nadrágján több helyütt is szakadás, vérfolt, és kosz-pecsét éktelenkedett.

– Hé! – förmedt rá Kharizmosz. – Nem látod, apuskám, hogy itt komoly üzleti tárgyalás folyik éppen? Tágulj, vagy megjáród! – A trollt egyébként is ingerlékennyé tette a be nem teljesített bosszú, és a feleslegesen kiadott pénz. Szinte vágyta, hogy az ismeretlen fickó valami sértőt válaszoljon. Viszkető tenyerét máris fegyvere markolatára fonta.

– Hagyd csak, édesem – tette rá nyálas kezét Nyanya Kharizmosz combjára, akiben menten lehorgadt mindenmú vágy. – Ó Rhandaur, az illuzionista. Mától a társunk. Új csak le a gyermekem. Mit iszol? – invitálta a vendéget. Amaz szótlannal leült, és mit sem törődve a többiek vizslató pillantásaival, az övtáskájában kezdett kotorászni.

– Nem kérek semmit – közölte színtelen hangon.

Kharizmosz némán kimondva tette fel a kérdést a Nyanya felé fordulva: „Ő az?”. Gunymák anyó türelemre intete, és bólintott.

– Rhandaur a szövetségesünk már egy ideje. Tán nem emlékszel, picinyem, hogy a *Szklák*, a *Menők*, és a *Por-szemek* mellett a *Páholy* tagjai is aláírták a szerződést? Ez a cuki kis pofa is tagja a *Humán Páholy*nak, és így az Erdauin Testvériségnek is. Ő a fogadott testvérünk.

A törp felemelkedett, és az asztalra támaszkodott.

– Beszéljünk végre erről a titokzatos üzletről, rendben? Már unom ezt a bájcsvelevyt, és menten itt hagylak benneteket, ha nem térünk a tárgyra. Van jobb dolgom is! El kell mennem a *kvazárkovácshoz!*... Hogy a ragya eye ki a beled, te tuskó! – köpte a szavakat a villám-pap felé Kaldor. – Aztán meg azt is kikötöm, hogy csupán azért, mert egyazon halhatatlant félünk, nem fogok szövetkezni egy *ilyen* álmkórossal! – Rhandaur felnézett, mikor a törpe feléje mutatott. – Csodálom, hogy a mindenható Tharr megtúr papjai közt egy *ilyen*...

– Nos? Egy ilyen, mit? – A mozdulat követhetetlenül gyors volt. Az agyartór hegye áttörve a rőt szakáll szálai közt egyenesen a törp gégéjének feszült. Amaz megdermedt, és nem mert még csak nyelni sem. – Nem élek sem a haarding-féreg mámorával, sem a balladonna nedvével. Nem vagyok holdkóros, és nagyon jól tudom, mi zajlik körülöttem. Aki magában beszél, nem feltétlen idióta, törp uram, csupán lehet, hogy nincs, kihez szóljon. Ezt akár meg is jegyezhetnéd.

– Jól van, *testvér* – nyomta meg a szót Kharizmosz. – Kaldor kicsit bizalmatlan az idegenekkel. Ezek a *Vasalt Bunkók* már csak ilyenek. Amolyan maguknak való féregirtók. Bocsáss meg neki – kérte. A Nyanya barátságosan elmosolyodott, és lassan lehúzta Rhandaur karját. A törpe morogva ült vissza a helyére.

– Mind együtt vagyunk hát. Szerintem fogjunk bele a haditerv megbeszélésébe. Egyelőre csak Khari, és én ismerjük a részleteket. Ha ti is csatlakozni akartok vállalkozásunkhoz, előbb meg kell ígérnetek, hogy nem beszéltek arról senkinek. Akkor sem, ha majd végül mégsem tartotok velünk.

Kaldor hamar visszanyerte megtépázott tekintélyét, és mintha mi sem történt volna, vágott közbe: – Amíg nem tudom, miről van szó, én nem ígerek meg semmit! Ha pedig valami törvénytelen dolgot akartok művelni, én leszek az első, aki az őrségért kiált!

– Nos, jól van. Jól. És te hogyan gondold, Rhandaur?

A kérdezett nyugodtan a hüvelyébe tolta fegyverét, és megfontoltan válaszolt.

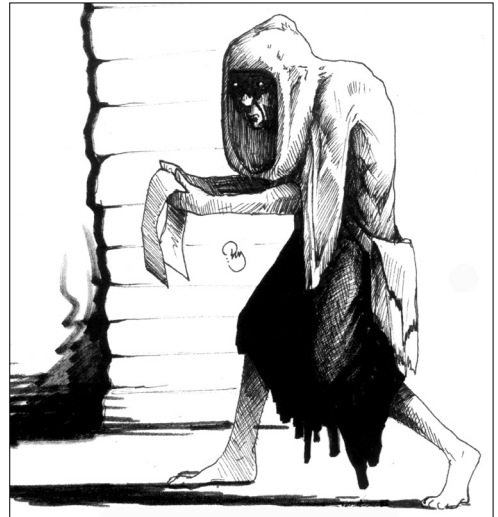
– A becsület számomra mindennél fontosabb. Én még az elcsépeelt szavak mögött is látok értelmet, és tartalmat. Ha igazságos a harcok, küzdeni fogok mellettetek, akár démonok ellen is. Ha viszont nem az, ne számítsatok rám!

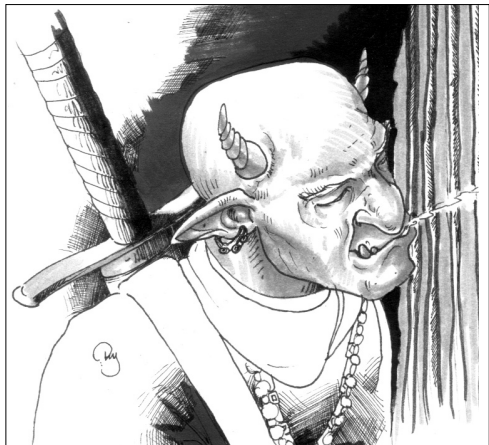
A manó és a troll egymásra nézett. Néma párbeszéd zajlott le közöttük, mit kívülálló nem kémlelhet ki. A kasztropolanáris teret használták láthatatlan mentál-fonálként.

„Mi legyen? Én nem ismerek másik mesterbányászt. Emezzel meg...”

„Nyugi, fiacskám, bízd rám! Kicsit majd kiszínezzük a történetet, és meggyőzzük őket”

Mindez egyetlen pillanat alatt lezajlott, és a két harcospap sem neszelt meg a dologból.





– Nos, természetesen igazságos a harcunk... Nagyon is az – kezdte Gunymák anyó lassan, s közben lázasan agyalt valamiféle féligazságon, amit be tudna adni a két önjelölt igazságosztónak.

– Igen, mert ezek becsapják a népet! Bizony! – vette át a szót Kharizmosz. – Becsapják, és megkárosítják az egyszerű városiakokat.

– Úgy van! És nekünk meg kell akadályoznunk ezt a vérlázító igazságtalanságot! Vissza kell adnunk a népnek azt, ami a népé! Amit igaztalanul elvettek tőle – tett rá egy lapáttal a tolvaj.

Kaldor összeráncolta szemöldökét, és gyanakodva figyelt. Rhandaur testtartásán látszódott, hogy sikerült felkeltetni az érdeklődését. Ő emelte fel aztán a karját, mire az árnymanó és a troll elcsendesedett.

– Mondjátok, miről is van szó, tulajdonképpen? De pontosan.

– Nos, tudod – kezdte a Nyanya –, van ez a Csodák Kútja nevű népámítás...

– De hisz, az tényleg csodákra képes! – fortyant fel Kaldor. – Magam is tapasztaltam. A múltkor például... – Rhandaur nem várta ki, hogy a törp előadja történetét.

– Mire akartok kilyukadni?

– A Csodák Kútja egy egyszerű persely, amibe a jámbor népek önként, és dalolva beledobálják a pénzüket, hogy azzal a kincstár kapzsi és önző hivatalnokait zsirosítsák! Ez van – közölte Kharizmosz. – Mikor erre rájöttünk...

– ...mikor erre rájöttünk, azonnal megmozgattunk minden követ, hogy a csalást leleplezzük, de sajnos erős és láthatatlan falakba ütköztünk – fejezte be a Nyanya. – Sajnos nem bízhatunk meg senkiben. Mindenütt besúgók, és talpnyalók vesznek körül. Csak szét kell nézni. Kiveszöféiben van már a becsület... Bizony.

– No és a csodák? Én a saját szememmel láttam... – fogott bele ismét Kaldor, egyre türelmetlenebbül. De senki

nem figyelt rá. Rhandaur, mintha leckét mondaná fel az oskolában, szenttelen hangon jelentette ki:

– „A Csodák Kútja mindenkivel a kívánságának megfelelő csodát teszi. Elég csak bedobni egy aranyérmét a kút belsejébe, és a legváratlanabb dolog történik, vagy éppen az, amire már oly régóta ácsingózol...” Így szól a fáma, s eddig magam sem tapasztaltam másként. Miért kellene hinnem nektek? – tamáskodott.

– Ööö... Szóval, a kútban nincs is víz! – vágta ki, végül Kharizmosz. – Az egész csak egy illúzió, s úgy tudom, ebben te nagy szakértő vagy! Győződj meg róla magad, s nézd más szemmel ezt az egészet. Gusztustalan kizsákmányolás folyik itt, már ki tudja hány hónapja. Nem is tudom, mennyi pénzt áldozhattak a jámbor népek erre a babonára. Biztos többet, mint lottóra, pedig ott még esélyük is van nyerni...

– Mit gondolsz, hol volt eddig az a kút? – kontrázott Nyanya. – Csak úgy odalett a semmiből egy csodatévő forrás, mi? Phha! A kincstár ásatta titokban, és elhitette a városiakokkal, hogy nyerhetnek, ha beledobálják a pénzüket. Nohiszen!

– És ti, mit akartok tenni? – fontoskodott Kaldor, kihaználván a pillanatnyi hatásszünetet.

– Természetesen visszaadjuk a népket a pénzt, és hősök leszünk! – mondta a troll olyan meggőzően, ahogyan csak kitellett tőle. Már-már maga is elhitte.

Kis csend telepedett az asztalra. Rhandaur egy aprócska üveggömböt görgetett maga előtt. Kharizmosz a nyakát nyújtogatva, a kocsmárosnét kereste a vendégek között. Megszomjazott erre a nagy üzletelésre. Kaldor a plafont bambulta, és közben horpadt páncélja csatjával babrált. Gunymák anyó pedig a három férfit bámulta felváltva, s egészen más járt a fejében. Csupa-csupa kaján gondolat, ami nagyon nem illik egy effajta, korosodó nénikéhez...

Kicsit később, miután megbeszélték a részleteket, a Tharr-papok a dolguk után néztek. A Kvazár-troll előtt addigra már tucatnyi üres sörös kupa sorakozott, s kezdte tulipiros-színben látni a világot. Gunymák anyó közelebb húzódott a férfihez.

– Mit gondolsz, lovagom, bevették a mesét?

– Kiderü'... hamarost. Éjfélkor úgyis... brröhörhrh... sza'! éjfélkor, megyünk terpeszez... izé... terszpené... khm-khm... akarom mondani terszempléz... sza'! körü' nézni.

– Felkísérjelek a szobádba, mondd? Olyan gyámoltalanak látlak, picikém, még valami bajod esik. Ígérem, vigyázok rád... Pihened kell. Erőt gyűjteni, hisz kölkök még az idő...

– Nem kő' segiccség! Fő' bírok én menni magamba is – válaszolta. Aztán feltápázkodott, és mintha csak most térne észhez, artikulátlanul felordított: – Nyanya! Az anyádba azt a jóistenit! Kitaposom a beled! Hun van a zsákomp?! – s



az alanori nagykosma népe aznap már másodszer kotró-dott félre az imbolygó kalandozó közeléből.

Büdös volt és nyúlós iszap borított mindent. A manót, az igénytelen külsejű harcos-papot, és a még mindig spicces trollt ez nem nagyon zavarta. Kaldor azonban gyakorlatilag folyamatosan káromkodott, mióta a pirolámpás ház melletti lejáraton át bemásztak a csatornába. A Nyanya ment legelől egy térképet markolászva. Fényforrásra nem volt szüksége, mert tökéletesen látott az infralátás varázsereje által. Kharizmosz és a két Tharr-pap azonban tündérfényű idézett a kézfejére. Így botladoztak a tolvajnó után.

Őnjelölt vezetőjük egy helyüit megtorpant. Balra egy vasráccsal elrekesztett csatornalejáratot láttak. Valami lépcső vezetett a mélybe a rács mögött. Hallották, ahogy odalenn a főcsatorna fekete szennyvize hömpölyög, s orrfacsaró bűz tört rájuk. Gunymák anyó azonban nem fecsereelt egyetlen pillantásnál többet a dologra, máris gázolt tovább a bokáig erős trutyiban. Patkányok riadtak szét a közeledtére.

– Itt már jártam – közölte Kaldor, mikor a rácshoz ért. – Volt odalenn pár gusztustalan, mutáns lény, de én kiirtottam őket, Tharnnak hála. – Megigazította, a hátára szijazott, hihetetlen méretű málhát, és máris odább lépdelt.

– Tudom, én is jártam már itt. Abban az új minisztériumban, tudjátok, ott kaptam a feladatot az irnoktól. – Rhanda-ur beleborzongott a visszaemlékezésbe. – Egy ósmágussal akaszkodtam össze a leghátsó teremben... Brrr... Gyomorforgató csata volt!

– Gyertek már! – türelmetlenkedett Gunymák anyó a csatornafordulóban. – Erre kell menni.

Kharizmosz rábámult a rácsra, és felröhögött. Átköpött egy hegyeset a rudak között. Aztán kicsit elgondolkozva,

csak úgy, saját magának motyogta: – Ósmágus? Csak nem egy *élőholt* ósmágus? Nocsak, nocsak... Akkor ide Khari bácsi visszajön, és a jó, öreg Fairlight-papa kedvére tesz!

Csak pár kisebb incidens történt, mikor a Nyanya itt-ott eltévedt kissé, és egy bő óra elteltével zsákcúba jutottak. Nyanya tanácstalanul nézegette a térképét, a többiek pedig a falakat. Percekig csak vakargatták a fejüket. Csupán Kaldor lett egyre ingerlekenyebb. Nem értette mire várnak még. Veleszületett adottságának hála, ő pontosan tudta, hol vannak. Ennek hangot is adott.

– Na, mi van? Mondtam, hogy bízátok rám azt a nyalyás térképét. – Mikor a troll szemefehérje rávilant a sötétben, a lényegre tért: – Most pontosan három mérföldre délre vagyunk attól a ponttól, ahol lemásztunk. Ha két fordulóval előbb letérünk volna jobbra, ahogyan mondtam, akkor már úgy fél méterrel magasabban lennénk, legalábbis a légmozgásból arra...

– Kuss! – förmedt rá a törpére Kharizmosz, és beleszagolt a levegőbe. Minden érzékszervével összpontosított. – Valami van odaát – és az előttük húzódó falfüleltre bökött istene varázsbotjával. – Érzem, hogy van ott valami. Valami, ami él...

A folyosó itt egészen száraz volt, és a bűz is elviselhetőnek volt mondható. Az oldalfalak négy lépésre voltak egymástól. Az évszázadok alatt megkeményedett mocsok patkó alakúvá deformálta az eredetileg szabályos kör alakúra épített csatornát. Rhanda-ur megvilágította a falat.

– Ezt itt csak nemrég építették, azt hiszem... – találagott.

– Ezt hiszem, azt hiszem, ezt gondolom, azt gondolom... – affektált fontoskodva Kaldor. – Én nem hiszek, pancserek, hanem tudok! Teljesen nyilvánvaló, hogy ezt a terméskő falat cirka kilenc és fél hónappal ezelőtt építették. Plusz-minusz egy hét. Eredjen arrébb, *atyám* – lökte meg vállával hittársát a törpe. Ügyesen kibújít a máhla vállszi-jaiból, és vigyázva a földre tette azt. Hamarosan nagy rakat különféle eszköz kerül elő a fémvázal erősített bőrszák-ból. Miközben Kaldor ezzel foglalatzkodott, Gunymák anyó elcsomagolta a térképét, és árnyéktörével elmélyülten piszkálgatta körmeit. Rhanda-ur türelmét veszve járkált, de ráunt hamar, mert folyton meg kellett kerülnie a sarkaira kuporodó trollt. Kharizmosz guggolt, és hátát a falnak vetette. Megpróbált pihenni kicsit, mert még mindig öklöztek fejében a víkőcmajmok. Mikor rájött, hogy balsejtelve tévesnek bizonyult, és mégsem tört rájuk semmilyen nevesincs borzalom, ellazult. Tartott a két Tharr-pap bosszújától, bár kíváncsi is volt nagyon. Elképzelte, hogy milyen képet vágnak majd, mikor leengedve a kút vizét, deréig taposnak az aranyérmében. Aztán lelki szemeivel saját magát látta, amint a bazársor sátrai közt jár-ke, és mindenre alkuszik, amit csak meglát. Pár pillanat múlva egyre erősödő hortyogás remegtette a falakat...

– Igen, igen... – vakargatta meg egy kicsi kalapáccsal a habarcsot a törpe. – Itteni habarcs. Ezt a falat nem varázslat emelte, az egyszer holtbiztos. Szorgos kezek építették. A kővek faragása pedig arra utal, hogy...

– Igyekezhethnél egy kicsit! – förmedt rá Rhandaur és mérgében belerúgott a szunyáló troll lábszárába. A hortyogás pár pillanatra abbamaradt, de csak azért, hogy aztán még hangosabban folytatódjék. – Utálom ezt a helyet!

– Nocsak, nocsak... Főbiánk van, kedves uram, főbiánk? – gúnyolódott a Nyanya. Aztán a törpe felé fordult. – Mester úr! Nem mellőzhetnénk az építészeti kiselőadást? Lassan tényleg megvirrad odafenn, és még nem haladtunk egy centit sem.

– Barbár! – förmedt rá Kaldor a nőre. – Mit értesz te ehhez? Az őseid még fákon csimpaszkodtak, mikor mi már csarnok-óriásokat vájtunk a hegyek méhébe!

– Jól van, igazad van, csak bontsd már szét ezt az izét. – Nem látszott, hogy Nyanya a szívére vette volna a sértést.

– Barbárok... – motyogta maga elé a törp ismét, és valahonnan elővett egy sokkalós vasdarabot. Aztán több kisebb vasrudat halászott elő, és elkezdte őket egymásba csavargatni. Egy perc múlva akkora kalapáccsot tartott a kezében, mint saját maga. Oldalra lendítette, aztán lecsapott arra a pontra, amit korábban egy kréta-iksszel jelölt meg. Egyetlen elsöprő erejű ütés volt, nem több. A robbanásszerű zaj végighömpolygött a csatornákon. Szilánkok pattogtak feléjük, repedések futottak szét a falon és csak úgy záporzott fejükre a por. Kaldor pillantásra sem méltatta művét, máris kezdett elcsomagolni. Közben folyamatosan mormogott a bajusza alatt. A porfelhőn keresztül egy gyengécske fénycsík vetült a lábuk elé. Rhandaur és a Nyanya rögtön a lyukhoz ugrott. Pusztá kézzel kezdték tágitani a nyílást. A mester tényleg jó munkát végzett, mert



szinte ellenállás nélkül fordultak ki helyükről a hatalmas terméskövek.

Mire Kharizmosz is úgy-ahogy észhez tért, azok hárman már dermedten álltak a méteresre tájtított résnél, és csak bámultak át bambán rajta.

– Na, mi van? – érdeklődött a troll, és félretaszította az aprónépet az útból.

A kör alakú szoba nem volt túl nagy. Talán hat lépés lehetett az átmérője. A gyenge fény fentről szűrődött le. A díztelen, terméskőből rakott falak függőlegesen szaladtak felfelé. Csak két asztal volt odabent minden berendezési tárgy, és szemközt egy nagy ajtó látszott. Az egyik asztalon a legkülönbözőbb tárgyak, nyilak, dobófegyverek, szörny-testrészek és ékszerek heverték kusza összevisszaságban. A másikon katonás rendbe igazított lombikok, üvegcsék, és varázslat komponensek sorakoztak.

A szoba közepén három, fehér köpenyes férfi támolygott. Úgy látszott egyáltalán nincsenek tudatában a történeteknek. Mindhármójuk arca borotvátlan. Torzonborz szakálluk, és derékig érő, ápolatlan hajuk éles ellentétben állt, patyolat-tiszta, földet söprő köpenyük fehérségével. Szemük fókuszátlanul meredt a semmibe, ajkaik mozogtak, talán valami titkos nyelven kommunikáltak egymással.

Kharizmosz egyetlen pillantással felmérte a helyzetet. A következő másodpercben keresztül rontott a falon. Nyomában egy két és fél méter magas, troll-alakú nyílás keletkezett! Társai csak kevéssel maradtak el mögötte, s az örült varázslók sorsa beteljesedett. Talán elmenekültek volna, ha bokájuk nincs a padlóhoz láncolva, s ha örültségükben nem feledték el volna már rég a félelem érzését.

A pusztító végzet hatalma egyszerre csapott le az izomnyeszétséssel. Szerencsére mindkét varázslat elenyészet a kvazár-troll mentális védelmén. A tűzgolyó lángförgetege beterítette a támadókat – főként Kharizmoszt –, megpörkölte bőrüket, és bekormozta a falat. A csata azonban ettől eltekintve gyors volt. Az elmebetegeknek nem volt esélyük. Egyikükkel Rhandaur mithril kardja végzett, a másikat mestertolvaj szúrta hátba, a harmadikat Kaldor csapta le, miután egy gyors gyomorütés után amaz mélyen előregörnyedt. Talán ez utóbbi járt legjobban, mert míg társai megtértek az istenekhez, ő csak elájult.

– Hol van a pénzem? Hol van a pénzem!? – kiáltott az árnymanó. Mérgében az asztalokról mindent a padlóra söpört, aztán feltépte a szoba egyetlen ajtaját. Egy hosszú folyosóra jutott, aminek a végében meredek lépcső indult felfelé. Teteje a sötétbe veszett. Gunnyák anyó visszarahant társaihoz. Megragadta Rhandaur tabardját, és hisztérikusan megrángatta a férfit. – Hol van a pénz? Hol?

– Itt van a pénzed, te néember! – közölte tárgyilagosan Rótszakállú Kaldor, és egy aprócska ládikóra bökött. A lá-

dika felett egy kacskaringósan tekergőző cső végződött. Fényesre csiszolt fémből készült. A tulsó vége a magasba futott, ahol egy hatalmas tölcsérhez kapcsolódott. A Nyanya megragadta a ládikót, és törével feszegetni kezdte. Mikor kinyílt, csalódottan vágta a földhöz. Üres volt.

– Ez egy aranypéncz-elnyelő ládikó – nyögte, és sírni tudott volna a csalódottságtól.

– Most mi van? – kérdezte Kharizmosz, aki már semmit nem értett az egészből. – Itt víznek kellene lennie, és egy rakás aranynak. Nyanya! Azonnal megmagyarázod, különben...

– Ne most – kérte a tolvaj. – Nincs most ehhez erőm. Ezt a „különbö megölök” szöveget hagyjuk későbbre, rendben? Ki kell találnunk valamit, de gyorsan. A pénz nincs itt, ez már biztos.

– Hé, álljunk csak meg egy szóra! – Rhandaurnak lassan elkezdett derengeni valami, mert egyre paprikásabb hangulatba lovalta magát. – Te... Te azt mondtad, hogy... Szóval át akartatok verni! Így van!? Szó sem volt arról, hogy a pénzt visszaadjuk a városi szegényeknek! Magatoknak akartátok az egészet!

– Huhh! Nagyokos, felfogtad végre? Átverték minket. Csoda, hogy ráébredtél. – Kaldor felültette az alélt mágust, és pofozgatni kezdte. – Ha ez a hibásagyu végre magához térne, talán kifaggathatnánk – ajánlotta.

– De... minek kellettem én? Anyó! Te tudtad, nagyon jól, hogy én egyáltalán nem értek az illúziókhoz. Mégis eljártattok nekem ezt a színjátékot... – Rhandaurn elgondolkodva ült fel az egyik asztalra. Leah papnője mérgében belerúgott az egyik holttestbe.

– Nyanya! Szerintem változtatni kéne a terven. Mégpedig sürgősen! – Kharizmosz is keresztüllépett a nyíláson, egy teljes biccentett fejjel. – Rögvest látogatókat kapunk, úgy hallom...

– A francba! Tűnés! Gyerünk már, te mamlasz! – Gunymák anyó lerángatta az asztalról a kissé még mindig zavarodott Tharr papot. – Gyorsan! Kifelé a lyukon!

Mire Kharizmosz is keresztüllépett a nyíláson, egy teljes őrrjárat csattogott le lépcsőn.

Mikor Gunymák anyó sereghajtóként előbukkant a csatornanyílásból és félig kímászott a kövezetre, Rhandaurn úgy vágta szájon, hogy a nő azonnal a földre hanyatlott. Aztán kardot vont, és higgadt magabiztossággal vette fel a küzdőállást Kharizmosz felé fordulva.

– Ott akartatok hagyni... bűnbaknak. – Nem kérdezte, inkább állította. Miközben lassan oldalazva körbetáncolta ellenfelét, a törpére sandított. – És te? Veled mi volt a tevéük? Vagy te is tudtál minderről, *hittárs*? Netán szimbólumod is hamis, akár a lelked? – Kaldor válasza sem méltatta. Felemelte málháját, és felszíjazta a hátára.



– Vigyázz azzal a fekete trollal, mert mágus a szentem. Legalábbis annak tanuló – azzal hátat fordított, és elbattyogott. – Mindig lehet tanulni valamit! – kiáltott vissza még a válla felett.

– Nézd, testvér, beszéljünk meg! Nem akarok bántani... – Kharizmosz bal tenyerét békítőn nyújtotta a harcos-pap felé. Jobbjában azonban megdőlt kissé a Fairlight botja. – Alaposan melléfogtunk. Az egész egy átverés, hisz te is láthattad. Bomlott agyu varázslók bővült telepörtálnak a felszínre, illúziókat keltenek és kihámozhatatlan jóslatokat sugalmaznak szócsöveiken, miközben a kútba dobott pénz a kincstárba transzportál... Láttuk az igazságot! Minek harcolnánk hát?

– Mert ti nem *erre* számítottatok! Ott akartatok hagyni, miután kifosztjátok a kútát. Hány aranypénzt sejtettetek a kútban? Ezret? Tízezret? Még többet? – Az ember harcos bátran előre lendült, és pengéjével csak centikre hibázta el a célt. Ám Kharizmosz kitért előle.

– Ugyan! Légy ésnél, Rhandaurn, jutott volna neked is belőle épp elég! Ki gondolta volna mindezt? – Az újabb csapást a troll varázsbotjával védte. – Csak nem azt akart mondani, hogy a becsület vezet kardodat? Ne légy már nevetséges! Mi hasznod belőle, ha legyőzől? – kérdezte, és ismét eltáncolt a harcos csapása elől.

A Tharr pap hirtelen megdermedt, és térdre rogyott. Baljával olyan mozdulatot tett, mintha meg akarná vakarni a hátát, aztán eldőlt, mint egy zsák liszt.

– Sok a szöveg – jelentette ki a Nyanya, és a rongyos szélű tabardba törölte törét. – Lépünk le, mielőtt előbújik a lyukból az első katona. Ne izgulj, nem halt meg. Majd a duTYiban szépen feléjük... Mondd csak, te fekete férfi, hogyan is volt azzal a bankkal? – kérdezte a Nyanya és a vérel együtt egy fogát is a földre köpte.

Vége

JÁTEK

E havi kérdésünk a szabadban élő szörnyekkel kapcsolatos, melyre a helyes választ szeptember 15-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 5-5 db ében nyilvesszőt, illetve ében dobónyilat sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Azt is írd meg, dobónyilat vagy nyilvesszőt szeretnél. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, szörnyek subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

Sorolj fel legalább három olyan szörnyet, amivel ritka és sűrű erdőben is lehet találkozni!

A Krónika korábbi számai, illetve fordulód segíthetnek a megfejtésben.

A júniusi számban feltett kérdésünk a következő volt: Kitől (vagyis melyik épületben) lehet a legendás Rahn ékkövet beszerezni? A helyes válasz a manóodú volt. A nyeremény 2-2 db Luthius karkötőjéből állt, a szerencsés nyertesek pedig Yamamoto, Craz és Borzas Ámlin voltak.

Bárdverseny II. helyezett:

Bella Cassandra (#2802): Rózsafüzér

Egy nyári éjszakán sétál egy ifjú pár
A fénylő holdsugárban egy fiú és egy lány
A fiú megkérdi: Szeretsz Drágám?
A lány kurtán felel: Talán!

A fiú szerelme továbbra is lángol
Reméli, szerelmet kap a lánytól
S a szerelme jeléül egy alkalomból
Ad neki egy füzért tűzpiros rózsákból

Oly szép vagy Te is, mint ez a csokor
S illata olyan, mint mikor ajkad csókol
Lehet, hogy ez csak egy boldogság
De ha elfogadod, nekem boldogság

Bolond vagy szólt a lány, s hangosan nevetett
Nevetésébe a fiú bele remegett
Bolond vagy! Ismételte. Bolond!
Vidd! S eldobta a csokrot

Otthagyta a fiút, ahol azelőtt várta
Talán visszajön egyszer, de többé nem látta
Azután múltak a napok, hónapok, évek
A fiúban még mindig a lány emlékei éltek

Ám a lány beteg lett, s nem kívánt semmi mást
Csak a fiút
Még egyszer láthatná senki mást
Csak még egyszer láthatná, úgy ahogy rég
A kezébe sok-sok rózsafüzérral

A fiú megjelent, ahogy a lány várta
A kezében a sok-sok virággal
A lány a láztól, és boldogságtól égett
Csak ennyit szólt:
Elszálltak az évek
Mégváltoztam! Nagyon szeretlek téged!
A rózsáknak és neked
Köszönöm, hogy élek!

Bárdverseny III. helyezett:

Vérvörösalkonyfény (#4115): Én vagyok arra itt

a sötét nem bánt nem veszi véred
nem mondja utolsó órádat éled
nem vágja beléd karmait
mert én vagyok arra itt

az éjjel nem bánt nem ő haláloed
nem mondja utolsó utadat járod
látod azt most én teszem
véredtől részegen

TÚLÉLŐK FÖLDJE

JÚLIUS LEGÉRDEKESEBB NAPI HÍREI

Dur Yazil Abbad, Chara-Din alakváltó papja úgy gondolta, hogy a csatorna nyugati partján kalandozva egy phua-kútból szerez magának pszi követ. Az egyik ilyen helyen egy csak mágikusan sebezhető massa, körönkénti négy fajta támadással, varázslattal és ropogtatással végül megfutamtította Abbadot, aki félholtan vonszolta ki magát a moa épületből. Örülhet, hogy egyáltalán túlélte az incidenst (1 életponton)! Ugy látszik Chara-Din nem felejtette el, hogy Lord Abbad már a kezdetektől segítette a KÁOSZ istenének ghallai manifesztációját...

Bow Syck, az alakváltó tovább keresi a közvetlen kapcsolatot az istenekkel. Legutóbb megpróbált az istenek futárjává, azaz büntető pragonccá változni. Azonban a transzformáció teljes befejezése előtt egy dübörgő basszushang a „Ne tedd!” szavakat harsogta mentálisan. Mivel Bow Syck nem a sorsot kívánta kihívni maga ellen, megszakította a transzformációt. Célját azonban, miszerint közvetlen kapcsolatba kíván lépni az istenekkel, nem adja fel. Máris újabb fondorlatos tervet forgat katonikus agyában.

A minap Lamzorgárpók boltjába egy nagyobb szállítmány purifikátor háj érkezett. Az élelmes gnóm az elkövetkező napokban forgalomnövekedésre számít az üzletében, remélve, hogy a rendkívül olcsón beszerzett árutól sikerül minél magasabb áron megszabadulnia. A purifikátor hájáért 36 aranyért kér.

Érdekes jelenségnek lehetnek szemtanúi a minap, akik Libertantól nem messze keletre táboroztak. Laoril, a remete 2839 nap pihenés után táborot bontott, megrázta magát, majd elindult felfedezni a környéket, amit valaha jól ismert, ám ami azóta nagy változásokon ment keresztül....

Ugye emlékszünk még a sanyarú sorsú vámpírra, Wizax Quicklyhand-re, ki nem is oly régen még elhamarkodott olimpiai jelentkezése miatt szomorkodott? Azóta valami történhetett vele, mert a minap fülleg erőszájjal látták Alanor éjszakai utcáin; vígan danolászott és két kézzel szórta a pénzt. Többen azt rebesgetik, hogy a vámpírelf kedélyváltozásában nagy szerepet játszik egy nagy összegű lottónyeremény...

Red Lion-t ghallaszerte csak az „Élőholt Quwarg”-ként ismerik, célozván furcsa, már már megszállottságba hajló hobbijára mellyel már Leah megkülönböztető figyelmét is kiérdemelte. Ugyanis ellenállhatatlan vágyat érez az árnyékvilág meglátogatására. Minap, számszerint ötödszöre látogatta meg az általa nagyrabecsült istent lakhelyén, és egy rövid beszélgetés után hűséges quwarg követői kíséretében lelkesen nekivágott az árnyékbirodalomnak.

Clod Onar, az élő kalandozó legenda bajban van. Nemrégiben horribilis összegeket ajánlott annak, aki közli vele istene szentélyének koordinátáit – mégsem jelentkezett senki eleddig. Állítólag az olimpián, a nyolcadik kategória díjának, Urgol lángpallosának visszatartása is azért történt, hátha e nemes tett jutalmaként a királyi udvartól kap majd némi segítséget. De ezek szerint a palotában sem ismerik a koordinátákat.

Jander S. McLoadnak kivételes szerencséje van a csodák kútjánál. A kút szelleme rövid időn belül egy ryuku nadrággal és egy kis ónixkulccsal is megajándékozta. Arról nem tudni, mennyi aranyat kellett ehhez a mélybe dobálnia.

Amennyiben a hírek igazak, több profi tolvaj is tartózkodik Alanor környékén. Egyik legveszélyesebb a Chan'de Francon névre hallgató Árnymenő. Fent nevezett gazfickó minden gátlás nélkül fosztogatja a kalandozó népet. Többektől elszedte már féltve kuporgatott aranyait. Zsákmánya nem egyszer meghaladta az 1000 aranyat is! Mindenki vigyázzon vele!