

ALANORI KRÓNIKA

105. szám
2004.
szeptember

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Mikor e sorokat írom, éppen túl vagyunk a HKK Nemzeti Bajnokságon. Izgalmas verseny volt, és a Múltidéző kiválóan vizsgázott eme nagy megmérettetésen. A Múltidézős lapok szépen bekerültek minden játékkörnyezet paklijába, anélkül, hogy túlzottan dominálnák a játékot. Ráadásul a frissen bontott válogatós versenyen is bizonyítottak, dinamikus, változó játékkörnyezetet eredményezve, ahol nem voltak elhúzódó meccsek, soha nem állt be a játék. Bár a verseny jóval lapzártá után zajlott, de köszönhetően Makó Balázs gyorsaságának, a részletes beszámolót már ebben a számban olvashatjátok.

Az őszi nem csak az iskola kezdetét jelzi, hanem a nyári pihenés után új lendületet is ad nekünk. Több meglepetéssel is készülünk az őszi és a téli folyamán. Közülük egy új Goldenlane könyvvel, amiből részletet is olvashattok az újságban. Vagy említhetném például az Ember és gép Shadowrun kiegészítőt is. A HKK rajongók pedig a szokásos új kiegészítő és új Zéne mellett két régi Zén újranyomásának, Enkala laboratóriumának és A feledés tornyának örülhetnek.

A címlapunkon ezúttal J. Goldenlane: Pokoli balhé c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszi művészpáros festménye látható.

Dani Dol tán

ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 9. (105.) szám (2004. szeptember) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Fischer Tamás, Kiss Márton Gyula

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

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

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

Lapzártá: augusztus 27. **A következő szám lapzártája:** szeptember 17.

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 örüink meg és nem küldünk vissza.

A Türelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káros 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

A MESÉLÉS ALAPJAI Shadowrun	2
KALANDOK FÖLDJÉ Ismertető kezdőknek	8
POKOLI BALHÉ Regényrészlet	10
KOMBÓK A gyűjtő hatalma	14
HKK NEMZETI BAJNOKSÁG Beszámoló	18
VARÁZSLÓMESTEREK Interjú Rémmel Andrással	22
ÚJ VERSENYEK Szeptemberben és októberben	24
KÉRDEZZ-FELELEK HKK kérdések	26
HOGYAN CSINÁLJAM? HKK feladvány	27
ŐSÖK VÁROSA Fejlesztések	34
BÁRDVERSENY ÖV novella	36
RÉSZLET EGY NAPLÓBÓL avagy egy örült elme	40
LEANTHIL NAPLÓJA Égy galetki emlékirata	41
AUGUSZTUS HÍREI Ősök Városa	44
GHALLA NEWS A TF hírei	46
TF-FEJLESZTÉSEK	46
A MEGMENTŐ	47
KALANDOZÓ KALAUZ	48
AZ ŐRÜLT NAPLÓJA	52
HÁLÁM JELÉÜL	54
AUGUSZTUS HÍREI	55

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számláról 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 számláról. Ha nem játszol nálunk, akkor belföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

A MESÉLÉS ALAPJAI

Forrás: Shadowrun Companion
Fordította: Phobos

A játékmester egyszerre végzi egy döntőbíró, egy színész, egy rendező és egy mesélő feladatát, ami néha korántsem egyszerű. Értelemszerűen a jó játékmesterré váláshoz rengeteg gyakorlat és tapasztalat szükségeltetik. A harmadik kiadáshoz írt *Shadowrun Companion* e fejezete olyan ötletekkel és irányelvekkel szolgál, melyek segíthetik a játékmesterei képességek kifejlődését. A leírt többsége univerzális, de vannak kifejezetten specifikus, *Shadowrun-hoz* kapcsolódó részek is.

Jatékmesternek lenni néha kifejezetten nehéz feladat, ám az esetek többségében megéri a befektetett energia, így azt javasoljuk, mindenki próbálja ki legalább egyszer. Minden kezdet nehéz, de emlékezzünk, hogy mindenki volt egyszer kezdő...

A JÁTÉKMESTER SZEREPE

A játékmesternek kell átlátnia a játék vagy kampány menetét, így rá hárul a feladat, hogy mozgásba hozza a dolgokat. A játékmester moderátor és kalauz is egyben: neki kell végül ítélnie a szabályokról, és elsősorban neki kell szórakoztatóvá tenni a kalandot. Egyben és sinen kell tartania a játékot, mivel a játékosok néha túlságosan is széthúzzák a történetet. Ügyelnie kell a történet folytonosságára, és össze kell terelnie a karaktereket, ha azok túlságosan is eltávolodnak egymástól.

Bár a játékmesterek úgy alakítják a történetet, ahogy csak akarják, mégsem istenek (bármit is higgyenek!). A játék csak akkor lesz igazán szórakoztató, ha a mesélő ténylegesen együttműködik a játékosokkal. Nem az a játékmester feladata, hogy teljes befolyást gyakoroljon a karakterek felett, és olyan helyzetekbe kergesse őket, ahol nincs esélyük nyerni! A játékmester feladata az, hogy *együttműködve* a játékosokkal szórakoztató élményt nyújtson mindenkinek.

A jó mesélés titka hihetetlenül egyszerű: legyen mindenki érdekelt a történetben, és érezze mindenki jól magát. Minden más – beleértve a rendszert és a szabályokat is – csak másodlagos.

ÁTHÁGNI A SZABÁLYOKAT

Ha játszottatok rabló-pandúr játékot kiskorotokban, akkor biztos emlékeztek arra, hogy milyen jól szórakoztatok közben. „Lelőttek!”, „Nem, mellé ment!” „Nem, is!” – ugye ismerősek ezek a mondatok? Fogalmazhatunk úgy, hogy a szerepjáték a rabló-pandúr továbbfejlesztett, sokkal kifino-

multabb utóda. A fő eltérés, hogy a szerepjátékokban vannak szabályok, amik segítenek eldönteni, hogy kinek van végül igaza (avagy tényleg mellé ment-e?).

A szabályok azonban korántsem köbe vésettek! Egyszerű irányelvek csupán, amelyek csökkentik a mese alatt felmerülő viták számát. Segíthetnek vizualizálni és átélni az eseményeket, de semmi több. Időnként a szabályok újabb vitákat szülnek, korlátozzák a kreatív játékosokat és mesélőket, vagy más módon állnak a szórakozás útjába. Ekkor kell a játékmesternek felidéznie a régi közmondást, miszerint: „A szabályok azért vannak, hogy áthágják őket!”. Ha alárendeltek magatokat a szabályoknak, elveszítethetik a játék lényegét, magát a szórakozást! Ha egy szabály épp nem felel meg a helyzetnek, nyugodtan másítsátok meg, vagy vegyék figyelmén kívül.

Idővel mindenki készít házi szabályokat, amelyek a játékos vagy csapata egyedi szükségleteit vagy játéktílusát tükrözik. Ne álljatok útjába ezeknek, mivel egyedivé teszik a játékot.

Ne ragaszkodjatok csökönnyösen a szabályokhoz, csak azért vannak, hogy a játékot szolgálják, nem pedig azért, hogy korlátozzák!

A KULCS A JÓ JÁTÉKHOZ

A *Shadowrun* lényegében egy kalandjáték, a játékosok karakterei (legyenek azok árnyvadászok vagy átlagpolgárok) pedig a Hatodik Világ aktív (és fiktív) figurái. Olyan kalandokban vehetnek részt, amelyek a jó novellákat vagy akciófilmeket jellemzik. (A szerepjáték lényege, hogy elrugaszkodjunk a valós életben betöltött szerepektől. Mondani sem kell, hogy nincs igazán sok értelme könyvtáros, takarító vagy éjjeliőr karakterekkel játszani.)

A következő részek szórakoztató kalandok megtervezéséhez nyújtanak segítséget, minden egyes főcím a nagy egész egy részét takarja. Ne felejtjük el, hogy az íromány nem egy „kalandtervező rendszer”, csak ötleteket ad, amelyek az önálló történetírást segítik.

AZ ELŐTÖRTÉNET

Az előtörténet lényegében a „történet háttérében álló történet”, vagyis a kalandot elindító szálak összessége. Az előtörténetbe foglalt események zajlanak le a karakterek képbe kerülése előtt. Maga az előtörténet határozza meg a kaland célját, körülményeit és témáját.

A kaland léptéke határozza meg a történet nagyságát. A nagyléptékű történetek háttérében hatalmas összeesküvések bujkálhatnak, míg a kisléptékű történetek alapja akár egyetlen személy vagy egy apró esemény is lehet. A lépték megválasztása igen fontos, hiszen nem mindegy, hogy a csapat ellenfele csak egy korrupt gyalogszaru, vagy maga Lofwyr és teljes háttere, a Saeder-Krupp.

A helyszín lényegében az, ahol a fő esemény lezajlik. A helyszín elnevezése igen megtévesztő, természetesen több helyszín is létezhet, akár szétszórva is. Figyelni kell a helyszín *légkörére*, miliójére is, amely lefesti a helyszín környezetét, szinte kézzel fogható benyomásait. Ha megfelelően írjuk le, a légkör nagy behatással van a vizualizációra, a beleélésére. Ha például a kaland egy kiberdekk prototípus ellopása köré épül, a légkör gyakran telítődhet dekásokkal, számítógépekkel, Matrix hardverrel és különféle technológiai berendezésekkel. A karakterek ekkor érezhetik, hogy minden racionális és definiálható, és könnyedén leigázhatja őket a tudomány. Egy Rovarvárosi kimenekítő kalandban sokkal inkább az akció dominál, a légkör itt szorongással, félelemmel, rovarszellemekkel, katonákkal, hatalmas nehézfegyverekkel, szoros helyzetekkel és vad harcokkal telhet meg.

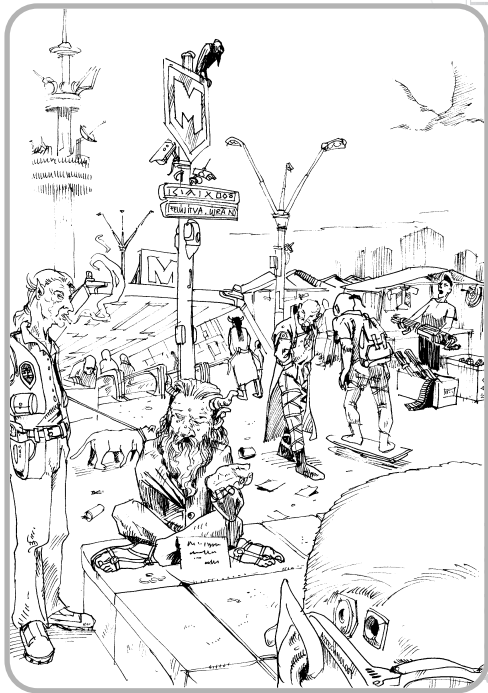
Miután lefektettük az előtörténetet, bele kell vennünk a karaktereket is a képhe. Történet ez megbízás, személyes motivációk, érzelmi vagy teljesen más szálak útján. A módszer változhat, de a karaktereknek mindenképp érdekeltté kell válniuk.

A CÉL

Minden kalandnak van célja, aminek eléréseért harcba szállhatnak a karakterek. A tiszta célok erősen motiválhatják a játékosokat, és sinen tarthatják a mesét, a homályosabb célok meglepővé és érdekessé teszik a kalandot, ám rengeteg motiválatlanabb játékost riasztanak el.

Célokat bárki felállíthat: a játékmester, a játékosok vagy akár ők együtt. Bármelyik is történjen, a felállított célnak tükröznie kell a karakterek személyiségeit és személyes céljait, „belülről kell jönnie”. A célok a kaland léptékére is kihatással vannak, nagyobb célok elérésének érdekében a karakterek magasabb ligákba is keveredhetnek, ahol sokkal keményebbek a játékszabályok, így a kaland nagyon gyorsan és kellemetlenül érhet véget.

A cél meghatározása után a játékmesternek olyan utakat kell nyitni, amelyeken haladva a karakterek elérhetik azokat. A játékosok gyakran elvesztik érdeklődésüket, ha nem látnak tiszta utat céljuk eléréséhez. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy a karaktereket mindenképpen egyetlen útra kell kényszeríteni, ajánljunk fel nekik alternatív lehetőségeket, a lényegi döntés jogát, mivel ha a karakterek csak egyfelé indulhatnak, gyorsan frusztrálttá válhatnak. Ne rájuk semmit a játékosok szájába! Nem kell, hogy mi mondjuk el a lehetőségeiket, csak utaljunk rájuk, hogy a játékosok észbe kaphassanak. Mindezek mellett készülünk fel a váratlan



döntésekre – a játékosok néha kegyetlenül furá stratégiákat találnak ki céljuk eléréséhez.

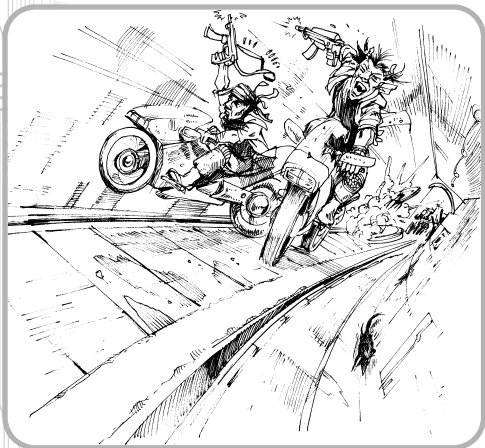
A SZEMENYÁLLÁS

Minden történetben szükség van egy ellenfélre (egy „rosszfiúra”), és a *Shadowrun* igen széles választékot kínál fel a választáshoz. Az ellenfelek azok a szerencsétlen flótások, akik a karakterek és azok céljai között állnak. Az ellenfél nem mindig egyetlen személy, lehet egy csoport, egy cég, egy sárkány vagy egy még legyőzhetlenebb ellenfél, mondjuk egy eszme vagy egy törvény is.

Ne termeljünk „egydimenziós” ellenségeket! Mivel ők a konfliktus és dráma forrásai, legyenek élők, egyedi személyiséggel és motivációkkal. Legyünk alaposak és óvatosak az ellenfelek céljainak és képességeinek megválasztásakor.

Az összetett személyiséggel és motivációkkal rendelkező ellenfelek megjósolhatatlanul és kiszámíthatatlanul viselkedhetnek, ami megnehezítheti a karakterek dolgát. Ha az ellenfelek motivációi vagy személyisége kiismerhető, a játékosok saját céljaikra használhatják fel őket!

A személyiség és a célok kiválasztásával a játékmester felmérheti, hogy milyen erős lett az ellenfél, illetve, hogy milyen módszereket használhat, meddig mehet el. Egyes ellenfelek csak „fű alatt” cselekszenek, trükkökkel és intrikus módszerekkel keseríthetik meg a karakterek életét, míg mások nem riadnak vissza attól, hogy közvetlenül intézzék el a



karaktereket. Előfordulhat, hogy az ellenfél végül kiegyezésre kényszeríti a karaktereket (vagy fordítva), ami még persze nem jelenti azt, hogy a szembeállítás ne bukkanhatna fel később a karakterek története során.

Tartsuk észben, hogy az így előállított NJK-k csak a „tradicionális” ellenfeleket jelképezik. Bármí, ami meggátolja a karaktereket céljaik elérésében – bármí, akár nem is egy élőlény – az ellenségnek számíthat. Egy kifinomult biztonsági rendszer, egy mostoha, Felébredt vadon vagy megdöntöhetetlen eszmék, mint például a metahumán gyűlölet is szolgálhatnak ellenségül, ám ebben az esetben korántsem biztos, hogy a karakterek tisztán, 100%-osan nyerhetnek.

KOMPLIKÁCIÓK

Ha a *Shadowrun* csak annyiból állna, hogy szövetségeket toborzunk, és legyőzzük az ellenállást, akkor csak hamar ráunnánk az egészsre. A kalandokat komplikációk fűszerezik, olyan váratlan csavarások és fordulatok, amelyek fenntartják az érdeklődést, és ébren tartják a játékosokat.

Ha ellassodna a játék, vagy elcsigázódnának a játékosok, dobjunk be pár komplikációt, hogy ismét felpörgessük a kalandot. A komplikáció lehet olyan egyszerű, mint például egy felszerelés meghibásodása, de lehet annyira összetett is, mint például amikor kiderül, hogy az áhitott cél teljesen más, mint amire számítani lehetett. Előfordulhat például, hogy a névtelen ellenségről kiderül, hogy az egyik karakter legjobb puszpajtása. Az sem kizárt, hogy a csapat által kimenekített tudós (aki elméletileg ugyanúgy akarja a küldetés sikerességét, mint a karakterek megbízója), biztonságos helyre érve gyorsan lenyel valamit, és meghal. Ezek az események felkeltik a karakterek figyelmét, és összekeverik a történet szálait.

Végül, de nem utolsó sorban, a komplikáció kifogyhatatlan forrása, Mr. Johnson is a játékmester rendelkezésére áll,

aki teljes léleknyugalommal hazudhat a karaktereknek a küldetéssel, személyével, a várható veszélyekkel, a díjazással vagy bármí mással kapcsolatban.

A komplikációk életszagúvá, valóssá tehetik a mesét, felkelthetik a passzív játékosok figyelmét, és megcsavarhatják a történetet. Bár kétségtelenül hasznosak, mindenképpen kerüljük a folytonos kavarást, mivel ez annyira összekeverheti a szálakat, hogy a játékosok frusztráltá válhatnak tőle.

A TÖRTÉNET FELVÁZOLÁSA

A hagyományos történetekben az írók felvázolják a főbb karakterek céljait, majd komplikációk hozzáadásával adnak a történetnek drámai hatást. A *Shadowrunban* sem történik ez másképp, leszámítva, hogy a karakterek lesznek a történet főszereplői.

Épp ezért a személyesen írt történetek gyakran sokkal szórakoztatóbbak, mint a kalandmodulok. A játékmester a legtöbb esetben jól ismeri a játékosokat, és e tudás birtokában sokkal hatékonyabban kapcsolja a karaktereket céljaikhoz.

A KEZDETEK

Minden kaland egy ötlettel kezdődik – egy maggal, amelyből szép lassan kihajt a teljes történet. Szerencsére ötletből nincs hiány, a *Shadowrunhoz* kiadott tömértelen mennyiségű regény és kiegészítő számtalan ötletet adhat még egy alkotói válságban szenvedő játékmesternek is. A kiegészítőkből olvasható „fekete információ”, avagy az árnyvadászok kétes igazságtartalmú hozzászólásai is kiváló ötletforrássá válhatnak.

Ha más nincs, felhasználhatjuk az előző kalandokban megjelenő szálakat vagy nem-játékos karaktereket is. A lezáratlan szálak felbukkanása még jobban felkeltheti a karakterek figyelmét, mint egy új és ismeretlen kaland. Egy régi, esetleg halottnak vagy ártalmatlannak vélt ellenség felbukkanása is jó figyelemfelkeltő módszer. Még nagyobb csavar lehet, ha az ellenfél ahelyett, hogy meghalt vagy eltűnt volna, elérte célját, és hihetetlenül megerősödött. Régi tartozások behajtása is nosztalgiai ébreszthet a karakterekben, ami végighúzódnak az egész történeten.

Egy kis képzelőerővel bármí adhat kalandötleteket: filmek, könyvek, más szerepjátékok, TV műsorok, videojátékok, friss hírek vagy a valós élet eseményei. Ha valami felkelti az érdeklődésed, és úgy gondolod, hogy jó kalandötlet lenne belőle, ne habozd, jegyezd le, hogy később felhasználhasd.

A SZEREPOSZTÁS

A történetben érdekelt nem-játékos karakterek, szervezetek, cégek és ellenségek kiválasztása egy újabb alkalom arra, hogy formálhassuk magát a történetet. Minden szereplőnek más és más motivációja, célja és működési módozata van.

A játékmester dönt a szereposztás felől – ő dönti el, kik érdekeltek a történetben, és kik nem. Vannak, akik még az előtörténet kitalálása előtt tisztázzák a szereposztást, mások inkább csak ezután véglegesítik döntésüket. A főszereplők határozzák meg a történet léptékét is egyben. Ha a történetben két pitiáner bandavezér összecsapásába keverednek a karakterek, minden bizonnyal rutinnal oldják meg a feladatot. Ha azonban az egyik bandát a maffia, míg a másikat a triádok támogatják, a történet komolyabbá és nehezebbé válik. A helyzet már csak akkor lehet bonyolultabb, ha az összecsapásra a Saeder-Krupp székháza közelében kerül sor...

A következő felsorolásban olyan szereplőket találhattok, akik a leggyakrabban fordulhatnak elő egy árnyvadászát során, de természetesen ez a lista korántsem teljes.

CÉGEK

Az olyan hatalmas megacégek, mint az Ares vagy a Mitsuhama immár több évtizede vad versengésben állnak egymással. Mivel számtalan kis és közepes méretű konkurens cég jelenik meg a piacon nap nap után, az üzleti világ is egyre keményebbé válik.

SZERVEZETT BŰNÖZÉS

Valószínűleg mindenkinek a maffia és a jakuza jut eszébe először a kifejezés hallatán, ám nem szabad elfelejteni a triádokat, a szülőpala köröket, a v-madaras csempészeket és a kalózkodókat sem. Ezek a bűnözői csoportok nem válogatnak módszereikben és áldozataikban, halálos kimenetelű hatalmi harcok dúlnak a köztük és *bennük*. A szervezett bűnözés azonban nem csak annyiból áll, hogy gengszterek halomra lövik egymást – minden csoportnak vannak érdekeltségei polgári körökben is, a pénzmosó cégektől kezdve az illegális JmE terjesztésen és a zugkocsmákon át egészen a prostitúcióig. Felfoghatjuk úgy is, hogy a bűnöző csoportok illegális tevékenységekben érdekelt „cégek”, akik között ugyanolyan kemény hatalmi harcok dúlnak a felvásárló piacért, mint legális testvéreik körében, csak módszereik korántsem annyira kifinomultak.

ZSARUK

Lone Star, Knight Errant, Hard Cops, Wolverine, Eagle – ki tudja, hogy kit vagy mit szolgálnak és védenek a *Shadowrun* világának rendőri szervei? Hol ér véget igazából a hatáskörük? Tiszták vagy korruptak?

A rendfenntartó szervek természetes és kölcsönös utálatot éreznek az árnyvadászokkal szemben, ám soha sem tudni, hogy ki tényleg árnyvadász, és ki nem az...

BANDÁK

Többféle banda bukkanhat fel egy átlagos *Shadowrun* mesében. Ugyanúgy bandának nevezzük a szűk baráti köröket, akik csak a biztonság kedvéért máskálnak együtt, az utcai punkok gyülekezését, akik pénzért bármit megtesznek,

az országúti motoros bandákat és a visszaeső bűnözőkből álló drogban vagy más illegális dologban érdekelt kisebb szindikátusokat. A bandák felsorolásával lapokat tölthetnek meg, minden csoportnak más motivációi és más módszerei vannak.

KATONAI/FÉLKATONAI SZERVEZETEK

Egy ország hadseregének katonai erőforrásaival csak nagyon kevés cég lenne képes birokra kelni, mivel korántsem minden cég rendelkezik teljes tengeralattjáró- és hajóflottával, gyalogos hadosztályokkal, valamint az ezek fenntartásához szükséges logisztikai és gazdasági háttérrel. Szinte minden modern hadsereg rendelkezik légi, nehézpáncélos és felderítő egységekkel, valamint kemény harcokban próbált katonákból toborzott különleges egységekkel. A Hatodik Világ GI Joe-i és Jane-jei általában eldurvult mágikus jelenségeket semlegesítenek, vagy olyan nehezen kezelhető helyzeteket oldanak meg, mint például a Rovarváros esete. Ha a helyzet megkívánja, a különböző nemzetek fiai és lányai néha együtt is kell, hogy tevékenykedjenek, hogy megóvják a „vitális nemzeti érdekeket”.

Konfliktusokért azonban nem kell a szomszédba menni, Seattle egyes részeiben például rendszeres vendég a Nemzetőrség...

POLITIKUSOK ÉS POLIKLUBOK

A politika mocskos üzlet, így nem meglepő, ha a politika-illig motivált árnyvadászok is gyakran mocskolják be magukat. A városi tanács tagjai, polgármesterek, kormányzók, szenátorok, vagy olyan megkérdőjelezhetetlenül becsületes emberek, mint például a legfelsőbb bíróság bírái is foglalkoztathatnak árnyvadászokat testőrökként, információforrásként vagy, hogy mocskos trükkökkel előnyre tegyenek szert kampányukban versenytársaikkal szemben.

A poliklubok is remek alapjául szolgálhatnak egy történetnek. Metahumán és/vagy emberi jogok, szecesszionisták, illetve az abortusz, a halálbüntetés netán a fegyvertartás ellen vagy mellett kampányoló csoportja – ez csak pár gyakori példa a poliklubokra. Szinte minden poliklubot „felkarolt” már egy politikus, de az sem lehetetlen, hogy egyeseket kifejezetten kampánycélokra hoztak létre. Nincs is annál rosszabb, mint amikor a karakterek két ellenkező véleményű poliklub közé szorulnak.

NEMZETKÖZI ELLENFELEK

Ma a megacégek birtokolják azt a befolyást és hatalmat, amelyet valaha a kormányok tudhattak magukénak, ám ez sem csökkentette a nemzetközi politikai mozzanatok tétjét. Kérek, törtétek és terroristák mindig is voltak, és mindig is lesznek. A CIA, az Interpol, a KGB örökösei, a Tir-i Lovagok, a nemzetközi összekötők, a fegyvercsempészek és a vallásos hitű terroristák csak az ismertebb arcai a nemzetközi konfliktusoknak. Ezek egyikének felbukkanása hihetetlenül felkavarhatja a történetet.

MÉDIA

A média világa teli van csillogással, vezéllyel és nemi vágygal. A trideo hálózatok, rádióműsorok, műérzet közvetítések, zenecsatornák, sportműsorok és szélesvásznú filmek a Hatodik Világban is hatalmas bevételt hoznak. A Sivatagi Háborúk rádióinterjútól kezdve a kalózádió adásában öngyilkosságot elkövető elkeseredett rockerekig bármi előfordulhat, és a médiásoknak csak a nézettség és az eladás számít, nem pedig a módszerek vagy a moralitás. A botrányhajhász nyomozóműsorok, a nappali talk show-k, a harci játékok, a professzionális sportműsorok, a műérzet pornó és a videoklipek nujen milliárdokat termelnek. Nem meglepő hát, hogy a szakmában érdekelt sztárok, lefutott csillagok, producerek, média konglomerátumok és a szervezett bűnözés beépült tagjai foggal-körömmel ragaszkodnak megszerzett picí részükhöz.

ÁRNYVADÁSZOK ÉS MÁS KÉTES HÍRŰ SZEMÉLYEK

A karaktereknek nem feltétlenül kell mindenképpen árnyvadászoknak lenniük. Az árnyvadász csapatok sokkal szabadosabban dolgoznak, mint a szervezett bűnözés vagy a cégek, de tagjaik képzetebbek és gyakorlottabbak, mint az átlagos bandatagok. Az árnyvadászok általánosságban olyan munkákat végeznek, amiket senki más nem tud, vagy akar elvégezni. A szakmába gyakran olyan különcök csöppennek bele, akik képtelenek elfogadni a hadseregek, cégek vagy bűnöző csoportok szigorú „erkölcsi” normáit. Épp ezért az NJK árnyvadászok vad, különc és színes karakterek lehetnek, akik felpörgethetik az ellaposodó meséket. Az árnyvadászok persze nem is lennének árnyvadászok igazán, ha nem versengénének folyamatosan, és senki sem szállhat versenybe nagyobb eséllyel szembe egy árnyvadászsal, mint egy kolléga.

ÁTLAGEMBEREK

Lépten-nyomon összefuthatsz átlagemberekkel a mindennapokban, gondolj csak a pultosokra, házfelügyelőkre, postásokra, takarítókra, szemetesekre, adománygyűjtőkre, eladókra, ügyvédekre, hajléktalanokra, barátnőkre, barátokra stb. Mindnek megvan a maga helye a *Shadowrun* világában. Történeteink közé néha illesszünk be pár olyan kalandot, vagy jelenetet, amikor a karaktereknek le kell vetközniük árnyvadász mivoltukat, és átlagemberként kell viselkedniük. Bár az átlagemberekkel történő interakciók nem annyira drámaiak, mégis emlékeztethetik a vadászokat arra, hogy kiből válhatnak áldozatok, ha nem vigyáznak eléggé munkájuk közben. Jó lehetőség ez arra is, hogy a karakterek új kapcsolatokat szerezzenek, vagy olyan helyzetekbe sodródjanak, amelyeket nem lehet lövöldözéssel megoldani.

EGYEDI SZEREPLŐK

Mivel a *Shadowrun* világa a tudományos-fantasztikum és a fantasy kereszteszékének jellemezhető, számtalan egyedi

és kategorizálhatatlan lény létezik benne. Ilyenek lehetnek például a sárkányok, az ősi tündék, a szabad szellemek, a *dolgok*, *melyekről nem tudhatnak az emberek*, a kísértetek, a vámpírok, a vérjaguárok, a beavatási csoportosulások, és persze a Mátrixban létező fura és embertelen létformák. Ezek az egyedi lények bármilyen történet vagy kaland alapjául szolgálhatnak, ám mindig tartsuk észben, hogy ezek a lények ritkák, és hihetetlenül nagy hatalommal rendelkeznek. A karakterek nekik legfeljebb csak előételnek jók.

A DÖNTÉSFA

A publikált *Shadowrun* kalandmodulok mindegyike egy bizonyos „döntésfa” szerint van felvázolva. Az egyszerű, lineáris kalandmenettel ellentétben a döntésfa több választási lehetőséget kínál fel a karaktereknek, így a kaland a játékosok döntései alapján haladhat, megfelelően azok igényeinek. Mivel döntésfák használatakor a karaktereknek beleszólásuk van a történet menetébe, ezek a történetek sokkal inkább lekötik a játékosokat, mint a lineárisak.

Első lépésben határozzunk meg egy kiindulási pontot és egy végcél. A kiindulási ponton válnak érdekeltté a karakterek, a végcél pedig az a cél, amely valószínűleg felkelti a karakterek figyelmét. Lineáris mesékben egyenes út vezet a kiindulási ponttól a célig, ám a döntésfa használatakor több út (vagy inkább „ág”) köti össze a kezdetet a véggel.

Az utak megválasztásakor vázoljuk fel, hogy a karakterek milyen döntéseket hozhatnak a kiindulási pontban. Ezen a ponton vegyük számításba, hogy a karakterek általában hogyan reagálhatnak a megadott helyzetre (ekkor jó, ha ismerjük a játékosok stílusát és módszereit). Ha például a karakterek egy Mr. Johnsonnal találkoznak munkaügyben, akkor általában két választásuk van: elfogadják vagy elutasítják az ajánlatot. A játékosoktól függően persze más lehetőségek is adódnak, a karakterek például megtámadhatják munkaadójukat, ha valami átverést sejtjenek a háttérben. Ha számba vettük a lehetséges reakciókat, társítsunk mindhez egy vázlatos irányvonalat. Az első irányvonal lép érvénybe például, ha a karakterek elfogadják az ajánlatot, a második, ha nem és a harmadik, ha a karakterek megtámadják és kivallatják a Johnsonst.

Nem kell a végtelenségig elmenni a történet irányvonalainak kidolgozásakor – maradjunk mindig vázlatosak. Egyszerűen gondoljuk ki, hogy melyik irányvonalat választják legnagyobb eséllyel a játékosok. Készítsünk jegyzeteket arról, hogy milyen ellenfelekre, fontos helyekre, lehetőségekre botolhatnak a karakterek adott kalandrészek során. Ezek segítségével sokkal könnyebben rögtönözhet, ha kell. Soha ne felejtsetd el kidolgozni a komplikációkat, mielőtt ráeresztenéd azokat a karakterekre!

Ne felejtsetd el, hogy a különböző kalandrészek találkozhatnak, és akár össze is olvadhatnak. A játékosok döntései más szálakra terelhetik az eseményeket, vagy visszavezethetik a karaktereket a fő szálra. A történet egésze szempontjából fontosabb jelenetek mindig legyenek univerzálisak,

hogy a karakterek bármikor találkozassanak vele, akármerlyik szálon is haladjanak. Ezeket a helyeken szerezhetik be a karakterek a fontosabb információkat.

Bárhány szálat is deklarálás előre, a játékosok mindig képesek meglepetésszerű, előre megjósolhatatlan döntéseket hozni, amelyek új szálat vezetnek a történetbe. Maradj flexibilis, légy képes átírni a történetet, ha kell.

AMIKOR SZAR KERÜL A VENTILLÁTORBA

A gondos előkészületek és odafigyelés ellenére az előre megjósolhatatlan komplikációk akár a visszajára is fordíthatják a történetet.

Általában két vagy három nagyobb komplikáció bőven elég ahhoz, hogy a kaland szórakoztató és érdekes maradjon. Ennél több nem szükséges, mivel maguk a játékosok is hajlamosak saját komplikációkat generálni. Meg kell tanulni kezelni ezeket, és a saját hasznodra fordítani. Ha az egyik karaktert például csapdába ejti a megtámadott cég, máris egy újabb komplikációt szöhetünk a történetbe. Vajon ki tud szedni használható információt a cég a vadászból? Mihez kezdenek majd ezzel az információval? A vadász társai megpróbálják majd kiszabadítani barátjukat, vagy inkább cserbenhagyják? Hogy reagálna a cserbenhagyott vadász társai tetteire? Egyetlen apró komplikáció is tucatnyi szálat eredményezhet.

SZÖVETSÉGESEK

A szövetségesek olyan kapcsolatok és NJK-k, akik segítik a karaktert célja elérésében. Bár nem szükséges, hogy minden esetben *deus ex machina*-ként kirántsák pájtásukat a szarból, többnyire mégis használható segítséget nyújthatnak, akár kilitástanal helyzetekben is.

Mint az ellenfelek, a szövetségesek is saját motivációkkal és személyiséggel rendelkeznek. Nem állnak tétlenül arra várva, hogy a karakterek segítséget kérjenek tőlük. Minden szövetségesnek megvan a maga oka arra, hogy segítse a karaktereket. Egyesek együttérzésből vagy barátságból segíthetik a karaktereket, míg másokat önös célok vezérelhetnek, például a karakterek ellenfelei az övék is lehet, vagy a karakterek beteljesülése segítheti saját céljaik elérését is. A karaktereknek figyelniük kell szövetségeikre, mivel az egyik nap még barátságos és segítőkész szövetséges könnyen elhagyhatja a karaktert, vagy rosszabb esetben ellene is fordulhat.

Az árnyvadászok legbizonytalanabb szövetsége a Sors – vagy más néven a Szerencse Asszonya, Fortuna, a Vakszerencse vagy a Végzet. A Sors igen komoly úttörő a játékmester kezében – segítségével visszatérheti a karaktereket a kaland sodrásába, vagy tippeket adhat nekik, hogy önállóan tegyék meg ezt. Amit azonban a Sors ad, azt vissza is veheti: a hirtelen szerzett dolgok hirtelen el is veszhetnek (termé-

zetesen csak akkor, ha ez pont beilleszkedik a játékmester terveibe).

KÖVETKEZMÉNYEK

Miután a karakterek elérték céljukat, vagy felhagytak a sikertelen próbálkozásokkal, végig kell gondolni a megtörtént eseményeket, és le kell vonni a konzekvenciákat. Ne erőltessünk egy előre elgondolt befejezést, hagyjuk ezt a játékosok döntéseire!

A kaland folyamán történt események következményekkel járnak, amelyek kihatnak a kaland befejezésére is. Az előző kalandok eseményei is kihatással lehetnek a karakterek életére, akár hosszú távon is, így nem szabad megfeledkezni róluk. Ha választ adunk a következő kérdésekre, könnyedén meghatározhatjuk a történet következményeit.

- Hagytak a karakterek elvarratlan szálat kalandjuk során? Ha igen, akkor érdemes ezeket felhozni későbbi történetekben?

- Megsértettek, vagy felfingereltek a vadászok akciói NJK-t, cégeket vagy más csoportosulásokat? Ha igen, bosszút fognak állni?

- Kik voltak a főszereplők, és milyen benyomásokat hagytak a karakterekben?

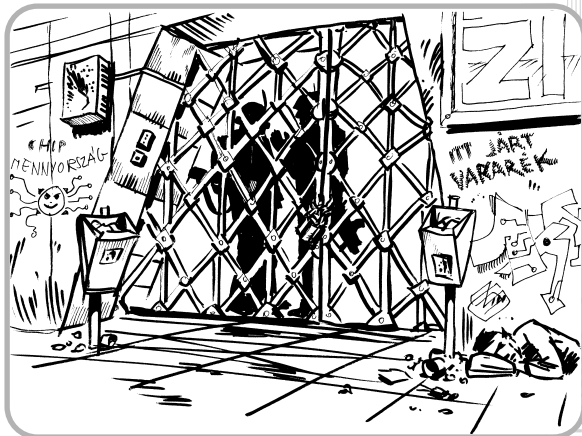
- A karakterek tevékenységei felkeltették a média figyelmét? Ha igen, célponttá váltak?

- Szereztek a vadászok újabb ellenségeket maguknak?

- Felfigyeltek mások a vadászok tevékenységére?

- Hagytak a karakterek nyomokat maguk után? Ha igen, mennyit? (Bár az árnyvadászok többsége RASZtalan, ha a céges biztonsági erők vagy a rendőrök folyton ugyanazt az ujjlenyomatot vagy lőszerrühelyt találják minden tethelyen, akkor valószínűleg nyomozást indítanak az ügyekben.)

- Ki is Mr. Johnson valójában? Dolgoztak már vele a karakterek? Van összefüggés a megbízások között? Miért érdeklik a karakterek? Van olyan, aki embereket bérelne Mr. Johnson ellen?



Kalandok Földje

ISMERTETŐ / WWW.KALANDOKFOLDJE.HU

A Kalandok Földje a Beholder Kft. online internetes kalandjátéka mely Ghalla világában játszódik. Html alapú hatalmas bejárható játéktérület számos labirintus, város, barlang, szörnyeteg és izgalmas küldetések. Ingyenes kipróbálásra is lehetőségünk van a <http://free.kalandokfoldje.hu> címen. Itt csak a 3. szintig tudjuk fejleszteni a karaktert és csak az 1. zónában. Ha megtetszett, előfizethetünk rá, egy karakter egy havi kalandozása 500 forintunkba fog kerülni.

A regisztráció átesve hamarosan megérkezik a megadott azonosítónkhoz tartozó jelszavunk, amivel be is léphetünk a játékba. Első lépés a karaktergenerálás, ami nem is oly meglepő egy kalandjátéknál.

VÁLASZTHATÓ FAJOK

Ember: Az alap faj, nincsenek különleges képességei, induláskor minden tulajdonsága egyforma, egy fegyverszakértelmet ismer a szúrót. Bármilyen kasztú lehet.

Elf: Az erdők népe. Induláskor az ügyességük magasabb, szerencsésük alacsonyabb. Jól bírnak az ijjal és ügyesen rejtőzködnek. Két szakértelemmel indulnak a szúróval és a távolsági fegyverrel, plusz még a precizitás speciális képességet is megkapják. Ezzel nagyobb eséllyel találhatják el a szörnyeket az ijukkal. Választható kasztok: harcos, vándor, barbár és mágus. Természetesen a vándor kaszt ami a legjobban illik hozzájuk.

Törpe: A hegyek mélyének népe. Nagyobb állóképesség és kisebb ügyesség induláskor. A mágiájuk lassabban fejlődik, viszont a Kincs szaga speciális képességet kapják, ezzel megnövelhetik a varázstárgyak találásának esélyeit. Választható kasztok: harcos, barbár és szerzetes. Az ütőfegyverek használatához is értenek. A törpe szerzetes szerintem az egyik legerősebb karakter.

Gnóm: A mágia mesterei, magas IQ-val és alacsony erővel indulnak. Speciális képességük a Manaindukció, amivel varázspontot generálhatnak maguknak. Választható kasztok harcos, vándor, szerzetes és mágus. Ez utóbbi, amelyiket a legtöbben üzik közülük. A vágófegyverek használatát is ismerik.

Félóriás: Csak a harchoz értenek. Magas erővel és alacsony IQ-val kezdenek. Ismerik az ütőfegyverek kezelését és a Vér íze speciális képességet, amellyel a közelharc sebzéseiket tudják növelni. Mágiájuk lassabban fejlődik, választható kasztok harcos, vándor és barbár.

KASZTOK

Harcos: A legyőzött szörnyekért 10%-kal több tapasztalati pontot kapnak.

Lovag: Kezdekör már megkapják a karizma szakértelmet, aminek a bolti adás-vételnél van szerepe, magasabb szinten a boltosnak drágábban adhatunk el és olcsóbban vásárolhatunk. A többi kaszt csak a 6. szintől kapja meg ezt a képességet. Speciális képességük a Kézrátétel, mellyel gyógyíthatnak magukon. A lovagok plusz sebést is kapnak az élőholtak ellen.

Vándor: A rejtőzködés szakértelmük jobban fejlődik és az Árnyék speciális képesség segítségével megnövelhetik a meglepetés esélyét, amivel még a támadás megkezdése előtt egyet löhethetünk az ijunkkal.

Barbár: A nagy erejükben bizva mindenkinek nekimennek. Főleg ha a Vadulás speciális képességüket is használják, amivel a találat esélyét növelik.

Szerzetes: A pusztakezes harc szakértői, ezért kezdéskor 3. szinten már ismerik is. A Sebezhetetlenség szakértelemmel indulnak, ezzel megnövelik a vastagbőr szakértelmüket. Az ellenfelek nehezebben találják el őket.

Mágus: A mágia igazi szakértői, a többi kaszt is tud varázsolni, de ők művelhetik csak igazán magas szinten. Speciális képességük a Kőbőr, mely amíg rajtuk van, felfogja az ellenfelek ütéseit. Ez nagyon is kell nekik, mivel kezdetben egy mágust meg egy óriásvakond is megszorongathat.

TULAJDONSÁGOK

Öt alaptulajdonsággal indul minden játékos. Ezek az *erő*, *IQ*, *ügyesség*, *állóképesség* és *szerencse*.

Erő: Minél nagyobb, annál nagyobbab sebzünk a közelharcban. Szerzetesnek, harcosnak minél előbb növeljük meg. Labirintusokban az ajtókat is betörhetjük, ha elég magas.

Kalandok Földje

IQ: A varázslatok megtanulásának esélyét növeli, gyorsabban regenerálódik a varázspont és a varázslatok sikeressége is rajta múlik, a szerencsével együtt.

Ügyesség: Magas ügyesség mellett az ellenfelek nehezebben találhatnak el, és segíthet abban hogy a miénk legyen az első ütés. A fizikai sebést okozó varázslatok elkerülésében is szerepe van a szerencse mellett.

Állóképesség: A maximális életerő nagyságát elsősorban ez a tulajdonság határozza meg.

Szerencse: Az ütések illetve varázslatok kivédésében segít.

SAKÉRTELMEK

Kezdetben már a legtöbb rendelkezésünkre áll, de ahogy a játékban fejlődünk, úgy kaphatunk újakat is. Egy részük maguktól fejlődik, ha használjuk a képességet, másokat nekünk kell növelnünk a rendelkezésünkre álló fejlesztési pontjainkból. A kalandozásaink során a szörnyek megöléséért, küldetések teljesítéséért és a városháza által keresett tárgyak leadásáért kaphatunk tapasztalati, fejlesztési pontokat egyaránt. A tapasztalati pontok egyedül a karakter szintjének fejlődéséért felelnek, ebből látjuk, hol tartunk az adott szinten, illetve mennyi kell még a következő szint eléréséhez. A fejlesztési pontokat költhetjük el a szakértelmek növelésére. Érdemes nagyon átgondolni, hogy melyikre teszünk. Kezdekor a szívósság növelésére ajánlatos tennünk, mivel ez a szakértelem határozza meg a csata köreinek számát. Két szintenként plusz egy körrel tovább tart. A szakértelmeket tárgyak által adott bónuszok is növelik, de csak az alapérték 50%-ával! Pl. ha az alap szívósságunk 4 és ez mellett hordunk egy +3 szívósságot adó karkötőt abból csak 6 lesz. Azokra a szakértelmekre, amik maguktól is gyorsan fejlődnek mint pl. mágusoknál a mágiára, harcosoknál a fegyveres szakértelmekre és a balkezes harcra nem érdemes sok fejlesztési pontot tennünk. Őt szakértelem szintenként az akadémián meg kell vennünk az adott szakértelem tovább fejlődését az oktatóktól, különben azon a szinten nem fejlődnek tovább.

HARC

A térképen máskéval ellenséges szörnyekbe botolhatunk. Ha el tudunk előre rejtőzni, akkor választhatunk, hogy beléjük kötünk vagy sem. Labirintusokban látjuk előre, hogy a következő mezőn milyen ellenséges csapat áll. A csata körökre van osztva, a körök számát a szívósság és a szörnyek száma határozza meg. Az, hogy

ki üt először, nagymértékben függ az ügyesség tulajdonságunktól. A harc módját a térkép alatt állíthatjuk folyamatosra (ilyenkor az összes kör egyszerre lefut nincs lehetőség közben módosításra), vagy körökre osztottra. Erősebb szörnyek ellen, vagy akiket még nem ismerünk ajánlott az utóbbit választanunk mert körről körre is érhet meglepetés. Pl. ha közben ránk varázsolnak egy csendet, és a mágusunknak varázslat van beállítva, folyamatos harc esetén többet nem varázsolhatunk, és a végén el kell futnunk, ha lejárnak a körök, de ez még a jobbik eset, mert meg is halhatunk.

Körökre osztott harcnál minden kör elején eldönthetjük, hogy mit akarunk csinálni. Fegyvert válthatunk, ha kiderül a leírásból hogy nem sebezti meg az ellenfelet, mivel esetleg mágikus fegyvert kell használnunk (mágikus azt jelenti, hogy plusz random képesség van a fegyveren, pl. a brutalitás +1 réztőre). Tárgyakat is használhatunk, akár töltetes tárgyakat vagy varázsitalt, illetve elmenekülhetünk, ha túl erősnek találjuk az ellenfelet. A menekülést automatikusra is beállíthatjuk, ha az életpontunk egy bizonyos összeg alá csökken akkor elfutunk.

FONTOSABB ÉPÜLETEK

Faji és kaszt épületek: Itt vállalhatunk küldetéseket amit ha elvégzünk új speciális képességet és rangot is kaphatunk.

Palota: Szintén küldetéseket kapunk. Fontos, mert a házépítés ill. fejlesztés bizonyos számú palota küldetés teljesítéséhez van köve. A házunkban pedig további fejlesztéseket végezhetünk, kovácsműhelyt, építhetünk ahol az eltört fegyvereinket megjavítják, pentagrammát, aminek segítségével haza és vissza teleportálhatunk, hogy csak a legfontosabbakat említsem.

Városháza: A városoknak időnként szükségük van fegyverekre, páncélokra. Ezek beszerzésébe segíthetünk be mi is. Ha leadjuk őket pénzzel és tapasztalati pontokkal is megjutalmaznak.

Könyvtár: Itt tanulhatunk varázslatokat, ha elég magas hozzá az IQ-nk és a mágia szakértelem szintünk.

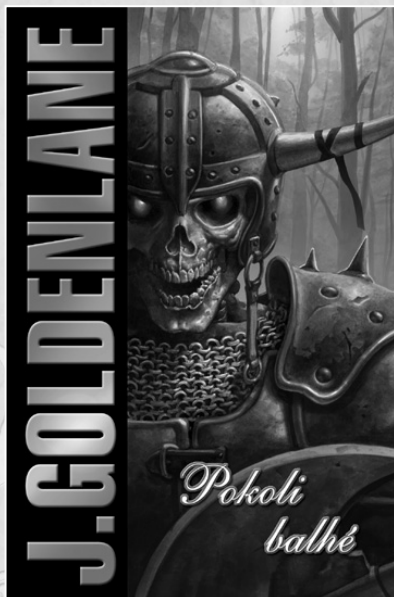
Akadémia: Küldetesként ritka szörnyek levadászását kéri. Továbbá a szakértelmek továbbfejlesztését itt vehetjük meg 5 szintenként.

A játékban jelenleg 5 zóna van, kb. 11 ezer bejárható mezővel, rengeteg megoldandó feladattal, küldetésekkel, 600 különféle szörnyel. Aki belevág, egy darabig biztosan nem fog unatkozni!

Tile, gnóm mágus

POKOLI BALHÉ

MEGJELENIK OKTÓBER ELEJÉN!



Másnap hosszan alszom, illetve, úgy tervezem, hogy hosszan alszom, de napfelkeltekor rámtörök az ajtót.

– Na, Eshu, te tapló, bírd ki az esküvőig! – kiabálok félálomban, miközben legördülök a földre, és tempósan bemászom az ágy alá.

– Thani úrnő, ne merészelj még azzal is sértegetni, hogy kihasználnám védtelen asszonyi mivoltodat – mennydörgi felettem valaki. Mind a hangszin, mind a szóhasználat inkább Rashra vall, hát megnyugodva előlmászom.

– Ja, az más. Ha szerinted a normális, civilizált viselkedési normákba belefér, hogy hajnalban rámtöröd a hálószobám ajtaját, akkor rendben, fátylat rá. Mi kell? – dörzsölöm a szemem, és ásitozva lecsüccsenek az ágy szélére.

– Reggel a borospincében találták meg a melléd rendelt csatlósomat, erre követelek magyarázatot.

– Iszákos? – találgatok habozás nélkül, már ha ez kell neki. – Vagy spontán kleptomán. Esetleg alvajáró... – teszem még hozzá, de itt már olyan arcot vág, hogy jobbnak látom abbahagyni.

– Thani úrnő, ne játssz velem! Tudom, hogy te csábítottad le, és zártad rá az ajtót.

– Minden istenekre, ha tudod akkor mit macerálsz engem hajnalok hajnalán?

– Már felkelt a nap – veti oda, persze, ez is freitan. Q sem bírná ki, ha délig kéne lustálkodnia, ebben elképesztően jobb vagyok nála.

– Na igen, felkelt a nap. Látom, ezért kár volt felébresztened. Az embered is megvan, én is kibírtam valahogy, hogy északa senki sem állt az ajtóm előtt, szóval minden remek. Van még valami megoldandó problémád, vagy visszafekhetek aludni?

– Tudni akarom, mit tettél, miután becsaptad a csatlósomat.

– Jaj, Rash, gondolkozz egy kicsit! Ha olyat akartam volna tenni, amiről te is tudhatsz, akkor nem rázom le az embered. De leráztam, tehát nyilván titkos dolgokat műveltem. Amiket nem kötök az orrodra. Vagy megversz, ha nem beszélek? – kérdem kihívóan, mert mellesleg abban is profi vagyok, hogy hogyan kell kiakasztani egy freitant.

Ez is rögtön elvörösödik, és felhúzza az orrát.

– Sosem érnék hozzád, Thani úrnő, de azt sem hagyhatom, hogy felügyelet nélkül maradj. Ha még egyszer otthagysz a csatlósomat, kénytelen leszek bezáratni téged a tömlöcökbe – közli határozottan, majd további vita nélkül távozik.

Az ajtót ugyan behajítja maga mögött, de az összecuskluk, hiába, nem arra találták ki, hogy kibírja mindenféle válogatott barmok átvonulását. Na mindegy, az ilyesmi nem vagyok kényes, kinyitott, pardon, betört ajtó mellett is képes vagyok aludni,

tehát visszafekszem, ám érzésem szerint talán ha fél-corgok a lábfejére. Azt hiszem, nem zavarja.

– Te mocskos szajha, átkozott fekete boszorkány, halljam, mit tettél az éjszaka?

No, ez már nyilván Eshu, állapítom meg félálomban, miközben bezuttyanok az ágy alá.

– Aludtam, és még mindig aludnék, ha nem randalírozna a hálószobámban a várat megszálló hordák fele. Olyan nehéz kivárni, míg felkelek, és lemegek reggelizni?

– Dél is régen elmúlt, szajha, de látom, te az egész napot végighenyélnéd.

Nahát, lesekszem ki az ágy majdnem földig érő takarója alól, de valóban, a fényviszonyok késő délelőttöt sejtetnek, nem kora hajnalt.

– És ha végighenyélném az egész napot? Mi alapján ugatsz bele, békaképző sógorom? Te talán halálra dolgoztad magad reggel óta?

– Azt teszek, amit akarok a saját otthonomban. Most például meg foglak fojtani, amiért fekete varázslattal meggyilkoltad Frej-jah egy papját.

– Tényleg? – kérdezek vissza döbbenet, meghökkenésben teljesen őszintén. – Mármint, ezt még egyszer; meggyilkolás, Frej-jah papja, és én együtt szerepeltünk az utolsó mondatban?

– Ne tégy úgy, mintha meglepődnél, szajha!

– De, meglepődtem. Nem lehet, hogy arra gondoltál, a Frej-jah pap ölt meg engem? – érdeklődöm, mert az elmúlt napok fényében ez valószínűbben hangzik.

Eshu persze tapló, és nem vesz komolyan, fel alá járkal az ágy körül, és lefogadom, azt várja, hogy mikor jövök elő. Na, lesheti, ha kell napokig tudok dekkolni, és ha megunja a várakozást, és bemászik, már el is húztam a másik oldalon.

– Tudom, hogy te tetted! Vagy talán tagadod, hogy tegnap éjszaka fekete varázslattal megölted a Jariszirti Frej-jah szentély szerzetesét?

– A szerzetest, akinek össze kéne minket adnia? Nem, nem varázsoltam el, őt nem – védekezem, mintha másokat tucat szám ölnék meg fekete varázslatokkal.

– Ne tagadj, mindent tudok! Az ímént hozták vissza a várba az érte küldött két katonát holttestét.

– És ha visszahozták? És ha megöltem? És ha egy pokolian dühös és teljesen gonosz fekete boszorkány vagyok, akit éppen tovább hergelsz? – fenyegetődzöm, de itt elkap a köhöghetnék. Csupa por az ágy alatt minden, tényleg rendszeresebben kéne takarítani, ha már egyszer ennyit vagyok kénytelen itt lapulni.

– Gyere elő, boszorkány, gyere elő, és megöllek! – fogadkozik odakint Eshu.

– Te gyere ide be az ágy alá, és majd jól elvarázsolalak! – vágok vissza, és ezzel a helyzet befagy, ő tehe-

tetlenül toporog odakint, én meg tehetetlenül visorgok a lábfejére. Azt hiszem, nem zavarja.

Ezzel nyilván hosszan ellennénk, mint már említettem, és nagyon jó vagyok a lapulásban, ám itt megérkezik Rash is.

– Magyarázatot követelek!

Ez a pasas tők egyhangú, de legalább most nem engem fogat.

– Ugyan, Rash, mi a baj? – kérdez vissza Eshu, olyan hangon, mint akinek a mellkasához egy pallost szorítanak.

– Tudni akarom, hogyan halt meg az a két katonát!

– Éppen most akarom kiszedni az igazat ebből a fekete boszorkányból – védekezik Eshu, ami után rövid, hőkent csend következik.

– Thani úrnő itt van?

– Itt bizony – ugatok közbe, mielőtt még ennél is jobban elfajul a helyzet. – Nem tartanád vissza egy picit a sógor-vőlegényemet? Csak addig, míg kimáshozom innen.

– Gyere elő, Thani úrnő, téged itt senki sem fog bántani – közli, és azt hiszem, nem is velem, hanem Eshuval.

Megnyugodva előmáshozom, picit leporolom magam, lecsüccsenek az ágy szélére.

– Na, szóval, mi is történt? Miféle két katonáról szövegteltek?

– Most érkezett egy idegen kereskedő két holttesttel, akiket a határban talált – magyarázza Rash higgadtan. – A fejpénzt kéri, ami azért jár, mert elhozta őket, hogy tisztességgel eltemethessük szerencsétleneket. Az a két katonát az, akit a Jariszirti szentélybe küldtem tegnap. Tudni akarom, hogyan haltak meg!

– Nyilván ez a boszorkány ölte meg őket. Éjszaka kicselezte a csatlósodat, aztán kirepült a várból, és elintézte a két katonát meg a szerzetest. Nem akar megesküdni velem, így húzza az időt.

– Ha annyira nem akarnék megesküdni veled, téged öltelek volna meg, és ahhoz nem is kellett volna kirepülni sehonnán sem – mutatok rá, és úgy tűnik, Rash hisz nekem.

– Eshu, azt a két szerencsétlent pallossal ölték meg, lóról, méghozzá nem is akárki, hanem a fegyverhez jól értő, gyakorlott és módfelett erős harcos. Az emberek pedig napok óta sutognak egy lovasról, aki Aquim címerben járja a vidéket, és csak éjszaka látni. Biztos őszinte voltál velem?

Mármint arra gondol, Q ölte meg azt a két katonát?

Eshu arcára pillantok, úgy sejttem, ő tudja, hogy szeretett lovagom él. Ő tudja, hogy megszőkött, mint ahogy azt is tudta, hogy nem halt meg a rajtaütésben, hiszen ezért vitette a tömlőbe, és közben nyilván azt hazudta Rashnak, hogy Q már halott.

Igen, ő még csak-csak hazudhat, de egy freitan semmiképpen sem, ezért ha már bevette a lovagot ebbe a mocskos buliba, ügyelni kell rá, hogy az semmi csúf dolog ne tudjon meg. Azaz hazudik neki, annyit feltétlenül, hogy Rash tiszta lelkiismerettel mellette állhasson, csak hát ő sem hülye, és most már biztosan sejt valamit. Két, pallossal megölt katonára legalábbis gyanús.

Ezzel együtt mégsem hiszem, hogy Q ölte volna meg őket. Ha meg akarja akadályozni, hogy pap kerüljön az esküvőre, egyenesen a szerzetessel beszél, az biztosan az ő pártját fogja Eshuval szemben...

– Rash, Frej-jahra esküszöm, Q al Aquim halott! Legfeljebb valamelyik embere akarja azt a látszatot kelteni, hogy még él. Ha nem így lenne, akkor miért csak éjszaka jelenik meg az a lovas, amikor nem lehet kivenni az arcát? Miért nem látják nappal is, szemtől szemben?

Ez jó kérdés, még én is elgondolkodom rajta, Rash meg egyenesen bedől a mesének.

– Rendben, hiszem szavad. Ez esetben meg kell találnunk az illetőt, és megbüntetni, hogy joggatlanul használja az Aquimok címerét. Erről majd később döntünk – szögezi le, ezt nyilván nem az én fülemnek szánja. – Az esküvő a fontosabb, honnan kerítünk papot?

– Ma este már megjöhet Vae-ből.

– Nem – tesz egy vízszintes mozdulatot Rash. – Aki megakadályozta a szerzetest, hogy ideérjen, az gondoskodott arról is, hogy a városi pap se érkezzen meg.

Ez okosan hangzik, Q biztosan így csinálta.

– Akkor honnan hozunk Frej-jah papot? – kérdi Eshu. – A környéken nincs több.

– Nem kell Frej-jah pap. Majd a menyasszony istene előtt esküsztek. Hiszenben nem szokás, de még ott is megengedett, errefelé meg, Tetihuana alatt senki sem köthet bele. Thani úrnő, te kit követsz?

– Természetesen Szépszemű Lianát – vágom ki mosolyogva. Annak még csak szentélye sincs a közelben!

– Eh, boszorkány, hazudsz! Húzni akarod az időt, hisz tudod, hogy Liana, a Szépszemű csak a városokban erős, vidéken nem tisztelik – morogja Eshu, Rash fél kézzel és egy egész pallossal csendre inti.

– Akkor a birtok népe iránti tiszteletből a helyi legerősebb isten papját kérjük meg a szertartás levezetésére, és kész! Eshu, üzenj Aranyfürtű Ashel kolostorába, és hívasd ide az apátot! Ha beteg, vagy bármilyen gátolja, küldjön maga helyett valakit, de holnaputánra érkezzen ide egy szerzetes, különben magam ostromlom meg azt a kolostort, freitanokat vezetve. Holnapután megtartjuk az esküvőt, bármilyen lesz!

– Hallod, boszorkány, holnapután elveszlek, és utána... – sziszegi Eshu az arcomba, de nem hátrálok

meg, mérgesen előre hajolok, hogy egy pillanatra összeér az orruk.

– És utána meghalsz, béka! Q megöl, ez biztos, mint a halál!

Szép végszó, és ezzel akár távozhatnának is, de sajnos elég közel kerül ahhoz, hogy észrevegye az őspapjától csórt, és azóta a nyakamban lógó medálomat. Na igen, a hálórúhám némileg dekoltáltabb az átlagosnál, Q szereti, bár persze nincs az az isten, akiért ezt közölné is, de én tudom, amit tudok. És mélyen kivágott hálórúhát hordok, minnek következtében Eshu észreveszi az aranymedált.

– Ezt meg hogy van képed viselni, szajha! – ragadja meg, és letépné, csak éppen nem elég erős hozzá, így mindössze annyit ér el, hogy jól előre ránt az aranyláncnál fogva.

– Aú! – csattanok a mellkasának, és ha már ott vagyok, ellopom az erszényét, pusztá szórakozásból. – Az az enyém, engedd el!

– Rash, ez az ékszer Frej-jahnak van szentelve, a háziszentélyben őrzött kegytárgyak közül való – magyarázza Eshu sietve a lovagnak, és meg is győzi. Kiváltképp, mivel én még tiltakozni is elfelejték a csodálkozástól.

Mit hadovál ez itt össze-vissza a saját, két kezemmel lopott, sőt, tíz körmömmelel a föld alól előkapart medalionomról?

– Thani úrnő, ha az az amulett Frej-jahé, akkor add oda Eshunak. A vár urának kötelessége a házi kegytárgyak őrzése.

– Jó, jó, adom! – morgok, és leakasztom a nyakamból. – Adom, de most aztán mindenki takarodjon a hálószobámból, de tüstént, mivel fel akarok öltözni. Világos?

Felfogják, immár szó nélkül távoznak, mindössze Eshu vic sorog rám elmenet, én pusztán a kontaktus fenntartása végett visszavicsorgok, de amint behajtják maguk mögött a törött ajtót! Olyan tempóban öltözök, mint még soha, az övem az ajtóban húzom meg, a fél pár csizmámat pedig aközben cibálom fel, hogy az ajtót őrző csatlós visszarángat.

– Thani úrnő, önt itt kell őriznem!

– Győzhetetlen Frej-jahhoz megyünk imádkozni, élet-halál kérdése!

– Rash lovag azt mondta, hogy...

– Hogy őrizz a szobámban, naná, de azt ő sem akarhatta, hogy ne imádkozhassak? A háziszentélybe megyünk, te is végig jöhetsz, akár a kezem is foghatod, de muszáj, érted, muszáj mennünk! – húzom teljes erőmből. – Vagy magadra akarod vonni Frej-jah, a Győzhetetlen haragját, hogy nem hagytl hozzá imádkozni egy hívőt?

Ez némileg hat, jön utánam, előbb tétován, aztán már futva, mert hogy én futok, mint az őrült. Meg kell előzőnöm Eshut!

A háziszentély a pincében van, illetve az alsó szinten, ahogy elegánsan nevezik, azaz tők sötét, amikor beesünk. Lihegve gyújtok gyertyát, az engem kísérő csatlós követi a példát, így kicsit lemarad, míg a fényt magam elé tartva bemegyek, végig a hideg, kongó kővíz helyiségben. Legbelül oltár áll, a megfelelő szent lán-lomokkal, nem érdekel, letérdelek oldalt, és a dúsan faragott kőlopon meghúzom az egyik dísz. Apró kis rekesz tárul fel, tele ékszerekkel.

– Thani úrnő, mit csinál? – ér mellém a csatlós, és zavartan beles a vállam felett.

– Letározom a szentély rejtett kincstárát – felelek precízen, és betúrok az arany-drágákó kacatok közé.

Még amikor összeházasodtunk Qval, megtaláltam ezt a rejtett ajtócskát, a bent lévő ékszerekkel együtt. Ő nem ismerte ezt a rekeszt, úgyhogy nagyon büszke voltam, hogy évszázadok óta elveszett kincseket leltem meg, de lám, most kiderült, Eshu tudott ittlé-tükről. Persze, Ran al Aquim, Q apja nyilván a kedve-sebbik fiának árulta el a rejtett rekesz titkát. Na de korábban keljen fel, aki előlem akar elrejtteni valami-t! Gond nélkül megtaláltam annak idején, csak aztán el is felejtkeztem az egésztől, mert Q azt mondta, ezek nyilván Frej-jahnak szentelt családi ékszerek, amolyan felajánlások, és nem szabad elvinni őket, mert akkor magunkra vonjuk az isten haragját.

És volt itt is egy nyolcszögű aranymedál, pont olyan, mint amit együtt temettek el Aquim-őspapával!

Sietve keresem, mielőtt bárki megzavarna, és meg is találok. Olyan, mint amire emlékeztem, a másik cucc kiköpött mása.

– Úgy hiszem, ezeket nem lehet innen elvinni, Thani úrnő! – figyelmeztet a csatlós.

– Eszembe sincs elvinni. Csak meg akartam nézni, hogy megvannak-e. De megvannak, szóval minden rendben, menjünk innen!

Ezzel látványosan visszateszem az ékszert, majd suttymban a ruhaujamba csúsztatom, és becsu-kom a rekeszt.

– Tűnés, menjünk! – ragadom karon a bámuló csatlóst, nem akarom, hogy Eshu itt érjen minket.

Nyilván ide fog jönni, amint tud, hogy visszahozza a tőlem elvett ékszert, amit összekever az ittenivel. Hogy lehettem olyan hülye, hogy nem jutott magamtól eszembe, itt is van egy! Most meglenne mind a kettő! De mindegy, majd azt is visszalopom, amint adódik alkalom.

Ezzel bíztatom magam, miközben kihúzom a csatló-st a szentélyből, aztán, immár lassabban, felme-gyünk az emeletre, és az egyik folyosón végül meg-állók, kifújom magam.

– Ennyi volt az imádkozás, Thani úrnő?

– Ennyi. Győzhetetlen Frej-jah nem a szavak, ha-nem a fegyverek istene, ennyiből is kiválón ért. Sze-

rintem – teszem hozzá óvatosan, aztán megnézem magamnak a pasast.

Tegnap könnyen átvágtam, most láthatóan gya-nakvőbb, de nem hiszem, hogy sokra megy vele. Egy freitan csatlósa, és ezzel mindent elmondtam róla!

– Hogy hívnak?

– Errannak, Thani úrnő. Visszakísérhetem a szobá-jába?

– Rendben – hagyom rá, aztán elindulok a Nagy-asszony terme felé. Persze, az éles szemű csatlós ki-szúrja ám, hogy neki rossz irányba megyünk!

– Thani úrnő, a szobája nem erre van.

– Na itt álljunk meg egy szóra, Erran – torpanok meg, és szembe fordulok vele, igyekszem olyan han-got megütni, amit Q használ, amikor rendre int vala-mi szolgát. – Tudod, baromira nagy ez a vár, és van benne egy csomó szobám. Mert itt én vagyok az vár-úrnő, ugye. Ha teszem azt, egy lecsúszott solbéli csizmadia felesége lennék, feltételezhetnéd, hogy egy szobám van, amiben mellesleg együtt lakom a férjemmel, a gyerekekkel, a nagymamával meg azzal a négy ágyrajáróval, akiknek a pénze nélkül minden másodnap éhezne a család, de mint említettem, én Wareen úrnője vagyok. Vagy talán Rash szó szerint azt mondta, hogy őrizz a hálószobámban?

– Nem ezt mondta, de...

– De te egy csatlós vagy, egy freitan csatlósa, tehát a minimum, hogy ismered az illetet. Nem várhatod el, hogy idegen férfiakat fogadjak a hálószobámban! Vagy arra akarsz rávenni, hogy a nászágamon ücsö-rögve fecsegjek mindenféle jöttment paraszttal?

– Nem, de...

– Ezért nem csak Q vagy Rash, de még Eshu is mérges lenne rád, szóval gyere, kísérij a fogadószo-bámba, és sietve hívasd oda a kereskedőt, aki most érkezett. Tuti van nála valami menő cucc, és én vásárolni akarok pár új göncöt az esküvőmre! Vagy majd ha Rash megkérdezi, hogy miért egy parasztasszony-hoz méltó gúnyában akarok esküdni, akkor mond-jam azt, az az Erran nevű csatlós megtiltotta, hogy új ruhát vegyek magamnak?

– Én sosem tiltanék meg önnek semmit, Thani úrnő, csak a lovagom parancsait követem! – húzza ki magát büszkén. Elégedetten indulok tovább.

– Na látod, én sem tennék semmit a saját fejem után, elvégre csak egy asszony vagyok, és tők jó, hogy van mellettem egy erős lovag, akinek követhetem az utasításait, és nem kell törnöm a fejem má-son, mint hogy jól nézzen ki – magyarázom, de csak mert tudom, annak idején jól megépítették Wareent, tehát nem fog a fejemre szakadni a plafon. – Szóval irány a Nagyasszony terme, és ha látsz valahol egy szolgát, szalaszd el a kereskedőért, nem akarok hosszan várakozni!

ki több lapot, ilyenkor a *Molgannal* nagyon jól kombózik. Azért elég belőle egy is, mert ennek még fele annyira sem örülünk, ha behúzzuk, mint a *Molgannak*.

Ezek a lapok alkotják a pakli tengelyét, ami mindössze 23 lap, tehát még rengeteg hely van; bőven férnek el még lapok, hogy stabilabb legyen.

A pakli megerősítése

Talán az egyik legsarkalatosabb kérdés, hogy mi van akkor, ha nem húzunk elég olyan lapot, amit fel tudunk áldozni a mentorhoz. Csak egy megoldás van: még néhány lapot be kell rakni, amit fel lehet áldozni. Mondjuk, használhatunk egy *Alapítalan reményt* is, sose baj, ha egy ilyet is eldobunk egy *Lidércharcosnak*, remekül lehet áldozni. Ha ez még mindig nem lenne elég (nem lesz elég), akkor három *Méonech fűrkészt* is használjunk, képessége rendkívül hasznos, mindenféle gusztustalanságot el lehet vele dobni, ráadásul megnézhetjük az ellenfél kezét. Az sem utolsó dolog, hogy adott esetben leszedhetünk vele egy lapot.

Komoly probléma lehet még, ha nem húzunk mentort, de ha már úgyis dobhatjuk a paklinkat, vegyük vissza a gyűjtőből. Erre a feladatra pedig az *El Miacchi* a legalkalmasabb, de ha nincs a tarsolyunkban egy se, akkor meg kell elégednünk a *Lord Fezminnel*. *El Miacchiból* hármat használjunk (ha tudunk), de *Lord Fezminből* kettő is elég lesz, mert egy kicsit drága. Ha már Fezmin használatára kényszerülünk, akkor talán vigasztal minket az a tudat, hogy tudunk végtelenszer mentorozni (ehhez kell a gyűjtőben egy mentor, és a kezünkben lévő mentornak pedig Fezmin kell áldozni, majd amikor visszajön, akkor visszavenni a másik mentort). Erre mondjuk nagyon ritkán lesz szükség, de legalább jól hangzik.

Sajnos néha előfordulhat egy-két gyengébb húzás is, vagy egy kis manahány, ezért bátran használjunk három *Lidércszellemet*, aminek négy funkciója is van; mind manatermelésként, mind húzásként nagyon jól működik, gyógyulásként és lényirtásként már kevésbé erős, de sose baj, ha le tudunk szedni pl. egy *Griffónixet*. Segítségével az asztalon tespedő *Molganunkat* is igazi lakhelyére küldhetjük: a gyűjtőbe.

Végül még egy fontos dolog. Gyakran előfordulhat, hogy nem elég az, hogy eldobhatjuk a paklit (miközben *Csápos mélységi motyogóval* és *Molgannal* terrorizálunk), ezért egy *Tizennegyediket* is használjunk, ami egy-két mentorozás után az azonnali győzelmet jelentheti, de bőven elég belőle egy is, hisz csak akkor van rá szükség, ha nagyon nem tudunk mit kezdeni az ellenfél asztalon lévő lapjaival. Ilyenkor azonban érdemes úgy lélekgyűjteni, és úgy semmizni a *Morgan tanítványával*, hogy minél több lény maradjon a gyűjtőben. Így már kellemesen stabil lett a paklink, de még mindig van hely, hisz csak 33 lapnál tartunk.

A pakli védelme

Immáron csak 12 üres hely maradt, ezeket a lyukakat counterekkel fogjuk megtölteni. *Majd legközelebb, Hatalom torzulása, Zu'lit kísérlete* kötelező (nincs mese, be kell szerezni őket), ezeket használjuk mindenképpen. Eddigre talán már

mindenkinek feltűnhetett, hogy mindössze csak három szint használunk, ezért az utolsó három counter olyan színű lesz, amihez kedvünk van. A legtriviálisabb megoldás *A gyenge ereje* lenne, de ebbe a pakliba hasznosabb lesz *Az erős ereje*, de ha nem akarunk az első három körben feltétlenül nyerni, vagy legalábbis nagyon jól állni, akkor inkább *A hatalom szavát* javasolom. A profibb embereknek feltűnhetett, hogy *Nuk uszoráját* még csak meg sem említettem. Ennek igazából egyetlen oka van: nagyon komoly játéktudás kell ahhoz, hogy értelmesen tudjunk játszani a Nukkal, kevésbé tapasztalt (amatőr) embereknek inkább hátrány, mint előny a használata. Ha valaki kevésnek itéli ezt a védelmet, csapjon hozzá még három *Cselvetést*, vagy további countereket, hisz a 48 lap még nem olyan vészes.

TIPPEK ÉS MEGJEGYZÉSEK

Ezzel megvan a 45 lap, ebből 31 lap fekete, tehát nem fog parlagon heverni a *Morgan tanítványa*. Van 11 saját pakli dobás is, ezért üres gyűjtőt se nagyon fogunk látni (csak az ellenfélnél). Viszonylag kevés counterert használ a pakli, tehát igyekezzünk a valóban lényeges lapokra tartogatni, ne lövöldözzük el minden helyeségre. Figyelni kell még arra, hogy a lényeges lapokat lehetőleg ne semmizzük ki a gyűjtőből (akár *Morgan tanítványáról*, akár *Lélekgyűjtőről* van szó), de bizonyos esetekben lehet, hogy megéri a dolog, tehát döntsünk megfontoltan. Ha van a kezünkben *Méonech fűrkész* vagy *Erős ereje*, akkor mentorozás előtt kukkantsunk bele az ellenfél kezébe, mert soha sem jó, ha belerohanunk 10 counterbe. Komoly problémát okozhat még, ha a cserepakli használata után leszedik a követőt, de akár alapból is várhatjuk ezt az incidenst néhány *Negatív robbanással*. Figyeljünk arra, hogy az *Óriás patkánynak* és a *Lidércúr*nak hátránya a pakliból dobás, ez pl. egy *Tömegátok* ellen hasznos lehet. A *Lidércharcosnak* pedig kijátszási feltétele a dobás, tehát őt a *Tömegátok* mellett még a counterelés sem fogja meg.

A paklink komoly ellenfele lehet egy *Zarknod börtöne*, vagy egy *Bűvös erdő*. A börtön ellen az *Ősi rúnán* kívül egy jó side-dal készülhetünk, az erdő ellen a *Pihenő* is elég lehet (de ellene se baj, ha van rúna). Rúna nélkül sajnos jó eséllyel kikapunk ezektől a pakliktól.

Ha látjuk, hogy az ellenfél *Boszorkánykirállyal* játszik, akkor csak csinálni bánjunk a lényekkel, hisz egy *Asylux átka* rendkívül kellemtelen lehet, főleg 1 VP-ért. Ha van nálunk egy-két counter (és esetleg még egy fűrkész is), akkor szedjük le a követőt (persze csak ésszel), majd dobassuk el az ellenfél pakliját.

Szinte hihetetlen, de annak ellenére, hogy mennyire sok hátulütője van a paklinak, és lehet vele nagyon rosszul húzni, mégis működik. Ha versenyen akarunk indulni, akkor gyakoroljunk sokat, mert az átlagosnál bonyolultabb pakli, nem árt hozzá egy kis rutin.

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Ha már eleget gyakoroltunk, és versenyen is be akarjuk bizonyítani paklink erejét, akkor még egy 25 lapos side-ra is

szükségünk lesz. Ha nem használunk *Ósi rúnát*, akkor el is könyvelhetjük magunkban, hogy a *Zarknod börtönétől* kikapunk, tehát nem is érdemes készülni ellene, maximum imádkozhatunk, hogy ne kerüljünk össze vele. A másik zavaró pakli a *Bűvös erdő*, ami ellen szintén kéne a rúna, de 3 *Pihenő*, meg mondjuk 3 *Vérszívó* vagy *Élőholt mágus* a győzelmet jelentheti a második és harmadik meccsre.

Nagyon kellemes és univerzális side-lap a *Varázslatlopás*, szinte bármelyik pakli ellen jól jöhet. Követőnk leszedése ellen *Negatív robbanással* készüljünk, mindenki kétszer is meg fogja gondolni a követő leszedését. *Fekete lyukak* és *Ósi bélyékek* ellen a *Dermesztés* lesz a legjobb megoldás. Kipróbálhatjuk még az *Asylux átkát* is, sosem lehet tudni milyen pakli ellen lesz hasznos. Rakjunk továbbá *Fekete lyukat* is kiegészítő pakliba, jól fog jönni a másik mentor pakli ellen. A maradék helyre pedig néhány counterert tegyünk (pl. *Manacsapda*).

Ez az útmutató remélem mindenkinek elég segítség lesz a side-ja összerakásához.

Mint ígértem leírok egy másik (az előbbihez sokban megegyező) paklit is. Ez a pakli pedig a *Temetőre* fog épülni. Ez sokkal gyengébb, mint a mentor, versenyen már nem indulnék vele (bár elképzelhető, hogy egyszer kipróbálok), viszont sokkal jobb móka játszani vele.

TEMETŐ PAKLI

A pakli alapja

A mentorhoz hasonlóan a pakli nagy erőfeszítést tesz azért, hogy a saját gyűjtőnket tudjuk hizlalni, azonban egy fikarcnyit sem fogunk törődni az ellenfél paklijával. Tehát semmi szükségünk nem lesz a *Morgan tanítványára* és a *Motyogó ősvégzetre*. Természetesen a lényeink most is sokszor vissza fognak térni, mentor helyett a *Temető* segítségével. De milyen hasznunk lesz abból, ha sok élőholt lényünk van, ami vissza tud térni? Hát természetesen valami örült kombó fogja a pörgést biztosítani, mégpedig a *Lidércszellem* segítségé-

vel. *Temetővel* visszajön a szellem, és egy maximum 3 VP-s élőholt lény. Ezeket feláldozom kapok 6 VP-t, majd feláldozom újból. Minden ilyen eseménynél legalább +1 VP a hasznunk, tehát végtelen varázspontunk lesz. Utána szépen húzásra is használhatjuk a szellemet (végül 20-ra gyógyulunk, és leszedjük az összes lényt). Ha a visszahozott lény egy *Csontváz*, akkor már a kör közben felhúzzhatjuk a paklinkat.

Ha már annyire a gyűjtőnkre építünk, a szokásos 2 *Lidércúr* helyett bátran használjunk hármat is. *Csontvázból* azért elég lesz kettő is, mert annyira nem muszáj kör közben felhúzni a paklit. Nyerni természetesen a *Temető* segítségével fogunk, egy *Dekird*, a *Kaszás* jön vissza majd végtelenszer, így sebezve végtelent. Belőle egy is elég lesz. Vele együtt összesen 26 lapunk van eddig, feltéve, hogy nem felejtettük el a *Lélekgyűjtőt* és a *Molgant*.

A pakli megerősítése

A *Temető* komoly hátránya, hogy nem jön aktívan. Ezt ha akarjuk kiküszöbölhetjük néhány *Fordulattal*, *Kronopókkal* vagy *Fluxusfaló Vyarggal*. Ezeket annyira nem javaslom, inkább sok-sok counterrel és *Cselvetéssel* védjük meg.

Ha nem húzzuk be a *Temetőt*, akkor sincs semmi baj, hisz az *Abarun segítségével* mindössze 1 VP-ért fogja elővarázsolni a pakliból, de a *Teremtő erő* se rossz; igaz drágább, viszont nehezebb counterelni, ráadásul dobhatunk neki egy lapot, pl. egy *Molgant*.

Innentől kezdve már szinte csak counterre lesz szükségünk, a szokásos *Majd legközelebb*, *A hatalom torzulása*, *Zu'lit kísérlete* mellé a *Cselvetés* kötelező lesz, hogy a *Temető* nyugodtan felkelhessen. Még könnyedén befér a *pakliba A hatalom szava* is, így biztosítva a *Temető* védelmét. Az utolsó egy helyet bővítsük ki kettőre (46 lapos lesz a pakli, ez még bőven belefér), és használjunk két *Élőholt mágust*, hogy biztos legyen egy másik élőholt lény a *Lidércszellem* mellé, ráadásul a képessége sem elhanyagolható.

MENTOR PAKLI:

Követő: Morgan tanítványa

3 Motyogó ősvégzet

3 Ördögi mentor

3 Óriás patkány

3 Lidérccharcos

3 Leah hatalma

2 Lidércúr

3 Lélekgyűjtő

2 Molgan

1 Csápos mélységi motyogó

3 Lidércszellem

1 Alaptalan remény

3 Méonech fürkész

3 El Miacchi / 2 Lord Fezmin

1 Tizennegyedik

3 Majd legközelebb

3 Hatalom torzulása

3 Zu'lit kísérlete

3 Az erős ereje / A hatalom szava

TEMETŐ PAKLI:

3 Óriás patkány

3 Lidérccharcos

3 Leah hatalma

3 Lidércúr

3 Lélekgyűjtő

2 Molgan

3 Lidércszellem

3 Majd legközelebb

3 Hatalom torzulása

3 Zu'lit kísérlete

3 Hatalom szava

3 Temető

3 Cselvetés

3 Abarun segítségére

2 Élőholt mágus

2 Csontváz

1 Dekird a kaszás

Baross Ferenc

Mi tudjuk mi a játék!

Minden hónapban:

› Dupla DVD/3 CD melléklet

› Teljes játék

› Játékdemók, exkluzív videók

› Legfrissebb játékhírek

› Legújabb játékok ismertetői

› Hardvertesztek

MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK: BANDITS
Európa legolvasottabb gamer magazinja

GameStar
www.gamestar.hu

3 CD **3 BÓNUSZ TELJES JÁTÉK!**
GTR, GC2, PANZERS DEMÓK!
23 DB E3-AS JÁTÉKVIDEÓ!

2004/06 • Előfizetve: 1272 Ft • Ára: 1646 Ft

NFS 2 UNDERGROUND

EZ MÁR NEM TUNING-LIGHT! HA ÉLVEZTED AZ ELSŐT, ETTŐL LEHIDALSZ! (HA NEM, AKKOR IS!)

THIEF 3
BELOPTA MAGÁT A SZÍVÜNKBE! FÓKUSZTESZT 6 OLDALON!

DRINGER

GameStar
Európa legolvasottabb gamer magazinja

AJÁNDÉK KÜLDÖNSZÁMMAL E3-AS

IDG

VII. HKK Nemzeti Bajnokság

Rém András győztes paklija:

Követő: A halhatatlanok nagymestere

Zu lit kísérlete
Ellenvarázslat (új)
Agybénítás
Majd legközelebb
Diana kívánsága
Ma'ya dala
A mágia elnyelése
Esszenciakapocs
A hatalom szava
Maigner Lopotomos (új)
Az elme fölénye
Fantomsárkányok (új)
Illúziósárkány
Szellemi bübáj
Vadítás (új)
Pszionikus bilines
Asylux átka
Idegösszeomlás
Tömegátok
Fluxuskamra
Munkagép
Fairlight trükkje (új)
Varázslatlopás (új)
Hendiala intrikája
Időugrás (új)
Kyorg tudás
Tudati klónozás
Méonech fürkész
Orgling haszonállat
Ősöreg vnyarg
Zén (új)
Orgling tanácsadó
Piromenyét (új)
Cheotox
Pszionikus entitás
Elmeszonda
A harag manifeszt. (új)
Ragadozó (új)
Tudatfalo (új)
Chosuga
Szívárvány. pegazus
Fejvadász
Vizionár (új)
Moa daraboló
Manasapoporodás

Kiegészítő pakli:
Gruangdag haragja
Megszakítás
A gyík lestjít
Teremtő erő
Ősöreg Dorka
Szökőkút
Élet teremtése
Törpetárna

Hűségeskü
Kürtreszó (új)
Légelementál (új)
Protolisk larva
Bosszúálló (új)
Lord Fezmin (új)
Planetáris órdémon (új)
Molekulalatorló
Jáde szkarabeusz
Villám szimbólum (új)
Az esszencia elnyelése
Az erős ereje
Elhullik a gyenge
Fegyverkovács (új)
Pyrk vípera
Bájolás
Szörnybűvölés

Ádám Norbert paklija:

Követő: Építő rakshallion

Magzat
Ahriman
Zöldfült kalandozók (új)
Krisztálpalota
Protolisk larva
Kiütéses negátor
A föld síkja
Szökőkút
Kisebb gyógyító szentély
Szélszolgák
Illtan
Könyvtár
A szerelem tornya
Védőposzta
Kronopók
Az álmok oltára
Idegösszeomlás
Illúziópalota
Hendiala intrikája
Kutatólaboratórium
Méonech fürkész
Őrült varázsló (új)
Eleven épület
Abarrun segítsége
Időugrás (új)
A mágia oltára
Teremtő erő
Kétágú villám
Utcakölyök
A furfang temploma
Fizetett tehetség
Zarknod tornya
Gyilkos erőd
Építész
Antimágikus citadella
A föld oltára
A kövek hatalma
Ongóliant diszkoszvetés
A moák fénykora
Törpetárna

Kapu (új)
Tilretas fala
Várfal
Tleikan házörző
Apró kívánság

Panyik Zoltán paklija:

Szabálylap: Ősi bölcsesség

Pszionikus bilines
A múlt tükrje
Energiacsóva
Zu lit kísérlete
Nemes númak
Varázslatlopás (új)
Manaszonda
Tudatfalo (új)
Asylux átka
Agybénítás
Lélekgyűjtő
Nagyobb életszívás
Villámhárító
Hendiala intrikája
Guldor tekintete
Griffónix (új)
Keyrasi démonlédere
Ősi béklyó
Ősöreg vnyarg
Katakizma (új)
Manasajtolás
Szellemi bübáj
Mentális hullám
Dermesztés
Pszionikus entitás
Láncvillám
Direkt kontaktus (új)
Feleser
Nekromanta trükk
Száguldó idő
Zarknod (új)
Illúziócsapda
Ma'ya dala
Majd legközelebb
Manasapda
Energizáció
Elmeszonda
Manaszívó kullancs
A holtak bolygatása
Tudatrombolás
A gyenge ereje
Diana kívánsága
Az erős ereje
Lélekcspada
Ellenvarázslat (új)
Idegösszeomlás
Chosuga
A hatalom torzulása

A Hatalom Kártyái nyolcadik Nemzeti Bajnokságát augusztus 27. és 29. között rendeztük meg. A hagyományokhoz híven az első két nap egy-egy versenye alapján a legjobb 16 jutott a vasárnapi döntőbe, ahol frissen bontott válogatós összecspáson dőttek el a helyezések. A bajnokságon természetesen (mindössze egy-két kivétellel) a HKK színe-java képviseltette magát, 44-en indulhattak végül.

AZ ELSŐ NAP

Az első napon hatfordulós, Sokszínűség jutalma versenyt tartottunk, itt a játékosok minden lapból csak egyet használhatnak. Természetesen ilyenkor mindenki igyekszik a legjobb lapokat kiválasztani, de komoly koncepciók is kialakíthatóak, pl. *Boszorkánykirály*, *Kyorg ősmágus*, *Zarknod börtöne*, *Kragoru familiárisa*, *Fókusz meglelése*, épületes és kalandozó pakli. Igen sokféle követőt és szabálylapot használtak a játékosok, a fent említetteken kívül igen népszerűnek számított pl. *A halhatatlanok nagymestere*, de találkozhattunk *Ősi rúnával*, *Védelmező rakshallionnal*, *Ősi bölcsességgel*, *Rakshallion hadvezérral*, *Őrk haraggal*, *Manaaamlással* is. Természetesen sok kontroll, ill. goodstuff (minden jó lényt illetve varázslatot bele) jellegű pakli szerepelt, a legnépszerűbb lapok között említeném a *Lélekgyűjtőt*, *Asylux átkát*, az *Idegösszeomlást*, a *Munkagépet*.

Az igen érdekes csatákat hozó versenyt pontvesztés nélkül Rém András nyerte, a második Ádám Norbert, a harmadik Panyik Zoltán lett. Paklijaikat oldalt olvashatjátok. A negyedik helyet Szabó Csaba szerezte meg, kontroll jellegű paklival, és *A halhatatlanok nagymesterével*. Ilyenkor persze a helyezésknél (kivéve az elsőt, aki ultraritka lappal gazdagodik) is fontosabb a nyert körök száma, ebből számolgatja mindenki, hogy alakul esélye a döntőbe jutásra.

ÉRDEKESÉG AZ ELSŐ NAPRÓL:

- Cikkely Balázséknál az idő lejárt, ellenfele gyógyult a *Szent sólymával*, mire ő *Is-teni igazságátéttel* vetett véget a mérkőzésnek.

A MÁSODIK NAP

Szombaton Tiltott mágia versenyt rendeztünk, ahol is a sok tiltott lap (pl. szabálylapok és követők) miatt a megszokottól kissé eltérő paklik csaptak össze. Szerepelt pl. sok tárgyas pakli, mérgező, quwargos, sok kis lényes, horda, épületes, kontroll, *A fény ragyogásakombó*, *Morq Fan Gor*, *Zan-diszrupcióval* ölő, direktsebző (*Idegösszeomlással*, de ez a lap egyébként is igen népszerű volt). Természetesen most is ki lehetett volna még jó pár lapot tiltani, mindig akad, aki panaszkodik, de a fő célt sikerült elérni: alapvetően más lapokat láthattunk, mint egy hagyományos versenyen, jónéhány meglepetés akadt.

A küzdelemben Jámbor András győzedelmeskedett, a második helyen Báder Mátvás, a harmadikon Dobó András, a negyediken pedig Baross Ferenc végzett. Paklijaikat oldalt nézegethetitek.

ÉRDEKESSÉG AZ ELSŐ NAPRÓL:

- Dobó András egyszínű quwarg paklijával (oldalt látható) 6-ból 5 meccset megnyert, és a 3. helyen végzett!

Az első két nap alapján a 16-os döntőbe jutottak és a tartalékok névsora:

1. Panyik Zoltán	(27 pont)	11. Sass Tamás	(24)
2. Rémm András	(27)	12. Kálmán Attila	(22)
3. Baross Ferenc	(27)	13. Fábíán Balázs	(22)
4. Báder Mátvás	(27)	14. Bagi Sándor	(22)
5. Jámbor András	(27)	15. Csík János	(22)
6. Szabó Csaba	(25)	16. Farkas István	(22)
7. Lovas Gábor	(25)	17. Szalontai Norbert	(21)
8. Szinay Péter	(24)	18. Szolcsánszki Balázs	(21)
9. Ádám Norbert	(24)	19. Dobó András	(21)
10. Jánvári Csaba	(24)		



A legjobb nyolc. Álló sor, balról jobbra: Kálmán Attila, Jámbor András, Baross Ferenc, Panyik Zoltán. Guggoló sor, balról jobbra: Sass Tamás, Szabó Csaba, Rémm András, Ádám Norbert.

Jámbor András győztes paklija:

- 2 Szívárványkristály
- 3 Kyorg managömb
- 2 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Kincsérés itala
- 3 Orzag managömbje (új)
- 2 Boadhun varázsital
- 3 Kiegyensúlyozás
- 3 Földanya gyümölcsei
- 3 Natharion gömb
- 3 Örök dilemma
- 2 Duplikátum
- 3 Visszalépés
- 5 Goblin
- 3 Az erős gyengje
- 2 Niagren pácája (új)
- 3 Moa ékszer (új)

Kiegészítő pakli:

- 3 Földanya amulettje
- 3 Visszavágás
- 3 Agybénítás
- 3 Tiszta játék
- 2 Kürtészó (új)
- 3 Gigaököl (új)
- 3 Agyagalamb (új)
- 3 Fegyverkovács (új)
- 2 Ragadozó (új)

Báder Mátvás paklija:

- 3 Jerikó
- 3 Örök dilemma
- 2 A férgek védelmezője
- 3 Sötét mágia
- 3 Fantomsárkányok (új)
- 3 Maigner Lopotomos
- 3 Orgling tanácsadó
- 3 Tudatfalo (új)
- 3 Pszionikus entitás
- 3 Planetáris ördömon (új)
- 2 Raia szent lovágia (új)
- 3 Felcser
- 3 Griffónix (új)
- 3 Ősi templom
- 3 Munkagép
- 2 Elmeszonda

Dobó András paklija:

- 3 Quwarg tűzköpő
- 3 Quwarg harci mágus
- 2 Quwarg ósrobbanás
- 3 Tűzförgeteg
- 3 Quwarg kincstáros
- 3 Quwarg szabotőr
- 5 Quwarg
- 3 Veszelyes faj
- 3 Quwarg mentoszlop
- 3 A férgek védelmezője
- 3 Quwarg tojásgondozó
- 3 Quwarg szellem
- 3 Quwarg felderítő
- 3 Quwarg lázhozó
- 2 Quwarg királynő (új)

Baross Ferenc paklija:

- 3 Zan-diszrupció
- 2 Kontármunka (új)
- 2 Szárnyas Szuszi
- 3 Örök dilemma
- 3 Negatív energia
- 3 Griffónix (új)
- 2 Örült varázsló
- 3 Időugrás (új)
- 3 Manaszaporodás
- 3 Idegösszeomlás
- 3 Tudatfalo (új)
- 3 Pszionikus entitás
- 2 Elmeszonda
- 2 Ma'ya dala
- 2 Varázslatlopás (új)
- 3 Ellenvarázslat (új)
- 3 Agybénítás
- 3 Piromenyét (új)



A HARMADIK NAP

Az első két nap eredményei alapján vasárnap két nyolcas csoportba osztottuk a bejutókat. A csoportok így néztek ki:

A csoport

Ádám Norbert
Jámbor András
Kálmán Attila
Panyik Zoltán
Szinay Péter
Báder Mátyás
Fábián Balázs
Farkas István

B csoport

Baross Ferenc
Rém András
Szabó Csaba
Sass Tamás
Csík János
Jánvári Csaba
Bagi Sándor
Lovas Gábor

A versenyzők frissen bontott válogatós versenyen vettek részt, két csomag Múltidézőből és egy Ébredésből kellett legalább 40 lapos, négyszínű paklikat összeszedniük. A szokásos „legjobb lapok gyűjtögetése” mellett komoly koncepciókat is kialakítottak a kreatív játékosok: horda, kontroll, kalandozó, mérgező, és izom jellegű paklikat is láthattunk.

Az első három, balról jobbra: Kálmán Attila, Ádám Norbert, Panyik Zoltán.

A csoportokban három forduló svájci verseny zajlott, az itt kapott pontokhoz jött hozzá az első két nap eredményei alapján az első négy helyezettnek 3 pont, a második négynek 2, a harmadik négynek pedig 1. Az így összesített pontok alapján mindkét csoportból négyen jutottak tovább, ez így alakult:

A bronzérmes, Panyik Zoltán gigászi csatája egy régebbi bajnok, Rém András ellen.





A második helyezett, Kálmán Attila, egy újabb győzelmének pillanatában, Makó Balázs bírói felügyelete alatt.

A csoport

1. Ádám Norbert 10 pont
2. Panyik Zoltán 9
3. Jámbor András 8
4. Kálmán Attila 7

B csoport

1. Baross Ferenc 12
2. Rémm András 9
3. Szabó Csaba 8
4. Sass Tamás 7

Szinay Péter, a tavalyi Nemzeti Bajnok tehát itt, a 16 között vértett el. Ezután már irányított egyenes kieséses rendszerben folytatódott a küzdelem.

A négy közé jutásért:

Kálmán Attila Baross Ferencet verte,
Panyik Zoltán Szabó Csabát,
Rémm András Jámbor Andrást,
Ádám Norbert pedig Sass Tamást.

Az elődöntőben Kálmán Attila Panyik Zoltánt győzte le, Ádám Norbert pedig Rémm Andrást.

Ádám Norbert *Mérgező rakshallionnal*, sok-sok mérgező lényvel, *Gyilkos méreggel*, *Mérges csípéssel*, *Méreglaborral*, *Kígyóméreggel* játszott. Rémm András néhány erősebb lapja: *Planetáris őrdémon*, *Ében harc*, *Átokmurgattyú*, *A felejtés aurája*. Kálmán Attila az izmos lapokból alakított ki jól működő paklit, *Izmosítással*, *Súlyzóval*, *DEM-mel*. Panyik Zoltán kontroll jellegű paklijában 4 *Kontármunka*, 3 *Sheran lázadása*, *Varkaudar pálinka*, *Árulás* kapott helyet.

Végül a 3 nyert játszmaig menő döntőben Ádám Norbert diadalmaskodott, a 3. helyet pedig Panyik Zoltán szerezte meg.

Mindezek alapján a 8. HKK Nemzeti Bajnokság végeredménye:



A győztes, Ádám Norbert mérgező hordájával terrorizálja ellenfeleit.

1. Ádám Norbert
2. Kálmán Attila
3. Panyik Zoltán
4. Rémm András

Gratulálunk a győzteseknek! Külön öröm számomra, hogy ezúttal vidéki (miskolci) versenyző szerezte meg a trófeát!

Mindenkit várunk jövőre a 9. Nemzeti Bajnokságon!

Makó Balázs

A győztes a bajnoki kupával.



Varázslómesterek - Rém Andrással

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

Mai interjúalanyom többek kívánságára Rém András, Nemzeti Bajnok, régi profi versenyző, sokak szerint az egyik legjobb, legkreatívabb. Emellett a HKK igazi rajongója, vérbeli játékos.

– Kezdjük szokás szerint az elején: hogyan kezdte HKK-zni?

– Hatodikos lehettem, amikor egy barátom vidéki ismerőseinél meglátta a játékot, akkor elmentünk boltba, vetünk egy-egy paklit, utána már nem volt megállás. Ez a második kiadás megjelenése táján lehetett, a Hőskorszak ekkor már elfogyott. Arról nem is nagyon tudtunk, eléggé korlátozott körben mozogtunk, kevés lapot ismertünk. Nagyjából minden zsebpénzünket HKK-ra költöttük, ahogy összejött a pénz, mentünk paklit venni, izgatottan bontottuk, tárgyaltuk az új lapokat. Budapesten a legtávolabbi boltot ismertük, a Silverlandet, de szívesen elzarándokoltunk a paklijainkért. Egymás között cserélgettünk, persze nem ismertük a lapok valódi erejét, a szabályokat is csak nagyjából. Sokszor gondolkoztunk, hogy jó lenne egy bolt, külön lapokkal meg árfolyamokkal, aztán egy-két év múlva láttuk örömmel, hogy van már ilyen.

– Emlékszel rá, hogy milyen paklijaid voltak?

– Négyen-öten játszottunk együtt, szín alapon ment a gyűjtés. Először négy szint választott mindenki, aztán ráálltunk egy-egy színre, úgy csereberéltünk. Szerettem a nagy lényeket, pl. *T. Vlagyimirt*, aztán volt *Flaviusom*, *Dupla szintlépéssel* meg *Rejtő köpennyel* már egész masszív volt. Kontroll-szerű azért nem volt igazán, mert irtásból nem játszottunk sokkal. Aztán egy idő múlva elkezdtük felírni a lapokat, ami nem volt meg nekünk, és akkor erősebb paklikat is tudtunk készíteni. Quwargokkal és Charadin fattyaival is szerettem játszani.

– Hogyan lettél versenyző?

– A boltban láttam egy hirdetést, hogy a Havannán van verseny, és mivel igen közel laktam, gondoltam, annyit megér, hogy lenézzek. El is indultam, ekkor pont nem volt még junior kategória, de utána egy darabig abban versenyeztem, aztán profi lettem.

– Egyből jó eredményeket értél el?

– Nem, eleinte hatból kettő, hatból három, ilyen versenyeim voltak. Egy Elenios pszi-paklival kerültem először közel az élmezőnyhöz. Szerettem kombós, pasziánsz paklikat kitalálni, ezekkel versenyezni. Épületes pasziánszal például én játszottam először (*Sziklák atyja*, *Fürdő*, *Falak ereje*, ilyenek voltak benne). Régen imádtam a második-harmadik körben ölni tudó paklikat, most már inkább stabilabbakat választok, amiben kevesebb kockázat van.

– Emlékszel esetleg, hogy mennyi versenyt nyertél, illetve mennyi Beholderest?

– Nem igazán. Eleinte még elraktam a paklilistáimat, statisztikát vezettem, hogy melyikkel milyen eredményt értem el, aztán ahogy elkezdték elkérni a listákat, ez lassan elmaradt.

– Akikkel együtt kezdte, ők is versenyzők lettek?

– Igen, egymást vittük, hívtuk. Amatőr versenyeket nyertek, aztán hagyták abba, de még most is el-eljárnak versenyezni. Gellért Ákossal (aki szintén profi versenyző) is igen régóta játszunk együtt.

– Te folyamatosan gyűjtöd a kártyát?

– Igen, nem adtam el a gyűjteményem soha. Nem is szoktam üzletelni vele, de régebben sok paklit vettem, mostanában leginkább csak akkor veszünk, ha draftot (frissen bontott válogató verseny) akarunk játszani. Nyerni is szoktam paklikat, és így ha nincs is meg minden lap, azért ami fontos, az megvan, ami nincs, azt meg kölcsön tudom kérni. A draftot rendkívül szeretjük. A kezdetektől folyamatosan játszom, és mindenféle elvadult verziókat is.

– Van egy érdekes dolog: téged a HKK-sok jelentős része kiváló játékosnak tart, de az eredményeid mostanában picit gyengébbek.

– Igen, az egyetem sok időt elvett mostanában. Meg persze a szerencsén is múlik, főleg, hogy milyen paklival akadsz össze.

– Azon is múlhat a dolog, hogy te szívesen kísérletezel új paklikkal, amik esetleg még nem annyira kiforrottak?

– Csak olyan paklival szoktam indulni, amiben olyan lapok vannak, amiket szeretek, jó velük játszani, és meg lehet fordítani velük a meccset. Azt nem nagyon bírom, ha beáll a játék, és nincs olyan lap, amivel fordíthatok.

– Tehát ha egy pakli nem tetszik igazán, még akkor sem indulsz el vele, ha az tűnik a legerősebbnek?

– Nem, akkor elindul vele valamelyik barátom. Általában hárman-négyen csinálunk együtt paklit, többnyire különbözőeket. Ezeket együtt beszéljük meg, nem én egyedül rakom össze a többieknek.



– Azt a goblinos Tharr paklit, amivel Kundrath Gergely nyerte a legutóbbi egyszínű versenyünket, te raktad össze?

– Az alapját én, de Gergő is sokat alakított persze rajta. Én inkább Fairlight paklival indultam, most ez tetszett nagyon.

– Szerinted mekkora szerepe van a versenyen a tudásnak, a paklinak és a szerencsének, ha 100%-ot kéne szétosztanod?

– Ezen sokat gondolkoztam, persze ezek egymás függvényei is. Hogy jó-e a paklid, az is a játéktudásodtól függ. A sorrendet talán így határoznám meg: pakli, játéktudás, szerencse. Csak szerencsével nem lehet nyerni, bár igen fontos szerepe van pl. abban, hogy milyen ellenfeleket kapsz.

– Milyen tanácsot tudnál adni azoknak a játékosoknak, akik jó versenyzők szeretnének lenni?

– Szerintem nagyon hasznos, ha nem csak a saját lapjaiból játszik, hanem felírt lapokkal teszleti azokat is, amik nincsenek meg neki. Így szépen ki lehet próbálni, mitől működik jól egy pakli, és a kulcslapokat meg kell szerezni kölcsönkérés vagy vásárlás útján, de addig is könnyebb elindulni. Most már az internetről ez könnyebben is megy. Nekünk még volt másfél-két év homály, amikor csak azt ismertük, ami nekünk megvolt. Aztán boltból néztük ki, milyen lapok vannak, leginkább megjegyeztük. Olyan is volt, amikor félrenéztünk valamit: pl. *Az Idő kerekéről* azt

hittük, hogy tárgy, és folyamatosan jöttünk vele újra két lap dobásért, elég erős volt.

– Milyen versenyeket szeretsz jobban, és melyeneket kevésbé?

– Nagyon szeretem a pre-release-t (megjelenés előtti frissen bontott verseny), és a draftot. A hagyományost is kedvelem, oda lehet a legerősebb paklikat összerakni, a korlátozottabb környezetben, egyszínűn vagy Tiltott mágián pedig az igazán érdekes, kísérleti verziókat. Az Ősök Városa nem annyira tetszik, mert furcsán korlátozza a lapokat. A párost is nagyon szeretem! Csapatverseny is jó móka lenne.

– Van a közelmúltból kedvenc paklid vagy lapod?

– A *Visszavágás* meg a *Kiegyenlítés*, vissza tudják hozni a sírból a meccset. Paklik közül az *Azstrális hullám-Tudatcsapás* köré épített.

– És olyan pakli, amit nem szeretsz?

– A gólemeket például sokáig gyűjtöttem, de pont mire erős lett, addigra már nem tetszettek. Még talán az avatár pakli, nagyon beállós. *Bűvös erdő* ellen is utálok játszani, nem is indulok ilyenrel. A versenyt nem nyeri meg, mert úgyis összeakad *Ősi rúnával*, csak megkeseríti a többiek életét.

– Kedvenc grafikád, grafikusod van-e?

– Igen, Udvarhelyi Zsolt. Ő rajzolta pl. *Darkseidet*, a *Színes dözmögőt*, amit azóta is gyűjtök, van már vagy 150-200 darab.

– Szerinted a Nemzetiben a 16 közé jutás a nehezebb, vagy a harmadik nap?

– Mostanában nem sikerült bejutnom a 16 közé, úgy-hogy mindenképp az első két nap. Két éve *A bőség zavarával* raktam össze egy paklit, csak kivettem a végén az *Ősi rúnák* miatt, és úgy már nem volt elég jó. Tavaly is épp csak nem jött össze, bosszantott is.

– Volt egy kellemetlen eseted is, ha nem gond, erről is kérdeznék: az egyik Nemzetin 17. lettél, és az egyik bejutott versenyzőtől „megkaptad” a versenyzés jogát. Amint ezt megtudtuk, ki is zártunk. Már elég rég volt, beszéljük meg, hogy volt ez?

– Ez egy szerencsétlen dolog volt. Én nagyon szeretek játszani, és nem a nyereség miatt. Borzasztó érzés volt, hogy nem juthatok be a draftra, amikor az egyik Szalontai szólt, hogy indulhatnék helyette. Csak az érdekelt, hogy játszjak, az hogy adjak neki nyereséget, vagy egyáltalán nem kapok, az nem.

– Van-e olyan játékos, akivel szívesen olvasnál interjút?

– Béres Csabi. Mostanában nem büntet akkorákat, de őt tartom olyan hihetetlen elmének, aki régi, kreatív, izonyú jó játékos, és szimpatikus is.

– Köszönöm az interjút, még sok-sok jó játékot!

Makó Balázs

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.

GYÓR – New Ork Szerepjáték Szakújszlet, Arany János u. 13. HÖDMEZŐVÁSÁRHÉLY – Ifjúsági Park, Hódó u. 77.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

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

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

NYÍREGYHÁZA – Nyírlaza, 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.

VESZPRÉM – Sárkányújsz szerepjátékbolt, Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.

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 versenyt, 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

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN

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, 06-36-321-9666.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 25., 10 óra,

nevezés 9-től.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft

Díjak: Múltidéző és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, New Ork, 9019 Győr, Szent László u. 40., 20-446-7747.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Időpont: szeptember 25., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Frissen bontott paklik

versenye. 3 csomag Múltidéző b. **Nevezési díj:** 3000 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 25., 10 óra,

nevezés 9-től.

Helyszín: Balassagyarmat.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Demus István-né, 35-312-393.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 25., 10 óra,

nevezés 9-től.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Telesi Zoltán, 70/229-6672.

PÁROS VERSENY

Időpont: szeptember 25., 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 400 Ft. 14 éven aluliaknak ingyenes.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Bézi Balázs, be-zibalazs01@freemail.hu, 30-512-4805.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: szeptember 26., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Isteni szövetség. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 26., 10 óra

(nevezés 9-től).

Helyszín: Szentes, Deákpince.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Farkas István, 30-485-3160.

PÁROS VERSENY

Időpont: október 2., nevezés 9-től,

kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Páros verseny. A párok csak különböző szint használhatnak.

A Bufa lapok a szintelennel együtt külön színnek számítanak. Tiltott 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.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 2., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 20/967-8936, 321-1313.

A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod.

Ajánlott előre nevezni, hogy a helybiztos legyen!

TÜLÉLK CSATÁJA

Időpont: október 2., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Tülélék csatája. Tiltottak az ultraritka lapok is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 70/548-2984.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: október 9., 11 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

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

PÁROS VERSENY

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

Helyszín: Hódmezővásárhely.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Jánvári Csaba, gelu8@freemail.hu, 70-316-7714.

A RITKASÁG VARÁZSA

Időpont: október 16., 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Egyedi verseny. Csak ritka lapokat lehet használni. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 500 Ft. Nevezést csak korlátozott számban tudnak elfogadni.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Marics Anikó, 06-30-906-6069, 06-70-234-9320.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 30., 10 óra, nevezés 9-től.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft

Díjak: Múltidéző és ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, New Ork, 9019 Győr, Szent László u. 40., 20-446-7747.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 30., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 30., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap
Érdeklődni lehet: Camelot Kartyavár, 06-36-321-966.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: október 31., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltottak az ultraritkák is.
Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes.
Díjak: Múltidéző pakli, ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, 30/386-3822.

PÁROS VERSENY

Időpont: október 31., Nevezés 9-től, kezdés 10-kor.
Helyszín: Szentes, Deákpince.
Szabályok: Páros verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Múltidéző paklik és ultra ritka lap.
Érdeklődni lehet: Farkas István, 30-485-3160.

PÁROS VERSENY

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: október 16. nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Wekerlei Boccia Klub.

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

Díjak: Az első két pár pénzdíjat és ultraritka lapot kap, a két legjobb amatőr pár pedig Múltidéző paklikat.

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, 297-3660.

Szabályok: Páros verseny az Ősök Városa szabálykönyvében leírt szabályokkal és a következő kiegészítésekkel: Használati a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a bőség zavarával, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. 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 Életenergiával 50 ÉP-ről indultok.

Amatőr profi kategória: A profik és amatőrök együtt indulnak, de díjazzuk a legjobb amatőr párokat is. Profinak számít az, akinek a 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 versenyről, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től számolva). A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyéért 1 profi pont.

A profinak az első nyolc helyezett kap két profi pontot.
A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

- 3 gyűjtődoboz Múltidéző 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 szintelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák angyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn 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 SZÖVETSEG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák 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 pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa

szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használati a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a bőség zavarával, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. 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 Életenergiával 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 lapját lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Őrjüngő szimlil. 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, Invázios, 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 Őrjüngő szimlil is.

TÜLÉLŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, 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.

Adhatok-e a *Magzatnak* vízió altípust?

Igen, mivel lény is lehet vízió. Azonban a *Magzat* a gyűjtőbe kerüléskor elvesztí ezt az altípust, így onnan már nem játszhatom ki vízióként. A *Magzat* szövegében az szerepel, hogy ha egy lap altípusra vagy színre hivatkozik, akkor a gyűjtőben is adhatok neki, ez azonban csak az adott lap hatására vonatkozik. Például *Víziócsapásnál* beleszámlálhatom a gyűjtőben levő *Magzatot* is.

Az *Őskáosz* a régi vagy az új *Influenza* szerint működik?

Amelyik szerint akarod. Minden lap, amin szerepel egy olyan lap neve, ami a Múltidézőben is megjelent, vonatkozik egyaránt a régi és új verzióra is.

Mennyi lesz az alap ÉP-je a *Vermon teknősnak*, ha *Kényszerképzetet* játszanak ki rá?

Annyi, amennyi a kezemben levő lapok száma, amit a *Kényszerképzet* eggyel csökkentek. A teknősnak ugyanis nem

speciális képessége ez, hanem egyszerűen így kell meghatározni az alap ÉP-jét, és az ilyen hosszú szöveg, ugye nehezen fért volna bele a pajzs ikonba.

Mi történik akkor, ha egy virrasztó jelzővel megtámadok egy kettes mérgezéssel rendelkező lényt, amin van ellenség jelző?

A mérgező lény megmérgezi a jelzőt. A jelző alapból 0/1-es, csak akkor kap bónuszt, ha ellenség jelzős lényvel harcol, tehát az előkészítő fázisomban meghal a méregtől.

Játszhatok-e ki reakció lapot arra a lényre, ami nem lehet célpontja forrásnak?

Természetesen. A reakciónak pont az a lényege, hogy még azelőtt játszod ki, mielőtt a lap játékba kerülne. Ekkor pedig még nincs képessége a lénynek, ráadásul a reakció nem is a klasszikus értelemben vett célpontot igénylő varázslat.

Drágítja-e az *Agyzavarás* a nem varázspontért jövő lapokat (pl. tárgyak, épületek stb.)?

Igen. A szövegében szó sincs arról, hogy csak varázspontért jövőket drágítana. Minden tárgyadért vagy épületedért az idézési költségén felül még egy VP-t is kell fizetned *Agyzavarás* mellett. Ha egy lapon azonban az szerepel, hogy minden X VP-t jövő lap drágább (pl. *Ős-öreg vyarg*), akkor az nem fogja drágítani a nem VP-ért jövő lapokat.

Kijátszhatom-e úgy a *Halálos litániát*, hogy csak két lap van a gyűjtőmben?

Igen, kijátszhatom, de nem fog csinálni semmit. A *Halálos litániánál* a hatás költsége a hét lap semmizése.

Aktívan vagy passzívan jönnek a játékba a *Hullaféreg* jelzők, vagy a mentorozott lények, ha kijátszottam egy *Utololsó csókot*?

Arra az esetre, ha két lap ellentmond egymásnak, három szabályunk létezik. Egyrészt, ha egy lapon szerepel a semmilyen módon, semmiképpen, mindenképpen, bármilyen módon, vagy bármilyen hasonló kitétel, az erősebb a másiknál. Másrészt az asztalon maradó lapok állandó hatásai mindig erősebbek az egy-szeri varázslatokénál. Harmadrészt mindig az utoljára kijátszott lap lesz érvényes. Ezek alapján egyszerűen le lehet vezetni minden esetet. A fenti példánál maradvá mind a féreg jelzők, mind a mentorozott lények passzívan jönnek az *Utololsó csók* ellenére is. Sokan erre azt mondják, hogy amikor egy lényt simán kijátszok, az hogy jöhet aktívan a csókkal, ha egyszer később játszom ki, így felülírja a csókot. Ez azonban nem így van, mivel az, hogy egy lény passzívan jön, az egy szabály. A szabályokat pedig mindig felülbírálja az, ami egy lapon másképpen szerepel. A mentornál meg a féreg jelzőknél már nem a szabály miatt jönnek passzívan a lények, hanem azért, mert a lapokra ez van írva.

Kijátszhatom-e a *Most már elég lapot*, ha az ellenfelem lerakott egy lényt és kijátszott még két általános varázslatot abban a körben?

Nem. A lap szövege nem egyértelmű, de a lapnak nem ez volt a célja, így pontosítjuk a szövegét: Kijátszási feltétele, hogy ellenfeled legalább három asztalon maradó lapot játszott ki ebben a körben.

Dani Zoltán



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2004. október 15.



Sajnos a júliusi feladványukat addig alakítottuk, míg végül benne maradt egy elég egyszerű megoldás is. Persze mindenki az egyszerű megfontolást találta meg, ezért leírom a mi kis bonyolult elgondolásunkat.

1. Lehozom a *Zöldfülű kalandozókat (új)*, *Borax királyt (új)* és *Kaporszakállt (új)*. Ez utóbbi repül. $(-1 - 2 - 3 = 12 VP)$.
2. A *Közös Tudat (új)* segítségével a *Dupla szintlépést (új)* átrakom *Borax királyra (új)*, *A Varkaudar pálinkát (új)* *Kaporszakállra (új)*.
3. Kirakom a *DEM-et (új)* életpontból a *Varkaudar mágusra (új)*. $(-3 = 1 EP)$
4. *Kaporszakáll (új)* és *Darkseid (új)* bemennek az űrosztba. *Kaporszakáll (új)* üti a *Varkaudar mágust (új)*, *Darkseid (új)* az ellenfelet. *Darkseiddel (új)* lehelek hatot, hármat az alapképessége miatt, hármat az egy szintlépés után kapott képességével, amit minden lénynek, így magának is megad. A *Közös Tudat (új)* ad neki 6 szintet, *Borax király (új)* nyolcat, így összesen sebez 22-öt. *Kaporszakáll (új)* a sok szintje miatt és a *Varkaudar mágus (új)* a *Halálpengeje* miatt kölcsönösen megölik egymást, azonban a mágust megmenti az általam rárakott *DEM (új)*, így elveszi a *Varkaudar pálinkát (új)* *Kaporszakálltól (új)*. $(-6 = 6 VP, -22 = 12 EP)$
5. Vadítom a mágust, így sebez hatot az ellenfélen, egy az alapsebzése a mágusnak, egy a *Halálpenge*, egy a védekezési bónusz, és három a *Varkaudar pálinka (új)* miatt. Kirakom az egy komponensből az *Ördögűző pálcát*, visszaveszem a *Vadítást (új)*, és újból kijátszom a mágus-

ra. Győztem! $(-3 - 3 = 0 VP, -6 - 6 = 0 EP)$

A másik megoldás elég egyszerű volt. Kijött *Kaporszakáll (új)*, a képességével lelőtte a *Varkaudar mágust (új)*, a pálcával visszavettem, újból lehoztam. Leraktam a kalandozókat, átpakoltam a szintlépést és a pálinkát, majd *Darkseid (új)* és *Kaporszakáll (új)* szétütötte az ellenfelet.

Pár hiba a téves megoldásokból: A *Szolga* nem mehet be az űrosztba a hátránya miatt.

A *DEM (új)* nem menti meg *Kaporszakállt (új)*, ha azt a varkaudar képességéhez feláldozom.

A *Varkaudar kinzómeister (új)*

passzív, nem tud belém sebezni.

A *Közös Tudat (új)* nem permanensen adja a szinteket, hanem csak addig, amíg játékban van. Ha visszaveszem, akkor a lényeim elvesztik a tőle kapott szinteket.

Ha *Darkseiddel (új)* támadok egy másik lényt, és lelehelem, utána már nem tudok vele ütni az ellenfélbe. Ez a játék egyik alapszabálya, aki ezt elrontotta, annak javaslom a szabálykönyv újbóli elolvasását.

Szerencsés nyerteseink: Kristó Péter Hódmezővásárhelyről, Zabagló Máté Kamutról és Székely Dávid Attila Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Múltidéző. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs

készítette: Neked 1 életpontod és 6 varázspontod, az ellenfelednek 30 életpontja és 6 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:
2004. október 15.**

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

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A fény ragyogása (R)
- Bűvös tavacska (F)
- Magzat (-)
- Mentesség (új) (L)
- Lady Olivia (új) (E)

A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDBEN:

- Mágiatörés (új) (R)
- Órült varázsló (új) (F)
- 3 T. Vlagimir (új) (-)
- 3 Óriáspók (új) (S)
- 3 Borzalmas varkaudar (új) (D)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtőben.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Mágiaapály (új) (T)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Láthatatlan sereg (új) (E)
- Tolvajsem (új) (D)

A *Mágiaapály* aktív.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 30 ÉP, 6 VP, 0 SZK

Ellenfeled kezeben levő lapok



Ellenfeled kijátszott lapja



Kezedben levő lapok



BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2004. OKTÓBER 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 könyvnek 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 árán feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy 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
Mútidéző	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
Zén 2. expedíciója: Éjfáty seregek	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappalki

10

60

600

A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltételt 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
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1870
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440
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 Pardoe: A Kivonulás Útja	25	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerzservettség	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszlótt	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 pusztítás hercege	15	160	1520	1360

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tantárvány (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 könnye	20	160	1520	1360
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom őrnöje I.	25	120	1140	1020
A birodalom őrnöje II.	25	120	1400	1250
A Részabóru legendája				
Nagyrabcsüült ellenségem	20	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1610	1440
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstszőlőm Karma	20	170	1610	1440

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK VÁROSA				
Harby Rian: 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 Rian: 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
A varázsló játszma	20	170	1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odum: Hajtóvadászat	20	160	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsötétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki 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
Stephen Kenson: Ragnarok	15	160	1520	1360

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930

Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850

Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	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: Keserű emlékek	20	90	800	690
Talizman (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: Rézmálmok 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
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700

JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszelleml átka I.	30	160	1520	1360
A ködszelleml átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	20	170	1610	1440
A vastmarkú ütközet I.	25	180	1700	1530

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A vastmarki útközet II.	25	180	1700	1530
A számozott herceg I.	20	200	1900	1700
A számozott herceg II.	20	200	1900	1700

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedáasz 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN

Átjáró 1-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI

Kaland nélkül	2		850	800
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		950	850

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI

Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:

Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhózzottak királyndje	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180

KALANDOR KIADÓ

Szélesi Sándor: Vadászának vadászása	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostarai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészet	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű proféta	6		1890	1690

RPG.HU KIADÓ

Álmodók	4		1400	1300
---------	---	--	------	------

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petruha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrígd	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféj lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkövacs (Dragonlance)	8		1990	1780
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szélljáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elföld	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álmögömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
David Gemmel: Árnjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálni	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	6		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270

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)
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270	D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270	D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
Martin Delrio: A menny csöndje	4		1420	1270	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szóló	4		1420	1270
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8	2370	2120	2120
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600	Vámpír – A maszkabál (Vampire) Mesélők könyve (Vampire)	15	480	4550	4070
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010	Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Cherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010	Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930	Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az itélethozó	4		1130	1010	Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100	Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Cherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180	Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Vincent Prendergast: Késérű áramlatok (7 tenger)	6		1510	1350	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Anthony Sheenard: Lilom és vér	6		1600	1440	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
R. A. Salvatore: pap ciklus					Klánkönyvek: Ventruue (Vampire)	8		2370	2120
Kantáta	4		1040	930	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Shilmista árnyai	4		1040	930	Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
Ejmaszkok	4		1040	930	A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Az elesett erőd	4		1130	1010	Gyűrűk Ura	4		1420	1270
A káosz átka	4		1130	1010	Narrátorparaván kalandmodul	6		1890	1690
Legend of the Five Rings					Középföldre térképei	4		1420	1270
Stephen D. Sullivan: Skorpío	4		1040	930	A harag műhelye	4		1420	1270
A. L. Lassieur: Unikornis	4		1040	930	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930	Fénytelen citadella	4		1420	1270
Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Stun Brown: Rák	4		1130	1010	Kard és ököl	8		2370	2120
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100	Kövek körében	4		1420	1270
Szerepjáték szabálykönyvek					D&D kalandmodul	20		5600	5000
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100	7 tenger szerepjáték				



ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

Mint azt bizonyára tudjátok, az idei TF- és HKK találkozón megtartott Galetkik vagy Kalandozók vetélkedőn a galetkik nyertek, jutalmuk pedig egy egyedi, új szakértelem játékba kerülése volt. Ez a szakértelem a párbajozás, mely már tanulható az akadémián a BE 4 34 parancsbal!

PÁRBAJOZÁS SZAKÉRTELEM

Ha egy már ismert torzszülöttel kerülsz szembe, akkor általában tudod, mire számíthatsz. Tudod, hogyan kell védekezned, mi ellen kell felkészülnöd. Viszont egy másik galetkivel való harc sokkal érdekesebb, és meglepetésekkel tarkítottabb szokott lenni. Persze ahogy egyre több és több időt töltesz a hegyben, egyre tapasztaltabb vagy abban is, hogyan védekezhetsz a galetkik pusztító lehetetei, óriási végtagjai, és gyilkos varázslatai ellen. Ezt mutatja meg a párbajozás szakértelem, mely a galetkiharcoktól fejlődik, és természetesen KNO-ból is szabadon növelhető. Másik galetki ellen a párbajozás szakértelem minden szintje eggyel növeli vastag bőr képességedet és minden elemi immunitásodat. A szakértelem minden második szintje pedig rezisztenciádat és kontaktméreg immunitásodat növeli eggyel.

A párbajozás szakértelem tehát csakis galetkiharcban jó, és igazán az olimpiákon lesz hasznos! Ezen kívül persze érdemes annak is megtanulnia, aki sokat harcol galetkikkal, akár portyázás, akár az arénaküzdelmek során! Ha két, magas párbajozás szakértelemmel rendelkező galetki harcol majd egymással, a csata is izgalmasabb, hosszabb lesz, nem dől el már az első harci körben!

TÁMADNAK A XENÓK!

Még alig hevertük ki az orglingok aljas lázadását, máris új veszedelem leselkedik a galetki fajra! Az ellenség kémei, a Xenók ébredenek! Az események gyorsan követik egymást,

lássuk, mit tudunk most. Az egész azzal kezdődött, hogy...

Császári szint, főtanácsosi fogadóterem

Ak'rchard császári főtanácsos türelmetlenül intett az előtte arca borultan várakozó alaknak:

– A jelentést! – A figura felemelte fejét, és közben homlokát sűrűn a barlang padlójához érintgette, és a főtanácsos bocsánatáért esedezett, beszélni kezdett.

– Uram, az Ellenség gömbje még mindig a Hegy körüli területen járőrözik! A gömböt ez idáig semmi nem hagyta el, ami csak egyet jelenthet – még nem fedeztek fel minket, a pszionikus álcázó háló kitar! A rontás azonban már most érezhető. A növények, állatok pusztulnak, különböző betegségek ütötték fel a fejüket. Az Ellenség férgei, a xenók pedig ébrednek! Mi a parancsa, főtanácsos úr?

A főtanácsos elgondolkodva húzgálta közepső szakállát. Az Ellenség felderítője nem olyasmis volt, ami ellen bármit tehettek volna, azon kívül, hogy felhívják magukra a figyelmet. Csak imádkozhattak az ősökhoz, hogy ezen a krízisen is segítse őket át, mint a korábbiakon annyiszor. A xenók pedig...

– Az utasítás a következő. A Rúvel hegyben, és a Teron felső harminc szintjén MINDEN xenó származékot megsemmisíteni, írmagja se maradjon az Ellenség kártevőinek!

– És a Teron alsó húsz szintje?

– Nos, ez egy jó alkalom arra, hogy megtaláljuk az Ellenség gyenge pontját, vagy esetleg egy fegyvert, amit szembe fordíthatunk velük... Az alsó szintek lárvái gyengék, néhányuk elhullása nem jelent komoly veszteséget. Ezek a szintek kísérleti telepek lesznek, keltetők az ébredező xenók számára. A különleges császári csapat készüljön fel, hamarosan indulniuk kell, ők fogják a kísérlet eredményeit tanulmányozni!

A kopaszra borotvált fejű hivatalnok meghajolt megértése jeléül, majd alázatosan távozott. Ak'rchard elégedetten elmosolyodott. Talán a krízisből több hasznot húzhat a császár

ŐSÖK VÁROSA

kegyeiért folytatott versenyben, mint elsőre gondolta volna...

Kicsivel később pedig a galetkik döbbenet vették észre, hogy xenópetéik duzzadni kezdenek. Egyre nagyobbak és nagyobbak lettek, végül az első petékből kikeltek a gyilkos xenó torzszülöttek, és a galetkikre támadtak!

Persze többen sikerrel vették fel a harcot velük, de olyanok is voltak, akiket csak galetki társaik tudtak megmenteni a xenóktól. A menekülő torzszülöttek egyre nagyobb és mélyebb alagutakat vájtak a galetkik barlangjaiba, ahonnan aztán tömegesen özönlöttek elő.

A többség pánikhangulatban igyekezett betömni, befalazni ezeket a járatokat. Egyre többen és többen akadnak azonban, akik kívárlják, míg a xenók elég tág járatot ásnak, hogy aztán ők is leereszkezhessenek, és felfedezék mit rejt a xenó barlangutak mélye!

EGYEBEK

- ❖ A magas szintű szörnyek minimális esélye a mentődobás megdobására 10%-ról 5%-ra csökkent.
- ❖ Volt egy zavaró kiírási hiba, amikor megszónt valakinek a láthatatlanság varázslata,

akkor helyett, néha a csaták elején „megszónt a kék manaital varázslatod” és hasonló dolgokat írt ki a program, ezt javítottuk.

- ❖ Mostától már nem annihilálódnak a szolgák maguktól a csatában.
- ❖ A halhatatlanok klánjának 80-as rangnál kapott képessége végre jól működik.
- ❖ A nyálkafókusz már a pszi csata után kapott lélekenergiát is növeli.
- ❖ Ha Harci Programból akar valaki átok varázslatot használni, akkor már nem csak az első két körben engedi ezt varázsolni a program.
- ❖ Újabb, különleges torzszülötteket szerzett be az arénamester, tovább bővítve az arénában jövő szörnyek sorát.
- ❖ A magas szintre felnövelt lőfegyveres szolgák már tényleg annyiszor lőnek, ahányszor kell nekik.
- ❖ Néhány újabb paramétert lehet használni a Harci Programban, a 17-es és 18-as feltételek mellé:
321 legkisebb végtagméret
322 legkisebb végtagra rakott harci képesség
323 legkisebb végtag szakértelem
327 legnagyobb végtag méret
328 legnagyobb végtag szakértelem

JÁTÉK

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

A kérdés pedig:

Mi a címe Sir Barracuda azon szerzeményének, mellyel első helyen végzett az idei bárdversenyen? Az Alanori Krónika egyik korábbi száma segíthet a válaszadásban.

A júliusi számban feltett kérdésünk a következő volt:

Hány fő kategória közül választhattak kérdést a mostani ŐV találkozó csapatversenyének játékosai? A helyes válasz 13 volt. A jó megoldást beküldők között 1-1 darab **Beholderfej talizánt** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig **Ősereg Dorka**, **Morq Fan Gor** és **Enequil Toradon** voltak. Gratulálunk nekik!

ŐSÖK VÁROSA

Zene misztériuma II. helyezett: Dart Mahul (#5112): Bárdverseny

– Akkor... kérném a következőt! – hangzott fel egy kissé unott, hivatalos hang, miközben egy elnyomott ásitáshoz hasonló nyöszörgést hallatott. A barlangban uralkodó cseverészés kavalkádja egyszerre halk morajlássá szelődött.

A galetlik egymás hegyén-hátán szorongtak a félhomályos váróteremben, és izgatott pislantásokkal méregették egymást. Néhányan a többiektől elvonultan, felemelt orral rótták apró köreiket, és betanult szövegüket magolták. Mások hangos gesztikulálással ecsetelték, hogy nekik semmi esélyük, csak a tapasztalat miatt jöttek, de közben sunyin a másik jegyzeteit figyelték, hátha meglátják, milyen művel pályázik. Olyan is akadt, aki lebiggyesztett ajkakkal panaszkodott, hogy bizony le van bundázva az egész – de ez utóbbiak mindig bölcsen elhallgattak, amikor a bárdverseny zsűrijeinek ajtaja nyílt. Mint ahogy most is.

Szálka összeresztent, és szípgóva kászálódott fel ülőszámolyáról. Zavarában elővett egy gyűrött zsebkezdőt, és úgy tett, mintha az orrát törölgetné. Eköz-

ben lopva körülnézett, és meggyőződött arról, amit már régóta tudott, csak félt bevallani önmagának: ő következett. Mikor az orrtöréssel végzett, megigazitotta kerek okulárját, és tétova lépésekkel megindult az ajtó felé. Nem mert versenytársaira pillantani, miközben görcsösen markolta gyűrött, számfűles füzeteit és kissé zavartan az ajtó felé lépdelt.

Ám nagy igyekezetében egyszer csak megbottlott, és hangos csattanás kíséretében elterült a kópadlón, Szemüvege elgurult, füzetei szétszóródtak, ő pedig fülig vörösödve próbált feltápáskodni megalázó pozíciójából. Innen-onnan hangos kuncogások és fitmáló megjegyzések hallatszódtak. Erre Szálka, ha lehet mondani, még inkább kapkodni kezdett. Alighogy újra felvette szemüvegét, észrevette, hogy valaki áll fölötte.

A lány felvont szemöldökkel tekintett a földön tekerő Szálkára. Hosszú, rakoncátlan fekete hajtincsei játékosan ugráltak, miközben a fejét csóválta. Mikor mosolyra fakadt, egészséges fehér fogai beragyogták arcát, fekete szempillái mögött pedig pajkos fényben incelgett egy rejtelmes titkokat őrző szempár.

– Azt hiszem, én leszek a következő! – fordult a lány az ajtónálló felé angyali ártatlansággal az arcán.

U.M.A. – merthogy ő volt e nemes őrtálló galetki – betúrte csapzott ingét bő nadrágszárába, kihúzta magát, miközben tekintetét a lány szemrevaló alakjára vetette. Lady Maximell, így hívták ugyanis a lányt, árva szemekkel, kissé szomorúként tekintett vissza rá.

– Gondolod, Lady Maximell? – húzta fel játékosan a szemöldökét U.M.A. A lány odabújt hozzá (a többiek hangos cümmögése kíséretében), és beletürt U.M.A. kócos hajába. – Menjünk beljebb! – kérlelte U.M.A.-t. – Majd ott eldöntheted, miért is jutottam el idáig!

A zsűriterem ajtaja halk nyikorgással bezárult az összekapaszkodó alkalmi pár halványodó alakja előtt. Szálka feltápáskodott ültő helyéből, a fal mellé som-



polygott, és igyekezett olyan kicsire összehúznia magát, hogy még véletlenül se vegye észre senki! Miért is nem maradt otthon?

A zsűriateremben általános volt a felfordulás. A kilenc szék nagy része üresen állt, jelezve, hogy gazdáik egyéb, fontos elfoglaltságaiknak tesznek eleget. Klood épp új nyílpuskájának húrjait olajozta. Edil és Valiante egy kancsó nemes óportói kancsó fenekére néztek, s vidám történeteket meséltek egymásnak. Dart Mahul valami pergamentekercsek másolt, nyakig tintásan. Kay a terem falánál kikötött zsűritagok szolgáit csutakolta és etette, Kazimir, a méretes katona pedig természetes pocakját kiüllesztve, bozontos szakállába markolva hátrahajtott fejjel ült hintaszékében (melyet külön a kérésére hoztattak neki a szervezők) és tátott szájjal hortyogott. Mellén borfoltok éktelenkedtek. U.M.A. a következő versenyzőt hívta be a váróteremben, Rózsa Alexander, a híres Alex pedig nem volt sehol. Ekkor egy méretes zsákkal a hátán megjelent a Teron Hegyi Bárdverseny zsűrijének elnöke: Torz Talbot. Magas, nyúlánk, rövid körszakállt hordó galetki volt, kék tógában. Mindig valami megmagyarázhatatlanul bizarr arckifejezés ült az arcán, ami tiszteletet parancsolóvá tette a megjelenését. Homlokából két szarv meredt előre fenyegetően.

– Nos, barátaim – kezdte szenttelen hangján. – Az imént adta át nekem a császárszint küldötte a bárdverseny győzteseinek szánt jutalmakat!

– Micsoda? – pattantak fel egy emberként a galetkik. Még Klood is abbahagyta fegyverének karbantartását, mikor látta, hogy a többiek Talbot köré sereglegnek. Csak Kazimir hortyogott tovább békésen. A bölcs zsűritagok gyűrűjében seperc alatt eltűnt a zsák szája, és egymást tologatva igyekezett mindegyikük közelebb férkőzni a tárgyakhoz. Ilyesféle megjegyzéseket lehetett hallani: „Azannya! Ez aztán az éles penge!” „Hé, az a fejpánt az enyémm!” „Micsoda, te a múltkor is olyan drágakövet kaptál, ami finoman szólva is túl értékes volt neked.” „Vidd csak onnan a ragadós mancsot!” „Hol van U.M.A.?” „Kit érdekel, legalább ez egyszer mi is megszédhetjük magunkat, nemcsak az a tolvaj.”

– Na de barátaim! – emelte fel a hangját cinikus mosollyal Talbot. – Mit műveltek? Csak nem hagyjuk jutalom nélkül a lelkes versenyzőket? – A többiek kelletlenül morogtak, és tessék-lássék mozdulatokkal kezdtek el kutakodni erszényeikben. Nemsokára némi



aranyat meg drágakövet tettek az asztalra. Talbot morfondírozva vakarta az állát.

– Hmm... Igen, ennyi talán épp elég lesz. De... várjatok csak! – Belenyúlt bő tógájának zsebébe, majd rövid turkálás után egy poros, kopottas lantot húzott elő, és a pár ezer összegyűjt arany mellé helyezte.

– Nocsak, miféle ősi relikvia ez? – piszkálta meg Mahul.

– Hát ennyire régen lett volna? – csóválta a fejét Talbot – Ez a megbűvölt lant, ami a tavalyi verseny fődíja volt. Csak mivel semmire se jó, a nyertes önként lemondott róla a zsűri javára. De nem baj, legalább jó lesz megint fődíjnak!

– Nagyszerű! – dörzsölte hatalmas mancsait Valiante. – De amondó vagyok, hogy a raktárszobában osszuk szét a zsákmányt magunk között – hisz bármikor betoppanhat az egyik mitugrász. No, nem mint ha zavarna! Csak hát... Mégiscsak adni kéne a lantszatra, nem?

A többi zsűritag megrökönyödött arccal nézett rá. Mindegyikük fejében az járt, hogyan hasíthatna ki minél nagyobb szeletet a tortából. – Gyerünk a raktárba! – mondta végül ellentmondást nem tűrő hangon Klood. – Majd ott lerendezzük! – A többiek helyeslően bólogtattak, és hangos civakodás kíséretében elvonultak. Kay megcsóválta a fejét, majd kantárszárra fűzte a különböző fajtájú, és gazdáik által pillanatnyilag magukra hagyott szolgákat, és elvezette őket a közeli istállóba. Csak Kazimir maradt továbbra is a teremben rendületlenül horkolva és Talbot, aki heherészve vállalt vont, majd helyet foglalt az elnöki székben.

Szálka egy félénk „Helló!” kiáltással – ami inkább tűnt nyávogásnak, mint egy férfi hangjának – lépett be a zsúríterembe. A váróteremben hosszú másodpercekig tartott, mire összeszedte a bátorságát ahhoz, hogy ide belépjen. Elvégre ő jött a sorban, és különben is, ha nem csalt a sejtése, az eléfurakodott Lady Maximell most egész mással volt elfoglalva. S csakugyan: a kapu melletti sötét kapualjban a ledobott ruhákon henteregve U.M.A. és Lady Maximell a lényegre tértek, halk nyögések kíséretében. Szálka orrát megcsapta a lány parfümének illata. Beleborzongott, de makacsul felszegte a fejét és dacosan továbbment. „Majd én megmutatom! Majd én megmutatom” – hajtogatta magában

Legnagyobb megdöbbenésére a zsúríterem szinte teljesen kihalt volt. Csak egy késpenge vékony száju galetki ült az asztalnál és szinte felnyársalta hideg tekintetével. A többi szék furcsamód üresen hevert szerteszét, leszámítva egy alvó, kövér férfi bizonytalan sziluettjét a félhomályban. Hortyogása kifejezetten idegesítő volt.

– Én ... izé – kezdte bátortalanul a mondókáját Szálka – ... nos Szál-szál-szánalmaska vagyok ... vagyis – a galetki földre sunyta a szemét nyelvbotlása után, és próbált a földre süppedni szégyenében.

– Nos – vonta fel a szemöldökét a bizarr galetki. – A zsúri izgatottan várja a pályaművedet, lárvá!

– Rend-rendben – bólintott Szálka bizonytalanul, és elkezdte lázasan lapozni a jegyzetfüzetét. Közben kerek szemüvege mögül időnként fel-felpillantott, de a galetki ugyanazzal a szenttelen arccal nézte, mintha csak egy kupac szerencsétlenséget látna. Az egyik ilyen alkalommal Szálkának volt alkalma kibetűznie a szemlátomást zsúrizó galetki névjegykártyáját is: T-o-r-z T-a-l-b-o-t.

Ekkor megállt benne az ütő.

Mozdulatai lelassultak, s kábán lapozott vissza pár lapot a füzetében. Igen. Itt van! Tegnap volt a remeténél, aki egy furcsa veszélyre hívta fel a figyelmét. Vastag izzadságcseppek gyöngyöztek végig a homlokán, miközben újra átfutotta a remete lejegyzetelt szavait: „Nektek pedig, ifjú galetkiknek különösen vigyáznokotok kell! Mert tudjátok meg, nem a Métély jelenti az igazi rontást a hegymélyi társadalomra, hanem az ősi, elfelejtett istenség, Chara-din! A dögvész és puszulás Istene ma is él, és arra vár, hogy hívei újra megidézzék. Pár éve vált nyilvánvalóvá, hogy legfőbb apostola galetki alakot öltött magára, így próbál-



va meg elvegyülni köztetek. Tartsátok hát nyitva a szemeiteket! Még próbálja ugyan álcázni magát, de titokban gonosz terveket forral, és a romlásotokra tör. Ha megsejti, hogy lelepleződött, haragja kíméletlen lesz! Elárulom hát a nevét, hogy tudjátok, kit kell minden körülmények között elkerülnötök: ő nem más, mint Torz Talbot!”

– Miért nem kezdted már? – kérdezte Talbot arcán nyájas mosollyal. – Valami baj van?

– N-n-nem, n-nem, semmi! – hebegte Szálka, miközben egy hirtelen mozdulattal becsapta a füzetét. – Asszem tévedtem. Mégsem vagyok elég felkészült a bárdversenyre! Az-az lesz a legjobb, ha én most... – hadarta, de elakadt a szeme, mikor újra meglátta Talbotot. Úgy rémlett, a galetki most ott állt előtte pár lépésnyire, vészjósló arckifejezéssel, vigyorogva. Szemei erősen fénylettek, s mintha szarvai is megnýúltak volna kissé.

– Biztos vagy benne, hogy annyira rossz, amit írtál? – emelte fel Talbot a mutatójúját. – Add csak ide azt a füzetet, had fussam át! – mondta továbbra is mosolyogva. Miközben beszélt, kénes pára csapott ki fogai közül, és karmos mancsát Szálka felé nyújtotta. A kis galetki felsikoltott, megperdült tengelye körül és rohanni kezdett a kijárat felé. Ám pár pillanaton belül érezte, hogy hatalmas mancsok ragadják meg a hátát, és a bőrébe hatoló karmok okozta fájdalomtól fel-

sikoltott, miközben Talbot gúnyos röhögését hallotta a fülében. A világ elsötétült előtte.

Rózsa Alexander fütyörészve lóbálta a lábait. Épp egy félreeső barlangból nyíló latrinanyíláson ült letot nadrággal, és elmélyülten olvasott egy szellősen teletírt papírlapot. Pufók arca először kicsit eldeformálódott, ahogy próbálta értelmezni a látottakat, majd váratlanul hangos röhögésben tört ki. Szemei kiguvadtak, fogai jól láthatóan kilátszottak széles vigyora mögül, torkából pedig öklendezve tört fel a kacagás.

– Az Ősökre, ilyen ócskaságot! – csóválta a fejét még mindig heherészve, majd fogta a papírlapot, gondosan félbehajtotta, s miután megtörölte vele a fenekét, egy könnyed mozdulattal a latrinába ejtette. A zsúri mellékhelyése nem szelelt megfelelően, így már egy ideje kellemetlen bűz terjengett benne – de Alexet ez nem nagyon zavarta. Eléggé belemerült már az irományok olvasásába. Olyan rossz volt a hangszigetelés, hogy a hordóhasú Kazimir horkolását itt is tisztán hallani lehetett. „Hát már sehol sincs nyugtom!” – sópánkodott kicsit magának, majd hosszú karjaival elkezdett matatni az előtte lévő papirkupacban. Mikor egy újabb írás akadt a kezébe, érdeklődve emelte maga elé

– Lássuk csak, ezt ki írta... – morfondírozott hangosan. – Valami Lady Maximell. Hmm... Találó név.

Elkezdte hát olvasni. De alig jutott túl az első két soron (amelyek azért sejtették, hogy miről is szól a költemény: „Illatos gombák alkotják ágyam, ahol én fekszem, az az ágyam”), amikor furcsa zörejekre lett figyelmes. Fülelni kezdett. Mintha távoli sikolyokat, gurgulázó hörgések zaját hozták volna el hozzá a csatorna csövei. Alex tovább hallgatózott, s ekkor tűnt fel neki, hogy már nem hallja Kazimir horkolását. Nos, csak, felébredt volna a vén katona? Akkor biztos valami fontos történt a zsúriteremben. Gyorsan magára rángatta hát nadrágját, majd gömbölyded testét a zsúriterem felé irányozta.

Egy gyors mozdulattal benyitott. Az asztalnál Kazimirt látta, amint épp ásit egy hatalmasat, majd bambán megtörlí a szemeit és bután körbenéz. A terem közepén Torz Talbot állt kék tógájában, és fejcsóválva nézett egy vézna, szemüveges galetkit (feltehetően az egyik versenyzőt), amint az habzó szájjal a földön fetrengett.

– Mi történik itt? – bukkant fel váratlanul U.M.A. fontoskodva a szemközi barlangnyílásból. Oda se né-

zett a többiekre – épp nadrágszijának becsatolásával foglalatzkodott.

– Igazán semmi említésre méltó! – csóválta a fejét Talbot. – Csak bejött ez a lárva, és váratlan rosszullet jött rá. De hiába faggatom, képtelen válaszolni! Itt döglődik az orrunk előtt. Pfüj! Undorító! – köpött egyet Talbot, miközben az izomgörcsöktől szenvedő galetki eltorzult, nyáladzó arcára nézett. – U.M.A.! Lennél olyan kedves és kivetetnéd? A többiek már türelmetlenül várakoznak. – Talbot megfordult és határozott lépésekkel megindult a széke felé. Közben Alexre esett a pillantása. – Áh, Alex! – szólította meg. – Látom, újra itt vagy! Nos, szólj a többieknek a raktárszobában, hogy ha végeztek az osztzkodással, akkor méltóztassanak visszajönni. A pontozást hamarosan folytatjuk!

– Igen. – válaszolta fancsali képpel Alex. A rá váró hosszú munkának már a gondolata is letargiával töltötte el. Bár kevesebb pályamű érkezett, mint számítottak rá, még így is túl sok munkával fog járni mindegyiket egyenként végigböngészni. „De sebjaj!” – legyintett. Legalább lesz min szórakoznia unalmas perceiben!

Vége

EPILÓGUS: KÖZLEMÉNY:

Mi, a fényes tekintetű Császár ezennel ünnepélyesen kihirdetjük, hogy a Teron Hegyi Bárdverseny befejeződött. A nagytiszteletű és tapasztalt zsúri a legkiválóbbnak Lady Maximell „Gombák és az ágyam” című remek költeményét találta. A győztes jól megérdemelt jutalma egy bűvös lant, és a mesés 3000 arany lett, a bölcs Császár nagylelkű felajánlása eredményeképp.

A verseny lefolyása zavartalan volt, leszámítva egy apró incidenst. Az egyik versenyző a zsúriteremben rosszul lett, így azonnal az ispotályba kellett szállítani. A beteg lárva az éjszaka folyamán belázasodott és éjfél körül sajnálatos módon elhalálozott. Az ispotály felcsere szerint a tünetek alapján feltehetően mérges gombát evett. Kérdésünkre azonban megerősítette, hogy szó sincs járványveszélyről. Hála az Ősöknek!

Mindenesetre felhívjuk a galetkik figyelmét, hogy legyenek óvatosak, mielőtt valami ismeretlen gombát fogyasztanak, és előtte feltétlenül mutassák meg egy gombaszakértőnek!

Zene misztériuma III. helyezett:

Gal Etkins (#7284):

Részlet egy naplóból, avagy a bomlott elme

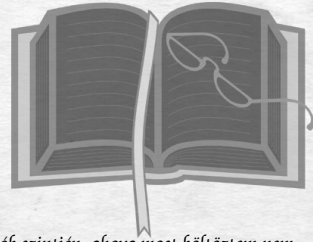
A mai reggel is úgy indult, ahogy a többi. Azaz egyre rosszabbul. Még zúg a fejem a szörnyű álmotól, mégis nyugalmat kell erőltetnem magamra. Hiába, nem megy! Tudom, hogy értelmetlen és hiábavaló, de minden reggel átnézem a felhalmozott holmijaimat. A szentségit! Megint kiraboltak! Ezért etetlek! Ordítok, és nagyot rúgok a barlangban heverő szolgálomba. Vinnogyva menekül, és szemében vegyes félelemmel teli utálat sugárzik. Megszánom. Annyiszor megmentette már az életem, mégis minden reggel ugyanaz. Tudom, hogy az én hibám, de őt mégiscsak jobb hibáztatni mint magamat. A barlangból már együtt indulunk útnak. A szint főterén hatalmas tömeg áll, ünnepelnek. Visszatértek a Katona klán tagjai a mézszárlásból. Önelégülten fogadják a bókokat, mintha olyan nagy tett lenne pár Orling kibebelezése! Közéjük tartoztam, de elbocsájtottak! Állítólag túl vakmerő voltam, nem egy csapatjátékos! Hülyeség! A Tisztogatóknál tárt karokkal fogadtak. Nincsenek rendszabályok, írtd a férgek és kész! Még egy utolsó, fájdalmas pillantás aztán tovább. Az ivóba tartok, az egyetlen hely ahol jól érzem magam. Találkozom van. A bejáratnál egy bárd kornyikál, amint közelebb érek negédesen rámosolyog. Gyűlölöm őket, egész nap pengetik a lantjukat és elhítetik magukról hogy így tökéletesek! Nagyot taszítok rajta és irigyen figyelem ahogy egy galetki szépség átöleli. Mindegy! Belépek, és megcsap az alkohol és izzadságszag. Ez az élet! Rikoctok, ám rám se hederítenek. A legsötétebb sarokból egy csuklyás alak integet. Ő a főszervező, dögletes büze van és csak a szeme izzik a csuklya alatt. Ismerősnek tűnik, de nem tudom honnan! Rajta kívül még hárman ülnek az asztalnál, egy Mágus, egy Tisztogató – látom a jelvényét – és egy bárd. Ez mit keres itt! Agyam elborul, és már ütnék, de a mágus int és én ledermedek. Ez hiba volt! S ezt látom klántársam szemében is. Szimpatikus alak. A csuklyás int és megszűnik a bűbáj. Elővesz egy megsárgult pergament és

elénk rakja, majd távozik. Egy szót nem szólt, de tudtuk mit kell tennünk. Három napja voltunk úton, amikor egy zombi horda ránk támadt. Nem voltak erősek, de többen voltak nálunk. A mágus egy zombi herceggel csatázott, klántársam két zombival, én három élőhalottal. A dögök azonnal megéreztek, hogy melyikünk a legsebezhetőbb, s mint a méhek tódultak a bárdra. Bátran harcolt a kis nyavalyás, de látszott hogy nem bír ennyi ellenféllel. Tekintetében nem látszott félelem, csak a hitetlenkedés. Segíthettem volna neki, de nem. Elvigyorogtam magam, és klántársam mellé álltam. A harc hevében mintha láttam volna a csuklyást, amint egy kiszögelésről figyel. Ám amikor újra odanéztem, márt eltűnt. A csatazaj elültével élőholtak teteme, és a bárd kibebelezett teste maradt csak utánunk. Két nap múlva ismét szembe kellett nézni a halállal! A gonosz összes teremtménye egyszerre csapott le ránk. A menekülést jelentő járatot csak hárman őrizték, de míg odajutunk darabokra tépnek minket. Egyetlen esélyünk ha valaki magára vonja a figyelmet. Klántársammal cinkos pillantást vetettünk, s a következő pillanatban a mágus már repült is. Még hallottam amint elátkoz bennünket, de sosem hittem a kuruzsló hókuszpókuszokban. S mintha megint láttam volna a csuklyást! Utazásunk nyolcadik napján megtaláltuk a kincsesbarlangot. Egy színarany trónon a csuklyás ült – Csak az viheti el a kincset aki életben marad – mondta. Klántársam elutasítóan intett, de én tudtam csak színlel. Begyakorolt mozdulatokkal rántottam elő fegyverem, s míg ő erre koncentrált, elharpantam a torkát. Győztem! Igen, mondta a csuklyás. De el is buktál! A siker érdekében elkövetted mindazon bűnöket, amikért a társadalmad kirekeszt majd. Egyetlen esélyed, ha a Káosz urát szolgálod! S ekkor felismertem őt, a Káosz követét! Akivel annyit álmodtam, s akitől már soha nem szabadulok!

Gal Etkins (#7284)

Leanthil naplója

9.



Mondhatom, itt aztán sokkal másabb az élet. Mármost, hogy a városlakók szintjén, ahova most költöztem nemrég. A boltost le kellett kenyereznem, hogy egyáltalán szóba álljon velem, a helytartó meg mielőtt komolyabb feladatokat adna, előbb egy próba elé állít. Kivételesen – tehetném hozzá. Nem is tudom, minek vannak a Hegy szintjei egyáltalán elnevezve, ha mindenhol ugyanolyan minden. Sokkal egyszerűbb volna, ha pusztán számokkal jelölnénk a szinteket, mint ahogy én is szoktam, és akkor nem volna gond az elnevezéssel. Városlakók szintje... na de vajon mitől? Itt ugyanazok a galetkik élnek, akikkel eddig is lépten-nyomon összeakadtam. Jó, sokan vannak, akik már felhagytak az elnyomó galetki rendszer bugyuta játszadozásainak és idióta szívatásainak lenyelésével, tehát letelepedtek, de azért ettől ők még nem lesznek városlakók. Hagyjuk...

Mielőtt felköltöztem, még volt egy feladatom, amit a szint templomában adtak, tulajdonképpen csakis emiatt nem álltam még akkor tovább. Hét pikkelypáncélra volt hozzá szükségem, azt pedig eltartott egy darabig összeszedni. Lopni, mármint hogy a rendünk számára tett önkéntelen felajánlásokat begyűjteni ez esetben nem sok reményem volt, merthogy pikkelypáncélt csak az útonálló bandák tagjai hordanak, azok pedig ezeken a szinteken már nem élnek, így nyilvánvalóan nem volt már senkinek sem a birtokában ilyen haszontalan dolog. Maradt tehát a vadászat, de mivel abban nem vagyok túl virtuóz, eltartott egy darabig, amíg sikerült fölkuatnom ennyi útonállót. A küldetés során aztán szembekerültem egy kardszellemmel (a körülmények taglalásába most nem mennek bele), ami egy szempillantás alatt átsuhant a testemen, valami leírhatatlan érzést hagyva maga után. Még sosem éreztem ilyet: izmaim elpetyhüdtek, alig tudtam levegőt venni, szinte mozogni sem bírtam, és alig tudtam felfogni a kívüllág ingereit. Egyszer olvastam egy történelmi könyvben, hogy Borax királlyal történt hasonló, amikor Éjmgus egy agybénítás varázslatot bocsátott rá – hogy egy kicsit hiecegjek lexikonokat megtölteni képes műveltségemmel. Ez az érzés viszont inkább az agyroppantás hatására emlékeztetett, amit még hajdanán tapasztalhattam meg egyszer-kétszer, persze azok sokkal gyengébb hatásúak voltak. Azóta azért már sokat fejlődtem, és mostanra csak az igazán nagy hatalmú mágusok tudnának ártani nekem a vacak varázslataikkal (na meg az öreg szivők). De visszatérve a kardszellemre, elmesélném, hogy a fent vázolt körülmények ellenére könnyedén elbántam vele. Kár, hogy senki nem látta, mert új legenda született volna, ezúttal rólam. Sajnos a papok a nem díjazták annyira ezt a hősi küzdelmet, mert a fáradozásaimat csak egy vacak karddal, valami Ósók szent kardja nevű vasdarabbal jutalmazták. Talán a mancsomba venném, ha nem volna az aránarém karnom, de így erre semmi esély nincs.

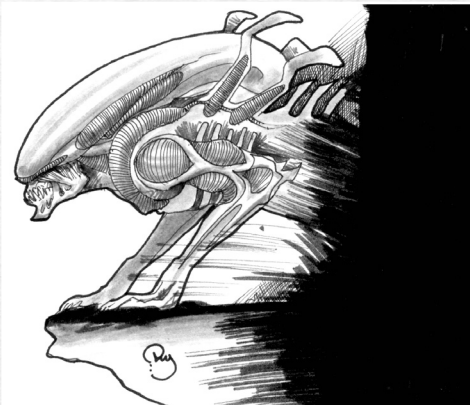
Szóval felköltöztem. Korábban sokat dicsékedtem ezzel, sőt, talán még egy korábbi naplóbejegyzésemben le is írtam, hogy az alsóbb szintekkel ellentétben a legutóbbi két szinten nem volt a felköltözés után problémám az új szint környékén élő torzszülöttekkel. Tényleg, felköltöztem, aztán ami az utamba akadt, azal elbántam. Jó, ha egyszerre többen rontottak rám, akkor azért



megizzasztott a dolog, de hát ezzel mindenki így van. Most azonban ennek a rövid sikersorozatnak vége, csupa mumus szörnyel hoz össze a sors (a „mumus” egy gyermekkori kifejezés, ami a berögzült a felnőtt galetkik szóhasználatába). Amikor ezt írom, még csak két hete lakom itt, ezért még nem is volt túl sok időm a csatornaszinten és az Ősök Csarnokának nevezett intézményesített szembélyvesztés falai közt járni, de amit eddig megtapasztaltam, az nem túl biztató a jövőmre nézve, legalábbis az itt töltendő időmre semmiképpen sem. Van egy tüskés dohratog nevű förnedvény, ami erre mászkál, és tárgyát tör, ami egy igazán pimasz dolog a részéről. Ha egyedül van, az még elmegy, de ha párban vannak, már izzasztó küzdeni ellenük. Ennek ellenére nem túl veszélyesek, ahogy az öreg szívók sem, bár ez utóbbiak egy általam nem ismert varázslatot használnak, ami hasonlatos az életszíváshoz, csak éppen egyszerre hat rám és a szolgálómra. A zoriádok képesek elbájosolni a szolgálókat, a lidérszellemek csontolvadással végzik ki, a kristályfattyak a robbanásukkal pusztítják el őket, míg a gnóm ósmágusok jégviharral tesznek pontot a szerencsétlenek életére. Ez utóbbiakról persze eddig csak hírből hallottam, hiszen a klánom azt kérte, hogy pusztítsak el belőlük tizenöt példányt... Szóval a szolgálóm mostanság sokat járnak majd a templomban, de ha meg elküldeném őket, akkor a márvány ladykkel lennék igen nagy gondban, hiszen azokat galetki semmilyen ismert módon nem tudja megsebezni. Ez egy igen kedves tulajdonságuk. Itt vannak aztán a fürglíngek, amik közül én még csak egy példánnyal találkoztam, de az a találkozás arra készítetett, hogy rögtön előtűrjam a témérdek kacatom közül azt a tűzlehelet italát, amit még évekkal ezelőtt készítettem el. Sőt, a varázsfőzetes könyvecskémből ki is néztem, hogyan kell elkészíteni ezt az italt, és le is gyártottam belőle (egyelőre csak) ötöt, hogy mindig legyen mancsnál belőle, ha szükség lenne rá. Azt most nem mesélem el, miért lehelek tüzet, amikor születésemről fogja jéglehelő vagyok, pedig az is egy érdekes történet (a klánom tehet arról is). Mindenesetre amilyen régen használtam harcban ezen képességemet, annál gyakrabban fogom mostanában, mert ezeket a szemmel követhetetlen gyorságú gonosz apróságokat más módon nem tudom elpusztítani, és az holtbiztos, hogy az Ősök Csarnokában (az ide vágó jelzőket lásd fentebb) lépten-nyomon ilyenekkel akadok majd össze. És akkor még nem is meséltem a tűzlángocskákról, de azt majd legközelebb, hiszen most egy sokkal komolyabb dologról írnék, ami napjainkban minden galetkit foglalkoztat. Bár az információim egyelőre igencsak végesek, de talán így is az én naplóm lesz az egyetlen hiteles történelmi forrás, amiből majd rekonstruálhatják a történeteket. Szóval a legutóbbi olimpia szünetében csíptem el olyan beszélgetés fozslányokat, amikből kiderült, hogy egyféle suttago propaganda indult, miszerint a galetkiket elnyomó rendszer kiszolgálói és tisztviselői által Ellenségnek titulált lények a Hegy közelében járnak, amit a parazitáik, a xenók most megéreztek, és ezért mocorogni kezdtek. A történet első részének hitelessége megkérdőjelezhetetlenül talmi, viszont az tény, hogy a Hegyben kószáló torzszülöttekre ismét xenopetek tapadtak, és ezek a peték irratlan sebességgel duzzadnak a méretük többszörösére, mígnem egy savas fröccsenéssel szétcsattanva kelnek ki belőlük ezek az undorító lények. Mondanom sem kell, hogy minden galetki azonnal gyűjteni kezdte a petéket, és izgatottan, minden eshetőségre felkészülve várja a kikélest, hogy kinyerhesse ezekből a nem is annyira tehetetlen újszülöttekből a lélekenergiát. Ez rám is vonatkozik. Persze most így belegendolva nem is igazán értem, hogyan vagyok képes nyugodtan aludni, amikor a barlangom már tele van ezekkel a szörccsögvé lüktető izekkel. Nekem ugyan még egy sem



kelt ki, de a hírekből azt raktam össze, hogy a petékben a xenók különféle változatai találhatóak meg. Van olyan amelyik még alig fejlett (lárva), de van majdnem kifejlett is, talán csak Zuvegfiar professzor mondhatná meg, hogy mitől függ a fejlettségi szintjük. Kár, hogy az öreg már rég új testben született újjá valahol a Hegy mélyén, és mivel a tudását nyilván nem vitte magával, ezért erre a rejtélyre magunknak kell választ találnunk. Hallottam olyat, hogy valakit pillanatok alatt szétmarcangoltak, de olyat is, hogy valaki egy ütessel szétlapította őket. Az biztos, hogy ha nem sikerül őket gyorsan elpusztítani, akkor egy a barlang falába maguk fúrta alagútban eltűnnek. Olyat is hallottam, hogy valaki rendszeresen hagyta őket elállanni, így ez a vajat már akkora, hogy akár maga a galetki is elférne benne, de még senki sem merészkedett a xenók után.



Idő kérdése. Mindenesetre, ha én is így járnék, a világért sem foltoznám be a barlangomat. Ha ugyanis sok ilyen furat keletkezik, akkor a szomszédaim között majd alternatív módon közlekedhetek. Ez a megoldás a tulajdonátrendezés új távlatait nyitná meg előttem, ráadásul a vajatok irányából talán még csapdára sem kellene számítanom (nem mintha nem fedezném fel őket így is könnyű szerrel). A xenók gyors szaporodása egy igen érdekes dolog, de hogy az állítólagos Ellenség állítólagos közelsége váltaná ki, azt nem hiszem. Kétségtelen, hogy a xenó egy sajátosság életforma, de mindennemű teória előtt a legfitelesebbnek azt a verziót tartom, miszerint galetki tudósok vagy mágusok kísérletezésének végeredménye az, ami most rettegésben tart sokakat. Az is elképzelhető, hogy még hajdanán keletkeztek, esetleg a káoszmatéria elszabadulásakor, de még azt is el tudom képzelni, hogy a moák keze van a dologban. Egy kis könyvtári utánajárás eredményeként bukkantam arra az adatra, miszerint a xenókat már a felszíni civilizációk is ismerték. A korabeli elnevezésük „alien” volt, aminek a helyes kiejtése (fonetikusán): „élien”. Ez megmagyarázza azt az eddig érthetetlennek tűnő ősi mondást is, ami úgy szól, hogy „Alien, a földön nem él ilyen”. Valószínűleg ezt a mostanihoz hasonló esetre mondhatták, amikor is valakik kitalálhattak valami bugyuta mesét egy-egy borzalmas szörnyetegről, ami az éléskamra legfinomabb falatait felfalta majd eltűnt, esetleg a tevékenysége leplezése céljából terjesztette el valamely tolvajbanda, és voltak akik ezekben a dolgokban nem hittek. Mint ahogy most én sem. Nevetséges. Először is olyan, hogy Ellenség nem létezik, ezt már régóta tudom. Ezt csak a galetki népet elnyomásban tartó Hatalmasok találták ki, hogy így tarthassák meg a vezető pozícióikat, és egyáltalán a hatalmukat, hiszen a felszíni létre visszazsokó, és ott szétrajzó nép felett igen nehezen lehetne ilyen direkt módon zsarnokoskodni. Ez az egész elég bugyuta egyébként is, de mivel olyan régóta élünk ezek között a hazugságok között, hogy ebben felnőve képtelenek vagyunk fel-fogni, mi a valóság. Már aki. És akkor ezek az aljas gazgaletkik képesek a saját népükre rászabadítani egy gyilkos, idegenszerű fajt, csak azért, hogy a saját hatalmukat biztosítva lássák, ami véleményemszerint botrányos és túrhettelen. Mégis tűrjük, mert el vagyunk foglalva a saját életünkért vívott küzdelemmel, ezek meg odafönt csak röhögnek a csápjukba. Egy biztos: aki ezt most ott a jövőben olvasod, már tudod, hogy mi történt a fajunkkal, mik voltak az imént vázolt események fejleményei, így aztán magad is láthatod, micsoda éleslátással fogalmaztam meg a háttérben bújó igazságokat, amiket hamarosan mindenki úgyis tudni fog, merthogy az ilyen aljasságok nem maradhatnak sokáig titokban. A népem mégsem ismeri fel időben ezt a jól tájékozott egyént (nyugodtan írhattam volna zsenit is), tehát engem, ezzel is fenntartva azt a mesterséges butitást, amiben évszázadok óta él. Az ő bajuk, de idővel észhez fognak térni, meglásd! (Persze ha észhez tértek, akkor már nem lesz, aki meglássa, de ez most mind-egy).

Leantfi

ŐSÖK VÁROSA

AUGUSZTUS LEGÉRDEKESEBB HÍREI

A hegymélyt járó nyomorult torzszülöttek, a homlászok mára már a kihalás szélére kerültek. Az értékes csuhájukért vadászott torzszülöttekkel az utóbbi időben már Roxána sem találkozik, pedig Ő aztán mindent megtesz azért, hogy egy újabb példányt ejthessen el. A klánvezetősége elé járult galetki bemutatta nekik a legutóbbi 100 vadászatának zsákmányát is, hogy elhiggyék állítását. Persze a vezetőség két lábbal rúgta ki, mondván ennél azért jobban kelene serénykedni a ranglétrán való előrejutása érdekében, és nem csalással, fondorlattal kell előrébb jutnia. A rossz nyelvek szerint nem is csoda, hogy nem leli meg következő áldozatát, mivel minden szinten csak egy él ezen irtózatossággal rendelkező torzszülöttből. Ha ez igaz, akkor rögtön adódik a kérdés: Hogyan képesek ezen lények szaporodni?

Valahonnan a végtelen mélyből iszonyatos halálsikoly visszhangzott fel az ismert járatokig... Kiszédnek némultak el örökre, ifjú lárvák álltak meg a nővésben, még a tapasztalt galetki is felriadtak meditációjukból. A jószálmokból ismert Quwargok királynője szánalmas halálával hirdeti az isteni erejű Protolisk Hercegek végtelen, pusztító hatalmát!

Az Éjfarkas Klán ezúton barátságos harci vetélkedésre hívja ki a többi szövetséget! A cél: az ősz beköszöntésének pillanatában minél több lakószint csapatárénájában legyen 100%-osan csak a szövetség tagjaiból álló bajnokcsapat! Csak a jelenlegi tagállománnyal lehet próbálkozni, újszülött lárváknak és átlépkedőbajnokoknak nincs helye a vetélkedésben, akárcsak a nevesincs szövetségecskének. Akik nem túl gyávák ahhoz, hogy dicsőséget szerezzenek szövetségüknek, azok kérdéseikkel keressék Demorkiszt!

Shackallor, a gondolkodás hegybéli mestere minap pszionikus fúrással próbálkozott. Az ifjú megpróbálta a szintek közötti ősi dekrétum szövetét pszionikus karmaival felszaggatni, de hirtelen a semmiből egy asztrálvadász termett ott és jobb belátásra bírta a Pszionicisták reménységét. Shackallor szerint nem véletlen, hogy észrevették, valakik, vagy valamik figyelnek minket... hogy minden, valamilyen iszonyatos terv szerint történjen...

Híresztelik, hogy a jó ideje hallgató Torz Talbotnak a Császári Főtanácsadó végtelen kegyelméből felajánlotta a minap orgyilkosság miatt megüresedett Karmok szintjének helytartói posztját. Ha igaz a szóbeszéd, nyilvánvalóan mindenkinek rohannia kell túlköltözni a Karmok szintjén, mert a korrupszágáról és gonoszságáról hírhedt Talbot biztosan lezárja a szintet, az ifjú galetki pedig rabszolgaként mehetnek a Torz vezér Őskő kitermelő bányáiba, meg Talbot egyedi varázslatait kutató épületeibe...

Az Orgyilkosok szintjén egy renegát vadász a helytartóhoz menekült védelemért... Mielőtt végleg kilehelte lélekenergiáját, még figyelmeztette a helytartót, hogy rettegjenek a kitalált klántól! A Császári szinten is szárnyra kapott már a pletyka, lehet, hogy titkos renegátok figyelnek minket a háttérből, félelmetes terveiket érvényesítik? Vajon kiből áll a tizedik klán, és kik lehetnek a vezetői?

Hajnali Harmat nem kapkodta el a bárdok klánja által rábízott feladat (10 átkozott tárgy leadása) teljesítését: több, mint 7 hónapig tartott neki összeszedni őket, ez alatt az idő alatt folyamatosan 4-9 átkozott tárggyal élte életét, portyázni pedig egyszer sem ment el. Arról nem szól a fáma, milyen szerencsétlenségek érték szegény galetkit ezen időszak alatt, az átkozott tárgyak hatásai miatt...

Mendemondák keringenek arról, hogy az ódon könyvtárak mélyén meglelheti a kitarító kutató azt a mágikus formulát, melyet a teljes Univerzum Páncélat birtokában ha elmond, az Ősök maguk közé emelik a megvilágosodottat... Nem tudni igaz-e a szóbeszéd, de az Örök szintjén Ádáz, a halhatatlan mesterlövész az Univerzum Karkötőjének megszerzése után már kutatja a sorozat többi darabját...

Hunter Killer, Fenix, Lady Lucitania, Vega, Obszidián Oyin és Sub-Zero megidéztek egy vérvörös őrskányt! A legendák szerint ezen hat szerencsés galetki halhatatlanná vált, hiszen életükre az őrskánya vigyáz! Persze ki tudja, igaz-e a legenda...

Sub-Zero az Őrök szintjén a minap egymás után három elfajzott lény lélekenergiáját is magához vette arénaküzdelem során. Sajnos azonban a szörnyek egyikénél sem volt semmilyen bűvölt relikvia. A „Fagyúr” most azon gondolkozik, hogy vajon az arénamester lopta meg, és rajta vegyen elégtételt ezért, vagy a remete hazudott nem olyan rég, amikor azt állította, hogy a különleges példányok relikviákat hordanak maguknál? Valaki pedig biztosan fizetni fog a „szerencsétlenségért”...

Endyr a minap igazi mágus módjára szállt szembe az Őraltató manók királyával. Varázslataival próbálta meg áttörni ellenfele rezisztanciáját. Savcsapások egész sora záporozott a manókirályra, aki lassan pocsoljává olvadt. Sajnálatos módon a király fején levő korona is a sav áldozata lett, így a hős galetki nem tudta azt emlékül eltenni...

Futótűzként terjed a hír a szinteken fel és egyre csak felfelé! A félelmetes híru Protolisk Hercegek újra hasítottak! Áldozatuk ezúttal a hegymély „békés” testvérei, a Dubié fivérek voltak! A dicsőséges Hercegek a mérsárlás után állítólag lakmároztak a borzasztó hatalmú sötét elfekből, így kinyerve azok parányi és szánnivaló hatalmát, majd a maradékot a dögevőkre bízva tértek vissza a galetki lakta járatokba, hogy új-fent hirdessék a Protoliskek örök uralmát!

Ahhoz, hogy megszerezd a lopakodásban sokat segítő suhanó csizmát, egy harci törpét kell legyőzél.

Gramagan legyőzésére a város lakók szintjén nyílik először lehetőség. Érdeemes végezni vele, hiszen mindig magánál tartja nagyhatalmú varázspalcáját.

Míg egyesek megérdemelt pihenőjüket töltik az olimpia után, a Tudás Őrzői szövetség lan-kadatlanul dolgozik, melynek eredménye, hogy a napokban elkészült mágusközpontjuk és szerszámraktáruk is, melyről rajtuk kívül más szövetségek még álmodozni sem mernek. Továbbá egyes hírek szerint a napokban készülődik 3. csapatuk a vrathag pók ellen, ami elég furcsa lenne, ennyire még ők sem lehetnek erősek...

Rebesgetik, hogy Stanislava, az elementálok ura az Őrök szintjének főmágusától kapott személyes küldetésben gyűjtőgeti a komponenseket. Azonban Stanislava lehet, hogy nem fogja jutalomra váltani az értékes elementális fókuszokat? Barátai szerint egy Elemi Sikúr hívásán mesterkedik, mely a legenda szerint végtelen elementális hatalommal ruházhatja fel... ez azonban nagy badarság lenne! Jaj nekünk, ha az elementál lord galetki sikerrel jár...

Endyr és társa, Reptile fényes győzelmet arattak a Takaida ellen. Mindössze ketten győzték le a félelmetes szörnyeteget! Mindez nem is lenne meglepő, ha nem tennék hozzá, hogy egyikőjük sem ismer-te a sötét halál varázslatot...

Pletykák keringenek egy Vérczivarat nevű titkos versenyről a hegyben. A mende-mondák szerint a szintek legjobb harcosait hívják meg rá. A galetkik párban harcolhatnak, és halálig mennek a küzdelmek! A zsíros profitot nyilván a legnagyobb bünszövetkezetek közül valamelyik fölözi le. Talán pont a hírhedt Protolisk Hercegek... De vajon a császár hogy engedhet ilyen borzalmat, amikor minden galetkire szükség van, de legjobban pont a bajnokainkra?

Tombol a xenó invázió! Egyre több és több galetki barlangjában jelennek meg a xenók, hol petéikből kikelve, hol mindenféle barlangjáratokból özönölve. A legnagyobb probléma, hogy a galetkiket mintha nem is hatná meg túlzottan a dolog, még örülnek is a lemészárolható szörnyetegeknek, fejlődést és plusz lélekenergiát látva bennük! Pedig lehet, hogy jobban tennék, ha elbarikádoznák a xenók járatait, és megsemmisítenék az összes xenopetét!

A Pszionicisták klánja a hegy törvényeivel mit sem törődve elfogatóparancsot adott és vérdíjat tűzött ki Roxána fejére. A híres szörnygyilkoló hölgy ugyanis minden pszionicista legféltettebb kincsét, a psi követ változtatta arannyá! Egy ilyen tette-re nincs szerintük semmilyen magyarázat. A pénzsóvár galetki minden mozdítható vagyonát arannyá teszi, s aljas módon bármire képes lehet, talán még a galetkik meggyilkolását is fontolóra vette. Ki tudja? Halál rá! – mondják Ők.

Ghalla News

129

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. szeptember



Az elmúlt hónapban beszámoltunk arról, hogy most, a Világégés után tizenkét esztendővel, újabb szörnyek jelentek meg piciny kontinensünkön. Nos, azóta el is özlönlötték földjeinket, de remélhetőleg Ghalla bátor kalandozó, azaz ti, minél előbb megtaláljátok, mi a lények gyenge pontja, illetve a módszert a leghatékonyabb védekezésre ellenük.

Reméljük a Túlélők Földje egészen szétterülő újdonsághalmaz sokatoknak jelent felfedezési lehetőséget. Talán már fel is találta valaki az első tárgyat, amelyet ezeknek az újfajta szörnykomponenseknek a kinézete, illetve anyaga szült, s talán már az első kellemetlen, de tapasztalatban gazdag élményen is túl van valaki, a skarlatián, ezen ez újfajta mágikus betegségén.

Időközben a két hónappal ezelőtt meghirdetett viccverseny, melynek keretein belül a Túlélők Földje világában értelmezhető vicceket kerestünk, is a célegyenesbe érkezett, a beküldési határidő szeptember 15-én járt le, és a hónap végétől a vicce-

ket a honlapunkon olvashatjátok, szavazhattok rá. Az igazságos elbírálás végett minden számlaszámról csak egy szavazatot fogadunk el az egyes viccekre, hogy tényleg kiderülhessen, melyik a legjobb közülük!

Közben szeptember elején elindult ingyenes Fogadás játékkunk is, ahol a Beholder Kft-vel és tevékenységi körével kapcsolatos kérdésekben nagy szerepet játszik a Túlélők Földje is. A játék ismerete egyrészt a fogadások megkötésének oldaláról komoly előnyt jelent, másrészt a nyeremények között Túlélők Földje tárgyakat, ingyenfordulót is találni. Sosem késő beszállni!

S miközben ezek a dolgok kötnék le titeket, újabb színesítő apróságok jelennek meg a játékban, például egy új épület, a cirkuszi fősátor, amelyet meglátogatva egy új világ tárulhat fel előttünk, vagyis kicsit mélyebbre pillanthatunk a vándorcirkuszosok életébe, gondjaikba, és gyötrelmes hétköznapjaikba.

JÁTÉK

E havi kérdésünk a csatamezőkkel kapcsolatos, melyre a helyes választ október 15-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között háromszor 1-1 db felderítő eddelét sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé irod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@holder.hu-ra küldött, csatamező subjectű e-mailben lehet. A Krónika korábbi számai, illetve fordulói segíthetnek a megfejtésben.

A kérdés pedig:

Hányféle csatamezőt ismerünk jelenleg a Túlélők Földjén, és mik a neveik ezeknek?

A júliusi számban feltett kérdésünk a következő volt: Hányféle örökkévalóság drágakövé lehetett eddig szerezni a TF találkozókon? A helyes válasz öt volt. A nyeremény 1-1 db beholderfej medál. A szerencsés nyerteseink pedig Gort Grán, Chardonnay és Lord Kis Se voltak.

A MEGMENTŐ

Rhusenor és Dreid, a két thargodan, komoly bajban voltak. Egy sziklaodúba szorultak be, a kivezető utat pedig tucatnyi varkaudar zárta el előlük. Hogy a barlangba szorulásuknak előzményei is voltak, azt az előttük heverő nyolc-tíz holttest mutatta.

Kettejük közül Rhusenor volt a tapasztaltabb ebben a világban, kötött már sok ismeretséget, szerzett jó néhány ellenséget és ejtett még több áldozatot. A varkaudarokat azonban nem szívelte különösebben, nem mintha tartania kellett volna tőlük, egyszerűen csak azért, mert azok mindenképp jobban gyűlölték a fajtáját. Talán azért, mert Chara-din elfordult egykori – elbukott – szolgáitól, és mostanság a thargodanok szolgálatát igényli. Társa, Dreid csupán néhány napja lépett át a térkapun. Résztint az ő tapasztalatlanságának köszönhetően is futottak bele ebbe a portyázó csapatba, mikor élelemkeresésre indultak.

Rhusenor fogát csikorgatva nyúlt fel bal szarvához. Bár fájdalmat nem érzett, most kitapinthatta hogy sejtése beigazolódott. Az előbbi ütés, amit beszedett, letört belőle egy darabot. Dühödten szitkozódott. Fegyvert nem viselt, a harcban mindig elegendőnek bizonyult négy erős karja, melyek éles késszerű karmokban végződtek.

Dreid fegyvereket is vett magához. Két felső karjában egy-egy széles pengét tartott, ezek méreggel voltak átitatva. Alsó két mancsában pedig különös harci eszközt szorongatott. Első ránézésre lándzsának tűnt, ennek megfelelően egyik vége csúcsos szűrőfegyver volt. A nyél a másik oldalon azonban egy kőalapácsban végződött.

Találkozott a tekintetük. Dreid kérdően nézett társára, de amaz csak a fejét rázta. Feszülten toporgott tovább, láthatóan kész volt nyomban kirotni a varkaudarok közé. Ekkor mozgolódás támadt odakint, valami megzavarta az eddig elszántan várakozó csapatot. Egy ember férfi állt meg előttük. Fekete ruhát, és harsány lila köpenyt viselt. Világos haja kivirított a sötétbőrű varkaudarok közül. Nyakába akasztott láncán kőszimbólum fityegett. Nagy hangerővel, és elszántsággal tartott előadást. Azt fejtegette, hogy istenének egyformán szüksége van a varkaudarokra, a thargodanokra, és a kalandozókra. Ne gyilkolják hát egymást, hanem fogjanak

össze. A varkaudarok elbizonytalanodtak, a férfi pedig folytatta. Rhusenor elmosolyodott.

- Ott a megmentőnk – mutatta társának.

A következő pillanatban nem evilági ordítással robbantak elő a barlangból. Az első meglepett varkaudar fejét Rhusenor egyetlen ütéssel beszakította. Mialatt Dreid pengéjével metszette ketté a lassan eszmélőket, egy lándzsa került a fegyvertelen thargodan útjába. Csavart egyet rajta, ellenfelének kicsúszott ujjai közül a nyél. De nem volt ideje utána kapni, mert Rhusenor ahogy megkaparintotta lendületből csapatot vissza a fejére. Pár pillanat alatt eszméletlen pusztítást vittek végbe a varkaudarok között. Az a néhány, aki élve megúsza az első rohamot, hangos sivalkodással menekült el.

Rövidesen pusztán három élőlény maradt a tisztáson, a két roppant elégedett thargodan, és a rendkívül csalódottnak tűnő kőszimp. Rhusenor társához fordult. Szürke testét vérpatakok festették, a másik ében bőrében azonban nem látszottak az iménti pusztítás nyomai.

Elmosolyodtak.

Lezsaptak a férfira.

- Valóban megmentett – csámcsogta Dreid egy zöldséggolyót szopogatva. – Ha még egy falat varkaudar húst kellett volna lenyelnem, abba tuti behaltam volna...



KALANDOZÓ KALAUZ

Thargodan csatamezők

Megoszlanak a vélemények azzal kapcsolatban, hogy egy Csatornán átúszott karakternek mivel érdemes foglalkoznia elsősorban, ha meg szeretne kicsit erősödni itt a túldalalon. Néhányan a királyi labirintusok erőltetését javasolják, mások szerint a Kihívás Tornyára érdemes ráfeküdni. A választást természetesen döntően befolyásolja, hogy az átúszott kalandozó „mit hoz magával” odaátrol, azaz milyen szakértelmei, tárgyai vannak. Én most egy olyan stratégiát szeretnék leírni, ami talán nem a legoptimálisabb minden szempontból, de kellő nekikészüléssel bárkinek sok eredményes, TP-ben és kincsekben gazdag fordulót hozhat, ráadásul emellett jó alapul szolgálhat a későbbi, keményebb vidékeken való kalandozásnak. A kulcsszó: thargodan csatamezők.

Nehéz helyzetben vagyok, hiszen korábban a 36. AK-ban már jelent meg egy cikk ebben a témában Dani Zoltán tollából, de azóta néhány dolog megváltozott a TF-en, nem árt tehát felülvizsgálni az ott leírtakat.

A thargodan csatamező – mint azt sokan tudják – egy csak keleten előforduló tereptárgy, a nyugati friss és ősi csatamezők „nagytestvére”, a KUTatnivalók mostanra már elég népes családjának egyik tagja. Az Encyclopedia Fantasia tanúsága szerint a Thargodan háborúk korának emlékét őrzik, és mint ilyenek, még napjainkban és szép számmal adnak otthont a Sötét Föld teremtményeinek. Kezdjük tehát az elején: mi szükséges ahhoz, hogy eséllyel nézzünk körül Nuryllohlamon szolgáinak birodalmában?

Az első és legfontosabb, amit nem nélkülözhetünk, az a mágikus fegyver, mivel leendő ellenfeleink javát csak ez sebzi. Pár éve bizony még nagy kincsnek számított egy biami kvazárlándzsa vagy egy Mjölborg kalapácsa, napjainkban azonban amikor a licitet jószerével elárasztják a jobbnál-jobb cuccok, bárki könnyedén hozzájuthat ilyenhez párszáz aranyért. A konkrét fegyver kiválasztása természetesen

kínálat, pénztárca és szakértelem kérdése, de nem árt szem előtt tartani, hogy a másodlagos fegyverünk is lehetőleg mágikus legyen.

A második szempont a hely kiválasztása. A TF map böngészésével bizonyára sokaknak szembeötlöttek már olyan helyek, ahol 8-10 lépésen belül sok szörnyfészek, másznivaló, illetve csatamező lelhető fel. A TF-es „szakirodalom” ezeket találóan tápsornak nevezi, utalva arra, hogy aki ezeken sokat mászkál fel s alá, az előbb utóbb alaposan megizmosodik. Hála a Sheran hívőknek az ilyen sorok végein általában Szent Tölgy gondoskodik arról, hogy pihenésünk alatt ne csak az életpontjaink, hanem az elhasznált varázserőnk is gyorsabban térjen vissza. Kis utánajárással bárki tájékozódhat arról, hogy melyik esik hozzá a legközelebb, jómagam az Alanortól keletre fekvő, varkaudar táborral és Kihívás Tornyával is megspékeltem választottam.

Mielőtt kincsekre és tapasztalatra éhesen nekivágunk a csatamezőknek, tanácsos pár kritikus pillantást vetni a karakterlapunkra. A régi AK-s cikk 28-as fegyverszakértelmet javasol kezdéshez, én azonban úgy vélem, hogy azóta annyi remek új fegyver vált könnyen hozzáférhetővé, és a legtöbb tudat is kifejlesztette már a maga „harci” képességeit, hogy a



fentiek birtokában ennél alacsonyabb fegyverszaki-
val is bátran elkezdhetjük a thargodanok aprítását. A
Chara-din fattya és a főszörnyek kivételével mindent
érdemes egy harci kör alatt leverni, ezért egy balke-
zes fegyver bevetése sem elvetendő taktika. A sze-
rencse azonban továbbra is hangsúlyos dolog: bár a
Chara-din fattya varázslatlopását eleddig sikerült el-
kerülnöm, a pszi-őselemtől 50-es mentális sze-
rencse mellett is facsarta már ki az agyam...

Ilyen hosszas bevezető után lássuk végre, hogy
mivel is kell megküzdenünk!

A szörnyek „leosztása” a csatamezőknél megszo-
kott 3+1 elvet követi, azaz három gyengébb szörny
után kell megmérkőznünk a hely főmonsztárával, ter-
mészetesen egy nagyobb halom kincs reményében.

A gyengébb szörny négyféle lehet: erősrendben
Zinthurg, Mnebolath, Chara-din fattya és pszi-ősele-
mentál.

Zinthurggal már mindenki találkozott, aki átúszott
a Csatornán, hiszen az elf annak idején többek között
egy ilyen dög megöléséhez kötötte az áhított úszás
szakértelem megtanítását. Harci varázslatként sor-
vasztást vagy pusztító végzetet szokott lövöldözni,
és energiapajzzsal védekezik, szívatóssá mégsem ez
teszi, hanem az, hogy ha eltalál, akkor egy-két max.
ÉP-t szív tőlünk. Mondanom sem kell, hogy körön-
ként négy csatamezőnél négy-hat max. ÉP elveszté-
se nem túl jó üzlet, tehát készülünk ellene esszenci-
avédelemmel. Ha ilyenünk nincs, akkor 90 és 100
közötti életpontja már egy kis taumaturgiával meg-
eresztett villámmal és pár ezüst távolsági fegyverrel
is könnyen leamortizálható.

Sorrendben a következő a Mnebolath. Ellene már
lényegesen nagyobb erőfeszítésre lesz szükségünk.
A régebbi cikkben szó esett a tárgytoró képességéről,
amivel páncélt pusztíthat. Nos, én ezt sem maga-
mon, sem az áttanulmányozott sok „thargodanos”
fordulóban nem tapasztaltam, persze lehet, hogy
azért, mert manapság már a quwargokon is mini-
mum Rhatt páncélja feszít... Szóval a tompítás va-
rázslatot el is felejthetjük, készülünk ellene inkább fe-
hérr glóbuszal, mert a lehelete elég sokat tud
sebezni, és rontott mentónél néhány tárgyunktól is el-
búcsúzhatunk. A közelharc körhöz érkeve számít-
sunk egy nagyobb pofonra, rajtam még 90-es véde-
kezésnél is 25-30-at csapott. Aranybontó sugárzása
ellen párdubőr pénztárcával védekezhetünk, életerőt



viszont mindenképpen veszünk. 176 és 205 közötti
ÉP-je egy felkészült kalandozónak nem jelenthet gon-
dot.

A Chara-din fattyát személy szerint gyengébb
szörnynek tartom a pszi-őselemtálnál, erről még
később ejtek szót. A fatty ún. csapat szörny (lásd
még: őrzáratozó katona mópatok, stb.). Külön-külön
egy nyugati karakternek sem jelentenének ellenfelet,
nekünk azonban egy tucattal kell megbirkóznunk. A
fattyak nem használnak védekező varázslatot, táma-
dót viszont annál inkább: varázslatlopással kezdik a
csatát. Ez a vari – ha rontjuk a mentót – egy varázs-
ló varázslatot fejejtet el velünk permanensen, sajnos
már nem egy helyen láttam kalandozót pórul járni
egy elfelejtett városi teleporttal... Mivel mentális tá-
madásnak minősül, nem árt, ha hadiszerencse és
varázsvédelem mellett a pszi mentális pajzsával is
készülünk, ez egyébként az elementál miatt is fon-
tos. A régi krónikában írt 42-es szerencsét nyugod-
tan tekinthetjük irányadónak, ettől felfelé már aligha
hat ránk a varázslat. Ezen túlesve nekiláthatunk a
szörnyikék felapításának. A fattyakat nem mágikus
fegyverrel is le lehet verni; mivel négy körös ellenük
a csata, ez még sok (630 és 699 közötti) ÉP-jük
mellett sem okozhat gondot. Én úgy álltam neki csa-
tamezőzni, hogy még nem volt puha ütése (gyalá-
zat!), de a vámpirizáció bőven elég volt a sebzés el-
lensúlyozására, úgyhogy nem kell félni attól, hogy
sokat fogunk sebződni. Persze akinek van puha üté-
se, az bátran használja, elég jópofa, amikor a csata
után 70-100 ÉP-vel többen vagyunk mint előtte...

Utoljára a pszi-őselemtált hagytam, ami bizony
kis szörny létre eléggé megkeserítheti az életünket.
Direkt kontaktus l-et, agy kifacsarását vagy teljes



örületet ló ránk a varázslat körben. Az alacsony szerencsével érkező kalandozókat sajnos nem tudom sok jóval biztatni, hacsak azzal nem, hogy minél előbb szerezzék meg a pszi acéltorony képességet, mert az véd az elementál gusztustalankodásai ellen. Kivéve a kontaktust... az ellen nem véd... Más kérdés, hogy lesz-e az acéltoronyra pszi-pontunk, mert az elementál másik kellemes képessége a pszi pontok elszívása. Ha van pontunk, akkor jó sokat szív, mert minden körben kétszer csap éteri csápjával, egyenként kb. 11-16 ponttól szabadítva meg minket. Ha már elfogyott, van mínuszban van a pszi pontunk, akkor ez „csak” 1-2. Ha végeztünk az őselementállal, akkor búcsúajándékként poszogó mőszéket kaphatunk tőle, átalagosan úgy hatot. Ez a képessége szerencsére csak akkor működik, ha még nincs rajtunk mősze, érdemes tehát szereznünk valahonnan egyet-kettőt. Egyik játékosársam bizony meg is lepődött, amikor megkértem, hogy ugyan rakjon már rám Ragállal egy mőszét... Ha ezt nem tudjuk megoldani, az ekharion is segíthet.

A „bemelegítés” után már csak a főszörnyek maradtak. Ez a Tguarkhan, Notermanthi, taalru, Orkhan Thai és magnetikus praglonc kvintettjéből lesz az egyik. A két szélsőség a Tguarkhan és a praglonc: míg az előbbi szerintem nem érdemli meg a főszörny címet (kb. Mnebolath szintű szegényke), addig a pragloncot nem éri meg megtámadni, olyan erős.

A Tguarkhan 123 és 134 közötti ÉP-vel rendelkezik, tehát már varázslattal vagy varázslattal és távfegyverrel is könnyedén eltakarítható. Ő is szereti a sorvasztást, néha azonban DEM-pusztító és sebző sötét rituállal köszönt minket – ez ellen mindenképp kell a tompítás vagy életpajzs, főleg mivel DEM híján

páncélt vagy balkezes tárgyat is pusztíthat. Elég kellemetlen, amikor odevész a jó kis mágikus páncélunk egy aljas Tguarkhan ügyködése miatt.

A Notermanthi neve minden régi HKK-snak ismerősen csenghet, felidézve az áldozós hordák és mentorok korszakát, de a TF-en is viszonylag erős szörnynek számít. A csata kezdetén négy dolgot fog csinálni. Először feltesz egy elektromos pajzsot, aztán ló ránk egy mágiatörést, ez utóbbira 35-ös tau környékén már nyugodtan legyinthetünk. Hasonlóan csak hangulatkeltő képessége a kputtyintás, amivel szakértelem-csökkenést okozhatna nálunk, ha rontanánk a mentőt. Egy régesrég fordulóban mintha láttam volna már ilyet... Aki biztosra akar menni, felteheti Symulf rúnáját, de szerintem ez – csak a Notermanthi miatt – fölösleges. Ezután elmond egy hatalom szava varázslatot, gyakorlatilag ez az egyetlen veszélyes képessége, mentődobás nincs ellene. A hatalom szava a csata végén fejt ki áldásos hatását: ha a szörnyet nem öljük meg, és életerőnk 100 alatt van, akkor azonnal meghalunk, illetve demezünk. Ez szerintem egy felkészült kalandozóval leginkább csak akkor fordulhat elő, ha közvetlenül a Notermanthi előtt a pszi-őselementáltól bekapunk egy agy kifacsarását, vagy valami hasonló „szerencsétlenség” érte. Mivel a szörny elektromos pajzsos védekezik, a taalruhoz hasonlóan izomernyesztést ajánlok ellene.

A taalru ellen a fentebb említett varázslat különösen hasznos, de erről mindjárt. Aki taalru ellen harcol, a távfegyverek előtt három dologra számítson. Az első a már megszokott elektromos pajzs, a második viszont a háló varázslat, amivel meggyűlhet a bajunk. A háló egy időben egyeduralkodó volt az olimpiák felsőbb kategóriáiban, és némely szörnyek ellen még most is használják a tapasztaltabbak. Hatása annyi, hogy rontott mentő esetén belegabalyodunk a hálóba, és addig semmit sem tudunk csinálni, amíg ki nem mászunk belőle. Én már 46-os szerencsével is rontottam mentőt a háló ellen, de a kibúvásnál az ügyesség is számít. Ha elkerültük a háló hatását, a taalru félelem-sugarát is valószínűleg kacagva átvészeli. A közelharc körben két mancs és egy fog támadásra kell számítanunk. Ezek nem sebeznek sokat, ám a fogával varázspontot szív el tőlünk (úgy 8 és 13 között), ha azonban bejött ellene az izomernyesztés, akkor ezt a támadását elvesz-

ti. A taalru és a Notermanthi ÉP-je egyébként a legtöbb a praglonc után, 311 és 340 közötti.

Akit Orkhan Thai-jal hoz össze a balsors, az szó szerint forró pillanatokot fog átélni. Én védelem a tűz ellen varázslat híján bizony sokat szívtam ezzel a döggel. Elvileg le lehet lőni, mert az életereje 231 és 250 között van, de ehhez már valóban jó nagy villám és öt távfegyver kell. Az Orkhan Thai fehér glóbuszsal védekezik, nyilván jó nagy érzékenysége lehet hidegre. Ezt követően tűzgolyót vagy tűzesőt lő, tapasztalataim szerint ezek egyaránt úgy 40 körül sebeznek. Ha még nem lenne elég, iszonyú tűzköpetet zúdít ránk. Bár én mindig megdobtam ellene a mentőt, 60 alatt ritkán úsztam meg ezt a támadását. Ha nincs védelem a tűz ellen varázslatunk – ami mindezek ellen védelmet nyújt – akkor ez már 100 ÉP, és a közelharc még csak ezután kezdődik. Az Orkhan Thai is kétszer támad a karjaival, 15-20 körül sebezve, izomnyesztésére vajmi kevés esély van. Mindegyik támadása után tüzet is lő, ezek ellen külön van mentődobás, amit ha megdobunk, 20 körüli sebzéssel számolhatunk. Valószínűleg egy kör alatt leverjük, de a fenti varázslat híján ez máris 180 körül van összesen. Mindenki maga döntse el, hogy megéri-e ennyit sebződni.

Az utolsó főszörny a magnetikus praglonc. Régebben ez egy elég népszerű szörny volt, mert varázslata, az instabil szingularitás véletlenszerűen felcserélte két tulajdonságunkat, ami különböző tápolásokra adott lehetőséget. Később ezt megváltoztatták, jelenleg rontott mentő esetén a legnagyobb tulajdonságunkból vesz le kettőt és ráteszi a legalacsonyabbra, hát, ez már kevésbé „mókás”. Ugyan csak régebben öt körös volt ellene a csata, tehát elvileg verhető volt, jelenleg ez két kör, ami 651 és 750 közötti ÉP-jére kevésnek tűnik. Ha valakit ez nem tántorít vissza, akkor még az őselementálhoz hasonló pszi-pont szívással és körönként 2-3 tudatpont elszívásával is számolnia kell. Ez összességében szerintem nem éri meg, mégis látni olyan fordulót, ahol az illető nekimegy a pragloncnak, szív egy nagyot, aztán fut.

A végére hagytam a kincsek kérdését. Nos, csalódnai fog, aki arra számít, hogy majd a thargodan csatamezőn talált dolgokat fogja használni, mert a távfegyvereken kívül ritkán esik valami normális cucc, aranyainkat azonban szépen gyarapíthatjuk. A

fatty és az elementál kivételével minden szörnynél van valamennyi kincs, ám ezek jobb esetben is max. a bíbor erőöv szintjét üti meg, a „bemelegítő” szörnyeknél még ennyire sem számíthatunk. A főkincsen rengeteg szemét mellett néha kiosztásra kerülhet egy-egy darab, amit liciten jól el lehet passzolni, szerintem a manakristály és a Fekete Kehely az, amire mindig van vevő, és viszonylag sokat kapunk értük. Az ékszerekkel, páncélokkal, thargodan esszenciákkal, shinai gömbökkel és más „hasznos” kincsekkel aranytermő ládikó hiányában a boltosokat örvendeztethetjük meg. Nekem volt olyan forduló, amikor sikerült „kigyűjteni” a teljes papi karkötő sorozatot réztől aranyig, húztam is a számomat rendesen.

Mit mondhatnék zárásul? Csatamezőzéssel könnyen lehet negyven- és ötvenezer tapasztalati pont körüli fordulókat dobni, amivel 30. szint alatt elég jól lehet lépni, ezt azonban nem folytathatjuk a végtelenségig. Egyrészt a thargodan csatamezők csak 36-ig fejlesztik a fegyverszakértelmeket, utána egyáltalán nem, másrészt egy játékegyensúly-helyrebillentő mechanizmus következtében ha a felderítéted 24 fölött van, az első kutatás már csak elenyésző mértékben növeli, a második egyáltalán nem, a harmadik pedig már csökkenteni fogja a felderítéset. Aki eljutott idáig, az szerintem készen áll, hogy a thargodanak szülőházájában is körülnézzen... Mindenkinek sok szerencsét és sikeres fordulókat kívánok, most azonban sajnos mennem kell, mert még egy egész szintet ki kell takarítanom a fekete mágustoronyban!

Aarkh a Káoszlovag (#2031)



Bárdverseny II. helyezett:

Apokalipszis (#5331):

Az örült naplója

– szemelvények a gyötrelem oltáráról –

Halottimádó hordák hangja hadba hív – ez egy részlet valamiféle jóvendülésből. Egyszer elaludtam a pergamenem fölött, és mikor felébredtem, ez állt rajta, a saját kézírásommal.

...ki megyen a szürke folyóra, hogy Ők lássák a fényt, s a jóslatban egyesüljenek velük a főtetegben szabadulva pusztá sírjuk márványa mellől. S elővette szónoklatához szavának élet, mellbevágó tudománynak béklyója ellenében, a tórról kiszálló szerelem fényének támogatására, és leszállt az égről a hőszármú sárkánygyík, hogy kilenc patájával vizet fakaszthasson a bazalterdőből, hogy elvakítsa a tüzet, mit szónok szónokolt. S kímégyen Ő velük a notariátusok földje elé megbújni az emésztő vész elől, a haragvó harag kilenc társának csatlósául szegődni...

Írtam egy levelet, mivel szerintem a levél stílusosabb a hivatalos mentális üzeneteknél, egy bizonyos Vervörösalkonyfény nevű, fajtámbeli asszonyi állatnak.

Elég rég óta nem válaszol a nőstény. Írtam erről egy rövidke verset, de semmi értelmes címet nem tudtam még kitalálni. Na, egyelőre ennyi:

Az a huncut Vervörösalkonyfény még mindig nem válszol

Sós vérkönnyeim itatják a földet
Mi tartja távol tőlem e hölgyet?
És vajon miért csal törbe?
Ha tudná, amit én, még meg is ölne.

A második napnak fájdalmas kölyke
Fekszem sírva, összetörve
Nem értem miért gyűlölné
Újra látom, szívem haragra törve.

Harmadnap a pusztulás könyve
Nézem, hogyan tépik össze
Sasmadarak karommal, csőrrel
Képzletemben a szépséges hölgyet.

Alant valami furcsa, zöldbőrű népség (asszem goblin? végül is kit érdekel) szentségtelen, istentagadó teremtéstörténete. Onnan tudom, hogy nemrég tucatjával öltem ezeket, egy-két írástudónál meg apró papírfecsnin volt megtalálható.

Grimron (átkos) teremtésmítosza

Kezdetben volt az ige,
és az ige Grimronnál volt.
És Grimron volt az ige
Ő volt kezdetben Grimronnál.
Minden Ő általa lett,
És nélküle semmi sem lett
Ami lett

Ismertem régebben valami varázslófélét. Szerencsétlen egy alak volt, mindig rendszeren helybenhagyták. Az a hír járta róla, akárhányzser megbántották, és ez bizony gyakran megesett, a legközelebbi árnyékszék magányába menekült, és zokogott. Aztán meg meghibbant az a szerencsétlen, ha jól tudom tudathasadásos lett. Legutoljára akkor hallottam róla, amikor valami régi haragosával számolt le, és felperzelt egy egész várost. Na, róla írtam:

Szösszenet az Árnyékszéken Zokogó Mágusról

Követ egy fenyegető alak,
Nem tágit, s tán gyorsabban halad.
Bújtatlak, karjaimba zárlak,
Takarlak, s takarnak az árnyak.
Egyszer tán megérted, hiába,
Eljön a felismerés órája,
Egyszer leomlanak a falak:
Előbb utóbb megleled magad.

Egyszer találkoztam egy elf asszonyállattal. Sokat beszélgettünk, meg egy-két napig együtt röttük a pusztát, amíg meg nem untam. Na, az ő hullájánál találtam ezt a kis versikét. Egész pofás.

Ó, szemkápráztató csodás lélek, légy az enyém!
Bőröd, mint tiszta selyem, kérlek légy az enyém!
Ajkad puha rózsaszírom, ó kérlek, légy az enyém!
Kellesz nekem, ó kedvesem, kellesz, és ezért
Nem kell nekem napvilág, ha nem láthatlak Téged,
Nem kell nekem kar, ha nem érinthetek vele,
Nem kell nekem ajak, ha nem csókolhatlak Téged!
Nem kell nekem, nélküled nem kell nekem élet!

Úgy döntöttem, Sheran nagyobb dicsőségére írok egy verset a természet szépségéről.. Elvégre mint a követője, feladatom hitének terjesztése és védelme

~~Éltünk, mit adtál, oly szép,~~

Ez így nem lesz jó. Talán túl giccses. Vagy nem eléggé az?

Világunk ím bearanyoztad,
Fák, s bokrok üdvét hoztad,
A hátam is borsószik ettől a maszlagtól! Na még egyszer:
Mi lenn Ghallával ajándékok nélkül?
Az élet, a természet – és egyre szépül!
Téged dicsér erdő, mező – kár
hogy gyökerünkél féreg rág
Humanoid sőpredék! Nézd már,
Mint pusztítod Sheran anyát!
Azt hiszem ez nekem mégsem megy. A francba.

Annakidején hallottam egy érdekes történetet még a goblinokról: ha jól tudom, ugye nem éppen puszipajtások az orkokkal. Rokon fajok, meg minden, de az erősebb orkok a híresztelések szerint rabigában tartják a goblinokat. Ugye megy lefelé a sor: sámánok, Tugt-orokok, Duer-orokok, Baar-orokok, goblinok. Mégis, volt egy fickó, aki hatalmas elszántsággal egységbe szedte a kisebb törzseket, és vegyes ork-goblin birodalmat alakított a kiégett föld peremvidékén valahol. Na, ez a figura, ez a Drobeta-Turnu Gerum eléggé megszenvedett ezzel az egész megmentő-szereppel, a végén ki is múlt, mielőtt életműve beteljesedett. Gondoltam elég szomorú egy történet, úgyhogy a hátralévő részt meg is írtam versben:

Drobeta-Turnu, a népek kovácsának éneke

- részlet -

Farkas népek büszke sarja
elnyomatva
Testvérnépek egymást bántva
üzve, hajtva
Egy a lélek, úr és szolgál
száját nyitja
Szól az ének, oltalmazza
összetartja
a két népet íja, nyíla
egy lovagnak
Hajtja délre, hajtja álma
„Uscayhafa”

zengte éjjel tucat ajak
Hullik ága
az ölebe, hét éjszaka
eddig várta
Szépek népe goblin táncra
szépen ropta
Sámán vére lelkét szabta
kész az íja
Elfek, vénék, még nem láttak
íjászt jobban
bánni véle, tünde ijjal
Tűzhalált halt
íja égett, égett maga
Vele hamvadt

Kezdem furcsán érezni magam. Nincs négy éve, hogy idekerültem, holott a világégést már talán kilenc éve gyászolják. Vagy van az tíz is. Gondolkodóba estem. Semmit sem jelentek? A világnak csak egy alakváltó vagyok, aki megtisztítja Sheran teremtését a humanoid mocsoktól. De számít ez? Ki vagyok valójában? Óhatatlanul is eszembe jutott a halál gondolata, na erről szól ez a vers:

Ha halott lennék

Ha halott lennék, ismerné fájdalmat testem?
Ha halott lennék, volna ily gyöngé két kezem?
Ha halott lennék, tán hiányozna életem?
Ha halott lennék, aki még él érdekelne?
Ha halott lennék, napom úgy unalmas lenne?
Ha halott lennék, ha halott lennék...
HALOTT VAGYOK.

Kellemetlen dolgok történnek mostanában. Mintha nem is akarnám kipusztítani a humanoid sőpredéket. Nem hajt belülről az a bizonyos vágy... nem értem... megpróbáltam versbe is foglalni, de effecsérelt idő volt. Mintha... nem. Nem megy, és kész. A Kilenc Sárkányokra! Ha ez a sorsom, hát lázadni fogok ellene! Bár... nem is hiszem, hogy befolyásolhatnám a sorsom. Nem érzek elég erőt ehhez. Ehhez sem. Meg fogok halni, sosem érem el az alakváltó ősök hallhatatlanságát. Soha! Na, azért leírom azt a félresikerült érelemkitörést is:

GYÁSZ

Mit gyászolok? Az életem.
De könnyem miért hullatom?
Nem értem, nem is érthetem.
Bár táncolhatnék síromon!

Születés? Halál? Csak keret
Benne üldöz a fájdalom
És riogat a fürtelem
NIHIL – ár, mi mindent kiolt.

Hová lett a régi tűz?
Kínok közt csak egyre űz
Lelkemben a hideg űr!

Vér, halál, kín – erről zengtem
S most meg néma lettem
Sors, Te álnok, kegyetlen!

Bármí e földhöz húzna
Akár élve lennék nyúzva
Hogy néztek így lant-húrra?

Tegyek bármit, rosszul teszem.
Nincs már többé maradásom.
Kenyermek végét eszem,
Felesleges élnem, írnom.

Mit gyászolok? Az életem.
De könnyem miért hullatom?
Nem értem, nem is érthetem.
Bár táncolhatnék síromon!

kész. vége van. visszautasítottak. az ős-alakváltóknak sem kellek, vérvöröskonyfénynek sem kellek, varázslónak sem kellek – pedig ez segíthetett volna a humanoid pondrók elleni veszett harcokban. már abban sem hiszek. ha sheran erre szemelt volna ki, nem nekik segít. elegendem van, ezennel száműzöm a jókedv – móka, kacagást írásaimból, száműzöm a nagybetűket is, mint ahogyan engem is száműztek.

naplóm ezen részét lezárom, tenger szenvedése alapján ezennel a győtrelem oltáráról – címet adom e szakasznak. nem akarom többé olvasni ezt a fejezetét életemnek. utolsó emlékként kiírom magamból a bennem tomboló káoszt, hadd zaklasson helyettem mást. na, ez hát száműzetésem emléke papíron:

száműzve

hadd fájjon,
fel ne álljon.
vágd inkább szájon,
vesszen minden álom!

elnyomott
nem hagy nyomot.
adj még egy pofont,
ne tudja, hogy okos

legalább
ott a halál
mint egy bús barát,
magasrőptű madár

az megment,
elvisz engem.
elragad, enged
végre szabad lennem!

HÁLÁM JELÉÜL

avagy, az Inkvizítori korbács igaz története

Már három órája lapulok a mórícserje tövében. A bokor jótékonyan eltakar, s közben húsos gyümölcsseit hívogatóan kínálja felém. Nem harapok bele mégsem, semmiképp sem hívhatom fel magamra a figyelmet. Egy csapat ork ugyanis éppenséggel utánam kutatva túrja-dúlja végig az erdőt, bántó bizonyossággal közeledve bokromhoz. Csörtetésüktől zúg a fülem. Két lehetőségem van – a halálra. Az egyik hogy megvárom, amíg ideérnek, és egyszerűen ledöfnek. A másikat választom. Hangos csataordítással rontok elő fedezékem mögül, hogy legalább néhányat magammal vigyek. Az első meglepett gazembert el is metszem derékban, két egyenlő orkrészre. Ám büzös lehető társai hamar legyűrnék.

Fegyverem elveszik, megkötöznek. Életben hagyom, ki akarják élvezni életem záró perceit. Nekem is ez lenne az utolsó kívánságom. Összesereglenek mindannyian, tengernyi vicsgorgó rémpofa röhög gúnyosan arcomba. Egyikük elindul rózsát gyűjteni, Egy másik, kezében kőkéssel, felém hajol. Ilyen távolságból letaglóz szájszaga. Roppant erőfeszítés fenntartani tudatom. Az ork most hozzálát a hús felszeleteléséhez, előttem pedig, lepereg az életem.

Legelevenebben az elmúlt nap emlékei jönnek felszínre. Reggel, életuntan, céltalanul bókászva indultam neki a nagy semminek. Véletlen sodorta utamba azt az ork falut. Vagy isteni gondviselés? Lekushadtam egy közeli fánál, s a törzs életét kezd-

tem tanulmányozni. A tagbaszakadt, butaarcú férfiak épp portyára indultak, mindahányan voltak. Élelemért, vagy kalandozót mérszárolni? Ki tudja. Talán a kettő náluk egy és ugyanazt jelenti. Rövidesen el-takarodtak a helyszínről. Mikor mutáns pókom hátán beügettem már csak randa asszonyok, és időtlen kiskölykök visongtak körülöttem nagy tömegben. Az egyik rozszant putriból rozoga vén ork ólálkodott elő, reszkető kezében egy kést tartva. Elcsuklón felvakkantott, és elindult felém. Leugrottam a porba, és közelembre furakodó vénség bokájára rúgtam. Vasalt csizmám erősebbnek bizonyult silány lábszárcsontjánál, az ócska ork nagy robajjal dőlt össze. A többi istenverte pára fennhangon sivalkodva menekült kunyhóik felé.

A sárból, és nádból rakott száználmas tákolmányok alaposan kiszáradhattak az elmúlt néhány aszályos napon, mert könnyen lángra kaptak néhány tűzgolyóm közreműködésével. Néhány bátor suhanc – az eszehagyottak a derekamig sem értek – nekem rontott. Az elsőt földhöz szegeztem lándzsámmal, a többinek törrel metszettem el a torkát. A hat kiterített társ látványa elvette a többiek kedvét a további, amúgy is sanszitalan, próbálkozástól. Az öreg elfogyasztásával ekkor végzett a pókom.

- Mit akarsz? – rivallt rám az egyik ork nőstény artikulálatlan hangon. – Mi a fészkes francot akarsz itt?

Elmosolyodtam. Végre tárgyalhatunk.

- Téríteni. Áldozatok a gonosz isteneknek, vagy meghaltok.

A szőrös rémség kimeresztette metszőfogait – sárgák és pudvásak voltak – és nekem ugrott. Félúton lehetett, mikor nyílvesszőm befúródott két lottyadt melle közé. Választottak. Visszaültem jóllakott hátsómra, és nekiláttam a falu megtérítésének.

A távolabb levőket lenyilaztam, vagy lángra lobbantottam, a közel merészkedőket méregfelhővel kínáltam meg. Negyed óra múlva, vérben fürdő, átlótt testű, kicsavarodott, parázsló tetemek heverték szanaszét. Elkövettem azonban azt a hibát, hogy túl sok időt fecsérelem el. Visszatértek a hímek. Úgy harmincan lehetnek, s bár hátsuk nem volt, mégis tempósan üldöztek mérföldeken át. De nem kellett volna versenyre sebes paripámmal. Ám hirtelen váratlan látogatót kaptam egy fa mögül. Egy tisztítótüzet. Borzalmas nyekkenéssel értem földet döglött pókom mellett. Telibekapta a varázslat. Az átko-

zott fehéraurájú elkövető zengő hahotával nyugtázta tette eredményét. Karját összefonva roppant mellkasa előtt elégedetten vigyorgott tovább. Ismét valami „jót” tett. A közelgő ork lábdobogás új erőt adott, s a Raia pappal mit sem törődve nekiiramodtam. Néhány mérföld múlva, mikor is kurta lábú üldözőim továbbra sem lankadtak, hangosan zihálva rogytam le egy mörícserje tövébe, hogy a tudómet kiköpjem.

Forró melegség önti el arcomat, és ez visszahoz a jelenbe. A vér nem az enyém, hanem a fölöttem kapálódzó orké tudatosul bennem. Aztán a testnedve után maga az ork is elterül rajtam. Átvágott torkából pont az orromba folyik a vére. Prűszkölve fuldadozom, amíg egy erős kéz le nem hengeríti rólam. Ezüstpengéjű kés vágja át köteleim. Megmentőm büszke arccal tekint le rám. Mennyei erő sugárzik belőle. A fent ragyogó nap megannyi sugara szövűt át vállát verdeső hollófekete haját, széles vállain arany fodrok ragyognak, csillogó páncéljából a nap fénye vakít. Underító. Derűs mosollyal arcán lehajol, hogy felsegítsen. Nap szimbóluma az orrom előtt himbálódzik. Irritál.

Kőrbepillantok.

A harminc ork hulla fekszik szerteséjjel a tisztáson. Nem semmi lehet a fickó, ha egyedül elintézte mindet. Velem vajon mi lehet a szándéka? Bár fegyvereim eltűntek, nem várom meg amíg rádöbben ki nek segített. Mikor kezét nyújtja felém megragadom karját jobбомmal, bal kezemmel pedig a néhai ork kőkését belevágom a tarkójába.

Hálám jeléül.

Valami fegyver kéne most már. A rája fatty zsákját átkutatva megtalálom a megfelelő célszerszámot, egy jókora mandibulakasa formájában. Megmentőmhöz lépek vele, s meglendítem. Jól meg van fenve, egy csapással metsz bőrt, inat, kidolgozott izomköteget és csontot. Felkarcsontját lecsupaszirom, a véres pusztá csontig. Bronzbarna bőréből újni csikokat hasítok, pontosan kilencet. Még frissen szoros varkocsba fonom őket. A felkarcsonthoz erősítem, s próbaként suhintok néhányat.

Majdnem tökéletes.

Csupáncsak egy aprócska dísz vések még a „nyélbe”. A Halál, a Tűz, és a Káosz angyalának stilizált rajzolatát.

By Smy

TÚLÉLŐK FÖLDJE

AUGUSZTUS LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Rhiannon Daddy, a Maffia Közös Tudat oszlopos tagja már azok közé tartozik, akik megtapasztalhatták a green örvények áldásos tevékenységét. A gonosz törpe mindig nagy gondot fordított arra, hogy tulajdonságait a megfelelő mértékben fejlessze. Nemrég sikerült elérnie a számára ideális állapotot: minden tulajdonsága a Ghallán uralkodó természeti törvények által megengedett legnagyobb értékkel, tizenkettővel volt magasabb az ügyességénél. Azonban nem sokáig örülhetett az elért eredménynek, hiszen alig fogott bele az Esthar császárság felderítésébe, az említett szörnyek (az általuk előszeretettel használt instabil szingularitás varázslat segítségével) egyetlen nap leforgása alatt tökéletesen kiegyenlítették a Dornodon hívó tulajdonságait. Rhiannon Daddy örökre megbánta, hogy a hajdani Esthar Császárság területének egy sivatagába merészkedett.

Issus Banth, Raia kisebb avatárja éppen Alanorban sietett a bank felé, hogy megadja 16 ezer aranyas tartozását Weaselnek, Leah legfanatikusabb papjának. Mielőtt betért volna a bankba, gyanútlanul megállt istene templománál, hogy elmondjon egy imát. Csak isteni könnycseppet szeretet volna kapni, ám istene jutalmat is adott. Először nem értette a dolgot, ám amikor a bankhivatalnok már üvöltözött vele, hogy 10 ezer arany hiányzik a betétből, rádöbrent, hogy Raia-nak áldozás vagyona nagy részét. Mielőtt a gonosz árnymanó vérdíjat tűzne ki a fejére, Issus Banth üzeni neki, hogy igyekszik összeszedni a hiányzó összeget. De emellett legalább teljesített egy újabb isteni küldetést, talán ez megéri Weasel haragját.

Alaria Volerdi bosszút esküdött Astaroth ellen. Utóbbi háromszor majdnem átküldte Alariát istene, Leah birodalmába, de hála a D.E.M.-nek ez nem történt meg. Alaria most zsoldosokat gyűjt és bérgyilkosokat fogadott Astaroth megölésére, meglátjuk, mire megy velük.

A megerősödött pszionikus energiák nem csupán a kalandozókra voltak hatással. Most, pár hónap elteltével körvonalazódik csak igazán, melyik szörny mennyire jó a mentális képességekben... pl. a Sötét Föld sárkányai alapvetően kerülendőek a kevésbé képzett kalandozóknak.

Verekedés az Aukciós Ház épülete előtt! Egy buta vita miatt több kalandozó egymásnak esett, hogy a vételre kiszemelt varázstárgy nem az övék lett. Az Aukciós Ház vezetője rögtönzött beszédében felsorolta az aukció működésének alapelveit: két kópfnál még teljesen szabályszerű, hogy az egyik kalandozó felüllicitálhatja a másikat, ez az aukció lényege, mindenki, aki mást állít vagy téved, vagy csupán a maga malmára akarja hajtani a mások megtévesztéséből eredő hasznot.

Chardonnay, a magát Dornodon mostohaunokahúgának valló ember – kardművész, mágus és kereskedő – a halhatatlanság babérjaira tört, sajnos sikertelenül. A kiegészítő földre érkezésétől számítva pontosan 10 éven át egyszer sem került komolyan veszélybe az élete. Nem használt D.E.M.-et, órsárkánya segítségére sem szorult, és a feltámadás varázslat hatalmát sem kellett igénybe vennie. Pedig ez idő alatt az univerzum legriasztóbb bugyiraiban is járt, a Sötét Föld nagyhatalmú Thargodanjai sem tudták legyőzni, a Bo'adhn Barbárság lényein is kacagott csupán. Sajnos azonban az Esthar Császárság keleti határánál a nap végi meditációs tréningjét megszakító csata során elbizta magát, így egy lidércűz négy, elemi erejű energiaspirállal végzett vele, és csak a feltámadás mentette meg mérsékelten halhatatlan lélkét.

Azt rebesgetik, hogy a kalandozóvárosokban a közel-múltban megjelent Ördögi Körökben sötét, tiltott praktikákat folytatnak. A mágiára vágyó kalandozók gyakorta beesett arccal, ősz hajszálakkal zuhannak ki a titokzatos épületből, melynek átmerője mindeközben egyre nő és nő! Egyre többen sürgetik a városi tanácsot, hogy vizsgálja ki az eseményeket, de egyelőre nem történt semmi. Talán ők is részesedést kapnak a Körbe befolyó jelentős összegekből?

Givangel, Chara-din legnagyobb tolvaja megpróbálta istene küldetését megkönnyíteni, miszerint végezzen egy v'axtol torzitóval. Kapcsolatai révén az egyik alakváltót rávette, alakuljon át egy ilyen éjfattyá. Istene megneszelte az ármányt, és személyes közbeavatkozása révén megakadályozta az átváltozást. Haragja azóta is kíséri a tolvajt.