

ALANORI KRÓNIKA

133. szám
2007.
január

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Ahogy mondani szokták: új év, új remények. Jó szokásunkhoz híven most is tettünk újról fogadalmat. A személyeseket természetesen nem árulhatom el, de a céges fogadalom tartalmaz új könyveket, a régi sorozatok folytatása mellett, új netes játékot a már meglévők mellé. Nézzük, mi is várható így az év kezdetén! Elkészült a „Túlélők Földje ingyenes kipróbálás” akción. Részletek a 31. oldalon. Készül a februárban bemutatásra kerülő új fantasy film, a Híd Terabithia földjére könyv változata. Nem tünk el az újságból a TF-eseknek és ÖV-seknek szóló ajándékkuponok. Ezúttal egyedi tárgyat lehet értük kapni. HKK-soknak szól a decemberi számban már meghirdetett Nagy HKK könyv akciónk, ami az első félév beholderes versenyeire vonatkozik. Részleteket a 25. oldalon találhattok. Mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánok! A címlapunkon ezúttal Stephen Kenson: Mérgek könyve című Shadowrun regény borítója, Marc Sasso festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 1. (133.) szám (2007. január) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Marc Sasso

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

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

Lapzárta: december 20. **A következő szám lapzárta:** január 19.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Túlélők 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

BALHÉ BARCELONÁBAN

Shadowrun kaland

2

LAPELEMZÉS II.

Sárkánymágia 2. rész

14

ÚJ VERSENYEK

Januárban és februárban

22

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK egyetem

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

MÉRGEK KÖNYVE

Regényrészlet

32

ŐSÖK VÁROSA

Információk kezdőknek

38

GYERMEKI HŐSTETT

ÖV novella

40

VÁLTOZÁSOK

Ősök Városa

41

LEANTHIL NAPLÓJA

Élet a hegyben

42

GHALLA NEWS

A TF hírei

46

A TUDÁS SZENTÉLYE

46

TÖRPESZÍV

49

BOSSZÚ

51

KINCSESTÁR

53

REKVIEM

54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

BALHE BARCELONABAN

A következő kalandmodult kiváltképp tapasztalt karaktereknek ajánljuk (50 vagy több Karma), de 4-nél több játékos esetén alacsonyabb karmaátlaggal is játszható.

HÁTTÉR

A karakterek származása és tartózkodási helye a kaland szempontjából lényegtelen. A továbbiakban feltételezzük, hogy a karakterek csapatot alkotnak, bár ez persze korántsem feltétlenül szükséges. Amennyiben a karakterek nem egyedül indulnak, a játékmesterre hárul a feladat, hogy átírja a modult.

KAPCSOLATTEREMTÉS

Ha szükségesnek érezzük, a csapat bejáratott összekötője is szerezheti a munkát, illetve amennyiben ilyen nincs, egy erős spanyol akcentusú dekás veszi fel a kapcsolatot a karakterekkel, vagy a karakterek egyikével. Mint a dekásokra jellemző, nem szeret fizikai formában mutatkozni, így inkább olyan karakterekkel léphet kapcsolatba, akik maguk is dekások, rendelkeznek Shadowland eléréssel, vagy csak egyszerűen aktívan jelen vannak a Mátrix megfelelő köreiben (értsd: virtuális bárók). Végző esetben a karakterek bármelyik kapcsolata továbbadhatja a melót másik (valószínűleg jobban fizető vagy egyszerűbb) munkára hivatkozva.

TÁRGYALÁS

Amennyiben létrejött a kezdeti kapcsolat, a dekás egy bárba szervezi meg a találkozót. Ehhez egy bérelt emberét használja fel (egy pályakezdő ork izomfiút), aki gyakorlatilag bérel egy tárgyalószobát a bárban, és

elhelyez egy dekket, melyen keresztül a dekás lebonyolíthatja a tárgyalást. Ezt követően a terem előtt őrködik, és beengedi azokat, akikkel a dekás tárgyalni fog. Ő maga nem vesz részt a tárgyalásban.

A dekás a tárgyalás alatt Jose Luis-nak hívja magát, és erős problémái vannak az angollal. Ha hosszabb monológokat kell előadnia, gyakran szakítja meg egy „okés?” kérdés elejéig, amit soha sem lehet kiismerni, hogy megerősítés-kérésként szán, vagy csak gondolkodási idő elnyerése véget vet be. Ha valaki tud spanyolul, és átvált a nyelvre, a társalgást profi szinten le lehet bonyolítani.

Jose Luis melója elég egyszerűen hangzik. A csapatnak el kell utaznia Barcelonába, és találkoznia kell valakivel, akire egy napig vigyázni kell, majd el kell kísérni egy megadott pontra. A célpont megadott időben fog várakozni egy megadott helyen, és csak egy adott jelzésre azonosítja magát. A célpont nem fogja felismerni a karaktereket arcról vagy névről. Amennyiben a karakterek elmulasztanák a jelzést, a célpont testőrei kiemenkítik a célpontot, és lefűjják az akciót.

Jose Luis ennyit mond és nem többet (gyenge angoltudása miatt ez is nehézséget jelent neki), majd reakcióra vár: a karakterek elfogadhatják vagy visszaadhatják a küldetést. JL semmilyen körülmények között sem ad ki több információt, amíg el nem fogadják a küldetést.

Ha rákérdeznek, hogy miért nem helyieknek adják a melót, JL azt válaszolja, hogy a célpontnak már meggyűlt a baja a helyi árnyvadászokkal, ezért ilyen magas a fizetés... (kellemes kilátások).

JAVADALMAZÁS ÉS KÖLTSÉGEK

JL 65000¥ javadalmazást ajánl a karaktereknek fejenként. Emellett határozottan kijelenti, hogy alkunak nincs helye a pénzt illetően. Amennyiben a karakterek nem közvetlenül kerülnek kapcsolatba vele, ezt tovább csökkenti az összekötőjük százaléka (általában 3-8%).

Ugyanekkor beszél a többi mocskos anyagiról is. Az utazás polgári szuborbitális géppel 3500¥-be kerül fejenként, és 4 óráig tart, az általa szerezhető magángéppel 7000¥-be kerül, de 10 órán át tart. Amennyiben a karaktereknek módjában áll polgári gépre vinni a felszerelésük, mehetnek normálisan, turistaként. A vihető felszerelések ekkor azonban erősen korlátozottak (önvédelmi fegyverek engedéllyel, csomagként feladva). Amennyiben a karakterek olyan becsempészhető fegyvereket próbálnak vinni, mint például az Infiltrator nevű fegyver, dobjuk 5 kockával a felfedezésükre irányuló próbát a check-in alatt.

Amennyiben a magángépet választják, a karakterek bármit magukkal vihetnek. A szállítást végző rigó ekkor 100 kilónként kalkulál egy embert. Amennyiben a karakter súlya az összes szállított felszereléssel együtt meghaladja ezt, további hétezret kell leszurkolnia minden újabb megkezdett 100 kiló



után. Ha persze egy karakter könnyebb enél a súlynál, felszereléssel együtt, a „hiány” kipótolható. A magángép költségét a megbeszélés végén kell átutalni JL-nek.

A barcelonai menedék is kérdéses lehet. JL közli, hogy a lakások alapvetően nagyon drágák Barcelonában, a biztonságos lakások pedig szinte megfizethetetlenek. 30000¥ költségért hajlandó bére adni egy teljesen felszerelt lakást. Amennyiben a karakterek nem élnek a lehetőséggel, maguknak kell megoldaniuk a helyzetet.

Ha a karaktereknek különleges felszerelésre lenne szüksége a helyszínen, JL hajlandó bemutatni egyik kapcsolatát a karaktereknek potom 3000¥ költség árán. Alternatívaként egy címet hajlandó csak adni, ahol „sok zúrós ember” lehet találni. Ez mindössze 500¥-be kerül, bár sok reménytelen kapcsolatral kecsegtethet egyes játékosokat.

Alkudni a pénzről JL nem hajlandó, ugyanakkor „többletszolgáltatásai” árai már nem ilyen kötöttek. JL természetesen nem reklámozza ezt, a karakterek kőkemény érvek felhozásával és jó szöveggel juthatnak csak lehetőséghez, hogy valami kedvezményt sajtoljanak ki belőle. Amennyiben a játékmester úgy ítéli, a karakterek Tárgyalás vagy Etikett próbát tehetnek a szolgáltatások árának csökkentésére (JL szakértelmeit lásd később). Ha a tárgyalásra angolul kerül sor, növeljük a karakter célszámát 1-gyel, mivel JL rengeteg angol kifejezést nem ért, így a karakternek teljesen le kell egyszerűsítene mondanóját. Spanyol beszélgetés esetén a módosító tárgytalan. Ha a karakter több sikert ér el, mint JL, többletsikerenként 1000¥ kedvezményt szerezhet az utazásra (nem személyenként, hanem az összes költségből), a menedék árára (legfeljebb 25000¥-ig), vagy a kapcsolatátadás költségére (akár ingyenesre is csökkenthető).

A tárgyalás végén az ork elviszi a dekket, és egy HTH számot hagy a karaktereknek, melyen kapcsolatba léphetnek JL-lel.

STATISZTIKÁK

ORK TESTŐR

Test	7	Gyorsaság	5
Erő	8	Karizma	2
Intelligencia	4	Akaraterő	3

Szakértelmek:

Pisztolyok	5	Verekedés	5
Etikett	2	Megfélemlítés	4

Kiberverek:

Gyorsított reflexek 3, fegyvercsatoló, chipjack.

Kezdemény: 6 + 2D6, Harci tartalék: 6.

Felszerelés gyanánt egy Colt Manhuntere van két tárral, és egy RASZ-a, ami hamis (szint 4). Amennyiben Gondolatolvasással vagy vállatással próbálkoznak a karakterek, hamar rá kell ébredniük, hogy az ork sem ismeri megbízóját. Egy kezdő összekötő ork dekás révén került megbízásra.

JOSE LUIS

Karizma	5	Intelligencia	7
Akaraterő	6		

Szakértelmek:

Etikett	5	Tárgyalás	5
Számítógép	7		

Minden további statisztikája lényegtelen, mivel egy dekken keresztül „telefonál”. A dekk automatikusan bontja a kapcsolatot minden 10. másodpercben, és egy teljesen új úton építi fel újra a kapcsolaton (más országokon keresztül felépítve a kapcsolatot). Ha a karakterek megpróbálják lenyomozni a kapcsolatot, a dekás bontja a vonalat és törli a melót. A vonalváltogatásnak nincs hallható hatása, játéktechnikailag egy 8-as erősségű nyomtalanító programnak felel meg.

RÉSZLETEK

A választott utazási módtól függően a karaktereknek meghatározott időben kell indulniuk. Ha magángéppel mennek, alig egy órájuk marad az indulásra, és a gép nem késik. Ha polgárral, még 7 órájuk van a felszállásig (bár számításba kell venni, hogy legalább 1 óra a becsekkolás).

A karakterek célpontja egy Juan Perez Herero nevű Felébredt férfi. Juan egy hermetikus varázsló, metatípusát tekintve pedig hu-



mán. A találkozóra a karakterek megérkezése után 6 órával kerül sor. A karaktereknek ennyi ideje marad felkészíteni a menedéket és az akciót.

Az elrejtés ideje alatt Juan egy „közepesen erős” mágikus rituálét fog végrehajtani, amely pár percig tart. A karaktereknek figyelniük kell a folyamattal járó asztrális zajra és lenyomatra. Juan csak nyugodt körülmények között képes a feladatra. Feladata végrehajtása után Juan nagy valószínűséggel elájul a kimerültségtől, és a további 8 óra alatt eszméletlen marad. Az őrizet 8 óráig tart, melynek végén a karakterek megkapják a címet, ahová a mágiahasználót kell vinniük. Ezeket az információkat csak egyszer mondjuk el a karaktereknek. Ha a karakterek rögzítik valamilyen módon az információkat (felírják, felveszik vagy feji memóriába mentik), visszaidézhetik persze.

A HELYSZÍN

A kaland Barcelonában játszódik, a „katalán fővárosban”. Bár Katalónia technikailag a Shadowrun világában is Spanyolországhoz tartozik, a helyiek nagytöbbsége elsősorban katalánul beszél, sokan pedig egyáltalán nem hajlandók spanyolul beszélni (vagy épp nem is tudnak). A nyelvtudás igen elenyésző, többnyire csak reptéren, a turistaboltokban és a szállodákban beszélnek angolul. Ha a

karakterek nem beszélnek katalánul, vagy nem rendelkeznek katalán nyelvchippel, elég hátrányos helyzetbe kerülhetnek. Spanyol nyelvtudással korlátozottan, de könnyen el lehet boldogulni. A chipek beszerzésére a megszokott szabályok érvényesek (JL nem tud adni, pénzért sem).

Barcelona kikötőváros, vagyis szinte vonzza a bűnözést. A jelen levő erős rendőri jelenlét hatására azonban csak a kisebb bűnesetek gyakoriak (zsebelés, rablás, prostitúció, kábítószer kereskedés). A rendőrök általában erős páncélzatban járkálnak, géppisztolyokkal. Mivel Barcelona elsősorban a turizmusból él, gyakori a rendőri jelenlét (vagyis nem kell sokat várniuk az esetleges erősítésre).

Barcelona igen meleg éghajlatú, így a helyiek is a meleghez vannak szokva. A kaland februárban játszódik, vagyis durván 15-20 Celsius fokra lehet számítani. Ez a helyieknek már hideg, így gyakori a kabát (főként a télikabát) viselése az őslakosok körében. A tengerpartból adódóan dúsabb erdők és kietlen puszták váltogatják egymást.

A találkozásra a Rablas-on kerül sor, ami Barcelona legnagyobb sétálóutcája és turistacsapdája. Rengeteg turistabolt és étterem található meg itt, de még jelentősebb a mutatványosok, művészek hada, kik mind a turisták könnyen megszerezhető nujenjére pályáznak. Érthető okokból a zsebtolvajlások is

gyakoribbak. A helyszínből fakadóan a karaktereknek két lehetősége van menedékválasztásra. Az egyik irányba Barcelona óvárosa fekszik, szűkös utcákkal, hatalmas embertömegekkel és teljesen benépesített régiókkal. A másik irányba Zona Franca fekszik, ami a hatalmas gyártelepek és komplexumok otthona. A népsűrűség itt elenyésző.

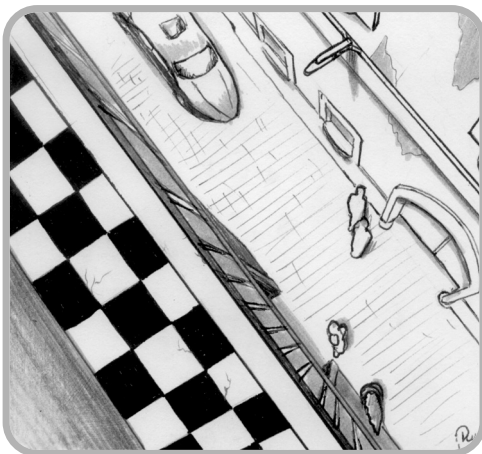
KEZDETI LÁBMUNKA

Amennyiben a karakterek már a megbeszélés után nyomozni kezdenek megbízójukkal kapcsolatban, gyorsan zsákutcába kerülhetnek. A hívás szinte lenyomozhatatlan, az ork nem tud semmiről, a dekk pedig használhatatlan (kiég a tárgyalás után). Ha külső kapcsolatokhoz fordulnak, akkor sem járhatnak nagyobb sikerrel. A Jose Luis név igen gyakori, rengeteg spanyol dekás használja. A dekás hívása számtalan országon keresztülhalad, de Spanyolországban ér véget mind. A címen természetesen nem üzemel Mátrixkapcsolat.

Juanról már beszerezhető némi információ. Utcai körökben ismeretlen, hiszen másik kontinensen él. Dekások vagy tájékozott hermetikusok azonban a nevéhez köthetnek pár varázsművességgel kapcsolatos publikációt és elismerést (Etikett próba, legalább 3 siker). Szakmája profija, ez nem kérdéses. Ráadásul néma is. (Etikett próba, legalább 4 siker). Minde mellett egy spanyol mágikus profilú céggel áll kizárólagos szerződésben, mely cég gyakorlatilag kiszipolyozza (Etikett próba, legalább 5 siker). Az információ ára a játékmeszter belátására van bízva.

A gyorsan beszerzett chipekre és térképekre a megszokott szabályok élnek, alternatív szállítási lehetőség vagy helyi kapcsolat beszerzésére pedig az Árnyvadász kézikönyv tartalmaz szabályokat.

Amennyiben a karakterek túl sok időt töltenek lábmunkával, vagy túl sok kapcsolatot mozgósítanak, esély adódik arra, hogy valaki eladja az információt egy helyi összekötőnek, aki továbbadhatja egy spanyol kapcsolatnak. Mivel minden info fontos lehet valakinek, illetve a karakterek legalább 10 órát töltenek az





utazással (ami egy információs társadalomban végtelen sok idő), esélyes, hogy a spanyol összekötő ráállít valakit a karakterekre. Használjuk a „Fálnak is füle van” opciót az Árnyvadász kézikönyvből. Elegendő számú siker esetén a spanyol összekötő ráállít valakit a karakterekre. Drasztikusan sok siker esetén akár egy kisebb csapat is meglátogathatja a karaktereket céljaik kiderítése okából. Hogy segít-e a helyi összekötő a dolgok letisztázása után a karaktereknek, vagy sem, a játékmester jóindulatán és döntésén múlik. Mondani sem kell, a spanyol összekötő sem ingyen segít, elutasítása esetén pedig akár keresztbe is tehet a karaktereknek...

ELSŐ KAPCSOLAT

A helyszínre érkezés után a karakterek felvehetik a kapcsolatot JL-től megvásárolt összekötőjükkel, vagy elmehetnek a bárba, amit szintén JL javasolt nekik. Amennyiben egyik lehetőség sem adott, megpróbálhatnak érdeklődni az utcán rosszarcúak után (Etikett 5, melyet tovább növelhet az eltérő kultúra és szokások miatti módosítók). Legalább 3 siker esetén megkapják a bár címét.

Kevesebb siker esetén piti bűnözők elérhetőségeit kapják. Sikertelenség vagy balsiker esetén olyan bűnözők elérhetőségeit kapják, akik megkockáztathatják átvágni vagy teljesen kifosztani őket.

A HELYI ÖSSZEKÖTŐ

A katalán összekötőt nemes egyszerűséggel *Matadornak* hívják (spanyolul „Gyilkos”), és Zona Francában lakik. Gyakorlatilag bármit be tud szerezni, ám meglehetősen borsos áron (40-70%-os haszonkulccsal dolgozik, de tárgyalóképes). Meglehetősen jól beszél angolul, de nem tolerálja, ha megpróbálják átverni, vagy ha nem úgy történik valami, ahogy megígérik neki. Hisz az adott szóban, és durván megtorolja a hazugságokat.

MATADOR

Test	4	Gyorsaság	5
Erő	3	Karizma	6
Intelligencia	5	Akaraterő	6

Szakértelmek:

Pisztolyok	4	Verekedés	3
Etikett	6	Tárgyalás	6
Helyismeret	5		

Kibervek:

Adatjack, chipjack, ortobőr (1. szint).

Kezdemény: 5 + 1D6, Harci tartalék: 8.

Fegyverzet gyanánt egy közepes pisztolyt hord és egy sokkolókesztyűt. Árnyvadász akciókban nem vesz részt, és csak a Mátrixban ismeri JL-t.

A BÁR

A bár a hangzatos *Pendejos* névre hallgat, melynek lefordításától most eltekintenénk, minden esetre tökéletesen lefedi vendégei jellemét. Alvilági kapcsolatok szerezhetőek be itt, azonban ha a karakterek túl sokat mondanak, kockára tehetik küldetésüket (érdeklődő bandafőnökök, összekötők vagy áruhás rendőrök). Matador neve 5 siker után kerülhet csak szóba egy Etikett (5) próba után. Specializált összekötők és orgazdák könnyebben szerezhetőek (Etikett (4) próba), ők azonban nagyobb haszonkulccsal dolgoznak, és korlátozottak a lehetőségeik (játékmesterre bízva).

A LAKÁS

A lakás Barcelona óvárosában van, egy ódon bérház második emeletén. A lakást látványosan felkészítették belülről. Az ajtó plasztacél lemezekkel van megerősítve belülről (kívülről elég romos), megerősítései pedig mélyen a falba ágyazottak. Az ablakok mindegyike fényvisszaverő réteggel van ellátva kívülről, belülről pedig ballisztikusan vannak megerősítve. A ház környéke és belső terei teli vannak rejtett, nagy látószögű kamerákkal, melyek egy biztonsági modulba kötve várnak a használatra. A lakás minden szempontból jól előkészítettnek tűnik, és csak 6-7 perc sétára van a Las Rablastól. Az utazást segíti, hogy a szűk, rendezetlen sikátorutcákban nagyon könnyen lehet „bújócskázni”.

Amennyiben a karaktereknek saját lakást kell szerezniük, könnyen bajba kerülhetnek (kiváltképp, ha rossz társaságba kerülnek eközben). A lakás megfelelő felszerelése – a helyi viszonyok mellett – sokkal többbe kerülhet, mint 30000€.

A TALÁLKOZÁS

A karaktereket a lakáson egy fénykép várja a célpontról, a találkozás helyéről és a jelzésről, amit le kell adniuk. Maga a célpont egy teljesen hétköznapi katalán figurának tűnik. A találkozó helye a több kilométer hosszú Rablas egy távoli szeglete, vagyis gyalogszerrel 10-12 perc séta vagy 5-6 perc futás. Az utat persze hosszabbítja az esetleges elterelő útvonalak sokasága. A Rablas egy hatalmas sétálóutca, boltokkal telítömve. Hihetetlen mennyiségű turista van, és elborzasztó mennyiségű mutatványos, szembényvesztő, mágikus bűvész, zsonglőr, erőművész és táncos. A hatalmas kavalkádban könnyű elrejtőzni, így viszont elég zűrös észrevenni az esetleges figyelőket (ezt többször is éreztessük a karakterekkel). A helyszín feltérképezése közben akár meg is próbálhatják kizsebelni a karaktereket.



Juannal a karakterek az egyik mutatványos mellett fognak találkozni. A mutatványos egy teljesen aranyszínűre festett figura, látványosan kidolgozott izmokkal és rengeteg dísz-jellegű kiegészítővel. A mutatványosok persze rengeteg turistát vonzanak, így az arany figura környékén is rengeteg turista fényképez, és nézelődik.

Ha a karakterek felkeltették valaki figyelmét, akiét nem kellett volna (vagyis rossz helyen kérdezősködtek, rossz időben), és szétválnak a terep ellenőrzésekor, előfordulhat, hogy elrabolják egyiküket. Ez történhet akár információszerezés okán, vagy azért is, hogy az egyik helyi összekötő biztosíthassa, hogy ne rontsanak az üzletébe (akár valós a fenyegetés, akár nem). Az elrabolt karakterért persze váltságdíjat is követelhetnek.

A szükséges jelzés egy élő fekete kakas, melyet kis utánajárással még a Rablason is meg lehet vásárolni. A kakassal sétáló karakternek egy közös fotót kell csinálnia az aranyszínű fickóval (a képet egy helyi mutatványos csinálja, optikai működésű polaroid géppel némi pénzért). A képet a fotózás után kikapja egy utcagyerek a fotós kezéből és elrohan vele (jól ismeri az utcákat és segít neki pár társa, hogy biztos eltűnhessen).



Intelligencia (5) próba rámutathat, hogy az optikai kép rituális komponensként használható (vagyis életbiztosításról van szó Juan részéről). Ha megvan a jelzés, Juan a karakterekkel tart. Ha nem, elmenekül, melyben a hatalmas arany fickó is segít.

UTCAKÖLYÖK

Test	2	Gyorsaság	5
Erő	1	Karizma	4
Intelligencia	5	Akaraterő	4

Szakértelmek:

Lopakodás (Városi) 4/6,

Atlétika 3

Helyismeret (Rablas és környéke) 8

Kiberverek: Hehehe.

Kezdemény: 5 + 1D6, Harci tartalék: 7.

3-4 társa is segíthet menekülés közben, akik a legrosszabb pillanatban esnek az üldözők elé, kiabálva fegyveres gyilkosnak nevezik a karaktert vagy hasonló rosszindulatú trükkökkel gátolják az üldözést.

JUAN

Test	3	Gyorsaság	4
Erő	3	Karizma	7
Intelligencia	8	Akaraterő	7

Mágia 8

Szakértelmek:

Varázslás	6	Varázsműesség	8
Idézés	4	Verekedés	2

Éles fegyverek 2

Varázslatok:

Kábítólovedék	6	Ellenség észlelés	3
Páncél	5	Levitáció	4

Gondolatolvasás 5

Kezdemény: 6 + 1D6, Harci tartalék: 9, Mágia tartalék 7.

Juan Gondolatolvasást használ bárkin, aki egy kasszal fényképezeti le magát az arany fickóval, ha veszélyben érzi magát, akkor Páncél varázslat menedéke alatt menekül, akár levítálya is. Kábítólovedéket csak végveszélyben használ. Felszerelése pár személyes motyó, egy mobiltelefon és egy RASZ. Juan néma, így legfeljebb írásban lehet kommunikálni vele, csak katalánul.



AZ ARANY FICKÓ

Test	12	Gyorsaság	5
Erő	10	Karizma	3
Intelligencia	2	Akaraterő	3

Szakértelmek:

Verekedés	8	Lopakodás	4
Atlétika	5		

Kiberverek:

Huzalozott reflexek 2

titánium csonterősítés ortobőr 3.

Kezdemény: 7 + 3D6, Harci tartalék: 5.

Pusztakezes sebzés: 14K Kábulás vagy 7K Fizikai.

Páncélzat: 5/5 (ortobőr, csonterősítés és second skin jellegű ruha).

Az arany fickó egy troll, aki általában turisták elrablásából él a mutatványos díszlet mögött. Erkölcsei nincsenek, de a pénzt szereti, így Juan felbérelte a saját védelmére.

A MENEKÜLÉS

Sikeres jelzés esetén Juan a karakterekkel tart a Gondolatolvasás sikerességétől függetlenül. A karakterek nyomába ekkor egy elfogócsapat szegődik. Az elfogócsapatot Juan megbízócége fizeti, céljuk, hogy elkapják Juan, és legalább egy csapattagot a menekítő-csapatból (vallatás céljára). Legalább annyian vannak, mint a karakterek. Nem finomkodnak, ha kell hangtompított fegyvereikkel (és spec-kó lőszerezellel) intézik el a karaktereket (mágiához rosszak a viszonyok: sok ember és kis látótáv, ami összesen +3-5 célszám módosítót jelent), és a nagy zavarodottságot kihasználva tűnnek el a helyszínről. Ha a csapat már

korábban felhívta magára a figyelmet, egy másik csapatra is számíthatnak...

ÁTLAGOS CÉGBÉRENC

Test	5	Gyorsaság	5
Erő	5	Karizma	3
Intelligencia	5	Akaraterő	5

Szakértelmek:

Pisztolyok	5	Verekedés	5
Lopakodás	6	Atlétika	3

Kiberverek:

Huzalozott reflexek 2, fegyvercsatoló, chipjack, kiberszem (nagyító, fénykompenzáló, éjszakai látás).

Kezdemény: 9 + 3D6, Harci tartalék: 7.

Fegyverzet: hangtompított nehézpisztoly, speciális lőszer, sokkolópisztoly, esetleg monoszálás korbács.

A cégbérencek egyetlen csapattagot akarnak csak élve hagyni, akit elfoghatnak, a többi csapattagot lelkiismeret-furdalás nélkül kiiktatnak. Juant sem félnék megsebesíteni, hiszen a közelben van egy mágikus gyógyítójuk (aki semmiképp sem vesz részt a harcban).

Ha a karakterek túlélik a harcot, visszamehetnek a menedékükbe. Célszerű azonban rengeteg kerülőúttal számolni, hiszen páran még így is követhetik a karaktereket.

A LAKÁSBAN

A menedékben Juan első dolga, hogy transzba essen, és asztrális küldetésbe fogjon (ez csak mágikusan aktív megfigyelőknek tűnhet fel, a többiek lehet, hogy nem tudják hova tenni a dolgot). Juan asztrális küldetésének a célja, hogy megváltoztassa asztrális nyomát, mely nagymértékben hozzájárul új életének sikerességéhez (ez még mágikusan aktívaknak sem egyértelmű). Amennyiben a karakterek megzavarják ebben (3 fordulójuk van rá, meg kell sebezniük vagy vegyszereket, szívmasszázst kell alkalmazniuk rajta, hogy „sikerüljön”), a küldetés sikertelen. A következő próbára Juannak csak 50% esélye van. Ha Juannak nem sikerül a küldetés, több asztrális és fizikális támadásra is számíthatnak a karakterek a menekítés után pár órával...

Ha a küldetés sikerül, a karakterek további küldetése sokkal könnyebb lesz. Több támadásra már nem kell számítaniuk, azonban tegyünk meg mindent, hogy elhitesseük velük, veszélyben vannak. A kis lakások felerősítik a szomszédban motoszkáló lakók hangját, az utcán folyamatosak a szirénázások a rendőrautók, a hangoskodó bandák pedig gyakran táboroznak le valahol egy időre...

A küldetés befejezte előtt fél órával a karakterek egyike hívást kap. Egy torzított gépi hang mutatkozik be Matador néven, és arra próbálja rávenni a karaktereket, hogy szállítsák a csomagot egy adott helyre. A kontroll kérdéseket persze könnyen át lehet verni. A telefonáló tudja ki a célpont, és hogy mire készül (valójában a Juant fogva tartó cég egyik dekása telefonál, és a háttér hangjaiból próbálják bemérni a helyet... a lenyomozás mellett persze). A telefonáló tud a menedékről is, csak annak pontos helyéről nem. A dekásnak 30 másodpercre van szüksége a vonal lenyomozásához. Ha a karakter tartja eddig, jön a végső támadás, a játékmester belátása szerinti erővel.

VÉGJÁTÉK

Ha a karakterek túlélik a küldetés időtartamát megkapják a hívást JL-től. JL azonosítja magát több módon is, ha kell, elmeséli a megbeszélés minden részletét, hogy hitelesítse magát. A végső átadásra a Mercantil piacon kerül sor, ami alig négy percnyre van a karakterek menedékétől. Juant itt villámgyorsan eltűnteti pár morcos katalán, JL pedig visszaigazolja a sikeres átvételt.

JUTALMAZÁS

4-5 Jó Karma kiosztását javasoljuk, melyet növelhetünk jó ötletek és aktív szerepjáték okán. A karakterek kaland végén megkapják a fizetségüket, melyet tovább növel JL további 5000 nujennel, ha Juan sértetlen maradt (vagyis még az asztrális küldetés során sem zavarták meg), illetve további 5000 nujennel, ha „minden gond nélkül zajlott” (játékmester belátása szerint).

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. JANUÁR 31-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, tíz 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 más tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendeléset a beholder@beholder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

3 ELŐRE FIZETTS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnal 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 pénz kerül ki, 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 megrendelődből a megrendelt könyveket. Mi hét munkanapon belül küldjük a könyvet. Az árat a futárnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **750 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!

FIGYELEM! 5000 Ft alatti rendelésnél, ha előre fizetsz, 500 Ft postaköltség is van!

Ha a küldeményt nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor feltétlenül érdeklődj az alábbi helyen:

E-mailben: beholder@beholder.hu, telefonon: 06-1-297-3660

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

A könyveket GLS futár viszi, ezért fontos, hogy olyan címet és telefonszámot adjál meg, ahol napközben is elér a futár.

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelyek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele,

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Az árlista január 31-ig érvényes! Februárban változnak az árak, amiket a www.beholder.hu honlapon, illetve a februári Krónikában tudsz megnézni!

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
HATALOM KÁRTYÁI			
Ősök Városa VII.	16	160	1590
Káoszkatlan	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	500
HATALOM KÁRTYÁI			
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	32	320

Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nékromanta szentély	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az őshangya boly	3	32	320

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SOROZAT				
A világ szeme I. (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	20	200	1800	1600
A nagy hajtóvadászat I-II. (2. kiadás) *	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Hódít az Arnyék I.	20	200	1800	1600
Hódít az Arnyék II. *	20	200	1800	1600
Mennyei tűz I.	20	200	1800	1600
Mennyei tűz II.	20	200	1800	1600
A káosz ura I. *	20	200	1800	1600
A káosz ura II. *	20	200	1800	1600
A kardok koronája I. *	20	200	1800	1600
A kardok koronája II.	20	200	1800	1600
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	20	200	1800	1600
A tél szíve II.	20	200	1800	1600
Az alkony keresztútján I.	20	200	1800	1600
Az alkony keresztútján II.	20	200	1800	1600
Új tavasz	20	200	1800	1600
Álmok töre I.	23	230	2180	1950
Álmok töre II.	30	300	2850	2550
BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	790
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	890
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole:				
Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole:				
A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole:				
Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert N. Charrette:				
A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura *	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Robert Thurston:				
A Súlyom felemelkedése	17	170	1620	1450
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	790	790
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman:				
A becsvágy hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmezők	22	220	2090	1870
BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma *	16	120	1520	1200
Kegyetlen eskü *	19	150	1810	1430
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség *	23	180	2190	1730
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje *	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Keserű emlékek	10	45	890	450
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jólát	10	50	990	500

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnoje	15	150	1430	1280
A jósno hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény		120		
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)		250		
Pokoli balhé	15	150	1430	1280
Éjféli	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV

Középfölde kincsei		50	990	800
--------------------	--	----	-----	-----

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csíkos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játzsma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás) *	10	75	990	750
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás) *	11	80	1050	830
Jogos kárpótlás	19	190	1810	1620

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

Fekete madonna	10	45	890	890
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyadvászkéz könyv *	30	300	2850	2550
Mágia az Árnyakban	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

Mágus: a mester (2. kiadás)	20	200	1800	1600
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	20	200	1800	1600
Ezüsttövis (2. kiadás)	20	200	1800	1600
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1800	1600
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelm titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Krondor: Árulás *	20	200	1800	1600
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1800	1600
Krondor: Istenek könnye *	20	200	1800	1600

A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)

A birodalom leánya	20	200	1800	1600
A birodalom szolgálója I. *	20	200	1800	1600
A birodalom szolgálója II. *	20	200	1800	1600
A birodalom úrnője I. *	20	200	1800	1600
A birodalom úrnője II.	20	200	1800	1600

A Résháború legendája

Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1800	1600
Gyilkosság LaMutban	20	200	1800	1600
Sebes Jimmy *	20	200	1800	1600

Árnyak Tanácsa sorozat

Ezüstsólyom Karma	20	200	1800	1600
A róvakirály *	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér *	22	220	2090	1870

Sötét háború sorozat

Az éjszolyom röpte	23	230	2180	1950
--------------------	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ –

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA REGÉNYEK

Harby Riann: Rúvel hegyi legenda *	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ között	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI

Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI

Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
----------------	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

Philip Kerr: Vakmerő terv	10	50	990	500
Chris Stewart: Légicsapás	10	50	990	500
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	12	60	1140	600
Robert Crais: Réalmok városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE

Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
--------------	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI

A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A zafír rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszómája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490

BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI

A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejdvász	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

Vér a véremből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty *	18	180	1710	1530

BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE

A Rúvel hegyi legenda (Álomfogó sorozat)	25	250	2380	2130
---	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVE

Elshaan III. – Kalózvadász *	20	200	1900	1700
------------------------------	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE

A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

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

A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:

Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Anne Rice: Memnoch a sátán	8		2840	2550
Anne Rice: Armand, a vámpír	6		2840	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtolvaj meséje	8		2840	2550
Tad Williams:				
Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams:				
Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

A *-gal jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.

Telefonos egyeztetés után adjál csak le rendelést. Tel.: 06/1-297-3660

BEHOLDER ÚJDONSÁGOK

A következő rovatban rövid ismertetőket találsz majd mindig a legújabb beholderes termékekről, legyenek azok akár könyvek, akár kártya. Érdemes lesz rendszeresen figyelni ezt a rovatot, hiszen így értesülhetsz a friss megjelenésekről.



**MÁR
KAPHATÓ!**

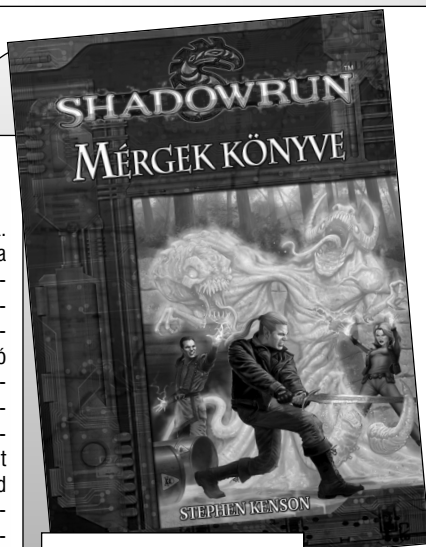


HKK ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA ŐSHANGYA BOLY MINIKIEGÉSZÍTŐ

Az összesen 10 különböző lapot, egy csomagban 4 kártyát tartalmazó minikiegészítő sorozat újabb darabja. A minikiegészítő sorozat részei mindig páratlan hónapban, a Krónikával egyszerre jelennek meg. Gondolom, nem mondom új dolgot azzal, hogy ezúttal egy régi etnikumot, az őshangyákat vettük elő. Most a felújított, régi őshangyákat adjuk ki, de nem sokára teljesen újjak is megjelennek majd, visszaidézve azt a korszakot, amikor az őshangya seregektől nem csak a quwargok rettegtek, hanem a HKK versenyzők is. Természetesen csak lapok fele őshangya, így aki más lapokra vágyik az is megtalálja a számítását. Az *Aranytojás* az áldozós pakli alaplapja lesz, amihez szintén várhatók még további lapok 2007-ben. *Suiraquu, a várvédő* pedig az épületes paklik sztárja lesz.

STEPHEN KENSON: MÉRGEK KÖNYVE

Az új Shadowrun sorozat következő kötete, a Született vadász folytatása. Az író, Stephen Kenson nagy fába vágta a fejszéjét. Pár év szünet után a külföldi jogtulajdonos úgy döntött, hogy ideje lenne újra Shadowrun regényeket kiadni. Ehhez találtak is egy remek író, a már említett Stephen Kenson, aki régebben már jópár árnyvadász kalandot írt meg regény formájában (Technobábel, Keresztutak, Ragnarok, Lángoló idő). A kiadó egyértelmű célja, hogy az új regényeket ne csak a régi fanatikusok olvassák, hanem új olvasói tábort hódítsanak meg, akik még csak most ismerkednek meg ezzel a különleges jövővel. Ennek érdekében egy bevezető sorozatot kezdtek el, hasonló, mint amilyen a Hatalom Titkai sorozat volt (Sose kezdj sárkánnyal, Jól válaszd meg az ellenségedet, Keresd a magad igazát) a Shadowrun indulásakor. Hogy ez mennyire sikerült neki, azt mindenki döntse el maga. Mindenesetre az biztos, hogy ezúttal nem a Shadowrun legfelső ligáját látjuk újra, hanem egy kezdő árnyvadász szemén keresztül ismerjük meg újra a világot, ami által lehetőség nyílik rá, hogy a Shadowrun világában nem igazán otthonos olvasó is élvezhesse ezt a remek regényt.



**MEGJELENIK
FEBRUÁRBAN!**

Sárkánymágia™

LAPELEMZÉS II.



Folytatjuk az előző számban elkezdett Sárkánymágia lapelemzést a kimaradt négy színnel.

LEAH/HALHATATLAN

Árnyékfoltozó (4): Egyszerű lényecske, apró kijátászási feltétellel, amely gondoskodik arról, hogy ne hogy kirakhassuk a játék legelején, amikor véletlenül még jó is lehetne valamire. Ennél a lapnál majdhogyanem jobb a *Sagarothi árnyékfaló*, ami azért nem kis szó.

Árnylélek befogása (9): Örvendezzünk! Hosszú évek után végre ismét megjelent egy értelmes fekete counter. A mai trendnek megfelelően 3 VP-ért jön, és azon túl, hogy megakadályoz egy varázslatot, van még egy extra képessége. Ezúttal a bónusz képesség egy 3/3-as lényt szül nekünk, ami talán nem a legnagyobb táp, de mindenképpen hasznos. Nagy kár, hogy passzívan kapjuk.

Bazmaon gyilkosa (7): Ideális kivégzés lehet. Igaz, egy hangyatalpnýt drága, viszont cserébe örülhetünk annak, hogy meglehetősen nehéz megakadályozni. Szükség esetén persze hamarabb is kirakhatjuk, akár kivégezni valami hitvány lényt, vagy mert kénytelenek vagyunk a gyilkos sebzésére is alapozni a győzelmünket.

Bundás yeti (7): Ismét egy újabb etnikum bukkant elő a HKK varázstarisznyájából, mégpedig a yetik. Helyesebben szólva egy yeti dugta csak ki az orrát, a népes yeti populáció többi tagja egyelőre meghúzódik. De nem kell aggodni, a következő nagy kiegészítőben már nagyobb mennyiségben bukkannak fel havasi majomember barátaink. Szintén kicsit szomorú hír, hogy a *Bundás yetivel* jól kombózó lapok is tovább csúsztak a következő kiegészítőbe, így meglehetősen haszontalannak tűnhet. Azért kétségbeesni nem kell, ha más nem, *Hatásvadászattal* jó lesz, mindössze 2 VP-ért és 5 nekronért 12-t tudunk sebezni ellenfelünkbe, és 10-et magunkba.

Élet és halál ura (8): A sokat emlegetett *Halhatatlanok nagymestere* pakli egyik alaplapja. A bőkezűen kiosztott életjelzőknek új értelmet ad, védelem mellett most már leszedésként, sőt erőforrásként is használhatjuk őket.

Fekete patkány (8): Ha valakinek esetleg nem lenne elég az *Óriás patkány*, *Lidércharcos*, *Lidércúr* és *Leah hatalma* által nyújtott pakliégetési lehetőség, annak minden bizonnyal kielégítő lesz felfedeznie a *Fekete patkányt*. Említésre méltó plusz tulajdonsága az árnyék, ami kiemeli a hasonló társai közül, hisz ez azt jelenti, hogy ha van sok varázspontunk (és életpontunk), akkor nagyon sokat dobathatunk. A három lénytársánál biztos, hogy jobb, egyedül a *Leah hatalmát* tartom erősebbnek nála, hisz az még húzat is két lapot.

Holdlító vérkutyá (8): A másik tápos farkas, ő viszont már nem csak a saját etnikumában feszíthet. A képessége meglehetősen ocsmány, képzeljük el, hogy teljesen ingyen kirakunk két repülő *Holtak szellemét* (ez persze inkább maradjon az álmok világában, nyilván valami amúgy is használható lapot fogunk az asztalra csapni). Arról pedig hiába ábrándozik az ellenfél, hogy nem szedi le a vérkutyát, előbb utóbb kénytelen lesz. Annyira azért nem kevés a körönként négy ÉP, s akkor még nem is beszéltünk a többi ütő lényről.

Mer-gah (7): A lap pontos erejét nem sikerült felmérnem a tesztelés alatt, lehet hogy jobbat érdemel ennél a pontszámánál. Biztos vagyok benne, hogy lesznek olyan paklik, amik a hajukat fogják tépni, ha meglátnak egy *Mer-gah*t; pl. igen kellemetlen helyzetbe kerülhet, aki a *Mogok törvényével* szeretne nyerni. A *Gakkot*, *Villámhárítót* teljesen hatástalanítja (hisz amíg nem sebeznek, addig nem sül ki a képességük). Ez mind szép és jó, de mi van, ha az ellenfél kezében két *Plazmacsóva* sistereg, és – *Mer-gah* ide vagy oda – pillanatok alatt szétégeti az arcukat. Hogy alapból megéri-e használni, az még kétséges, de hogy side-ból sokszor érdemes lesz berakni, az biztos.

Morgan torzitása (7): Underitő dolog teljesen kikapcsolni az ellenfél húzási lehetőségét teljes egy körre, főleg mivel még a húzási fázisában sem juthat újabb lapokhoz. Külön öröm, hogy mi egyel több lapot fogunk húzni következő körünkben, így biztosított a lapelőny. *Zarknod börtönével* és *bilincseléssel* gusztagustalan lesz, teljesen kiüríthetjük, sőt hosszú ideig üresen tarthatjuk az ellenfél kezét.

Nekrobestia (4): Ingyen egész nagy lény, iszonyatos hátránnyal. Játékos ellen abszolút hatástalan a játék elején, lényeket nem fognak elé betolni, később pedig már senkit nem fog meghatni egy 4/4-es képesség nélküli lény. Esetleg ha *Morgan tanítványával* játszunk, akkor kipróbálhatjuk, úgy már garantáltan fog ütni, akár a játék legelején is.

Nekromanta csontváz (4): Nem túl hasznos jószág. Valódi szerepe arra korlátozódik, hogy a *Niol* által termelt csontvázakat tudjuk valamivel jelölni. Persze könnyen lehet, hogy későbbi kiegészítőkből szintén lesz olyan lap, amihez jól fog jönni...

Nekropolisz (8): Kedvenc élőholtas és nekromantás paklijaink egy turbótáp lapot kaptak. Moglehetősen olcsón (gyakorlatilag ingyen), permanens +2/+2-t kapnak, ami a *Nekropolisz* leszedésével sem szűnik meg. Az épp parlogon heverő *Hívó kürtünket*, *Morgan pálcánkat*, *Csontkupolánkat*, vagy magát a *Nekropoliszt* minden szívfájdalom nélkül passzvizálhatjuk, nem kell aggódnia, hogy esetleg nem kapja meg minden lényünk a neki járó +2/+2-t.

Niol, a csontsereg vezére (8): A tesztelés kezdeti fázisában nagyon nem tetszett ez a lap. Valahogy lassúnak és gagyinak tűnt, még néhány próba után is. Később viszont nagyon megszerettem a lapot, sőt, most már határozottan jónak tartom, holott semmit sem változott. Azért nem működött megfelelően, mert gyors lényes paklikban próbálgattam, s ott valóban lassú ki-



csikét, vagy egyszerűen nincs szükség a sok csontvázra. Lényes paklik ellen viszont annál jobb. Pár leszedéssel elég időt tudunk nyerni ahhoz, hogy lerakjuk *Niol*-t, akkor már nyert ügyünk van, igen nehezen lehet átverekedni a csontvázszakeregen. Bátran ajánlom kevés lényvel játszó paklikba, akár nyeresnek, akár védelemnek, ha mást nem a side-ba.

Ózdkodó manó (8): A régi kedves manócskák újabb kollegát fogadtak maguk közé. Ózdkodó úr, ha lehet, még jobban felturbózza az amúgy sem lassúságáról híres manópaklit. *Gyilkos manóval* hatalmasra nyomja fel a lényeink sebzését, majd az ellenfél maradék életpontját (már ha maradt neki) *Csúzlis manóval* redukálhatjuk nullára. Nagy kár, hogy önmagában kicsit gyengecske.

Posh tekerics (7): A (szinte) ingyen jövő lapok mindig érdeklődésre tarthatnak számot, hiszen ingyen még a legapróbb dolog is jól jön. Lövöldözgetése nem a legütősebb, de jól jöhet, ha kicsit puhítani kell az ellenfelet. A gyógyítás már kecsgetetőbb, s a kettő együtt már egész jó. Ha megunjuk (vagy legalábbis a szükség kényszerít), akkor bedobhatjuk potom három varázspontért, hogy előkeressünk egy fekete lapot, ami nem a legjobb biznisz, de ha nincs más megoldás, akkor jobb, mint veszíteni.

Sivador, a dagadt vámpír (8): Nagy lény, vámpír, mi kell ennél több? Igazából semmi. Vámpír pakliba 3-ért 7/4, ami több mint király, a nevenséges hátrányát a követővel ledolgozzuk, így amiatt sem kell aggódnia, hogy esetleg belehalunk. Kis szerencsével egy *Nekropolisz* is kijön mellé, s akkor már kilenceket ver az ellenre.



Szárnyas halálalfatty (5): Elsősorban frissen bontot-tan, drafton fog királykodni, de nem elképzelhetetlen, hogy valami korlátozottabb versenyen viszontlátjuk (és nem feltétlen az utolsó asztaloknál). Jól jöhet, ha le kell vadászni pár *Trükkmestert (új)*, *Szmoggyert*, vagy *Nerub méregsámánt*.

Vámpír adeptus (8): Olcsó, kicsi vámpír, de senkit ne tévesszen meg az ártatlan külseje! Vérengző bestiá-vá változik, ha kicsit etetjük (mivel mással, mint a saját életpontunkkal). Nagy kár, hogy miután beletoltunk 6 ÉP-t, akkor még mindig elcsippentheti egy hitvány *Meónech fűrész*, s akkor oda a befektetett életerő.

Vonyító vérfarkas (7): A nem túl kiforrott vérfarkas pakli lassacskán kezd megerősödni, szép lassan elég sok értelmes farkas lesz, hogy összedobjunk egy ütőké-pes decket. Ha már minden kutyuskánk a paklit fogyasz-tja, akkor igen hamar össze fog gyűlni a semmink-ben pár lény, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy a *Vonyító vérfarkas* kilenceket (vagy ahhoz közelítőt) lőjön. Termé-szetesen ő is feltámad, így nem kell attól félni, hogy esetleg leszedik. Nagyon gonosz, rendkívül nehéz kivé-den, mert a semmiből nem szedhetőek ki a lapok, s fel-támadása miatt állandó fenyegetést okoz. Ha nagyon durvák lennének a farkasok, legfeljebb előtérbe kerül az *Exterminálás* és más semmibe lővő leszedések.

RAIA/KATONA

Alanor kancellárja (7): Nem túl meglepő módon is-mét hemzsegnek a kalandozók a fehér színben. Az ed-dig (méltán) elhanyagolt *Kalandozók városa* most már lehet hogy alap lapja lesz a kalandozó paklinak, köszön-hetően a kancellárnak. Meglehetősen olcsón kитеhjük

a sítot, ami bőven kárpótol a méretéhez képest drága lényért. Ha esetleg már kinn lenne a sít, nem kell pánikba esni: akkor izommal gazdagabban jön le, és amúgy is olcsóbb 1 VP-vel.

Alanori katapultállomás (7): Ocs-mány módon erős lap, ha sikerül felépítenünk és ha si-kerül megvédenünk. Elsősorban az életjelzős lényektől és a nem-lény lapoktól kell féltенünk, a natúr lényeket izzé-porrá tőri. Ha esetleg nincs varázspontunk vagy kedvünk használni, akkor a sebződés csökkentése is roppant hasznos. Abban megegyezhetünk, hogy sok szituációban lehengerlő lap, már csak az maradt nyitott kérdés, hogy mibe lesz jó? (Támpontként megemlítem, hogy épületesbe biztos, hogy táp, de az olcsó lények-vel variáló koncepciók valamelyikébe is biztos befér.)

Angyali sereg (7): A *Végítélet harsonáinak* sikerét meglovagolva egy újabb „minél drágább lapok legye-nek kinn” cucc jött ki. Ez nem is baj, hiszen kellemes dolog háromért egy bátár nagy lényt csinálni. Ha eset-leg sívár az asztal, akkor akár párbajozhatunk vele.

Aurgir töre (6): Sajnálatos módon a lényre rakható tárgyak sosem tudtak igazán nagy teret hódítani, egy-részt a kihozáshoz szükséges csont, másrészt amiatt, mert a kihozáshoz szükségünk van egy lényre. Ezen persze segített a *Zarknod kovácsa*, amivel életképes „vonatokat” csinálhattunk. Aki megkaparintja a tört, igen effektív lesz a harcban, de a forrásoktól sem kell tartania, legalábbis az elsőtől nem. Elsősorban gobli-nokhoz jöhet jól, de az sem elképzelhetetlen, hogy más pakliba is össze tudunk kapirgálni egy csontot (kalan-dozó pakliba, *Üzletemberrel (új)*).

Az erő áldása (7): Egyszerű, de nagyszerű. Egy va-rázspontért ad két sebzést permanensen egy lénynek, és még párbaja is van. Persze mindezt cantripként.

Igáz barát (7): A jó öreg kalandozó horda újabb üd-vöskéje. Nagyon olcsón repül, ráadásul még az is elő-



fordulhat, hogy jelentős méretűvé dagad. Nagyon nagy kár, hogy pár kivételtől eltekintve a kalandozópakli fehér lapokat rak le az asztalra, így nemigen fog kijönni a lap ereje. Szerencsére a szintelen lapok is adnak neki plusz szintet (pl. *Manakorong*, *Szintlépés*, *Üzletember (új)*).

Kézzátétel (6): Kicsit drága, de biztosan létrejövő gyógyítás. Az *Isteni infúzió* és a *Halvány reménysugár (új)* árnyékából sosem fog tudni kilépni, anti-mágia ide vagy oda. Ami talán még dob valamennyit a lapon, hogy lényt is tud gyógyítani.

Kinetikus morf (8): Galetkik újabb alap lapja. Ha kell *Galetki lárvaként* tetszeleghet, ha kell igazi ütőgépként érkezik. A méretei igaz nem a legnagyobbak a költségéhez képest, viszont a képessége egész kellemes. Általában 0-4 között varázspontért jön ki, hisz gyakran lehet szükség egy galetkire, akire pakolhatjuk a testrészeket. A játék későbbi szakaszában, amikor felgyűlik a mana, már lejöhet drágán, akár 20-ért is. Sajnos csak négy lapot húzhatunk vele ekkor is.

Királyi őrgárdista (7): Méretéhez képest meglehetősen drága lény, de hát úgyis a képességeikért szeretik őket. Ha összespórolunk rá manát, akkor elkönnyelhetjük, hogy szinte levakarhatatlanul ott fog maradni (legalábbis nehéz leszedni). Persze ez semmire se jó, ha az ellenfél nem is akarja majd kiiktatni. A kalandozó keresgélés hasznos tudomány, pár kör alatt komoly lapelőnyt adhat, de közben elég szűkösen leszünk varázspont ügyben, főleg ha ki is rakjuk a kikeresett dolgokat. Szerencsére őrző, így talán tudja hátráltatni addig az ellenfelet, amíg a lényözőn alatt megtörik az ellenállása. *Lassan járj* mellett érdemes kipróbálni.

Raia búbája (6): Viszonylag ritka vendégnek fog számítani a játékban, ugyanis nem nagyon dominálnak a tiszta fehér paklik (még egyszínűn sem). Az olcsóbbítás nagy táp, ezt el kell ismerni, a kör végi gyógyulás

már kicsit karcsúbb dolog, de talán jól jöhet (főleg *Raia főpappal*). A sebzés növelése szintén kellemes, csak zavart okoz a lapban: ez most egy támadó vagy védekező lap? (Be kell vallani, hogy mindkét funkcióját gyengécskén teljesíti.) Egy-kétszínű versenyeken már lehet, hogy felerősödik annyira a kalandozó pakli, hogy érdemes legyen próbát tenni vele, oda jól jöhet, de más környezetben, más pakliba nem igen tudom elképzelni.

Raia főpapja (8): Eddig is bukdácsolt néhány gyógyuló pakli a HKK határmezsgyéjén, de a *Raia főpapja* talán közelebb hozza őket a játék igazi színteréhez. Ha nem lenne korlátozva a laphúzás, akkor meglehetősen csúnya kombót alkotna az *Álomvirággal*, de azért így is jó lap (és a kombó is elég jó). Egy-két főpap kinn van, a gyógyulásaink hatalmas előnyt termelnek, főleg az amúgy is cantripek. Pár kör alatt elérhető a 40 ÉP-s álomhatár, ahol a jó öreg *Isteni érzéssel* pontot tehetünk a játék végére.

Táborparancsnok (6): Lény tápolásként, és lényként sem a legnagyobb dolog, ezzel még csak arra sem lenne elég, hogy a kalandozó paklink melletti szekrényre rakjuk. De szerencsére van még egy igen tápos képessége, a két lény visszahozása. Kijátszásokról képességük nem jön létre, na de kit érdekel, ha visszaugrott egy *Augur* és egy *Uwalla (új)*?

Thu'zad hazaeérkezése (10): Mocsok, undorító, visszataszítóan szemét lap. Az ellenfél következő két lapja biztosan nem jön létre. Ez a legeslegrosszabb esetben is egy lap előnyt jelent. Na de mi van akkor, ha az ellenfélnél csak drága lapok vannak? Akkor bizony ezzel lépéselőnybe is kerülünk, hisz nem tudja őket kijátszani, csak két kör alatt (ha van kinn egy *Űsi bék-*



lyónk, akkor is). Tovább ronthatjuk az ellenfél helyzetét, ha elveszük a manáját, vagy eldobjuk a kezében lévő lapokat. Ezekkel már akkora hátrányba kényszeríthetjük az ellenfelet, hogy akár fel is adhatja a meccset, főleg ha kijön még egy *Thu'zad hazaérkezése*. Nekünk egyedül az asztalon lévő lapjaira kell ügyelni, mert azok okozhatnak problémát.

Zarándok (7): Közepes lény, meglepően komoly védelemmel felszerelve. A tarsolyában lapuló öt pogácsa 10 ÉP-t gyógyít összesen, ami nem kevés, ráadásul lényeket is meg lehet vele menteni, nem csak a saját irhánkat.

SHERAN/TUDÓS

Bosszantó teknős (8): Kicsit talán enyhe kifejezés, hogy bosszantó. Rendkívül zavaró. A húzás és keresés letiltása már a *Zarknod bilincsel* is kellemetlen volt, de hogy most már a teknősök is rákezdjenek erre... Ráadásul megvan az a nagyon gonosz tulajdonsága, hogy visszavehetjük a kezünkbe, kedvünkre kereshetünk és húzálhatunk, majd szépen visszatesszük az asztalra. Persze *Zarknod bilincse* side-jába is mindenképpen rakjuk be *Semleges csatamező* ellen.

Elf gyógyító (6): Olcsó, lassú, de permanens gyógyulás, mondhatni kirakunk egy *Gyógyító rakshalliont*. Hogy ezzel mire megyünk, az kérdéses, szerintem kicsit lassú manapság.

Elfeledett szingularitás (8): Csúnya dolog kirakni egy *Ósi manifesztációt*, potom négy varázspontért, ráadásul úgy, hogy az ellenfél következő varázslatát megakadályozzuk. Ha esetleg nem lenne manifesztáció, akkor sem kell kétségbe esnünk, hiszen *Hatalmas*

magszimot vagy egy *Nerub behemótot* is megéri kirakni vele.

Gigantosaurusz (5): Árához képest valóban gigászi lény. Nagy kár, hogy kicsit pihenget még, mielőtt méltóztatna a

örposztba cammogni. Ha lenne valami védelme, akkor egész barátságos lehetne.

Hétéfejű hydra (7): Kíméletlen pusztítást végez a hitvány lények közt ez a bestia. Hét fejével a tartalékból is elkapkodja a csellengő fickókat, felborítja az épületeket, s közben még az ellenfélnek is odamar. Kár, hogy mindenki visszaüt belé, jó eséllyel ő is a csata áldozatai közt lesz, esetleg ha sok varázspontunk van, akkor regenerálódásával menthetjük ki a szorult helyzetből.

Idegmég (8): Univerzális lapleszedés-szerűség. Kár, hogy ténylegesen nem szedi le a célpontot, csak a képességeket veszi el. Ez a nem lény lapoknál általában ugyanazt jelenti, mint ha leesett volna (azért nem mindig, fel lehet áldozni őket, vagy valamilyen úton-módon visszakerülhetnek kézbe). Lényeknél sajnálatosabb a helyzet, hisz nem feltétlen megoldás a képesség elvétele, attól még ugyanúgy agyonzúzódhatnak egy *Dögnyúzó* csapásai alatt. Ami extra táp a lapban, hogy szükség esetén cantripként használhatjuk, igaz egy lapunk képessége bánja.

Kóspalaki sajtoltvasó (7): Ha kirakjuk sajtoltvasó urat, akkor számíthatunk arra, hogy rövid idő alatt tele lesznek a lényeink életjelzőkkel. Ezt a hatalmas életmennyiséget *A tébolyodottal* vagy *Élet és halál úrával* el is szórhathjuk mindenféle mókára, vagy egyszerűen csak örülhetünk, hogy nem fog leesni semmink sem. Ehhez persze jól meg kell fontolnunk a megnevezendő szint, rossz döntés miatt lehet, hogy egy huncut élet se esik le nekünk.

Megvadult természet (8): A többfunkciós lapokat mindig is jobban szerettem a többinél, nagyobb



eséllyel örül nekik az ember. A permanens lényirtás mindig megmelengeti az ember szívét, főleg, ha az ellenfél körében is működik. Ha esetleg nem lenne mit leszedni, akkor egy lényünket megizmosítva növelhetjük a terrort. Nagy kár, hogy kicsit lassan áramlik a vadulásjelző, így csak elhúzódó meccsekben lehet igazán biztos támaszunk.

Ragacos iszappolip (7): Nem szép dolog polipokkal teletömni szegény ellenfél tartalékját, hisz nem igazán játék, amikor az ellenfél három körönként játszik ki egy lapot, annyira drága mindene. Ez sajnos inkább csak az elmélet, gyakorlatban akkor zajlik így, ha mi kezdünk, s a második körben rögtön egy polippal nyitunk. Ami kicsit ellentmondásos a lapban, hogy a polipok előbb-utóbb jó sok manát termelnek az ellenfélnek, így mintegy önmagát semlegesíti a lap. Persze némi manapusztítással (*Tudatfaló(új)*, *Trükkmester(új)*), vagy további drágítással (*Ősöreg vyarg*, *Asylux*) elejét vehetjük ennek.

Sakita (8): Négyért négyet húzni elég jó biznysz, különösen, ha ezt egy 1/2-es lény csinálja nekünk. A húzott lapokat sajnos szortírozza, ezért érdemes olyan pakliba használni, amiben nincsenek is az említett színek. Ezt azért nem nehéz összehozni, hisz minden színnek van jó pár erős lapja, nem kell szomorkodni, hogy lemaradunk valami igazán jóról.

Speciális védelem (9): A *rend erejéhez* hasonlóan ez is a játék elején olcsó, később viszont bedrágul kicsit. Míg a *rend erejének* két előnye is van (blokkolás és a lila lapok esetén tápolódás), a *Speciális védelem* csak egy – igaz jelentősebb – előnyt tud felmutatni: az alacsony költségét. Ehhez sajnos hátrány is társul, ami gyakorlatban sosem lesz hátrány, nyilván úgy rakjuk össze a paklinkat, hogy véletlenül se dobjunk lapot.

Teknősfészek (7): Kedvenc tekijeink ezúttal egy erőforrást is kaptak, sajnos a gyengébbik fajtából. Cson-tunk nem biztos, hogy lesz, főleg a játék elején, amikor a legnagyobb szükség lenne rá, később pedig már nem tud annyira termelni, hogy megérje használni. Más per-sze a helyzet, ha feláldozunk neki egy teknőt, de akkor már két lapnyi hátrányt kell ledolgoznia. Ha a fészek csak ennyit tudna, akkor nem ajánlanám a használatát, de szerencsére van még egy jól sikerült képessége, amivel a győzelmünket hozhatjuk előrébb. Pár *Terror teknős* mellett bedobjuk a fészket, s akár 20 ÉP-ből is leüthetjük az ellenséget.

Tornádó (6): Egyszerű lényirtás, megszünteti a legveszélyesebb gazembert az ellenfél seregéből.

Vén Doemon (9): Ha már kihevertük az *Anti-mágikus megszakítás* okozta sokkot, akkor most szembe kell néznünk az újabb fenyegetéssel, amelyet a lényes paklik okozhatnak: a reakció lény. Gusztustalan dolog egy lény kijátszással megakadályozni egy lapot, hisz nehéz megcounterelni. Nagy kár, hogy kijátszásakor az összes varázslatot el kell dobni, így az *Anti-mágikus megszakítást* is.

Vízisztító teknős (8): Varázslat nélküli pakliba ideális lapleszedés. Igaz, csak a legolcsóbbaktól tudunk megszabadulni, de az épp elég, rengeteg zavaró olcsó lap van (pl. *Ősi béklyó*). Teknős pakliba különösen jó, ott általában egyért jön, ráadásul valószínűleg meg is nő pár dologtól (*Terrorteknős*, *Teknősök öregapja*).

Zseniális teknős (7): A kifogyhatatlan teknőstermelő tegez újabb gyermekét szabadította a világra, méghozzá egy kapitális példányt. Kigyúrt barátunk a harcban jeleskedik igazán, pár izomjelzővel már nagyon



durván teszi mindezt. Az aktivizálgatása külön jó móka, lehet kombinálni épületekkel, *Dj'arek tárcsával*, *Munka géppel*.

THARR/TISZTOGATÓ

A Semmi hívása (8): Nagyon kevés varázspontért elintézhetünk egy lapot, ráadásul a Semmibe lőjük egyből. Igaz, hogy a paklink egynegyede bánja az akciót, de ne búsuljunk, hogy ha nem játszunk más nekron költségű lappal akkor fel se tűnik pár lap hiánya, legfeljebb, ha hármat is felhúzzunk belőle. *A semmi mesterével* és *A semmi avatárjával* használva pedig kifejezetten olcsó lapirtássá válik.

Antitalentum (7): A jó öreg galetki pakli újabb antimágiás lénye. Azt hiszem ilyenből eddig se volt hiány, bár tény, hogy ez jobb mint az eddigiek.

Árnyékgólem (7): A Gólemek újabb rohammal rukolnak elő, hátha visszazserzik a régi, mára jócskán megkopott fényüket. Ez kevés sikerrel történt, az *Árnyékgólem* túl sokat nem javít az ügyükön, de azért így is messze kiemelkedik a többi gólem közül. Ha kicsit előrehaladt a játék, akkor már simán lehet hetes sebzése, ami egyáltalán nem csekély, ráadásul leszedni is igen nehéz, köszönhető az árnyékának.

Bamba barát (8): A Sárkánymágia jót tett az óriásoknak is, újult erővel morzsolhatják a sziklákat, csavarhatják ki a fákat, és gondolhatnak bölcseket. (Gondolom ehhez hasonlókat szoktak csinálni az óriások.) Bamba barátunk előzékenyen megoldja a sok apró lény okozta problémát a jelzőcskéivel, illetve előzékenyen lecseréli a kezünkben állomásozó fölös lapokat is.

Brutus (6): A galetki pakli ütőgépe. Ha felkel – és miért ne kelne fel, hiszen legfeljebb bedobunk neki egy testrészt –, akkor rendet rak az örposztban, az se olyan nagy probléma, ha esetleg ő is odavész. Szép, meg jó meg minden, kár hogy nem ez hiányzott a galetki pakliból, hogy jó legyen.

Daes Mo'ran (8): Kedvenc goblinjaink végre bemutathatják istenüket, *Daes Mo'rant*. Goblinokkal nem nagy művészet összehozni pár csontot, amiből már is leröppenhet a főnök, aki láthatatlanul képes rögtön az ellenfelet kezelésbe venni. Amellett, hogy olcsó és nagy, még a többi lényünket is megsegíti +1/+1-gyel, ami nem rossz dolog.

Dobótőr (5): Ennél egyszerűbb lap nem is kell. Legalább van mivel jelölni a *Fegyverkovács (új)* által termelt dobótőröket.

Dombi óriás (7): Az óriás pakliból eddig hiányzott a gyógyulás is, meg az aktíván jövő lény is. Hát most itt vannak, egy személyben. Ráadásul még büntet is. Kár, hogy óriásnak viszonylag apró.

Goblin vajákos (8): Egész tesztelés során (és még most is) nézegettem ezt a lapot, szerintem nagyon erős képessége van, csak egész egyszerűen nem tudok rájönni, hogy milyen pakliba jó (mármint goblinon kívül). Szinte minden asztalon maradó lapot az aktiválást kívánó képessége miatt használunk, s ez meg majdhogynem kikapcsolja őket. Már csak azt kell elintézni, hogy minket ne zavarjon, de ehhez nem szabad aktiválást kívánó képességű lapot használni. De arról meg nem mondd le szívesen az ember, hisz azok a legjobb asztalon maradó lapok. Persze, ha csak agyatlan ütőgépek mellett használjuk, akkor máris kevésbé zavaró számunkra.

Magányos küklopsz (9): Ősi béklyó egy lénybe csomagolva, meglehetősen erős dolog. Óriás pakliba



nem lehetetlen, hogy egyért jön, s úgy különösen durva. Amint kiraktuk, nincs sok dolgunk hátra, mindössze a countereket és a leszedéseket kell iz-zítanunk, s nézni, ahogy szép lassan felörlí az egy-két lényünk az ellenfelet. Külön szemétség benne a dobátás, ha esetleg játszunk azokkal a színekkel, akkor ne feledjük eldobni őket egy *Bamba barát*nak, úgy legalább nem vész kárba lapunk.

Megelőző ütés (9): A kiegészítő egyik legjobb lapja. Olcsó direkt sebzés vagy lényirtás. Igaz, hogy kell hozzá valami lény, de előbb-utóbb a két játékos közül valaki lerak valamit. Ha az ellenfél hoz le valamit, azt jó eséllyel kilőhetjük rögtön (pl. *Gakkot*, *Szmoggyert* önmagukban kilövi), de a nagyobbak mellett már az ellenfél is veszélyben érezheti magát. *Metamorfózissal* vagy egyéb sebzés növelővel megturbózott lényünk egy *Megelőző ütéssel* könnyen pontot tehet a meccs végére. Manapság szokatlan módon, erre nem került rá, hogy maximum kilencet lőhet játékosba, ezért gátlástalanul kombózhathatunk, tesztelésen volt olyan, hogy 22-t lőttem egy *Megelőző ütéssel*.

Mesteredző (7): Sok lényel játszó paklik bármelyikébe érdemes használni pár *Mesteredzőt*. Nagy előnyt jelent a kiosztott 3-4 izomjelző, főleg ha *Hiei* és *Gakk* is kap belőle.

Minotaurusz berzerker (7): A közelgő minotaurusz pakli egyik előfutára. Egy *Gyilkos mókusszerű* lény, amely visszavetít egy lapot, szerencsére az igazán olcsókat inkább leszedi (pl. *Ősi béklyó* ellen kiváló). Használhatjuk saját lapra is, valami kombó talán összejöhet vele.

Minotaurusz csatásámán (8): Tápos counterelő lény, leginkább a *Nerub méregsámánra* emlékeztet. Ez olcsóbb nála, passzívan is működik, nyugodtan ütögethetünk vele, viszont mindig vissza kell vennünk, és

a mérete is kisebb. De nem kell aggódni, így is jó lap, kontrollba, *Tharr bűbájra* épülő pakliba bátran ajánlom, de az igazi erejét a következő nagy kiegészítővel érkező minotaurusz pakliban mutatja majd meg.

Tharr bűbája (8): Az egyik kedvenc lapom a kiegészítőből. Az istenek bűbáji gondolkodásra készítő lapok, hisz hatalmas tápot adnak, cserébe viszont majdhogynem egy színű paklival kell játszsanunk. Tesztelésen nekem sikerült nagyon gyors *Tharr bűbája* paklit csinálnom, melybe Tharr lapokon kívül csak *Manakorong*, *Hívó kürt* és *Arany gugyola* fért be. Külön öröm, hogy az *Apró kívánság* is barna, így nem kell kihagynunk a színbeli összeférhetetlenség miatt. Goblinokkal biztos, hogy jó paklit lehet vele csinálni, de egy kontrollósabbat is bátran össze lehet állítani, csak ott már probléma lehet, hogy Tharnak kevés jó countere van.

Továbbfejlesztett technika (8): *Mültidéző* egy kicsit durvább verzióban. Háromért nem lenne olyan nagy táp visszavenni egy lapot, de mivel elővehetünk még egyet, már elég jó ahhoz, hogy használjuk. *Apró kívánsággal* nagyon durva, pár kör alatt telerakhatjuk az asztalt 2 VP-s lapjainkkal (egy egész *Manafonális* paklit kipakolhatunk velük). *Tharr bűbája* mellett különösen kellemes, az *Apró kívánság* és a technika is barna. Kontrollba, kombó pakliba egyaránt ajánlom.

Vénuszcsiga (6): Kedves kicsi csiguszokat termel nekünk körönként, akik halálával egyre ütősebb lesz. Kár, hogy erre 4 VP-t elkölteni bűn, vannak nála sokkal jobb lénytermelések (pl. *Niol a csontsereg ura*), és ütő lények is.

Baross Ferenc

VERSENYHELYSÍINEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Kincsestár
Könyvesbolt különterme,
Rákóczi u. 61.

BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrassy u. 10.
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban)

tel. : 321-1313 (11-18-ig).

EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.

ERDŐKERTES – Művelődési Ház,
Fő u. 48.

EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest,
XIII. Visegrádi u. 20.

GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet,
Arany János u. 13.

GYULA – Művelődési Központ,
Béke srt. 35.

HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,
Kossuth u. 8.

KAPOSVÁR – Pártok Háza,
Szent Imre u. 14.

KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor
Művelődési Ház,

Negyvenyolcas u. 12.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Szinvapark 2. emeletén

NAGYKANIZSA – Sárkánytűz

Szerepjátékolt, Rozgonyi u. 4.

NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.

NYÍREGYHÁZA – Nyirplaza, Camelot,

Szegfő u. 75.

O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi

Ház, Budapest, XVIII.

Kondor Béla sétány 8.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar

szerepjátékolt

SZARVAS – Belvárosi söröző és

pizzéria, Kossuth u. 23.

SZEGED – Café Reneszánsz Pizzeria,

Gyertyámos u. 12.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,

Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.

SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067.

Szondi u. 18/a.

SZENTES – Fekete Bárány söröző,

Apponyi tér 2.

SZOLNOK – Helyiégi Művelődési

Központ, Táncsics M. u. 5-7.

SZŐREG – Művelődési Ház,

Magyar u. 14.

TISZAUJVÁROS – Telki Blanka u. 14.

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerep-

játékolt, 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.

ÚJ VERSENYEK

JANUÁRBAN ÉS FEBRUÁRBAN

PÁROS VERSENY

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

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 700 Ft/fő.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Csik János, ice-age@freemail.hu, 30-276-8339.

JELLEMEK HARCA

Időpont: január 27., 10.30, nevezés 10-től.

Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.

Szabályok: Jellemelek harca.

Nevezési díj: 1100 Ft (vidékieknek 1000 Ft).

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka. A legjobb amatőr is kap díjat.

Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 291-0932.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 27., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 27., 10 óra.

Helyszín: Gyula.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik.

Érdeklődni lehet: Szappanos Zsolt, 30-540-3559.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 27., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik és Valóságformázás.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abbyss-klub.hu, abbyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: január 27., 11 óra.

Helyszín: Hortobágy.

Szabályok: A mágia méltósága.

Nevezési díj: 500 Ft. 10 éven aluliaknak ingyenes.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Nagy Zoltán, 20-573-8989.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 27., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A MÚLT FELEJTÉSE

Időpont: január 28., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Nem lehet használni 2005-nél régebbi lapokat.

Nevezési díj: 500 Ft (16 év alatt 400 Ft).

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: február 3., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl üdítő árát is. A versenyre előre kell nevezni telefonon vagy e-mailben.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, vicces.ferko@axelero.hu, 70-298-1175.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 3., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, keroooo@freemail.hu, 20-959-1401.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN MEGEMELT DÍJZÁS!

Időpont: február 3., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 1000 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik az első 16-nak, Zének a további 8-nak, ultraritka. A legjobb amatőrök is kapnak díjat.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 4., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. Az amatőrök a nevezési díjból 500 Ft-ot levásárolhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abbyss-klub.hu, abbyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

PÁROS VERSENY

Időpont: február 4., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 1200 Ft/pár (tagokank 1000 Ft/pár).

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

SZABÁLYOK

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

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete*, *A falak ereje*, *A felső szférák anyaga*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *A tiltott könyv*, *Asztrális behemót*, *Bahn szolgálója*, *Idegösszeomlás*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete*, *A falak ereje*, *A felső szférák anyaga*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *Asztrális behemót*, *Bahn szolgálója*, *Idegösszeomlás*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A paklépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörnykomponens 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*, *Idegösszeomlás*, *Isteni érzés*, *Pszí szakértelem*, *Szerencsés szám*, *Szeropcsere*, *Teológia*, *Transzformáció*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Eletenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rüvel hegy. Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Est-har császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse*, *Idegösszeomlás*, *Őrjögő szílmill*. Használható a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

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

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 szolgálója*, *Idegösszeomlás*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA: Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idézési költsége kettőnél kevesebb, és azokat a vegyes idézési költségű lapokat, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége ?-et és X-et tartalmaz.

VESZÉLYES FAJ: Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lényt. A paklinak min. 45, max. 48 laposnak kell lennie. Tiltott lapok: *A falak ereje*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *Bahn szolgálója*, *Idegösszeomlás*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

JELLEMEK HARCA: A pakliban vagy csak jó (Elenios, Raia, Rhatt), vagy csak semleges (Tharr, Sheran, Fallright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Chara-din) lapok lehetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A balladák könyve*, *A béke szigete*, *A falak ereje*, *A felső szférák anyaga*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *A szabadság ára*, *A tiltott könyv*, *Asztrális behemót*, *Bahn szolgálója*, *Idegösszeomlás*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

Érdeklődni lehet: Farkas István, pittti@freemail.hu, 30-485-3160.

VESZÉLYES FAJ

Időpont: február 10., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abysss-klub.hu, abysss-klub@freemail.hu, 342-3870.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: február 10., 10 óra.

Helyszín: Debrecen.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Tuska Gábor, 20-977-8788.

JELLEMEK HARCA

Időpont: február 11., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szőreg.

Szabályok: Jellemek harca.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-627-0438.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 24., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 24., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft, amatőröknek 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abysss-klub.hu, abysss-klub@freemail.hu, 342-3870.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 24., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Egyszínű verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

VESZÉLYES FAJ

Időpont: február 24., 10.30, nevezés 10-től.

Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Az indulók számával megegyező Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 291-0932.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 24., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 24., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 700 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Csik János, ice-age@freemail.hu, 30-276-8339.

EGYEDI VERSENY

Időpont: március 4., 10 óra

(nevezés 9-től).

Helyszín: Szentés.

Szabályok: Minden szabálylapból és követőből kettőt is lehet használni. Lehetnek különbözőek is. Tiltott lapok (a szokásosak mellett): Ősi bölcsesség, Gyógyító rakshallion, A fókusz meglelése, Manafamiliáris.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Farkas István, pittti@freemail.hu, 30-485-3160.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 10., 10 óra.

Helyszín: Debrecen.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Tuska Gábor, 20-977-8788.

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerlei Boccia Klub

(az SZDSZ Kiszesti Szervezetének Székháza) 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

A Kós Károly térnél kell leszállni.

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

NAGY HKK KÖNYV AKCIÓ!

Szeretnél egy egyedi és különösen ritka HKK versenylapot kapni? Már megvetted a Nagy HKK könyvet, vagy legalábbis szeméztél vele?*

Ha igen, akkor gyere el a jövő évi beholderes HKK versenyekre!

Mindenki, aki benevez januárban a Wekerlei Boccia Klubban tartott beholderes HKK versenyre, és saját nevére dedikáltatja Makó Balázssal a Nagy HKK könyvét, egy Összeesküvés** lapot kap ajándékba. Februárban ugyanígy lehet majd a nevezőknek Összeesküvést szerezni Tíhor Miklós dedikálásával, márciusban pedig Dani Zoltánéval.***

Akik valamelyik akcióról esetleg lemaradtak, azok kedvéért lesz még egy kör, az áprilisi (Makó Balázs), májusi (Tíhor Miklós) és júniusi (Dani Zoltán) versenyeken.

* A Nagy HKK könyv a helyszínen megvásárolható lesz, 10%-os kedvezménnyel, de csak a készlet erejéig!

** Ez a lap semmilyen HKK kiegészítőben nem található meg!

*** Értelemszerűen, egy könyvre max. 3 lapot adunk ki, versenyenként egyet, abban az esetben, ha a fent említett HKK guru aláírása még nem szerepel benne. Csak olyan HKK könyvet dedikálunk, amelynek az első lapja sértetlen.

EZT
MOST NE
SZALASZD EL, MERT
NEM LESZ MÁSIK ESÉLY!



FRISSEN BONTVA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!
3 gyűjtődoboz Sárkánymágia!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: február 17., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Wekerlei Boccia Klub, 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye az amatőröknél, válogatós verseny a profiknál
2 csomag Sárkánymágiából és 1 csomag Legendák völgyéből.

Nevezési díj: 3500 Ft fejenként (tagoknak 3300).

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

I. díj: 18 000 Ft, II. díj: 12 000 Ft, III. díj: 6 000 Ft, IV. díj: 4 000 Ft, V. díj: 2 000 Ft.

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben **ÖT**, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. **A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont.** A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot.

A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg

a bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.

A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

Ha páros versenyen csak én használok Az anarchia avatárja, a társam nem, leszedhetem-e az ellenfél mindkét követőjét olcsóbban?

Igen, leszedheted. Persze, ha éppen pechetek van, és te csak a harmadik vagy negyedik leszel a kezdési sorrendben, akkor esetleg már nem lesz értelme mindkettőt leszedned.

Mi történik akkor, ha a saját Thu'zad hazaérkezésére vagy Morgan torzítására Duplacsavarral reagálok?

A Thu'zad hazaérkezésére ugye az van írva, hogy kijátszása után a Semmibe kerül, a Morgan torzítására pedig az, hogy ha a gyűjtőben van, azonnal rakjuk a Semmibe. A Duplacsavar ugyan reakció, de csak azután jön létre, hogy az eredeti varázslat sikeresen létrejött. Ha

egy varázslat sikeresen létrejött, akkor megtörténik minden, ami a lapra van írva, vagyis a Thu'zad hazaérkezése a Semmibe kerül, a Morgan torzítása pedig a gyűjtőbe, majd innen azonnal a Semmibe. A Duplacsavar pedig csak a gyűjtőből tudja visszahozni a lapot, a Semmiből nem, így sajnos ez a minikombó nem működik.

Ki kap varázspontot a Mana-fonáltól, ha a kijátszásakor A gyík lesújtással reagálok rá?

Először is térjünk ki arra, hogy mikor reagálhatok A gyík lesújtással a Mana-fonálra. A gyík lesújtást akkor játszhatom ki, ha az ellenfelem varázspontot kapna varázslat vagy hatás eredményeképpen, akár késleltetve is. Azonban amikor a Mana-fonalt kijátszom, akkor egy varázslatot játszok ki, de a varázslat eredményeképpen nem fogok varázspontot kapni. A varázspontot egy hatás fogja nekem adni majd, ami egy asztalon levő laptól származik. Így a Mana-fonálra, mint varázslatra, nem reagálhatok A gyík lesújtással. Akkor reagálhatok vele, ha a Mana-fonál hatásától varázspontot kapok. Mivel előkészítő fázisban nem cselekedhetek, ezért ekkor gyík lesújtani sem tudok. Amikor az ellenfelem először kapna varázspontot az előkészítő fázison kívül a Mana-fonáltól, akkor reagálhatok, és a reakció csak az első alkalomra vonatkozik, ebben az eset-

ben arra, amikor reagálok. Hasonló esetet írtunk le az AK88 Kérdezz-felelek rovatában a Kyorg központról és a laphúzásról, csak akkor nem fejtettük ki ilyen bőven.

Van egy Akmalom, aki egy másik lapotól büntetést kap. Megölöm az Akmal-t ÉP-t csökkentő jelzőkkel, hogy kapjak varázspontot. Kiszül-e ilyenkor a büntetés?

Nem süli ki. Bár az ÉP-t csökkentő jelzőknél ugyan hat a büntetés, ha a lény azonnal meghal tőle. Azonban Akmalnál az ÉP-t csökkentő jelző rákerülése nem egy hatás eredménye, hanem egy költség, hasonlóan mint amikor Birtoklással veszem vissza egy lapot, hogy gyógyuljak egyet. Költségre pedig nem hat a büntetés.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2007. február 15.



Nézzük a novemberi feladvány megoldását! Az elején kétféleképpen is el lehet indulni, azonban mindkettő ugyanoda vezet.

A verzió:

1. Lehozom a *Pszí-sólymot*. Az ellen nem tud rá regálni a *Gyenge erejével*, mivel a negyedik körben vagyunk, és nem tudja lelőni sem vele, mivel nem lehet azonnali varázslat célpontja. Én viszont reagálok rá a *Manaszürettel*, és vissza is kapom a varázspontot. (-4 + 4 = 9 VP)
2. A *Múltidézővel (új)* visszaveszem a gyűjtőből a *Manaszüretet*. (-2 = 7 VP)
3. Lehozom az *Árnyéksárkányt (új)*, reagálok rá a *Manaszürettel*, de ezúttal az ellenfélnek adom a varázspontokat. (-7 = 0 VP)

B verzió:

1. Lehozom a *Pszí-sólymot*, a *Manaszürettel* regálok rá, és az ellenfélnek adom a varázspontot. (-4 = 5 VP)
2. A *Múltidézővel (új)* visszaveszem a gyűjtőből a *Manaszüretet*. (-2 = 3 VP)
3. Lehozom az *Antimágikus goblint*, erre is reagálok a *Manaszürettel*, és ismét az ellenfél kapja a varázspontot. (-3 = 0 VP)

Mindkét esetben 0 varázspontom van, az ellenfelemnek hét, és van egy aktív sólymom.

4. Passzivizálok a sólymot, lesz hát varázspontom. (+7 = 7 VP)
5. Gyógyulok a követővel négyet arra az esetre, ha a *Natharion gömbökkel* lőne belém az ellenfél. Így pont túl fogom érni a kört. A maradék há-

rom varázspontból aktivizálok a sólymot. (-4 -3 = 0 VP)

6. Passzivizálok a sólymot, lesz hát varázspontom. (+7 = 7 VP)
7. Húzok egy lapot a követővel, majd ismét aktivizálok a sólymot. Újra passzivizálok, így megint hét varázspontom van. (-4 -3 +7 = 7 VP)
8. Termelek komponenst a követővel, sólyom aktív, passzív, ismét hét a VP-m. (-4 -3 +7 = 7 VP)
9. Elismétlem a nyolcas pontot. (-4 -3 +7 = 7 VP)
10. Kirakom a *Viharisten jelét*. Mivel a sebzésénél az ellenfél tárgyai is számítanak, ezért a *Natharion gömbök* nem zavarnak, eggyel csökkentik ugyan sebzést, de ugyanakkor eggyel növelik is. A lényeg, hogy a *Viharisten jelével* tudok sebzeni egyet.
11. Aktivizálok a *Viharisten jelét*, és a sólymot, ez hat VP-be kerül, amit a sólyom passzivizálásra visszaad. A *Viharisten jelével* lövök újra.
12. A tizenegyes pontot elismétlem még 18-szor. Győztem!

A beérkezett megfejtések nagy része helyes volt, valamelyik verziót tartalmazta a kettő közül. Becsúszott azonban pár apró hiba a kevésbé profi játékosoktól. Például a sólyom nem annyi varázspontot ad, amennyit az ellenfélnek ad, hanem a tied is annyi lesz, amennyi az övé. Ez nagy különbség, hiszen ha nekem van négy, az ellenfélnek hét, akkor az eredmény a sólyom használata után nem 11 varázspont lesz, hanem hét. Újabb hiba, hogy az őrszótban nem lehet passziválni lényt. Nem működik tehát az, hogy a sólyom bemegy, üt, passzivizálok, hátrajön, aktivizálok, újra bemegy, üt. Ráadásul ugye csak egy csere és egy harc fázis van körönként. Az is hibás feleletés, hogy egy lapra reagálok a

Manaszürettel, *Múltidézővel (új)* visszaveszem, majd újra reagálok ugyanarra a lapra. Az időzítés szabályai szerint, ha barmi mást használok reakción kívül, akkor már nem lehet visszareagálni korábbi lapra. Ezekkel a rutinos játékosok nyilván tisztában voltak, de azért leírtam őket, hogy a kevésbé profik is megtudják, hogy hol rontották el.

Szerencsés nyerteseink: Hunyadi László Zalaegerszegről, Nagy Lajos Martfűről és Hegedűs Nándor Miskolcra. Nyereményük egy-egy csomag Sárkánymágia. Gratulálunk!

Új feladványunk: Noked 10 életpontod és 11 varázspontod, az ellenfelednek 23 életpontja és 5 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A 4. körödben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. február 15.

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

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

Megfejtéseket e-mailben is elfogadunk, de kizárólag a „feladvány” subjecttel érkezőket.

Az e-mailben csak a megoldás legyen, az abban feltett kérdésekre nem tudunk válaszolni.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 23 ÉP, 5 VP, 0 SZK

SZABÁLYLAPOD:

- Hatásvadászat

KÉZBEN LEVŐ LAPJAIÐ:

- Bobakrome (F)
- Energiakigyó (E)
- Holdlító vérkutya (L)
- Képmás (E)
- Megfelelő alkalom (F)
- Chosuga kedvese (E)
- Bundás yeti (L)
- Varkaudar kovács (D)
- Izompacsirta (E)

A PAKLIDBAN LEVŐ LAPOK:

- 24 db Chara-din fattya (új) (C)

Nincs lapod az asztalon, a gyűjtőéd üres.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Hammurapi ősfortyanat (B)

ELLENFELED KIJÁT SZOTT LAPJAI:

- Mer-gah (L)
- Antitalentum (T)
- Vörös mytokronit (F)
- Ro'galhal gyóntató (F)

Nincs lapja a paklijában és a gyűjtőjében. Minden lapja aktív. *Mer-gah* és az *Antitalentum* a tartalékban vannak, nincs rajtuk sem lap, sem jelző. A *Vörös mytokronit* és a *Ro'galhal gyóntató* az őrszobtban állnak. Mindkettőn egy-egy életjelző van. A mytokroniton van még három darab három ÉP-s jelző is.



Ellenfeled
kézben
levő lapja



Ellenfeled
tartalékban
levő lapjai



Ellenfeled
őrszobtban
levő lapjai



Szabálylapod



A pakliban lévő lapok



Kezedben lévő lapok



Játékos neve:

Számlaszám:

2007.

**A TE ÁLLÁSOD:
10 ÉP, 11 VP,
0 SZK**

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

2. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

Természetesen 2007-ben sem szűnik meg a levelezős játékosainknak szóló akció a Krónikában. Igaz, idén nem labirintust kaptok, hanem egyedi tárgyat. A rendszer a szokásos lesz: egy kuponért három karakternek kérhetsz egy-egy Krónika nevű tárgyat: A kuponok továbbra is sorszámozva lesznek (január 1, február 2 stb.), de minden kuponért ugyanaz a tárgy fog járni. Természetesen több tárgy hatása összeadódik, így érdemes minden kuponért minden karakternek kérni a tárgyat. Egy bizonyos kupont egy karakternek csak egyszer lehet beküldeni. Vagyis pl. a januári kuponra nem lehet ráírni, ugyanazt a karaktert háromszor, és azt sem lehet megtenni, hogy ráírok három karaktert, de küldök még egy januári kupont, amin ugyanaz a három karakter szerepel. Ahhoz, hogy egy karakter 12 db-ot gyűjtsön ezekből a tárgykból, mind a 12 havi Alanori Krónikából be kell küldeni a kupont.

Íme a kuponokért kapható ÖV-s és TF-es tárgy:



KRÓNIKA

A világégés előtt időkből maradó ősi történeteket olvasva értékes tapasztalatokra tehetsz szert. Amíg a krónikák a birtokodban vannak (nem kell KF-elni őket, de a bankból nem fejtik kihatásukat), rendszeresen újraolvasod őket, így folyamatosan élvezheted az előnyeiket. Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban. Segít megérteni az ősi varázslatokat is, így minden egyes birtokolt krónika kettővel csökkenti az ősteológia és őstamaturgia megvásárlásához szükséges teológia és tatumurgia szinteket. Ráadásul minden egyes krónika 1%-kal növeli a kapott tapasztalati pontokat. Ilyen értékes kincstől természetesen nem fogsz megválni, ezért a krónika nem átadható tárgy.

KRÓNIKA

A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy 12 kötetes krónikában. A krónikákat elolvastva olyan tapasztalatra teszel szert, amely mindaddig meglesz, amíg a krónikák a birtokodban vannak (ehhez KF-elni sem kell őket). Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban, és annyi százalékkal csökken az esély, hogy tárgyaidd tönkremenjenek. Ennyivel csökken az is, hogy hányas IQ kell a varázslatok elsajátításához. Pl. ha 12 krónikád van, akkor ha egy varázslathoz 30-as IQ kellene, neked elég lesz 18. Ezenfelül, a krónikák számától függően nő a kapott lélekenergia is (krónikánként 0.5-2%-kal, attól függően, hogy hányadik szinten élsz, tehát pl. egy magasabb szintű galetki 12 krónika mellett minden csatából +24% lélekenégiát kap, és ez nem számít bele az esetleges korlátozásokba).



TÚLÉLŐK FÖLDJE INGYENES KIPRÓBÁLÁS

Bizonyára sokan olvastátok a novemberi számunkban a „TF free” néven futó fejlesztésünket. Nos, örömmel értesíték mindenkit, hogy elkészült, így a jövőben mindenki ingyen próbálhatja ki első levelezős játékunkat, a Túlélők Földjét.

Röviden az akció legfontosabb adatai:

- ☛ A kipróbálás alatt az első 10 fordulót értjük.
- ☛ Egy felhasználó három karaktert indíthat, mindegyikkel maximum 10 fordulót léphet.
- ☛ A 10. fordulót után eldöntheted, hogy akarod-e a játékot folytatni. Ha igen, létrehozunk neked egy virtuális számlát, amire zsetonokat vásárolhatsz, valamint az eddig megszerzett tárgyakkal, fejlődésel együtt, mindenestül áttemeljük

a karaktered az éles Túlélők Földjére. Az ezután ezzel a karakterrel lelépett fordulók már fizetősek lesznek, azaz a számládon lévő zsetonokkal fizethetsz értük.

- ☛ Az első 10 ingyenes próbaforduló lelépése csak a honlapunkon keresztül lehetséges. Miután regisztráltál az oldalunkra (a www.beholder.hu), megtalálhatod itt a Túlélők Földje szabálykönyvét az alapparancsokkal, és az információkkal, amiket a világról tudni kell, és ugyanitt az új, ingyenes TF karakter indításának lehetőségét is megtalálhatod. A rövid kérdőív kitöltésével megadhatod új karaktered adatait, név, nem, faj, kinézet, stb., és ezután már csak várnod kell, hogy megérkezzen a karakter 0. fordulója.

HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2007-ben

Január 20., szombat: Hagyományos verseny.

Február 17., szombat: Frissen bontott paklik versenye.

Március 24., szombat: Jellemek harca.

Április 30., szombat: Tiltott mágia.

Május 26., vagy június 2., szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye.

Június 23., szombat: Hagyományos verseny.

Július 21., szombat: Páros verseny.

Augusztus 24-26., péntek-vasárnap: XI. HKK Nemzeti Bajnokság.

Szeptember 22., szombat: Istenek háborúja.

Október 13., szombat: A sokszínűség jutalma.

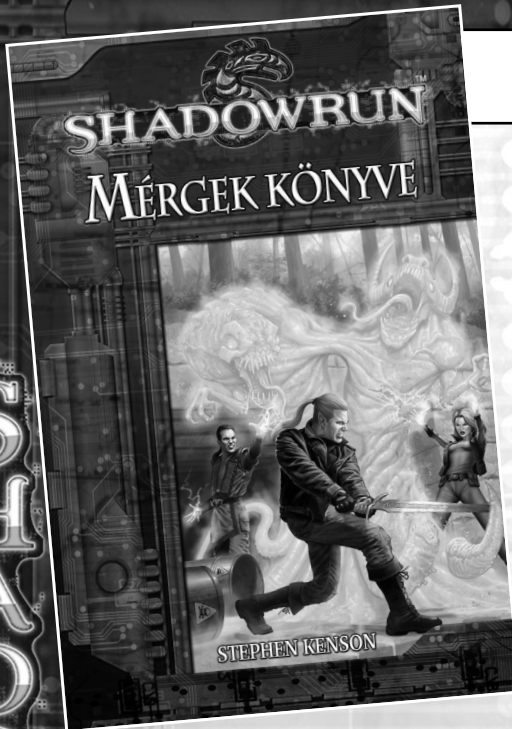
November 24., szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye.

A versenyek dátuma és formátuma nem végleges, csak előzetes terv.

Az egyes versenyekről a pontos információkat mindig az előző havi számban találjátok meg.



SHADOWRUN



REGÉNYRÉSZLET MEGJELENIK FEBRUÁR ELEJÉN!

mán is feltűnt itt-ott, de a vevők nagy része hűmán volt. A legtöbb metahűmán nem engedhette meg magának, hogy az Aztechnology áruházban vásároljon, a tulajdonosok legnagyobb meglepésére.

Espinosa lekűzdötte a kűzetetűst, hogy rövid időn belül már vagy ötödször forduljon hátra. Ehelyett inkább a Lordstrung kűrakatűvegének tűkrűben figyelte, követik-e. Kűptelen volt megállapítani, hogy figyel-e valaki. Ám ahogy a mondás is tartja, azért, mert űldözűsi mániád van, még nem biztos, hogy nem követnek. A kűzeli éttermek asztalai mögűtt észrevett egy sor videotelefon-fűlkét, mire önkűntelenűl meggyorsította lépűteit. Amint odaért, elfoglalta az egyik űres fűlkét, és becsukta maga mögűtt a hangszigetelő űvegajtűt. A zsebűből egy hitelkűrtűt szedett elű, melyet becsűsztatott az elűtte álló kűszűlűkebe. A szűrűke kűpernyű nyomban felűledűt, mire Espinosa a billentyűzet segűtségűvel tárcsűzta a korábban kapott szűmot. Reműlte, pontosan emlűksűzik, mert nem merte megkockűztatni, hogy a kűberver meműriájűba lementse.

Juan Espinosa nem volt kűlűnűsebben bűtor ember, és ez most komoly gondot jelentett. Mikűzben az Aztechnology Piramis bevásárlűkűz-pontjűnak felsű szintje felű tartott, meglűzitotta nyakkendűjét, hogy enyhűse a szűritűst, amelyet a nyakán érzett. A tűkűleletesen szabályozott hűműrsűklet ellenere a homlokán kűvűr izzadsűg-csepppek gyűngűyűztek.

A hatalmas ablakokon keresztül megpillantotta a tűzta esti égboltot. Kellemes felűdűlűs volt ez a nűgy napja tartű esű utűn. A kűinti barátsűgos idű űriási tűmeget csűbitott, hogy idebent tűltsűk az idejűket. Az áruház megtelt vásárlűkkal. Espinosa-hoz hasonlűn a legűjabb cűges divat szerint űltűzűtt fűrűiak és nűk farmer, szintibűr vagy épp városi indián ruhákat viseltek. Nűhűny metahu-

Az a nűhűny műsodperc, aműg a kapcsolásra vűrt, egy űrűkkűvalűsűgnak tűnt. Nem bírta megállni, hogy ne nűzzen ki a kűrűtűte hűmpűlygű tűmegre. Még mindig semmi nyomát nem lűtta annak, hogy figyelnek, de a rengeteg ember kűzűl bűrki lehetett az az egy, aki szemmel tartja űt.

– Kűssű izgatottak vagyunk, Mr. Espinosa? – érkezett egy hang a telekombűl, mire az Aztechnology alkalmazott ijedűten fordult a kűpernyű felű. Egy rajzfűlmfigura mosolygott rá lűgyan: csinos fiatal lűny, szűv formájű arccal, hűhetetlen nagy szemekkel. Hullűmos, csillogű fekete hajűban egy ezűstszűmbolumokkal ékűtűtt fejpűnt dűszlett.

– Nűncs mi miatt aggűdnűia – folytatta dallamos hangon az idegen. – Mindent az irűnyűtűsűnk alatt



SHADOWRUN

tartunk, és pontosan a terv szerint haladunk eddig.

– Hát... hát persze – hebegte Espinosa, majd nagyot nyelt, és izzadságtól nedves kezét a nadrágszárába törölte.

– Készen állunk az indulásra. Menjen ki a fülkéből, és induljon a Soya-King felé. A többiről majd mi gondoskodunk.

– De mi van, ha... – kezdte a férfi aggódva, ám a képernyő elsötétült. A kapcsolat megszakadt, és Espinosa biztosan érezte, hogy a szám másodszer már nem működne. Csak annyit tehetett, hogy követi a kapott utasítást. Kihúzta a gépből a hitelkártyáját, kinyitotta az ajtót, és elindult a Soya-King irányába. Belelelt egy kis időbe, míg átverekedte magát az étkezőrész asztalai között.

Épp mielőtt elérte volna a célját, egy bőrdzsekit viselő tündébe ütközött. Espinosa sajnálkozó mosollyal fordult az idegen felé.

– Hé! Figyelj már a francos lábad elé! – morogta a tünde.

– Sajnálom, én...

– Igen? Hát még sokkal jobban fogod – hergelté magát egyre jobban a tünde, és megragadta Espinosa gallérját. Magához rántotta a gyöngöcés öltönykét, hogy az arcuk szinte összeért, bár a tünde jó tíz centivel magasodott a másik fölé. Kékes szikra vonta magára Espinosa figyelmét. Ahogy lenézett, még épp megpillantotta a tünde kezében a sokkolót, mielőtt az a testéhez ért.

A tünde nekinyomta a kis fegyvert a másik gyomrának. Espinosa egész testében összerándult, ahogy az elektromos kisülés végigcikázott rajta. A lába felmondta a szolgálatot. Még hallotta, ahogy körülötte az emberek sikoltozni és kiabálni kezdenek, amikor észrevették, mi történik. Ekkor a tünde a földre dobta őt. Mielőtt elveszítette teljesen az eszméletét, csak egyetlen

kérdés fogalmazódott meg benne: „Hol rontottam el?”

Kellan Colt az egyik büfékocsi mellől figyelte, mi játszódik le Espinosa és a tünde támadó között. A tünde hagyta a padlóra zuhanni az elkabult férfit, majd elhátrált, és fűgően eltűnt a forgatagban. Kisebb tömeg gyűlt össze: mindannyian látni akarták, mi történt. Kellan egy pillanat alatt Espinosa mellett termett. Leguggolt mellé. A férfi nyögdecseelve hevert előtte, de látszott, fogalma sincs, hol van, és mi történt vele.

– Ó, Istenem! – aggodalmaskodott Kellan elég hangosan, hogy a körbenálló is hallják. – Valaki hívjon segítséget! Nyomjanak meg egy Pánik gombot!

Többen is a zsebükbe nyúltak a telefonjukért, hogy a készülékekbe épített segélyhívó billentyűvel nyomban értesítsék a hatóságokat a veszélyhelyzetről. Kellan benyúlt Espinosa zakójába, és „elövette” az apró jeladót, amelyet eddig a markában rejtgetett.

– A DocWagon már úton van – magyarázta, miközben felmutatta a kis szerkezetet, hogy mindenki lássa. – Mindenki lépjen hátra! Hagyjunk egy kis helyet a fickónak, hogy kapjon levegőt, míg a mentők ideérnek!

Az összegyűlt tömeg (hálásan, hogy valaki megmondta, mit tegyenek) lassan hátrébb húzódott, közben izgatottan sutyorogtak egymás közt, találgatva, mi történhetett. Hirtelen különös zaj vonta magára a körbenálló figyelmét, amely az áruházzal folyosója felől érkezett.

Kellan amint felpillantott, meglátta, hogy az egyik közeli sarok mögül kifordulva az Aztechnology biztonsági csapata közeledik. Pattogó parancsokkal zavarták el az útképből a bámszokodókat. Az emberek nyomban szétbontak, amikor az érkező csoport kezében megpillantották a puská-

SHADOWRUN



SHADOWRUN

kat. Hamarosan lézercélzók sugarai pettyezték a padlót és a falakat. A biztonságiak mattfekete páncélt viseltek. A sisakok rostélyán keresztül egyikük arca sem látszott. A hozzáértők nyomban tudták, hogy a golyóálló műanyag lemez mögött taktikai információkat szolgáltató kijelző segíti a fegyveresek ténykedését.

– Mindenki vissza! – dübörögte a csapat vezetője, és hogy nyomatékot adjon a szavának, intett a fegyverével. A tömeg szó nélkül engedelmeskedett, és még hátrébb lépett, egyedül hagyva a kialakult kör közepén az öröket, Espinosát és a mellette térdeplő Kellant. A lány lassan felállt, és néhány lépést hátrált, a kezeit maga mellett tartva, hogy az örök jól lássák. Elképzelhető, hogy a gondosan karbantartott csúcstechnológias puskákba gumi- vagy kábitólövedékeket töltöttek, de Kellan gyanította, most nem ez a helyzet. Bajban volt.

Az örök egy szempillantás alatt körbevették Espinosát, a vezetőjük pedig Kellanra szegezte a fegyverét. A lánynak nem kellett lenéznie, hogy tudja, fehér felsőjén most egy vészjósló vörös pötty éktelenkedik. A páncélton óvatosan feléje lépett.

– Rendben van, hölgyem – kezdte. – Kérem, tegye a kezét hátra...

Váratlanul hangos döndülésre kapták fel a fejüket, amely az ebédlőrész távoli sarkából érkezett. Az örök célzásra emelt puskákkal megpördültek, és a zaj forrását kutatták. Egyikük idegességében rövid sorozatot eresztett meg. A lövedékek ujjnyi lyukakat szaggattak a szemközi falba, majd ahogy eltalálták az egyik neon reklámtáblát, az szikraesőt szórva darabokra robbant. Egyértelműen nem kábitó lövedéket használtak.

Kellan egy gyors pillantást vetett a meggyilkolt cégére, majd ismét az örök felé fordult. Mire az Aztechnology örök ismét feléje fordultak, ő egyik kezét felemelve gyors, pergő nyelven kimondott néhány szót. A hangját elnyelte a környező zűrzavar, de úgysem értették volna, még akkor sem, ha az egész áruházbán néma csönd honol. A bizton-

ságiak vezetője épp akkor fordult a lány felé, amikor az egy ökölnyi fényes gömböt hajított a lábához. Annyi ideje sem maradt, hogy figyelmeztesse a társait.

A ragyogó gömb hangtalanul felrobbant, beborítva az öröket és Espinosát egyaránt. Kellan igyekezett a varázslat hatósugarát a fegyveresekre és Espinosára szorítani, de még így is a körön belül szorult néhány bárméskodó is. A lány nem tudott ezzel mit kezdeni, ő minden tőle telhetőt megtett, hogy a legkevesebb embert találja el. Ahová az aranyló fény elért, az emberek összeestek, akár a zsinórjukat vesztett marionett bábuk. Az Aztechnology örök és még vagy féltucatnyian a földre zuhantak. Nem hallatszott egyéb, csak a testek tompa puffanása és a fegyverek hangos csörömpölése.

Kellan benyúlt a zsebébe, és elővett egy apró headsetet, amelyet nyomban a jobb fülére helyezett. Eközben egy tünde és egy ork rohant feléje. A sokkot kapott tömeg némán figyelte az eseményeket. Némelyek a padlón hasaltak, mások az asztalok vagy éppen egy árva szék mögött kerestek fedezéket.

– Jackie, bajban vagyunk – szöjt Kellan a mikrofonba. – A biztonságiak ránk másztak. Indulunk a leszálló felé. Szólj Maxnek, hogy siessen!

– Vettem – érkezett egy női hang. – Fedezlek, amennyire csak lehetséges.

– Mi történt? – kérdezte a tünde, aki ártalmatlanná tette Espinosát. Eközben a másik férfi, egy természetes ork, a céges fickó mellé térdelt.

– Nem tudom – vont vállat Kellan. – Bizonyára kaptak egy fülest. Állig felfegyverkezve várokoztak a közelben. Nem úgy tűnt, mintha a szokásos biztonsági szolgálat emberei lennének.

– Ki van útve – dörmögte az ork, miután ellenőrizte Espinosa pulzusát, hogy megbizonyosodjon, életben van-e még.

– És még egy jó ideig úgy is marad – bólintott Kellan. – Kapd fel! El kell tűnnünk innen, amilyen gyorsan csak lehet.



SHADOWRUN

Minden további szó nélkül az ork könnyedén felemelte az eszméletlen férfit a vállára, mintha annak nem is lenne súlya. Kellan közben megnyomta az adóvevő beszélőgombját.

– Jackie, nálunk van a csomag, de szükségünk van a legrövidebb kivezető útra.

– Van egy vészkijárat töletek balra – érkezett a dekás válasza egy másodperccel később. – Úgy négy méterre lehet a folyosón. Tizennyolc emeletnyire vagytok a leszállótól.

Kellan bólintott, majd szólt a többieknek, hogy induljanak, azzal futva elindult a jelzett irányba.

– Megállni! – érkezett a parancs mögüük, épp amikor elérték a vészkijárat ajtaját. Kellan ahogy hátrafordult, egy újabb osztag biztonsági őrt vett észre. Az elől haladók célzásra emelték a fegyvereiket.

– Menjetek! – kiáltotta Kellan, mire a tünde kilökte az ajtót, és rohant tovább. Riasztócsengő éles hangja töltötte be az áruházat, ahogy az ajtó kivágódott. A tünde nyomában az ork sietett öles léptekkel, vállán a még mindig eszméletlen Espinosával. A sört Kellan zárta. A lánynak épp sikerült átnyomakodnia a lassan becsukódó ajtón, amikor lövések dördültek. A töltények visszahangozva téptek tenyérrny lyukakat a falba, és fülsértő csendüléssel pattantak le a vasajtóról. Kellan próbálta a testével belökni a kinosan lassan záródó ajtót, de hamar feladta a próbálkozást, és hagyta, hogy a hidraulika végezze el a feladatot, míg ők hárman nekivágtak a lépcsőnek.

– Jackie, kellene egy kis...

– Felülírom a rendszert, hogy az összes vészkijárat zárva maradjon – szakította félbe a dekás –, és leállítom a felvonókat. Ez lelassítja, de megállítani biztosan nem fogja őket.

Ekkor Kellan meghallotta, hogy az üldözőik valami súlyos tárggyal igyekeznek áttörni az ajtót.

– Vettem – felelte a lány futtában.

– Átkozott dagadt öltönyke! – mérgelődött az ork, miközben a negyedik lépcsőfordulóhoz érték. – Igazán leszokhatna a nachos zabálásról.

– Ez rád is vonatkozik G-Dogg – gúnyolódott vigyorogva a tünde, miközben hosszú ugrásokkal kettesével, hármassával szedte a lépcsőket.

– Akkor talán, Orion, neked kéne vinni a hájas belét – vágott vissza G-Dogg.

Az alattuk lévő szinten hirtelen kivágódott egy ajtó, és nyomban utána lövések dördültek. A töltények szikrázva pattantak le a vaslépcsőről és a korlátról.

– Álljanak meg, ahol vannak! – kiáltotta az egyik őr.

– Menjetek tovább! – utasította Kellan a társait. A tünde habozott egy pillanatil, de G-Dogg szó nélkül elrohant mellette, így Orion is megfordult, és követte az orkot. Kellan a magasba emelte a karját, és ugyanazokat a szavakat kántálta, amelyeket az étkező teraszon használt nemrég. Újabb ragyogó gömb szállt a levegőben, miközben három biztonsági őr rohant felfelé a lépcsőn. A hangtalan robbanás nyomán három eszméletlen páncél hevert a padlón.

Kellan futni kezdett a többiek után, de a lába egyszer csak megbicsaklott, ő pedig a korlátba kapaszkodva kapkodott levegő után. A két kábító varázslat ilyen rövid időn belül most behajította rajta a tartozást. Nem volt biztos benne, hogy képes lenne ismét használni egyet, de remélte, nem is lesz rá szükségük. Kényszerítette magát, hogy tovább menjen. Lassan beérte a többieket.

A leszállóhelyre nyíló vészkijárat ajtaja kivágódott, ahogy G-Dogg nekirohant a vállával, a három árnyvadász pedig, akár a silőből kirobbanó rakéta, kitört a szabad levegőre. Az Aztechnology Piramis legalsó leszállópályájára értek. Az épület az ősi azték mintára épült, csak lényegesen nagyobb kivételben. Minden „lépcsőfokon” egy-egy kifutó kapott helyet, ahol rotoros és helyből fel-

SHADOWRUN

SHADOWRUN

szálló gépek tudtak landolni. Ahogy a pálya felé közeledtek, egyszer csak feltűnt előttük egy kis-méretű Federated-Boeing gép. Úgy nézett ki, mint egy furgon, amelyre rövid szárnyakat szereltek. Ezek most lassan elfordultak, hogy a hajtóműveivel így egy helyben tudjon lebegni. A gép oldalán vörös színnel a DocWagon logója virított.

– A biztonságiak felétek közelednek! – figyelmeztette őket Jackie.

– Vettem – felelte Kellan. – Tűnjünk végre el innen!

– A fene! Épp mikor kezdene érdekes lenni a dolog – vigyorgott G-Dogg, miközben Espinosát betuszkolta egy módosított tűzoltókosárba.

Ahogy a gép futóműve a kifutóra ért, az ajtaja félrecsúszott, és egy hatalmas troll alakja tűnt fel mögötte. Busa feje és görbe szarvai még úgy is a gép mennyezetéhez értek, hogy a férfi guggolt odabent. A hajtómű kavarta szélben hosszú haja csapdosva vágott az arcába. Hosszú, páncéllemezekkel bélelt vastag kabátot viselt, amelyre tu-catnyi misztikus szimbólum és jel volt hímézve. Egyik kezében egy görbe faragott botot szorongatott a végén egy kristállyal. A másik kezével a csapát felé intett.

G-Dogg-gal az élen a gép felé robogtak. A troll kiugrott a gépből, és félreállt, hogy az ork be tudja fektetni az eszméletlen humánt a gép gyomrába.

– Lothan! Nyomunkban a baj! – kiáltotta Kellan torkaszakadtából, hogy a troll a hajtóművek zaján keresztül meghallja őt. Válaszul a mágus szélesen elvigyorodott, mire az agyari elővillantak az ajka mögül.

– Azt hiszem, meg tudjuk oldani a problémát – felelte mély basszus hangján a troll. Botjával az épület falára mutatott, majd négy szót dörmögött, amelyeket Kellan nem ismert fel. A bot végén a kristály felragyogott, majd éles fényű kékesfehér sugarat lövellt. Lothan a fénynyalábot lassan vé-

gigvezette a falon és az összes ajtón. Ahol a fény megérintette az épület oldalát, vastag jégpáncél jelent meg recsegve. Az áttetsző fal legalább tíz centiméter vastag volt. A troll elégedetten morgott, miközben a munkáját mustrálta.

– Csinos – méltatta Kellan. – Ezt feltétlenül meg kell tanítanod!

Lothan elmosolyodott.

– Mindent a maga idejében. Most pedig induljunk! Úgy hiszem, lassan visszaélünk a vendégszeretettel.

Kellan és Lothan bemászott a gépbe Orion után, majd G-Dogg behúzta a tolóajtót. A hajtóművek felpörögtek, miközben lágyan emelkedtek a kifutópályáról, majd elfordultak az Aztechnology Piramistól, és a Seattle Metroplexum belvárosa felé vették az irányt.

– Kapaszkodjatok! – érkezett egy új hang a mikrofonba, ezúttal egy mély és rekedtes. – Elhúzzunk innen.

A gép megremegett, ahogy a szárnyak irányba fordították a hajtóműveket, és hirtelen gyorsulva száguldani kezdtek. Kellan megragadta az egyik széket és a biztonsági övet, miközben kinézett az ablakon. A levegő odakint természetellenesen összesűrűsödött, és elsötétült.

– O-ó! – ismerte fel a lány az újabb veszélyt. – Lothan, társaság kaptunk.

Egy erős szállókés hatására a gép megbillent. A motorok felpörögtek, és küszködve igyekeztek a levegőben tartani a repülőt, miközben vészesen veszítettek a magasságukból. Kellan a gyomrát a torkában érezte. Kapaszkodó után nyúlt, hogy hanyatt ne essen.

– Átkozott őrző elementálok! – morgolódt Lothan, miután a feje keményen a kabin falának csapódott. – Max, tartsd egyenesben a gépet! – kiáltotta.

– Mit gondolsz, mi a francgal küzdök egyfolytában? – érkezett a dühös válasz a hangszórókon



SHADOWRUN

keresztül. – Lothan, szabadulj meg ettől, mielőtt a betonba paszíroz mindannyiunkat!

– Most nagyon figyelj! – vetette hátra Lothan a válla fölött Kellannak, majd amennyire csak tudta, megvetette a lábát a remegő kabinban. Fügőlegesen tartva két kézre fogta maga előtt a botját, behunyta a szemét, és koncentrált. Varázserejű szavakat mormolt, miközben a kristály ismét felragyogott. Lothan minden erejével a kint tomboló lényre koncentrált, hogy elűzze a szellemet, mielőtt örült tombolása közben darabokra szagatja az apró repülőgépet.

Kellan kilesett az ablakon, és áthangozta érzékeit a fizikai világról az asztrálisra. Kizárta a város felől érkező ingereket és fényeket, valamint a piramis faragott élei felől érkező kristályos csillogást. Igyekezett nem tudomást venni a kabin rázkódásáról és a mindent betöltő fémes csikorgásról, hogy a fizikai világot túlrá pillantva meglássa, mi van ott valójában.

Az elementál egy vékony alak volt. A testét rongyok fedték, amelyek hosszú hajával együtt lobogtak az örült szélviharban. Úgy nézett ki, akár egy hárpia: hegyes orr és áll, a szeme helyén fekete üreg, amelynek mélyén elektromos kekes fény derengett. Kitátotta a száját, és együtt sikoltott a széllal. Csontszerű karját maga elé tartva küzdött a géppel és Lothan űző varázslatával egyszerre.

Kellan egyik kezét az ablakhoz nyomva összeszedte minden megmaradt erejét. A másik kezével rajzolni kezdett a levegőbe. Az ujjai nyomán mágikus szimbólumok jelentek meg előtte lebegve. Végezetül kimondta a varázslat szavait, majd a lég-elementálra mutatott. Fényes lándzsa szökött az ujjából a lény felé. Egyenesen és megállíthatatlanul szelte át a köztük lévő távolságot, majd hangtalanul átütötte a szellem testét. Az elementál felsikoltott, ezúttal fájdalomában, majd köddé robbant, és szétfoszlott a lassan elhaló szélviharban.

Max egy pillanat alatt visszanyerte uralmát a gép felett, és ismét megindult a metroplexum irányába. Lothan kinyitotta a szemét, majd Kellan mellé sétált, és leült az üres székbe.

– Kezembem tartottam az irányítást – mondta a troll nyugodt hangon, mire Kellan vállat vont.

– Arra gondoltam, hogy muszáj megszabadulnunk ettől a dögtől, mielőtt újabb őrelementálok érkeznek, ráadásul te épp lekötötted a figyelmét.

– Logikusan hangzik – bólintott Lothan. – Mindenesetre legközelebb légy óvatos, mielőtt félbeszakítasz egy űző rituálét. Egy efféle varázslat nem mindig ilyen sikeres.

Pfiú, szívesen – gondolta a lány, de megtartotta magának a csipős megjegyzést.

– Észben fogom tartani.

Pillanatnyilag elégedetten a válasszal, Lothan elővette az adóvevőjét.

– Mi a helyzet Jackie?

– Leárnyékoltalak titeket a légiirányítás rendszerében, így az Aztechnology nem fog tudni követni – felelte a dekás. – Mire találnak valami használható nyomot, már messze jártok.

– Kiváló – mondta Lothan, majd a fedélzeti rádióba szólt. – Max, hazafelé, hogy lezárjuk végre ezt az ügyet.

– Vettem – felelte a pilóta. – Úgy tűnik, tisztá utunk lesz. Semmi perc alatt ott leszünk a találkozó helyszínén.

– Akkor talán – fordult a troll a többiekhez – átgondolhatnánk, hol is került homokszem a gépezetbe.

Lothan ugyanarra a logikus következtetésre jutott, mint Kellan és valószínűleg mindenki más is. Rosszul sült el a dolog, amely csak egyet jelenthetett: kiszivárgott az információ, vagyis valaki eladta őket. Ha pedig ez így van, a tettes fizetni fog ezért.

SHADOWRUN

ŐSÖK VÁROSA

avagy miről maradsz le?

Ez az ŐV cikk most kivételesen nem a keménymagos ŐV játékosoknak szól, hanem azoknak, akik még sosem játszottak vele, vagy játszottak, de már abbahagyták. Olvasd el, érdemes!

Sokszor elmondtam, leírtam már, hogy az Ősök Városát tekintem a mestermunkámnak, amelybe minden korábbi tapasztalatomat belesűríttem. Persze, vannak apróságok, amiket most másképp csinálnék, de a legtöbb dolog ugyanígy nézne ki, ha most csinálnám. Az ŐV legnagyobb varázsa azonban nem a tökéletességében, vagy a másságában van: ugyanazzal tarol, amivel a TF is. A hihetetlenül sok lehetőséggel, kalanddal, tartalommal. Ahhoz képest, ami az ŐV-ben a megjelenéskor benne volt, most plusz nyolc évnyi fejlesztés van benne! Az ŐV egyidős az Everquesttel, a legrégebbi igazi 3D-s mmorpg-vel, és mondhatni vele együtt fejlődött. Nézzük a felosrolást!

Megtanulhatóság

A játék tervezésekor fontos volt, hogy a játékot könnyű legyen elkezdni, egyszerű legyen fordulót írni, és a játék lehetőségei később szélesedjenek ki, ahogy a játékos szép lassan beletanul. A csatákat kezdetben a mesterséges intelligencia irányítja, később azonban ezt te is felülbírálhatsz, saját viselkedésmódmak tervezésével.

Ár

A játék ára az infláció ellenére nemhogy nőtt, de csökkent! Minél többet lépsz, a fordulók annál olcsóbbak lesznek, más játékosok beajánlásával, cikkek írásával pedig még ingyenfordulókat is szerezhetsz. A kedvezmények mellett mindenféle korlátozást eltöröltünk, a játékban akár naponta lehet lépni, és lehetőség van a bemaradás lehozására is, ha esetleg hosszabb időre ki kellett hagynod a játékot. Ma már naponta háromszor van forduló kiküldés, és ha a parancsaid nem fér-

nek el egy utasítás lapon, küldhetsz csökkentett áron kiegészítő (beállítás) UL-t is.

Ügyfélszolgálat

Ügyfélszolgálatunk egyedülálló. Egy átlagos online játékban sokszor napokat, heteket kell várni, és igen gyakran nem kapsz megoldást a problémádra, ha egyáltalán válaszolnak (ami mondjuk természetes is, a több százezer felhasználót tekintve). Mi minden e-maillal egy munkanapon belül feldolgozunk, sokszor a problémákat egy-két órán belül orvosoljuk! Sürgős esetben akár telefonon is rendelkezésre állunk, egy kis, családi hangulatú cég vagyunk, akinek van ideje az ügyfelekkel foglalkozni.

Harcrendszer

Sokrésztvevős, sokfordulós dinamikus harcrendszer, mozgással, távolsági harccal, varázslatokkal, támadási formák széles lehetőségével. A csatában lehet több ellenfeled, neked is lehet több szolgád, sőt, több játékos is harcolhat egyszerre. A játékban vannak már irtózatos hatalmú legendás ellenfelek, amelyekkel csak egész szövetségek szállhatnak szembe, mesés kincseket dobva – ez az mmorpg-k raidjeinek hangulatát idézi.

Fejlődés

A fejlődés hihetetlenül sokoldalú. Számos szakértelmet, tulajdonságot növelhetsz, még a varázslataid ereje is külön-külön nőhet. Tagjává válhatsz egy klánnak, amely küldetéseket ad, és ezek teljesítésével újabb képességeket sajátítasz el. Szolgákat foghatsz be, amelyek segítenek a harcban, és képesek a fejlődésre. Szövetséget alapíthatsz, amely saját épületrendszert fejleszthet ki, amely számos extra képességet ad, még saját egyedi varázstárgyak is lehet. Az ŐV-ben a fejlődés soha nem áll meg, mindig lesznek a karakterednek céljai, mindig tudsz benne erősödni. A kezdeti 120 TVP-hez képest később akár 500 TVP-t is elkölthetsz fordulónként, és néha még ez is kevésnek fog tűnni!

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Tárgyak

A játékban közel ezer egyedi tárgy van, saját történettel, különleges képességekkel. Ha mindez nem lenne elég, emellett van még több tízezer véletlenszerűen generált tárgy. És a legjobb, hogy saját magad is részt vehetsz a tárgyak tervezésében!

Kalandok

A játékban egyedülállóan sokfajta kalandra van lehetőség. A játékban jelenleg 16 különböző szint van, mindegyiken 35-45 egyedi kalanddal, saját történettel, köztük jónéhányat más játékosokkal együtt tudsz teljesíteni. Emellett vannak ún. véletlenszerű kalandok, amelyek teljes meglepetést jelentenek általában, mind ellenfelek, mind kincsek terén. Ha mindez még nem lenne elég, minden szinten be kell barangolnod egy kincsekkel, szörnyekkel és rejtvényekkel teli labirintust, az Ősök Csarnokát, kalandokat kapsz a klánodtól, és több egyedi kalandorozatot is teljesíthetsz. Összességében, az ŐV kalandjainak száma meghaladja a legnagyobb online játékét, a Word of Warcraftét!

Közösség

Az ŐV nemcsak egy játék, egy hobbi, több annál. Egy közösségi élmény, egy második élet. Többesemélyes kalandok, szövetségek alapítása, legendás csaták, információcsere és kereskedelem hoz neked új barátokat. Számos fórum és online adatbázis áll rendelkezésedre. Félévente rendezzük meg az olimpiai játékokat, ahol a játékosok több szinten, szintenként több kategóriában is összemérhetik tudásukat, úgyhogy szint mindenkinnek jutnak különleges jutalmak.

Újdonságok

Egy átlagos mmorpg játékban a többszáz fős fejlesztőbrigád jó, ha egy-két évente kihoz valami újdonságot, ami néhány hónapra leköti a játékosokat. Itt, az ŐV-ben két-három havonta van valamilyen nagyobb újdonság, fejlesztés. A játék kezdete óta a program mérete és a lehetséges tennivalók száma ötszörösére nőtt. Legendás csatákat vívhatsz legendás ellenfelekkel, játékos csapatokkal vívhatsz meg az arénában, specializálódhatsz, hogy kivédd azt a dolgot, amit a leginkább nem szeretsz, a kaszinóban pedig próbára teheted a szerencséidet. Fény derül a felszínt meghódító Ellenség titkára, és felcsillan a lehetőség a legyőzésére. Az újdonságokról honlapunkon folyamatos tájékoztatást olvashatsz, akkor is, ha egy ideje

nem léptél, de természetesen részletes enciklopédiát kapsz mindenről a fordulód végén.

Mi a titok?

Sokan kérdezik, mi a TF és az ŐV titka, hogyan képesek ennyire népszerű játékok maradni sok-sok év után. Ezen a kérdésen én is sokat töprengtem. Manapság, a 3D videojátékok világában mit tud nyújtani egy elsősorban szöveges játék? Számomra a varázslat egy részét az óriási tartalom jelenti, amellyel még a legnagyobb multijátékok is nehezen versenyezhetnek. Nagyon kevés számítógépes rpg dicsekedhet ilyen nyitott, ilyen végtelen fejlődést kínáló rendszerrel (pl. hiba van szép grafikája a WoW-nak, ha 2 hónap alatt végigjátszható, és utána már csak újra meg újra végigjátszod ugyanazt a kalandot egy másik karakterrel). Az e-mailes fordulókat akár otthon, az iskolában is el lehet olvasni, vagy kinyomtatva a buszon, metróon. Itt a játékosoknak valóban van befolyása a játékra, a legtöbb fejlesztés a ti kérésetek, javaslatok nyomán indul el. Nincs akkora függőség, ha valaki a levelezős játékkal játszik, attól még nem veszíti el a családját, barátait, munkáját, mint sok emberrel előfordult, aki a „digitális drogot” fogyasztja. De talán a titok megoldását leginkább ti jelentitek, azok, akik hűségesen játszanak játékaikkal évek óta, ajánljátok barátaitoknak, ismerőseiteknek, és kitartotok mellettünk.

Tihor Miklós



HUDÁK JÁNOS: GYERMEKI HŐSTETT

Mindössze három éves voltam azon a nyáron. És nagyon eleven. Ami egy cseperedő galetki esetében lehet átok, de lehet áldás is akár.

Szerencsére sosem unatkoztam, mert nagyapám mindig magával vitt, amikor a csatorna sötét, félelmetesen komor világába ereszkedett alá, hogy torzszülöttre vadásszon. Hiába figyelmeztették a rokonok, barátok, és a szinten élők, hogy egyszer majd elragad mellőle valamilyen főrmedvény, az öreg csak nevetett rajtuk. Igazi híresség volt, igazi vadász. Ő nevelt, amíg szüleim a szint előljárójának intéztek különféle ügyeket. És szentül megfogadta, hogy magához hasonló vadászt farag belőlem.

Egyszer aztán megtörtént a baj. Nagyapám valami nagyobb vadat üzött – kergetett, amikor pár apró torzszülött, mélységi gnómok egy csapata fedezett fel engem. Szemükben gonosz fény villant, amikor egyikük felkapott, és a csatornák útvesztőjébe futottak velem. Sivalkodtam, rúgkapáltam, még a „fegyveremmel”, egy nagyapámtól kapott hegyes fadarabbal is rájuk ütöttem párszor. Persze komoly kárt nem tehettem bennük. Szerencsére nagyapám meghallotta segítségkérő vinyogásomat, és utánunk eredt. Jócskán bent jártunk már a szörnyek birodalmában, mire utolért minket, és levágta a visongó gnóموkat.

Én még mindig könnyeimet nyeldekelve szorongattam a botomat. Majd messzire hajítottam a nevenséges fegyvert.

Nagyapám felvette a fadarabot, és a hegyét bele mártotta egy üvegcsébe, amit az övéről akasztott le.

– Így már igazi fegyver – mondta, és a kezembe nyomta. Megbámultam a bot feketévé vált hegyét. – De nagyon vigyázz vele, veszélyes lehet rád is, ha véletlenül megszürod magad! – Aztán a nyakába vett, és jókedvűen mesélte a küzdelmét, miközben visszafelé indultunk.

Ilyen magasból szemlélve, már közel nem tűnt olyan veszélyesnek a torzszülötték világa. Nagyapám lépései visszhangot vertek a járat nedvességtől csillanó falán, de a hangjából áradó magabiztosság, és jó kedv, minden félelmes gondolatot messzire űzött a fejemből. Semmi baj nem érhet, úgy gondoltam.

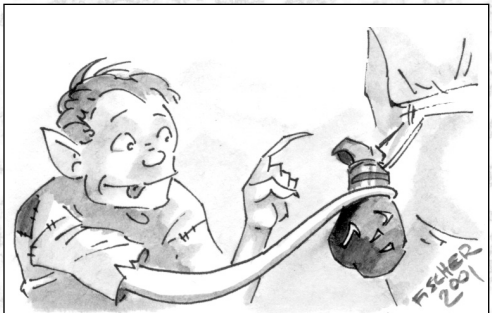
Sokat haladtunk, amikor egyszerre elhallgatott, és óvatosan letett a földre. Még mindig a csatornaszinten jártunk. Megértettem, hogy valami történt, mégpedig valami nagy veszedelem.

Egy hatalmas állat állt nem messze tőlünk. Négy szemével sötéten bámult, mindkét feje kétujjni fogáról nyál csepegett. Rőtvrös bundája sátáni külsőt kölcsönzött, az amúgy is veszedelmes kinézetű bestiának. Egy rettegett torzszülött, egy óriás kétfejű vérfarkas állt előttünk.

A szörnyeteg morogva, vicsorogva közeledett, majd hihetetlen sebesen nagyapámra vetette magát. Nagyapám nyolc mancsát szétárva fogadta a támadást. Gigászi küzdelem kezdődött. Tépték, marcangolták, ütötték egymást. Elkerekedett szemmel bámultam, amint a bestia két fejével szaggatja nagyapám karjait. De nagyapám sem volt zöldfűlű kalandozó. Mancsaival elképesztő erejű ütésekkel bombázta a vadállatot.

Még sem sikerült a lény fölébe kerekednie. Mert bármilyen csontrepesztő ütést mért is ellenfelére, a torzszülöttnek folyton begyógyultak a sebei. Nem hittem a szememnek, amikor nagyapám eszméletlenül elterült a földön. A bestia pedig tovább marcangolta a magatehetetlen testét.

Ekkor sirtam fel. Keservesen, gyermeki félelmem összes reménytelenségével a hangomban. A torzszülött talán észre sem vett eddig. Most felém fordult, és vörös, vérben úszó szemével méregetni kezdett. Aztán felém vetődött, és hatalmas szájába kapott. Óriási



ŐSÖK VÁROSA

szemfogak szorítását éreztem. Ősztönösen döftem a botom hegyét a szörnnyeteg szápadlásába.

A torzszülött hirtelen megvonaglott, a fogak szorítása először kicsit engedett, majd teljesen megszűnt. A hatalmas test maga alá temetett, a bestia pedig nem mozdult többé.

Szikkasztás támadt. Veszett csillogás. Azt hittem, megvakulok a fények játékától. Aztán jött a kellemes fájdalom. A torzszülöttből kiáramló fényes szikrák körülfontak, átjártak teljesen. Úgy éreztem, lebegni kezdek, miközben rázkódott a testem, és gyermeki hangomon üvöltöttem, ahogy a számon kifért. Energiavihar tombolt körülöttem. És bennem is. Aztán elájultam. Nem emlékeztem, hogy mikor értek oda a

környéken vadászó galetkik, és emelték le rólam a bestia tetemét. Nagyapámon viszont már nem lehetett segíteni. Végzett vele az óriás kétfejű vérfarkas.

Évek múltak el, mire felfogtam, hogy nagyapám mentette meg az életemet, amikor a nevetséges botomat banyapók váladékba mártotta, így adva kontaktmérgező fegyvert a kezembe. És hiába mondogatták attól a naptól fogva, hogy meghalt az egyik legnagyobb vadász a hegyben, de született egy új, aki majd felülmúlja még őt is a tetteivel. Örökre belém égett a kép, amint a torzszülött, nagyapám testét tépi, szaggatja. Akkor fogadtam meg, hogy felkutatom és kivégzem az összes óriás kétfejű bestiát a hegyben...

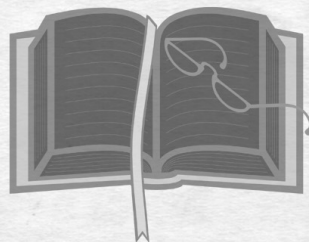
ŐSÖK VÁROSA - VÁLTOZÁSOK

- ❖ Az energiakiigó most már 50% eséllyel dob két lélekszilánkot, a pszionista klánküldetéshez.
- ❖ A 14. kalandor rangra mindig jött fekete és aranydukát mivel a legutóbbi patchnél bennmaradt egy tesztfüggvény. Javítva.
- ❖ Javítottam egy hibát, amellyel az aranyad átcsordulhatott negatívba.
- ❖ Egy információ: amikor leadod a remetének a 10 felszíni tárgyat, olyan tárgyat ad, ami még nincs nálad, de a zsákot nem nézi! Tehát hacsak nem akarsz két egyforma tárgyat, jobb, ha ezeket nem rejtéd a feneketlen zsákba...
- ❖ A kaszinóban kis mértékben csökkent a jóllakottság kapás esélye, és nőtt a KNO kapás esélye.
- ❖ Újabb LCS-s ellenfél került be a játékba, a sárkánybébi.
- ❖ A roncsoló új a roncsolásra immúnis ellenfeleket is roncsolta. Javítva.
- ❖ Szövetségi épület építésnél nem lehet áttörést és inimiciát fejleszteni. Áttörést kizárólag UCS-vel, inimiciát KNO-zással lehet fejleszteni. Ha bárkinek bármilyen más módon nőnek ezek a képességek, kérem azonnal írjon nekem, mert ha nem teszi, az visszaélésnek minősül, ami büntetést vonhat maga után.
- ❖ A hegymélyi manabéka gyorsasága lecsökkent.
- ❖ A relikék tárgyformázásánál az ellenőrzés nem volt tökéletes, javítottam.
- ❖ A szövegben néhol az ő és ú karakterek nem voltak jók, javítottam.
- ❖ Az elemek uralma most már nem csökkenti a rezisztenciát a hálóval szemben (az elemek uralmának az volt a célja, hogy a sebző varázslatokat ne sújtsa az immunitás mellett a rezisztencia is, de ez nem sebző varázslat).
- ❖ A 15-16. szintű LV belépő szörnycsapatok kicsit gyengítve lettek, ha az adott szintről már 3 ellenfelet kapsz, akkor nem generál a gép mellé a kettővel korábbi szintről, csak a hárommal korábbiról.
- ❖ A 13. kalandor rang a kalandok csatáiban a TVP költséget csökkentette 3 TVP-vel. Ettől viszont csökkent a kaland össz-TVP költsége, és így a kapott lélekenergia is. Volt, aki szerint ez nemhogy előny, de hátrány volt, ezért ezt a képességet megváltoztattam. A kaland TVP költsége nem változik meg, hanem a sikeres csata után kapsz 2 TVP-t, így a kapott lélekenergia sem csökken.
- ❖ A dohu féreg és a szövetségi aréna által a szolgáknak adott lélekenergia bónusz ezentúl nem adódik össze (tehát vagy az egyik számít, vagy a másik), és a következőképp módosult: a kapott lélekenergiára 70%-ig továbbra is 3x szorzó. A következő 80%-ig 1.5x szorzó. A következő 150%-ig 1.2x szorzó. A továbbiakra 1.1x szorzó. Tehát ha valakinek a szolgálai összesen 460% lélekenergiát kapnának, akkor erre vagy a dohu féreg ad 226% bónuszt, vagy a szövetségi aréna ad 226% bónuszt, és a specializáció mindenképp 92% bónuszt, tehát összesen a szolgák közt 778% lélekenergia kerül elosztásra.

ŐSÖK VÁROSA

Leanthil naplója

37.



A kettővel ezelőtti kesergés és a múltkori rendhagyó naplóbejegyzés után azt hiszem, itt az ideje visszatérni a megszokott kerékvágásba. Mostanában nincsenek is olyan sötét gondolataim, és a reménytelenség érzése is messze elkerül. Nyilván sokat segített ezen két dolog, Signy Mallory megtorlóakcióinak elmaradozása és az olimpiai szereplésem. Előbbi a súlyos lelki teheredtől szabadított meg, utóbbi pedig ezen felül még az önbizalmamat is helyreállította. Signyról most csak annyit, hogy állítása szerint megunta az állandó „Leanthil-terrorizáló” akciókat, és ráadásul már kezdett is megsajnálni (talán belém is szeretett?), mindenesetre kilátásba helyezte, hogy bármikor újra elkezdheti őket, ha esetleg megint helytelenkednék. Mondjuk ahhoz most már nekem is lesz egy-két szavam. Hozzátenném, hogy ilyen az, amikor valakiből hamar elszáll a lelkesedés. Sok Apostollal is előfordult már hasonló, de mivel velem ez nem történhet meg, csak feltételezni tudom, hogy milyen érzés lehet. Hát Signy az már csak ilyen. Na de hagyjuk is, több szót nem érdemes erre a tévelgyőre pocskékolni.

Az olimpia ezúttal igen érdekes volt, mivel most tényleg csak a versenyszámokon tudtam ott lenni. Számítalan egyéb dolgom volt, éppen a játékos versenyek kezdetére értem oda, és a pszi versenyszám után rögtön rohantam is tovább. Az aukción sem tudtam sajnos részt venni, pedig – ahogy később hallottam – ezúttal nem lett volna nehéz elhozni valamit, mivel viszonylag olcsón kelt el egy csomó cucc (az olcsó alatt azt értem, hogy kevesebb dukátért, mint amennyi nekem van). Viszont amíg ott voltam, sikereket értem el. Igen, helyes a többes szám. A pszi olimpián mondjuk megint csak második helyezett lettem, cserébe viszont a pankrációban is bekerültem az első három közé. Konkrétan a harmadik helyezést csíptem meg, ami még engem is meglepett. Annyira örültem ennek, hogy aztán a normál küzdelmek már nem is érdekelték annyira. Meg is lett a dolog eredménye: borzalmasan hátul végeztem, akárcsak Ka-Boom barátom. Ő viszont ismét megnyerte a pszit, úgyhogy majd megszűnik az irigység, bár biztosan nem annyira, mint Akadíl Tel Katort, aki így ismét csak a harmadik lehetett. Hehe. Pedig a múltkor meg is egyeztünk a barátommal abban, hogy nem számítunk jó eredményekre, hiszen ezen a szinten sok erős pszis galetki lakik (vagy lakott a nevezésig), erre a legnagyobb meglepetésünkre megint mi nyertük meg ezt a versenyszámot. Ka-Boom hamarosan becsereéli az arany váll-lapjait egy gyémántból készültre, így azon kevesek közé tartozhat majd, akik ilyen tárgyat birtokolnak. Az én három ezüst pszi váll-lapomért sajnos semmit nem adnak, mindháromat meg nem aggathatom magamra, de hát ez van. Mindenesetre jobb, ha a felettünk élők gyorsan tovább költöznek, mivel ha így haladnak a dolgok, a tizenharmadikon megint mi visszük el a díjakat.

Ha akartam volna, én már fel is költözhettem volna, de úgy döntöttem, maradok még egy „csarnoknyit”. Na persze nem az új csarnok bejárásáért kapható jutalom tartott itt, hanem az a

beígért varázskő, amiért össze kellene szednem nyolcvan smaragd esszenciát. Lehet, hogy korábban meséltem már (maximum most még egyszer leírom), hogy a mágusoktól elloptak valami fókusz-izét, ami varázskövek készítéséhez fontos. Naná, hogy nekem kellett visszaszereznem, és jutalomként egy varázskövet is ígértek, feltéve, hogy viszek nekik negyven smaragd esszenciát. A fókuszt egy tycharonid főúr vette magához, aki jól körülbástyázta magát a nem-főúr fajtársaival, akiket én meg jól lemészároltam (hiába, a békés galetki mindennapok...). Miután leadtam a visszaszerzett fókuszt, meg amit még kértek, megkaptam az ígért követ, meg egy ajánlatot, hogy további nyolcvan esszenciáért készítenek nekem még egy varázskövet. Igen, azt hiszem, ezt már írtam. De azt még nem, hogy idő közben a főúr valahogy feltámadt (vagy ez egy másik), és megint magához vette a mágusok fókusz-bigyóját. És mit tesznek az Ősök, ezúttal Ka-Boom barátom kapta a feladatot, hogy szerezze vissza. Így aztán ő mostanában gyakran látogatja azt a környéket, és minden alkalommal igen nagy mennyiségű smaragd esszenciával tér vissza, amiből nekem is jut. Amint a következő szállítvány megérkezik, én már nyújtom is a mancsaimat a jogos varázskövéért. Na de ne hidd azt, hogy kihasználom a legjobb barátomat, vagy hogy rabszolgának tekinteném, esetleg hogy visszaelnék prófétai mivoltommal. Ez a segítség kölcsönös, hiszen neki meg asztrálgöngyöket kellene vinnie a pszi iskolába, viszont képtelen ebből egyet is megszerezni (miközben többszörös olimpiai bajnok), nekem meg éppen van vagy öt is. Az igazsághoz ugyan hozzátartozik, hogy ezért cserébe én meg hat tőzeget kapok, ami a klánomnak kell, így végül megint csak nálam a több haszon. Helyesbíték: a klánomnak húsz tőzeg kell, de már csak ez a hat hiányzik, hogy letudhassam a feladatot, a tőzegelementálok hajkurázsásához meg már régen elfogyott a türelmem. Talán azért, mert közben szilmill zombikat is találok kéne (természetesen mindkettő szökőévenként egyszer akad az utamba). De nem panaszkodom, hiszen mostanában igen sok sikerélmény ér.

Nemrég például elláttuk végre a xenomorf királyinó baját is. Nekem már nagyon viszkedett az a tenyerem, amit legutóbb a karommal együtt letépett. Ezúttal ettől nem félttem, hiszen Signy Mallorynak köszönhetően szintrekordot értem el vitalitás terén (szerintem az egész Hegy élvonalában benne vagyok), ennek ellenére a főxenó csak lecsapta megint az egyik mancsomat. A csapattal előre megbeszéltük, hogy Hooded majd varázsolgat mindenféle hasznos dolgokat, mint például lávafolyam, meg különféle elemmentálok, Ka-Boom meg én feltámasztgadjuk a harc közben elesett (vagy a látától szénné égett) Apostolokat, a többiek meg csinálnak, amit akarnak. És még ebbe a számításba is hibát tudott csús-





ni, ami mondjuk a győzelmünket nem akadályozta meg, de majdnem. A pusztító lávafolyamba belepusztult ugyanis az idézett elementálok zöme, meg néhány társunk is, én pedig azzal voltam elfoglalva, hogy előbb találjam meg a letépett mancsomat, minthogy csak hamu maradna belőle, így nem nagyon tudtam megfigyelni, ki hol merült el a tűzben. Következésképp leggyakrabban az elementálokat támasztottam fel az enyémeim helyett, amik persze egy pillanat múlva ismét összeomlottak, főleg a jégelementál. Szegény Ka-Boomnak kellett kijavítgatnia a csorbát, de végül azért győztünk. A királynő kincseit szét is oszt-

tottuk, de nekem semmi sem jutott belőle, igaz, a fentiek tükrében nem is nagyon érdemlek belőlük semmit. Mivel azonban a királynő nem pusztítható el véglegesen, hamarosan ismét megkeressük, akkor pedig talán majd nekem is jut egy karkötő vagy csuklópánt.

Addig viszont biztosan meglátogatom a Legendák Városát. Már mint, hogy megint, mivel nemrég végre összeszedtem a bátorságomat, és elmentem. Ja, hogy mi ez? Hát tudod, az a Fekete Citadella, amiről régebben már meséltem. Ami a Legendák Völgyében van, de eddig még sosem jutottam el a kapujáig. Nos, korábban tényleg azt hittem, hogy ez csak egy nagy vár, de azóta tudom, hogy egy torzszülött-város öleli körül. A legendás tókeneket magamra aggattam, hogy azok mágikus ereje biztosítsa számomra az álcát, és bemerészkedtem a városba. Be kell vallanom, hogy lenyűgözött. Mi, galetkik azt gondoljuk magunkról, hogy mi vagyunk a világ legszebb, legokosabb, legerősebb stb. fajtája, közben pedig kiderül, hogy a torzszülöttek egy része legalább olyan intelligens és kreatív, mint mi, ha éppen nem szárnyal túl bennünket. Itt ráadásul nem pusztán egy torzszülött faj képviseltette magát, hanem több tucat vagy ki tudja mennyi, gyakorlatilag mindegyik, amelyiknek van annyi agya, hogy ne zabálja fel a szomszédjait. Sokáig sajnós nem nézelődhettem, mivel a tókenek mágikus ereje nagyon hamar kimerül, nekem pedig dolgom volt a citadellában. Hogy mi dolgom, azt akkor még nem tudtam, de elötökéltem, hogy bemegyek. Hamar rájöttem, hogy a főbejáraton semmi esélyem bejutni, csakis valamelyik tornyon keresztül. Azóta már azt is tudom, hogy nem „valamelyik”, hanem az összes torony végigjárása után, ugyanis ezeket nagy hatalmú torzszülöttek őrzik, és csak tőlük lehet megszerezni a bejutáshoz szükséges eszközt. Az én tornyomban először három szimpla toronyórt kellett legyőznöm, de ezeket az Uralkodó (vagy valaki más) olyan ügyesen válogatta össze, hogy egy csakis egy támadási formára specializálódott galetkit (vagy más lényt) a három közül valamelyik biztosan megakaszt. Szerencsére én mindig is polihisztornak képeztem magam, azaz jól bánok a varázslatokkal, a leheletem is elmegy, a végtagjaim meg valóban rendkívül halálosak, így aztán a három toronyórt



pillanatok alatt elintéztem. Hozzá kell tennem azért, hogy a feketeruhás (amit csak lehelettel tudtam megsebezni) a padlóra küldött egy pillanatra, de hűség – és ilyen esetekben igen hasznos – gázelementálm befjezte a munkát, amit félbehagytam. A toronyőrök leterítése után jött a hely igazi ura. Torq, a púpos (aki volt olyan illedelmes, és bemutatkozott...) rendkívüli módon igyekezett, hogy minél többet ártsen nekem, mielőtt lelke átköltözött volna a túlvilágra. Megpróbált például elaltatni, aztán igyekezett letépni a végtagjaimat, de nem tudhatta, hogy én Signy Malloryn edzettem, így ez

nem nagyon sikerült neki (pontosabban nagyon nem). Aztán az első pár pofon után egyszerűen magától feltámadt, ami valljuk be, igen szokatlan dolog. Szerintem a közelben lehetett egy tárgy vagy egyéb fókusz, ami ezt lehetővé tette számára. Hallottam olyan pletykákat, hogy ez a lény osztódással szaporodik, és ami a legborzasztóbb, hogy néha éppen harc közben. Na mind-egy, én ezt elkerültem, és végül is én kerekedtem felül, azonban ekkor kihunytt az utolsó tőkenem is, így igyekeznem kellett, hogy mielőbb eltakarodhassak a városból. Mondanom sem kell, hogy ez sikerült, hiszen különben nem én írnék naplót, hanem az én véretem használná tintának az Uralkodó. Számításaim szerint még legalább három ilyen kalandban lesz részem, hiszen annyi torony van még, ahol eddig nem jártam. Előbb azonban újra és újra el kell mennem a Legendák Völgyébe, hogy legendás tőkeneket szerezhsek, azok nélkül ugyanis nem volna célszerű betenni a lábamat a torzszülöttektől hemzsegó városba. Szóval az Uralkodó színe elé egyhamar nem kerülök, de nincs miért aggódnod, mindenről szépen be fogok számolni.

Jaj, a lényeket meg majdnem kihagytam: nagy nehezen rávettem magam, hogy a remeténél beváltam az értékes felszíni tárgyaimat arra a bizonyos Ezüstmágusok kürtjére. Szídtam is magam, hogy miért nem tettem ezt korábban meg, hiszen a kürtből temérdek lélekenergiát tudok minden alkalommal felszabadítani, amiket meg cserébe odaadtam – bár hasznosak – korántsem nélkülözhetetlenek. Egész jól megvagyok nélkülük. Ha viszont a kürtöt már korábban megszerzettem volna, az a rengeteg lélekenergia az olimpiai szereplésemet is nagyban javíthatta volna. Na persze utólag már sópánszkodni kár, előbb kellett volna gondolkodni. Most viszont adott a feladat: újra összegyűjtögetni a sok-sok felszínről származó tárgyat. Hogy miképpen haladok az ügygel, a következő oldalról megtudhatod.

Leanthil

157 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. január



A tündérpaloták felfedezhetők-e ryuku tájolóval?

Mostanában mindenki a makrók megszerzésének témakörre iránt érdeklődik, előre vettem hát ezt a kérdést. A ryuku tájolókat csak tereptárgyakra használhatók, azonban az öt darab tündérpalota mindegyike különálló épület, így a válasz nem, a ryuku tájoló nem fog a tündérekék lakhelyének felfedezésében segíteni.

Két különböző épület által adott KLD küldetés teljesíthető egy fordulón belül?

Nem, teljesen mindegy, hogy honnan kaptad a küldetést, egyetlen sikeres KLD parancsod lehet csak egy fordulóban. Viszont mindegyik küldetéshez hangulatos szöveget írtunk az elbukás esetére is, úgyhogy aki ezt elrontja, a szöveg által kárpotolva vagyon.

Hogyan nő a csapatmunka szakértelem?

A csapatmunka szakértelem százalékos növekedésének mértékét négy dolog befolyásolja. A legfontosabb tényező a Többszemélyes Kalandban lévő próbák száma (már a kaland megkezdése is egy próbának számít). Alacsony szinten minden próba 5% fejlődést jelent, 13-as szinttől 3%-ot, 31-es szinttől pedig átlagosan 1,5%-ot. A TK-t vezető kalandozó fejlődésének mértéke minden esetben olyan, mintha eggyel több próbán vett volna részt. Azoknál a csapatoknál, ahol minden csapattag ugyanazon Közös Tudat tagja, a fejlődés másfélszeres. Ezenkívül van egy speciális tárgy, a lovagi sisakforgó, melyet ha visel a TK vezetője, az ő fejlődése 1,2-szeresedik.

Milyen eséllyel török a zárnyitó készlet?

A zárnyitó készlet csak sikertelen próba esetén török, amikor a zárnyitás szakértelem mértéke jóval alacsonyabb, mint ami a próba teljesítéséhez kellett volna. Ennél konkrétabb fej-

tegetésbe itt inkább nem megyünk bele, mivel a próba sikerességének ellenőrzése komplex művelet, és véletlen érték is szerepel a számításban.

Hány isteni küldetés varázslat szerezhető egy karakter életében?

Nézzük csak jelenleg mi a helyzet:

- 1 isteni küldetés jár az egyik isteni küldetésért cserébe mindegyik isten papjának,
- 2 isteni küldetés szerezhető labirintusból, a 130-asból (ez az egyik farkaudar látógömbből kileshető labirintus) és a 160-asból (ez pedig a ryuku katonai tábornál kapható feladat),
- a kihívás tornya 2-es, 3-as, 4-es, illetve 8-as szintjén is szerezhető egy, ha már az összes ott megkapható varázslatot ismeri a karakter, illetve további alternatív isteni küldetés szerzési lehetőségként a Beholder találkozó Túlélők Földje aukció van még.

Át lehet hajózni a ryukukhoz a Sötét Föld keleti széléről indulva is?

Nem! A Sötét Föld egy másik létsík, amely valójában nem Ghalla és a ryuku szigetek között fekszik, hanem egy párhuzamos térképen, amin semmi más nem szerepel. Csak játékttechnikai megvalósítás az, hogy a Sötét Föld Ghalláéval összevezethető koordinátákat kapott.

Hol vannak a többszemélyes kalandok?

Már elég sok idő eltelt a többszemélyes kalandok játékba kerülése óta, úgyhogy a legtöbbet fel is fedezték már a karakterek. Következzen most egy teljes lista a jelenleg létező többszemélyes kalandokról.

A harmadik oszlopban a TK felvételének helye, a negyedikben pedig a teljesítésének helye látható, ha a helyszín eltérne.

1.	egy szekérkaraván megvédése	80,86	ugyanott
3.	zenészbundaként fellépés	188,59	ugyanott
4.	sárkánytojás megszerzése	360,64	388,80
5.	egy föld alatti járat feltérképezése	73,66	ugyanott
6.	egy tehéncsorda átterelése	92,54	122,54
7.	Síkok Vándorának védelme	364,61	372,106
8.	aláereszkedés a sellők városába	142,64	146,3
9.	fellépés a vándorcirkuszban	90,88	ugyanott
10.	St. Laurel kővévált csapatának megmentése	269,83	271,85
11.	utazás a Legendák Völgyébe	188,104	ugyanott
12.	egy veszett gorilla befogása	185,59	185,62
13.	egy xh'redqen hasonlító becserkészése	309,63	362,81
14.	egy szekérkaraván kifosztása	100,81	99,89
15.	egy csomag valami célbajuttatása	360,64	360,66
16.	a koboldok kiűzése a varázslótoronyból	93,52	ugyanott
17.	kocsmai versengés más csapatokkal	95,108	ugyanott
18.	alámerülés a víz alatti barlangba	129,74	ugyanott
19.	az átok elűzése a molnár földjéről	204,34	202,35
20.	egy rémséges szörnyeteg elűzése a raktárházból	183,33	ugyanott
21.	segédkezés a régészeti ásatáson	309,44	347,23
22.	egy túlvilági szellem megidézése	407,33	411,29
23.	vadászat vámpírokra	285,95	279,99
24.	egy mocsár feltérképezése	242,44	239,47
25.	ragállal fertőzött szörnyek likvidálása	227,110	238,102
26.	újoncok harci kiképzése	187,60	217,13
27.	hajó építése a helyi versenyre	451,20	445,21
28.	küzdelem a Császárváros arénájában más szamurájokkal	448,19	491,64
30.	bosszúállás a kentauruszokon	148,102	147,103
31.	térkapunyitás ryukuktól Ghallára	465,102	ugyanott
32.	bálnavadászat	432,19	446,58
33.	szakácskodás a fogadóban	185,61	ugyanott

A 2-es és a 29-es kaland csak tesztaland, amelyre a fejlesztés során volt szükség, ezért ezekkel a játékokban nem találkozhattok.

Lehet tudatturbóval növelt taumaturgiával varázslatokat tanulni a varázslótoronyokban? Az ősteológia, őstaumaturgia varázslatok megtanulására milyen szabályok vonatkoznak?

Ez egy állandóan visszatérő kérdés, melyet anélkül tesztek fel nekünk, hogy kipróbáltátok volna a játékon belül. Ezen varázslatok megtanulásakor nem számít a tudatturbó. Amikor belépsz a toronyba, megtudod ugyan, hogy milyen varázslatokat tudnál elsajátítani az aktuális tudásoddal, de amikor tanulásra kerül sor, a tanulás kudarcot valló szöveget kapsz. A tárgyak, illetve varázslatok, melyek a taumaturgiát növelik, megadják a plusz taumaturgiát tanuláskor, csak a tudatturbó, ami nem számít. Ugyanezek a szabályok vonatkoznak az iste-

ni totemoszlopnál (ott a teológia szakértelemmel), illetve a rettetenes mágustoronynál való tanulásra is.

Lehet nyugaton kvazártárgyakat szerezni?

Szerezni korábban is lehetett, de csak elvétve, labirintusból. Mostanság azonban megkezdte egy kvazárkohó a működését nyugaton, a 72,59 koordinátán.

Mennyi ork csodaszer használható el egy fordulóban?

Az ork csodaszer az a tárgy, ami támadást ad a forduló végéig, amikor felhőrpintik. Az, hogy egy karakter mennyit tud belőle felhajtani, az illető tapasztalati szintjétől függ, egész pontosan szint/8 darabot, minimum 1-et, maximum 5-öt. Egy ork csodaszer 1-2 plusz támadást ad.

Előfordulhat-e, hogy a két forduló között kapott tárgyak nem mindegyike jelenik meg a következő fordulóban szövegként?

Igen, ha olyan nagykereskedő vagy, hogy nagyon sok tárgyat kapsz. Ennek egyébként programozástechnikai okai vannak. Egy 10-es vektorban tárolja a szöveges megjelenítéshez a program, hogy milyen tárgyakat kaptál a legutóbbi fordulódó óta, és ha 10-nél többféle tárgyat kapsz, akkor a 10 felettiek már nem jelennek meg a szövegben. Megkapni persze megkapja őket a karaktered. Ez az apró hiba nem vonatkozik az aukcióról kapott tárgyra, illetve a Triornis Futárszolgálattal elküldöttekre, csak az A paranccsal átadottakra. Mivel az A parancs használata az utóbbi időben egyre inkább háttérbe szorul az előbb is említett szolgáltatás és futárépület virágzásának köszönhetően, ezért ez a dolog csak rendkívül ritkán fordulhat elő, és igazából semmilyen hátránnyal nem jár a karakterre nézve.

Mi alapján utasít el az Aukciós Ház egyes felajánlásokat?

Ennek nagyon egyszerű képlete van. Minden tárgynak, ami már szerepelt az aukción, van egy átlagos eladási ára. Ez az ár természetesen a csatorna két oldalán különbözhet. Az aukciós ügynök ezt az átlagárát nézi. Ha a tárgyat az átlagár 2,5-szeresénél drágábban akarja valaki felrakni, azt az aukciós ügynök visszautasítja. Maga ez a visszautasítás nem automatizált, így az aukciót futtató ember számításba vehet bizonyos dolgokat. Pl. ha a tárgyból még nem volt az aukción, vagy csak egy-két darab volt, akkor az átlagár nem biztos, hogy mérvadó. Esetleg azt is, hogy korábbi tranzakciókkal mestersegesen felnyomott árú tárgyról van szó. Az mondjuk biztos, hogy az átlagár 2,5-szerese felett nem érdemes tárgyat felajánlani. Ha az átlagár szerinted alacsony, de a tárgy valójában többet ér, akkor sincs gond, hiszen ha igazad van, akkor úgyis fel fogják licitálni, ha nincs, akkor meg később is visszavonható az aukcióról. Még egyszer hangsúlyozom, a 2,5-szeres határ csak egy iránymutatás, ettől bármikor eltérhetünk.

Az aukción vettem tárgyakat, de az aukciós ügynök nem hozta ki őket, viszont a játékvezető levont tőlem egy csomó aranyat. Mi történt?

Az aukció szabályzata szerint:

Az Aukciós Ház fenntartja magának azt a jogot, hogy amennyiben egy aukciós tételre az adott tárgy értékét sokszorosan meghaladó licit érkezik, a licitálót a ház saját készletéből szolgálja ki, az eredetileg felajánlott tételt pedig visszajuttassa a tulajdonosához. Ilyen esetekben reklamációt nem tudunk elfogadni.

A fent említett esetekben ez történik. A szabály célja az, hogy az aukción történő pénztadásokat korlátozza, hiszen nem ez az aukció célja. Természetesen nem sikerülhet teljesen korlátozni, nem is áll szándékunkban, hiszen sokszor lehetetlen eldönteni, hogy pénztadásról, vagy csak drága vásárlásról van szó. Csak a kirívó eseteket igyekszünk megakadályozni. Ilyenkor tehát az történik, hogy a túl drágán elkelt tétel lekerül az aukcióról, a felajánlott tételt visszaadjuk a tulajdonosának, a vásárló pedig megkapja a vásárolt tételt a játékvezetőtől, és levonjuk tőle a licitált árat. Felmerül persze a

kérdés, hogy milyen esetben lép érvénybe ez a szabály, hogyan döntjük el, mi is az irreális licit. Erre az első válasz, hogy mindig csak annyiért licitálj egy tárgyra, amennyit az valójában neked ér. Ekkor rosszul nem járhat, hiszen a tárgyat mindenképpen megkapod. Valójában persze itt is a korábban már említett aukciós átlagárát használjuk alapnak. Ha valaki 10-szeres áránál drágábban vásárol, az biztos lehet benne, hogy ezt a szabályt alkalmazzuk rá, de néha a 10-szeres ár alatt is előfordulhat. Ez a döntés sajnos még szubjektívebb mint az előző, a felajánláskori. Itt is nézzük azt, hogy milyen tárgyról van szó, mennyi volt belőle az aukción, mekkora az összeg, ami gazdát cserélne stb. Az is egy módosító tényező, hogyha két ember között több tétel is drágábban akar gazdát cserélni, ebben az esetben is előfordulhat, hogy a 10-szeres ár alatt is alkalmazzuk a szabályt. Tehát ismételten felhívom mindenki figyelmét, hogy csak annyiért licitálj, amennyit valóban adna a tárgyért. Vagy, ha pénzt akar átadni az aukción, akkor az átvevő karakter fizesse meg az árat tárgy formájában. És még egyszer kiemelem: a max. 10-szeres ár itt is csak egy iránymutatás. Az Aukciós Ház ettől bármikor eltérhet, és az aukcióval kapcsolatban nem tudunk reklamációt elfogadni.

Végül pár apró változás az elmúlt időszakból:

- ❖ A 30. Többszemélyes Kalandnál sajnos nem írta ki a program, hogy hol lehet azt teljesíteni. Javítottuk: „3 mérőföldre délnyugatra”.
- ❖ A serteperte tündérék egyike átköltözött a ryuku szigetekre.
- ❖ Városi teleport hatása alatt mostantól nem lehet jokonbia ágot használni.
- ❖ Az Invázióügyi Minisztériumban, amikor megfejtés varázslatot kérnek, most már elfogadják azt is, ha kulcsgenerátor van az illetőnél.
- ❖ Mostantól ha szükséges, automatikusan a mentesség varázslatot választja a karakter a TV listából.
- ❖ A ködvessző az enciklopédiájával ellentétben nem sebezte az élőholt szörnyeket, javítottuk.
- ❖ A feneketlen tóban úszkálás kevesebb TVP-be kerül, ha félúton megfutamodik a karakter, eddig hibásan működött.
- ❖ Ha még nem vagy 40 fordulós, és három napnál gyakrabban lépsz, fordulódát úgy tekintjük, mintha már eltelt volna három nap a legutóbbi forduló óta (azaz ÉP regeneráció teljes lesz).
- ❖ A speciális védelem nevű varázslat hibásan hatott a fegyverből lött osteológia és őstauromurgia varázslatokra is, ezt javítottuk.
- ❖ Az isteni esszencia használata után hosszú távon összekuszálódtak a játékhét kiírások a fordulók fejlécében. Ezt kijavítottuk.
- ❖ Sajnos olyan mértékben elterjedtek a csillogó nyakékek a játékban, hogy szinte lehetetlenné teszik már a tolvajkodást. Emiatt a csillogó nyakék lopásának valószínűségét 100%-ról 50%-ra csökkentettük.

Farkas Zsolt és Dani Zoltán

BEREN: TÖRPE SZÍV

Lassan elkészült a sisak. Könnyű, de roppant ellenálló, mágikus anyagból kovácsolták. Kvazárból. Kékes fénnel csillogott, pedig a kohó fényénél minden más fémtárgy vöröses árnyalatot öltött, így a sisakot díszítő, ezüsből kalapált sirályszyrnak is. Egy elf rendelte ilyenre. A kovácsmester szerint felesleges volt rá ez a sallang, de hát ilyenek ezek az elfek, képesek cifra díszeket aggatni a felszerelésükre, ahelyett hogy a célszerűsége törekednének. Régebben nem is vállalta volna el így a munkát, nem hagyta volna hogy holmi erdőimádó hegyesfülű beleszóljon a mesterségébe. De változnak az idők, most már örülhetet minden megrendelésnek. Bizony, ahogy egyre újabb és újabb varázstárgyak kerültek elő elfeledettnek hitt helyekről, ahogy egyre jobb felszereléseket hoztak haza a ryukuhonban járt kalandozók, ahogy egyre nagyobb hatalmú mágiákat foglaltak tárgyakba a varázstudók, úgy csökkent egyre inkább a kvazárpáncélok és fegyverek iránti kereslet. A kalandozók a fantasztikus, mágikus tárgyakat – amik a mester véleménye szerint megbízhatatlanok voltak – választották a kvazárból készült remekművek helyett. Az alanori katonák számára pedig megfizethetetlenek voltak egy ilyen neves mester munkái.

Mert a mester munkáját elismerték az egész királyság területén. Nem ma kezdte el a kvazár kovácsolását, alig pelyhedzett még az álla amikor először sújtott le kalapácsával egy kvazártömbre, most pedig már több ősz szál volt a szakállában mint fekete. De a karja ereje nem lankadt, tudása pedig egyre csak tökéletesedett, csiszolódott az évek, évtizedek, végül évszázadok alatt. Kétségtelen, hogy ő volt a legtehetségesebb élő kvazárkovács. No, nem mint ha sokan képesek lettek volna a kvazár megmunkálására... Az Alanori Királyság másik két városában állt még egy-egy kvazárkohó, de ott is az ő klánjának kovácsai dolgoztak – a tanítványai. A testvérei. A fiai. Akik őrizték a titkot, hogy miféle mágia szükséges a kvazár formázásához. Mert egyfajta mágia volt ez is. Vervonalhoz kötött varázs. Születés adta tehetség.

Utódai közül a legfiatalabb – fekete szakállá alig ért még a mellkasáig – tisztelettel emelte le a sisakot az üllőről, elindult vele a polc felé, de visszafordult, és a sisakot a

kezében forgatva, izzadtságcsikozta arcán enyhe zavarral fordult vissza a mesteréhez.

– Apám, mondani szeretnék Neked valamit.

– Na.

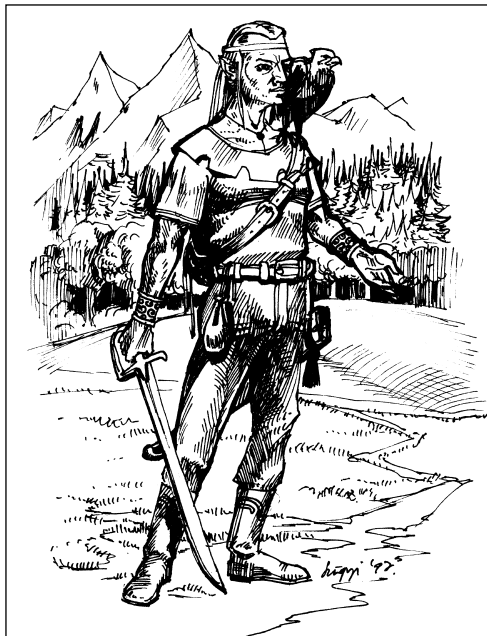
– És nem találhatnék erre alkalmasabb helyet mint a Műhelyt, a szentélyed, ahol annyi csodálatos tárgy került már ki a kezeid alól, ahol megtanultam Töled mindent amit tudok, amihez értek, ahol már gyerekként is csodáltam az üllőn csendülő kalapács zenéjét, ahol...

– Mondd.

– Nos, szóval... Apám, áldásodat kérem hogy asszonyt hozzak magamnak a házhoz.

Az agg törpe mogorva arcán ritka vendég, egy halvány mosoly jelent meg, ahogy a fiához fordult, és mint ha még ametsztkék szemében is megcsillant volna valami oda nem illő. De talán csak a kohó paraszának fénye csalt oda hamis fényeket.





– Fiam... Öreg szívem örvend eme jó hír hallatán. Keresünk neked egy belevaló törpe leányt, és olyan lakodalmat csapunk, hogy a föld is beleremeg!

– Apám, engedelmeddel, én már választottam is...

– Na és ki lenne az? Miféle lány? Mikor mutatod be apádnak?

– A legcsodálatosabb teremtés a világon! A haja színe mint a vörösen izzó bronz, a szemei mint borostyánkővek a napfényben, az alkata olyan amilyet egy törpe férfi csak elképzélhet! Szeretjük egymást. De talán tudod is hogy ki Ő. Freyda, Thorwin fogadós lánya.

Amilyen váratlan volt az idős mester mindig komor arcán a lány mosoly, olyan hirtelen áradt most végig ábrázatán a vak düh. A kovácsműhelyen végigzengett az üllőre lecsapó kalapács éles hangja, de még ezt is túlszárnyalta a hangos kiáltás:

– NEM!

– De miért...

– Mert az én fiam vagy, egy igazi kvazárkovács, akire a műhelyem száll majd ha megtérek őseimhez! Nem hozhatsz szégyent a nevemre! Csakis egy tisztességes törpe leányt vehetsz feleségül, nem pedig...

– De apám! – most már a fiatalabb törpe sem fogta vissza a hangját. – Freyda tisztességes lány, és...

– Tisztességes? Embereknek, trolloknak, árnymanóknak, és ki tudja még miféle szerzeteknek

szolgálja fel apja híg sörét! Azok meg végigtapogatják, és ki tudja, pár aranyért még...

– Ne merj így beszélni róla! Freyda lesz a feleségem! – A fiú ujjpercei egészen kifehéredtek már, úgy szorította a sisak peremét.

– Soha! Megtiltom, és én az apád vagyok! – A Mester arca már bíborvörös volt, észre sem vette hogy mondandójának a jökora pöröly lengetésével ad hangsúlyt.

– És mit tehetsz ellene?

– Kitagadhatalak!

A fiatalabb törpe itt egy pillanatra meghökölt. A családcentrikus törpéknél ez a legsúlyosabb érv amit egy apa a fiának mondhat. De ifjú szívét nem mindennapi szenvedély feszítette.

– Akkor elmegyek! Nem csak ez a műhely létezik a világon!

Ezen a válaszon már az apa is meglepődött, de a haragja semmit nem csillapodott.

– És azt hiszed hogy máshol kapsz majd munkát? Tudod jól hogy Roxatban az öcsém, Zangrozban pedig legidősebb bátyád a műhely kovácsmestere. Ha én azt mondom nem dolgozhatsz ott, nem fogadnak be. Felkopik majd az álland, hiszen semmi máshoz nem értesz! De hozzám jöhetsz vissza alamizsnáért könyörögve, egy lyukas garast nem kapsz tőlem ha elveszed azt a carkát!

– Megmondtam hogy ne merészed így nevezni! Egy percig nem maradok veled! Elmegyek, feleségül veszem a szerelmemet, és lesz saját műhelyem, ahova többen járnak majd mint hozzád!

Ezzel az üllő tövébe hajította a sisakot. Nem akármilyen indulatok fűthették, hiszen a szinte tökéletesen törhetetlen sisak szilánkokra hasadt az ütközés erejétől...

Néhány hónappal később, vagy háromszázötven mérfölddel nyugatabbra, Fehérbérc városában a törpék kettős ünnepet ültek: Az első kvazárkóhót avatták fel a Csatorna nyugati oldalán, és egyben az új kohó mesterének lakodalmát is megülték. Mondják, nem láttak még ilyen szép, összeillő párt a világégés óta. Nagy lakomát csaptak, patakokban folyt az aranybarna törpesör, vidáman énekelt a vendégsereg. Mondják, addigra már több hétre elegendő megrendelést is leadtak a Csatorna nyugati oldalán kalandozó, kvazárfegyverekre és vértekre vágó túlélők.

Csak azt nem értette senki, miért volt könnyes az ifjú férj szeme amikor a mesteréről kérdezték.

BEREN: BOSSZÚ

Álmában újra gyerek volt. Mint ahogy azóta szinte minden éjszakán, most is újraélte azt a végzetes napot. A napot, amelynek hatására a mostani útra lépett.

Kisebb és véznább volt mint a vele azonos korú társai, de nem sokat bánkódott ezen. Nem akart nagy harcos, bajnok lenni, nem vágott rá hogy az Ellenség rettegje a nevét. Nem akart mást, mint békében élni, járni a végeláthatatlan erdőket, és vadászni, hogy élelemmel láthassa el a családját. Szokatlan vágjak egy ilyen fiatal kölyök számára. A szomszédok szerint ez azért volt, mert anyja túl sokat foglalkozott vele, de aki ezt említeni merte volna az apjának – vagy egyáltalán szóba hozta volna, hogy ez a gyerek nem elég életerealó – annak bizony szembe kellett volna néznie a Bajnok haragjával, ehhez meg senkinek nem fülött a foga.

A többi gyerek viszont hamar észrevette hogy más mint ők. Hogy fizikailag gyengébb náluk. Így aztán játékaik során mindig ő volt az üzött vad, vagy épp az Ellenség. Azon a napon sem volt ez másképpen.

Pajtása egy, a falu szélén álló fa törzséhez kötözte, mert ő volt most a hadifogoly, az elfogott Ellenség. Az ám, az Ellenség... Akivel a gyerekeket rémisztgették a szülei, miközben maguk is tartottak tőle hogy azok rábukkannak a falura. Akik ellen küzdve a harcosok kivívhatták maguknak a megbecsülést, a hírnevet. És akik aznap lerohanták a kis települést.

Hatalmas lények rontottak ki vad csataüvöltéssel a fák közül, amik eddig rejtették a falucskát, most viszont az Ellenséget szolgálták azzal, hogy elleplezték a közeledésüket, így a harcosokat felkészületlenül érte a támadás. A szemei tágra nyíltak a félelemtől, ahogy a házak közé özönlő borzalmakat nézte, miközben kötelei szorosan tartották, és nem menekülhetett. Változatos képet mutattak, volt köztük hatalmas termetű óriás és apróbb, de fűrgebb gyilkos is, zöldek, barnák, feketék... Vadul villogtatták agyaraikat, hatalmas fegyvereiket, gonoszul röhögtek, vidáman rikoltoztak... Apja, a Bajnok, előugrott a kunyhójából, lándzsáját előreszegezve rontott egy

zöld behemótra, és gyilkos párharcba kezdtek. A többi harcos is fegyvert ragadott, hamarosan vér festette vörösre a talajt, és mindenfelől halálhörgések hallatszottak. A védekezőknek nem sok esélye volt a támadók túlereje ellen... De védték a falut, védték a családjukat.

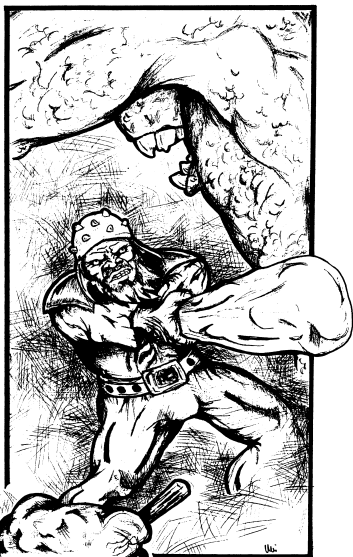
Eközben ő űrlt módon próbálta leszagatni magáról a köteleket, de gyenge volt, nem bírta velük. Ekkor már sajnálta hogy nem nagy, izmos harcos, aki megvédehetné az édesanyját, a testvéreit... Amikor felnézett, épp azt látta amint egy hatalmas

láb felemelkedik, és eltapossa játszótságát, aki megremeget, majd fekeve marad a földön. Könnyek maszatolták össze az arcát, torka fáj már az ordítástól, a kötelek mélyen a húsába vágta. Taktikát változtatott: Nem tépte már a köteleket, megpróbált inkább kibújni belőlük. Hiszen nem egy felnőtt kötötte őket, csak egy másik kölyök...

Keservesen felzokogott, mikor látta hogy édesanyját, aki szintén fegyvert ragadott hogy megvédje a családját, a földre sújtja egy rettenetes csapás. Együtt üvöltött apjával, aki lándzsáját az egyik szörnyetegbe vágta, majd pusztá kézzel vetette rá magát az asszonya gyilkosára. Többen ugrottak ekkor a Bajnokra, teste eltűnt a kavargó tömegben, és nem állt már többet talpra. Ezzel lassan véget is ért az

ellenállás, a többi harcos is a vérébe fagyva hevert már a kunyhók között. A megkötözött kölyökek nem törődtek, inkább fosztogatni és gyűjtogatni kezdtek.

Ekkor nem volt már félelem a szemében. Csak gyűlölet, feneketlen gyűlölet. De a könnyei továbbra is folytak, amikor látta hogy a kunyhójukból a hajánál fogva húzzák ki a nővérét, lefogják, és nem törődve a sikoltozásával, erőszakot tesznek rajt, majd az egyik szörnyeteg hatalmas karmaival kitépi a szívet, hogy aztán röhögve a lángok közé hajítsa. Ekkor sikerült leráznia magáról az utolsó kötélhurkot is, felkapott a földről egy elejtett tört – bár apró markában inkább kardnak tűnt –, majd gyűlölettel teli, de gyenge hangon felüvöltve a



nagykarmú felé vetette magát, hogy halála előtt még bosszút álljon az Ellenségen. Az megvetően fordult felé, majd úgy vágta száján a kölyköt, hogy az kihengeredett a kunyhók közül az erdőbe, a világ forgott körülötte, majd minden elsötétült.

Izzadságban fürödvé ébredt, mint oly sok éjszaka végén. A sátor ponyváján már átszűrődtek a kelő Nap sugarai. Kinyújtózta hát roppant végtagjait – Hol van már az a nyeszlett kölyök? A bosszúvágy megacélozta testét és lelkét egyaránt, hős lett, nagy harcos, népének bajnoka –, hatalmas, izmos testére felöltötte éjfékete páncélját, magához vette

félelmetes lándzsáját, majd kilépett a sátorból, és mély hangon elbődült:

– Sorakozó!

Fertályóra múlva ott állt vele szemben az egész sereg. Közel ezer mindenre elszánt, kemény harcos, indulásra és harcra készen. Elégedetten nézett végig a sorokon. Igen, végre eljött ez a nap... Már csak ki kell adnia a parancsot.

– Testvéreim! Népem! Nagy nap virradt ránk! Eljött az ideje, hogy bosszút álljunk az Ellenségen az általuk okozott bánatért, gyászért, fájdalomért! Ott – intett délnyugat felé – van a városuk. Ma berontunk, és azt tesszük, amit ők is tettek velünk, a családukkal, a népünkkel. Bosszút állunk! Bosszút minden megölt varkaudarért!

(A lemeszárolt varkaudar kölykök emlékére.)

Név	Követelmény	Tulajdonság
<u>Karkötők, melyeket akkor is hordhatsz, ha már a maximális számú karkötő van rajtad:</u>		
Toyaki csuklópántja	NÁ	KF: +13 védetség, +100 max. ÉP, +100 max. VP, +6 IQ, +6 egészség, +4 támadás
árnykarkötő	NÁ	KF: +5 sebzés (fordulónként csökken eggyel)
rogalhal csuklópánt	30-as szint	KF: +2 védetség, +40 max. ÉP, -2 erő, -1 szerencse, +1 támadás, -4 sebződés
Hantas karperece	NÁ	KF: +4 támadás távolsági fegyverre, +4 sebzés kalandozók ellen
<u>Hagyományos karkötők:</u>		
Doemon kőkarkötője	55-ös szint	KF: +20 védetség, +150 max. ÉP, +8 szerencse, +2 egészség, -15 sebződés
csodakarkötő	NÁ, 45-ös szint	KF: +10 védetség, +50 max. VP, +50 VP regeneráció, +10 szerencse, -10 közelharc sebződés, permanens feltámadás
Hatalom Karkötője	45-ös szint	KF: +5 védetség, +100 max. ÉP, +100 max. VP, +5 támadás, +5 szerencse, +1 MXTU
nt'lagod karkötő	NÁ	KF: +7 védetség, +150 max. ÉP, +5 erő, éjfattyak ellen -30 sebződés
Thargodan karkötő	28-as szint	KF: +7 védetség, +50 max. ÉP, +50 max. VP, +3 támadás, +3 sebzés
ósi karkötő	NÁ	KF: +8 védetség, +100 max. ÉP, +1 sebzés, +5 szerencse
teriádbőr karkötő	40-es szint	KF: +5 védetség, +50 max. ÉP, +50 max. VP, +5 támadás, +5 egészség
átkozott karkötő	NÁ	KF: +5 védetség, +50 max. ÉP, +5 szerencse, +5 erő, és valami ismeretlen átok
titanit karvédó	NÁ	KF: +5 védetség, +8 sebzés
moa karkötő	NÁ, gnóm faj	KF: +8 védetség, +90 max. ÉP, +1 támadás, immunitás max. VP szívó képességekre, +8 sebzés és -10 sebződés éjfattyak ellen
ezüsttölgy karkötő	NÁ, elf faj	KF: +8 védetség, +80 max. ÉP, +1 támadás, immunitás max. VP szívó képességekre, +8 sebzés és -10 sebződés éjfattyak ellen
drakolit karvédó	NÁ, törpe faj	KF: +5 védetség, +90 max. ÉP, +2 támadás, immunitás max. VP szívó képességekre, +7 sebzés és -10 sebződés éjfattyak ellen
mordaith karkötő	NÁ, árnymanó faj	KF: +5 védetség, +80 max. ÉP, +3 támadás, immunitás max. VP szívó képességekre, +8 sebzés és -10 sebződés éjfattyak ellen
yang csuklópánt	NÁ, kobudera faj	KF: +8 védetség, +70 max. ÉP, +2 támadás, immunitás max. VP szívó képességekre, +7 sebzés és -10 sebződés éjfattyak ellen
mahagóni karvédó	NÁ, ember faj	KF: +7 védetség, +70 max. ÉP, +2 támadás, immunitás max. VP szívó képességekre, +7 sebzés és -10 sebződés éjfattyak ellen
uglaok karvédó	NÁ, troll faj	KF: +6 védetség, +70 max. ÉP, +3 támadás, immunitás max. VP szívó képességekre, +7 sebzés és -10 sebződés éjfattyak ellen

KINCSESTÁR

A Kincsestár rovatunkból megtudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerint) tetőtől talpig felöltöztetésére a játékosok által eddig ismert tárgyak alapján.

A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közölni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságaik miatt nem hasonlítható össze másikkal. A sorrend tehát szubjektív, de talán még így is segíthet abban,

hogyan a legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből.

Miután eldöntötted, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár.

Ezúttal a karkötőkről láthatsz itt egy listát. Karkötőből alapból kettőt hordhatsz, és ezt a korlátot jelenleg semmilyen ismert tárgy nem növeli.

Név	Követelmény	Tulajdonság
arany sárkánykarperec	NÁ, alakváltó faj	KF: +8 védettség, +60 max. EP, +2 támadás, immunitás max. VP szívó képességekre, +7 sebzés és -10 sebződés éjfattak ellen
mélybibor karvédő	NÁ, mutáns faj	KF: +7 védettség, +70 max. EP, +2 támadás, immunitás max. VP szívó képességekre, +7 sebzés és -10 sebződés éjfattak ellen
kote	40-es szint	KF: +7 védettség, +7 támadás, ryuku szigeteken +5 sebzés
teriadan karkötő	30-as szint	KF: +4 védettség, +4 támadás, +3 sebzés, -4 szerencse
Xanathal karkötője	30-as szint	KF: +30 VP regeneráció, +10% varázslatsebzés (max. 50, ha teo/tau 200 alatt van)
Numerinor karkötője	50-es szint	KF: +8 védettség, immunitás szintszívásra, 90% eséllyel nem hatnak az azonnali halált okozó dolgok
halálhozó karkötője	NÁ	KF: +3 védettség, +2 sebzés
csillogó karkötő	NÁ	KF: +2 védettség, +14 szerencse, -2 minden tulajdonságra
tleikan karkötő	NÁ	KF: +2 erő, +2 ügyesség, +1 támadás, +2-8 sebzés
Natharion karkötő	30-as szint	KF: +2 védettség, +5 IQ, +5 teológia, -5 erő
Huddens alkarvédője	15-ös szint	KF: +2 ügyesség, +1 ökölsebzés, szörnyek tüskéi nem sebeznek
kyorg karkötő	NÁ	KF: +1 védettség, +5 teológia, +5 taumaturgia, +3 támadás távolsági fegyverre, +1 regeneráció képesség
réz papi karkötő	semleges jellem	KF: a papi varázslatok erőssége megnő
ezüst papi karkötő	semleges jellem	KF: a papi varázslatok erőssége megnő
arany papi karkötő	semleges jellem	KF: a papi varázslatok erőssége megnő
Arsa potrohgyűrűje	25-ös szint	KF: +10 méreg elleni mentődobás, méreg alapú varázslatokhoz nem kell anyagi komponens
Luthius karkötője	NA	KF: +8% TP
ryuku karvédő	12-es szint	KF: +2 védettség
obszidián karkötő		KF: +4 támadás távolsági fegyverre
umbatari karkötő		KF: +1 ügyesség
mentát karkötő		KF: -5 szerencse mentális varázslataid ellen
Eldaran karkötője		KF: ügyesség TF-elése 20%-kal hatékonyabb
réz masszariasztó		KF: kicsit gyengébbek lesznek a masszák a phua-kúpokban
arany masszariasztó		KF: jóval gyengébbek lesznek a masszák a phua-kúpokban
ónix masszavadító		KF: erősebbek lesznek a masszák a phua-kúpokban
smaragd karkötő	NÁ	KF: + esély kincs találására
pókkarmok		mászóeszköz
mászó-karperec		mászóeszköz
ezüst karkötő		ékszer
arany karperec		ékszer
gyémánt karperec		ékszer

Kharizmosz:

Rekviem

8.

Úgy tartják egyesek, hogy egy troll barátágát nem könnyű elnyerni, ám ha mégis sikerül, biztos szövetségesre lelsz. Mondják azt is, hogy a trollok csak kétféle érzelmet ismernek, a gyűlöletet, és a bosszúvágyat. Ez utóbbi megállapítás persze nem igaz. Hiszen harmadiknak mindenképp meg kell még említeni az önzetlen, testvéri szeretetet is... Nekem különösen nagy szerencsém volt, hogy trollok egész csapata vált a testvéremmé, mikor csatlakoztam a Tudathoz, s rájuk mindig, minden körülmények között, bizton számíthatok.

Most, hogy győzelmi mámorban ünnepeljük saját magunkat, csak úgy dagad a keblem a büszkeségtől! Ismét megmutattuk, hogy képesek vagyunk hatékony csapatként dolgozni, és a közös ügy előbbre való az egyéni érdekeknél. Bár az egyik veszett gorilla sajnos kimúlt Xorxy bo'adhun csapása, és az én tűzgolyóm által, a másikat azért sikerült többé-kevésbé élve leszállítanunk. Szóval, teljesítettük a küldetést!

A diadalt fékevesztett ünneplés, és iszonyatos másnaposság követi majd, jól tudom előre, de nem bánom, mert az együtt leittasodás ugyanúgy hozzátartozik a közösségépítéshez, mint az ehhez hasonló, győzedelmes csaták.

Sajnos régebben ritkán adódott alkalom efféle mulatságra. A gyűléseink nagyon megirikultak, és néhány régi bútordarab közülünk, végleg szakított a kalandozó életmóddal. Tettünk pár hiábavaló kísérletet, hogy rábírnjuk őket döntésük megváltoztatására, de ha egy kalandorból kihal a tűz, ami addig

folyton tovább hajtotta, ha elfárad, ha kedvét szegi, ha befásul, sajnos nincs menekvés számára. Sok jó fegyverforgató testvérem vált így unalmas családapává, hűséges testőrré, szorgos gazdálkodóvá, vagy az istenek tudják, még mivé. Néhányukkal találkoztam is azóta, de a legtöbbjükéről azt sem tudom, él-e, hal-e... Ebben a reményvesztett hangulatban készülődtem a következő Olimpiára.

A „készülődés” persze nem jelenti azt, hogy netán elhanyagolnám a soron következő teendőimet, vagy különleges vállalásaimat. Ilyenkor csupán kísérletet szoktam tenni egy-egy erősebb páncél, valami hatékonyabb fegyver, és egy keményebb varázslat beszerzésére. Legtöbbször sikertelenül. Akkortájt például az járt a fejemben, hogy össze kéne dobni egy dentor vértet. Biztosan tudod, hogy ez nem más, mint egy testre szabott, némi varázsimunitást adó



kvazár páncél. A tervet aztán tett követte. Eltartott egy ideig, amíg minden alapanyagot összekuporgattam, de a Játékokra már vadi új dentor vértben jelentkeztem. Talán mondanom sem kell, hogy semmivel sem volt nagyobb sikerem, mint korábban nélküle...

A következő néhány hétben az eleinte oly mesés Kelet sem halmozott el túlzott sikerélménnyel. Miután a Zangroz főterén álló, félig kész királyi emlékműnél végre letudtam a „küldetésemet”, a palotában ismét kulimunkát akartak rám bízni. Persze ezt már nem nyeltem le szó nélkül, és a sarkamra álltam. Szerencsére nem vágott ki az őrség, hanem adtak egy „rendes” feladatot. Egy Morgan nevű varázsló után kellett kajtatnom. De most inkább nem untatlak a részletekkel. A lényeg, hogy az elkövetkező két hónap pókhálós labirintusok, és az utamba akadó, büdös, elfeledett mínosz-kúpok végigjárásával telt. Megszereztem, és visszaszolgáltattam az ellopott galachmitokat, aztán elvállaltam, hogy a körmére nézek egy Niagre nevű gazfickónak...

Most jut eszembe, hogy még nem is beszéltem Grófom nagy szerelméről. Jól hallottad! Bizony, húzafulusom ez idő tájt fülig szerelmes volt! Azt hittem, sosem fog kijózanodni a reménytelen sóvárgásból, de szerencsére nem így történt.

Akkoriban nagy hangsúlyt fektettem a masszák irtására. Ahány phua-kúp csak elébem toppant, mindet kikutattam! Értékes kincset nem nagyon találtam, és gyakran még a generátor szörnyei is hülyére vertek, én mégis fogcsikorgatva törtem magam (azóta sem tudom, miért).

Az egyik kúp belső oldalán (miután sikeresen átküldtem a gusztustalan moa teremményt a nem kevésbé gusztustalannak képzelt moa túlvilágra), egy igen furcsa képet találtam. A villódzó látomásban egy arctalan, torz testű lény vállán egy Grófhhoz hasonló kis szörnyeteg kuporgott. Én elintéztem egyetlen pillantással mindezt, csatlósom azonban mintha hipnózis hatása alá került volna! Hosszú percekig bámulta az egyre halványo-



dó jelenést. Még akkor sem akart elszakadni a vérmocskos helyiségtől, mikor a kép már teljesen szertefoszlott. Csak ült ott, és mozdulatlan rajongással bámulta a csupasz falat. Végül, nagy nehezen, sikerült kirángatnom, még mielőtt a kúp fémajtaja bezáródott volna, elnyelve a kis hülyét mindörökre.

A történetek után Gróf úgy megváltozott, mint akit kicseréltek. A jókedve elhagyta, pajkos kópéságai is elmaradtak, néhány nap után pedig már a fűtőrésze is kezdett hiányozni. Sokat agyaltam rajta, mi történhetett. Végül arra jutottam, hogy az a kicsinyke lény, ott a képen, nyilván egy LÁNY volt Gróf fajtájából. Mikor idáig jutottam, akkor tudatosult bennem, hogy soha, senkinél nem láttam még nőtényt közülük. Talán nincsenek is nőtényeik! De akkor hogyan szaporodhatnak? Fogas kérdés. Mivel itt kissé összezavarodtam, ezért inkább elnapoltam a témát. Lezártam azzal, hogy Gróf szerelmes lett, mert életében először látott lányt, és ennyi. Nem kutattam tovább az okokat. Épp elég bajom volt azzal, hogy kis barátomat életben tartsam szörnyű letargiája közepette. A depresszió teljesen eluralkodott rajta. Alig evett, és úgy mozgott, mint egy szórlajhár. Csak akkor élénkült fel valamelyest, ha egy phua-kúp közelébe értünk. A lelkesedése azonban csak addig tartott, amíg a szörny-

generátor belsejében csalódottan tapasztalta: most sem láthatja viszont látomás-kedvesét... Tulajdonképpen, így végiggondolva, sem az esetet megelőzően, sem azóta nem láttam Rughar-féle familiárist a kúp jelenései között. Érdekes...

Ekkortájt a legnagyobb sikerélményt az jelentette, hogy Uram több kérését is teljesíthettem, ez pedig jókora ugráshoz vezetett a papi ranglétrán. Megismertem egyebek közt a szárnyidézés, és az azonnali gyógyulás ígét. Ráadásul ekkor töltöttem be a 25. születésnapomat, ami tudvalévőleg igen komoly fordulópont a trollok életében. Aznap, miközben Gróf halkán pityergett a tábortűz túloldalán, egész este azon gondolkodtam, hogy ha még mindig odahaza élnék a falumban, a következő reggeltől, mint minden, életem derekán átlépő férfi, én is helyet kapnék a vének tanácsában! A falum persze mára csak hamu és üszök, és én sem éreztem úgy, mintha átléptem volna bármilyen küszöböt. Az egyik nap pont olyan, mint a másik... – vigasztaltam magam, de azért még sokáig virrasztottam ezekkel a zavaros gondolatokkal a fejemben.

Tudtam, hogy ez lesz! Hagytam magam rábeszélni az ivászatra, és most majd' szétszakad a fejem, hánykódik a gyomrom, és a világ veszettül forog körülöttem! Lássuk csak, úgy hajnaltájt járhat az idő. Valahol itt táborozok, a törpe ékszerész üzlete mellett... Nem sok kalandozó sátra áll itt mostanában, könnyű lesz hazatalálni. Támolygásom közepette megpróbálok visszaemlékezni rá, hogy miről is beszéltünk a dorbézolás vége felé, de bárhogy erőltetem az agyam, nem nagyon megy! Annyi rémlik csak, hogy Pumuk-Lee mindenáron ki akart házасítani engem, és én tiltakoztam, mondván a házasság nem túl kifizetődő anyagi szempontból (pedig valójában már régóta vágyom egy hűséges, odaadó asszonyra)... no itt aztán minden sűrű ködbe vész! Persze végén addig-addig ügyeskedtek azok a mocskok, hogy megint



én fizettem ki a cechket, de nem tudok haragudni rájuk.

Egy törpe férfi tart egyenesen felém. No-csak! Egy prédára leső drónkeselyű! Tehát Chara-din híve, és milyen agresszív a lelkem! Bár a látásom kissé homályos, és az egyensúlyommal is van még némi galiba, de azért elfogadom a kihívást. Ha valaki keresi a bajt, hát én állok elébe! A következő pillanatban kölcsönösen tűzbe burkoljuk egymást, ám míg én - bölcs előrelátással - felvérteztem magam a lángokkal szemben, ellenfelem inkább a fűgülest választja. Csak néhány pillanatig tart a pengeváltás, és lihegve állunk egymással szemben. Szinte hajszálpontosan ugyanannyi sebet kaptam, mint amennyit kiosztottam, mégis nekem megy el előbb a kedvem a folytatástól. Hiába, a védelemmel töltött este megtette a hatását! Inkább jelzem, hogy feladom, minthogy isten tudja hová hajtson a *deus ex machina*... Most még legyőzőm gúnyos megjegyzése és diadalittas kacagása sem zavar. Visszabotorkálok a sátramhoz, és hullafáradtan térek nyugovóra. Elvackolom magam, és csak remélhetem, hogy holnap kevésbé nyüzöttan ébredek majd.