

ALANORI KRÓNIKA

148. szám
2008.
szeptember-
október

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Elérkeztünk az Alanori Krónika utolsó előtti számához. Szomorú dolog ez, de cikkíróink ezúttal is kitettek magukért, így remélem a mostani újság is okoz annyi kellemes percet nektek, mint amennyit megszoktatok tőlünk. Mindeközben mi az elmúlt hónapokban gőzerővel dolgoztunk egy új webes játékon, a Végzetúron. A 26. oldalon, illetve a www.vegzetur.hu-n megnézhetitek, mi lett a végeredmény. Az ősz a Battletech és Shadowrun könyvek ideje is. Nemrég jelent meg az Utóhatás c. Shadowrun regény, és előkészületben van A kötelesség hívása (BT) és az Egy maréknyi adat (SR) is. Ne felejtsetek a kupon számát beírni a neten, hogy megkaphassátok az ajándékot! Jó szórakozást az olvasáshoz! A címlapunkon ezúttal Vízi tündér nevű HKK lap képe, Berényi Szabolcs festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XIII. évfolyam 5. (148.) szám (2008. szeptember-október)

– Megjelenik kéthavonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János
Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Berényi Szabolcs
Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Tihor Miklós
Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134
Lapzártá: augusztus 15. **A következő szám lapzártája:** október 15.
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 örzünk meg és nem küldünk vissza.
A Türelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG), az Álomfogyó Kártyajáték (ÁFK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wizkids bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

TÚLÉLÉS	2
A felébredt világban	
HKK ERŐSÖDÉS	8
Hogy látjuk mi...	
KOMBÓK	12
Paklik mindenkinek 7.	
KÉRDEZZ-FELELEK	16
HKK kérdések	
ÚJ VERSENYEK	18
Ősszel	
VERSENYBESZÁMOLÓK	22
Hagyományos verseny	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány	
VÉGZETÚR	26
Új webes játék	
LEANTHIL NAPLÓJA	29
Egy galetki élete	
AJÁNLAT	32
ŐV novella	
GHALLA NEWS	37
A TF hírei	
KALANDOZÓ KALAUZ	38
A KÖR BEZÁRUL	42

TÜLÉLÉS

Az alábbi cikk az elhagyatott vidékeken játszódó Shadowrun történetekhez nyújthat segédletet a játékmester számára.

SZEMBEN A TERMÉSZETTEL

A sivatagi vagy sarkvidéki túlélés még a legedzettebbek számára is hatalmas kihívásokat tartogat. A posztmodern társadalom kiváltságaihoz szokott ember még nehezebben viseli a vadon megpróbáltatásait, mint elődjai. Bár segítségre lelhet a modern technológia és a mágia vívmányaiban, éppen ezek miatt a vadon is sokkal veszélyesebbé vált, mint amilyen volt. A túlélés téjje óriási: ha a karakter kudarcot vall, könnyen életét vesztheti.

ÚJ SZAKÉRTELMEK

A túlélési technikákban való jártasság leképezéséhez az alábbi szakértelmek használatát ajánljuk.

- TULÉLÉS (AKARATERŐ)

A karakter természetben való jártasságát jelképezi. Ez az aktív szakértelem magába foglalja a táborozó- és túlélő- felszerelések használatának ismeretét is, valamint olyan gyakorlati túlélési technikákban való jártasságok sikerességét is meghatározzák, mint például az élelem- és vízszerezés, a tűzgyújtás, és a menedékkallítás.

Levezetés: Akaraterő

Specializációk: Erdő, hegy, sivatag, őserdő, sarkvidék, egyéb, választott környezet.

- NAVIGÁCIÓ (INTELLIGENCIA)

Ez az ismeret szakértelem fedi le a karakter jártasságát abban, hogy két pont között megtalálja az utat, térképolvással, navigációs felszereléssel és kulcsfontosságú tereptárgyak azonosításával.

Levezetés: Intelligencia, megfelelő ismeret szakértelem

Specializációk: Földi, vízi, légi.

Magyarázat:

Táborozó- vagy túlélő-felszerelés: Amennyiben a karakterek rendelkeznek a környezet által indokolt túlélő-felszereléssel, könnyebbé válhat a dolguk. Ezt a könnyítést jelképezi a módosító. Csoportos próba esetén legalább a csoport felének rendelkeznie kell megfelelő mennyiségű felszereléssel. Ha a többség csak részleges felszereléssel rendelkezik, akkor csak -1 módosító érvényesíthető.

Élelem és víz: Amennyiben a karakter (illetve a csoport fele) rendelkezik megfelelő mennyiségű étellemmel és vízzel, a túlélés is sokkal egyszerűbbé válhat.

Élelem és víz nélkül: Evés és ivás nélkül az ember gyengül és fáradékonyvá válik. Ezt jelképezi a módosító.

Nem megfelelő ruházat/páncél: A nem megfelelő ruházat is nehezítheti a túlélést. A módosító a helyzet súlyosságától függ. Ha például a karakter nem fedi a fejét egy sivatagban, +1 módosítót kap. Őserdőben páncélt viselni már csak +2 módosító vállalásával lehet. A +4 módosítót olyan szélsőséges körülményekre tartogassuk, mint például az éjszaki sarkon könnyű nyári viseletben bolyongani.

Hosszabb megterhelés: 8 óránál hosszabb utazás vagy megterhelés (például ásás, teherhordás vagy alvás nélküli cselekvés) esetén a karakter könnyebben veszti el erejét.

Toxikus terep: Szennyezett terepen még a legegyszerűbb dolgok is sokkal nehezebbé és veszélyesebbé válhatnak.

Időjárás körülmények: Az olyan kellemetlenségek, mint például az eső, az erős szél vagy a havazás, megnehezíti a túlélési technikák szakszerű használatát. A homokviharokról vagy tájfunokról már nem is beszélve.

Kedvezőtlen időszak: Minden környezetnek van egy kedvezőtlen évszaka, amikor a hatásai még erősebbek, mint általában. Ilyen a tél például a hűvös tájakon vagy a nyár egy sivatagban.

TÚLÉLÉS PRÓBA

Vadon típusa	Alap célszám
Sarkvidék	8
Sivatag	6
Erdő	4
Óserdő	5
Dombság	5
Magas hegység	6
Síkság	4
Mocsár	5
Tundra	5
Helyzet	Módosító
Táborozó-túlélő-felszerelés	
Teljes	-2
Részleges	-1
Élelem és víz garantált	-2
Élelem és víz nélkül	+1
Nem veszélyeztet a hőség/hideg	-1
Nem megfelelő ruha/páncél	+1-től +4-ig
Hosszabb megterhelés	+1-től +4-ig
Toxikus terep	+2-től +4-ig
Időjárási körülmények	
Zavaró	+1
Rossz	+2
Szélsőséges	+4
Kedvezőtlen évszak	+2
A karakter Test tulajdonsága (Nem számít csoportos próba esetén)	
1-5	-
6-12	-1
13+	-2
A karakter sérült	+ sebesülési módosító

vonjuk ki a Túlélés próbán elért sikerek számát. A maradék a karakter által elszenvedett Kábulás sebesülés rubrikák számával egyezik meg. Amennyiben az eredmény negatív, hagyjuk figyelmen kívül a hatást. Ez a Kábulás sebesülés mindaddig megmarad, míg a karakter vissza nem ér a civilizációba, vagy más módon nem mentesül a túlélés próbák alól. Természetesen egy alapos pihenésre is szükség lesz (legalább 8 órányira).

Amennyiben a karakter állapotjelzője megtelik, a karakter összeesik és cselekvésképtelenné válik. Ha nem segítenek rajta, akkor állapota tovább romlik (a Kábulás sebzés Fizikai sebzésbe csorodul át), és szép lassan meghal.

Csoportos próba

A karakterek csoportosan is próbálkozhatnak. Csoportos próba esetén a legmagasabb Túlélés szakértelemmel rendelkező karakter teheti a próbát, ám a többiek is Túlélés próbát tehetnek kiegészítő próbaként, ugyanarra a célszámmra. Ez azt jelenti, hogy a többiek által elért minden két siker után még egy sikert könyvelhetünk el a fő Túlélés próbán.

Csoportos próba esetén mindig növelni kell a próba utáni 1D6 (vagy 2D6) dobás eredményét 1-gyel. A kapott Kábulás sérülést a megszokott módon kell megállapítani, ám a végső sérülést

A túlélés szakértelem használata

Amennyiben a karakternek hosszabb időt kell vadonbeli környezetben töltenie, a játékmester Túlélés próbára kötelezheti a játékost.

A Túlélés próba

A karakternek minden vadonban töltött nap Túlélés próbát kell tennie. A játékmester döntése alapján akár gyakrabban is, ha zordabb környezetbe kerül, vagy rosszabbodik az állapota, illetve esélyei. A próba alapcélszáma a vidék típusától függ, a különféle körülmények pedig nehezíthetik vagy könnyíthetik a karakter dolgát.

Jegyezzük fel a sikerek számát, majd dobjunk 1D6-tal. Különösen veszélyes terepen, kivételesen rossz körülmények esetén 2 kockával kell dobni, és össze kell adni a kockák eredményeit. Az így kapott értékből



egyenlően kell elosztanunk a résztvevők között. Amennyiben ez nem lehetséges, mindig a legmagasabb Test tulajdonságú karakterektől kell visszafelé haladva kiosztanunk a sebzést.

A navigáció használata

A navigáció használatával a karakter képes eljutni egyik pontból egy másikba, remélhetőleg a legrövidebb úton. Még az olyan technológiai vívmányok sem taszítják feledésbe a térképolvasás tudományát, mint például a GPS. A technikai eszközök segíthetik a próbát, de hiányuk szinte ellehetetleníti azt.

Vadonban a karaktereknek minden nap navigáció próbát kell tenniük. A játékmester döntése alapján akár gyakrabban is.

Navigáció próba

Legelőször a célállomástól való szóródást és irányt kell meghatározni a Szóródási diagram segítségével (lásd SR3, 118. oldal). A szóródás távolságának megállapításához szorozzuk meg a távolság 10%-át 1D6-tal.

A karaktereknek ezután Navigáció próbát kell tenniük. Csoportos próba esetén a legmagasabb Navigáció szakértelemmel rendelkező karakternek kell pró-

NAVIGÁCIÓ PRÓBA

Helyzet	Módosító
GPS	-2
Iránytű	-1
Jármű robotpilóta	-(a robotpilóta szintje - 1)
Térkép	-1
Ismerős terep	-1
Időjárási körülmények	
Tiszta	-1
Borult	0
Rossz	+2
Szörnyű	+4

bát tennie. A próba alap célszáma 4, ezt növelhetik vagy csökkenthetik a táblázatban szereplő módosítók. Csökkentsük a szóródási távolságot 5%-kal minden sikerért. Ha a szóródás 0-ra, vagy az alá csökken, a karakterek pontosan célba érnek.

Ha a szóródás nagyobb, mint 0, a karakterek elvétik a célt, és máshova érkeznek, mint szerettek volna. Ekkor egy Navigáció (4) próbát kell tenniük, hogy észrevehessék a hibát, különben folytatják útjukat a rossz irányba.

A MÉRGEZETT FÖLD

A szennyezés az élet velejárója a Hatodik Világban, és az árnyvadászoknak olykor kiposztult vagy szennyezett helyekre kell menniük a küldetésük érdekében. A toxikus területek egyre csak terjednek, lassan szinte minden nagyobb város közelében található egyet. Seattle Glow City-jétől kezdve a brit bűzmocsáron át a radioaktív líbiai sivatagig, toxikus zónák mindenhol vannak.

TOXIKUS ZÓNÁK HASZNÁLATA

A toxikus zónák egy sor egyedi „vadász” kihívást tartogatnak az árnyvadászok számára, mivel maga a környezet is veszélyes, „lakóiról” már nem is beszélve. A toxikus zóna a legbarátságatlanabb, legidegebb világ, amivel a vadászok csak találkozhatnak (még a metasíkok sem közelítik meg). A toxikus zónák kietlen, apokalipszis utáni látványt nyújtanak.

Az árnyvadászok több olyan munkát is kaphatnak, amelyek közvetlen vagy közvetett módon érintik a toxikus zónákat, a következőket is beleértve:

Hozzák vissza élve

Az árnyvadászokat felbéreltik, hogy menjenek el egy toxikus zónába, és keressenek meg, majd fogja-



nak el (vagy öljenek meg) egy mutáns paralényt. A megbízójuknak tudományos kísérletekhez lehet rá szükség, vagy bizonyítékként a zóna okozta környezeti szennyezésre, őrállatként vagy a személyes állatkerájában akarja hasznosítani, vagy bármi egyéb okból tarthat igényt rá. A vadászat különösen nehéz lehet, ha élve és (viszonylag) sértetlenül kell elhozniuk, mivel a lény valószínűleg nem akar majd együttműködni.

Bújócska

A toxikus zóna tökéletes rejtékhely azoknak, akik nem akarják, hogy egy csomó ember háborgassa őket. A vadászoknak fel kell kutatniuk egy szökevényt, aki valószínűleg egy ilyen zónában búj el a kutakodósaik elől. A toxikus zónák kitűnő helyek még titkos céges kutatólaborok és központok, kormányzati létesítmények, vagy egyéb olyan épületek elrejtésére, amit a tulajdonosaik nem szeretnék, hogy mások megtalálják, de a vadászokat gyakran bérlik fel, hogy betörjenek oda.

Cuccok visszaszerzése

A vadászokat felbérlik, hogy hozzanak vissza valamit a toxikus zónából, ami lehet (de nem csak ezekre korlátozódik) minta a szennyezett levegőből, földből vagy vízből; veszélyes (de értékes) vegyi anyagokat vagy szennyeződések; tárgyakat, melyek kipoityantak vagy kicsempésztek egy céges hulladékmegsemmisítőből, és így tovább. Természetesen lehetséges, hogy a zóna lakói már megtalálták, és nem áll szándékukban odaadni a vadászoknak, vagy legalábbis nem ingyen.

A helyzet tanulmányozása

Egy egyszerű vadászat annak felmérésére, hogy milyen rossz a helyzet a toxikus zónában. Ez sajnos azt is jelenti, hogy kapcsolatba kell kerülni a zóna veszélyeivel, miközben a vadászok információkat gyűjtenek a megbízóiknak. A megbízó lehet egy környezetvédő csoport, kormányzat vagy cég, aki egy kis mocskot akar gyűjteni a konkurencia aláásásához.

Toxikus vadászat

A toxikus zónák gyakran toxikus sámánokhoz vagy szellemekhez hasonló mágikus veszedelmek lakóhelye (Lásd *Mágia az Árnyakban*, 124. oldal), és a va-



dászoknak gyakran be kell hatolniuk a zónába, hogy hazai pályájukon nézzenek szembe ezekkel a veszélyekkel. Le kell győzniük a környezet veszélyeit, és szembeszállniuk az ereje teljében lévő fenyegetéssel (egy olyan helyen, ami valószínűleg korlátozza vagy gyengíti a játékos karakterek mágikus képességeit).

BIOLÓGIAI VESZÉLYEK

A toxikus zónák különféle biológiai veszélyeket is jelentenek, amikkel nehéz szembeszállni, mivel többnyire láthatatlanok, észrevehetetlenek addig, míg már késő, hogy valamit is tegyenek ellene. A kórokozók és mérgeanyagokkal kapcsolatos alapvető információért lásd az SR3 249-251. oldalait. Itt található viszont ezen szabályok bővített változatát.

Savas eső

Azok az élőlények, melyek nem kimondottan immunisak a mérge- vagy maróanyagokra, Enyhe Allergiával rendelkeznek a savas esővel szemben (lásd a *Paralények* kiegészítő 15. oldalát a bővebb információért). A hagyományos savas eső mindössze kellemetlenség szintű allergiát okoz (fájdalmas viszketést az egész bőrön), és a karakter +1 módosítót kap minden próbájára, míg az esőben tartózkodik. Védelemtől kivéve ezt a hatást. „Súlyosan” savas eső esetén ez a módosító +2-re is nőhet, és hosszú távon károsítja a bőrt.



Légszennyezés

A túlzott levegőszennyezés 1D6 erejű mérgeanyag-nak számít, Közepes kábulás alapsebzséssel és 30 perces gyorsasággal. Légzőkészülékek és légszűrők a szintjükkel csökkentik a szennyezés erejét, míg a gázálarc és légtartályok teljesen kiküszöbölik a hatást. A légszennyezés okozta Kábulás sebzés lassan gyógyul, a fizikai sérülések gyógyulási sebességével (lásd *SR3*, 126. oldal), és csak akkor, ha a karakter tiszta levegőt lélegez.

Betegségek

A karakterek számtalan módon kapcsolatba kerülhetnek különféle fertőző betegségekkel, beleértve a fertőzött személyek érintését, a fertőzött anyagokkal való érintkezést, vagy a betegséget tartalmazó levegő belélegzését is. Valahányszor a Játékmester úgy érzi, a játékos karakter megfertőződhet (vagy naponta egyszer, ha fertőző helyzetekkel találkozik), a karaktertől Test próbát kell kérnie 4-es alap célszám ellen, a Fertőzés táblázat (110. oldal) módosítóit alkalmazva. Egy vagy több siker esetén a karakter nem fertőződik meg. Sikertelenség esetén megbetegszik és elszenvedi a fertőzés hatásait. A karakter immúnis is lehet egy adott betegséggel szemben, ekkor nem kell próbát tennie. A törpék +2 kockát kapnak a Test próbához betegségekkel szemben.

A szűrőrendszer kiberver (lásd *SR3*, 300. oldal) nem csökkenti a fertőzés esélyét, de szintjével csökkenti a betegség erejét, így könnyebb ellenállni a hatásainak. A Játékmester akár azt is bevezetheti, hogy ha egy szűrőrendszer nullára vagy az alá csökkentené egy betegség erejét, akkor az nem fertőzi meg a karaktert.

Ha megfertőződött, a karakter hordozóvá válik, míg a betegség le nem fut, és olykor még utána is, a betegségtől függően. Ha a betegség azonnali lefutási idejű (a gyorsaságától függ) a fertőzött karakter azonnal kezdi mutatni a tüneteket, és sebesülést szenved a betegségtől. A betegség kialakulása után minden adott időben újabb test próbát kell tennie a betegség ereje ellen (minden két siker eggyel csökkenti a sebzés szintjét). Ha a próba teljesen semlegesíti a betegség sebzését, a fertőzés kiürült a karakter szervezetéből, aki 24 órán belül teljesen felépül. Míg a karakter sikeresen túl nem teszi magát a betegségen, a fertőzés által okozott sebzés nem gyógyítható meg (bár mágiával még mindig lehetséges).

FERTŐZÉS TÁBLÁZAT

Nincs kontaktus lehetséges hordozókkal	-2
Fizikai kontaktus egy hordozóval	
Pillanatnyi	+1
Hosszú	+2
Intím	+4
Egésztelen körülmények	+2
Levegővel terjedő betegség	+4
Vírusos betegség	+1 vagy több
Gyenge betegség	-1 vagy több

Mágikus betegségek

Az Ébredés magával hozta a mágikus betegségeket is, melyeket csak bizonyos szintű mágikus energia jelenlétében lehet elkapni, és csak ott tud hatni is. Több mágikus betegség is retrovírus, melyek beépülnek a hordozó DNS-ébe, és megváltoztatják a genetikai kódot. Ezek a változások fokozatosan átalakítják a gazdatestet. Ezen vírusok közül talán a legismertebb a Humán-Metahumán Vámpirikus Vírus (HMHVV) és variánsai. Ezeket a vírusokat (és más mágikus betegségeket) leggyakrabban a betegség vagy fertőzés képességgel rendelkező paralények terjesztik (lásd a *Paralények* kiegészítő 7. és 10. oldalát).

Némely mágikus betegség leírását itt közöljük. A Játékmester nyugodtan megalkothatja saját mágikus betegségét, mely feltűnhet a toxikus zónákban, főleg ahol mutagének, orvosi hulladék vagy sugárzás található, magas háttérzajjal karöltve.

Aurahiány Szindróma (AHSZ): Ez a vírusos fertőzés fizikai kontaktussal terjed és a tünetek a fertőzést követő 24 óra elteltével jelentkeznek. A fertőzött karakternek minden 24 órában Test ellenpróbát kell tennie a betegség erejével szemben. Három vagy több siker esetén, a fertőzés teljesen kiürül a karakter szervezetéből. Kevesebb siker esetén nincs semmi hatás, viszont újabb próbát kell tenni 24 óra elteltével. Ha a betegség ér el több tiszta sikert, a fertőzött karakter -1 kocka büntetést kap a sérülési ellenpróbáira bármilyen mágiával szemben, a fertőzés minden tiszta 2 sikere után. Ha ez nullára vagy az alá csökkenti a karakter sérülési ellenpróbához használható kockáinak számát, a fertőzött karakter egyáltalán nem tehet sérülési ellenpróbát mágiával szemben. Ha a fertőzés összesen 15 tiszta sikert ér el a próbák során, a karakter ezentúl már *soha* nem tehet sérülési ellenpróbát mágikus hatások ellen.



Az AHSZ mágikus úton való gyógyítása hihetetlenül nehéz, mivel az áldozat energiáit szívja el. A betegség erejének duplája számít a Betegség gyógyítása, Profilaxis és hasonló varázslatok alkalmazásakor. Az aurahiány szindróma tisztán látható az áldozat auráján, 1 siker is elég asztrális érzékelés során az észrevételéhez, a diagnózis megállapításához viszont 3 vagy több siker kell. A betegség ereje 2-től akár 6-ig vagy tovább is terjedhet.

Mana-aktív Aurahiány Szindróma (MAHSZ): Az AHSZ-hez hasonló vírusos fertőzés, de csak egy két-tős természetű lényvel való közvetlen kontaktussal terjed (az asztrális érzékelést végző karakterek is ide tartoznak). A betegség gyengíti a gazdatest mágikus képességeit. A tünetek a fertőzést követő 24 óra után jelentkeznek. Akkor, és azután minden 24 órában az áldozatnak Esszencia ellenpróbát kell tennie a beteg-

ség erejével szemben. Az áldozat részéről 3 vagy több tiszta siker teljesen kiűri a betegséget a szervezetéből, míg kevesebb siker esetén nem történik semmi. A betegség részéről 2 vagy több tiszta siker elkezd csökkenti az áldozat mágikus képességeit. A betegség minden 2 sikere után az áldozat -1 módosítót kap az Esszenciájára vagy a Mágia Tulajdonságára a Mágikus Szakértelmek, adeptus képességek és paralény képességek használatának szempontjából. Megjegyeznénk, hogy az áldozat tényleges Esszencia és Mágia értéke nem változik, csak nem képes teljesen kihasználni azt. Ha a betegség módosítói nullára vagy az alá csökkentenék az Esszencia vagy a Mágia értékét, az áldozat minden mágikus képességét elveszíti. Ha a betegség a próbák során összeadva összesen 20 tiszta sikert elér, az áldozat örökre elveszíti a mágikus képességeit, és világivá válik. A betegség ezen stádiumát elérő paralények megbetegszenek és rövid úton elpusztulnak.

Méreganyagok

A méreganyagok ugyanúgy sebzéskóddal rendelkeznek, mint a fegyverek, csak a szervezetet támadják. A méreganyag ereje az erősségét, a sebzésszintje pedig a lehetséges sebzését jelenti.

A karakterek több módon is kapcsolatba kerülhetnek méreganyagokkal. Lenyelhetik, a szervezetükbe kerülhet egy vágással vagy szúrással, belélegezhetik vagy a bőrükön keresztül is felszívhatják. Bizonyos felszerelések (lásd Ember és Gép, 105-106. oldal) csökkenthetik az esélyét, hogy a karakter szervezetébe jusson a méreganyag.

Mikor bekerül az áldozat szervezetébe, a méreganyag sebesség értékétől függ, hogy milyen gyorsan fejt ki a hatását. Némely méreganyag (pl. a narcoject) azonnal kifejti a hatását, míg mások csak idővel. Miután a lappangási idő letelt, az áldozatnak Test próbát kell tennie a méreganyag ereje ellen. A törpék +2 kockát kapnak erre a próbára, a vér- vagy méragszűrő kiberverrel rendelkező karakterek pedig a kiberver szintjével csökkenthetik a méreganyag erejét. Az Ellenmérég és hasonló varázslatok szintén csökkentik a méreganyag erejét. Sebzést okozó mérgek esetén a Test próbán elért minden 2 siker egy szinttel csökkenti a mérég sebzését.

A mérgekkel és egyéb kémiai vegyi anyagokkal kapcsolatos bővebb információkért lásd az *Ember és Gép* 101-122. oldalait.



A HKK egyik talán legvitatottabb témája a lapok erősödése, ezzel szeretnék most foglalkozni, hogy tisztázzak sok félreértést. Közismert tény, hogy a HKK lapok az idők során egyre erősebbek lesznek. De ennek vajon mi az oka? És nem ártalmas ez a játéknak?

Visszatekintés

A HKK majd 13 évvel ezelőtt, 1995. szeptemberében indult diadalútjára. Ha valakinek még van első kiadású lapja, fogjon meg egyet. A különbség valóban szembeötlő. A *Garokk*, az akkori egyik sztár horda lap, 3 manáért 3/1, képesség nélkül, még csak nem is repül. Ugyanakkor az új *Gitonga* szintén 3 manáért 3/1, de repül, és még van 2 ÉP-s Büntetése is. A Múltidéző a *Gitongával* 9 évvel később, 2004-ben jelent meg. Természetesen, az új *Gitonga* megjelenésekor már senki sem játszott volna a régi *Garokkkal*. De vajon tényleg akkora ugrás volt ez 9 év után?

A HKK-ban hihetetlenül sok lehetőség van, a végtelen kombinációknak köszönhetően a játék megunhatatlan. De tegyük fel, hogy az 1. kiadás óta nem jelentek volna meg új lapok, és még mindig mindenki az 1. kiadás lapjaival játszana. Az, aki 13 éve játszott HKK-t, pár hónapra rá abbahagyta, és most újra előveszi a lapjait, örömmel konstatálná, hogy a játék mit sem változott, a paklija továbbra is működik. De vajon hányan lennének olyanok, akiket lekötne az, hogy 13 éven át ugyanazokkal a paklikkal és lapokkal játszanak?

Tehát új lapokra, új kiadásokra bizony, hogy szükség volt. A játék ettől él, ettől „lélegzik”, ettől lesz igazán változatos. És ezek az új ki-

egésztők biztosítják, hogy tényleg megunhatatlan legyen. A játék korai szakaszában a fejlesztésnél arra törekedtünk, hogy a lapok lehetőségeit bővítsük, nőjön a különböző paklik száma. Eszünkbe sem jutott, hogy erősebb lapokat adjunk ki, mint az első kiadásban. Egyszerűen csak jó lapokat akartunk csinálni, amelyekkel élvezetes játszani, és amelyek egyensúlyban vannak a többi lappal.

Ha valaki emlékszik még az 1. kiadásra, a rengeteg tesztelés ellenére is jelentős különbség volt a lapok erőssége között. Az *Illúziósárkány*, a *Szörnybűvölés*, a *Tudatrombolás* évekig domináltak a versenyzemzőnyt, míg az *Álcázással* vagy *Tárgyvedelemmel* nem hiszem, hogy akár a megjelenés után sokan játszottak volna. A lapok közti erőkülönbség sosem volt szándékos, mindig azt szerettük volna, ha a lapok egyformán jók, és ezt az utóbbi évek kiegészítőivel egyre inkább sikerül elérni. Azonban egy mikronnyi különbség mindig lesz a lapok erőssége között. Ha viszonyítani akarunk, az *Illúziósárkány* mondjuk 1000%-kal volt erősebb az *Evaporórmél*. Egy mai kiegészítő spoilerje csak 10, esetleg 20%-kal jobb a kiegészítő átlaglapjánál – de ez is számít, a játékosok ezt felismerik egy idő után, és mindenki a legerősebb lapokat használja.

Ezzel az egésszel oda akarok kilyukadni, hogy teljesen mindegy volt, mennyire változatos, érdekes, sokrétű, és lehetőleg egyforma erős lapot próbáltunk csinálni: a játékosok mindig megtalálták azokat a lapokat, amelyek valamilyen okból, valamilyen kombinációban erősebbek voltak a többiekénél, és azokkal játszottak.



Minden relatív

Minden kiegészítőt fél éven át, 10-14 tesztelővel tesztelünk, nagyon sokat játszunk minden lappal. A tesztelők pedig az új lapokat mindig a már korábban kiadott lapokhoz viszonyítják – mégjobbra a versenylapokhoz, amelyeket a játékosok korábban a kiegészítők legjobb lapjainak találtak. Az *Illúziósárkányra*, *Szörnybűvölésre* persze azt mondtuk, hogy kicsit „elronttuk őket”, és ahhoz hasonló erősségűt látni sem szeretnénk. Azonban az is érthető volt, hogy a tesztelők nem olyan lapot akartak csinálni, mint az *Evaporőr* vagy az *Álcázás*, hanem inkább a *Gorombilla* vagy a *Piromenyét* volt az irányadó.

Ez egyébként egy érthető logika – ha egy kiegészítőben gyengébb lapok vannak, mint az előzőben, akkor azokkal a lapokkal senki sem akar majd játszani. De miért nem készítettünk PONTOSAN ugyanolyan erős lapokat? Nos, ez sajnos képtelenség, a lapok erősségét amúgy sem lehet egy egzakt matematikai modellel összehasonlítani. Képzeld el egy kocsisort az autópályán. A legelől haladó autó 60-nal megy. Az az autó, amely 30 kocsival mögötte halad, elvileg mehetne szintén 60-nal, de gyakorlatban lassabban fog menni, mivel minden autó legfeljebb annyival megy, mint az előtte haladó, de inkább egy nagyon picit lassabban. A kártyáknál is ez a helyzet, nem lehet 140 tökéletesen egyforma erős lapot csinálni, lesz közte, amely az elvárnál kicsit

gyengébb, lesz olyan, ami kicsit erősebb lesz. A játékosok kiválasztják az erősebbeket, azokkal játszanak, és a következő kiegészítő lapjait már ezekhez viszonyítják, ami ezeknél gyengébb (és az előző kiegészítőnél még átlag lapnak számított) a kezükbe sem veszik.

Persze az sem mindegy, hogy a lapok mennyivel erősödnek. A törekvés mindig az, hogy ne csináljunk erősebb lapokat, mint azok, amelyeket jelenleg a versenyen használnak. De ezáltal valóban olyan lapok keletkeznek, amelyek az átlagos, versenyen nem használt lapoknál viszont erősebbek lesznek, és az új standardot meghatározzák. De ha egymás mellé teszed a *Garokkot* és a *Gitongát* – valóban túlzott mértékben erősödtek a lapok?

A gyorsulás

A téma folytán felbukkan az a kifejezés is, hogy „felgyorsult a játék”. Mivel ott vagyok a nagy versenyeken, látom, hogy ez mennyire nem igaz. A meccsek többsége a mai napig ugyanúgy hosszú ideig tart, 20 percig vagy még tovább, ahogy régen is, és sokszor 10-15 vagy még több körig. Vannak persze 3-4. körös nyérések, sőt, néha még gyorsabbak – de ilyenek már régen is voltak. A lények, varázslatok erősödtek, de az ellenük használt lapok is, így az egyensúly megmaradt. A legjobb versenyjátékosok továbbra is azt nézik, melyik lap biztosítja a legnagyobb előnyt

számukra a játékban. És problémát inkább az jelenthet, ha egy lappal túl nagy előnyre lehet szert tenni a játék korai szakaszában. Ilyen szempontból a HKK egyik legerősebb lapja *Az erős ereje* – ami pedig a Sötét Korban jelent meg, 2002-ben, 6 évvel ezelőtt! Vagy említhetném még a *Manacsapdát* és *A gyenge erejét* is, amelyek Hőskorszakos lapok!

A lapok erősödése egyébként bizonyos szempontból csak illúzió. Hogy tesztelőink kedvenc mondatával éljek, a „passzív, képesség nélküli lények mindegy, hogy mekkorák, használhatatlanok”. Hiszen a passzív lény egy körig nem csinál semmit, az ellenfél könnyedén elpusztíthatja. Persze, ez a kijelentés sem igaz, hiszen ha el is pusztítják, nem mindegy, hogy az a lény 1 manáért vagy 3-ért jött. És ha még sincs kézben a pusztítás, nem mindegy, hogy 3, vagy 5 kör alatt öli meg az ellenfelet. De az tény, hogy az egyre nagyobb sebzésű és ÉP-jú, passzív lények kiadása ugyan kiválthat némelyekben szörnyűködést, de nagy baj nem lesz belőle. Ugyanakkor az ellenvarázslatok, erőforrások és lapleszedések mezején nagyon óvatosak vagyunk, nagyon nehezen engedélyezünk bármiféle erősödést. A HKK legjobb ellenvarázslata, a *Zu'lit kísérlete* 5 évvel ezelőtt jelent meg az *Ébredés* kiegészítőben, és azóta se adtunk ki olyan univerzális és olcsó reakciót, amely a nyomába ért volna – azaz, most, a

Morgan irtóztató erejével jelent meg végre egy, amely versenyképes vele.

Tudatos vagy spontán folyamat

Nyilván mindenkiben felmerül a kérdés: akkor most tudatosan erősítjük a lapokat, vagy ez egy természetes, elkerülhetetlen folyamat? Nos, remélem, hogy a fenti fejtegetésekből mindenki számára egyértelművé válik, hogy inkább az utóbbiról van szó. Persze mondhatnám azt is: direkt mindig erősebb lapokat csinálunk, hogy az emberek az új kiegészítőt vegyék! Erről szó sincs, bár elismerem, hogy fordítva ez már többször elhangzott: ha a kiegészítőben csupa gyenge lap van, senki sem fogja megvenni! De ez inkább azt jelenti, hogy mi is szeretnénk, ha az új lapokat ez emberek kipróbálnák, játszának velük. Az viszont nekünk se jó, ha a lapok inflációjának köszönhetően a régebbi kiegészítők eladhatatlanná válnak. Jellemző egyébként, hogy a legtöbb kiegészítőről a tesztelő az állítja, tele van használhatatlan lapokkal, és inkább a régi paklikkal játszanának. Szerintem inkább arról van itt szó, hogy az új lapokat „meg kell szokni”, be kell iszteni paklikba, megtanulni játszani velük, és ez időbe telik.

A Magic és a HKK között gyakran vannak emberek (köztük mi is) párhuzamot. A Magicnél a játék fenntartására egy, a mienkétől gyökeresen eltérő stratégiát követtek. A Magic





domináns versenyformátumán csak az utoljára kiadott 3 kiegészítőt lehet használni, és az egyéb formátumokon is tiltva vannak a valamivel régebbi kiegészítők lapjai. Így elkerülték, hogy a játék erősödjön – sőt, épp ellenkezőleg! A lapok átlagerőssége jól láthatóan gyengül, úgy, hogy a korábbi kiegészítők leg-erősebb lapjainál csak gyengébbeket csinálnak. Emellett el lehet azt is játszani, hogy ugyanazokat a lapokat, más néven és más képpel újra meg újra ki lehet adni – és aki versenyben akar maradni, annak ezeket muszáj megvennie. Nekem annak idején ezért is ment el a kedvem a Magictól – kedvenc lapjaimat, paklijaimat nem használhattam többé, nem azért, mert én döntöttem úgy, hogy az új lapokkal játszom inkább, hanem azért, mert a szabályok tiltották.

A HKK-ban nem tiltjuk a régi kiegészítőket – aki akar, jöhet akár *A szürkeállomány aktivizálásával* is! A játék evolúciója elavulttá tesz sok lapot, de a versenyeken még most is rengeteg lapot használnak jópár éves kiegészítőkből, baráti játékban pedig mindennek megvan a helye. Sőt, épp, hogy nem szeretnénk, ha az emberek egykori kedvenc lapjaikkal már nem játszhatnának – ezért adjuk ki őket újra a *Múltidéző*, a *Régmúlt*, és most az *Újjászületés* kiegészítőkből, méghozzá úgy kiegyensúlyozva, hogy a mostani környezetben is megállják helyüket.

Amit még szoktatok kérdezni, hogy vajon meddig erősödhetnek a lapok? Nos, a *Garrakk-Gitonga* példáját nézve ezen nem kell aggódnia, a fantáziánk és kreativitásunk végtelen, a játék mindig jó lesz, és az egyensúly megmarad, bármilyen új lapokat is találjunk ki.

Végkövetkeztetés...

Összefoglalva tehát, én nem érzem, hogy a lapok erősödése bármilyen problémát jelentene a játéknak, főleg mert korántsem olyan jelentős mértékű, mint azt sokan hiszik. Ami szerintem inkább ártott a játéknak, az a szabályok elbonyolódása és a lapok komplexitása volt, illetve a versenykörnyezet kiszámíthatatlansága a rengeteg követő és szabálylap miatt. Örömmel mondhatom, hogy mindkét probléma orvosolása jó úton halad. Ha megnézitek az utóbbi másfél év termését, elenyészően kevés a sok apró betűs szöveggel teleírt lap, a kártyák egyszerűek, érthetőek, mégis érdekesekek, és új szabályokkal sem nagyon bombázunk senkit, sőt, a régi, túlkombinált szabályokat sem erőltetjük. :) A követők és szabálylapok is fokozatosan gyengülnek, kiegyensúlyozottá válnak, nem pecsételi meg a meccset már előre a követőválasztás.

Tihor Miklós

KOMBÓK

PAKLIK MINDENKINEK 7. RÉSZ

1. FÁJDALOM SZÉPSÉGE

Egy régi, talán már mindenki számára elfeledett koncepció újra lehetőséget kap a bizonyításra. Mostanra már szinte csak a pakli alapját alkotó szabálylap maradt, de az bőven elég. Igaz, kissé kétélű fegyver *A fájdalom szépsége*, könnyen lehet, hogy az ellenfelünk legalább annyit profitál belőle, mint mi. Azonban a legtöbb pakli ellen sokkal inkább a mi malmunkra hajtja a vizet. Mint sejtethető, rengeteg olyan lappal fogunk játszani, amik apránként sebezgetik az ellenfelet, hogy minél jobban tudjunk velük varázspontot termelni.

Lapjaink közül toronymagasan kiemelkedik a *Misztikus sötétségkő (új)*, körönként hármat sebez, hármat gyógyít, és ad három manát. Elképesztő táp. Ha valahogy be tudjuk paszírozni a sárgát a színeink közé, akkor feltétlen rakjunk be három *Abarrun segítségét*. Másik legfontosabb lapunk a *Morgan át-*

kozott ajándéka (új), amivel lényegében 1 VP-ért kettőt tudunk sebezni. Egy sötétségkő segítségével már a második körben nyerhetünk is. Hasonlóan kellemetlen figura a *Halálmá-dár (új)* is, igaz, kivégzésnek kevésbé hatékony. Kár, hogy kissé nehézkesen működik együtt a sötétségkővel, mivel mindkettőnek elég drága semmizős költsége van.

Ezekhez képest nem tud akkora támadóerőt felmutatni az *Unaloműző*, hisz lassacskán sebezget csak, viszont megoldja azt a kellemetlen helyzetet, hogy az ellenfél többet profitál a szabálylapunkból, mivel szépen passzivizáljuk a lapjait. Úgy tűnik, nekünk nem fog nehezünkre esni manát csinálni, ezért nyugodtan rakjunk be *Naso-thin nagyurat*, biztos nem fog ürülni az ellen, főleg ha az első-második körben lepjük meg vele. S a következő körben nem lehetetlen, hogy nyerünk. Ha már úgyis játszunk egy móával, akkor vétek lenne kihagyni a *Moa tortúrát*, ami akár ingyen is sebezgethet, pluszba egy kis manát is szippanthatunk vagy varázslatot dobathatunk.

Szemmel láthatóan elég pörgős a paklink, könnyen kiürülhet a kezünk úgy, hogy nem nyertünk. Ezért kell kissé felporgetni az eseményeket néhány *Vészkijáráttal* és *Visszalé-péssel*. Hogy ezekből mennyit használunk, nagyban függ attól, hogy mit választunk negyedik színnek. Zöld tűnik a legérdekesebb választásnak, első-sorban a *Korrer Varror* miatt. Mellé nyilván érdemes sok húzással játszani, hogy kellőkép-



pen kijöhessen a lap ereje. Tehát maximális számú *Véskijárat* és *Visszalépést* ajánlok, esetleg még *Második eséllyel* is lehet próbálkozni, Varror mellett elég jól működik. Ezekkel kissé megnő a lapjaink költsége, így nyugodtan rakjunk be *Redukciót* és *Lady Terillient*. Velük válik igazán hatékonyvá a *Véskijárat-Korrer Varror* kombó, de sok más esetben is jól jönnek. Érdemes figyelni arra, hogy *Redukció* mellett ki lehet rakni a *Naso-thin nagyurat* 0 VP-ért is. Használhatunk zöld helyett fehérét is, ekkor a *Fényfőnix (új)* és *Az erős ereje* amire igazán számíthatunk. Ha már szóba kerültek a counterek, akkor megjegyzem, mindenképpen érdemes legalább kilenccel játszani, *Az erős ereje*, *Owooti trükk*, *Manacsapda*, *Örök dilemma*, *Morgan irtóztató ereje* és *Malfunkció* közül rakjunk be hármat izlésünk és lehetőségünk szerint.

Érdekes lehet még kipróbálni az *Ichinedar-Rongybaba* kombót is a pakliba. Igaz, ezek nem túl jók önmagukban, ezért inkább az



Előzönlésre támaszkodjunk. Tehát elég lenne 1-1 belőlük, hisz úgy előzönléssel kéne kiszedni őket, de a sok nekron miatt inkább 2-2-vel játszunk. Ezt a kombót inkább fehér mellé használjuk, mert lehet az *Előzönléssel Fényfőnixet (új)* is keresni, alternatívaként.

2. LASSAN JÁRJOS HORDA

Oly ritkán látni manapság jól működő hordát, ezért épp itt az ideje, hogy bemutassam, ezt a nem túl közismert, de meglehetősen hatékony paklit. Hordánk azon az apró játéktervezési hibán alapszik, hogy amikor a *Lassan járjot* teszteltük, még nem volt nekron, így a nekront tartalmazó lapok szépen megkerültek a *Lassan járjot*. Vagyis mi úgy tudjuk kiszórni az olcsó lapjainkat, hogy közben bedrágítottuk az ellenfelet 1-2 VP-vel. Ehhez persze sok ilyen lapot kell használni, s ehhez vagy nagy pakli kell, vagy kénytelenek vagyunk *A semmi mesterével* játszani. Ez utóbbi bizonyult a jó választásnak. Igaz, kicsit szomorúak lehetünk amiatt, hogy csak három lappal kezdünk, de ha minden jól megy, ez is elég lesz.

Azt hiszem a *Noth szellemet (új)*, *Lávaccsigát*, *Nekron mágust*, *Arachnid sámánt*, *Rémebet*, *Sebzett vérfarkast* nem kell magyarázni; jönnek és ütnek. Arra kell csak figyelni, hogy a szellem max. ÉP-t sebez. A kis vérfarkasok és a sok lapdobás miatt kézenfekvőnek tűnik

Fájdalom szépsége

- 3 Misztikus sötétségkő (új)
- 3 Halálmadár (új)
- 3 Morgan átkozott ajándéka (új)
- 3 Naso-thin nagyúr
- 2 Moa tortúra
- 3 Unaloműző
- 3 Apró kívánság
- 3 Redukció
- 3 Lady Terillien
- 3 Korrer Varror
- 3 Véskijárat
- 3 Visszalépés
- 3 Owooti trükk
- 3 Morgan irtóztató ereje
- 3 Örök dilemma
- 3 A pokol szeme

a *Vonyító vérfarkas*, igaz kissé más tempójú mint a többi lapunk. Mindenesetre én erősen javaslom a használatát, gyakran előfordulhat, hogy hordánkat megakasztják, s valami fejlődésre lenne szükségünk. Rakjunk mellé még *Ravaszbérfarkast* is, hogy jó sokat tudjunk majd sebezni, a ravaszdi meg nem annyira rossz lap, bár kissé drága. *Naso-thin nagyurat* sem kell szerintem túragozni, legtöbbször amint tehetjük, rakjuk ki. Megfontolandó, hogy esetleg használjunk mellé *Metamorfózist*. Valószínűleg jól működik, csak kissé soknak tűnik a 2 VP, különösen a játék elején. Ha valahogy elhúzódna a játék a negyedik körig, akkor kezdetünk kétségbe esni, a paklink jelentősen veszít eddigre az erejéből, hisz az ellenfél már képes lehet kikecmeregni a kezdeti lassúságból. És ez nagy baj, mert a lényeink nagyjából csak egy dologra jók: ütni. Szerencsére tartogatunk egy meglepetést ezekre a kései időkre: a *Nekronsárkányt*. Hatalmas bestia, simán elbánik bármilyen lényel, de az ellenféltől sem sajnálja a kilenceseket. Szintén kitűnő kivégzésnek a *Robbanó birkák*, kettő, esetleg három is mehet bele. *Börtjauk tréfája* és *Előny a semmiből* remek lapok, segítségükkel le tudjuk faragni kezdeti laphátrányunkat, sajnos szerencsétlen húzás mellett tovább lassítják a paklinkat. Ezt a kockázatot szerintem megéri vállalni. Végül még leszedésről kell gondoskodnunk, különben semmit sem

Lassan járj
Semmi mestere

- 3 Noth szellem (új)
- 3 Nekron mágus
- 3 Lávacsiga
- 3 Arachnid sámán
- 3 Naso-thin nagyúr
- 3 Sebzett vérfarkas
- 3 Vonyító vérfarkas
- 3 Ravasz vérfarkas
- 3 Rémeb
- 3 Nekronsárkány
- 3 Előny a Semmiből
- 3 A semmi hívása
- 3 Börtjauk tréfája
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Robbanó birkák

tudunk megoldani. A *semmi hívása* és *Az ellenség támadása* eléggé olcsók ahhoz, hogy nagy kedvenceink legyenek.

Arra azért figyeljünk, hogy az első három körben csak egy, tisztán nekron idézési költségű lapot játszhatunk ki körönként.

3. KYORG ŐSMÁGUS

Az Újjászületésben annyira szép, nagy lények jelentek meg, hogy az embernek nyomban kedve támad játszani velük. Természetesen *Kyorg ősmágussal* érdemes használni őket, ha már ennyi manát befektetünk valamire, akkor már jöjjön is létre, és legyen kicsit olcsóbb. Mindenképpen érdemes megfigyelni, hogy ezek a dögök leginkább az ellenfél szétgyalulására jók, ezért igen kemény védelmet kell felállítanunk, ha azt szeretnénk, hogy a tervünket véghez tudjuk vinni. Általában egy lény bőségesen elég, hogy kicsikarhassuk a győzelmet, ezért szerintem bőven elég, ha hat darabot használunk. *Északi tűzsárkány (új)* a legnagyobb az árához képest, tehát vele mindenképpen játsz





nunk kell. Az *Éjszarkány (új)* már drágább és kisebb jószág, de annyi baj legyen, legalább az asztalt lepucolja maga előtt. Ezek mellett az *Ygorothnak (új)* semmi esélye sincs labdába rúgni, szóval inkább ne is beszéljünk róla többet.

Habár ezek a sárkányok inspiráltak minket, az igazi kulcslapunk mégiscsak a *Fekete föld* lesz. Counterelhetetlenül eldobatni az ellenfél kezét; ez igen kecsegtetően hangzik. Jó eséllyel emiatt fogják majd néhányszor leszedni a követőnket. Annyi baj legyen, leg-

alább könnyebb lesz megölni az ellenfelet.

Mint sejthető, a paklinknak a lassabb tempójú játék kedvez, ezért kénytelenek leszünk a mi ritmusunkat rákényszeríteni az ellenfélre *Ósi béklyóval*, *Felfelé a lejtőn* és *Thu'zad utazásával*, ami kiváló erőforrás is egyben. Érdeemes elgondolkozni egy, esetleg kettő *Nemesi párbaj* használatán is; a játék elején béklyót kereshetünk vele, kicsit később *Fekete földet*.

Ezek mellett nekünk is igyekeznünk kell, hogy mihamarabb kijöjjön a *Fekete föld*, vagy kivág-

hassuk az egyik sárkányunkat, ezért ne szegyejljünk neki manatermelést is berakni. *Előny a semmiből* nem kimondottan varázspont-gyár, viszont csak nekronba kerül, és még lapot is húzhatunk. *Aktív manatermeléssel* jutunk legbiztosabban varázsponthoz, sajna az anti-mágia néha hátrányosnak bizonyulhat. Ha minden áron szeretnénk mihamarabb *Fekete földet* kijátszani, akkor *Bűvös tavacszkával/Orgling haszonállattal* játszunk, ezek már a második körben is működnek. Én nem erőltetném ennyire a dolgot, de ez izlész kérdése.

Innentől kezdve meglehetősen egyszerű a pakli további képlete: counterek és némi leszedés. Mivel nem kívánom minden cikkemben leírni, hogy melyik miért jó, ezért csak felsorolom őket: *A gyenge ereje*, *Az erős ereje*, *Zu'lit kísérlete*, *Manacsapda*, *A hatalom szava*, *Ewgbert megszakítása*. Leszedésnek *Trinigan dilemmája* és *Elnyelés* elég lesz, a lényeket úgyis *Éjszarkánnyal (új)* oldjuk meg, a bűbájokat meg megcountereljük. Érdeemes lehet elgondolkozni a *Chara-din csele* használatán, ugyanazon okból, mint a *Nemesi párbajon*.

A kiegészítő pakliba feltétlen használjunk *Csáp istenséget*, *Lépés tartását*, s némi olcsó leszedést.

Baross Ferenc

Kyorg ősmágus

- 3 Fekete föld
- 3 Éjszarkány (új)
- 3 Északi tűzsarkány (új)
- 3 Ósi béklyó
- 3 Thu'zad utazása
- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős ereje
- 3 Aktív manatermelés
- 2 Zu'lit kísérlete
- 3 A hatalom szava
- 3 Manacsapda
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Előny a semmiből
- 3 Felfelé a lejtőn
- 3 Trinigan dilemmája
- 3 Elnyelés

Mi történik akkor, ha kijátsszok egy Déja vu-t (új), sebződök 4-et a leeső lapok büntetésétől és csak 19 a max. ÉP-m?

A rövid válasz: 15 ÉP-m lesz. A hosszabb válasz: Először létrejön a lap teljes hatása, tehát megtörténik az, ami a Déja vu-ra (új) van írva, majd utána sül ki a kárpótlás, büntetés stb., ahogy azt a szabályok diktálják. Vagyis a 20 ÉP-re kerülés előbb történik meg mint a büntetés. Ez a 20 ÉP-re kerülés gyógyulás, és a max. ÉP-t nem befolyásolja. Ha kevesebb a max. ÉP-d, akkor csak a maxig gyógyít, ha több, akkor csak 20-ig.

Mi történik akkor, ha Az árnyak megtestesítőjével visszahozok egy Szörnybűvölést (új)?

Semmi. Az árnyak megtestesítőjén az szerepel, hogy a visszahozott lap kijátszáskori képessége nem jön létre. A Szörnybűvölésnek (új) csak két képessége van (ellopja a lényt, és leszedi az életjelzőket), de mindkettő kijátszáskori képesség, így ezek nem jönnek létre.

Kijátszhatok-e Kínzó éhséget, ha nincs a játékban lényem?

Természetesen igen, hiszen a Kínzó éhségnek nem kijátszási feltétele, hogy legyen lényem. Csak ekkor nullát fogok sebezni vele.

Mi számít húzásnak, és mi számít keresésnek a HKK-ban? Minek számít a Goblin kürt (új) vagy Moa ékszer (új)?

Erről az AK134-ben volt egy összegzés a Teknős fészkek kapcsán, amiben ez szerepelt:

Ha egy lapon az szerepel, hogy húzás, húzd fel stb. az egyértelműen húzás. Ugyanígy, ha a lap szövege szerint keresek, az keresés. Akkor szokott probléma lenni, ha egyik sem szerepel a lap szövegében. Ebben az esetben keresés az, ha a pakliból,

vagy annak x lapjából (és x akár egy is lehet) a saját döntésem szerint, vagy valamilyen feltétel alapján vehetek kézbe lapokat. Ha nincs ilyen feltétel, akkor húzás. Például, ha lenne egy lap, ami azt mondaná, hogy „nézd meg a paklid felső 10 lapját, a Dornodon lapokat vedd a kezébe, a többit dobd a gyűjtőbe, vagy megkeverve rakd vissza a pakli tetejére”, ez egyértelműen keresés. Ugyanígy működik a Moa ékszer (új), vagy a Teknősfészkek is, csak ezekenél az x megnézhető lap 1.

Ezt annyival pontosítanánk, hogy a húzás és keresés definíciója jó volt. Az egyetlen hiba a Moa ékszer (új) említése a végén, mivel ezen a „húzz” szó szerepel, azért ez egyértelműen húzás. Ugyanígy a Goblin kürtön (új) is a „húzz” szó szerepel, ezért ez is húzás. A Teknős fészken nem szerepel a húzás, csak annyi, hogy nézd meg a paklid felső lapját, azért ez keresés.

Mennyi VP-m lesz akkor, ha játékban van nálam A mógokok szövetsége, az ellenfelem kijátszik egy lényt, amit én Diána kívánságával ellopnék, de az ellenfelem egy Teljes kiszipo-



Iyozással ezt megakadályozza?

Kettő. A reakciók visszafelé kerülnek kiértékelésre, és miután minden reakciót kiértékelünk, és minden létrejövő reakció teljes hatása, valamint az eredeti lap teljes hatása létrejött, csak utána nézünk szét az asztalon levő lapok által okozott kapcsolódó hatások között. Vagyis először a *Teljes kiszipolyozás* elveszi a varázspontomat, majd nem jön létre a *Diána kívánsága*, majd létrejön a lény. Ezután megnézem, hogy az ellenfelem két lapot játszott ki sikeresen, így kapok *A mogokok szövetségétől* két varázspontot.

Mennyit sebződik az ellenfél, ha visszaveszi egy lap-



ját, amire Levivel (új) már két ragasztó jelzőt rak-tam?

Csak négyet. A szöveg alapján egyértelmű, hogy ha van rajta ragasztójelző (bár-mennyi), akkor is sebez. További pontosítás a laphoz,

hogy *Levinek (új)* az a képessége, hogy ragasztójelzőt rakhat a lapokra, a saját körben egyszer. A többi a ragasztójelző képességének a leírása, tehát akkor is működik, ha *Levi (új)* közben a gyűjtőbe került. Ha egy lapon ragasztójelző van, azt nem lehet passzivizálni, ez nem csak a költségekre (építés, P betűs képesség) igaz, hanem minden forrásra. Tehát nem működik rá olyan forrás sem, ami passzivizálná.

Vohuana: A lapról lemaradt a szkritter altípus.

Párbajhős: A 8. kiadásban hibásan szörnyként jelent meg. Ember kalandozónak kell tekinteni a 8. kiadásos változatot is.

www.nework.hu

www.nework.hu

NEW ORK

ON-LINE KÁRTYABOLT

HATALOM KÁRTYÁI laponkénti árusítás, kártyacsomagok, paklik.
Kártyavédelem felsőfokon: mappák, albumok, kártyavédő fóliák.

Nyitási akciók és kedvezmények!

Kényelmes on-line fizetési lehetőségek, gyors házhozszállítás.

info@nework.hu Tel: 70 / 54 98 666

Üzletünk: 9021 Győr, Arany János utca 13.

VERSENYHELYSZÍNEK

BALASSAGYARMAT – Kincsestár
Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.
BÉKÉSCSABA – Ifi Ház, Derkovits sor 2.
(36. terem)
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNAKESZI – József Attila Művelődési
Központ, Állomás sétány 17.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban)
tel.: 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.
EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest, VI.
ker. Jójai u. 8.
KAPOSVÁR – Pártok Háza,
Szent Imre u. 14.
KISKUNHALAS – Boróka Civil és Ifjusági
Ház, Kossuth u. 21.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Szinvapark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz
Szerepjátékolt, Rozgonyi u. 4.
NAGYSZÉNÁS – Czabán Samu
Művelődési Ház, Március 15 tér 7.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot,
Szegefű u. 75.
ÓSI – Dózsa Gy. u. 58.
(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)
PÉCS – Római udvar, Agyvihar
szerepjátékolt
SOPRON – Sárkánytűz, Kolostor u. 1.
SZARVAS – Belvárosi söröző és pizzéria,
Kossuth u. 23.
SZEGED – Café Reneszánsz Pizzeria,
Gyertyámos u. 12.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,
Legendák Bolt, Távirdu u. 2/a.
SZENTES – Fekete Bárány söröző,
Apponyi tér 2.
SZŐREG – Művelődési Ház,
Magyar u. 14.
TISZAUJVÁROS – Telki Blanka u. 14.
VÁC – Elysium, Földvári tér 2-3.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt,
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

JÚLIUSBAN, AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 27., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: Újjászületés paklik minden második induló után és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

LEGÚJABB NEMZEDÉK

Időpont: szeptember 27., 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Arcadia.
Szabályok: Csak a 2007-ben és 2008-ban megjelent lapokat lehet használni, kivéve a 8. kiadás és a HKK Junior lapjait.
Nevezési díj: 1300 Ft (ebből 500 Ft lefogyasztható a büfében).
Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka. 20 induló felett 10000 Ft. A legjobb amatőr ultraritka lapot kap.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, dhokra@freemail.hu, 70-225-3468.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 27., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 27., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Hatalom korlátozása. Tiltott minden fókuszkrisztály.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Nagy Róbert, emailim@freemail.hu, 70-524-2389.

PÁROS VERSENY

Időpont: szeptember 28., 10 óra.
Helyszín: Kaposvár.
Szabályok: Páros verseny. Minden lapot lehet használni. Nincs tiltott lap.
Nevezési díj: 1600 Ft/pár. A versenyre e-mailben, vagy telefonon előre kell je-

lentkezni, mert nevezést csak korlátozott számban tudunk elfogadni (30 fő).
Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Sziva Csaba, csiga.312@freemail.hu, 20-497-9437.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 4., nevezés 9-től, kezdés 10-től.
Helyszín: Szarvas.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 700 Ft, lányoknak ingyenes.
Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Keresztúrszki János, keroooo@freemail.hu, 20-959-1401.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 4., 10.30.
Helyszín: Dungeon.
Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet használni az Újjászületés lapjait.
Nevezési díj: 1000 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.
Díjak: Újjászületés paklik, Zén kiegészítő és ultraritka. A 16. helyezettek is jár Újjászületés pakli.
Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

PÁROS VERSENY

Időpont: október 4., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Páros verseny.
Nevezési díj: 1500 Ft/pár.
Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Nagy Róbert, emailim@freemail.hu, 70-524-2389.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 5., 10 óra.
Helyszín: Sopron.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 1000 Ft.
Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Hettinger Márk, hettinger012@citromail.hu, 30-476-0693.

JELLEMEK HARCA

Időpont: október 5., 10 óra (nevezés 9-től).

SZABÁLYOK

Helyszín: Szentés.

Szabályok: Jellemek harca.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Kiskunhalas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 12., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Újjászületés pakli és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 18., 10 óra.

Helyszín: Nagyszénás.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Szél János, szel_janos@freemail.hu, 20-447-9700.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 18., kezdés 10:30, nevezés 10 órától.

Helyszín: Ósi.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik, Zén kiegészítők, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Móroczi László, vitez-lejszlo@hotmail.com, 20-468-4085.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 25., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik minden második induló után és ultraritka.

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

Alanori Krónika – XIII. évf. 5. (148.) szám

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*, *Aranytojás*, *Bahn szolgálja*, *Bo'adhun varázsital*, *Bundás yeti*, *Idegösszeomlás*, *Méonech fürkész*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. *A Tiltott mágia* csak a kiegészítő pakliban lehet.

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete*, *A falak ereje*, *A felső szférák anyyala*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *A tiltott könyv*, *Aranytojás*, *Asztrális behemót*, *Bahn szolgálja*, *Bo'adhun varázsital*, *Bundás yeti*, *Idegösszeomlás*, *Méonech fürkész*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. *A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete*, *A falak ereje*, *A felső szférák anyyala*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *Aranytojás*, *Asztrális behemót*, *Bahn szolgálja*, *Bo'adhun varázsital*, *Bundás yeti*, *Idegösszeomlás*, *Méonech fürkész*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. *A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

PAROS VERSENY SZABÁLYAI:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ósök 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 játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje*, *A hatalom átadása*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *A szürkeállomány aktivizálása*, *Aranytojás*, *Bo'adhun varázsital*, *Bundás yeti*, *Idegösszeomlás*, *Isteni érzés*, *Méonech fürkész*, *Pszí szakértelem*, *Szerencsés szám*, *Szerpecsele*, *Teológia*, *Transzformáció*. *A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Életenergiával* 50 EP-ről indultok.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

ÓSOK VÁROSA: Csak az Ósök városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ósi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse*, *Aranytojás*, *Bo'adhun varázsital*, *Idegösszeomlás*, *Órjóngó szílmill*. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ósök Városában is megjelentek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a csillagképes, inváziós, zénes, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai és a TF-találkozó lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg. Tiltott lap még a *Bo'adhun varázsital*, *Bundás yeti*, *Méonech fürkész*, *Órjóngó szílmill* és az *Idegösszeomlás* is.

TŰLELŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ósök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: *A falak ereje*, *A mágia létsíkja*, *Aranytojás*, *Bahn szolgálja*, *Bo'adhun varázsital*, *Bundás yeti*, *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*, *Aranytojás*, *Bahn szolgálja*, *Bo'adhun varázsital*, *Bundás yeti*, *Idegösszeomlás*, *Méonech fürkész*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. *A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA: Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idezési költsége hárommal kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idezési költsége kettőnél kevesebb, és azokat a vegyes idezési költségű lapokat, amiknek az idezési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idezési költsége ?-et vagy X-et tartalmaz. Tiltott lapok: *A falak ereje*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *Bahn szolgálja*. *A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

VESZÉLYES FAJ: Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a szinesítő 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*, *Aranytojás*, *Bahn szolgálja*, *Bo'adhun varázsital*, *Bundás yeti*, *Idegösszeomlás*, *Méonech fürkész*, *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, Fairright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Chara-din) lapok lehetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: *A balladák könyve*, *A béke szigete*, *A falak ereje*, *A felső szférák anyyala*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *A szabad-ság ára*, *A tiltott könyv*, *Aranytojás*, *Asztrális behemót*, *Bahn szolgálja*, *Bo'adhun varázsital*, *Bundás yeti*, *Idegösszeomlás*, *Méonech fürkész*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. *A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA: Minden fajta lapból, csak egyet lehet használni. Minden más, a hagyományos verseny szabályai követi. A négy szín korlát érvényes. Tiltott lap a *Sokszínűség*.

VESZÉLYES FAJ

Időpont: október 25., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 1., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 700 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszki János, kerooooo@freemail.hu, 20-959-1401.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: november 2., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szentés.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 8., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet használni az Újjászületés lapjait.

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

Díjak: Újjászületés paklik, Zén kiegészítő és ultraritka. A 16. helyezettnek is jár Újjászületés pakli.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: november 8., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Varázslat nélkül.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Nagy Róbert, emaileim@freemail.hu, 70-524-2389.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: november 15., kezdés

10:30, nevezés 10 órától.

Helyszín: Ósi.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik, Zén kiegészítők, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Móróc László, vitezlejszlo@hotmail.com, 20-468-4085.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 15., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

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

NYOLCAS KÜZDELMEK

HKK VERSENYEK A BEHOLDER FANTASY TALÁLKOZÓN

Minden miniverseny győztese 3, a második 2, a harmadik 1 csomag Tengermély paklit nyer.
A nyertesek a nyereményükből
4 paklit beválthatnak egy új ultraritikára.

Időpont: november 29.

A nevezés 10 órakor kezdődik, és amint összejön nyolc ember egy versenyre, már indul is a küzdelem.

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

Szabályok: 8 fős, egyenes kieséses miniversenyek kerülnek megrendezésre.

Ha valaki kiesett egy versenyből, akkor nem kell várnia, amint összegyűlik a nyolc ember a következőre, máris indul az újabb verseny. Két kategóriában lehet nevezni: hagyományos, vagy frissen bontott.

A hagyományosan a fentebb olvasható beholderes hagyományos tiltott lista alapján készült paklikkal lehet játszani.

A Tengermély lapjait még nem lehet használni.

A frissen bontott 3 csomag Tengermélyből kell 35 lapos, színkorlát nélküli paklit csinálni.

Az első alkalommal kell írni egy paklistát, viszont ha kiesett valaki, akkor a következő nyolcas versenyre már nem kell újabb három paklit vásárolnia, az előző paklijával játszhat ezen is.

Nincs külön nevezési díj, csak a rendezvény 500 Ft-os belépési díját kell kifizetni.

TENGERMÉLY BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Tengermély és 4 új ultraritka lap!
A legjobb amatőröket is díjazzuk.

Időpont: november 22.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye három csomag Tengermélyből.

Nevezési díj: 3500 Ft (tagoknak 3300 Ft).

Nincs külön profi kategória.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!
AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

42 000 Ft* pénzdíj a profiknál!
Minden amatőr induló egy Zén minikiegészítőt kap ajándékba!
3 gyűjtődoboz Újjászületés az amatőr kategóriában!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: október 11.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Aranytojás, Babn szolgálja, Bo'adbur varázsital, Bundás yeti, Elenios követője, Idegösszeomlás, Manafamiliáris, Méonech fiúrkész, Pszi szakértelem, Teológia, Zu'lit kísérlete. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.*

Nevezési díj: 700 Ft (tagoknak 600 Ft).

Külön profi és amatőr kategória van.

*Kevés induló esetén a díjalap csökkenhet.

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben **0T**, 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.

Mindkét verseny helyszíne: Wekerlei Boccia Klub, 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

Kezdés: 10 órakor, nevezés 9-től.

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

Panyik Zoltán győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 2 Morgan kisuja (új) (*)
- 2 Morgan irtóztató ereje
- 2 A dimenziók háborúja (új) (*)
- 2 Bűvös forrás
- 2 Szárguldo idő (új) (*)
- 3 Temporális gát
- 3 Kronopók (új) (*)
- 3 Morq Fan Gor
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Felfelé a lejtőn
- 3 Az erős ereje
- 3 Manacsapda
- 1 Az utolsó mondások könyve (új) (*)
- 3 Űszó, a kidobóember (új) (*)
- 2 Védőangyalok (új) (*)
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Előzőnlés
- 3 Apró kívánság

Kiegészítő pakli:

- 1 Szörnybűvölés (új) (*)
- 1 Amnézia
- 3 Mer-gah
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Mélabú
- 3 Ősi béklyó
- 3 Halászat
- 3 Cselvetés
- 1 A dimenziók háborúja (új) (*)
- 1 Morgan kisuja (új) (*)
- 3 Csontú

Kahn Evarth paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 Űszó, a kidobóember (új) (*)
- 3 Morq Fan Gor
- 3 Lohd Haven hiktoltása (új) (*)
- 3 Owotit trükk
- 3 Apró kívánság

- 3 Előzőnlés
- 3 Az utolsó mondások könyve (új) (*)
- 3 Az erős ereje
- 3 Kronopók (új) (*)
- 3 Manacsapda
- 3 Felfelé a lejtőn
- 3 Bűvös forrás
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Az igazság pillanata (új)

Mihalcsó Miklós paklija:

Szabálylap: Zarknod börtönében

- 3 A mytokronitok átka
- 3 A hatalom szava
- 3 Chara-din csele
- 3 Morgan irtóztató ereje
- 3 Majd legközelebb
- 3 Diána kívánsága
- 1 Az ősi hiba
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Az ellenség támadása
- 2 Mágikus seprű
- 3 Ősellenség
- 2 Mostoha szín
- 2 Morgan átkozott ajándéka (új) (*)
- 3 Élőholt kémek
- 3 Rolf
- 3 Szmoggyer
- 3 Kifordított varázsdoboz
- 2 A tiltott könyv
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 Karimon döntése
- 3 Agydöbbszentő Benő
- 3 Kártékony elősködő
- 3 Tom, a villámkezü
- 2 Chloe (új) (*)
- 2 Vénmász
- 2 Bägünár
- 1 Dhojaktra (új) (*)
- 3 Az ítélet napja
- 3 Nekronsárkány
- 3 Hegymélyi drakón
- 2 Lady Lucitania

Poroszkai László paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 1 Mardakor böles
- 3 Ősi tekercesek (új) (*)
- 3 Trinigan iszákja
- 3 Megszakítás (új) (*)
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Aranymosó serpenyő
- 4 Eldüeni vándor
- 1 A három kívánság gyűrűje (új) (*)
- 3 Ördögűző pálcá (új) (*)
- 3 Villámhárító
- 2 Kyorg managömb
- 3 Bo'adhun kincsészláda
- 3 A Semmi hívása
- 3 Zu'lit sárkánya
- 3 Gemina amulettje (új) (*)
- 2 A kincseresés itala
- 2 Visszavágás (új) (*)

Szabó Dávid győztes paklija:

Követő: A mindentudó

- 2 Időszaggatás (*)
- 2 A béklyók lerázása (*)
- 3 A rend ereje
- 7 Ében íjász (új) (*)
- 2 Surusha bogár
- 2 Ramona
- 3 A szürkeállomány aktiválása
- 2 Cselvetés
- 2 Talbot szava
- 3 Összeesküvés
- 3 Majd legközelebb
- 3 Ewgbert megszakítása
- 2 A gyík lesújt
- 2 Chara-din óhaja
- 3 Agydöbbszentő Benő
- 3 Bűvös forrás
- 2 A sürgetés rúnája (új) (*)
- 2 Rubin nektár (*)
- 1 Transformáció
- 1 Mágikus seprű

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyt július 19-én rendeztük, 38 amatőr és 25 profi részvételével. A szokásoktól eltérően kétféle módon is lehetett nevezni: a hagyományos 600 (tagoknak 500) forintos nevezéshez az amatőrök Zén minikiegészítőt kaptak ajándékba, az 1200 (tagoknak 1000) forintos mellé mindenkinek Misztikus erők kiegészítő járt ajándékba.

Az Újjászületés lapjai alaposan megkavarták a versenykörnyezetet, a legújabb üstökös a korábban egyszer már jól működő, de mostanában igen ritkán használt *Morq Fan Gor* pakli, amelyet, úgy tűnik, a *Kronopók (új)* és *Űszó, a kidobóember (új)* megjelenése visszaemelt a legerősebb versenypaklik közé. A profiknál láthatunk még áldozós, sárkányos, Halhatatlanok nagymesteres, *Hegymélyi keltető + Főparancsnok, Bűvös erdő, Semleges csatamező, varkaudar, Zarknod börtöne és bilincse, Thu'zad*, kontroll, galetki és tárgyas paklikat is. Igen sok *Ősi rúnát* is megfigyelhettünk a profi asztalokon.

A profik küzdelmét az utóbbi időben szinte verhetetlen Panyik Zoltán nyerte, a második Kahn Evarth, a harmadik Mihalcsó Miklós, a negyedik Poroszkai László, az ötödik pedig Erdős Viktor lett, 3 *Bűvös erdő + Halhatatlanok nagymestere*, kontroll jellegű paklijával. Az első négy profi és az amatőr győztes paklijait oldalt böngészhetitek.

Az amatőröknel Szabó Dávid lett a győztes, a második helyet Graf Gergely szerezte meg, 5 lapos kontrollal, a harmadikat Kenessei Dávid, szintén 5 lapos kontrollal, a negyediket pedig Földi Viktor, *Ősi rúna* kontrollal.

Az új lapokat *-gal jelöltém.

Mindenkit szeretettel és sok ajándékkal várunk a Beholder Kft. versenyen!

Makó Balázs

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2008. október 20.



Májusi feladványunk megoldása:

- Lehozom *A Kezdet fiait*, *Dermedt Thorofilt* és a *Pókmalacot*. (-1 -2 -3 = 11 VP)
- Kijátszom a *Gyors teleportációt*, amitől majd támadhatok egy tartalékban levő lényt. (-1 = 10 VP)
- Kincsezek egyet *Thomarrból*. (-1 = 9 VP)
- A kapott komponensekből lehozom *Gruandag harci dobját*, és termelek vele egy lényt. (-1 = 8 VP)
- A lényeim bemennek az őrszobába. *A kezdet fiait* megtámadja *Protectust*, a *Pókmalac* és a dob jelző az ellenfelet. Mindegyik lény lehel a *Thorofiltől* kapott képességével kettőt, amit *Thorofil* további eggyel növel. *Protectus* már a hármassal lehelettől meghal, így az ellenfelem nem tudja feláldozni, vagy használni, mivel ekkor még max. ÉP-ben van. Mivel a lényem megölte az ellenfél lényét, kapok 3 VP-t a *Gyors teleportáció* miatt. A másik két lényem lehelt hatot az ellenfélbe. (-6 + 3 = 7 VP, -6 = 13 ellenfél ÉP)
- A lehelés és az ütés között kijátszom a *Dárdazuhatagot*, és sebzek vele négyet az ellenfélbe. Mivel ekkor az ellenfél 13 ÉP-ben van, ezért előkereshetek egy lapot. A *Lelkészt* veszem elő. (-4 = 3 VP, -4 = 9 ellenfél ÉP)

- Ütnek a lényeim, és a *Pókmalac* eldobhatja az ellenfelem egyik lapját. (-7 = 2 ellenfél ÉP)
- Lehozom a *Lelkészt*. Az ellenfél az antimágia miatt eldobja a másik lapját is. (-3 = 0 VP)
- Használok a *Lelkészt*, kisemizem vele a *Kínzó éhséget*, én gyógyulok kettőt, az ellenfél sebződik kettőt. Győztem! (-2 = 0 ÉP)

Sajnos nem érkezett helyes megfejtés. A beküldők alapvető hibákat vétettek, amik a HKK alapszabályainak mondanak ellent.

Új feladványunk: Neked 6 életpontod és 6 varázspontod, az ellenfelednek 11 életpontja és 3 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Az előző körben megnézted az ellenfél kezét, így most biztos vagy a győzelemben. Most kezdődik a fő fázisod, nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:
2008. október 20.**

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 „feladvany” subjecttel érkezőket.

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

SZABÁLYLAPOD:

- A fájdalom szépsége (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Zu'lit csapása (F)
- Moa tortúra (T)
- Morgan átkozott ajándéka (új) (L)
- Parhalakka (új) (B)
- A végítélet harsonái (D)
- Gormathion bosszúja (D)
- Időszaggatás (Rh)
- Agykéreggyalu (C)
- Kasug-din nagyúr (T)

Nincs lapod az asztalon a pakliban és a gyűjtőben.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Királyi őrgárdista (R)
- Mer-gah (L)
- Mer-gah (L)
- Kelegish (T)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A vér kötelez (C)
- Goblin szabotőr (T)

Nincs lapja a pakliban és a gyűjtőben. Az egyik Mer-gah aktívan a tartalékban áll, a többi lény a társaságban van. Egyik Mer-gahon sincs már életjelző.

A TE ÁLLÁSOD: 6 ÉP, 6 VP, 0 SZK

Kézben lévő lapjaid

Szabálylapod



VÉGZETÚR

A Beholder Kft. új játéka

A TÖRTÉNET

Ghalla. Egy valaha virágzó világ tele csodás lényekkel és helyekkel. Ám egy napon a szörnyű Ellenség, aki elől nem volt menekvés, felperzselt ezt a civilizációt, mindent, ami valaha szép volt. A túlélők a föld alá menekültek, ahol megtanultak alkalmazkodni a körülményekhez. Különböző életformák alakultak ki. Volt aki vadászott és volt, akit vadásztak. Az ezerérvnyi száműzetés alatt a felszín eredeti lakói, a galetkik várták a napot, amikor végre visszavághatnak szenvedéseikért. Az évek hosszú során megtanulták, hogyan vehetik el a hegyek mélyére szorult teremtmények léleke energiáját, és miként vehetik fel a versenyt a szörnyű Ellenséggel.

Aztán eljött a nap, amikor a galetkik elkezdték hosszú, keserves csatájukat, hogy visszahódítsák a kietlen felszínt. Kegyetlen, gyilkos háború kezdődött. Rettenetes veszteségek árán, de végül sikerült az Ellenséget legyőzni.

Az idegen teremtmények azonban még halálukkal is átkot hoztak: megfertőzték az életben maradt galetkik elméjét. Az ezeréves elnyomás és keserűség pusztító gyűlöletté változott. Miután nem volt már kit legyőzni, egymás ellen kezdtek el csatározni. A háború során rengeteg léleke energiát halmoztak fel a harcosok, és egy-egy ilyen küzdelem után a vesztes fél halálakor irtózatossá energi-

ájú kitöréssel egyesült a győztes léleke energiájával, aminek következtében a poros felhőkig érő hatalmas örvénylő vortexek alakultak ki. Egy ilyen küzdelemnek nem voltak túlélői, a csata után győző és legyőzött egyaránt holtan feküdt a sárban. A vortexek pedig tovább pusztítottak. A világ még ki sem heverte az ezeréves pusztulás eredményét, amikor már tulajdon felszabadítói kezdték tovább rombolni.

A nagyhatalmú galetki lordok nem túrték ezt tovább, és kényszermegoldást alkalmaztak. Egy iratlan törvényt, miszerint egy csata győztese nem ölheti meg többet ellenfelét, csak a léleke energiájának bizonyos részét veheti magához. A fennmaradáshoz szükséges maradék léleke energiát pedig az időközben a felszínre költözött állatok és egyéb alantas lények vadászataiból szerzik be. A sok harcban és csatában edződött galetki veterán elfogadta ezt a döntést, és megkezdődhetett a végzeturakora...

MI IS AZ A VÉGZETÚR?

Mire e sorokat olvassátok, már elindult a Beholder Kft. új webes játéka. A játék előnye, hogy semmi sem kell hozzá egy webes böngészőn és internet hozzáféréson kívül. Bárki bármikor benevezhet és ingyen játszhat a játékkal. Természetesen ez is, mint minden más játék jutalmazza azt,

aki többet foglalkozik vele, de akár napi két-háromszori belépéssel, és rövid játékkal már eredményes lehetsz, nem kell naphosszat a gép előtt ülnöd. Mint említettem, a játék ingyenes, de természetesen követi a manapság divatos trendet: aki akar, fizethet érte egy nem túl nagy összeget, és cserébe különböző apró előnyöket élvezhet az ingyen játszókkal szemben. Ehhez hasonló felfogású játékok már léteznek, némelyiknek szép sikere is van.

Miben különbözik mégis a Végzetúr közülük?

- Rengeteget teszteltük, emiatt egyből egy kiengensúlyozott játék indul.

- Részben a tesztelések alatt nagyon sok lehetőség, újdonság került a játékba, így sokkal nagyobb játékményt nyújt más hasonló játéknál, ahol a játék kimerül 1-2 cselekvési/fejlesztési lehetőségben.

- A Végzetúr, mint sok más ilyen játék, a karakterek közötti interakciókra, csatákra épül. Itt azonban nem dől össze a világ, ha véletlenül megver valaki, nem fosztanak ki folyamatosan a nálad erősebbek, nem rombolják le/pusztítják el a faludat, veszik el a nyersanyagodat. Ha vereséget szenvedsz, az élet attól még megy tovább. Természetesen itt is negatív következménnyel jár, ha kikapsz, de ezek a következmények már alából sem nagyon súlyosak, és egy kicsit is okos játékkal tovább mérsékelhetők. Ez a játék nem arról szól, hogy lesznek a „táposok” és lesznek, akiket „farmolnak”. Természetesen itt is lesznek erősebb karakterek, lesznek közepesek és gyengébbek, de ettől a gyengébb karakterek játéka még nem lehetetlenül el.

- A levelezős és netes játékokban elhíresült Beholder név a garancia arra, hogy a játék nem reked meg az indulási szinten, és további fejlesztések várhatók.

HOGYAN KELL JÁTSZANI?

A játék alapvető erőforrása a lélekenergia (LE). Lélekenergiát elsősorban vadászattal szerezhetsz. Minden nap kapsz cselekvéspontokat, amelyeket vadászatra használhatsz fel. Ha egy nap nem tudsz játszani, semmi gond, másnap behozhatod a lemaradásodat! Maga a vadászat passzív cselekvés, nem vallhatsz kudarcot, de ha a vadászat közben kapott kvízkérdésekre helyesen válaszolsz, nőhet a kapott jutalom.

Az így szerzett LE-t felhasználhatod a tulajdonságaid növelésére, felszerelést vásárolhatsz belőle, később pedig szakértelmeket fejleszthetsz, állatokat nevelhetsz stb. Nem mindegy, hogy mikor mire mennyit költesz, ez a taktika része.

A legizgalmasabb azonban a portyázás, amikor más játékosokat hívsz ki. A győztes részesül a legyőzött lélekenergiájából, és tapasztalati pontot kap!

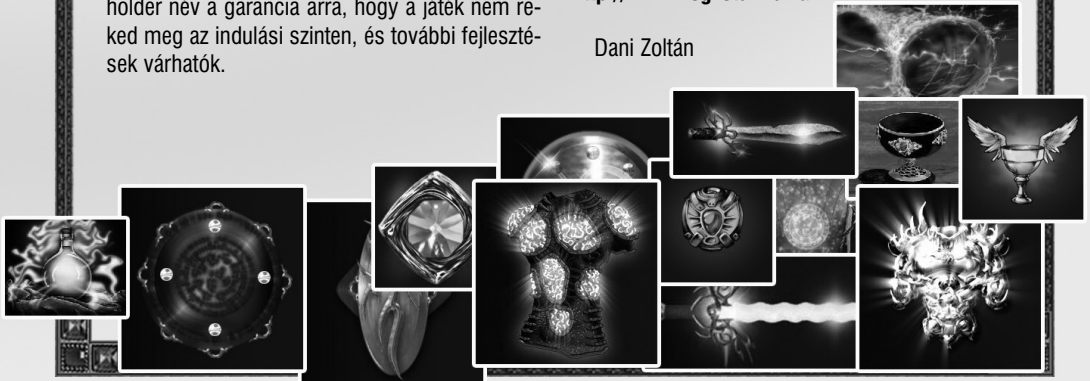
A játékosok szövetségeket hozhatnak létre. A szövetségek épületeket fejleszhetnek, háborúzhathatnak, tagjaik védhetik egymást, sőt, később nagyhatalmú epikus szörnyeket győzhetnek le együtt, mesés kincsekért.

Az eredményeidet számos toplistán követheted nyomon, havonta bajnoki viadalokat rendezünk, a karaktered történetét fejezetről fejezetre olvashatod, és ahogy előrehaladsz a játékban, számos új lehetőség nyílik meg előtted.

A játék nagy előnye, hogy nem kell sokat ülni hozzá a gép előtt, naponta akár 10-20 perc is elegendő arra, hogy normálisan tudj fejlődni.

Ha felkeltettük az érdeklődésedet, látogass el a <http://www.vegzetur.hu-ra/>!

Dani Zoltán



KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2008-BAN

Idén megújultak a kuponok az Alanori Krónikában. Vége a vagdosásnak, postára futkozásnak! Nincs más dolgod kedves Olvasó, mint felmész a Beholder honlapjára, bejelentkezel a jelszavaddal, a TF vagy ÓV oldalon kiválasztod az Alanori Krónika menüpontot, és ott beírod a lent látható kódot, majd kiválasztod melyik számlán, melyik karakterekkel, milyen ajándékot kérsz abban a hónapban. Kérhetsz Krónika nevű tárgyat, melyeknek hatása összeadódik, vagy választhatod a 2006-os Alanori Krónika TF labirintusait, vagy ÓV kalandjait. A korábbi korlátozások továbbra is érvényesek. Vagyis egy kóddal max. 3 karakternek kérhetsz ajándékot, és mindháromnak egy számlán kell lennie. Ha több karakter van a számládon, akkor küldhetsz be több kupont is, de egy karakter csak egy ajándékot kaphat az adott havi Alanori Krónika után. Fontos dolog viszont, hogy nem muszáj ugyanarra a számlaszámra írnod a kuponokat, mint amivel beléptél az oldalra. Így pl. beírhatod a barátod kuponját is, ha neki éppen nincs ideje rá, vagy nincs net hozzáférése.

A világégés előtti 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 ki hatásukat), 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 őstaumaturgia megvásárlásához szükséges teológia és taumaturgia 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.

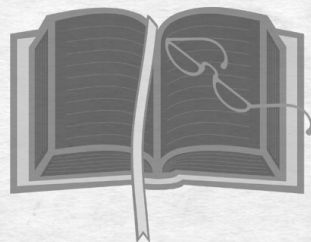


A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy krónikasorozatban. A krónikákat elolvasva olyan tapasztalatra teszel szert, amely mindaddig meglesz, amíg a krónikák a birtokodban vannak (ehhez KF-elni sem kell őket). Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban, és annyi százalékkal csökken az esély, hogy tárgyaid 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% lélekenériát kap, és ez nem számít az esetleges korlátozásokba).



Leanthil naplója

52.



Az utóbbi időben nem voltam túl aktív. Csak a holmimat rendeztettem az otthonomban, kavicsokat rugdostam a lakóbarlangok előtti folyosón, kocsmázni jártam a kihalt szövetségi barlangunkba, és nagyon sokat elmélkedtem. Volt min. A legfontosabb gondolati szál az volt, hogy van-e értelme ennek az egész életen át tartó küzdelemnek. Kilenc éve öldöklöm folyamatosan az istenek teremtményeit, amiket mi, galetkik torzszülötteknek nevezünk. Pont mi, tüskés és kérgeges bőrű, hatkarú, agyaras, szarvas lények nevezük a többit torznak... de ez most nem lényeg. Szóval kilenc éve öldöklök, a fajtársaimmal hadakozom, olimpiákon veretem össze magam, és a vezetőink hol megalázó, hol szinte lehetetlen parancsait teljesítem. Mi értelme ennek az egésznek? Ha legalább tudnám, hogy valamikor elérhetek egy célt, amiért megéri ez az egész. De nem. Ohyan ez, mint egy labirintus, aninek nincsen igazi kijárata, mert ha az egyik oldalon kilépek, egy másikon jövök be, és kezdhetem előlről az egészet. Ezt mi egyetlen szóval felköltözésnek nevezük. Elvileg azért élünk ilyen elviselhetetlen körülmények között, hogy egyszer majd visszahódíthassuk a Felszint, és úgy éljünk, mint régen. De kérдем én, mikor? Évszázadok óta erre készülünk, pedig hajdan azoknak is ugyanezt mondták, akiknek már a csontjai is régen elporladtak. Közben pedig – szerintem – nem is létezik az Ellenség. Tudom, mindezt már számtalanszor leírtam, és gondolhatod, hogy még ennél is többször elmélkedtem rajta. Nagyon fontos kérdések ezek, hiszen magáról az életéről van szó. De ha véletlenül nem éppen ezen a végső kérdésen járatnám az agyam, akkor is jön valami kis mitugrász, aki rögtön visszarángat az apátiába.

A Halhatatlan klán helyi csarnokában már jó régen nem jártam. Ohyan feladataim voltak, amiket sokáig nem tudtam teljesíteni, ezért semmi értelme nem volt odamennem. Főleg úgy, hogy a szinten élő más klántársaim már mind előttem járnak a ranglétrán. Pedig kilenc évvel ezelőtt, amikor közéjük álltam, még egészen más volt a helyzet. Sokáig az elsők között is voltam (mármint a kortársaimat tekintve), aztán nem tudom, mi történt, és elkezdtem lemaradni. Talán a szövetség szervezése vett túlzottan igénybe, talán a sok portyázás, ami miatt fuzamosabb ideig kellett egy-egy szinten tartózkodnom. De ez már mindegy is. A lényeg, hogy tudom, mi a rengés a Halhatatlanoknál. Erre nemrég, amikor újra a klánépületbe mentem, egy ifjonc fogadott, mint fejlebvalóm. Még sosem láttam, de nemcsak a klánban, hanem a Hegyben sem. Finom szövésű ruhákat viselt (sehol egy vérfolt vagy karomnyom), és ohyan amulettek lógtak a nyakában, amikből csak úgy sütött a leghatalmasabb mágia. Ilyeneket még sosem láttam, pedig megfordult már a mancsom alatt egy pár varázstárgy. Vertinoxnak hívják a fiatalurat, és kis nyomozással megtudtam (megkérdeztem tőle), hogy ő a legfőbb klánvezető nagyobbik fia. Hát így működnek a törvényeink. Soha egy marék gránitport nem kellett felsöpörnie ahhoz, hogy

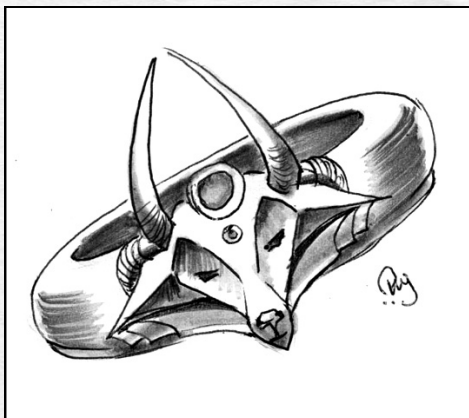
előttem járjon rangban, de majd kicsattan a lélekenergiától, amit nyilván illegális őskövekből, lélekkutakból, transzformáló mezőkből, meg ki tudja, még milyen helyekről szerzett csak azért, mert az apja a Császár közeli galetkije. Na ezért vagyok ismét elkeseredve. Mert megtörténhet egy ilyen, hogy egy kis mitugrasz, egy Vertinoxx utastíggasson engem, nézzen leftymálóan, és somolyogjon, amikor a legújabb szemétkedéseket öltik ki nekem feladat gyanánt. Nem is tudom, minek kellett visszamennem oda, de nyilván valamelyik feladatomból teljesítését jelenteni. Merthogy hosszú idő után ismét sikerült megoldanom egyiket-másikat.

Ugorjunk vissza egy kicsit az időben arra az időszakra, amikor még három megoldhatatlannak tűnő küldetésem volt. Nem is volt az olyan régen. Az egyik szerint ki kellett választanom egy klántársamat, és segítenem kellett őt, amíg két szintet feljebb nem költözik. Választottam is, de úgy tűnik, nem a legjobb, mert... már a nevére sem emlékszem... a segítségem ellenére is hamarosan eltűnt. Hogy máris talált magának egy helyes kis galetki lányt és letelepedett, vagy egyszerűen csak felzabálta valamilyen szörny (tehát még a halhatatlanság legalacsonyabb fokát sem érte el), azt nem tudom. Eltűnt és kész. A másik feladatomból az volt, hogy a szövetségi társaim segítségével végezzek a Dubié fivérekkel. Volt egy időszak, amikor még nagyon sokan voltunk a szövetségben, és egyre-másra győztük le a legendás torzszülőtteket. Aztán jött egy letelepedési hullám, és hirtelen már ahhoz is kevesen maradtunk, hogy egy nagyobb hatalmú lényt legyőzzünk, nemhogy egy legendás szörnyet. Jó darabig nem is változott a helyzet, amikor egy másik szövetség tagjai ki nem nyilvánították abbéli szándékukat, hogy közénk állnának. Hiába, mert úgy tűnik valami már eltört, amit így sem lehetett megjavítani. Az új tagok persze lelkesek voltak, nyomban el is kezdtek építkezni (néhány újabb épületünk készült ekkor el), és még a xenomorfok újra meg újra feltámadó királynőjét is helyben hagytuk, de amikor feltettem a kérdést, ki tartana velem a vrathag pók ellen, mindig csak három-négy társam jelentkezett. Az pedig messze nem elég, így hát azóta is csak várjuk, hogy legyen még pár apostol, aki elszánja magát erre. Szerintem hiába is várunk, de azért még reménykedem. A harmadik feladatomból állt, hogy szerezzek egy titanitot, amire viszont egészen a szkritter bolyban



történt sokadik látogatásomig nem volt lehetőségem, mondhatni, azt sem tudtam, mi az. Aztán, amikor mégis a birtokomba került egy (lásd az előző lapot), rögtön rohantam a klánépületbe, hogy bemutassam. Éppen Vertinoxx volt a soros a cserébe kapott küldetés kiöltéséért, aki erre azt közölte, hogy a továbblépéshez el kell pusztítanom tizenkét sógóemet. Aljas egy feladat, az biztos. Nem azért, mert nehéz volna egy ilyen apró sókristályokra bontani, hanem mert ezen a környéken már keresve is alig találni hasonló lényeket. Ezt Vertinoxx is na-

gyon jól tudta, gondolom, ezért röhögött közben. De engem nem olyan sziklából faragtak, hogy csak úgy feladjam, hát elkezdtem vadászni rájuk. Hosszú hetekig keresgéltem, mire sikerült megtalálnom a tizenkettediket is, de mindet könnyedén elpusztítottam, az már biztos. Aztán amikor letudtam a feladatot, egymás után két eldugott barlangban is ráakadtam három-három példányra (nem tudom, minek az őrzésével bízhatta meg őket a teremtőjük, mert ott már semmi nem volt). Ezen már meg sem lepődtem, mert eddig mindig ez történt. A góleme-



ket letudva a következő feladatom az volt, hogy jussak el a Legendák Városába. Ezen egy kicsit meglepődtem, hiszen ez a hely nekünk elvileg tiltott terület, de nem tiltakoztam ellene, hiszen korábban már számtalanszor jártam ott, ezért nem tűnt nagy kihívásnak újra meglátogatni. Nem is volt az. Közben a sors kegye egy császári dekrétumot sodort az utamba, amit arra használtam fel, hogy a klántársas mizériától megszabaduljak. Két új kihívással kellett hát szembenézniem: hogy megkapjam az Epikus örökgyűrűt, és, hogy vigyek egy varázskövet nekik (gondolom, pont az ilyen Vertinnox-félék épülését elősegítendő). Utóbbi egyébként nevetséges feladat volt (csak hazaszaladtam egyért, meg vissza), ahogy a következő is. Már régen elfelejtettem azt a kalandorranogot, amit akkor kellett volna elérnem. Az utóbbi napok utolsó előtt feladata az volt, hogy igyak meg öt fiatalság italát. Az nem jelentett problémát, hogy már régen nem öregített rajtam senki egyetlen évet sem, a lényeg csak annyi volt, hogy megigyam őket, és kész. Mi sem volt egyszerűbb ennél, hazamentem, és sorban legurítottam őket. Még vagy huszonegy maradt az egyik ládikámban, szóval ha újra ilyet kérne tőlem valaki, állók elébe. Kicsit ugyan tartottam tőle, hogy majd csecsemővé válok meggondolatlanságomban, de erre szerencsére nem került sor. Aztán az Epikus örökgyűrűt is megszereztem, éppen a napokban. A legyőzendő ellenfelek nevetségesek voltak, de a komponenseket összeszedni már izzasztóbbnak tűnt. Relikviaszilánkok és legendás tókenek nem teremnek minden sziklafalon.

És hogy mégis mire jó ez az egész? Arra, hogy megtudjam, igenis van értelme a létnek. Most például az, hogy Vertinnox fölé emelkedjek rangban, hogy aztán jól megleckéztethessem. Már alig várom azt a napot.

Leantfíl

Sir Barracuda: Ajánlat

Egykor a szilmillek valóságos élő legendája volt, mert ereje, bátorsága, és csavaros esze kiemelte őt a többi hordaparancsnok közül. Népe tisztelte, rajongta és féltte egyszerre, de bíztak is benne, és ez volt a legfontosabb. A szilmillek virágkora volt akkoriban, még a gyűlölt és százszer elátkozott galetkik inváziója előtt... Biztonságban, és jólétben éltek. Társadalmuk fejlődött, tudásuk és létszámuk gyarapodott. Óh, azok a csodás szilmill asszonyok! Óh, azok a finom, drága étkek! Óh, de régen is volt mindez! Oly régen, hogy már szinte fáj rá emlékezni.

Afgori a másik oldalára fordult, és eközben csak úgy recsegték-ropogtak az ízületei. Nincs mit szépíteni ezen, megöregedett. Hatalmas hadvezér volt, legyőzhetetlen! Ha testőrei gyűrűjében portyázni indult, még a barlangi trollok is riadtan menekültek előle, és nem akadt olyan szörnyeteg a hegymélyben, amivel bátran szembe ne szállt volna.

Köhögés tört rá. Ronda, mélyről felszakadó köhögés. Tudta, hogy beteg, de nem törődött vele. Mikor végre csillapodott teste remegése, felült a szakadozott, csimbókos yetibőr derékajlon. Hol van már a fényűző, főúri sátor? A puha szőnyegek, és a csillogó fegyvergyűjtemény? A múlt kódébe veszett minden.

Körülnézett, és elégedetten nyugtázta, hogy hűségesebb testőrei a barlang szájánál ücsörögnek. Elég volt egy gyors pillantás, és Afgori máris tudta, hogy ketten közülük mélyen alszanak, ketten viszont éberem figyelik

az odakinti sötétséget. Büszke volt társaira, hisz önként tartottak vele, nem kényszerítette őket senki. Ők még látták benne az egykor volt hőst, aki hátralévő életükben, kalandra, harcra és győzelemre vezetheti őket.

A hadúr nehézkesen visszafeküdt, bár álom már nem jött a szemére. Türelmetlen, konok éhség mart a gyomrába. Vadászni kéne... – gondolta, aztán hirtelen emlékek rohanták meg. Az invázió emlékei.

Houlouri, a szilmillek fővárosa jurtákból, és sátrakból állt, no és a főtéren magasodó királyi szószékből, amit totemoszlopok vettek körbe. A barlangcsarnokot teljesen betöltötték a cifrára pingált, csúcsos, vagy gömbölyű tetejű lakhelyek. A kivezető járatoknál őrtornyok magasodtak, erős, kőből rakott tornyok, amelyekben sosem lankadó éberséggel rutinos silbakok figyeltek. A kőtornyok közt pedig kovácsolt ráccsal megerősített kapuk állták útját a behatóknak. A jurták közül énekszó hallatszott, és gyermekkacagás. Afgori szíve összefacsarodott, mikor felidézte azt a gyöngyöző, gondtalan kacajt...

A szilmill sereg a gyakorlótéren gyülekezett. A hadurak a galetki lakószint ellen készültek vonulni. Óh, azok a botor, keményfejű hadurak! Túlságosan magabiztosak voltak. Nem, nem is magabiztosak, inkább elbizakodottak! Igen! Pedig mennyit, de mennyit hangoztatta Afgori, hogy a galetkik erős ellenfelek, és nem szabad alábecsülni

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

őket. A legkisebb termetű galetki is legalább másfélszer testesebb, és magasabb volt egy átlagos szilmill harcosnál, és különleges harci képességekkel rendelkeztek, amelyek áthatoltak páncélon és pikkelyen egyaránt. Afgori tudta, hogy népe az utolsó harcra készül, amit nem nyerhet meg, és tudta azt is, hogy ezzel megpecsételik fajuk sorsát. A szilmill bölcsek és a király, az az ostoba Sampori, mégsem hallgattak az intő szóra. Két megnyert ütközet után máris elfeledték a korábbi kudarccokat, és már a végső győzelemről, a kivívott szabadságról és az egész hegyre kiterjedő uralomról beszéltek! Oh, azok a félkegyelműek! Afgori, mit sem törődve Sampori király átkaival és a bölcsek gyűlölködő pillantásával, összegyűjtötte a hozzá hű családokat, és a nyolcadik törzs apraját, s nagyját maga mellé szólítva, kivezette népét a fővárosból.

Nem tudni, hogy pontosan hogyan zajlott le az utolsó ütközet. Annyi azonban bizonyos, hogy a galetkik megelőzték a támadást, és betörték a városba. Elsöpörték az alagutak szájában álló akadályokat, mintha ott sem lettek volna, és saját otthonukban gyilkolták le a szilmilleket. Nem kíméltek sem gyermeket, sem asszonyt, sem időst, vagy harcképtelent. Mindenkít megöltek. A felderítő, aki minderről beszámolt később, nem bírt a könnyeivel. Elcsukló hangon számolt be a borzalmas pusztításról, de még ma is ott visszhangzott Afgori elméjében, hogy mit mondott akkor megrendült harcosának:

– Az erős él, a gyenge elbukik. Ez a világ rendje, fiam. Mi élünk, tehát erősek vagyunk. Ne hullajts hát könnyeket!

– Nagyuram! Mozgást látok odalenn! – sutogta az egyik ór. Mind a négyen talpon voltak már, és készenlétbe helyezték ijukat, és

lándzsáikat. Afgori feltápászkodott. Nem szégyellte nehézkes mozgását, hiszen sok-sok hegymoraj óta rótták már együtt végtelen útjukat a járatokon át. Testőrei tudták, hogy beteg, és azt is, hogy sokat veszített egykori, legendás erejéből. Nem volt hát mit szégyellnie előttük.

A hadúr a barlang szájához óvakodott, maga is kikémlelt a vaksötétbe, és hőérzékeny látása segítségével jól megfigyelhette a közeledőket. Egy kisebb galetki csoport volt az, és furcsamód nem használták világító varázsgömbjeiket. Négyen, vagy öten lehettek, és két szinttel alattuk, az egyik keresztirányú folyosón haladtak. Abból az irányból érkeztek, amerre a lakószintjük terül el. Az az óriási csarnok, amelynek oldalfalába a természet vájta a szilmillek ideiglenes rejtekhelyét, az akusztikája folytán minden apró neszt a végletekig felerősített. A mennyezetről alácsüngő cseppkövek pedig nagyon könnyen leszakadtak onnan, a rezgések hatására, azáltal komoly sebeket, vagy akár hirtelen halált is okozva. A hadvezér jól tudta ezt. „A némaság szintje” – így nevezték a hegynek ezt a részét a galetkik.

– Jól van, várunk. Csak nyugalom! Nem hiszem, hogy minket keresnének. Csak akkor



ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN



lépünk, ha a szándékukat már kifürkésztük – lehelte Afgori, és harcosai (dörzsölt, tapasztalt hordaparancsnok mind a négy), némán rábólintottak.

Afgori a nyolcadik szilmill törzsre gondolt. Azokra, akik a fajtájából még megmaradtak. Azt hitte, hogy a Felszín közelében majd biztonságban lesznek. Hogy ott nem háborgatják majd őket az átkozott galetkik, de tévedett. Az ősi törpe városból nemrég harcosok érkeztek. Az élükön egy bikaháton gubbasztó, köpönyeges hadúr haladt, aki tüzes varázslatokat szórt szertesét a kezéből, és a vérszomjas galetkik ugyanazt művelték népével, mint amit egykor Houlouriban tettek. Nem sokan éltek túl a rajtaütést. Csak azok, akik elhitték az öreg sámán jósló szavát, és még idejében elrejtöztek a csatornában.

A galetkik odalenn nyomokat követtek. Apró jeleket kerestek, és minden megtalált változás után egyre gyorsabban haladtak. Afgori gyomrában az éhség helyét a feszült várakozás izgalma vette át. „Értünk jönnek!” – ismerte fel, és amint a galetkik egy szinttel feljebb kapaszkodtak az egyik átjárón át, a sejtelem bizonyossággá vált. Afgori halkán dúdolni kezdte a szilmillék legismertebb, és

legősibb harci dalát, társai pedig megmarcolták a lándzsáikat.

A galetkik nem tudták, hogy a csarnok mennyezete ennyire omlékony. Nem tudták, vagy nem vettek róla tudomást. Amint meglátták a szilmilleket, vad csatakiáltással vetették rájuk magukat, és a ricsajt azonnal százszorosára erősítette a visszhang. Kövek záporoztak a támadókra, és egy alázuhanó cseppkő azonmód péppé lapította az egyiküket.

A szilmillék éket alkottak, és Afgori állt az élen, középütt. Nem használt fegyvert, csak irdatlan mancsát szorította sziklakemény ököllé. Alkarvédőjében felizzottak az ősi, szilmill rúnák, és a medáljába zárt védő aura is köréje feszült, engedve akarátának. Sok ostoba galetki hitte már megnyertnek a csatát, mikor összefutott Afgorival. Ők nem számoltak az ezeréves bujkálás során kifejlesztett bűbájok erejével.

Még két rugaszkodás... még másfél... A rohamozó galetkik és a nyugodtan várakozó préda közt egyre fogyott a távolság. A testőrök is aktiválták amulettjeiket. A lila és zöld színben pompázó bűbájbuborékok a testük köré olvadt. Lándzsáikat előreszegezték, és kristálysakjaik tūhegyes csúcsát szintűgy. Mikor a galetkik eleresztették gyilkos varázslataikat, Afgori, mit sem törődve az aláhulló cseppkövek veszélyével, kiengedte a hangját. A szilmill harci ének átjárta ötüik testét, és felizzította a vérüket. A félelem messze szállt, és harci tudásuk megsokszorozódott. Nem éreztek többé fájdalmat, és már nem félték a halált.

A katonák térdre kényszerítették Afgorit, és levették fejről a szemét eltakaró bőrcsuklyát. Hátracsavart, és gúzsba kötött mancsait tehetetlenül rángatta. Képtelen volt elszakítani a kötelékeit. A fejét felszegezte, és acsarogva nézett az előtte álló, idős galetki

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

szemébe. Legszívesebben leköpte volna, de szájába bórszíjat húztak, így sem átkozódni, sem köpni nem tudott. Csak moroghatott volna, mint egy bolhás kopó, de azt méltóságán alulinak érezte.

– Jól van, lépjetek hátrébb! Afgori nem fog megtámadni, mert a kíváncsisága erősebb a gyűlöleténél. Kíváncsi vagy, ugye, hadúr? Kíváncsi, hogy miért nem öltünk meg téged is, ahogyan a harcosaidat. Elmondom, de előbb tudd meg a nevemet. Engem Thaur apónak hívnak, és a te néped talán bölcsnek, vagy sámánnak nevezne. Ha megígéred, hogy végighallgatsz, akkor kivetetem a szádból a szíjat, és megengedem, hogy felállj.

Afgori, némi tétovázás után, határozatlanul bólintott. Az idős galetki pedig intett, és az egyik katona eloldotta a szájpecek csomóját.

– Állj fel, Afgori! Nálam te nem egyszerű fogoly, hanem néped nagykövete vagy.

A szilmill körbenézett a barlangban, miközben talpra állt. Mindkét oldalán mély sebből vérzett, és a fájdalom kis híján elvette a józan eszét, de semmiképp sem mutathatta a gyengeség jelét. Szédült a vérvesztéségtől, de azért próbált egyenesen állni. A barlang tágas volt, és kényelmesen berendezett. Egyszerű otthonnak látszott, nem uralkodói fogadóte-

remnek. A falakat szőnyegek borították, és ahol nem lógott gazdagon díszített szőnyeg, ott polcok álltak, megrakva színes, hosszúkás valamikkel. Öt katona volt a barlangban, és jól felszerelt, rutinos galetki harcosoknak látszottak. Kettejükkel talán még elbírt volna Afgori, de ők ellen nem volt esélye. Ráadásul ez a vénség is valami varázslóféle lehet...

Thaur apó közelebb lépett a fogolyhoz. Legalább három fejjel magasabb volt a szilmillnél, de súlyban mégis elmaradt attól. Csontsovány arcán nem tükröződött semmilyen érzelm.

– Ha meghallgattál, elengedlek, és visszatérhetsz népedhez. Hm, most látom, hogy megsérültél. Nem hagyhatom, hogy meghalj, ráadásul összevérzel itt mindent – mondta, és varázsolni kezdett, majd a csápjá körül növekvő, hófehér, és vakítóan fényes gömböt Afgori testéhez érintette. A gyógyító erő azonnal elállította a vérzést, és a hadúr érezte, ahogy a sebek szélei összezárulnak, izmai pedig erővel töltődnek. Még azt is érezte, hogy az őt régóta gyötrő köhögés kórsága is semmivé enyészik! Most már tényleg kíváncsi volt rá, hogy mit akarhat a vénség, Thaur apó pedig nem váratta sokáig a válasszal.

– Ti, szilmillek, már jóval azelőtt itt éltek a Teron mélyén, hogy mi elfoglaltuk volna a lakószinteket. Néped erős és szívós, nehéz titeket végleg kiirtani. A féregszinti mészárlás óta új kolóniát alkottatok Újkarióta határában, és – úgy hallom – Asylux is csak félmunkát végzett, mikor lecsapott a falvatokra. Remek faj vagytok! A tökéletes préda! Harcosaink sokat tanulnak a veletek vívott csatákból, és sok-sok lélekenygiát nyernek a halálotokból. Ráadásul gyorsan szaporodtok, és a táplálékban szegény területeken is túlélitek az inséges időket...



ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

– Azért hagyta életben, hogy sértegessem, vétség? Inkább ötlél volna meg!

Thaur apó felcacagott.

– Óh, de bájos! Afgori! Néped úgy véli, te vagy a valaha élt legbölcsebb szilmill hadúr. Ne kelljen hát csalódnom e mítoszban! Halld hát, amit mondani akarok! A Felszín ismét a miénk lesz. Visszahódítjuk az Ellenség-től. Megöljük a népünket száműzetésbe kényszerítő idegeneket, és a napfény ismét nekünk ragyog majd! Hamarosan elérkezik az idő, és akkor a galetkik ennek a világnak ismét teljhatalmú urai lesznek. Ez a jövő, Afgori. Azért vagy itt, hogy elvidd a hírt, és felkészítsd a tiéidet. Felkészítsd a hódításra. Mi fogunk elől haladni, és megölni mindenkit, aki az utunkba áll, vagy feltartóztatni igyekszik minket. Várat emelünk, és városokat. Sokasodni fogunk, és fejlődni. Új civilizációt építünk odafenn, a fényben. Te pedig utánunk vezetted majd a népedet, ki innen, a napfényre, hogy számunkra táplálékot, és lélekenergiát biztosítsatok. Vadászni fogunk rátok, ahogyan most is vadászunk, de a terület hatalmas lesz, ahol elbújhattok majd. Esélyeitek megsokszorozódnak. Sokasodhattok, és terjeszkedhettek. Néped erősebb lesz, mint valaha volt a fénykorában. Így lesz, ez a jövő.

– És miért mennénk a biztos halálba? Ha ti elmentek, a Hegymély a miénk lesz ismét – sziszegte Afgori.

– Sajnos nem. Nem fog minden galetki velünk tartani, akik pedig itt maradnak, kiirtanak majd titeket, a többi hátra maradt fajjal egyetemben. Ezen kívül pedig szükségünk lesz a kihívásokra odafenn is. Az Ellenség hatalmával megfertőzött lényeket a Hegymélybe száműzzük, hogy itt tenyesszenek, és fiainkat és lányainkat gyakorlatozni küldjük majd le ide. Ha a galetki vadászok elől el-

rejtőzhetnek is, a csatlósok elől semmiképp nem bújhattok majd el. Halálotok így is, úgy is elérkezik, ha maradtok. Jönnetek kell hát, hogy a biztos pusztulás helyett a bujdosás reménye megmaradjon számotokra. Most pedig menj! Bízom a bölcsességedben, Afgori. Hiszem, hogy a gyűlöletnél, ami csakis rombolásra képes, erősebb benned a néped iránt érzett szeretet, ami világokat képes felépíteni. Menj hát, és készüljetek!

Két katona lépett előre, és újra kipecskelte Afgori száját. A csuklyát azonban valamiért elfelejtették a fejére borítani, miközben kifelé vezették. Az ajtó kinyílt, és kitoloncolták rajta. Mikor pedig felemelte fejét, egy hatalmas trollal találta magát szemközt. Megkötözték, ugyanúgy, ahogyan őt, és a száját neki is kipecskelték. Épp ebben a pillanatban rántotta le a fejről a csuklyát egy galetki őr, és durván az ajtó felé lökte a trollt. A két fogoly tekintete találkozott, és abban az egyetlen szemvillanásban minden benne volt. Múlt, jelen, s jövő egyaránt...

AFGORI (701. ELLENFÉL)

Afgori az egyetlen szilmill hadvezér, akinek sikerült kivezetnie a törzsét a gyűlölködő galetkik állította halálos csapdából. A másik hét törzsfő mind elhullott, a védelmükben bízó, rettegő tömegekkel együtt. Afgori a sikeres megmenekülést követően mégsem koronázta magát királlyá, ahogyan ez természetes lett volna, ugyanis azt a veszteséget, amit népe elszenvedett, a saját kudarcának látta. A keserűség és bosszúvágy teljesen eltorzította az egykori igen bölcs, karizmatikus és türelmes hadúr jellemét. Mára már csak a galetkik gyűlölete maradt benne, és mit sem törődve a többi szilmillel, ez a gyilkosvágy hajtja, úzi egyre tovább a Hegymély járataiban. Csak leghűségesebb harcosai, parancsnokai tartanak vele.

XXX. Beholder Találkozó



 Túlélők[®]
Földje

 VÉGZETŰR[™]

 ŐSÖK
VÁROSA[®]

 HATALOM[™]
KÁRTYÁI

 ALOMFOGÓ[™]

A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden játékosunkat, vagy a fantasy, illetve szerepjáték iránt érdeklődőt a rendezvényen.

Időpont: 2008. november 29. (szombat) 9-17 óráig.

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

172 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2008. szeptember-október

KALANDOZÓ KALAUZ

Ganüidek a TF-en 2. rész

Hol is hagytuk abba a legutóbbi fejtegetést, mely a jelenlegi legnagyobb kihívást jelenti a Túlélők Földjének kalandorai számára? Ha még emlékeztek, szó volt róla, hogy az eseményhez tartozó labirintusok és éjfattyak után most az igazi kihívást jelentő ganüidekről ejtek majd néhány szót, de ennyire ne fussunk előre.

Lássuk először is, hogy mire is van ahhoz szükség, hogy eséllyel nézzünk szembe eme kihívással. Remélhetőleg az elmúlt heteket arra fordította mindenki, hogy minél több fejlesztési pontot halmozzon fel. Aki ezt nem tette meg, az lásson neki mielőbb – leendő ellenfelei oly mértékű életerővel bírnak, melyet nem nagyon lehet lefaragni ganüidvadászat nélkül. Emellett még szükségünk lesz nagy mennyiségű kristályszilánkra, mint azt már korábban jeleztem, így azok, akik a legutóbbi krónika óta az újféle fattyakat öldökölték szilánkok után kutatva, szintén jól tették, hogy féltre tették bosszúságukat a thargodanok jelentette kihíváshiányt tapasztalva.

Mennyi szilánkra is lesz szükségünk? Ganüidvadászatunk minél nagyobb, annál jobb, de szilánkok tekintetében van egy minimális induló mennyiség, mely nélkül nem tudunk

sikerrel kipucolni egyetlen masszakaptárt sem. Első körben kristálypáncélra lesz szükségünk, mert ha nem felezzük le ily módon a kapott sebzést, akkor még egy ifjonc is könnyedén elbánhat velünk. Ez harminc szilánkot jelent, aminek nagy részét elő tudjuk a már korábban említett labirintusokból bányászni, de utána még feltétlen szükségünk lesz a sajnálatos módon igencsak kis eséllyel potyogó, legújabb fattyak jelentette mennyiségre is. Ehhez jön hozzá még a frissiben felfedezett vámpíralizmán is, amihez négy darab szilánkra lesz szükségünk – ez biztosítja, hogy tudjunk vámpírizálni a ganüidekből. Itt jegyezném meg, hogy ez ugyan nagyon nagy segítség, de a manapajzs működési mechanizmusa miatt, ami effektíve az aktuális életerőt növeli meg, mindaddig nem tudjuk ezt a remek dolgot kihasználni, amíg a manapajzsot le nem ütötték rólunk. Valamint eme vámpírizáció sem a szokott határfokú (itt az ökölharcos vámpírkesztyűsök biztos elszontyolodnak kicsit), de azért jól fog jönni, esetleg 1-1 kreitont meg tud majd spórolni nekünk.

És el is jutottunk már a fegyverekhez – amely újabb szilánkokat követel tőlünk abban az esetben, ha vágófegyvert kívánunk forgatni. Szűrőfegyverhez tökéletes a pusztító lán-

dzsa, ütősöknek Romboló kincsei jelentenek megoldást, de a vágósoknak csak a kristálykard maradt (amely egyébként a legjobb, de legnehezebben beszerezhető fegyver a ganüidek ellen).

Van még arra is lehetőség, hogy nagy mennyiségű szilánkot, valamint az Urgol fegyvereket felhasználva mind a ganüidek, mind a tl'urlangok ellen hatásos fegyvert készítsünk, de erre is csak az ütősöknek van lehetősége, és véleményem szerint a varkadar vezér jelentette megoldás jobb, és szilánk-kímélőbb is.

Tehát akkor minimálisan 34 szilánkra lesz szükségünk – ami nem kevés! S amint ez megvan, a kívánt tárgyakat legyártottuk, döbbenünk rá, hogy a ganüidek lehelete sajnos erősségükhöz mérten 40-70%-ban csökkenti aktuális életerőnket, ha nem védekezünk.

Védekezésre több lehetőség is van. Elsőként az, hogy nem csatázunk ganüidekkel, de ezt gondolom elhagyhatjuk. A második az, hogy nagyon magas szintre fejlesztjük ganüidrezisztanciánkat, de mivel ez egy igen drága mulatság, ezért ez is csaknem kiesik (elsőként legalábbis a vadászatot ajánlom felvinni 10-esre). A ganüidek lehelete olyan, mint a rossz pálinka – széles körben rettegik. Minden szint, amit ganüidrezisztanciára költünk, 10%-kal csökkenti a bekapott lehelet-sebzést, így a kisebb ellenfelek ellen elég, ha csak 4-5-ös rezisztet hozunk össze, viszont a kaptár végén jövők ellen el fog kelni a 7-8-as reziszt is! Legjobb úgy csinálni talán, hogy felvisszük a ga-



nüidvadászatunkat 10-esre, ennek segítségével, valamint mindenféle trükkök és machinációk segítségével leütjük a legfőbb ganüidet, és annak köpenyével megturbózva magunkat kezdünk el a rezisztre pakolni.

Harmadik opciónk az, hogy tl'urlang gömbökkel védekezünk, de mivel eme tárgy olyan ritka, hogy mindmáig egy kezemen meg tudom számolni, mennyit találtak belőle, és ráadásul kettő darabra szükségünk is lesz a kristály dragnit-hoz, ezért ha véletlen találunk is egyet, azonnal tegyük bankba. A dragnit-hoz egyébként még két szilánkra is szükségünk lesz, ami további nehezítés, de mint mondtam, ez egy annyira ritka kincs, hogy nem is számoltam a dragnitra szánt szilánkokkal. Mindenesetre a gömb átadható, ha esetleg valaki mégis talál belőle.

Az utolsó eshetőség a kristálypajzs viselése – ez az egyetlen gyakorlatban is használható út a ganüidek elleni hadviselésben. Egy pajzshoz nyolc darab szilánk kell, de szerencsére ez is átadható, s mivel oly kevesen vagyunk, kik a kaptárakat túrják, biztosan mindig lesz valaki, aki egy-egy próbára kölcsönad majd egy pajzst.

Nos, ez esetben már, ha ott állunk a kaptár aljában és vágyakozva tekintünk fel, gyorsan számba kell venni, hogy nálunk van-e minden? Ide az egyszerű vasnyíl már nem elég, teriád nyílvesszők ill. hasonló kaliberű dobó-fegyver ajánlott, kristálypáncélban és pajzssal feszítünk, ganiüdvadászatunk min. 8-as, ittunk egy kreiton főzetet és manapajzssal gyártottunk magunknak tíz-tizennégyezer induló életpont, amikor is kiadjuk a mászás parancsot/káoszportált. Azt remélem mondanom sem kell, hogy be van állítva egy gyilkos ösztönök 76. szintre, van elég lélekesszenciánk, és van 90-es alap egészségünk, egy karamkesztyűnk, valamint pár tl'urlang fiolánk a ganüid esszenciákhoz. Ekkor felhúzódkodva, arcunkon kétkedő mosollyal vethetjük neki magunkat az első ganüid ellenfelünknek!

Mik is lehetnek ezek? A Beholder Tudástárban megtalálhatóak a különféle ganüidek le-

írásai, de azért nem árt, ha végignézzük, merre hány lépés.

Elsőként ganüid ifjonc, avagy masszaszövő lehet az ellenfelünk. Itt az ifjonc ellen a követendő taktika, hogy vagy egy kör alatt leütjük követhetetlen gyorsasággal (holtak szava és fekete energia), avagy isteni átok + izomernyesztéssel (szakamó fülessel) két kör alatt pusztítjuk el. Ez utóbbi a komponensigény miatt kedvezőbb opció.

A masszaszövő az egyik legszívósabb ganüid, tizennyolc-huszonötezer életponttal. Vele két kör alatt ajánlott végezni, amennyiben vele küzdünk elsőként, elég erősen csökkent a sikeres kaptározásunk esélyét. Rá már kisül a 76. szintre tett gyilkos ösztönök, ami jó nekünk, kelleni is fog. Ráadásul a sebző varázslatok csak felét sebzik belé, így méltán fogjuk utálni – ha másért nem, azért mert faji karkötő nélkül maximális varázspontunk is csökkenni fog.

A második lénynek háromféle ganüid érkezik. Elsőként a már említett masszaszövő – ezen a szinten már nem ő a legrosszabb választás, de tény, hogy nem is a legjobb. Jöhet még kultivátor, aki nem igazán szokta kultiválni tevékenységünket, és kábító ütésekkel osztogat nagy mennyiségben. Kyeli maszk jó lehet ellene. Szintén kapja a gyilkos ösztönöket, kell is neki, hadd szokja. Izomernyesztés rá is jó lehet, mivel a sebző varázslatokat felezi. Harmadikként egy ganüid vigyázót is kaphatunk, ami igen – igen nagy szerencse – harmatgyenge szegény, biztos a kaptárakban nincsenek konditermek, hogy unalmában gyúrjon, ezért sikerült ennyire hitványra szegény. Gyorsan csapjuk le, még 75. szintű sincs, előtte puha üthetjük is, hogy még jobban elszégyellje magát.

Befejezésként a kincsek elpakolása előtt a kaptár vezérért kell leölnünk – egy magmaköpőt, kaptárparancsnokot, avagy Zekhartaxot. Ha úgy jutottunk el ide, hogy egy ifjonccal, majd egy vigyázóval küzdöttünk, akkor lesz is gyilkos ösztönök, hogy segítsen minket – ebben az esetben a magmaköpő szinte biztos kincs; szerintem még az ifjonc szintjét se üti meg. A magmaköpőnél csak a köpetet kell

túlélni, amely nem a szokásos ganüides, hanem fix 1000 sebzés, akár a parancsnoké.

A parancsnok igen erős, háromféleképp támad és nem csak a szokásos módon lehel, hanem magmaköpete is van, amely 1100 fix sebződés, még a faji csizma se szed le belőle – mint ahogy a köpőből sem. Zekhartaxhoz szerencse és nagyon magas támadás is kell (immunis a fekete energiára, szóval jégvihar ajánlott), viszont köpenye, amely kettővel növeli ganüides képességeinket, melyek így 10 felé is mehetnek, igen-igen hasznos. Mellé már csak 6-7-es reziszt kell, és mehet a kétkezes harc! Esetleg, mivel isteni küldetés is fog hozzá kötődni, lehet, hogy érdemes kivárni, addig sok-sok precíziós vetőtűt harácsolni és azzal megpróbálni végezni vele.

Jó stratégia lehet, hogy ha valaki mindenen kaptározni akar, de nincs pajzsa/keveset üt, hogy felviszi a ganüidrezisztet 4-re, ott már a vigyázó és az ifjonc is nullát lehel, és pajzs nélkül tolja úgy a kaptarat, hogy mindenre BA van, csak az ideális összeállításra specializálja magát: ifjonc – vigyázó – magmaköpő. Így sajna sok kaptárból el fog futni, de van esély, hogy végigmegy, két fegyverrel többet tud vámpirizálni, és ha elég magas a mágiaereje/van szemmelverése, akkor ernyesztés/puha ütés kombóval, a végén meg pszi őrzőgéssel lehet nyerni.

A másik taktika az, hogy max. ÉP-nk ismeretében kiszámoljuk, hogy mennyi az a sebzés, amely esetén még, ha feltámadunk halhatatlansággal, nem futunk el. Ott van a vigyázó, magmaköpő és az ernyesztett parancsnok is, melyek utolsó támadása 200 körűli (páncélban, sebezhetőség nélkül, gyilkos ösztönök nélkül, maxos regenerációval). Így ha első ütésükkel meg is ölnek, bízhatunk a 70+ % esélyünkben, hogy feltámadunk, 500 HP-ról nem tudnak megölni, ám vigyázzunk, el ne szaladjunk a csatából, mert 5% életerő alá ütnek! Így csatáról csatára, körről körre az adott halhatatlanság esélyünkbe kapaszkodva tudunk haladni.

Van még mágiafaló, melyet az olimpiai tesztcsatából ismerhetünk, az ő speciális ké-

pessége, hogy muszáj izomnyeszteni, mert 100%-os sebzővarázslat-immunitással bír. Valószínűleg a labirintusokban lehet majd vele találkozni.

Lássuk akkor, hogy milyen kincsek is várnak ránk!

Amióta átvariálták a kincseket, a következő értékes dolgokra bukkanhatunk: élet gyűrű, kristályszilánkok, lordok öve, martian tekercs, ganüides labirintus térkép és kristálykulcs, amely majd eme labirintusokhoz kell. A bölcs regélt masszapáncélról és ganüid gyilokról is, de hogy ezek mik, ne kérdezzétek. Illetve kérdezhetitek, de nem tudom a választ. :) Lehet még aranyfaló ládikót találni, mellyel lehetővé válik a fordulónkénti több kaptár bejárása is, mert bírni fogjuk VP-vel, valamint nem mellékesen az előző Olimpián hétszámjegyű aranyért kelt el.

Van még e mellé sok más is, de a leghasznosabbak természetesen ezek.

A legtöbben azt kérdezik, amikor szóba kerül a ganüides fejlesztés:

- Ez lenne a következő „terület”, a ryuku után? Erre vezet az út, avagy „csak” ez is egy oldalcsapás, amihez pár dolog kapcsolódik, mint pl. a fattyazás volt régen, avagy a varkadáros látógömbös labirintusok.

- Megéri csinálni?

Nos, az első kérdésre nem olyan egyszerű válaszolni. Jelenleg a dolog – számomra – nem tűnik többnek, mint anno a fattyak jelenléte: amíg nem lesz új terület, új küldisor, bármi, addig itt van valami a „nagyoknak”, amivel lefoglalhatják magukat. Semmilyen olyan dolgot nem tudok mondani (az isteni küldetésen kívül), amely alapján kihagyhatatlan és kötelező lenne csinálni, nem előfeltétele semmi másnak, egyelőre...

Megéri-e? Erre a kérdésre egyértelműen egyetlen dolog alapján lehet válaszolni – szereted-e a kihívásokat és van-e rengeteg (több ezer) fejlesztési pontod? Ha igen, akkor megéri – immár olyan kincseket is lehet szerezni, amit máshol nem – ha ne adj T’hor, kiesik egy labirintustérkép, akkor azon egyetlen leszel, aki képes lehet kihozni onnan



bármit is. Viszont ha valaki épp most végez ryukuval, azt kell neki mondanom, hogy számára nem éri meg belevágni egyelőre. Nagyon sok unalmas fordulót kellene eltöltenie fejlesztési pont gyűjtéssel, majd szilánkok összeszedésével, hogy végül eséllyel nézzen szembe a ganüidekkel. Aki számára ez nem jelent gondot, vágjon bele, a kincsek hosszú távon biztosan kárpótolják. De könnyen lehet, hogy olyan lesz ez is, mint a t’urlangok eljövetele, évek múlva, az unalmas fordulókat kihagyva, egy másik területről visszatérve már könnyedén fog menni a dolog.

Persze kérdés, hogy addig is mit csináljunk? Nos, erre nem tudok választ adni – megpróbálhatjuk ganüidvadászat nélkül is a kaptározást, ha összeszedjük a kívánt szilánkmennyiséget – ki tudja? Lehet, hogy épp szerencsénk lesz. Illetve addig is a lebegő erődök fosztogatása jelenthet elfoglaltságot, amelyek kincsein szintén javítottak, így már ott is Martianhoz, valamint más igen hasznos dolgokhoz juthatunk.

Ha mégis úgy találja bárki is, hogy belevág, olvasson még utána – van sokkalta részletesebb leírás a TF-es közösségi oldalon, emberek, akik szívesen segítenek akár azzal is, hogy adnak kölcsön pajzsot. Olvashatsz csatákat, böngészheted a Beholder Tudástárat, és örömmel konstatálhatod, hogy felkerül a hőstetteid közé a megölt ganüidek számlálójára!

Nagy Tibor – Clod Onar

Jancsár János: A kör bezárul



Ropplax mágusmester türelmetlenül toporgott a fogadóterem előterében. Nem volt hozzászokva, hogy a király így megvárassa őt. Amellett, hogy végleg elveszítette a türelmét, már kezdett kissé mérges is lenni, ami nagyon-nagyon nem vallott rá. Az idős varázsló Erdauin-szerte ismert volt legendás önuralmáról, higgadságáról és békeszeretetéről, most mégis lesújtó pillantást lövellt az íróasztala mögött ponttá zsugorodni igyekvő tisztartó felé.

– Mégis mi tarthat ennyi ideig? – fakadt ki, és – ki tudja, már hányadszor? – ismét tett egy tétova lépést a kétszárnyú, bőségesen cizellált ajtó felé. Aztán persze ismét győzött a tiszteletudat és a férfi visszakozott, visszahúzva a kilincs felé nyújtott kezét. Az örök faroccal meredtek előre, látszólag ügyet sem vetve a mágiszter tipródására. Valószínűleg akkor sem avatkoztak volna közbe, ha Ropplax mester engedély nélkül nyit rá a királyra, ugyanis nem biztos, hogy lett volna ehhez elegendő bátorságuk. Szerencsére nem került sor efféle konfrontációra, mert az ajtó feltárt, és a főmágus végre bebocsátást nyert.

A fogadóteremben nagy volt a csend, pedig jó páran tartózkodtak odabent. Borax a trónusán gubbasztott. Sokkal idősebbnek, és kisebbnek tűnt, mint amilyen valójában volt. A gondok súlya alatt szinte összetöpörödni látszott. A mellette, körülötte álló főrangok közül néhányan fontoskodó, mások aggodalmaskodó arckifejezéssel fordultak a belépő felé. Ropplax egyiküket sem ismerte fel. Nem csak azért, mert eléggé rossz arc- és névmemóriával bírt, hanem azért is, mert sosem érdekelték sem az udvaroncok, sem az arisztokraták. Néhányan katonai rendfokozatot, érdemszalagokat és kitüntetések is viseltek, de ezek tán még annyira sem hatották meg a mágus-

mestert, mint a különféle udvari, vagy atyai jusson örökölt rangok.

– Légy üdvözölve a körünkben, Ropplax mester! – sóhajtott a király, de nem húzta ki magát. A mágus a tróntól pontosan az etikett által megkövetelt távolságban állt meg, és fejét hajtott, de egy arasszal sem mélyebbre, mint amennyire az illendőség megkövetelte tőle.

– Köszönöm megtisztelő figyelmes, királyom, hogy fogadni méltóztattál. Engedelmekkel menten rá is térnék a jövőtelem okára...

– Tudom, miért jöttél, Ropplax – vágott közbe az uralkodó, egy méla kézlegyintéssel. – Ne hidd, hogy mi ideát teljesen tájékozatlanok, süketek, és vakok vagyunk. A hírek eljutnak hozzánk, elemezzük azokat, és máris az ellenlépéseket fontolgatjuk. Romboló seregei megközelítették Huertolt, tudom, te pedig amiatt aggódsz, hogy most mi lesz a sorsa kedves városodnak. Jól gondolom?

– Nos, igen, bár ennyire azért nem egyszerű a kérdés, uram. A városlakók máris tömegesen menekülnek Wargpin felé. A Fairlight Bankház elszállította az aranytartalékát, a boltosok jegyre osztják a kenyeret, és az iparosok sorra lekasztották a cégtábláikat. A városőrök körében mindennapos a dezertálás, a káoszhitű kalandorok az utcán nyíltan hordják a varkaudarok hűségbélyegét, és nem múlik el óra, hogy halálsikoly ne visszhangozzék az éjszakában. Segítség kell, uram, különben Huertol végleg elvesz! A harcok már a városhatárban folynak. Még pár nap, és a szörnyek a házak közt öldökölnek! Az a néhány kalandozó, aki csatlakozott a védőinkhez, nem lesz képes feltartóztatni a varkaudar seregeket. Az erőd napokon belül elesik, ez már nem is kétséges, a felmentő sereg pedig,

amit annyira várunk, egyre csak késik. Mondd, uram, mégis mi a szándékod?

A kérdésre a király nem felelt, csak bámulta tovább a süppedős szőnyeg szegélyét, mintha a mintázatban kibogozhatatlan rejtvényre akadt volna. Helyette, az egyik katonai parancsnok válaszolt. Magas, mondhatni daliás lovag volt. A nyakában fityegő, egymást keresztező, miniatúr kardok egyértelműen megmutatták hitét, és jellemét, a rangjelzésén azonban látszott, hogy még ki sem fakította a nap. Olyannyira új volt, hogy tán még a kelmefesték illatát is magán hordozta. „Pha! Egy frissen kinevezett lovagocska! Na hiszen!” – ítélezte felette azonnal Ropplax.

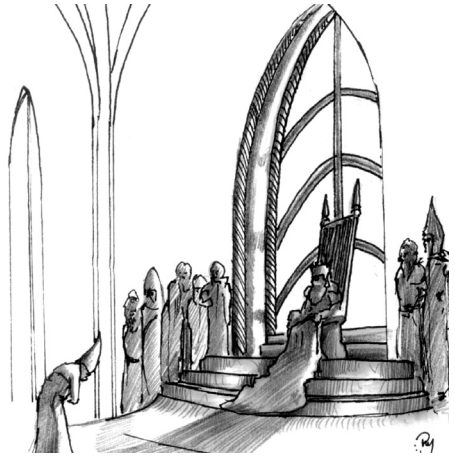
– Még bizakodtok, magiszter uram, még hisztek, még reménykedtek, de a városotok már rég elesett! Nem ma, és nem is tegnap, hanem már akkor végzetes hibát vétettetek, amikor az az ostoba helytartó, évekkel ezelőtt megtagadta a javaslatot, és egyszerű pénzügyi okra hivatkozva elhanyagolta a városfalak megerősítését. A Romboló nem véletlenül választotta pont Huertolt célpontjául. Jó stratégia. Én is azt a várost választottam volna...

– És szabadna tudnom a nevedet, ifjú lovag?! Csak hogy tudjam, ki az a pökhendi pojáca, aki a palota biztonságából szemlélve a háborút, veszi a bátorságot, és ostobának nevezi a helytartónkat. Csak, hogy tudd, fiacskám: az az *ostoba* helytartó, aki mellesleg atyád lehetne, éltes kora ellenére kardot kötött az oldalára, és most is személyesen irányítja a város védelmét, pedig őt semmilyen eskü, vagy törvény erre nem kötelezi, míg a magadfajta páncélos ficsúr egy térkép fölé hajolva osztogatja az észrt!

Az ifjú lovag fülig vörösödött a mágusmester szavainak hatására, aztán nagyot nyelt, visszanyerte nyugalmát, és halkán bemutatkozott:

– A nevem Chersain di Loffharq, magiszter. Bocsásd meg hirtelen szavaimat...

– A lovagnak igaza van, Ropplax! – szólt közbe a király. – A városotok már elesett, menthetetlenül. Ebbe bele kell nyugodnunk. Varkaudar fellegvárak ott magasodnak a Kalimaron bércein, és a szörnyek falvai kifogyhatatlanul ontják a vérszomjas utánpótlást.



Rombolónak sikerült Khór nevének segítségével egységet kovácsolni a viszálykodó törzsek között, és a kalandozók többsége is melljük állt. Nem menthetjük meg a várost, megmenthetjük azonban a mágustornyot, mint ahogyan ez szándékunkban is áll. Szerencsére a vadak nem rendelkeznek számottevő mágikus hatalommal. A vajákosaik és sámánjaik nem dacolhatnak az Ezüstmágusok örökségével, a tiszta mágia őriző erejével! A toronynak bármi áron fenn kell maradnia! Bástyánk, pajzsunk és bázisunk is lesz egyben a szörnyek fészkének közelében, fenntartva a folytonos, meg nem szűnő fenyegetést. Halld hát a parancsomat, magiszter! A várost ki kell üríteni. Minden polgár meneküljön el Wargpinba, vagy Libertanba, aki így érzi helyesnek. Aki mégis marad, csak magára vessen! Nektek azonban mindenképp maradtok kell! Erősítet, és utánpótlást küldök veled, valamint ellátmányt, ahogyan eddig is. Kirtartotok a szörnyek ellenében, akármilyen történjék! Fél év talán elegendő lesz, hogy északról a felmentő csapataink megérkezzenek.

Ropplax szemei kikerekedtek.

– Uram, ugye nem azt akarod mondani...

– De igen, Ropplax, a kaput lezártuk. Pontosabban egyirányúvá tettük. Te voltál az utolsó, aki nyugatról-keletre átléphetett rajta. Meg kell értened az elővigyázatosságunkat, nem kockáztathatjuk, hogy a szörnyek egyenesen Alanorba teleportáljanak.

A főmágus dermedten hallgatta a királyt, és nem szólalt meg még jóval az után sem, hogy az uralkodó befejezte a mondatot. VI. Borax félreértette az elnyúló csendet.

– Hogy megnyugodj, magiszterem, elküldöm veled Chersain lovagot is. Ő már bebizonyította erejét, és elszántságát azzal, hogy párbajban legyőzött egy varkaudar pusztítót. A vezetése alatt szolgáló gárdistáim, és lovagjaim megvédik majd a tornyodat bármilyen veszedelemtől.

A varázslótorony lakói, az őrségbe beosztott novíciusok kivételével, teljes létszámban megjelentek a térkapu előterében. Az aranyozott feliratok felizzottak, és a terem közepén álló, boltíves építmény ózonillatú sercegés közepette megnyílt. Mágia mozgatta kordék gördültek át a szűk nyíláson először. Zsákok, hordók és ládák alatt roskadoztak. A tanoncok megragadták a kocsikat, és a felvonóhoz irányították azokat. Aztán a királyi őrgárda kék-fehér tabardos katonái érkeztek, néma csendben. Egy percig sem ácsorogtak tanácstalanul. Amint az élükön érkező tíznagy felmérte a helyszínt, egy intésével a fal mellé sorakoztatta őket. Négy szakasz katona érkezett meg így, és a terem hamarosan túlzúfolt lett. Aztán egy-egy mestervarázsló a szálláshelyükre kísérte a katonákat, de a mágusok többsége továbbra is a helyén maradt, és türelmesen várakozott. Néhány páncélos lovag érkezett ezután. Furán festettek felvértezett csataménjeik nélkül, és a mozgásuk is nehézkesnek tűnt a súlyos vértzetben. Kurtán biccentettek, és félreálltak. Láthatóan a parancsnokuk érkezését várták. Aztán át is lépett a térkapun Ropplax mester, és közvetlenül utána Chersain lovag, majd az opálos varázsfüggöny egy villanással kialudt mögöttük. A kapu bezárult. Pusmogás kélt a varázslók sorában: a huertoli mágusok csalódottnak tündek.

– No, mit álltok itt! Szállásoljátok el a lovag urakat! – rendelkezett a főmágus. – Egy óra múlva tanácsot ülünk a zöld teremben. Mozgás! Dologra!

Chersain a déli lőtoronyból nézte végig az utcán folyó öldöklést. Mindenkit elküldött ma-



ga mellől, mert nem akart gyengének mutatkozni a mágusok, vagy a katonái előtt. Tehetetlen dühében kesztyűs kezével szinte pozdorjává szorította a mellvéd gerendáját. Az ártatlan polgárok, férfiak, nők és gyerekek sikítva futottak a szörnyek elől, de nem volt hová menekülniük. A bestiák egymás után beérték, és levágták őket. Az utcaöket hamarosan vérfoltok, és holttestek tarkították. Az ifjú lovag legszívesebben egymaga szállt volna szembe a szörnyekkel, de a kiskölyök kora óta belénevelt engedelmesség meggátolta, hogy ellenszegüljön a királyi parancsának. Az ő feladata nem ez! – hitegette magát. Arra volt kárhozható, hogy passzív szemlélője legyen a vérengzésnek.

A varkaudarok nem közelítették meg túlságosan a fekete kövekből emelt mágustornyot, ugyanis hamar rájöttek, hogy Ropplax varázslata kegyetlenül megégeti őket, amint a hatósugarába érnek. A tornyot övező lövedéktaaszító bűbáj miatt a toronylakókra lövöldözni is értelmetlenség volt, mert a nyílvevesszők, és kaptapultkövek ártalmatlanul pattantak le az eleven mana-szövetről. A szörnyek tehát elkerülték a torony környékét, és a városiak is észrevették ezt. Egyre-másra rohantak hát a varázslótorony tövébe az első perceket túlélő polgárok, hogy aztán kétségbeesve dörömböljenek a nagykapun, bebocsátásért esedezve. Minden koppanás egy-egy fájdalmas tördöfés volt Chersain szívébe, mert a kaput

nem nyitathatta ki. A varkaudarak egy ideig a környező utcákban portyáztak, aztán, mikor a túlélőket már mind foglyul ejtették, vagy leöldösték, és nem maradt már más áldozat, csak a torony tövébe menekült szerencsétlenek, akkor kényelmes lőállásba helyezkedtek, és módszeresen nyilazni kezdték a halálraítélteket. Közben röhögtek, és ujjongtak minden sikeres találat után.

A lovag nem bírta tovább, és dühében nagyot sózott a deszkapalánk tetejére. Vére felforr, és a szíve olyan hevesen kalapált, hogy azt hitte, menten kiugrik a helyéből. Sarkon fordult, és odahagyta őrhelyét. Ötösevel szedte a lépcsőfokokat. Aki csak látta őt, félrehúzódott az útból, mert a tekintete szikrát szórt. A dühe bármelyik pillanatban kirobbanhatott.

A földszintre érve, egyenest a főbejárathoz csörtetett. Lovagjai kivont pengével álltak a nagykapu mögött, a gárdisták pedig a lőrésen át figyelték a környéket. Sajnos a lövedéktaszító bűbáj az ő nyilait is feltartóztatta, ezért nem tudtak a harcokba avatkozni.

– Freiax! Gottheart! – szólította meg két leghebbe lovagját. – Mi kimegyünk! A többiek maradnak! Bezárjátok mögöttünk a kaput, és csakis akkor nyitjátok ki újra, ha rajtunk kívül más már nem áll odakint! Engedjétek be ezeket a szerencsétleneket!

A küzdelemben a lovagok minden dühüket beleadták, és olyan mézszárlást rendeztek odakint, amit nehéz lenne gyomorforgató jelzők nélkül leírni. Egyetlen fertályóra telt csak el, és a környéken nem maradt hátra csak holt, vagy halálos sebében agonizáló varkaudar, a többiek elmenekültek. Freiax nyilat kapott a combjába, Gottheart pedig buzogánycsapástól kettérepedt sisakja nélkül fejezte be a küzdelmet, de mindhárman éltek.

– Hogy gondoltad ezt?! – kiáltotta Ropplax, mikor a három lovag mögött bezárult a nagykapu. – Tudod, hogy nincs elegendő élelmünk! Nem tudom, hová fektetni őket, és nem tudok nekik mit enni adni!

– Ne itt! – intett fejével Chersain a falak tövében kuporodó, mintegy harminc-negyven, félelmében reszkető városi felé. – Nem tehetem mást.

Az ōrszobában már csak ketten voltak, mert a parancsnok elküldte a bajtársait. Leroskadott egy székre, és bort töltött egy fakupába.

– Higgadj le, Ropplax mester, és érezd meg a szívedben felgyülemelő jószágot! Jót tettünk, életet mentettünk.

– Engem nem érdekel a jószág, ahogy nem érdekel a gonoszság sem! Tudod, hogy a Mágia Urát szolgálom! Pont neked papoljak a mérleg nyelvéről? Veszélyeztetted a torony biztonságát, ellenszegültél királyunk parancsának, és ráadásul lehetetlen helyzetbe hoztál mindannyiunkat!

– Rendben, magiszter, akkor nyittasd ki a kaput, és toloncold ki őket az utcára! Csak bátran! – A bor langyos volt, és vívizű, de segítségével a lovag úrrá tudott lenni végre a keze remegésén. – Láttad a sátrakat? A város szélén már befészkeltek magukat. Csak napok kérdése, és varkaudar méri a pálinkát a csapszékben, varkaudar árulja a húst a vegyesboltban, és varkaudar diadalkopják meredeznek majd minden feldúlt ház előtt. Milyen csodában hiszel még, magiszter? Magunk maradtunk. Nem menekülhetünk sehová, innen nincs kiút! Talán holnap vagy holnapután megérkezik az ellátmány. Megosztozunk rajta, takarékosan, beosztással élünk, és majd csak lesz valahogy...

– Idealista! Egy átkozott idealista... – legyintett a főmágus, és magára hagyta a lovagot.

Az első pillanatban nem tudta, hogy hol van. Aztán az ablakra tévedt a tekintete, és megállapította, hogy már sötét este van odakinn. Elaludtam – ismerte fel. Ismét kopogtattak.

– Uram, egy sunyi alak áll odakinn, a kapu előtt, és veled akar beszélni. Ropplax el akarta zavarni, de én úgy gondoltam, nem árt, ha szólok előtte.

Chersain nem szerette a zsoldoskatonákat, mert szerinte csak azok küzdenek szívvel-lélekkel, akiknek a hite is, és nem csak az érdeke parancsolja ezt. Az előtte álló zsoldosnak azonban nem volt hová mennie. Itt ragadt, ahogyan ő maga is, nem kételkedett hát a hűségében.

Az idegen még akkor sem emelte fel csuklyáját az arcából, amikor a lovag elé vezették. Chersain érezte rajta a gonoszságot, de ez nem befolyásolta. Egy sötét főgnóm... Valószínűleg a kastplomból jött – vonta le a következtetést.

– Mit akarsz tőlem, gnóm? – tudakolta.

– Alkut ajánlok, lovag, a semlegesség alkuját. Hatalmunkban áll segíteni a Rombolót, de akár tőrbe is csalhatjuk, ha a te ajánlatod jobb lesz az övénél. Mondd hát, mit ér meg neked, hogy magad mellett tudd Dornodon, és az ő kastplomának mindenható erejét?

A lovagkard olyan sebességgel csusszant ki hüvelyéből, hogy szisszenése egybeolvadt a kelme, és az inak reccsenésével. A groteszk gnómfaj a sarokba gurult, a test pedig a földre omlott.

– Nekem? Semmit! Takarítsatok fel, ezt pedig hajítsátok ki a toronyból! – utasította a zsoldost Chersain, miközben kardját a gnóm vörös köpenyébe törölte. – Azután pedig beszédem van Ropplax magiszterrel.

A katakombák annak ellenére tiszták voltak, hogy sok-sok éve nem használta már azokat senki. Chersain végigjárta az összes járatot, jegyzetelt, és rajzokat készített. A magiszter mindeközben folyamatosan beszélt, világosságot árasztó kézfejével mutatva meg ezt, vagy azt az érdekességet. Mintha minden egyes sarokhoz kötődne egy-egy legenda, vagy történet. A lovagot fojtogató balsejtelem szállta meg, amitől nem tudott szabadulni. Az a tudat, hogy a sötét kastplom alatt is húzódik egy efféle alagútrendszer, hihetetlenül nyomasztotta.

Miután a terepszemlével végeztek, és visszatért a szállására, a hevenyészett térkép-vázlaton bejelölte az őrsosztok helyét. Tudta, érezte, hogy így kell tennie. A katonák ugyan hiányozni fognak majd az őrségből, és minden bizonnyal zúgolódnak a látszólag felesleges óvintézkedés miatt, de a lovag mindig hallgatott az előérzeteire. A térkapu talpzata mellé egy egész osztag gárdistát szándékozott állítani, legvégül pedig a feljáróba rajzolt egy kacskaringós „C” betűt, a saját neve kezdőbetűjét.

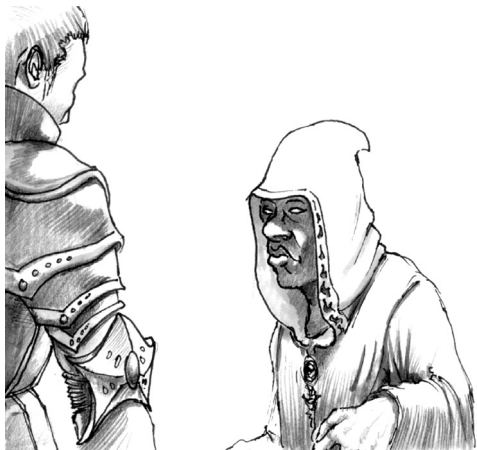
Négy nap telt el, anélkül, hogy történt volna valami érdemleges. Három éjjel személyesen őrködött odalenn, de nem bírta tovább, pihennie kellett. Helyettesére bízta a posztot.

Az utánpótlás késett, hiába küldtek újra meg újra mentális üzenetet Alanorba, így sürgetve az ellátmányt. A városból is aggasztó hírek érkeztek. A varkaudarok egy arénagödört ástak, ahol saját szórakoztatásukra (és persze pénzdíjas fogadások tárgyaként) halálig tartó viadalokat rendeztek. Az első napokban az életben maradt foglyokat vetették kiéheztetett szörnyetegek elé, aztán a kalandozókat biztatgatták a harcra. Chersain tudta, mi a következő lépés, és előre rettegett ettől. A vajákosok egyre hatalmasabb szörnyeket fognak megidézni, hogy kitapasztalják, melyekkel nem képesek megbirkózni a kalandorok. Amint ez kiderül, a megfelelő szörnyeket ráusztítják majd Wargpinra, és a többi helytartói városra.

A Romboló felhúzta a Fősátrát is, ami azt jelentette, hogy immár saját birtokának tekinti a várost. A szörnyek maguk közt Vaskaromnak nevezték el a települést, a hadizsákmányból totemhalmot építettek, és Khórnak, a legnagyobb varkaudarnak is oszlopot emeltek a főtéren. A kör bezárult.

Chersain az éjszaka közepén csatazajra ébredt. Először azt hitte, a vadak nyílt támadást intéztek a torony ellen, de aztán fülelni kezdett, és határozottan *alulról* hallotta a hangokat. A katakombák! – nyilallt belé a felismerés. Villámgyorsan felvertezte magát, és meztelen pengével kezében loholt le a mélybe. Elkésett. Mire leért, a fáklyasor csak holtakra szórhatta lobogó fényét. A feljáróban helyetese, Gottheart kifacsarodott holtteste feküdt. Utolsó leheletéig védelmezte a toronyba vezető csigalépcsőt. Chersain szemét elfutotta a könny, és mardosni kezdte a bűntudat. Neki kellett volna itt állnia! – ostorozta magát.

Csak a három bérmágus és a mestervarázsló maradtak életben, akik az utolsó pillanatban aktiválták a Pörhemor körüket, és felteleportáltak a földszintre. Mindenki más a folyosókon lelte halálát, az ismeretlen támadó pedig nyom nélkül elmenekült. A mágusok egy magányos, nagy hatalmú kobudera har-



cosról számoltak be. Felszerelését, és arcvonásait leírni nem tudták.

Chersain nem szívesen hagyta el a tornyot, de ő mindenekelőtt kiváló stratégia volt, nem csak egyszerű lovag. Tudta, hogy a következő támadást ugyanúgy nem tudnák elhárítani, mint az elsőt, ezért a megelőzést mindennél fontosabbnak vélte. Két őrgárdát szólított maga mellé, no és Freiaxot. Az ellencsapás gyors volt, és hatásos. A kastplomba vezető alagúton át törtek rá a gnómokra, és egy szálig levágták őket. Harmincnál is több vöröscuklyás dornodonitát likvidáltak, és közben mindössze négy gárdista sérült meg könnyebben. A kastplomot átkutatták, de sehol sem találták nyomát a támadónak. A gnómok láthatóan segítették őt.

– Egy kalandozó volt! – állapította meg Chersain, aztán tovább tűnődött: – Nyilván a Romboló fogadta fel, és biztosan vissza fog térni... Ha nem ő, akkor majd egy másik, egy még hatalmasabb. Freiax! Mostantól te vagy a parancsnok! Menjetek, és erősítsétek meg az átjáró védelmét! Térjete vissza az őrhelyetekre, de legyetek sokkal óvatosabbak, mint eddig! Nekem meg kell tudnom, mire készülnek a vadak. Elmegyek a Rombolóhoz, és kalandozónak fogom kiadni magam. Két-három nap múlva jelentkezem.

A színjáték sokkal könnyebb volt, mint gondolta. A varkaudarak nem támadták meg

mindaddig, amíg barátságosan viselkedett velük. A Fősátorba is beengedték. Chersain, míg a sátor előterében várakozott, eljátszadózott a gondolattal, hogy megütközik a varkaudarak fővezérével, de aztán, lehiggadva, elvetette a gondolatot. Teljesen felesleges áldozat lenne a részéről. Tudta, hogy nem lenne képes legyőzni a Rombolót. Meg kell inkább tudnia, mit forgat a fejében!

Mikor a fővezér végre fogadta őt, a lovag elképedt a varkaudar iszonyatos testméretei láttán. Hatalmasabb, erősebb, és sokkal, de sokkal veszedelmesebb volt minden varkaudarnál, amit eddigi élete alatt csak látott!

– Áh, egy kalandozó! Mit akarsz tőlem? Tudhatnád, hogy nem bízom meg a fajtádban – mondta Chersainnak.

– Nem is kell, hogy megbízz bennem, Romboló, mindössze felajánlom a kardom erejét a szolgálatodra – felelte a lovag színtelen hangon.

– Sajnálom, de nincs szükségem rád. A társaid már bevégezték a tervemet. Figyelj csak! Épp most teljeseedik ki a végzet! – mondta a Romboló, és megmerevedett. Hirtelen a lovag is megérezte, ahogy megrázkódik alatta a föld. – A gömb felrobbant, és a mágusok tornya már romokban áll! Ha esetleg a torony maga valahogy át is vészelt a robbanást, a térkapu már biztosan ledőlt. A Reccsentők már úton vannak, és a bérgyilászok is felsorakoztak a vezetőik mögé. Holnap hajnalban megütközöm a királyi csapatokkal, és az utolsó szálig levágom a katonákat! Aztán északnak nyomulunk, és elfoglaljuk a következő várost, aztán az utána következőt. Mindet! Kalandozók állnak majd mellém, mert önálló országot ígérek nekik, és én egyre erősebb leszek általuk. Igen! Talán majd később megint szükségem lesz a szolgálatodra, ha majd a következő városban nagyobb lesz az ellenállás, mint itt. Majd meglátjuk, de most menj! Dolgom van.

A robbanás utóregései még mindig érződtek a csizmatalpon át.

„Az Istenekre! Tehát a mágustorony felrobbant... Romboló segítséget kapott az orkottól, és a távoli varkaudar törzsektől is... A helytartói városok egyesített csapatai kele-



cébe sétálnak, és Erdauin végleg elveszik...”
– summázta a hallottakat Chersain.

– Nos, ha mindez tényleg így van, Romboló, akkor Erdauin valóban a hatalmad alá kerül... De így talán nem lesz olyan értelmetlen a halálom, mint amilyen az életem volt... Igen... – mondta, és lassan kihúzta magát. Nehezére esett egyenesen a szörny szemébe néznie, mivel az majd' kétszer magasabb volt nála. – Én, Chersain di Loffharq, VI. Borax király felkent lovagja kihívlak téged párviadalra, most és azonnal! A Főstátor törvénye szerint a harcot, és a halált nem tagadhatod el tőlem! Tharr kegyelmezzon mindkettőnknek! Elpusztítalak, vagy pusztuljak el én, magam...

A Romboló előbb hitetlenkedve végigmérte, aztán gúnyosan felkacagott.

Chersain azt hitte, őt soha, semmi nem törheti meg, hogy az ereje ellenállhatatlan, és hitte sziklaszilárd. Azt hitte, ő mindent elvisel, mindent kibír. De szent szimbólumát elvették, és a halántékára süttött mágikus bélyeg elszípkázta varázsejéjét, és megbénította pszionikus hatalmát. A kéthetes éheztetés, és folyamatos korbácsolás pedig végül kiölte belőle a dühöt, a reményt, és az akaraterő maradékát. A büszke, daliás lovagból emberi roncs lett, mintegy önmaga karikatúrája.

Nem tudta hová viszik, képtelen volt gondolkodni. A fejére kovácsolt gladiátormaszk-

tól nem sokat látott, a bokáira kötött béklyó, és inai reszketése miatt pedig még lépni is alig bírt. A napfény elvakította, és a körös-körül lüktető ricsaj szinte megsüketítette. Az arénagödörbe hozták! – ismerte fel végül. Kísérője egy kardot nyomott a kezébe, de nem a saját, tökéletesen kiegyensúlyozott lovagkardját, hanem egy ormótlan, varkaudar pengét, aztán durván a tomporán taszította, és ezzel kilökte a porond közepére. A homok vérrel keveredett, majd' bokáig süppedt belé, és az orrfacsaró bűz szinte összepréselte a gyomrát.

Egy kalandozó lépett a porondra a szemközi alagúton át. Közelebb jött, és úgy négyöt lépés távolságot tartva körbejárta a lovagot.

– Hé, te kutyafejű pokolfattya! Egy királyi lovagot ígértél a pénzemért, de ez itt csak egy rozoga paraszt! Azonnal add vissza a pénzemet! – üvöltötte a „díszpáholy” irányába az idegen. Chersain lépett felé egyet, és leengedve fegyverét, barátságos hangon megszólította a kalandozót.

– Mi lett a csata vége? Tudnom kell! – A hangja azonban túl gyenge volt, a varkaudarok őrjöngését nem tudta túlkialtani. Még közelebb lépett a férfihez, aki egyre dühösebben kiáltozott a lelátó felé. A lovag megismételte a kérdést, de amaz még mindig nem hallotta. Már csak egy rugaszkodásnyi távolságra volt tőle, mikor a káoszpap végre felfigyelt rá. Hirtelen előreszegezte lándzsáját, és egyenesen szíven döfte a lovagot! Ó, hogy milyen tiszta, egyszerű, majdhogynem primitív szúrás volt! Könnyedén hárihthatta volna, de egyszerűen képtelen volt rá. A reflexei egyszerűen nem működtek! A fájdalom belémart. Felhasadt szíve iszonyatos erővel lökte szét ereiben az utolsó löketnyi vért, és a lovag szétdobta karjait, a kardja messzire repült. Előredőlt, és a fickó a homokba ejtette taiderét, Chersain pedig térdre rogyott. Egyre homályosodó tudatáig eljutott még a káoszpap gúnyos kacagása...

– Mi lett... a csata... vége... – lehelte, és az ellenfele végre meghallotta.

– Mi? Hogyhogy mi lett? Hát hol voltál te eddig? Hahaha! Üdvözöllek Újkhóriában, lovag!