

# ALANORI KRÓNIKA

92. szám  
2003.  
augusztus

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! A nyár utolsó hónapjánál tartunk, mikor ez a szám megjelenik. Szóval használja ki mindenki alaposan a még hátralevő kis időt! Mikor e sorokat írom, még csak július van, és még előttem a teljes nyaralás. Mik is történetek nálunk az elmúlt egy hónapban? Gőzerővel készül a Kalandok Földje 4. zónája. Gondolom, mire ezt olvassátok, sokan már ott kalandoznak. A TF-en újból felbukkantak a varkaudarak, bár egyelőre még csak homályos találgatások vannak céljaik felől. Az ÖV-ben, a Hegy mélyén a szolgás aréna és az új klánküldetések hozzák lázba a galetkiket, a kártyások pedig megelégedtek a HKK bemutatócsomag megjelenésén, amely olcsó áron, egyszerű lapokkal és szabályokkal, tetszetős csomagolásban hivatott a HKK-t szélesebb körben megismertetni. És persze ne feledkezzünk meg a nyár egyik nagy eseményéről, a HKK Nemzeti Bajnokságról sem, melyre minden érdeklődőt szeretettel várunk. A bejutott versenyzőknek már szétküldtük a meghívókat. Jó szórakozást az olvasáshoz, és további kellemes nyaralást mindenkinek! A címlapunkon ezúttal Janny Wurst: Merior hajóji c. regénye második kötetének borítóképe, a Vida László festménye látható.

Dani Dol tán

## ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 8. (92.) szám (2003. augusztus) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikusok:** Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Vida László

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

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

**Lapzárta:** július 12. **Az augusztusi szám lapzárta:** augusztus 29.

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

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

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

**E-mail cím:** [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu)

## TARTALOM

<b>ALKALMAZOTT VEGYÉSZET</b> Drogok és vegyi anyagok az SR-ben. 2. rész	2
<b>KALANDOK FÖLDJE</b> A démonokról	8
<b>REJTETT TEHETSÉG</b> ÖV novellasorozat 2. rész	12
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b> Tiltott mágia és Ősök Városa	18
<b>KOMBÓK</b> Zarknod börtönében	20
<b>VII. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG</b> Résztevők és szabályok	21
<b>HATALOM KÖZVETSÉGE</b> Félévzárás	23
<b>ÚJ VERSENYEK</b> Augusztusban és szeptemberben	24
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b> HKK kérdések	26
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b> HKK feladvány	27
<b>KÉTSÉGBEESVE KERESSEM GESZTENYÉT</b> ÖV novella	30
<b>NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE</b> A bömbőlő arénarém	34
<b>ŐSÖK VÁROSA</b> Hírek	37
<b>GHALLA NEWS</b> A TF hírei	39
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	39
<b>KT-KÉPESSÉGEK</b>	40
<b>11 ÉV JÁTÉK</b>	43
<b>KALANDOZÓ KALAUZ</b>	44
<b>KÜLDETÉS</b>	48
<b>APRÓK</b>	56

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# ALKALMAZOTT VEGYÉSZET

## FELADNI A DROGFÜGGÉST

Egy pont után a függő abba akarhatja hagyni káros szokását. A függőségből kilépni azonban nem könnyű. A folyamat elkezdéséhez egy sikeres Akaraterő próbát kell dobni Függőségi szint +1 ellen (ha mentális a függőség), vagy Test próbát Függőségi szint +3 ellen (ha fizikai a függőség). Ha a függőség egyszerre mentális és fizikális, akkor Függőségi szint +4 ellen kell tenni a próbákat. A próbát módosíthatja a karakter környezete (barátok segítése, klinika, elvonó stb.). A függőség elleni próbákat csak a mesélő engedélyezheti.

Ha az alany sikeres, akkor kikényszeríti magát a függőségből, és azonnal megvonást szenved. Ha sikertelen, akkor mindent megtesz az anyag felhajtásáért. Ha vannak társai, akik fizikailag meg tudják akadályozni ebben, akkor azonnal erőszakos megvonást szenved.

## Megvonás

Ha az alany megvonja magától az anyagot, akkor két naponta eggyel csökken a függőségi értéke a szerrel szemben. Miután a Függőségi érték a szer eredeti értékére csökken (ez alá soha), az alany többé nem számít függőnek.

A megvonás ideje alatt a karakter mentális és fizikális traumától szenved, +2 módosítót kap minden próbájára (+4-et a koncentrációt igénylőkre és a varázslásra).

Az elvonás káros hatásai azonnal megszűnnek, ha a karakter használja a kívánt szert ez idő alatt. Ekkor az alany újra függővé válik, a Függőség szintje pedig visszánő megnövelt érték +1-re.

## Erőszakos megvonás

Bizonyos körülmények között (a karakter nem jut időben cuccához stb.) a karakter erőszakos megvonást szenvedhet. Ez a mesterségesen növesztett étvágy felhalmozódása.

A karakter az elvonás ideje alatt fizikailag és emocionálisan halottnak érzi magát, teljesen kimerültnek, és szinte már kívánja a halált. Minden próbájára +3 célszámot kap (vagy +6-ot ha koncentrációt igénylő cselekedet végez, mint például a varázslás). Az alany ezen kívül folyamatos

fájdalmat érez, úgy kell tekinteni, mintha folyamatosan Közepes kábulás sérülése lenne (amely kumulatív a szerzett kábulás sérülésekkel).

Minden szenvedés megszűnik, ha a karakter szerhez jut, ám ekkor a függőség is megerősödik (Függőségi szint +1). Az erőszakos megvonás alatt álló karakterek megtesznek mindent, hogy szerhez jussanak.

Minden 24 óráért, amelyet a karakter az elvonóban tölt a Függőségi szintje eggyel csökken. Az alany még mindig függőnek számít, egészen addig, amíg a karakter Függőségi szintje el nem éri a szer alap Függőségi szintjét. Ekkor szűnik meg a függőség.

A mágia nem segítheti a függőség elleni harcot, a függőség technikailag nem betegség, mérgező vagy fertőző. Ezzel szemben az olyan varázslatok, mint a Fájdalomtűrés segíthet a fájdalom elviselésében.

## Gyógyulás

Miután az alany leküzdte a függőségét, pihennie kell annyit, amennyi a szer alap Függőségi értéke, hogy fizikailag és mentálisan is megtisztuljon. Ez alatt a sokk-módosítója +1-re csökken (+2 koncentrációt igénylő próbákra). Visszagyógyulhatja sérüléseit (elveszett rubrikák az állapotjelzőn), háromnaponta egy fizikai és egy kábulás rubrika sebességgel. Miután a pihenési idő letelt, minden módosító elszáll, azonban az Esszencia és a tulajdonság vesztesékek soha nem jönnek vissza.

## Tisztán maradni

Az elvonás és a gyógyulás után is megmarad egy enyhe kényszer, egy csábító hang, amely a szerhez vonz. Ha a karakternek felajánlanak egy adag szert, amelyre rá volt szokva, a karakternek Akaraterőt kell dobnia, a szer Függőségi értéke ellen, ha ellen akar állni. Ha a karakter elfogadja a szert, akkor ismét azonnal függővé válik és függőségi értéke eggyel nő.

Elég idővel a Tolerancia érték is csökkenhet, de nem az alapérték alá. Minden (30 – függőség utáni Él) naponta eggyel csökken a Tolerancia.

A drogfüggőség halálos tapasztalat. A legjobb megoldás a megelőzés, elsősorban az, hogy ne légy függő.

## GYÓGYSZERÉSZET

### ACTH

Az adrenokortikotropikus hormon egy a természetben is előforduló hormon, amelyet elsősorban az adrenalin pumpa bekapcsolására használnak mostanában. Belélegzőben árujják, hatos csomagolásokban, már egy adag belélegzése aktiválja az adrenalin pumpát. Az ACTH nem okoz függőséget, de egy idő után alkalmazkodhat hozzá a szervezet (tolerancia) és így használhatatlanná válik.

**Játékhathások:** Belélegzése bekapcsolja az adrenalin pumpa biovert.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
ACTH (6-os csomagolásban)	100¥	5/12 óra	1	Legális

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	ÉI	Fix
ACTH	Belélegzés	Azonnali	-	-	3	10/-	-

### ANABOLIKUS SZTEROIDOK

A tesztoszteron hatásait mimikálva az anabolikus szteroidok az izomtömeg növelését serkentik. Közkedvelt az atléták, a testépítők és a szamuráj palánták körében. A szteroidoknak számtalan mellékhatása van, amelyek csak hosszútávon jönnek elő.

**Játékhathások:** Ha gyakran szedik, és izomerősítő gyakorlatokat végeznek mellette, akkor a szteroidok segítik megnövelni az erőt. Ezek a karakterek felezhetik az Erejük növelésének a Karma költségét (felfelé kerekítve) vagy háromnegyedelhétik Test növeléseiknek Karma költségét (szintén felfelé kerekítve). Annyi hétig kell szedni a szteroidokat és gyakorolni, amennyi a kívánt tulajdonság értéke. A folytatott szteroid használat olyan mellékhatásokat eredményezhet, mint a pattanások elburjánzása, hallucinációk, agresszív viselkedés, hajhullás, sterilitás, impotencia, izom szétfolyás vagy a fokozott stressz. A mesélő ezeket Hátrányokkal, módosítókkal vagy esetleges Stressz sebzéssel jelenítheti meg.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Anabolikus szteroidok (dózisonként)	40¥	4/12 óra	1	Legális

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	ÉI	Fix
Szteroidok	Evés, belövés	-	-	3F	-	10/10	1 hét

### ARZÉN

Bár az arzén a természetben is előfordul kis mennyiségben (metahumánok, föld, víz), nagyobb mennyiségben halálos is lehet. Mivel hatása összeadódik, ezért kis ada-

gokban is adagolható, amíg el nem érik a kritikus pontot, és meg nem mérgezik az egész testet.

**Játékhathások:** Az arzén be lehet juttatni az áldozat szervezetébe egyetlen halálos adaggal vagy apró adagolással élelmiszereken keresztül. Minden mini dózis, amelyet így fokozatosan adagolnak felgyülemlik és a végén egyben sülnek ki. A végső sebzés Energiája ekkor akkora, ahány mini dózist kapott az alany és a Sebzésszint is ezzel egyenlő (rubrikákban kifejezve). A maximum sebzés 10H. A hatodik mini dózisonál az arzén mérgezés tünetei nyilvánvalóvá válnak. Ezek a zsibbadtság (-2 minden tapintás alapú Észlelésre), bizsergő érzések, hányás és hasmenés.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Arzén (dózisonként)	40¥	4/12 óra	1	Legális

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	ÉI	Fix
Arzén	Evés	106 óra	10H	-	1	20/-	-

### ATROPIN

Az atropin egy desztillált alkaloid, és a belladonna orvosi vegyület aktív komponense, amelyet a halálos nadragulyából nyernek ki. Erőteljes és mérgező szer, amely nyugtató hatású és ellazítja a vegetatív izomrendszert.

**Játékhathások:** A vegyület kezdetben zavarja az aktív cselekvést, +1 célszám minden aktív szakértelem használatára.

Az atropin mérgezést szenvedő alanyok a következő szimptomákat produkálják: megnövekedett pulzusszám, száj szárazság, közeli fókuszálás képtelenség (+1 célszám minden közelharc és távolsági harcra közeli távra), mentális zavarodottság (+2 célszám minden ismeret, technikai, építés/javítási, nyelvi és mágia szakértelemre), hallucinációk, forró, száraz bőr és hyperpyrexia (magas láz az izzadás hiánya miatt). Néhány arra hajlamos kiütéseket is szerezhet.

Az alany minden 15 percnként megkapja a szer sebzését, egészen addig, amíg ki nem szűrjük a szert.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Atropin (dózisonként)	600¥	5/12 óra	1	Legális

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	ÉI	Fix
Atropin	Belövés	Azonnali	7H	-	-	-	-

### CS / KÖNNYGÁZ

Gyakran csak úgy ismerik, mint könnygáz. A CS gáz egy bőr, szem és nyálkahártya irritáló szer, amely égeti és könnyezteteti az irritált szerveket. Emellett pszichológiai pánikreakciót vált ki – megnövekedett szívrítmus, lélegzet kimaradás és hasonló mellékhatásokkal.

**Játékhathások:** Az alanyoknak Test (5) próbát kell dobniuk. Minden tevékenységre +3 módosítót kapnak, ezt sikerenként eggyel csökkenthetik. A CS gáz hatásai 5 percig tartanak, ezt szintén sikerenként egy perccel lehet csökkenteni.

A CS gáz hatása alatt levők Akaratereje kettővel csökken, ha félelem vagy megfélemlítés ellen akarnak fellépni.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
CS gáz (dózisonként)	10¥	4/36 óra	1	Legális

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	ÉI	Fix
CS / Könny gáz	Érintés vagy belélegzés	1 forduló	Spec	-	-	-	-

## CIÁN

A cián a leggyorsabban ható mérgező. A jelenlétét azonnal meg lehet érezni, mert ez futólagos szájjégés érzéssel jár (amennyiben a szert belélegezték vagy lenyelték), kesernyés mandula szagú és szinte azonnali görcsös légzést okoz.

A cián beköltözik és blokkolja azt az enzimet, amely a vörös vérszövetekből engedi ki az oxigént, az eredmény halálos, mivel a sejtek nem jutnak oxigénhez. Az oxidáló anyagok, mint a hidrogén-permagarat vagy a kálium-permagarat semlegesíthetik a ciánt, de ebben az esetben azonnal kell őket használni.

**Játékhathások:** Ha belélegzik vagy beoltják, akkor a hatás azonnali, ha megeszik, akkor 1 percen belül hat csak.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Cián (dózisonként)	360¥	3/48 óra	1	4P-X

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	ÉI	Fix
Cián	Lásd leírás	Lásd leírás	7H	-	-	-	-

## ZÖLD GYŰRŰ 3

A zöld gyűrű egy szintelen, szagtalan ideggáz, amelyet még az 1970-es években fejlesztettek ki.

**Játékhathások:** Az áldozatok panaszai: görcsök, rosszullet, kettős látás és bénító fájdalom. Minden két rubrika, amelyet a gáz sebzett, további +1 módosítót jelent minden célszámba. Ezek a hatások 10 percig tartanak minden egyes +1 módosítóért. A gyűrű 1 óráig él, majd a gáz oxidálódik és tetlenné válik.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Zöld Gyűrű 3 (dózisonként)	500¥	14/2 hét	5	2-K

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	ÉI	Fix
Zöld Gyűrű 3	Érintés, belélegzés	Azonnali	8S	-	-	-	-

## ZÖLD GYŰRŰ 8

A Zöld Gyűrű 3 fejlesztett verziója, amely képes áttörni a normál kémiai védelmet adó ruhákon. Szintelen és szagtalan.

**Játékhathások:** Egy standard kémiai védőruha nem csökkenti a vegyszer Energiáját, de 2 fordulóval hátráltatja a vegyszer Sebességét. Csak vegyvédelmi vagy X-E ruha véd teljesen a gáz ellen.

A Zöld Gyűrű 8 rosszulletet, kettős látást és görcsöket okoz. Minden két rubrika, amelyet a gáz sebzett, további +1 módosítót jelent minden célszámba. Ezek a hatások 10 percig tartanak minden egyes +1 módosítóért. A gyűrű 10 percig él, majd a gáz oxidálódik és tetlenné válik.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Zöld Gyűrű 8 (dózisonként)	800¥	16/2 hét	5	2-K

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	ÉI	Fix
Zöld Gyűrű 8	Érintés, belélegzés	Azonnali	10S	-	-	-	-

## HYPER

A hyper egy közvetlen neurális stimulátor, amely az agy-lebenyekhez kapcsolódó idegekre hat, és az olyan idegi jelek feldolgozásáért felelős, mint az ízlelés, a szaglás, a hallás és a látás. A hyper hiperesztéziát produkál, amely túlzottan fokozott érzékszervi működést jelent és ebben az állapotban minden kisebb érzés fájdalmat okozhat. Egy ütés például roncsoló zúzásnak hat, egy suttagás egy kiáltásnak és így tovább.

**Játékhathások:** A szer hatása enyhe szédüléssel kezdődik (+1 célszám mindenre). A hyper hatása 10 percig tart minden egyes megkapott sebzésrubrikáért. Ez idő alatt az alany éles érzékeit próbálja kordában tartani. Minden koncentrációt igénylő feladatra +4 célszám járul (mági-ahasználata is).

Az érzéktülterhelés miatt minden sebzés extra fájdalommal jár. Minden kapott sebzés után a sebzés fele rubrikányi kábulás sebzést kap az alany (felfelé kerekítve). PI.: egy Súlyos fizikai sebzés után az alany további 3 rubrikányi kábulás sebzést kap.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Hyper (dózisonként)	180¥	4/24 óra	.9	4P-X

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	ÉI	Fix
Hyper	Belélegzés, belövés	Azonnali	6S kábulás	-	-	-	-

## JAZZ

A Lone Star R&D divíziója fejlesztette ki, eredeti célja az volt, hogy a krómokkal nem rendelkező közrendőrök is felvehessék a versenyt a haluzotól bűnözőkkel. A Jazz rövid ideig felgyorsítja az alany reflexeit és csökkenti a reakcióidőt. A Jazz használók igen hajlamosak az összeomlásra és a szer használói brutális mellékhatások miatt szenvednek.

**Játékhathatóságok:** Általában inhalálóból lehet használni a drogot, a Jazz kétféleképpen növeli a használó Gyorsaságát (amely beleszámít a Reakcióba is) és 1D6-tal növeli a használó Kezdeményezést. A Jazz 1D6 x 10 percig hat. Amikor a Jazz hatása lejár, a használó összeomlik és a levertség, az alávalóság érzése tölti el. A használónak ekkor 8E Kábulás sebzés ellen kell állni a Testével. Ezután +1 célszámot kap minden koncentrációt igénylő feladatra és -1-et a Gyorsaságára 10 x 1D6 percere.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Jazz	40¥	8/4 nap	3	4P-X
(dózisonként)				

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	Él	Fix
Jazz	Belégzés	Azonnali	-	4M/5F	2	2/8	3 nap

## KAMIKAZE

A Kamikaze egy módosított amfetamint tartalmazó harci drog. Közepes adagokban adagolva feljuttatja a használót a csúcásra, képes olyan szintre tuningolni a használót, mintha kibervekkel vagy bioverekkel rendelkezne. Ha a használatot folytatják, akkor idővel egyre nagyobb adagra lesz szüksége a használónak, és ekkor az ellenséges mellékhatások is megjelennek. A nagyobb adagok fokozott izgalmat, remegést, időleges eufóriát és kitágult pupillákat okozhatnak. A túl nagy adagok (amelyek már a túladagolás határát feszegetik) aggodalmat, hallucinációkat és kontrollálatlan izommozgásokat eredményeznek. Az ennél magasabb adagok halált okoznak.

**Játékhathatóságok:** Harci stimulánsnak alkalmazva a Kamikaze előnyei a következők: +1 Test, +1 Gyorsaság, +2 Erő, +1 Akaraterő és +1D6 Kezdemény (ezek hatnak a kiszámolt kockatartalékokra és a Reakcióra is). A Kamikaze olyan fájdalomtűrést ad, mint a negyedik szintű adeptusi erő (lásd SR3). A szer hatása 10 x 1D6 percig hat.

Amikor a szer hatása lejár, a használó összeomlik és -1 Gyorsaságot és -1 Akaraterőt kap 10 x 1D6 percig. E mellett ellen kell állnia 6K Kábulás sebzésnek a Testével. A Kamikaze ismételt használata pusztító hatással jár a használó metabolizmusára nézve. A függőséget még tovább rontja, hogy a szokásos szabályok mellett a használó minden négy használat után egy automatikus sérülés

hatást kap, amely roncsolhatja a kiberveit és a biovereket (lásd sérülések és beültetések).

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Kamikaze	50¥	5/4 nap	5	3P-X
(dózisonként)				

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	Él	Fix
Kamikaze	Belégzés	Azonnali	-	5F	2	2/10	2 nap

## LAÉS

Tir Tairngire kormánya fejlesztette ki. A Laés fő célja, hogy kitörölje a rövidtávú memóriát. Hatása a szer beadásától kezdődik és lassan folyik visszafelé. Az alanyok ekkor öntudatlan állapotba kerülnek. A szert elsősorban az illegális határátlépők ellen használják, akiket a kezelés után kiraknak egy másik nemzetben.

**Játékhathatóságok:** Az injekció után az alanynak Test (6) próbát kell dobnia. A drog 12 órányi emlékezetet töröl ki, amelyet az elért sikerekkel kell csökkenteni (sikerenként -1 óra). Ha az alany nem dob a Test próbán teljes siker (12 siker), akkor (12-sikerek száma) x 10 percig öntudatlanná válik.

Az ilyen módon kitörölt emlékeket nem lehet semmilyen módon sem visszahozni (még mágiával sem), mivel a drog megváltoztatja az agy neuronjainak kémiai struktúráját.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Laés	1,000¥	21/21 nap	2	Legális
(dózisonként)				

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	Él	Fix
Laés	Belövés	Azonnali	Spec	-	-	-	-

## HOSSZÚ VONTATÓ

A hosszú vontató egy kombinációja a szintetizált hormonoknak és az egyéb, agyat manipuláló kemikáliáknak, amelyek segítségével a szer stimulálja az agyat, és ébren tartja a használót. A szer hatására a használó nem érzi az alvás szükségességét. A használó képes alvás nélkül élni 4 napig egy használatlaltal, de ez után egy komoly összemelési periódust szenved el.

**Játékhathatóságok:** A használó 4 napig képes ébren maradni, anélkül, hogy bármilyen módosítót kapna a kimerülésből vagy az elhasználtságából. Ez után azonban az alany elájul és 8D6 órát alszik, mélyen és megszakíthatatlanul. Ha mégis megszakitának ezt a periódust, akkor a használó +6 célszámot kap mindenre, valamint folyamatos hallucinációk és zavartság gyöttri, amelyek miatt képtelen bármire is koncentrálni.

Ha a használó az első használat után még egyszer használja a drogot (anélkül, hogy pihenne), akkor további

1D6/2 napig képes éber maradni. Ezzel szemben ez után további 10S kábulás sebzést kap és összeomlik, ahogy az előbb leírtuk. A hosszú vontató ez után képtelen továbbra is ébren tartani a használót, akármennyit is vegyének be belőle.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Hosszú vontató (dózisonként)	500¥	6/6 nap	2	Legális

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	Él	Fix
Hosszú vontató	Belövés	10 perc	-	2M	2	10/10	2 hét

## MAO

Az oxidált monoamin egy enzim, amely oxidálja az adrenalinét és így semlegesíti azt. Ezzel gátolható meg az adrenalin pumpa akaratlan indítása.

**Játékhathások:** A MAO indítása után lecsökkenti az alany Reakcióját 1-gyel és lecsökkenti a Kezdeményét 1D6-tal. Az első szintű adrenalin pumpával rendelkezők csak a Reakció bónuszt kapják meg a pumpából (aztán csökkentik, ahogy az előbb írtuk). A kettes pumpát használók pedig megkapják a teljes Reakció bónuszt (mintha normálisan működne a pumpa), de minden más szempontból ekkor úgy működik a pumpa, mintha 1-es szintű lenne (+1 Gyorsaság, Erő, Akaraterő).

A MAO hatása 10 harci fordulóig tart, ezt lehet csökkenteni eggyel minden elért sikerért egy Test (4) próbán. A MAO többszöri használatának nincs hatása addig, amíg le nem járt az első dózis hatása.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
MAO (dózisonként)	280¥	5/36 óra	2	4P-X

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	Él	Fix
MAO	Belövés	Azonnali	12E kábulás	-	-	-	-

## ÉMELYÍTŐ GÁZ

A lázongó tömegek eloszlatására és csitítására tervezték. Az émelyítő gáz egy erős és undorító szer.

**Játékhathások:** A belélegző alanyok azonnali késztetést éreznek a hányásra. Ezután minden tevékenységre +5 módosítót kapnak, amelyet eggyel csökkenthetnek a Test próbán (5) elért siker után.

Azoknak, akik magasabb célszámot kaptak, mint amekkorára az Akaraterőjük, egy újabb Test (5) próbát kell dobniuk, különben azonnal elkezdnek hányani. A hányás kb. 3 fordulóig tart és ez alatt az alany cselekvés-képtelen.

A gáz hatásai 5 percig tartanak minden +1 módosító után.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Émelyítő gáz (dózisonként)	10¥	4/48 óra	2	8P-X

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	Él	Fix
Émelyítő gáz	Belélegzés	5 forduló	Spec	-	-	-	-

## IDEGBÉNÍTŐ GÁZOK

A gyakorta használt Idegbénító VIII mellett két másik variáns is létezik. Az Idegbénító IX sokkal gyorsabban semlegesítődik és olyan helyzetekben jön jól, ahol gyorsan kell kitisztítani a levegőt. Az Idegbénító X sokkal erősebb mindegyiknél, és olyan gyorsan semlegesítődik, mint a IX-es.

**Játékhathások:** Az Idegbénító VIII 10 percig hat, míg a IX és a X csak 1 percig. A szél és az egyéb környezeti hatások felgyorsíthatják az eloszlatást. Mindegyik variáns szintelen és szagtalan.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Idegbénítők (dózisonként)				
IX	20¥	6/36 óra	2	6P-X
X	30¥	8/48 óra	2	6P-X

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés
Idegbénítő			
IX	Érintés, belélegzés	1 forduló	6S kábulás
X	Érintés, belélegzés	1 forduló	8S kábulás

## PAPRIKAGÁZ

A szer oreokapsziumot tartalmaz, amely a vörös paprika egyik aktív eleme. Egyéb irritánsokkal keverik (általában CS gáz) és a kész termékét gáz, folyadék vagy hab formájában értékesítik. A folyékony anyagokat általában megfestő anyagnak is használják, a folyadék nyomait ekkor ki lehet mutatni ultraviola fény alatt.

**Játékhathások:** Az alany intenzív égető fájdalmat érez azon a helyen ahol eltalálták a szeme és az orra pedig folyamatosan folyni fog. A szemet különösen irritálja, akár időleges vaksgógot is okozhat. A torok és az orrlyuk is irritálódhat, amely nehéz légzést eredményezhet.

Az áldozatoknak Test (5) próbát kell tenniük. Minden elért sikerükkel eggyel csökkentik a +5 módosítót, amelyet a szer hatása miatt kapnának. A szer hatása 2 percig tart minden +1 módosító után.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Paprikagáz (dózisonként)	5¥	2/4 óra	1	Legális

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés
Paprikagáz	Érintés, belégzés	1 forduló	12E kábulás

## PSYCHE

Designer intelligens drog, főleg mágiahasználóknak.

**Játékhathások:** A használó +1 Intelligenciát kap 12 – Test (minimum 1) órára, ahogy a drog hiperaktivitásra serkenti az agyat. A Felébredtek a hatóidő alatt megkapják a Fókuszált Koncentráció előnyt is (SR Companion, 28. oldal – a fenntartott varázslatok miatt csak +1 módosító jár a +2 helyett).

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Psyche (dózionként)	500F	8/72 óra	2	Legális

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	Él	Fix
Psyche	Evés	10 perc	-	4M	2	10/20	1 hét

## HÉT-7

Mint a Zöld Gyűrű sorozatot, ezt is a Mitsuhama fejlesztette ki, és ez is képes áttörni a normál kémiai védelmi ruhákat. Szintelen és szagtalan.

**Játékhathások:** A hatóidő és a sebzés kivételével ugyan azokkal a hatásokkal rendelkezik, mint a Zöld Gyűrű 8.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Hét-7 (dózionként)	1,000F	20/2 hét	5	2-K

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés
Hét-7	Érintés, belégzés	1 forduló	10H kábulás

## UTCAI DROGOK

A közkedvelt JMÉ-k elterjedése ellenére a régi stílusú utcai drogok is még jelen vannak az utcán. A drogok egyre több variációban terjednek el és az utcai seftesek folyamatosan keresik az új kemikáliákat, hogy fejleszthessék piacukat. A következő drogok csak példa kedvéért állnak itt, valójában ennél sokkal több fajta szer van az utcán.

**Üdvösség:** Nyugtató narkotikum. Az üdvösség egy ópiumszármazék, amelyet szintetizált mákgubóból nyernek ki.

**Égés:** A józanság elkerülését irányzó küldetésben ez a legújabb szintialkohol ital az egyik alapelem. Nevét az agyra és a torokra gyakorolt hatásáról kapta.

**Tömő:** A leggyakrabban használt amfetaminszármazék ez az energizáló drog, amely energiával tölti el használóját.

**Nitro:** A Nitro egy erős drogkeverék, amelyben Novacoke származék is található a rengeteg egyéb narkotikum és stimuláló szer mellett. A Nitro könnyedén végez egy emberrel és nagyon közkedvelt a trollok között.

**Novacoke:** A kokain átszabott verziója, amely még addiktívabb lett, mint elődje.

**Zen:** Erős hallucinogén. A Zen azok közt kedvelt, akik el akarnak szökni a valóságból.

**Játékhathások:** Ha a karakterek rászoknak az utcai drogokra, akkor azt érdemes kijátszatni. A drogokra szokott karakterek drámai módon megváltoznak. Gátlástalanabbá válnak, eufóriás boldogság önti el őket, szexuálisan izgatótobbá válnak, paranoidabbak lesznek, hiperéberekké válnak, érettebb és néha összefüggéstelenebbek lesznek, vagy indokolatlanul tomboló haragra gerjedhetnek. A drogokkal élő nem játékos karakterek Professzionizmus szintje 4-es, mert nem képesek realizálni, hogy megsérülhetnek vagy meghalhatnak.

**Üdvösség:** Az üdvösség csökkenti az alany Reakcióját eggyel és +1 célszámot ad minden tevékenységre. A hatóidő alatt az alany olyan mellékhatást szerez, mintha meglenne neki a harmadik szintű fájdalomtűrés adeptusi erő. A szer hatóideje 6 – Test (minimum 1) óra.

**Égés:** A szintalkohol hatását a kábulás sebzés jelzi.

**Tömő:** Eggyel növeli az alany Reakcióját és +1D6-ot ad a Kezdeményezéséhez. A hatás 12 – Test (minimum 1) óráig tart. Amikor a szer hatása lejár, az alany összeomlik, és Közepes kábulást szenved el ugyanennyi ideig.

**Nitro:** A Nitro hatása alatt állók (akik túléltek) +2 Erőt, +2 Akaraterőt és 6-os szintű fájdalomtűrés adeptusi erőt kapnak a szer hatásának lejártáig. A szer hatása 10 – Test (minimum 1) óra. Hogy a hatás lejár, az alany Karizmája 1-re csökken, és Akarateroje feleződik (lefelé kerekítve), ugyanennyi ideig.

**Zen:** A Zen használók –2 Reakciót, és +1 célszámot kapnak minden fizikai tevékenységükre. Emellett +1 Akaraterőt kapnak a szer hatásának lejártáig. A hatóidő 1D6 x 10 perc.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Utcai drogok (dózionként)				
Üdvösség	15F	5/48 óra	2	5-X
Égés	5F	2/30 perc	1	Legális
Tömő	20F	4/12 óra	1	6P-X
Nitro	100F	6/48 óra	1	4-X
Novacoke	20F	3/12 óra	1	6-X
Zen	5F	3/6 óra	1	8-X

Vegyszer	Vektor	Sebesség	Sebzés	Függőség	Tolerancia	Él	Fix
Üdvösség	Belégzés belővés	1 forduló	-	5M/5F	2	2/30	2 nap
Égés	Evés	10 perc	3H kábulás	2M	2	20/100	1 nap
Tömő	Evés, belégzés	10 perc	-	4M	2	5/50	2 nap
Nitro	Belégzés	1 forduló	4H	5M/8F	3	2/5	3 nap
Novacoke	Belégzés, belővés	1 forduló	-	6M/5F	2	3/50	2 nap
Zen	Belégzés	5xD6 perc	-	3M	2	5/50	2 nap

# Kalandok Földje

## 3. zóna

## 3.rész

Üdv mindenkinek, remélem érdekesen és jól telt a hónapok! Mit mondjak, én nem panaszkodhatok, volt itt minden. Az istenek megáldottak hatalmuk egy parányi rubinjával, beköszöntött az újabb démoninvázió, a csodakút folyamatosan nyeli a pénzemet, de mérhetetlen tudással is gyarapít stb. Jut eszembe démonok, adós vagyok a Katayonus délkeleti sarkában megbúvó sziget információival. Lássuk csak...

### QUYT, A DÉMONSZIGET

Katayonus délkeleti részén található, ide csak a született úszómesterek juthatnak át [13-15-ös úszás szükséges, attól függ, hol kelsz át a tengeren]. Az itt élő szörnyek közepesen veszélyesek [10. rang körül nyugodtan meg lehet próbálni], de a varázslók talán egy kicsit nehezebben boldogulnak. Lássuk a faunát:

Az **árnyékdémon** a leggyengébb az összes itt élő rokona közül. Egyetlen valamire való védelme a tűzimmunitása, ez viszont kellemetlen percek okozhat nekünk varázslóknak, hiszen a hevítést megsüthetjük, marad helyette az intenzív idegkorbács vagy a savtenger.

Könnyű még az **agyszívó arnyékdémon**, bár a harcok szidhatják a mágikus lassulását [-1 támadás, -1 támadásszám], hiszen valóban gyengül a fegyverforgatásuk, de a varázslók is legyenek óvatosak, savimmunitása tökéletesen felfojja a savtengert!

Az **árnyékdémon mágus** már egy valódi komoly ellenfél, akár varázsló, akár harcos esik neki, kösse fel a fűszoknyáját! Kezdjük azzal, hogy mágiaimmunis (amit persze át lehet törni a mágiaerősítéssel), kőbőrre van, mágia megszüntetésével kezdi a harcot [bármilyen mágikus hatást leszedhet rólunk, akár a frissen feltett speciális képességeinket is, mint pl. a kincskeresés, sebzés stb.], majd 3 arnyékdémont is idéz maga mellé segítségnek. Első halásra keménynek tűnhet, de a felkészült és előrelátó kalandor szépen megvárja, amíg megidézi mindhárom ágyúöltelékét, és csak utána savazza ki az egész bandát.

A pampák hercege a **nagyobb arnyékdémon** (főszörny), csak akkor ess neki, ha tényleg muszáj, vagy ha

mazochista hajlamú vannak. Nagyon kemény falat és egyáltalán nem éri meg a fáradtságot! Antimágikus aurával indít (ami szerencsére a legutóbbi mutálódása során már csak ritkábban jön be neki), minden körben vibrációval sebez (kőbőr nem véd ellene) és érintése még a mágikus tárgyaid energiáját is kiszívja! Mágiaimmitása komoly gondot okoz a kezdő mágusoknak, ráadásul tűzimmunitása szinte lehetetlenné teszi a hevítés alkalmazását. Egy szó mint száz, kerüljétek ha lehet!

Ha a nagyobb arnyékdémon volt a herceg, akkor **Glimmon** a király (a neves főszörny), de szerencsére a kor kikezdte már a hatalmát és nincs ereje az antimágikus aurához, tűzimmunitása is legyengült, ellenben a vibrációja sokkal erősebb lett, és megmaradt a mágikus tárgy bónuszát csökkentő képessége is. Kincse nemigen van, csak mindenféle komponenseket cipel magával. Néha azonban egy fekete démonaranyat is lehet nála találni.

Az **árnyékdémon fészkekben** más szörnyek is jöhetnek. Ide azonban csak akkor van értelme bemenni, ha ezt a küldetést kapjuk (pl. a Démonölők társaságától, vagy a palotától). Vigyázat, a fejlett kalandozók már veszélyes kombinációkba is botolhatnak! Mindenkit óva intek a megfontolatlan látogatásoktól (gondolatok csak bele: nagyobb arnyékdémon antimágikus arúja mellé bejön az agyszívó mágikus lassulása és poénképpen jön egy mágus a maga három csicskjával).

Az **árnyékdémon bűvmester** tükörképe a harcosnak, míg az **árnyékdémon rabszloghajacsár** kőbőr robbantása a varázslókat készíti heveny káromkodással járó kirohanásokra. Hozzáillő társuk, a **tébolyodott arnyékdémon** sötétséget borít a csatamezőre [-5 támadás], melytől fogalmad sincs, hogy mégis mire támadsz. Azért persze a halálsikolyokból meg lehet állapítani, hogy melyik boxsák volt a szerencsés nyertes.

Említettem a **démonkomponenseket**, ezek javarésze bármelyik arnyékdémonból kiveshet. A fekete démonacél, a kék démonacél, a misztikus démoni esszencia és a mágikus ragasztó [ez átadhatatlan és ritkább, mint a többi] alap komponensek egy-egy demontárgyhoz, míg



# Kalandok Földje

a fekete démonaranyat csak a Glimmonból nyerhetünk. Van még lüktető és vibráló démoni esszencia is, az előbbi a varázslóknak ad segítséget [+10 kritikus csapás, de -15 minden tulajdonságra 5 percen át], míg az utóbbi a harcosoké [ugyanaz, csak kritikus ütést ad].

Az elkészíthető **démontárgyak** sorrendben: démonpallas, démonbuzogány, démonlándzsa [mindegyik: 2d10 sebzés, 4-es vámpirizáció, +3 támadás, mágikus és lassan kopik] és démonboxer [+5 sebzés, az egyéb tulajdonsága azonos a többi fegyverével]. Ezeknek a komponensigényük egyforma, mindegyiknek a 3 db. mágikus démonragasztó a legfontosabb alapanyaga. A soron következő a démoni pajsz [5 védelem, +5% Tp bónusz, de 12-es páncélviselés szükséges] lényege a 4 db. mágikus ragasztó, a démonpáncélnak [14 védelem, +3 tuskés bőr, de 16-os páncélviselés] már 10 db ragasztó, míg a démonkoronának [6 védelem, +3 tuskés bőr, +5 aranykeresés, 16-os páncélviselés] az 5 db. fekete démonarany a kritikus komponense. Ezeket a tárgyakat a barkácsolás szakértelmünkkel tudjuk elkészíteni [11-es már biztosan elég mindegyikhez, de a fegyverekhez elég 6-os is].

Megemlíteném még a készen található démonékszerket is, melyek elég érdekes tulajdonságokkal rendelkeznek. A fekete karkötő a legegyszerűbb [+25 max. ÉP], ennek legalább nincs átkozott tulajdonsága a démongyűrűvel [+10 tuskés bőr, de -15% Tp bónusz], vagy a démoni fülbevalóval szemben [-1 támadásszám, de +10 plusz sebzés, ami egy sebző aura, csak közelharcban működik, varázslás közben nem].

Egyetlen fontos dolog maradt már csak, méghozzá a **démonhaditerves labirintus** (ez a Démonellenes Liga, vagy a Démonölők Társaságának utolsó küldetése), ami ennek a szigetnek is a délkeleti csücskében, egy kicsi szigetecskén található [19-es úszás szükségeltetik!]. Ide csak az jöjjön, aki tényleg érti a harc és a labirintusok mélyének minden csínját-binját [A titkosajtóhoz és a ládákhoz alap 16-os felderítés és zármítás szükséges, ehhez még +8 a tárgyakból és kell még egy kincseshádládika is, de nem árt ha van egy tolvajkészetünk tartalékban. A harcokhoz pedig sok kritikus, nagy sebzés és rengeteg mág kell!]. A bent előforduló szörnyek komoly fejfájást okozhatnak, ha csak úgy poénból nekik ugrunk. Két alkalom-

mal jön nagyobb árnyékdémon duó (nem mindig jön be az antimágikus aura, próbálkozni kell, mert ilyenkor még a varázspálcák sem működnek!), jön Protodém és Glimmon külön-külön, de 1-1 haverjával stb. A labiban van néhány titkos átjáró, két kapcsoló és két ládika. Mindet keressétek meg, mert megéri [az egyik ládika 1 mágikus rubint, 2 armingtoni kristályt és 3 platinát rejteget]. A lényeg a Glimmon után található, méghozzá a titkos démon haditer. Ezt kell visszavinni a megbízónkhoz, aki egy remekművű karkötővel ajándékoz meg minket [a Démonölők Társasága egy Tis karkötőjét: 10 védelem, 5 támadás, 50 max. Ép, +5 mágiaerősítés, karizma és vastagbőr, míg a Démonellenes Liga egy Rubin karkötőt ad, ami 10 védelem, 5 támadás, 50 max Ép, +5 mászás, koncentráció és plusz sebzést jelent], emellett egy isteni áldásban is részesülünk, ami hihetetlen mértékben mutálja tesztünk minden porcikáját [+10000 Tp és +30 minden tulajdonságunkra permanensen!]. Ez eddig a legnagyobb mértékű jutalom, amit eddig valaha is kaptunk (talán csak az Isteni hatalom rubinjá vetekedhet vele).

## A KATAYI DÉMONINVAZIÓ

Katay, a főváros alatt megjelent az újabb démoninvázió. Most a protodémonok özönlének elő tüzes létsíkjukról. Aki elég bátornak érzi magát, jöjjön ide, és mielőbb segítsen ritkítani a soraikat [12. rangon már meg lehet próbálni, bár a démonkapu lehet hogy néha kemény kombinációkat ad]. Mint annakidején az armingtoni invázió során, itt is két dolgot tehetünk. A démonkapuba 20 percenként benézve kiebrudalhatjuk a bentlakókat [ez most 25 energiáért, de megnövelt kulcs és térképtalálási valószínűséggel működik], vagy a környező mezőkön lépdelve irtjuk az elkószált dögöket. Lássuk előbb a könnyebbik felét, az ide-oda kóválygó gyengébb protodémonokat.

A **vizenyős protodémon** az egyik leggyengébb fajta, de még ez is okozhat kellemetlenséget a mágikus lassításával, ütése után a belélnkumpált mérgével, mágikus sebzésével és a kisebbfajta mágiaimmunitásával. Nem árt feltankolni elvarázsolt smaragdokkal vagy rájafarkakkal (avagy mizeregimmunitás varázslattal).

A **klasszikus protodémon** egy kissé szivatja a harcosokat a tükörképével, kőbőrével, körönkénti regeneráló-

# Kalandok Földje

dásával, de ha megfelelő tüskés bőrt pakol magára az ember, akkor ugyan a sündisznók párási idején óvatosan kell közlekedni, de legalább ezek a démonok hamar felszűrik magukat anyhén „édes” bőrünkre [mellesleg ütése -5 IQ-t, vagy -3 támadást okoz 3 percen át].

A **sikító protodémon** már veszélyes ellenfél. Mágikus zavarással indít [csak koncentrációval lehet legyőzni az auráját, egyéb esetben besülnek a varázslataink], csökkenti a harci kedvet és meglehetősen szúrós az egyénisége [-10 támadás, 20-as tüskés bőr]. Talán a sikitásával próbál segítségért kiáltani, de csak a kegyelemdófst pazaroljuk rá, többet nem érdemel (ezt is mihamarabb, mert regenerál a mocskot). Vigyázatokat az ütésére, azt a sokkhatást legalább 5 percig kipiheni sem lehet [kellemetlen, mert ez idő alatt csak fele annyit gyógyulunk, akár italból, akár varázslatból].

A **kezdeteles protodémon** az utolsó, amivel még a szabadban találkozhatunk. Precíz jószág, rendre mágia megszüntetésével nyitja a csatát, létrehoz pár tükörképet, majd elkezdi idézgetni azt a három árnyékdémost amivel úgy gondolja hogy árthat nekünk, végül ützenegerekkel támogatja az ágyútöltelékek gigászi harcát. Érdemes megvárni, amíg megidézi a piciket, aztán gyorsan pontot tenni a móka végére.

Ha elég erősnek érzitek magatokat, ideje benézni a démonkapuba. Itt bármelyik szabadban is előforduló protodémonnal szembe találkozhattok azzal a különbséggel, hogy akár többen is lehetnek, sőt van még pár olyan démon is, ami csak a kapuból jön elő. Nézzük ezeket:

A **vihogó protodémon** még nem annyira veszélyes mint a főszörny, bár mindhárom ütése átüt a kőbőrön és mindegyik valamilyen kellemetlenséget hordoz magával [-5 valamelyik tulajdonságra 3 percig], viszont a már jól bevált tüskés bőrünkkel [pl. demongyűrűk segítségével] hamar kibelevi saját magát, nekünk még asszisztálni sem kell, csak karba tett kézzel nézzük végig az agonizálását.

A helyi főszörny a **vérengző protodémon** már komoly ellenfél, ha bejön neki a tudatzavarása [minden szakértelmünket lefelezi a csata idejére]. Persze ez még csak a kezdet, sok kellemetlen tulajdonsággal is rendelkezik: átüt a kőbőrön, tüske immunitása miatt semmit nem ér a nehezen összegyűjtött gyűrűkollekció. Vibráci-

ója és regenerálódása már csak hab a tortán ennek a szívós döngnek. Ha bejött a tudatzavarás, ajánlom a harcosoknak a küzdelem vizét, mágusoknak pedig a különböző mágikus pálcákat.

Végül nézzük a neves főszörnyet, Mr. **Protodomot**. Beosztottjához hűen tudatzavarással indít, majd jönnek a szokásos vibrációk, a kőbőr figyelmen kívül hagyása, tüske immunitása, irdatlan mérgezése (ami mindig bejön, hiszen még a kőbőrön is átüt), regeneráció stb. A legcsúnyább képessége a tudatzavaráson kívül mégis inkább a mágikus tárgyaink energiaszívása. Ha egy mód van rá, neves tárgyakra menjetek [csak random mágikus bónusszal rendelkező tárgyakból szív, mint pl. brutálítás +4-es bronztörépből csinál +3-ast], a harcosok ugyan mindenféle italokat (küzdelem vize, kék kristály, vibráló démoni esszencia, sárga agresszivitás ital, orkanc pálinka stb.). Pl. Solovan barátom úgy győzött le már hármat is ebből a dögöl, hogy csata közben annyit vedelt, ami egy kisebb armingtoni turistacsoportnak is a javára vált volna. A varázslók próbálkozzanak a hevítésel, vagy ha több ellenfél jön, akkor nincs kecmec, elő kell szedni a villámpalcát (korrekció: menjetek és vegyétek meg Ellis szigetének új varázslatait: ósvillám, jégtor-nádó és a többiek!). A kincs egyébként néha egy Rithmon pasztillája, ami leginkább egy ajzószerhez hasonlít [+25 varázslat sebzés bónusz 10 percre], illetve van főkincse is, de azt egyelőre jól rejtegeti.

A lényeg a szokásos: össze kell rakni a 25 db térkép-darabkából a démonlabirintus térképét [a 900-919-es darabkák a szabadban is, de a 920-924-esek csak a kapuban jönnek], valamint minden kasztra jellemző egy kulcs, mindegyikből kell egy, tehát összesen 6 db különbözőre lesz szükség.

A **labi** nem messze a kaputól keletre a mocsárban található. Ide csak az jöjjön, aki a Protodomot is könnyedén legyőzi, mivel nem csak érdekes szörnypárosításokkal kell felvenni a harcot, hanem természetesen Ő is jelen lesz két társával, egy vérengzővel és egy kezdeteles protodémonnal. Persze addig el is kell jutni, ezt mindjárt az elején egy illúziófal megtalálása, majd minden folyosón vagy egy zárt ajtó, vagy egy titkos átjáró a választható út [bármelyik szakértelmünket akarjuk is használni, legyen nagyon magas, nekem a 34-es felderí-

# Kalandok Földje

tés és a 28-as zárnítás vált be, de ennél sokkal kevesebb már nem elég]. Az utolsó folyosón ugyan nem látszik, de ott van az a hat ajtó, amit a nálunk lévő kulcsok nyitnak, mögötte vár az a trió, amiről beszéltem. Ezeket legyőzve a folyosó végén találjuk a fekete démögömböt, ezzel kell zární egyet a kapun. Jelen pillanatban még 26 gömb szükséges a végleges bezáráshoz, úgyhogy minden bátor kalandort csak bízni tudok! Remélem ez a kapu is bezáródik, mire eljut hozzátok a beszámoló! **[A jutalom +5000 Tp és +2 hatalom pont, ami majd a későbbiekben lesz hasznos jutalom].**

## A TITKOS VÁROS 3-4. KÜLDETÉSE

Végezetül elmesélem, ami még kimaradt a katayonusi küldetések leírásából, legalábbis ami a titkos városra vonatkozik.

A harmadik küldetése egy merőben szokatlan dolog. Azt kéri az a rühes banya, ami minden kalandor legrettegettebb rémálmai között se nagyon szerepel, hiszen még rágondolni is szinte lehetetlen, annyira kiráz a hideg még attól is, ha csak úgy futólag jut az eszembe! Nos, arról lenne szó, hogy válj meg minden... mondom MINDEN tárgyadtól! Na jó, annyi engedményt tesz azért ez a galád girhes... szóval a küldetésadónk, hogy a legféltettebb kincseink közül egy-két darabkát megtarthatunk **[csak az átadhatatlan tárgyak lehetnek nálad, semmi más]**. Esküszöm, ez volt életem talán második legszörnyűbb élménye (elsőt annak a perverz, szadista gnóm mesternek köszönhetem, aki arra kényszerített, hogy félholtra verve, a fáradtságtól elterülve háromszor (!) lásson a földön fetrengeni). A vicc az, hogy a jutalom ezek után nem ám a fél világ, vagy az égről a csillagok... ááá dehogya! Kiszúrja a szemünket pár apró kacattal, amit bármelyik útszéli szörnytanyán is begyűjthet az éppen arra járó!

Na de fátylat rá, **utolsó küldetésünk** a múltkor említett Darkon leölése lesz, ami a dzsungeltől nyugatra található hegycsúcson fészkel **[16-os mászással lehet óránként egyszer vadászni rá]**. Alapvetően az élőholt remeték bújnak meg ott, de néha előmerészkedik a főnökük is. A remetéket gyorsan le kell bénítani, mert csúnya nagyokat tudnak vibrálni **[80 körüli sebész, amit nem lehet se csökkenteni, se kivédeni]**, de ha ez sikerült, onnantól már sétagalopp, gyorsan le kell csapni a fejét. A

Darkon már keményebb dió, nála ne is próbálkozzunk a bénítással, mivel tudatzavarással indít és nagy mentális pajzsokkal is rendelkezik. Ha harcos vagy, pakolj fel démogyűrűket és igyál küzdelem vizét, így üssed le minél hamarabb, mert közben idegi nyírással bombáz néha **[kb. az Ép-nk felét sebzí belénk]**, szereti a mágiatörést, szétszedi a mágikus tárgyak energiáit, jó nagyokat üt és még félelem aurával is rendelkezik. (Ami talán a legnagyobb kicseszés – hiszen lehet, hogy már napok óta csak a hegyeket járod, hogy találkozz ezzel a döggel – erre a csata elején megfuttat, mielőtt azt mondhatsz „fapapucs”). A mágusok természetesen ósvillámmal, hevítéssel vagy villámpálcával próbálkoznak. Ezt a nehezen kivégezhető dögöt mégis érdemes megkergetni párszor, mert néha találunk nála egy cicomás aranygyűrűt **[6 védelem, +3 mágia és vastagbőr, +4 tüsbőr, +2 mágiaerősítés, csak 1 darabot hordhatunk belőle!]**, vagy egy mágikus kovácskalapácsot **[3 töltetes, egy törött tárgyunkat teljesen feljavít]**, ami teljességgel kárpótol az elszenvedett sérelmekért. Arról már nem is szóva, hogy miután egyet megöltünk, a vén átkozott boszorka azért csak ad valami érdemleges jutalmat, méghozzá Aruth csodálatos sisakját **[10 védelem, +10 meglepetés, +5 kritikus csapás és ütés, +35% éhség csökkenés]**.

Nos, remélem így a végére azért mégiscsak megjött a kedvetek ehhez a küldetés sorozathoz... Én is végigszenvedtem, és talán jogosan mondhatom azt, hogy ez bizony megérte! Most búcsúzom tőletek, én is nagyon izgatottan várom a fejleményeket, mivel a mai napon nyílt meg a kikötőben egy új szigetre hajózás lehetősége. Már alig bírom magam túrtóztetni, hogy odarohanjak és megtanuljam az összes új varázslatot és fejlesszem végre a mágiámat (hiába, még a „mestert” is fel lehet izgatni). Ismét visszaállok a jól megszokott ősmágusi hivatásomhoz, nincs többé szükség a piszkafa fegyverek adta segítségre! Mindenkinke melegen ajánlom Ellis szigetét, ahová a utyai kikötőből juthattok el.

Minden jót, Cyron Achenar  
*[Tihanyi Zoltán]*

Teretés 1238. esztendejének 189. napja, a gonosz-ság órájának vége!

# Kalandok Földje

## Jancsár János: Rejtett tehetség

Ősök Városa novellasorozat  
2. rész

### 3. KÜLÖNÖS JELEK

– Igen, asszonyom, ahogy mondd. Nekem sem tetszik ez a lány. Nagyon ritkán mutatkozik az Ősök Csarnokában, és nem jár portyázni, sem régészkedni. Torgafuli Astheron helytartó jelentése szerint a Kutya-szinten egyetlen új szakértelmet sem vett fel, a varázslótoronyba pedig be se ment az ott tartózkodása alatt. Általánosságban elmondható, hogy *nagyon* különösen viselkedik. Megkerestem – természetesen utólagos engedelmekkel – Benedickt barátot, szintünk egyik remetéjét. Igen, tudom, nem kell kioktatnod. Tisztában vagyok vele, hogy az ifjoncok nem tudhatják meg, hogy a remetéken keresztül a szigorúan titkos, és tiltott kalandjaikat mi szervezzük nekik. Hidd el, rendkívül elővigyázatos voltam... Nos, mint mondom, megkerestem Benedickt is. Nem kellett túl sokat faggatnom, mire elárulta, hogy Gennieh állandó vendég nála. Jó beszélgetőtárs, és annál is jobb hallgatóság, elmondása szerint. Ez nagyon furcsa. A kalandokra éhes galetkiknek rendszerint még arra sincs türelmük, hogy saját kútfőből rájöjjenek a remeték körmönfont feladványai megoldására, nemhogy beszélgessenek a baráttal...

– Jól van, Gereben. Jó munkát végeztél, elmehetsz. Később hívní foglak. Most hagyj magamra gondolataimmal. És gondoskodj róla, hogy senki ne zavarjon! – Miután a vékony, ingadozó léptű titkosügynök kisetett, Kellebratus a háta mögött egymásba csavarta hatalmas csápjait, majd lassan belekezdett szokásos, gondolkodó sétájába. Szépinek egyáltalán nem nevezhető arcát ráncossá gyűrte az összpontosítás. A jól olajozott, mágiától lüktető vértet egyetlen koccanás nélkül surrogott együtt a hatalmas testű nő mozdulataival. Az egykori testőrkapitány hirtelen megtorpant, és a könyvszekrényre nézett. – Talán ő lesz az végre... – motyogott maga elé. Ha most látja valaki a Teron hegy Szolgaszintjének egyik leghatalmasabb klánvezérét, nyilván azt gondolja, valami nagyon nagy öröm érte. Arcán átszellemült mosoly terült szét, és a szekrényhez ugrott. A könyvek takarásában egy titkos rekesz lapult. A lopásra specializálódott, harmadik, vékony és villámgyors csápocská szemmel követhetetlen mozdulattal hozta működésbe a trezor zárszerkezetét, és saját maga szerkesztette, halálos csapdákat szakértő módon hatás-

talánította, mielőtt az aranyozott bolhedor-szobrocskát kiemelte volna helyéből.

– Vennie sobrenius gertheiomnionus feraddsieriumo haetrengaerio... – Az idéző litánia természetesen tiltott rítus a szinten, minthogy azonnali és kíméletlen visszatoloncolás követte volna, ha avatatlan fülébe jut a dolog. A Tolvaj Klán fejének azonban legkevésbé sem kellett attól tartania, hogy idegen a közelébe férhet. A szobrocska hamarosan elszíneződött, és felvette haragosvörös árnyalatát, valamicskét nőtt is, majd megmozdult. Értelmétől csillogó szemeit gazdája felé fordította. A galetki nő egészen közel hajolt hozzá, miután látta, hogy a kapcsolat létrejött:

– Kent, nagyúr! Rég nem adtam hírt magamról, ám úgy gondolom, a fejleményekről mindenképp tudnod kell. A válasz valahonnan nagyon messziről, az aprócska lény kitátott száján keresztül jutott el az amazonig.

– Kellebratus! Micsoda meglepetés! Igen, valóban rég jelentkezél már. Azt hittem azóta fellógattak, ahogy illene. – Kent Beger'hed jellegzetes baritonja végigcigirógatta a zord harcosnő bőrét. Rég hátrahagyott életét juttatta eszébe, mikor még száműzetése előtt, a Háború szintjén volt az otthona. – Halljam, miért zaklatsz ebéd utáni szendergésemben?

– Úgy tűnik van egy újabb jelölt, nagyuram. Minden eddiginél ígéretesebb hírek jutottak el hozzám. Az eltelt idő alapján a kora épp megfelelő, és különösége is szembeötlő. Nincsenek barátai, és a Klánok nem tűrik meg soraikban, mindazonáltal nagyon jól boldogul segítség nélkül is. Holnap idehívatom, s ha jónak látod, nagyuram, légy jelen az audiencián.

Rövid, néma csend.

– Mi a neve a gyermeknek?

– Gennieh-nek hívják, uram. Egy lány. A napokban lesz 14 éves.

### 4. VADÁSZAT

Kevés olyan galetki élt a szinten, aki az övéhez mérhető tudással rendelkezett volna a gyógyfűvek terén. A legel-dugottabb helyeken, a legkisebb növénykéket is képes volt azonosítani, és begyűjteni. Egyszerű oka volt ennek: szerette a növényeket. Most mondhatnánk, hogy a növények is szerették őt, de persze ez nem igaz. Hisz melyik élőlény szeretné, hogy élete hajnalán forró üstbe

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

dobják, és forralják testét egy ideig... Mert Gennieh a varázslótyúk nagy értője is volt egyben, természetesen.

Olyan járathoz vezetődött, ahol azelőtt még nem járt. Ilyen járat sok volt még a szinten, hisz csak nemrég érkezett. Óvatosan haladt, minden lépésére vigyázva. Elsősorban azért volt óvatos, hogy el ne taposson valami ritka életformát.

„A sarok mögött...”

Kioltotta a milgandot. Még nem hallott semmit, és érzékszervei sem jeleztek. Vele volt azonban egy nálánál sokkal kifinomultabb órhatalom is. A Hang eddig még sosem tévedett.

„Hárman vannak, és még négy szolgál...”

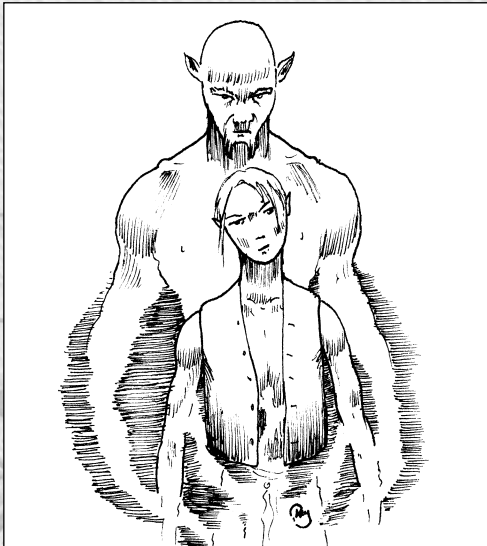
Nem tudom, nem száll-e inatokba a bátorságotok, ha egy száll egyedül kerültök szembe egy egész torzszülött csoporttal? Gennieh nem félt, és eszébe sem volt megfutni az ellenség elől. Lassan közelebb lopakodott. Már eljutott hozzá néhány hangfoszlány. Szerencsére a kűrthuzat épp szembe fúj vele, így a bűzűkről könnyen felismerhető vérfarkasok nem szimatolhatták ki a közelgő galetkit. Nem volt nehéz rájönni, hogy miféle gazdáik lehetnek ezeknek az undorító dögevőknek. A fortyogó hang pedig csakis valami bűnös főzet készítésével keletkezhetett...

Lassan letette maga mellé növénygyűjtő zsákját, és levetette pánccélját. A káosz éjfékete bőrvértje volt az. A brigantin csak akadályozta volna a mozgásban, s a varázstárgy kölcsönözte botanikai tudásnak sem vette volna hasznát. Végigtapogatta arányos, és izmos testét, így ellenőrizve, hogy minden tárgya jól rögzítve van-e helyén. Szokott, fiús mozdulattal beletürt a fekete, túsire nyírt hajába, aztán elővonta rúnapengéjét. Nem volt más fegyvere. A tőr kard tulajdonságait a varázstárgy-értők a kigyórol neveztek el, mert gyors volt, és halálos.

Gennieh térdre ereszkedett, és a sarkára ült. Combja in keresztbe fektette a kardot. Felvette a szertartás által megkövetelt meditációs tartást, majd hagyta, hogy a Hatalom átvegye az irányítást a teste felett. Pár pillanat telt el így. Csukott szemekkel, lehajtott fejjel ült a torzszülöttektől hemzsegő barlang közvetlen közelében. Aztán Gennieh felnyitotta szemét. Kívülről figyelte az eseményeket, mintha a két, vaksötétbe fúródó tekintet nem az ő szemein keresztül vizsgálódna. Mintha csak álmodná az egészet. S ekközben ereiben iszonyú sebességgel lüktetett az Erő.

Hang nélkül emelkedett fel. Szabad baljával furcsa, köröző mozdulatot tett, majd mintha egy marék port szórt volna a saját arcára. A *varázsvédelem* szappanbuborékja féltőn simult koponyájára.

A három banya egy aprócska lángok fölé akasztott üst fölött halkán puszogott. Két-két farkasuk a barlang két kijáratában fekvé őrködött. Az egyik boszorka bottal



kavargatta a fortyogó főzetet. Épp a rongyaiból előhúzott, még vonagló teremtest dobta volna a folyadékba, mikor a lány hatalmas ugrással a barlang közepén termett.

A két átugrott vérfarkas tért észhez először. Vicsorgó, nyáltól fröcsögő agyarakkal vetettek magukat Gennieh-re. A terem túlsó végében posztoló két társuk is felpattant fektéből. Az aprócska tűz fénye kísérteties félhomályba burkolta a helyiséget.

– Vakulj meg! Halál ivadéka!

– Dögölj meg, te mocskos fattyú!

– Száradjon el mindened, te átkozott! – harsogták a banyák, szinte egyszerre csattintva el átkaikat, miközben hátrébb húzódtak, ám az ártó varázs ártalmatlanul csúszott le a lány mentális védelméről. A *féreg érintése* és a *tombolás* varázsszavai szinte önkéntelenül bugyogtak elő belőle. Az első dög útjából még sikerült kitérnie, ám a másik toportyán teljes lendületével a hátának csapódott, s majd felöklelte őt. A dög acsargó állkapcsa máris a tarkója felé csattogott, és karmai a lány hátába vájtak. Gennieh nem érezte a fájdalmat, de konstátálta, hogy bal lapockája vérzik, és egy milliomod pillanat alatt arra is emlékeztette magát, hogy majd ki kell tisztítsa a sebet. Aztán baljával a hátán őrzőgő fenevad oldalához ért. Épp csak végigkarcolta aprócska karmaival az állat bordáit, de amaz azonnal összerándult és élettelenül hullott a földre. A kontaktméreg végzett vele.

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

Gennieh nem várta ki, míg a három bestia közrefogja. Villámgyors mozdulattal, még az elrugaszkodás pillanatában szíven szúrta az egyiket. Mire az acélt visszarántotta a támadásból, a farkas dögöltött volt. Ugyanezzel a lendülettel körbefordulva pördült el a másik elől. A harmadik azonban, okulva társai végzetén, óvatosabban közelített. Apró léptekkel futva, derékmagasságban próbált lecsapni Gennieh védtelennek látott karjára. A lány elmozdult ugyan, ám a féreg agyarái így is végigszántották csipőjét. Eközben teljes nyugalommal észlelte, hogy *méregfelhő* terül rá. Próbálta visszatartani lélegzetét, és bízott a szervezetében lapuló *méregsemlegesítés* erejében.

A következő pillanatban Gennieh érezte, hogy a Hang elhagyja elméjét. Máskor is megtette már ezt, így a lány nem volt különösebben nyugtalan mentora távozása miatt. A két farkas a földhöz lapulva várta a legkedvezőbb pillanatot, mikor két oldalról, egyszerre támadhatnának. A banyák egyike hirtelen felvisított, és nevetéses karmával végighasította társa ábrázatát.

A vérfarkasok, mintha csak jelet vártak volna, ebben a pillanatban rugaszkodtak el. A lány hagyta, hogy elszabaduljon az eddig gyűjtögetett Hatalom. Az *elektromos kéz* ereje hirtelen megtízszereződött! A szikrák szinte szétépték a két dögöt. Ugrásuk íve megtört, élettelen testük füstölögve rogyott a padlóra.

A banyák megfélemedtek róla, egymást tépték, cibálták. Vérük fröcsögött a padlatra. Gennieh négy lépésnyi távoból lendítette meg a pengét. – Vissza! – harsogta. Az utolsó életben maradt banya feléje kapta tekintetét. A tűkard pont a két szemé közt fúródott a koponyájába.

„*Itt vagyok, Gennieh...*” – s a Hatalom lassan széteszlett a támadóállásba merevedett lány testében.

## 5. HÁBORÚ!

– Nos, úgy látom, hogy nincs már miről beszélünk! Már csak magunkat ismételtgetjük. Ez a háború nem igazi háború! Mesterségesen szították, hogy megosszanak minket. Így aztán nincs miért haragudnunk egymásra. Az ifjak, kik törtetve hatolnak egyre feljebb és feljebb a szinteken, hadd marják csak egymást, a Császár Parancsára, ha nekik így tetszik, ám legyen. Vagyunk azonban még jó páran ezen az istenverte szinten, kik békét szeretnénk! – A Tudós Klán rangidős Monarchája csendre intette a klánvezéreket. – Hivatalosan természetesen fenntartjuk az ellenségeskedést, ahogy az Akarat óhajítja. Ám sose feledjétek, hogy mindennek vége szakad egyszer, így ez a Klánháború sem tart majd örökké. Utána mi lesz? Mondjátok meg! Mi lesz, ha elvágunk minden hidat, mi összeköt minket? – Az idős asszony kipirulva ült vissza helyére. A hatalmas, kupolásra kialakít-

tott teremben ülők hangosan vitatták meg egymással véleményüket.

A hosszú asztal túlfelén Kellebratus felállt ültéből. Testőrei azonnal melléje léptek.

– Jól van hát! Hivatalosan *Lázadók* vagyunk, mert hatalmaságaink szót emeltek mindannyiunk érdekében. Fogjátok fel ezt testvéreim, egy újabb szolgáltatásnak, mit az Aréna nyújt a testgyakorlatok terén. Most pedig nem látom értelmét tovább ennek a szócséplésnek. Engedelmeddel, Monarcha, én távozom... – A Katonák és a Halhatatlanok feje konokul hallgatva ült tovább helyén a monarcha két oldalán. A többiek sorra felemelkedtek, és vizsla tekintetekkel méregetve egymást, kísérőik társaságában elhagyták a barlangot.

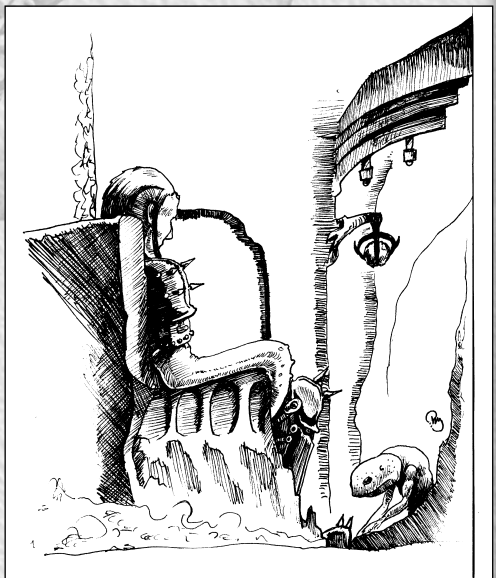
Miközben Kellebratus egy titkos járaton keresztül áthaladt klánja *mezsgyéjén*, már azon törte a fejét, hogy miként fogja felhasználni ezt a Gennieh nevű lányt saját céljaira a klánháborúban.

Mikor Gereben észrevétlenül csatlakozott kis csoportjukhoz, csak ennyit kérdezett tőle foghegyről:

– Eljön?

– Természetesen, asszonyom, hisz ki állhatna ellen egy klánvezér szívélyes invitálásának? Holnap, óhajod szerint megjelenik a lány az audiencián...

Folytatjuk



# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2003. SZEPTEMBER 15-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Ideí katalógusunkban több, mint 100 könyvből, nyolc kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnel két árat tüntetünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

## **2** ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

## **3** UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüstövös (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethan alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
Vérbeli herceg	10	80	850	760
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1300
Krondor: Arulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könnye	20	140	1330	1190
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom úrnője I.	25	120	1140	1020
A birodalom úrnője II.	25	120	1400	1250

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>				
Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
Robert Thurston: Várnév	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszelés feladat	20	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1140	1020
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	25	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerzövettség	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280

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

<b>JANET EVANOVICH</b>				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020

<b>DAVID EDDINGS</b>				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A rubin lovag	20	170	1610	1440

<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
Ken Grimwood: Időcsapda	10	75	700	600
William Shatner: Delta Kutatás	10	80	700	600

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>				
A világ szeme I.	10	80	750	640
A világ szeme II.	10	100	950	850
A nagy hajtóvadászát II.	15	150	1150	1100
Hódít az Arnyék I.	15	150	1400	1250
Hódít az Arnyék II.	15	170	1590	1390
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1800
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Robin Mash: Cyberkommando	20	90	850	850
Mel Odum: Fejvadászk	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Tom Dowd: Vakító fény	15	80	660	660
Nyx Smith: Elsötétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190

<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850

<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4100	3700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>				
Isteni balhé	20	100	950	850
Papírtigris	20	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
Csillagfény		120		

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

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

<b>JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI</b>				
Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700

<b>JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360

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

<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Robin Hobb: Az oryilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az oryilkos küldetése II.	4		1140	990

<b>SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN</b>				
Átjáró 1-8. szám darabonként	2		650	580

<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		850	800

<b>CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010

<b>A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:</b>				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180

<b>KALANDOR KIADÓ</b>				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérorosvény	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Isten ostarói	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Övezgyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Magesta Kar-Thor (Dragonlance)	6		1420	1270
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüstárnyak	6		1600	1440
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísérese	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
Andrew Bates: A vihar hírnökei (1. könyv)	4		1420	1270
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az ítélethozó	4		1130	1010



Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kaosz átka	4		1130	1010
<b>Legend of the Five Rings</b>				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Fónix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Sabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella	4		1420	1270
D&D kalandmodul				
Kard és ököl	8		2370	2120
D&D kalandmodul				

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár (Ft)
-------------	----------------	----------------	------------------

#### HATALOM KÁRTYÁI

Ösök Városa VI.	15	135	1350
Viziók	10	85	850
Sötét Kor	10	85	850
Esthar császárság	10	85	850
Ósi legendák	10	85	850
Kezdő csomag	6	60	600

#### HKK, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA

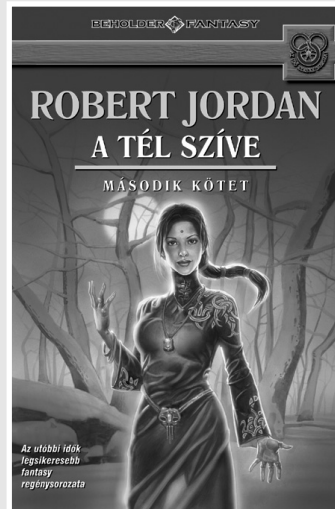
Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Tükörvilág	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Időutazás	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Árnyékvilág	3	25	250

#### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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



## Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelynek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.
- ❖ A pontokért vásárolt könyvek nem számítanak bele a 3 könyves árba! (Tehát ha három könyvet veszel, de az egyikért nem fizetsz, hanem pontért váltod be, akkor a másik két könyv árát az 1-2 könyves ár alapján kell kiszámolni!)
- ❖ A pontokat nem kell egyszerre levásárolni!
- ❖ Több vevő pontjai nem vonhatók össze. Ha két vásárlás között megváltozik a címed, akkor feltétlenül jelezd, nehogy új vásárlóként regisztráljunk.
- ❖ Amennyiben legalább 8 könyvet vásárolsz egyszerre (pénzért), akkor a rendelés minden tételéért DUPLA pontot kapsz!

## FIGYELEM!

J. Gordanlane: Csillagfény című exkluzív novelláskötete csak pontokból vásárolható meg. A kötet könyvárusoknál nem kapható, csak korlátozott példányszámban lett ki-nyomtatva, és az első 99 könyv sorszámot is kapott. A sorszámos példányok ára 250 pont, másiké 120 pont.

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Béres Csaba paklija:

Követő: Építő rakshallion  
3 Szökőkút  
2 Ferwagor kincse  
3 Visszalépés  
1 Várfal  
1 A föld síkja  
2 Zarknod oszlopa  
2 Hasonlót a hasonlóval  
3 Törpetárna  
2 A hatalom tornya  
2 Sheran küldetése  
3 Abarrun segítsége  
3 Ongóliant diszkoszvetés  
3 A gyenge gyengéje  
3 Kristálypalota  
1 Rughar gépezete  
3 Zarknod tornya  
1 A moák fénykora  
1 Lebegő kastély  
2 Tolvajlás  
2 Élőváros  
2 Orrfrieskázás

### Kiegészítő pakli:

1 Mandulaesszencia  
2 Krakoch csizma  
2 Drakolder rémúr  
2 Manaszonda  
1 Bémunka  
1 Orrfrieskázás  
2 Manapoid  
1 Várfal  
1 Hasonlót a hasonlóval  
1 A moák fénykora  
3 Izomag  
3 Fekete lyuk  
3 Az erős ereje  
2 Antimágikus óratorony

## Jámbor András paklija:

Szabálylap: A bőség zavara  
4 Quwarg  
3 Különleges élvezet  
3 Bübámásolás  
3 Galetki láva  
3 Az utolsó monadások könyve  
3 A fény ragyogása  
3 Galetki helytartó  
2 A szerelem tornya  
3 Az elme nyitása  
3 Kamdemu  
3 Szellemi bübáj  
2 Szemet szemért  
3 Hártás szárnyak  
2 Császári kőmester  
2 A férgek védelmezője  
1 Chosuga  
3 Fehér kakas

## Sass Tamás paklija:

Szabálylap: Birtoklás  
5 Quwarg  
3 Az élettelenység megcsúfolása  
3 Átokmurgattyú  
3 A férgek védelmezője  
3 A tudomány ára  
3 Grimor  
3 Halálhozó  
3 Az élet ereje  
3 Szimill spórák  
3 Ősi rítus  
2 A szaporaság jutalma  
2 Az áldozat színtje  
2 Szokatlan ceremónia  
2 Démoni bál  
2 Bohócmolad  
2 Hydron  
1 Csuszpit

## Esztán József paklija:

Szabálylap: Ínséges idők  
Követő: Védelmező rakshallion  
2 Márvány apostol  
2 Rüvel hegyi órgólem  
3 Undok gnómoeska  
3 A férgek védelmezője  
3 Törpetárna  
3 Manapók  
3 Szimill hordavezér  
3 Sötét mágia  
3 Pszifaló atka  
2 Rynthus  
3 Dohu féreg  
3 Szimill osztagparancsnok  
2 Démoni bál  
3 Manaszonda  
3 Végso pusztítás  
2 Torq, az inkvizítor  
2 Manaszaporodás

## TILTOTT MÁGIA 2003. JÚNIUS 21.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét június 21-én rendeztük, 33 amatőr és 20 profi indulóval. A tiltott lapokkal megpróbáltuk a legnépszerűbb koncepciókat illetve lapokat leltitani, így pl. tiltott volt a legtöbb ellenvarázslat is. Ennek eredményeképpen rengeteg érdekes paklival indulhattak a versenyzők, melyek máskor labdába sem igen rúghattak volna. A profik között volt épületes, goblinos-tárgyas, *Bűvös erdőre* alapuló, galetki, bübáj, vízió, kontroll, direkt sebző, gnóm, *Ínséges időkkel* játszó, vámpír, *Quwarg ellenállásra* épülő és kétféle kombopakli is (*A fény ragyogása* + *Különleges élvezet* illetve *A férgek védelmezője* + *Grimor*). Az ellenvarázslatok kitiltásának volt azonban egy másik következménye is: jópár pakli gyorsan (a negyedik, harmadik, extrém esetben a második) körben is tudott nyerni. Ez jól mutatja, hogy a sokak által nem kedvelt olcsó ellenvarázslatok azért ezt a fontos, lassító szerepet is betöltik a játékban.

A profik versenyében Béres Csaba diadalmaskodott, a második Jámbor András, a harmadik Sass Tamás, a negyedik pedig Esztán József lett, paklijaikat oldalt láthatjátok (nagy örömmre mindegyikük különböző koncepcióval játszott).

Az amatőrök között Dárday Gergely végzett az élen, épületepklival; őt a második

### ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Rádi Gergely az első körben két *Mindent nekem!* lapjával két *Kristálypalotát* lopott el.
- Báder Máttyás két *Koncentrált támadással* 648 ÉP-t sebzett.
- Pogány Levente *Fekete mágiával* és *Negatív robbanással* mínusz 384-re alakította ellenfele max. ÉP-jét.
- Vaczó András ellenfele két *Fekete mágiáját* kihasználva két *Koncentrált támadásával* pontosan 20-at sebzett.
- Ádám Norbert hat *Manaszondát* játszott ki egy körben.

helyen Vidák Norbert követte, *Bűvös erdővel* játszó kék-vörös paklival; a harmadikon Ádám Norbert, *Hatásvadászatra* épülő bűbájpaklival; a negyediken pedig Farkas Gyula, épületes paklival.

Mindenkit szeretettel várunk versenyeinke-

Makó Balázs

## ŐSÖK VÁROSA 2003. JÚLIUS 19.

Július 19-én megrendeztük szokásos havi versenyünket, ezúttal Ősök Városa formátumban. A nyár ellenére egész szép létszámmal gyűltünk össze, bár az amatőrök létszámát kicsit keveselltük. Az 57 indulóból 28 profi volt, és külön örömmünkre jó néhány régi arc újra felbukkant közöttük, akiket már egy-két éve nem láttunk a HKK rendezvényeken.

A verseny jó hangulatban zajlott, és rengeteg féle paklit láttam az asztalokon. Különböző kontrollok, hordák, tárgyas és galetki paklik hemzsegték. A legmeglepőbb az volt a számomra, hogy még az azonos típusú paklik között is nagy eltérések mutatkoztak, sokszor 2-3 színben is különböztek, és teljesen más lapokkal játszottak. Vannak azért per sze alap lapok és színek, amiket egy adott fajta pakliban szinte mindenki használ. A kontrollban ilyen volt Fairlight (*Megszakítás, Láncvillám, A szkarabeuszok átka*), Sheran (főleg a *Rovarsámán* miatt) és Leah (elsősorban a *Holtak serege* miatt). Galetkiknél Elenios az alap (*A helytartó csápja,*

*Kandemu, Narancshaj, Illúziócsáp* stb.). A tárgyas paklik nem voltak igazi tárgyasak, inkább csak amolyan kontroll-tárgy keverék, *Káoszgoblinnal* és *Rovarsámánna*. Az új kiegészítőből is sok lapot használtak a játékosok. Népszerű volt pl. a *Kereskedelem*, a *Császári dekrétum*, *Császári kinnmester*, a *Goblin szurkáló*.

Nagy szomorúságomra a profiknál nem került galetki az első háromba, az amatőröknél viszont ilyen pakli nyert. A profiknál végül Szalontai Norbert diadalmaskodott az említett tárgyas-kontrollos paklival, második Rém András lett, a harmadik helyen Szinay Péter végzett. Mindketten kotrollal. A negyedik Ádám Norbert lett érdekes, direkt sebző paklival. Az amatőröknél Jármaj Zsolt nyert galetkikkal. Második helyen Darabi Zoltán végzett Szilmill hordával. A harmadik Papp Gábor, negyedik pedig Rádai Gergely lett.

A helyezetteknek gratulálunk! Szeretettel várunk minden érdeklődőt a következő versenyeinke-

Dani Zoltán

### Szalontai Norbert paklija:

- 3 Ördögűző pálcá
- 3 Rovarsámán
- 3 Kincskeresés itala
- 3 Goblin szurkáló
- 3 Császári dekrétum
- 2 Az ősök könyve
- 3 Hajtógép
- 3 Hobgoblin
- 5 Goblin
- 3 Goblin harci kiáltás
- 3 Goblin ügyeskedő
- 3 Kereskedelem
- 2 Vám
- 2 Káoszgoblin
- 3 A kalmárok itala
- 1 Tonyók a gazda

#### Kiegészítő pakli:

- 2 Visszavágás
- 3 A gyenge gyengéje
- 3 Orrfricska
- 3 Ősi templom
- 3 A gyík lesújt
- 3 A föld oltára
- 2 Fehér tigris
- 3 Fosszilis csontok

### Rém András paklija:

- 3 A kalmárok itala
- 3 Visszavágás
- 3 Nagyobb életszívás
- 3 Láncvillám
- 3 A gyík lesújt
- 3 A ximoxok átka
- 3 Xilitihi bélyeg
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Majd legközelebb
- 3 Energiacsóva
- 3 Kereskedelem
- 3 Rovarsámán
- 3 Manasajtolás
- 3 Holtak serege
- 2 A szkarabeuszok átka

### Szinay Péter paklija:

- 3 Lohd Haven hiktoltása
- 3 Az erős gyengéje
- 2 Manasajtolás
- 2 Az alkotó öröme
- 2 Fehér tigris
- 3 Energiacsóva
- 3 Rovarsámán
- 2 Visszavágás
- 3 Megszakítás
- 2 A szkarabeuszok átka
- 3 Energizáció
- 3 A kalmárok itala
- 3 Láncvillám
- 2 Holtak serege
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Majd legközelebb
- 2 Nagyobb életszívás
- 2 A gyík lesújt
- 1 Guldor tekintete
- 1 Ősi manifesztáció

### Jármaj Zsolt paklija:

- 3 Császári kinnmester
- 3 Kandemu
- 3 Illúziócsáp
- 3 Betelgeuse
- 3 A fény ragyogása
- 3 Liplin
- 3 Hártyás szárnak
- 3 Űszó, a kidobóember
- 3 Roncsoló végtag
- 3 Brutális mancs
- 3 Pikkelyes bőr
- 1 Kardcsáp
- 2 Kronocsáp
- 3 Gyógyító mancs
- 1 A helytartó csápja
- 1 Chosuga
- 2 Ősi hívás
- 2 Narancshaj

### ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Rádai Gergely egyik ellenfelét mindhárom meccsben a Goblin szurkáló lap párbaj képességével ölte meg.

# KOMBÓK

## ZARKNOD BÖRTÖNÉBEN, AVAGY TÁMAD AZ ANTIMÁGIA

A dobató paklik evolúciója már nagyon régen elkezdődött, és jelenleg az erőforrásokra nagyban építő kontrollok ellen nem sok esélye van egy más alapokra építő paklinak.

Bár a *Zarknod börtönében* már legalább 10 hónapja megjelent, versenyt ritkán nyertek vele. Ennek az oka az, hogy attól, hogy egy szabálylap frappáns, és jól el van találva, még nem biztos, hogy van 45 versenylap, amit rá tudsz építeni. Ám ha az ember vár egy-két kiegészítőt, lehet, hogy megjelennek olyan lapok, mellyel kiegészülve már ütőképes paklit kaphatunk. Én a megjelenése óta szeretem ezt a lapot, többféle változatban kipróbáltam, de legerősebbnek Balázs paklija bizonyult, amivel megnyerte a tesztversenyt. Azóta eltelt egy pár hónap, és a versenytapasztalataim és a saját szájjem szerint változtattam rajta, illetve kiegészítettem. Még a pakli előtt elmondanám, hogy különösen kezdő játékosoknak ajánlom, ugyanis a pakli nincs teletömve ultraritka lapokkal, a ritka lapok pedig nem tartoznak különösképpen az olyan beszerezhetetlen lapok közé mint pl. a *Megszakítás*, vagy a *Majd legközelebb*. A másik ok, amiért kezdőknek javaslom, az, hogy a pakli szinte tanítja a játékost, mivel kevés lap van a kezében, kisebb a választási lehetőség, hogy mit játsszon ki. A lapok egyszerűek, jól érthetők, könnyedén meg lehet velük ismerkedni.

A pakli alapja az, hogy próbáljuk elérni, hogy az ellenfélnek ne maradjon, vagy kevés lap maradjon a kezében. (Az asztalon lévő lapokkal majd csak elboldogulunk.) Triviális megoldásnak tűnik a dobattás. Mivel alapvetően a kontrolit akarjuk megverni, az anti-mágiát kell bevethetnünk. Nem lehet rájuk reagálni + varázslatot dobni. A probléma csak az, hogy galád ellenfelünk tudja, hogy nem játszunk varázslatokkal, ezért eldobja az ellenvarázslatait.

A feladat egyszerű: nem csak anti-mágiával kell dobni, hanem sima dobható lényekkel. Lássuk a dobattásokat! Chara-din mindig is a dobató színek közé tartozott, ezért nézzünk szét a káosz-nagyúr háza táján. *Elfajzott enkala*. Anti-mágikus, repül, és még ütni is tud, az egyik kedvenc lényem. (Javaslat: galetki

pakli ellen gyorsan vedd ki!) Enkala barátunk nagyobb testvére születésekor a *Pikkelyes ptog* nevet kapta. Ezzel a lényvel akár nyerhetünk is, elég masszív, ütő tökéletes. (Zárójelben jegyzem meg, hogy már volt olyan eset, hogy kombó pakli ellen játszottam, a harmadik körben jött egy ilyen, jött belőle egy kisebb zan, ellenfelem pedig feladta. Vajon miért?) A pakli adu ásza a *Gümmőfejű Ottó*. Na nem a neve miatt. Anti-mágikus, és drágít. Kontroll ellen ezt tessék letenni először! A többi nem anti-mágiás dobható lény az *Órült Szajonn*, *Kaoszkívó*, *Átokosztó*, *Kreiton átokmester* lesz. Ezek a lapok, melyeket orrvérségig erőltetni kell, ha van lap az ellenfél kezében. Persze ha egy 7/1-egy *Rovarsámán* deg-radálja az életpontunkat, talán le kéne szedni. Hogy mivel lehet leszedni a *Rovarsámánt*? Ejsünk pár szót a leszedésekről. Mivel szinte csak lényekkel játszunk, beépített pusztításokra van szükség. A keretbe a *Vészmadár*, az *Élőholt pegazus*, az *Opál kalmár*, a *Lápi rém*, a *Tleikan büvölő*, a *Pszionikus entitás* és *Chosuga* fértek be. A *Vészmadár* régi ismerősünk. Olcsó, ha lővők, nem veszünk sokat. Nagy előnye, lapokat szed le, nem pedig lényeket. Az *Élőholt pegazus* darálja maga előtt a lényeket, és általában ő adja meg a kegyelemdőfést. Lapleszedő képessége ritkán sikerül, de akkor valószínűleg megfordítja a meccset. Az *Opál kalmár* inkább egy kis kiegészítés, ha már nincs lapja az ellenfélnek, jó ideig lénye se legyen. A játék elején vélhetően áldozatául





esik az *Eros erejének*, vagy a *Solisar aurájának*. A *Lápi rém* kifejezetten lénycentrikus leszedés. A nagy/célozhatatlan lények ellen jó, más kunsztot nem tud. A *Tleikan búvóló* már hasznosabb, mivel jó esetben 2-3 körre kikapcsol egy lényt, ami elég

kell hogy legyen a győzelemig, a büntetése már csak hab a tortán. A *Pszionikus entitással* meg lehet állítani a már nem létező hordát, ha megél három-négy kört, akkor pedig beépített szkarabeuszok várják a lapokat. Végül a *Chosuga*. A pakli legerősebb lapja. Olcsón lövi a *Tisztítótüzeket* és a *Sorvasztásokat*, de végső megoldásnak akár lapot is leszedhetünk vele, csak nehogy ez a vesztünket okozza. Már csak azt kell eldönteni, hogy mivel nyerünk. A *Bestia-Bársony gyilkos-Elmeszonda* trió meghozza számunkra a várva-várt győzelmet. Anti-mágiás dobások mellett ezt a három lényt közel lehetetlen leszedni. Próbáljátok ki!

A HKK joker lapja a *Kisebb zan* persze ide is befér, akár egy anti-mágiás lényt másolva, akár az egyik ütőgépünket, de mindenképpen jó szolgálatot fog tenni. Instrukciókat nem igazán adhatok, mert minden helyzetfüggő. Le kell szedni mindent, dobálni, amíg lehet, és végül nyerni. A kiegészítő pakli is nagyon nyitott, be lehet tenni a *Vérszívótól* kezdve sok minden, de a galetki pakli ellen mindenképpen készüljétek, mert komoly ellenfél.

Kellemes játékot, sikeres versenyeket!

Szinay Péter

Szabálylap:  
Zarknod börtönében

- 3 Átokszó
- 3 Örült Szajonn
- 3 Káoszkigyó
- 3 Elfajzott Enkala
- 3 Bestia
- 2 Kreiton átokmester
- 2 Kisebb zan
- 3 Bársony gyilkos
- 3 Pikkelyes ptog
- 3 Vészmadár
- 3 Élőholt pegazus
- 2 Lápi rém
- 3 Opál kalmár
- 2 Tleikan búvóló
- 2 Elmeszonda
- 3 Gümöfőjű Ottó
- 3 Pszionikus Entitás
- 2 Chosuga

## A VII. HKK Nemzeti Bajnokságra bejutottak listája

Név	Bejutás
Abbas Krisztián	március pro.
Ádám Norbert	április am.
Báder Mátyas	február pro.
Bagi Sándor	február pro.
Baross Ferenc	február pro.
Béres Csaba	június pro.
Csik János	január am.
Darabi Zoltán	január pro.
Dárday Gergely	Ósi Legendák
Dobó András	Szeged
Eck Kristóf	Ósi Legendák
Eszes Ádám	Ósi Legendák
Esztán József	február am.
Faragó Balázs	Miskolc
Flaskó Norbert	Miskolc
Gaal Vilmos	március pro.
Gellért Ákos	HSZ 20+
Haláp Imre	HSZ 20+
Halápi István	április am.
Holman Gábor	április pro.
Jámbor András	március pro.
Jánvári András	január pro.
Kahn Evarth	február pro.
Kálmán Attila	február pro.
Kecskeméthy Zsolt	HSZ 20+
Kómvés Péter	HSZ 20+
Kundráth Gergely	január am.
Lampért Csaba	Ósi Legendák

Lévai Sándor	január pro.
Littner Ákos	február pro.
Marofka Mátyas	január pro.
Muri Ferenc	Nyíregyháza
Panyik Zoltán	január pro.
Peterdi Réka	január am.
Pogány Levente	március am.
Rádi Gergely	HSZ 20+
Rém András	január pro.
Rusznyák Ádám	Ósi Legendák
Sarkadi Zsolt	március am.
Sass Tamás	április pro.
Soltész Sándor	Nyíregyháza
Szabó Csaba	HSZ
Szalontai Gyula	április pro.
Szalontai Norbert	Ósi Legendák
Szemerényi Tibor	február pro.
Szinay Péter	január pro.
Tüski Tamás	Szeged
Ubífi Márk	március am.
Vaczó András	január pro.
Vidák Norbert	június am.

### Tartalékok:

Juhász Ferenc  
Vadász András  
Csohány Andor

# VII. HKK Nemzeti Bajnokság

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

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispest-től, a kék (3.) metróvonal végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni. Kezds minden reggel 9 órakor.

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

**MINDEN ÉRDEKLŐDŐT ÉS NÉZŐT SZETETTEL VÁRUNK!**

## A VERSENY FORMÁTUMA:

- 1. nap (augusztus 29.): Ősök Városa.** Csak az Ősök Városa és a Rúvel-hegy lapjait, valamint a Két világ közt, a Víziók, Sötét Kor, az Esthar császárság, Ősi legendák és az Időutazás kék ikonos kártyáit lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Őrjögő szimill. Az Ősi rúna használható.
- 2. nap (augusztus 30.): Tiltott mágia.**  
Tiltott lapok: A szkarabeuszok átka, A hatalom torzulása, A helytartó csápjá, A holtak serege, A falak ereje, A feledés korszaka, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A kigyó taktikája, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Az agy kifacsarása, Az erős ereje, Az élet fája, Az istenek hírnöke, Bahn szolgája, Bájolás, Bestia, Besúgás, Bikaviadal, Cselvetés, Diána kívánsága, Elenios követője, Energizáció, Energiacsóva, Élőholt pöffeteg, Építő Rakshallion, Fehér tigris, Gömbvillám, Hajítógép, Illúziócsáp, Illúziósárkány, Kalmárok itala, Káoszmaster, Káoszkigyó, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscéh, Kronobogár, Kyorg ósmágus, Láncvillám, Lélekgyűjtő, Lidércúr, Lohd Haven Hikoltása, Majd legközelebb, Manacsapda, Manasajtolás, Manaszívás, Manatúz, Mandulanektár, Mágiafaló, Megszakítás, Melák az óriás, Melkon, Morgan pálcája, Morgan tanítványa, Nagyobb életség, Narancshaj, Negatív energia, Notermanthi, Nyugodt pentadron, Őrdögi mentor, Őrdögűző pálcá, Őrjögő szimill, Őrült Enkala, az animátor, Őrült Szajonn, Pirit gólem, Pszi szakértelem, Róvarsámán, Sir Lonil Zomar, Solisar aurája, Spóra, Szörnybűvölés, Tatumurgia, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Tiszta eső, Tömegtök, Tonyók, a gazda, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatfogyasztás, Tudatrombolás, Tudaturbó, Viharkupola, Zarknod börtönében és az ultraritikák.
- 3. nap (augusztus 31.):** az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

**172 000 Ft  
összdíjazás!**

I. díj: 80 000 Ft  
II. díj: 40 000 Ft  
III. díj: 20 000 Ft  
IV. díj: 10 000 Ft  
V-VIII. díj: 2500 Ft  
IX-XVI. díj: 1500 Ft

# HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévét zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a tizenegyediket. A végső kiértékelésnél a négy éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vetjük figyelembe mindenkinél, de mindenkinél legalább két havannás-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötbé, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyeik, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak.

Nézzük a nyerteseket. A képzeletbeli dobogóra olyan játékosok léptek, akik már évek óta ott vannak az élmezőnyben, és minden félévben rengeteg versenyen vesznek részt. Jámbor András az egész félévben kiemelkedő teljesítményt nyújtott a profi versenyeken, így méltán szerezte meg első helyet. Nyereménye egy egyedi lap, *A bajnok akarata* és egy teljes sorozat az Ősi Legendák lapjaiból. A második, akárcsak az előző félévben, Vaczó András lett, sok versenyen egyenletesen jó teljesítményt nyújtva. Az ő díja egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Ősi Legendák. A harmadik helyet Szinay Péter szerezte meg, aki szintén bizonyította az egyik profi verseny megnyerésével, hogy már évek óta méltán van ott a HKK élmezőnyében. Szintén egy ultraritka lapot és 10 pakli Ősi Legendákat nyert. A győztesek, ha akarják, 10 csomag Ősi Legendákat becsereélhetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható, az élmezőnyben olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen kiemelkedő eredményt. Érdemes tehát minél több versenyen részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet holtversenyben a tavalyi nyertes, Szabó Csaba, valamint Vaczó András és Szinay Péter szerezte meg. A nyereményük négy-négy csomag Ősi Legendák. Legjobb női versenyzőnk ismét Peterdi Réka lett, szintén négy csomag Ősi Legendákat nyerve. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Debreczeni Dávid örülhet a négy csomag Ősi Legendáknak. Kisorsoltunk továbbá 8 csomag Ősi Legendákat, nyertesek: Balogh Tamás, Ádám Norbert, Urbán Attila, Esztán József, Littner Ákos, Kovács Ferenc, Sarkadi Zsolt, Gellért Ákos. Valamint 8 csomag Árnýkvilágot, nyertesek: Kálmán Attila, Abbas Krisztián, Gaál Vilmos, Pintér György, Pantócsik Dávid, Deák Csaba, Szekrényesi Zoltán, Juhász Ferenc. Gratulálunk a nyerteseknek!

Az új, tizenötödik félévben ismét Fairlight sárkányát kapják a tagok. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailben (beholder@beholder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre.

Dani Zoltán

Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma
1.	Jámbor András	90	12	28.	Pogány Levente	49,4	5	55.	Straub György	22,4	3
2.	Vaczó András	89	14		Halápi Imre	49,4	7	56.	Sári Attila	22	4
3.	Szinay Péter	86,4	14	30.	Darabi Zoltán	48	4	57.	Bakajsa Mihály	21,2	3
4.	Rém András	81,6	7	31.	Soltész Sándor	47,8	3		Szolcsánszki Balázs	21,2	2
5.	Kahn Evarth	81	13	32.	Gaál Vilmos	47,2	7	59.	Vecseri Norbert	18,8	1
6.	Csik János	80,6	8	33.	Kecskeméthy Zsolt	44,4	5	60.	Farsang Attila	17,6	2
7.	Szalontai Norbert	78,2	13	34.	Kómúves Péter	43	5	61.	Pantócsik Dávid	17,2	3
8.	Halápi István	74,2	7	35.	Juhász Ferenc	42,8	5	62.	Dávid Máté	16,8	2
9.	Báder Mátyas	73	9		Vadász András	42,8	5	63.	Farkas István	15	1
10.	Béres Csaba	70,6	6	37.	Sarkadi Zsolt	40,8	3	64.	Arató Zoltán	14,6	2
11.	Szalontai Gyula	70,2	13	38.	Csohány Andor	40,6	4	65.	Varga István Krisztián	13,6	1
12.	Szabó Csaba	68,6	14	39.	Kovács Ferenc	40	7	66.	Haviarik József	12,4	1
13.	Baross Ferenc	68	10	40.	Sári Tamás	38,6	4	67.	Breuer András	12	3
14.	Kundráth Gergely	67,8	6	41.	Pintér György	38,4	3		Jánvári András	12	1
15.	Esztán József	65	11	42.	Koskár László	37	5		Varga Rudolf	12	2
16.	Holman Gábor	61,6	6	43.	Abbas Krisztián	34,6	3	70.	Buzás Dániel	11,4	1
17.	Peterdi Réka	60	10	44.	Szemerényi Tibor	33,4	3	71.	Nagy István	8	1
18.	Dobó András	59,8	5	45.	Bolyóczki Máté	32,6	4	72.	Gál Erzsébet	6,6	1
19.	Ádám Norbert	58,2	6	46.	Vidák Norbert	31,2	3		Szabó Márton	6,6	1
20.	Eszes Ádám	57,6	8	47.	Parai Zoltán	30	3	74.	Aradi László	5,8	1
21.	Tüski Tamás	55	6		Urbán Attila	30	3		Nagy Krisztián Róbert	5,8	1
22.	Dárday Gergely	53,2	4	49.	Balogh Tamás	29,8	5	76.	Debreczeni Dávid	3,4	1
23.	Panyik Zoltán	52,8	9		Liktor Gábor	29,8	3	77.	Deák Csaba	0	0
	Kálmán Attila	52,8	5	51.	Littner Ákos	29,6	2		Dönczi Krisztián	0	1
25.	Gellért Ákos	51,8	8	52.	Pantócsik Ádám	28,6	3		Husztai Adrienn	0	0
26.	Bagi Sándor	51,4	5	53.	Davidovics Tamás	25,2	3		Schopper Ádám	0	0
27.	Rádi Gergely	50,8	4	54.	Bakajsa Kristóf Márk	23	4		Szekrényesi Zoltán	0	0

## VERSENYHELYSÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.

CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem

CYBERWORLD – Budapest, V. ker. Kossuth Lajos u. 14-16 (bent az udvarban). Tel.: 317-6063

DEBRECEN – Káoszlevegővár, Vár u. 10.

DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárát a Kresz G. u. felől), ☎: 239-2506, 06-30-9-245-850.

GÖDÖLLO – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.

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

GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MENEDEK KÁRTYA-ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB

– Budapest, Baththyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Vártok utcából)

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyíriplaza, Camelot, Szegfű u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt

SUBWAY PUB – Budapest, Csengeri utca és a Dob utca sarkán. (A Király utcai 4-6-os villamos-megállótól 200 méterre.)

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).

A központi autóbuszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

SZEGED – Virtuárium Szepepjáték és Kártyaklub, Kálmán Lajos utca 30.

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

SZENTES – a kenyérgyár kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt, Ady E. u. 3.

ZALAEGERSZÉG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

\* \* \* \* \*

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

# Í J VERSENYEK

## AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN

### □SŐK VÁROSA

**Időpont:** augusztus 16. 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** □sők Városa.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

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

### ETNIKUMOK VERSENYE

**Időpont:** augusztus 23. 9 óra.

**Helyszín:** Kaposvár.

**Szabályok:** Csak olyan lényt lehet használni, melynek van altípusa. A gölemek és óriások tiltottak.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** 30-906-6069.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 23. 10 óra.

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Sarkadi Zoltán 30-652-6247.

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** augusztus 23. 10 óra.

**Helyszín:** Makó.

**Szabályok:** Páros verseny. Tiltottak még a következők lapok: □si rúna, A hatalom átadása, Borúra derék, Öngóliant díszkoszvetés, Hála.

**Nevezési díj:** 850 Ft/□.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Horváth András 70-284-4024.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** augusztus 23. 10 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán 20-597-1883.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** augusztus 23. 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

Tiltottak még a követ□k, az oltárak és a vízió lapok.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Tornyai Tamás 37-314-447.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 6. 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár 36-321-966.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 6. 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-243-9649.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** szeptember 6. 10 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán 20-597-1883.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 6. 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

Tiltott lapok az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Tornyai Tamás 37-314-447.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 13. 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 27. 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár 36-321-966.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 27., nevezés 9-□□, kezdés 10.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Minden meccs el□tt megcserélőd a paklidat az ellenfeleddel, és azzal játszol.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Hlobocsányi János 30-403-6491.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 27. 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltottak a szabálylapok, követ□k és az ultraritkák.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Tornyai Tamás 37-314-447.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 27. 10 óra.

**Helyszín:** Makó.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott még az □si rúna és minden ellenvarázslat.

**Nevezési díj:** 850 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Horváth András 70-284-4024.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** szeptember 21. 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-243-9649.



# SZABÁLYOK

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

**EGYSZÍNŰ VERSENY:** A pakliban csak egy isten lapja szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anygala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:** A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

**HAGYOMÁNYOS VERSENY:** Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

*Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, A sárkány kincse.

Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.  
**ISTENI SZÖVETSÉG:** A pakliban csak két isten lapja szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anygala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**PÁROS VERSENY:** 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 (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös orposzt, nem közösek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik írt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

**ÖSÖK VÁROSA:** Csak az Ösök városa, a Rúvel hegy, Két világ közt, Viziók, A Sötét Kor, Estnar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Őrjögő szillim. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ösök Városában is megjelennek.

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

**VARÁZSLAT NÉLKÜL:** Tiltott minden varázslat (általános, azonnali és minden bubái), valamint azok a lapok, amik használhatók varázslatként is.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 4. 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltottak a szabálylapok, követők és az ultraritikák.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** □ Si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás 37-314-447.

## MEGYEI LIGA HEVES MEGYE

Szabályok: A döntőn való induláshoz a 8 versenyből négyen részt kell venni. Az eredmény nem számít. Minden versenyen tiltottak az ultraritikák.

Szeptember 6. Hagyományos verseny

Szeptember 13. Istenek háborúja  
Szeptember 27. Isteni szövetség  
Október 4. Szabálylapok és követők nélkül

Október 11. Páros verseny  
Október 25. Hatalom korlátozása  
November 8. Varázslat nélkül  
November 22. Hagyományos verseny

Döntő: November 29. Hagyományos verseny

Helyszín: Gyöngyösi HKK klub.  
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 20-3377454.

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

# A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

## A BEHOLDER KFT. VERSENY AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** szeptember 20., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Hagyományos verseny a szokásos tiltott lapokkal.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ősi Legendák paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.

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

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

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

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

**HA MÉG NEM VOLTÁL VERSENYEN, ITT AZ IDEJE, HISZEN AZ AMATŐR KATEGÓRIÁBAN TE IS NYERHETSZ!**

- 33 000 Ft pénzdíj a profiknál
- 3 gyűjtődoboz Ősi legendák az amatőr kategóriában.

## Visszavehetem-e *A tudomány árát Birtoklással* a kezembe?

Nem. A lap szövege szerint *A tudomány árát* nem vehetem vissza a kezembe. Ez azt jelenti, hogy semmilyen hatással nem lehet visszavetetni. Olyan hatásokkal azonban vissza lehet, amire rá van írva, hogy nem visszavetethető lapokra is működik. Az ilyen hatások akkor nem működnek *A tudomány árára*, ha rajta lenne az, hogy semmilyen módon nem lehet visszavenni. Az ilyen szabályok alól szabálylapok sem kivételek. Rájuk ugyan nem hatnak az egyéb lapok, de attól a szabálylap hatása még ugyanolyan hatás, mint bármely más lapé. Ebben az esetben ráadásul nem is a szabálylap hatása a visszavétel, hanem a hatásának költsége. Ahogy pl. életpontot sem áldozhatok egy hatás költségének, ha ezt egy lapom tiltja, úgy lapot sem vehetek vissza.

## Visszavehetek-e a kezembe *Birtoklással* egy horgonyos lapot?

Igen. A horgony szabálya azt mondja ki, hogy hatással nem lehet visszavetetni a horgonyos lapokat, de költségként, vagy hátrányként igen (ld. Esthar Császárság szabálykönyv).

## Mennyiért másolom a *Tükördémonnal* a *Káoszgoblint*?

Itt egy kis ellentmondás van, hiszen a démon bal felső sarkában varázspontos költség ikon van, a szövegében pedig az szerepel, hogy az idézési költsége annyi, mint a másolni kívánt lapé. A lap szövege általában pontosabban fogalmazza meg a bonyolultabb dolgokat. Vagyis a *Káoszgoblinnál* az idézési költséget kell elkölteni, ez öt szörnykomponens. Természetesen az egy varázspontot ekkor is elvesztem a kijátszás után. Áldozásos idézési költségű lényt másolva (pl. *Zombi*

*mester*) szintén nem varázspontot kell költeni, hanem az áldozást kifizetni.

## Leszedhetem-e az ellenfél követőjét, ha van a játékban *Pulzáló vérvortextem*?

Nem, mivel a vérvortexen az szerepel, hogy nem áldozhatsz életpontot. Ez mindenre vonatkozik, a követő leszedésére is, aminél ugye először ÉP-t kéne áldoznom, utána pedig sebződnék.

## Mi történik akkor, ha *Rubintos aurát* rakok egy *Trogloditára*, vagy egy *Troglodita hercegre*, és használni is akarom?

Az aura gyengülés jelzőt rak a lényre és te gyógyulsz tőle. Itt a jelző ráakása a hatás költsége, vagyis a hercegen nem lehet használni, mivel arra nem kerülhet gyengülés jelző. A *Trogloditára* használható, és mivel neki a gyengülés jelző +1 ÉP-t ad, ezért végtelen életpontja lesz, te pedig maxba gyógyulhatsz vele mindig, illetve végtelenbe, ha van a játékban pl. *Istemi közbeavatkozásod*. Elég jó kis kombó, de lapleszedéssel továbbra is elpusztítható a *Troglodita*.

## *Kérődző moagrín*

Sikerült egy újabb sok kérdést felvető lapot kiadnunk. Ezek közül tisztázunk most párat. Mi történik ha a következő lapokat játszom ki a moagrínra?

**Kaoszsugár:** A moagrínon az szerepel, hogy semmilyen forrás nem hat rá. A *Kaoszsugáron* az, hogy kijátszhatom olyan lényre is, ami nem lehet célpontja varázslatnak. Vagyis a sugarat ellöhetem a moagrínra, de nem fog rá hatni.

**Árnyéktűz:** Ez már fogósabb kérdés, mivel az *Árnyéktűzön* az szerepel, hogy semmilyen immunitás nem működik el-

lene. Alapos megfontolás után úgy látjuk, hogy a moagrín azon képessége, miszerint semmilyen forrás nem hat rá, egyfajta immunitás. Ezek alapján az *Árnyéktűz* hat a moagrínra.

**Lángtenger:** A szövege szerint minden lény elveszti a speciális képességeit. Emlékeztet azonban a moagrínra nem hat semmilyen forrás, ezért a *Lángtenger* ezen hatása sem működik rá.

**Birtoklás:** Itt a kérdés az, hogy visszavehetem-e a *Birtoklással*. Mivel a *Birtoklás* használatánál a lapvisszavétel nem hatás (vagyis forrás), hanem költsége a *Birtoklás* hatásának, ezért a moagrínt ettől nem védi meg a képessége.

**Motyogó sámán:** Sajnos a nyomdai munkálatok során lemaradt a szövegének jelentős része. A pontos szövege tehát a következő: Nem lehet varázslat célpontja. 1 VP: a gyűjtőből visszavehetsz egy motyogót a kezvedbe. 1 VP: célpontjatek a paklija tetejéről 3 lapot a gyűjtőbe dob. Mindkét képességet egy körben egyszer használhatod.



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2003. szeptember 19.



Sajnos júniusi feladványunkra meglehetősen kevés megfejtés érkezett. Ez nem magyarázható a feladvány nehézségével, hiszen majd minden beküldő helyes megoldást küldött. Nyilván mindenki nyaral, és a nagy (nap)fürdőzés mellett nem jut energiája feladványt fejteni. Nézzük hát, mi is volt a megoldás!

1. Kijátszom a *Vibarkupolát*. (-4 = 9 VP)
2. A *Hatásvadászat* miatt a kupolával 0 varázspontért sebezek egyet, így végtelen lóhetek vele lényekbe. Gyorsan le is lövöm a *M'otbag szürcsölőt*, és *Tou Szangot*.
3. Kijátszom *Legondart*, aki egyből átkerül az ellenfélhez. (-3 = 6 VP)
4. Lehozom a *Mo-csáp mocsarat*, és ráraakom *A tudás hatalom* bűbájt. (-2 -2 = 2 VP)
5. A mocsárral adok egy csápjelzőt az ellenfélnek, majd a *Vibarkupolával* lelövöm. Ezt addig ismétlem, míg lesz hét varázspontom.
6. Lehozom a *Kronopókot*, és a *Tleikan főbírát*.
7. A bírával lövök az ellenfélbe, gyógyítok magamon, és sebezek a bírán, aki a gyűjtő helyett a kezembe kerül.
8. Az utóbbi három pontot addig ismétlem, míg az ellenfél 0-ba nem kerül. Ezután, ha nem akar reagálni, még a gyógyulási fázis előtt kijátszom a *Tartós károsodást*. Ha gyógyít magán, akkor újra csápjelző-lelövöm-bíra sor, amíg ismét 0-ban nem lesz. Győztem!

Bár a megoldást majd minden beküldő kitalálta, azonban sokan nem figyeltek, nem tértek ki arra, hogy nem elég csak lelőni az ellent, majd ha gyógyul, ismét lelőni. Hiszen, ha a gyógyulási fázisban játszsa ki a *Kiegyensúlyozást*, akkor én már a bírával nem tudom lelőni, mivel csak négyet sebez, még egyszer meg már nem játszhatom ki. Ezért fontos a *Tartós károsodással* még a gyógyulási fázis előtt befejezni a meccset, vagy az ellenfelet lapjai kijátszására kényszeríteni.

**Szerencsés nyerteseink:** Maga Péter Nyíregyházáról, Kiss Zsolt Attila Újfehértóról és Kundráth Gergely Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Ósi Legendák. Gratulálunk!

**Új feladványunkat Makó Balázs készítette:** Neked 1 életpontod és 1 varázspontod, az ellenfelednek 29 életpontja és 10 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:**  
2003. szeptember 19.

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

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAIÐ:

- Koncentrált energia (R)
- Soranhawke (S)
- Gwill (R)
- Szilmill fejdadász (L)
- Roncsoló végtag (D)
- Kürt (F)
- Tükördémon (E)
- A forrás érintése (R)

## ASZTALODON LEVŐ LAPOK:

- Tleikan főbíra (R)

A bíra a tartalékban van aktíván.

## ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Rubin drakón (S)
- Fúrge Rhemedyl (C)
- Hártás dermesztő (S)

Mindhárom lénye az őrszobtan van.







Sir Barracuda:

## Kétségbeesve keresem Gesztenyét



Az a nap is pontosan úgy kezdődött, ahogyan az összes többi. Álmos voltam, és kialvatlan. Mindezek miatt ráadásul még morcos is. Mivel azonban toronymagasan álltak előttem az aznapra tervezett teendők, hamar túltettem magam a kezdeti nehézségeken, és felkeltem. Akik ismernek, általában azt mondják a szemembe, hogy „öö... mostanában nem nézel ki túl jól...” a hátam mögött, pedig valami ilyesmit: „ez a muki hihetetlenül ramatnyul néz ki...” Jól tudom, hogy nem vagyok egy szemléltetésre alkalmas galetki mintegyed, akiről szobrot készítenek, és mutogatják az iskolában, de ezen a reggelen sikerült még magamat is alulmúlnom. A tükörből egy vizenyős tekintetű, vézna fickó nézett vissza rám. S tudtam jól: hiába a megnyerő modor, a pallérozott kifejezőképesség és elismert bárdtehetség, randa vagyok és kész.

Szolgáim már rég startra készen álltak a barlangom nekik fenntartott, hátsó traktusában. Csak egy futó pillantást vetettem rájuk, hogy lássam minden rendben van-e. Sarlatán, a rovarsámán szokásos pózában trónolt helyén, a sarokban található szikla-kiszögelésen. Általában nem vett tudomást a körötte zajló eseményekről, egyfajta méla közönnyel viselte el a másik két torzszülött közelségét. Látnátok csak harc közben! Akkor aztán más arcát mutatja. Roppant büszke vagyok ám rá, persze ezt nem szabad előtte is kifejezmem, ne-hogy nagyon elbizzza magát. Még a fejemre nő!

Gladiátor a legújabb szerzeményem. Ő sötét elf. Harcosnak vallja magát, és pár szót beszél a nyelvünkön is, ennek ellenére nem sok hasznát látom a csatákban. Mindegy, megtűröm őt. Hűséges társnak látszik, és elég jól bírja a gyűrődést. Közöltem vele, hogy ha jól viselkedik, nem fogom rendszeresen megkínózni. Emiatt roppant hálás. Persze eszem ágában sincs kinoszni, de ezt neki nem kell tudnia. Úgyisincs még készen a kinzókamra...

Legrégebbi és egyben legkedvesebb szolgám pedig Gesztenye, az óriás skorpió. Nagyon rég velem van már. Iga-

zából nem is emlékszem, hogy mióta. Talán a puhánszint óta? Nem vagyok benne biztos. Hatalmasra hizott, és nagyon büszke az ivarérettségét jelentő zöldesfekete taréjra, ami pár napja törekedett elő kitingpáncélja felülő részéből. Ő aztán igazi, vérbeli harcos! Nem gondolkodik, hanem cselekszik. Lassan akkora, hogy egyedül szét tudna kapni egy xenomorph bébit! Buta szegény nagyon, mint egy barlangi tapló, de legalább hűséges.

Aznap is ő volt a legaktívabb. Ahogy meglátta, hogy kikászálódok a vackomból, rögtön odacsattogott, és a szívszorító kedvességgel kezdte csattogtatni ollóit a lábszáramon. Mivel tudtam, hogy ez a gyengéd szeretet, és hűség legbiztosabb jele, ezért csak módjával rúgtam bele. Őt azonban nem lehet megbántani. Mondom, hogy szeret...

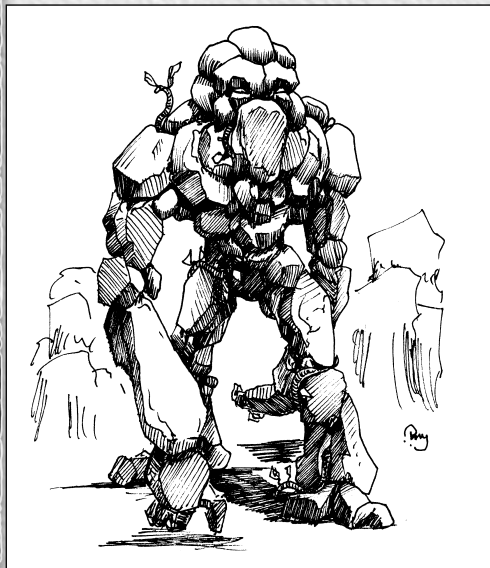
Miután túlestem a tisztálkodás roppant fontos, és legalább ennyire utálatos szertartásán, nekifogtam, hogy rendbe kapjam a barlangomat. Régebben, még az alsóbb szinteken, volt egy kedves szolgám, Lekvár, a hájas worpel. Ő sokat segített a takarításban... Mig nagy nehezen meg nem értettem vele, hogy ha *energiatűskékkel* szétlő egy szennyes edényt, attól az még nincs eltakarítva. Ezen duzzogott is egy ideig.

Szóval takarítás. Persze nem szabad tűzásba vinni! Sarlatánt nem zaklatom ilyen alantas munkákkal, mert mikor ezt megkísérlem általában halottnak, vagy kómában lévőnek teteti magát, ergo: nincs hatás. Gladiátor pedig már az elején kijelentette, hogy „inkább halni meg, mint sópór ki bűdös galetkinek barlangja”. Egy rövid, de tartalmas verés meggyőzte arról, hogy rosszul látja ezt a kérdést. Azóta legalább tessék-lássék segít, de folyton morog. Mivel magam sem vagyok a tisztaság megszállottja, hamar a végére érünk.

A napirend következő állomása általában a testedzés. Mivel ilyenkor, a nap elején még úgy-ahogy van bennem elszántság, aznap is nekifogtam, és elvégeztem a szokásos gyakorlatokat. Mostanában sok energiát fordítok a reziszen-

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



cia fejlesztésére, mivel ezen a fránya szinten szinte minden nyavalyás torzszülött tud egy-két ügyes trükköt, amivel fel tud bosszantani. Ráadásul itt van ez a kiszámíthatatlan mágikus faktor is. Egy ártalmatlannak látszó tűzgolyócska után húzhatom lábánál (csápjánál, miegymásánál) fogva szolgálómat a templomig, hogy a papok ismét életet leheljenek beléjük.

Aznap valahogy sikerült a lenyelt őskő és a sok-sok energia felhasználása után jobb kedvre derülnöm. Olyan jó kedvem lett, hogy megígértem Gladiátornak, és Gesztenyének, hogy velük is foglalkozok kicsit az istállóban. Ezen teljesen felvillanyozódtak. Csodálkoztam is, hogy még sokadszorra is bedőlnek ennek az átlátszó dumának. Mulattatott a dolog, ezért elhatároztam, hogy a szokásoktól eltérően ma tényleg trenírozom őket egy kicsit.

Felkerekedtünk hát és ellátogattunk a szövetségi barlangba. Talán már hallottatok a szövetségünkről. 15062. Ez a nevünk. Amikor lajstromba vették a félhivatalos szervezetünket a helytartó papofájú hivatalnokai, csak ennyit közöltek velünk. Mi pedig lázasan elkezdtünk nevet keresni magunknak. Ennek már mintegy 100 hete, vagy több. Ma sincs nevünk, de ez nem baj. Úgy döntöttünk egyelőre nem is lesz.

Első utam a barakkba vezetett. Hát nem az a kifejezett háborús élménypark, az biztos. Pár bábú, egy-két mászóka,

meg ilyesmik. Mint egy rosszul felépített óvodás játszótér. Van azonban egy szuper találmány itt, amit barlangomban sajnos helyszűke miatt képtelenség volna elhelyezni. Ez nem más, mint az akadálypálya. Igaz, hogy kezdetleges, és még sok változtatást igényel, de a miénk! Gyorsan végigrongyoltam rajta kétszer oda-vissza. Aztán, hogy a megszokások nehogy elaltassák társaim mindig éber figyelmét, változtattam kicsit a különböző tereptárgyakon, így mindig új, és érdekes. Más is így szokott tenni, ha végez a gyakorlattal.

Suttyomban beugrottam az éléstárba, és szerencsére találtam pár puhányoknak való ingyencsövet. Még jó, hogy nem kell másokkal osztoznom, így mindig vár egy-két jó falat.

Miután izmaimat és bendőmet kellőképpen előkészítettem, kivezényeltem kis csapatomat az istállóba. Ennek a mutatványnak nálunk mindig van nézőközönsége. Most is ott tátotta a száját Kardim, és Roxána. Talán jót akartak röhögni? Ki tudja. Gladiátorral célba lövöttem, hisz ő elsősorban ehhez ért. Határozottan fejlődő tendenciát mutat. Sokat dicsértem, és átsugároztam neki egy kis lélekerőjét is, hadd örüljön a kis drágám. (Úgy is visszaveszem tőle... kuncozott kárörvendő tudatalattim.) Gesztenyét pedig arra igyekeztem megtanítani, hogy a harc közben próbáljon felkúszni a barlang falára, és oldalt, vagy fejfel lefelé haladva kerüljön az ellenfél hátába. Nos miután huszonhatodszor is leesett a plafonról (talán túl nehézre húzott a potroha?), felhagytam a kísérletezéssel, pedig ökelme nagyon élvezte.

Benéztem a kincstárba is. Csorgattam a nyálam kicsit a Groark talizmán látványától. Persze vitrinben volt. Hozzá sem érhettem, de jó volt elképzelni, hogy ott virít a nyakamban. A szállongó hírek alapján a vadászok szintjén jó hasznát látám. Hirtelen ötlettől vezérelve bejegyeztettem a Nagy Krónikába, hogy hajlandó vagyok két Legendás Pontot is áldozni erre a csodás relikviára. Aztán egy búcsúcsókot lehelve a varázsszer felé, eloldalgattam dolgomra.

Már régóta halogattam klánomtól kapott küldetésem teljesítését. Valahogy nem fűlött a fogam ahhoz, hogy hű társaim bármelyikétől is megváljak. A klán nagyjai erre mindjárt három szolgám elküldését kéri tőlem! Na nem, erre nem voltam hajlandó. De legutóbb Karomhalom elárulta, hogy van egy áthidaló „megoldás” a „problémádra”. S én máris csillogó szemekkel, tágra nyitott fülekkel hallgattam.

Rászántam hát magam. Tudtam, hogy még egy negyedik torzszülöttet is játszva féken tudnék tartani. És most már azt is tudtam, hogy hogyan tehetnék szert feláldozható szolgára. Becsörtettem hát a fűraktárba. Hatalmas zsák füvet vittem magammal, és nekiláttam cserélgetni. Aznap Bazaltzabáló volt az ügyeletes felügyelő. Hosszas alkudozás vette

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉL BEN



kezedtét, és azt hiszem tekintettel volt régóta meglévő jó viszonyunkra, ezért hagyta magát meggyőzni. Egy csomó vacak, szikkadt, rothadt gyökérért, és kőróért kaptam használható anyagot. Egyik-másik valóságos botanikai csoda ezen a szinten! Denevért lehetett volna velem fogatni, olyan jó kedvem kerekedett, mikor megszereztem a szükséges mennyiséget.

Rohantam haza.

Elő az üvegcséket! Nekiláttam kotyvasztani. Ilyenkor a szomszédaim általában sürgős teendőikre hivatkozva haszontalan ronkológatásba, vagy bevásárlásba fognak, mert gyakorta rázza meg barlangomat robbanás. Nem vagyok egy hatalmas szaktekintély a varázsitalok terén, ezt be kell látnom. Most azonban más volt a helyzet. Biztos, kipróbált recept szerint dolgozhattam. Hamarosan elkészült a trutyi. Kiöntöttem a földre, és csodálkozva láttam, hogy azonnal szaporodni, növekedni kezd! Hűha, igaza volt Karomhalomnak! Tényleg létezik a morfinder telep. Gyorsan odébb lapátoltam őkelmét a sarokba. Szolgáim rögtön megszemlélték az új jövevényt. Furcsamód még Gladiátor is

mutatott némi érdeklődést a torzszülött iránt, pedig őneki állandóan vadásznom kell. A sötét elf ugyanis hajlamos felzabálni előlem a finom falatokat, agyvelőt, ilyesmit. Pár-szor elvertem már emiatt, de hiába. Fékezhetetlen az étvágya. Szóval ott álltam csápomban az üres üvegcsével, arcomon a bamba érdeklődéssel, és figyeltem, hogy éhes (folyton éhes) szolgálaim szinte azonnám felzabálják a telepet. Megijedtem, hogy hát hogyan lesz ebből klán-küldetés, legalább annyit hagyjanak belőle, hogy bizonyítékként elvihessem előjáróimnak... Mire észbe kaptam alig-alig maradt egy tányéryni szegény morfinderből. Gyorsan lerugdostam róla a szolgálakat, és megmentettem őt. Mintát vettem belőle, aztán egy tanítani való mozdulattal kihajítottam a barlangomból. Gyönyörű ivet irt le, ahogy repült a sokemelet magasságban... Hirtelen arra eszméltem, hogy szolgálaim elégedetlenkednek. Morog, cirpel és csattogtat a három alantas dög. No nézd! A végén, még bunyó lesz, gondoltam. A második telep elengedése után Gladiátor véget nem érő káromkodásban tört ki anyanyelvén, amit egy *csendvarázs* elcsenttésével honoráltam. Sarlatán megsértődött, és felült a trónusára, tüntetőleg hátat fordított nekem, és inkább a barlang falát bámulta hatalmas, összetett szemivel, mintsem lássa, hogyan járok el a harmadik teleppel.

A legkülönösebben azonban Gesztenye viselkedett. Eleinte össze volt zavarodva. Aztán dühös lett, és egy helyben totyorogva próbálta fékezni gyilkos ösztöneit. Aztán hirtelen elkezdett vonyítani! Ha más meséli, biztos nem hiszem el! Még sosem hallottam ilyen hangot. Aztán egyszer csak, eszö se beszéd, Gesztenye kirontott a barlangomból, és elviharzott. Úgy gondoltam, majd visszajön, bár még sosem csinált ilyet. Tudnia kellett, hogy itt, őt szinttel feljebb a természetes lakóhelyétől nincs esélye az életben maradásra. Ezt egyszerűen éreznie kellett! Csak mellettem van biztonságban, ha nem akarja egy rovarevő asztalán végezni. De elszökött mégis, és én túl későn kaptam észbe.

Utánasiettem, de addigra már elnyelte a sötétség. Kétségbeesve kerestem. Kiáltoztam a nevét, és a járőkelőket kérdezgettem, nem látták-e véletlen egy erre bókászó hatalmas óriás skorpiót. Senki nem látta. Körbejártam a lakószintet, a csatornaszint levezető járatainak környékét, és a nagyobb tereket. Semmi eredménye nem volt. Végző kétségbeesésben a helytartóhoz fordultam. Fogadott engem, és ezt valószínűleg annak köszönhettem, hogy ő egyike azon kevés műértőnek, kik zenémet rendszeresen, bőkezűen jutalmazták. Három ajtón és három szobán, azon belül pedig három hivatalnokon kellett keresztülvergődnöm, hogy színe elé



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

járuhassak. Meghallgatta a panaszomat, majd hosszasan vakargatta üstökét méretes karmával. Aztán rövid töprengés után bekocintatta hoppmesterét. Kisvártatva pedig megérkezett a kaszánya parancsnoka. Az eligazítás rövid volt, és tömör. A hatalmas katona nem értette az okokat, de a hosszú kiképzés kiölte belőle a kételkedés, és vitatkozás késztetéseit. Ezért elviharzott, a helytartó pedig hazaküldött. Az mondta, hogy a körözést kiadta a szökevény ellen, ha sikerül megtalálni, élve vagy holtan visszakapom. Arról is biztosított, hogy amennyiben annihiláltak szegényt, akkor a helyszínen maradt korpust átadják nekem. A többi az én dologom. Nohiszen.

Szomorúan ballagtam haza. Aznap már nem volt kedvem mást csinálni. A Csarnok kihívásai sem érdekelték, és kalandjaimmal sem foglalkoztam. Egyre csak Gesztenye járt a fejemben. Kicsi Gesztenye... barna a szeme... Hol lehet most? Mit csinálhat? Szegényt biztosan felfalta valami csúnya gonosz galetki...

Csak ültem a barlangomban, és vártam. Nem volt kedvem semmihez. Szolgáim is megérezték, hogy baj van. Gladiátor nekifogott valamit farigcsálni, Sarlatán pedig nyugtatót próbált a sajátos zizegésekből, és szisszenésekből álló hangján. Hiába.

Arra ébredtem, hogy az őrjárat megtorpan a barlangom előtt. Megjegyzem erre nem lehet nem felébredni. Mikor húsz fegyveres, talpig páncélozott, hatalmas természetű galetki egyszerre vágja le a fegyverét a köre, az a halottakat is felébreszti.

Aztán egy ismerős olló bukkant elő a sötétségből. Erősebb fényre hangoltam a milgandomat, és szívem hevesebben kezdett dobogni, mikor megjelent a barlangnyílásban Gesztenye. Csapzott volt, és telis-tele volt sérülésekkel. De élt, és bizony az én kicsi Gesztenyém volt az! Az őrjárat parancsnoka kihirdette a helytartó parancsát (amit a szomszédságomban lakó mintegy hetven galetki meglehetősen zokon vett e kései órán), miszerint ezennel visszatoloncolják a szökevényt az Ősök Csarnokából, ahová az „illegálisan, és alattomban” bevette magát, és ahol megtalálták. Nekem pedig, mint a tulajdonosi jogokat gyakorló galetkinek kötelességem a kincstár felé 1200 aranypéNZ eljárási illetéket lerőni, húsz milgandoltáson belül, ellenkező esetben „súlyos szankcióknak nézek elébe”. Aztán elviharzottak, ahogy jöttek.

Geszténye rám se nézett. Betolakodott a vackára, és a fal felé fordulva eltette magát éjszakára. Szomorú voltam, ugyanis egyáltalán nem hallgatott a nevére!

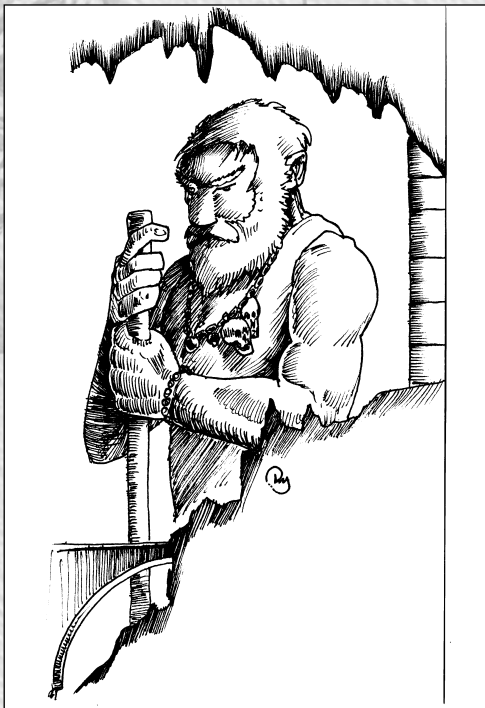
Elfelejtett volna? Mi lett vele? Hol járhatott?

Sarlatán lassan odarepcent hozzám. Közel hajolt hozzám, hatalmasra növesztett fogókarját gyengéden a vállamra tette, és fülembe cripelt valamit. Aztán, mint aki megfejtette az élet értelmét visszaröppent trónusára. Én értetlenül bámultam rá.

– Ostoba galetki! – közölte Gladiátor. – Asztat mongya a bogár, hogy skorpinyó csiná't máma sok kicsi skorpinyót, aszt azé' ilyen. — Azzal odahajította nekem azt a kis gyökérdarabkát, amin eddig dolgozott. Egy skorpió! Nem akartam elhinni, az én kicsi Gesztenyém, apuka lesz... Ekkor egy furcsa gondolat fészkelte be magát az agyamba: lehet, hogy nem is apuka?

vége

A szerző megjegyzése: A történet valós személyeken, szolgákon, neveken és egy valós élet-helyzeten alapul. Aki nem hiszi, járjon utána – a 7854-es karakter 182-183. fordulójában.



## Nyafogó Nefejejs levelezése 45.



### Drága, Egyetlen Édesanyám!

Ez az az időszak, amelyet odafönt, a Felszínen „nyár”-nak neveztek, és a történelemmel foglalkozó tudósok szerint egykor a pihenés és a szórakozás ideje volt. Nos, pihenésről itt, a nyomorúságos Teron-hegy mélyrétegeiben is lehet beszélni, mert bizony mostanság meglehetősen pangás tapasztalható, igazi uborkaszezon van – no, de hol a szórakozás? Csak a munka, a taposómalom és a keserűség – erről szól a Hegy kíméletlen kiképzőtábor... Nyaff! És itt persze nincs különbség „nyár” és „tel” között sem.

Az elmúlt lávaömlés legérdekesebb eseménye egy, az arénában vívott küzdelem volt a számomra. Ennek az épületnek a látogatása természetesen tiltott számunkra, bárdok számára, de ezúttal a színt reneget remeteje szervezett egy titkos viadalt, amely olyan érdekesnek tűnt, hogy vállaltam a klánból való kiközösítés kockázatát, és magam is részt vettem benne. Mert hogy ez a csata azért is különleges volt, mert akár hat galetki is nevezhetett. Az ellenfél pedig egy rettenetes bömbölő arénarém... Hosszas szervezés után sikerült megfelelő társakat találni, és ami ennél is fontosabb: nyerőnek tűnő taktikát kitölteni ez ellen a vérfagyasztó szörnyeteg ellen. Mert bizony nem egyszerű diadalmaskodni ebben a rémes csatában: aki megtapasztalta, tanúsíthatja, hogy az aréna valósággal pokollá változik a teremtmény pusztja jelenlététől!

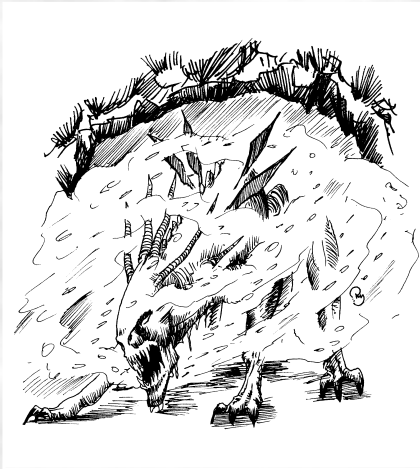
Amikor tehát megjelentünk a küzdőtérre társainkkal (akik Anita, Aaron Boone, Szennyeselekű Kazimír és Lánghajú Feantina voltak – közülük igazából Kazimírnak volt lényeges szerepe, már persze rajtam kívül) a közönség voltaképpen nem is ránk volt kíváncsi, hanem a bömbölő arénarémre. Felháborították tartom, hogy egyesek annyira otrombák, hogy képesek a nyomorult torzszülőtnék szurkolni fajtársaik ellenében! Nyaff! No, majd lefagy az arcukról a mosoly... De egyelőre a mi arcunkat fagyasztotta meg az arénába benyomakodó gigantikus monstrum körül tomboló jégvíhar.

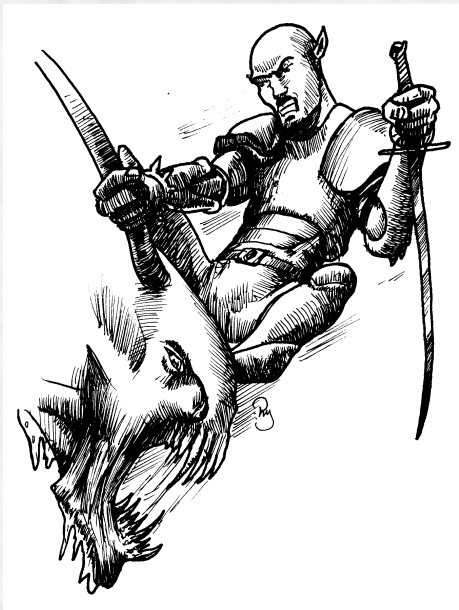
Isonyatosan nézett ki az arénarém: hat darab, oszlopnyi lábán járt, s messze fölénk magasodott, rücskös háta szinte az arénának helyt aló barlang mennyezetét verdeste. Csupa lingi-linge bőrelbernyeg, éles karmok, villogó fogak, fültépő bömbölés, és persze a körülötte őrjögő állandó jéghurrikán – az egyszeri galetki minden bizonytalanságot elmenekült volna, de nem úgy mi, az öt rettenthetetlen harcos! (Apropó, arra a vakmerő tetre is külön fölívtnám a figyelmet, hogy mi mindössze öten indultunk a szörnyeteg ellen, miközben hatan is mehettünk volna...)

Csapatunk közelharcosai – Aaron és Anita – máris előre lendültek, hogy fölirtsák a hegynyi monstrumot, időt biztosítván így a megbeszélte mágikus sortély kivitelezéséhez. Feantina rögvest pusztító varázslatot küldött a rém felé, melynek ragyaverte bőre valósággal fortyogni kezdett a savtól – de ennek is csupán figyelemelterelő szerepe volt.

Az igazi feladat kettőnkre, Kazimírra és rám várt, és nyugodtan mondhatom, hogy én voltam a kulcsfigura. Úgy is fogalmazhatnék, hogy minden tekintet rám szegeződött, de a valóságban a vikunya sem törődött velem, a közönség a tomboló arénarémeket figyelte és biztatta alávaló lelekedéssel. Nyaff! No persze, én látszólag csak ácsorogtam a küzdőporond falai mellett, és csupán mormolásztam meg különös kézmozdulatokat tettem... Pedig ha sejtették volna, mi készül! Most majd megtapasztalhatja a világ, milyen az, amikor a szellemi és a nekromanta mágia összefog! (Remelem, ez a tudás sosem szivárog ki, mert két bomlott agyú mágus a valódi világhatalomra törhet a módszerünkkel...)

Kazimír egy erőteljes titánok szelével támogatta harcossainkat, hogy minél tovább elláthassák a falanx dicsőséges





szerepét, és közben már én is nekiláttam a bűvös forrály kivitelezéséhez (amelynek alapötletét egyébiránt Varázslatot Mirellától tanultam). Először egy ellenállás megtörésével győngítettem az arénarém mágikus védelmét (mellette elmormoltam egy jég-pajzsot is, mert már nagyon idegesttet a rém körül dúló hóvihar), és ezután következett a trükk lényegi része: kezemet a barlang mennyezete felé, majd a padlója irányába lendítettem, kérve az Odafönt és az Odalent Lakók támogatását, majd jó alaposan megátkoztam kolosszális méretű ellenfelünket!

Azonnal éreztem, hogy sikerrel jártam! Az arénarém egy pillanatra megdermedt, majd láttam rajta, hogy bizonytalanabban mozdul tovább – nem értette a csökött agyú teremtmény, hogy mi történt vele... Pedig a csattanó csak most következett: Kazimír kijött egy szót, a halálvarázs szavát, és a mágikus védelmetől az átok által tökéletesen megfosztott szörnyeteg dögöletten omlott a küzdőtér homokjába. Dicsőítő fanfárok szólhattak volna – nemigen hiszem, hogy valaha ennél gyorsabban végzett csapat ezzel a brutális lényvel! De nem, ehelyett azonban csak döbönt csönd támadt: a közönség nemigen volt képes fölfogni keadvecének ily hirtelen és ily tragikus elvesztését. Aztán kiáltás harsant:

– Nyakunkon a városi őrség!

No igen, ez a viadal enyhén szólva nem teljesen le-

gális... Ha jobban belegondolok, a közönség sokat köszönhet nekünk: ha csak egy kicsivel is tovább húzza a bőmbőlő arénarém, akkor a nagy örjögésben senki sem veszi észre a Rendfenntartókat, akik akkor talán teljesen körbekerítik az arénát. Így viszont idejében köddé válhatott mindenki. Gyorsan eliszkoztunk tehát mi is, a győztes csapat tagjai; sajnos, arra sem volt időnk, hogy egy kicsit megünnepeljük emlékezetes diadalunkat. (Az anyagi jutalmat, amely némi aranypénné és néhány fekete dukát volt, jóval később kaptuk meg a remetétől. De az igazi jutalom persze nem ez volt, hanem az a csodálatos élmény, amit a szörnyeteg szinte „vértelen” legyőzése jelentett.)

Ami még ezen csata kapcsán érdekes volt, az az arénarém karmának elosztása: ezt a mágikus hatalmú szörnykomponenst (fegyverként nagyszerűen használható) a nagy zürzavarban Aaron Boone ragadta magához, de csapatunk két másik tagja, Anita és Kazimír is bejelentette az igényét rá. (Feantina és én nagylelkűen lemondunk róla – tény, hogy sokra nem mentem volna vele.)

Végül abban állapodtunk meg, hogy igazságosan eldönteni úgysem tudjuk, ki az igazán „méltó” rá, ezért döntünk el inkább sorsolással. Ezt pedig én vezényeltem le, egy érdekes kis szerencsejáték keretében: mindhárom jelentkező véletlenszerűen sorba rakta az egyjegyű pozitív egész számokat, és kiválasztott ezek közül egy tippet. Az értékelésnél az számított, hogy hányadik helyen szerepel az adott játékos tippje a többiek véletlenszerű listájában – minél előrébb, annál jobb.

Fokozta a feszültséget, hogy a sorsolást Kazimír lekéste, de szerencséje volt: Anita és Aaron teljesen egyforma eredményt ért el, így új kört kellett játszani, és erre már Kazimír is odaért. (Természetesen az egészet titokban bonyolítottuk, valahol a csatornaszint és a lakószintek közötti halott barlangjáratokban – ahová a babonás Rendfenntartók sohasem tennék be a lábukat –, hiszen a szerencsejáték még a vadászszinten is szigorúan tilos az ifjú galetkik számára.) A második kör végre eredményt hozott: Anita nyert, és Aaron Boone szomorúan, de sportszerűen átadta neki az arénarém karmát.

Így végződött tehát ez az érdekes kaland, amely valószínűleg ennek a szintnek a csúcspontját jelentette számomra. A továbbiakban marad a hétköznapi taposómalom. Nyaff.

Lássuk csak, mire emlékszem még a közelmúlt eseményeiből! Ami például a minap igen fölszöszantott, az a psi-toronyban kapott legutóbbi küldetés volt. Eddig csupa olyan feladatokat kellett megoldanom ebben az épületben, amelyekhez gyakorlatilag nem volt szükség pszionikus tehetségre. Például három színapszis plazmát kértek tőlem... Bizony, ez a szintvezetők elfutulásának legbiztosabb jele: a legegyszerűbb valami nehezen beszerezhető szörnykomponenst kérni, aztán, amikor iszonyú

szenvédések árán, veritékiesen, vértől csatákosan megszerzi a szerencsétlen ifjonc, bevágni a sarokban lévő szemetesbe... Nyaff.

No sebj, utóljára végre valóban a pszi-épülethez méltó megbízatást adtak: egy egész hordányi pszilényt kellene lemészárolnom az asztrális térben. Mivel ezek a teremtmények (elmezúzó, psziklát kutató, asztrálpók, targnaugh és társaik) szerintem egyértelmű, jól azonosítható pszi-technikát használnak (Kos, Kígyó stb.) elvileg a Bagoly technikája csaknem biztos sikert garantálhatna ellenük. Ez a technika úgy működik, ugyebár, hogy a dicső pszionikus főmögulok által gerjesztett asztrális entitás mintegy „megsúja” a pszi-használónak, hogy milyen technikát használ az ellenfél, és hogy milyen képességet érdemes használni ellene. Nos, mint azt már megszokhattuk, ebben a nyomvaadt Teron-hegyben semmi sem működik úgy, ahogy kellene neki, tehát a Bagoly-technika is tökéletes ostobaságokat sugalmazott számomra, így egy szál asztrálpók is képes volt legyőzni – óriási szégyen, de nem az enyém, hanem a Bagoly-technikát működtető asztrális entitásé. Nyaff! Termé-



szetesen reklamáltam a pszi-toronyban, de válasz egyelőre nem érkezett...

Regebben, hogyha nagyon mérges voltam, csak lesétáltam a Htrmondók szövetségi barlangjába, és ott kellemes környezetben kemény munkával vezettem le a bennem összegyűlt feszültséget. Lassan ez a lehetőség is elveszik számomra, tekintve, hogy nem nagyon maradt olyan engedélyezett épület, amit még nem építettem... Nyaff. A minap elkészült az oskolánk, befejezés előtt áll az üzenőfal és jelmezköcsönző is, és már nincs messze az alkimista labor és a varázsszülő elkészülte sem. No igen, ez utóbbiak igazi csemegének számítanak...

Amúgy a szövetségem éppen Wyntariával, az összirénnel viaskodik: meglehetősen könnyű győzelmeket aratunk, mert a legendás csaták terén élen haladó szövetségeknél (főleg a Prostoliszeknek) köszönhetően jól ismerjük a teremtmény taktikáját: az összirén szép sorban elbájolja, és gyakorlatilag zombi státuszban maga mellé állítja az ellene támadó galetkiket. Innentől egyszerű az ellencsapás iránya: a lényeg, hogy ha valaki átkerül a szirén oldalára, akkor ne harcoljon komolyan csapata ellen. Ez megteheti például úgy, hogy a csata előtt erősen elhatározza, ha egy bizonyos számúnál több ellenséfe van (pl. hét), akkor csak gyönge, ártalmatlan varázslatokat használ (pl. életszívás vagy energiatűske). Ez az erős elszánás még az „áruló” zombi létben is megmarad, elősegítve a sikert.

Ezzel a módszerrel eddig kétszer győztük le az összirént (mindkétszer egy mágiikus maszk volt a jutalmunk), én a hamarosan induló harmadik csapatba lettem beosztva.

Így telnek hát a napok itt, a Teron-hegy vadászszintjén. Aprópó, vadászszint! Ti, drága szüleim a Rível-hegy tizedik szintjén, a városlakók szintjén éltek (vagy legalábbis éltetek három és fél esztendeje...), így innen származom én is. Mikor bekerültem ebbe a nyomorúságos Hegybe, teljesen elképzelhetetlennek látszott, hogy egy szép napon ismét ezen a szinten lakjam, és tessék, immáron küszöbön áll ez az esemény: két-három lávaömlés, és költözöm a tizedikre! No persze, az itteni sivár városlakó szint és a Rível-hegybeli pazar élet között ég és föld a különbség, de azért örülök, hogy megeltem ezt is...

Haladok előre hát, már-már unott gyakorlatiassággal küzdve a Teron-hegy egyre halálasabb csapátdával. Hogy mit hoz a jövő? Majd elmondom, ha megélem...

Millió pusztit küld legkisebb fiacskáid:

## Nefejejcs

az arénarém rémálma

# ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

## SZOLGA ARÉNA

Az elkövetkezendő egyik nagy fejlesztés a szolga aréna bevezetése. Ez az 5-ös arénához lesz hasonló, azzal a nagy különbséggel, hogy itt szolgálát is viheted, ezenfelül nem fix ellenfelek jönnek, hanem a program által véletlenszerűen generált torzszülött csoportok. A csoportok erőssége egyre növekszik. Körönként egyszer próbálkozhatsz, de ha kudarcot vallasz, akkor legközelebb másfajta csapatot kapsz.

Mindez a szövetségi arénában fog zajlani, tehát a parancs sajnos csak azoknak lesz hozzáférhető, akik felépítették a szövetségi arénát. Ennek két oka is van – egyrészt, nem lenne korrekt bevezetni egy olyan fejlesztést utólag, amiről a régóta játékos lemaradnak, azaz nem tudják sose utolérni a fiatalabbakat, másrészt, jutalmazni akarjuk azokat, akik a szövetségi épületekkel jól haladnak. Hogy az aréna felépítéséhez ne legyen szükség olyan nagy létszámra, az egy galetki által belepíthető max. TVP-t felemeljük 700-ra.

A fenti fejlesztés nem a saját galetki olimpiát helyettesíti – csak szerettem volna, ha az aréna már addig is funkcionál, amíg az a bizonytalan idejű fejlesztés megvalósul (és ugye ígéretet tettem rá, hogy az aréna augusztus végére működni fog).

Persze, nem csak a tréfa és kihívás kedvéért lesz érdemes a szövetségi arénába járni, ha már a szolgálát is viheted, ők is különleges bónuszokat kapnak, nem beszélve a hősiesség pontról és az egyedi, a győzelmek számával arányosan erősödő varázstárgyról.

## SZÖVETSÉGI ÉPÜLETEK

Egy körülményes, de trükkös bugolást javítottam. Ha valaki kilépett egy szövetségből úgy, hogy az aktuális épületbe még a minimumot se építette be, és újra belépett a szövetségbe, akkor ismét építhetett bele. Így módon egy rabszolga akár egy teljes szövetségi épületet fel tud építeni, persze hosszú idő alatt, a következő módon:

**EP** <épület> 75

kilépés a szövetségből

belépés kérése a szövetségbe

Nem akartam a szövetségből való ki- be lépkedést büntetni, korlátozni, és ezután sem fogom, de a fenti

dolog túlzottan rabszolgázás szagú. Ezért, ha valaki úgy lép ki a szövetségből, hogy az éppen folyó építkezésből még nincs meg a minimum, akkor az, amit az épületbe épített, magából az építkezésből is levonódik. Tehát ha 2700-on állt az épület, beleépít 75-öt, kilép, akkor továbbra is 2700 lesz. Persze már elkészült épület nem rombolódik így. Ha valaki kilépéskor már beépítette a minimumot, akkor az az épület elfogadott lesz neki, de persze olyat még egyszer nem építhet.

Egyébként, amikor ezt a trükköt valaki eredetileg fedezte, azt mondtuk, hogy jól van, legalább van egy mód a „fejezz be egy szövetségi épületet” küldetés teljesítésére, de mivel azóta már van pont erre a célra szövetségi épület, tényleg nem szabad bent hagyni.

## EGYENSÚLY

A végtag szakértelem transzformálással eljutottunk oda, ahova korábban a varázsköves felejtetéssel – a magas végtag szakértelem mellett néhányan az őskövet KNO-vá „transzformálják”. A felejtéshez hasonló korlátozás kerül bevezetésre, a magas végtag szakértelmet egyben lehet csak 20-ig letranszformálni, és az így kapott KNO-t csak végtag szakértelem KNO-zásra lehet költeni. A részletekről küldünk ki enciklopédiát.

## EGYEBEK

- ❖ Megcsináltam, hogy aki összegyűjtött legalább 2 arany pszi váll-lapot, és még egy bármilyent, az beválthatja őket egy egyedi jutalomra, egy gyémánt pszi váll-lapra, a H <arany pszi váll-lap> paranccsal.
- ❖ Hasonlóképp, már régebbi fejlesztés, de nem annyira közismert – ha valaki 3 hősi jelvényt szerzett a csapatolimpián, az beválthatja egy örökös hősi jelvényre a H <hősi jelvény> paranccsal.
- ❖ Növeltem a dukátkereskedő által hozott tárgyak felső értékét.
- ❖ Ha zenél valaki, akkor a 8. szintől kezdve már több képességpont és maximális varázspont jár.
- ❖ Befejeződött az új klánküldetések maratoni fejlesztése és tesztelése, remélem most jó darabig el lesznek látva a klán ranglétráján haladó fanatikusok teljesíthető, de nem túl könnyű és érdekes feladatokkal. Az új klánkalandok (KK) különlegesen gazdag jutalommal kecsegtetnek.

Tihor Miklós

# ŐSÖK VÁROSA

# DUNGEON

## KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

---

Gyere el üzletünkbe, ahol:

- ❖ az ország legnagyobb H.K.K. lapválasztékából,
- ❖ legolcsóbb árakon,
- ❖ kellemes környezetben vásárolhatsz, cserélhetsz és játszatsz!

**FIGYELEM!**

Hozd be ezt a hirdetést, és 10% kedvezményt kapsz!

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

Tel.: 06-20-9-6789-36

Nyitva tartás:  
Hétfőtől-  
péntekig  
11-től 18-ig

# Ghalla News

116

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2003. augusztus



## A VARKAUDAROK NYOMÁBAN

Ma a Ghalla lakosságát globálisan fenyegető, a játékosokat pedig maximálisan izgalomban tartó új hírekről és tényekről szeretnék nektek pár szót írni.

A kalandozók legtöbbje a helytartói hivatalokon és a különböző királyi hírcsatornákon keresztül értesült már arról, hogy a varkaudarak az utóbbi időben újra gyakorolják gyülekezési jogukat, és eldugott falvaik környékén aggasztóan nagy létszámú seregeik élnek, ráadásul mind vérszomjában, mind fegyverkezés terén sokkal képzetebbek a hajdanvolt invázió során Alanor ellen vonult társaiknál. Persze a kalandozók kellő találékonysággal és némi harctudással könnyen győzedelmeskedhetnek felettük, legalábbis egyelőre mindenki ebben reménykedik.

Szóval, több varkaudarak által megszállt terület is létezik. Göcöntjainkban egy-két falu helyezkedik el, ezt sűrűn lakják az agresszivitásban felülmúlhatatlan varkaudarak. Persze ezekre a településekre csak akkor ajánljuk a bemelegítést, ha nem ijedsz meg az orszáloverembe ugrástól. Ha sikerül elszánnod a helybeliket, bátorságod jutalmaként a varkaudarak sátraiban néhány igazi csesebecse ütheti markod: a szerte földön ismert pálinka, vagy a faj sámánjainak gyógyító kenceficéje, és még ki tudja, mennyi ismeretlen törzsi jellegzetesség képében. Na de bár mennyire tapasztalt is vagy, ne csüggedj, ha az igazán egyedi varkaudarak relikviákat nem az első kifosztott faluban fogod megtalálni. Magam sem tudom, miért írok ilyent, hiszen köztudott, hogy az igazi kalandozó nem a gyors meggazdagodás lehetősége vezérli, hanem hogy történelemformáló cselekedeteket hajthasson végre. Akinek az utóbbi a szimpatikusabb, nehogy figyelmen kívül hagyja a nagyobb varkaudarak által megszállt zónáinak szélén összegyűlt királysági katonák áldozatos, ugyanakkor eléggé reménytelennek tetsző munkáját. Ők a köz frontvonala kirendelt harcosai, akik azért küzdenek, hogy a varkaudarak ne nyomulhassanak tovább a városok felé. Talán érdemes lenne szóba állni velük, és megkérdezni miben segíthet a magadfajta varkaudarlődöklésre kész kalandozó.

Persze ezeknek az eldugott településeknek a felkutatása csak a történet első része. Természetesen nem Ghalla legfogalmasabb városai mellé, és nem is a tárgyátadási csomópontokba építették

fel a hosszú évekig háttérben tevékenykedő varkaudarak a sátoregységeiket. Mára már ismertek a két legnagyobb kiterjedésű zóna pontos koordinátái: az egyik Erdauinon, a Szürke hegyek nyugati lankáin, a másik pedig Roxattól délkeletre található.

És hogy a varkaudarak mennyire komolyan forgatják fejükben Ghalla meghódításának terveit, arról jobb lesz minél előbb megbizonyosodni, mert ha a társadalom nem lát át rajtuk időben... bizony, egy reggel a kalandozók arra ébredhetnek, hogy mindent a varkaudarak uralnak, s ők pedig... na igen, egymással versengve csupán a talpukat nyalják. A terveik kifürkészése érdekében először is minél többet el kell kobozni azokból a gömbforma hirtovábbiból eszközökből, és rá kell bírni ezeket a különös tárgyakat az együttműködésre, hogy újdonsült gazdáinknak is megmutathassák azt az ellenségeink számára létfontosságú információt, amit talán még az idők hajnalán, a legnagyobb varkaudarak mágusok zártak a belsejükbe (ez utóbbi sajnos csak feltevés, lehet hogy teljesen más volt, aki ezt tette). A varkaudarak látógömbök pedig olyan helyeket tárhatnak fel a kalandozók előtt, ahol a civilizált társadalom tagjai közül talán még senki nem járt. Valószínűleg újra előkerülnek a jegesmedvebundából készült kabátok, az úszófelszerelések és a terepszűrni, labirintusbejárársra tervezett páncéltözetek, hogy ki-ki élete legizgalmasabb kalandját élhesse át a varkaudarak romvárosok, vagy a moa civilizáció rég elfeledett rejtékhelyein tett kutatásaival. És hogy mi ezekben a labirintusokban a közös? Vajon miért küldözgetik el helyek térképeit a varkaudarak egymás között? Hamarosan talán erre is megszületik a válasz. Egy biztos, az újonnan felfedezett ritkaságok a régen elkopottat tárgyak újszerű feldolgozásának lehetőségét nyitják meg mindenki előtt. És mire elfognak a látógömbök, az új, eddig kitapasztalatlan ösvényen rejlik tudás és tapasztalat talán elegendő lesz ahhoz, hogy a kalandozók végleg győzedelmeskedhessenek a varkaudarak fölött.

És hogy minhez kezdjenek magukkal azok, akik a történelem leghíresebb háborúja során Sistergő Pumpa seregeit támogatták, és most is ezt szeretnék tenni? Számukra rossz hírem van. Az invázió leverését követően a varkaudarak akkorát csalódtak a kalandozókban, hogy egyelőre egyikük támogatására sem vágnak. De ki tudja, mit hoz a jövő... talán előbb-utóbb kiderül, a varkaudarak egyedül nem győzhetnek...

Farkas Zsolt

# KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

TIHOR MIKLÓS

**A KT képességeket a 2001. szeptemberi Krónikától kezdve közöljük folyamatosan. A KT által beadott enciklopédián kívül leírom a képesség pontértékét, néhány egyéb technikai adatot, és saját megjegyzéseimet.**

## A LÁNG EREJE (315. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 5

**Használati költség:** 1 TU, 10 TVP, 1 ilkin

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** +4 támadás, +4 védekezés, +3 szerencse 1 körre.

**Enciklopédia:** A Pentagramma, az ősi entitás tudataink egyesülésének erejéből született meg e földön. Azóta benne élünk és ő mibennünk. Segített már minket a varázslásban, e térből való kilépésünkben, s abban, hogy találkozhassunk. Erdauin azonban naponta harcra kényszerít, ebben fog ezután segíteni a Láng Ereje, hogy helytállhass. Hívd erejét hát! A Láng Erejét az EK 315 paranccsal idézheted meg 1 TU, 1 ilkin érc és 10 TVP árán. Ekkor forduló végéig +4 támadást, +4 védekezést és +3 szerencsét kapsz.

Olimpián nem használható. Megidézéséhez minimum 8-as MXTU szükséges.

**Mejegyzés:** Ez az Éjharcosok Védőszentje (#192) képesség megfelelője, de a KT egy, az ő arculatuknak megfelelő egyéni enciklopédiát írt hozzá.

## A TÖRPE ŐSÖK SEGÍTSÉGE

(316. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Az ásás TVP költsége 3-mal kevesebb.

**Enciklopédia:** Küzdve kutatsz a tudati térben, keresve az ősök Csarnokának nyomait, hogy áldozatot mutathass be őseidnek. Kitartóan meditálsz most is, mikor lassan köd ölel körül, és az ősök harmóniája jár át. – Gyermekek – szól egy acélos, mégis gyengéd, szerető hang –, büszkeség tölt el minket elhivatottságod, kitartásod láttán. Ezért megajándékozunk a profi bányászás minden trükkjével, hogy a hegyek érceit, a síkságok kincse-

it a legkisebb erőfeszítéssel tudd tarsolyodba gyűjteni [-3 TVP bányászkodásra, de az ásás TVP költsége így nem csökkenhet 3 alá].

Mire felelsz e csodálatos élményből, már minden titok ott csörgedezik ereidben, arra várva, hogy tovább szolgáld őseidet.

[A képesség használatának feltételei: 5 befejlesztett TU, 5-ös bányászat, 18-as egészség.]

**Mejegyzés:** Szerepjátékos, mégis hasznos, a KT arculatához illő képesség.

## HARCMŰVÉS Z ISKOLÁK

(317. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** A játékos speciális tetoválást helyezhet el magán.

**Enciklopédia:** A Sziklaöklök Közös Tudat erőfeszítéseinek köszönhetően mostantól lehetőség nyílik megválasztani azt a harci iskolát, melyhez tartozónak érzed magad. Az egyöntetű Jåde-sárkány óvó tetoválása helyett a jövőben minden KT-tag olyan tetoválást helyezhet fel, mint amelyik iskolának a tagja. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy az EK 208 <iskola> parancsot kiadva második paraméternek kell kiadnod annak az iskolának a számát, amelynek jelét fel szeretnéd rakni. Az iskolák: 1 - Fekete Párducok, 2 - Emberevők, 3 - Bíbor Denevérek, 4 - Mongúzok, 5 - Hópárducok. A parancs költsége megegyezik az 208-as képességnél leírtakkal.

Ha nem adsz meg paramétert, akkor ismét Tudatod jelvénye, a Jåde Sárkány jele fog megjelenni rajtad.

**Mejegyzés:** A 208-as képesség a Jåde sárkány óvó tetoválása volt. Egyszerű, szerepjátékos képesség, a karakter leírását színesíti.



## ISTENI ÁLDÁS (318. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 6

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** IMádkozáskor a szerencse is TF-elődik.

**Enciklopédia:** Közös tudatunk sok-sok energiát fordított arra, hogy mind szorosabb kapcsolat alakítson ki Chara-dinnal. Most jutottunk arra a szintre, hogy egy különleges áldás gyanánt mostantól fogva ha IMádkozunk és azzal nem küldetést teljesítünk, akkor a szokásos +varázspont mellett a szerencsénk is fejlődik kis mértékben (20 TVP-nyit). E képesség használata automatikus, tudatpontba nem kerül.

**Megjegyzés:** Ez a 9 pontos isteni segítség (#142) 2/3-os erősségű változata, nyilván azért ez fejlesztették ki, mivel 6 pontjuk volt csak.

## A QUWARGOK ERŐSEBB SZAGA (319. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 5

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Növeli a (quwarg) szörnnel való találkozás esélyét.

**Enciklopédia:** A tudati fejlettség utolsó előtti állomásaként sikerült tovább tökéletesíteni a quwargok szagának érzékelését, a férgek keresését. Mostantól akkor is van esélyünk quwarg lény szagára bukkanni, ha azon a mezőn már találkoztunk szörnnel, méghozzá a csatorna nyugati partján kalandozóknak 20%, a csatorna keleti partján 33%. Ha nem találkoztál az adott mezőn szörnnel, akkor a nyugati parton 40%, a keleti parton 50% az esély mostantól. Mindezek mellett a quwarg rajzában sikerült kiismerni a frissebb quwargokat, ezért mostantól a csatorna nyugati partján 6, a keletin 12 féle quwarggal találkozhatasz.

A dolognak van azonban hátránya is: a csatorna keleti partján bizony van 4% esély, hogy a megtalált quwarg nem más, mint egy kisebb quwarg istensége!

**Megjegyzés:** Az előző quwarg generáló képesség, a 3 pontos quwargok szaga (#283) nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, ezért a képességet upgradelték. A „hátrány” persze nem akkora hátrány, hiszen manapság bármely keleti kalandozó el tud agyabugyálni egy kisebb istent. Bevezetése óta ez a képesség további feljavításon esett át, ami garantálja, hogy a Sötét Földön is működjön, illetve a korábbi területeken is konzisztensen lehessen rá építeni (a vadászat mellett is legyen értelme).

## KASZTROPLANÁRIS ÜZENET (320. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Az A és IN parancsot speciális szöveg kíséri.

**Enciklopédia:** Mostantól használható az EK 320 <1.paraméter> <2.paraméter> parancsot, mellyel meghatározható, hogy az A és IN parancsaidat milyen szöveg kíséretében kapja meg az a kalandozó, akinek a tárgyakat vagy információkat átadod. Az első paraméter mondja meg, hogy az A parancsaid hatására melyik szöveget válassza a program, míg a második paraméter az IN parancsokra választ szöveget. A paraméterek értéke 1-30-ig terjedhet. Amennyiben nem adod ki ezt a parancsot, akkor a program véletlenszerűen választ az első tíz szövegből mind a két esetben. Az üres EK 320 parancsral törölhető a beállítást. [A lehetséges szövegeket kérd a KT vezetőjétől, vagy keressd elő a megfelelő KT újságból.] **Megjegyzés:** egy kalandozó a köre elején csak egyféle szöveget fog kapni, ha pl. két különböző hófarkas és egy harmadik személy adott át neki információt, akkor mindhárom az első hófarkas szövegének kíséretében kapja meg.

**Megjegyzés:** Érdekes, szerepjátékos képesség, amely nemcsak a szövegeket hivatott színesíteni, de az A és IN parancsok információtartalmát is bővíti.

## A PRÓFÉTA HARAGJA (321. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 6

**Használati költség:** 1 TU, 10 TVP, 1 csuklyavirág

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** +4 támadás, +4 védekezés, +3 szerencse következő kör elejéig.

**Enciklopédia:** Elég most már a fenyegetésekből, amit azok jelentenek, kik istenüktől kapott hatalmukat a harcban kamatoztatják. A békés Leah hívó Próféták ártatlan rombolgatásait, pusztításait állandó bizonytalanságban tudják csak véghezvinni. Ennek most vége! Istenünk s határtalan akarat-erőnk megteremtette az ellencsapás eszközét, s most már rettegje mindenki a Próféták haragját! [Megjegyzés: a képességet az EK 321 parancsral használható 1 TU, 10 TVP valamint egy csuklyavirág elhasználása árán, aminek hatására +4 támadást, +4 védekezést és +3 szerencsét kapsz a következő kör elejéig.]

**Megjegyzés:** Ugyanaz, mint az éharcosok védőszentje és a láng ereje (ld. a cikk tetején), csak azért kerül 1 ponttal többre, mert nem kör végéig, hanem következő kör elejéig tart.

## ISTENI KACAJ (322. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** A varázslatokhoz nem kell isteni könnyecspep.

**Enciklopédia:** Az emberek problémái végső gyökereiket az istenek világáig nyújtogatják vissza, nem elégséges tehát a világ jobbításával annak felszínén foglalkozni. A mételey a mélyben munkál, s ha nem szünteti meg a kór kiváltó okát, az virulni és burjánzani fog, míg világ a világ, vagyis amíg végül fel nem falja, és el nem pusztítja azt. Oly világ, amelyben az istenek harcolnak, és sírnak önmagában hordja végső pusztulásának okait, hisz a fő kormányzó erők egymás munkáját szabotálják ahelyett, hogy kiegészítené és támogatná egyik a másikat. Az tehát, ki világának jobbá tételén, jövőjének biztosításán munkálkodik, bizonyosan akkor jár a helyes úton, ha a maga eszközeivel az istenek konfliktusait és fájdalmait igyekszik enyhíteni. Az ilyen típusú világokra általában jellemző az a végletes utilitarianizmus, amellyel a világot benépesítő számtalan lény boldogan használja választott istene(i) könnyét saját alantas céljai elérésére anélkül, hogy gondolatai közé akár csak be is férközne a sejtés, hogy mi okozhatta a tengernyi könnyet, vagy imáiban e kérdést feltenné az általa választott felsőbb hatalomnak. E felelőtlen haszonelvűség a világ szenvedésének oka és okozata is egyaránt, hiszen rákényszeríti a felsőbb hatalmakat, hogy tovább „termeljék” az értékes erőforrást, evvel is tovább mélyítve a világ valóságát. Az istenségek illetén jellegű kiszípolozásának megszüntetése vagy enyhítése minden bizonnyal helyes és javasolandó első lépcsőfok a jövő biztosítása érdekében. E lépés ráadásul előreláthatólag több pozitív mellékhatást is produkál, hiszen ezután a hívó nem haszonért, hanem tiszta szívből, a megvilágosodás igényével imádkozik választott istenéhez, akinek egyrészt ez sokkal kedvezőbb és nagyobb életető erejű, mint a korábbi gyönge fohászok, másrészt számára sem lesz már kötelezettség a könnyecspepek produkálása, így tiszta fejjel, józanul gondolkodva lesz képes ellátni kiszabott feladatát. (Rhatt: Ordo Mundi)

A sárkánybarlang könyvtárának egyik ősrégi kódexe kezdődik ezekkel a szavakkal. Amikor rábuk-

kantunk, először nem akartunk hinni a szemünknek – hogyan lehet receptet írni a világ megváltásához, ráadásul kezdőknek? A döbbenet elmúltával azonban be kellett látnunk, hogy a könyv szavai igazat mondanak, és nekiláttunk az utasítások végrehajtásának. Aurgar elégedetten szemlélte ténykedésünket, környezetében megsokszorozódott erővel folyt a kutatás, annak ellenére, hogy ő maga csak néha adott tippetet, mondván, eleget kell tudnunk már magunkról és a világról ahhoz, hogy rájöjjünk a megoldásra. Megszenvedtük, de igaza lett. Rengeteg kísérlet, próbálkozás, fél siker és kudarc után sikerült elérni, hogy már nem függünk a könnyecspepektől – varázslataink tökéletesen működnek nélkülük is. Adja az ég, hogy minél többen követhessék példánkat, és egy jobb, békésebb világban fejezhessük majd be egyszer az életünket.

## SEXUS SEQUIOR

(323. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Módosul a kinézet szövege.

**Enciklopédia:** Mi, nők, mindig is sokat foglalkoztunk külsőnkkel, amellett, hogy a belbecst is szem előtt tartottuk. Hála anyáink okító szavainak, mindig tudjuk, hogy az adott alkalomra mely színek, mozdulatok, illatok a legillőbbek. Ismerjük a csábítás, a burkolt fenyegetések minden fortélyát, tudjuk a szavak legbelsőbb jelentését, bírjuk a mozdulatok egzotikus mágiáját. Minden, mit oly ösztönösen, a lehető legtökéletesebben alkalmazunk, egyetlen forrásból táplálkozunk: a nőiességből, női mivoltunktól. Most, hogy mi, a GALERIA tagjai, sorsunkat egymáshoz kötöttük, tapasztalatainkat a lehető legbiztosabb, legautentikusabb módon oszthatjuk meg egymással. Elérhetjük az ősi tudás legmélyét. Megízlelhetjük és élvezhetjük a korok előtti időkre visszatekintő adottságot a maga pusztá valójában. Teljes egészében birtokolhatjuk anyáink, nagyanyáink, s minden nőnemű ősről tudását, láthatjuk emlékeiket, ezer és ezer életet élhetünk egyszerre. Csupán megjelenésünkkel képessé válunk befolyásolni mások gondolatait, érzéseit. Egyetlen pillantásunkkal elcsábíthatjuk a legzordabb szívű gyilkost, vagy felűhíthetjük a legjámborabb szerzetest is. Senki sem maradhat közömbös, egyetlen pillanatra sem feledkezhet meg rólunk senki. Erotikus kisugárzásunk és nőiesen finom, mégis legyőzhetetlen erőnk minden egyebet elfed. Nem számít semmi más jelenlétünk-

ben, csupán mindent elsőpró női mi voltunk, s az a titokzatosság, mely körülöleli a GALERIA tagjait.

**Megjegyzés:** Nem kevés munkámba került kideríteni, hogy pontosan mit is csinál ez a képesség. Végül a programban sikerült megtalálnom, hogy a normál leírás helyett csábos kinézetű leírást kapnak a karakterek. Szépen kérek mindenkit, ha képesség tervezetet ad be, az enciklopédiába írja le, hogy mit csinál a képesség, az utókor hadd legyen okosabb!

## SHERAN HATALMA (324. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** 1 TU, 10 TVP

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Az öntözés varázslattal megegyező hatás.

**Enciklopédia:** A fiatal Druida életében keserves felismerés, hogy nem tudja a természet minden sébét önerőből begyógyítani. Közös tudatunk sok év

állhatatos munkájával oly közel jutott Istennőnk-höz, hogy személyesen érezheti végtelen hatalmát. A barbár pusztítók által lerombolt mezőket, erdőket immár az Északi Druida Szövetség minden tagja képes helyreállítani. Ha életszívással tönkretett mezővel találkozol elég kiadnod az EK 324 parancsot egy TU-val megsegítve a varázslatot, és Sheran jóvoltából a korábbi gyengécske eső helyett gyógyító, regeneráló áradat érkezik, mely a nagyhatalmú Druidák öntözés varázslatára emlékeztetően fokozatosan helyreállítva az elpusztult növényzetet visszahódítja a sivár pusztaságot az élet számára. Természetesen a tett önzetlen, az igaz Druida nem vár érte semmiféle jutalmat. A képesség használata az 1 TU-n felül 10 TVP, varázspontba vagy anyagi komponensbe nem kerül.

**Megjegyzés:** A képesség legpraktikusabb azoknak a druidáknak, akik még nem érték el azt a papi rangot, amikor már használhatják az öntözés varázslatot.

## 11 év játék

11 éve játszom. Persze csak a fordulósám szerint; a játszhaték közel egy évet csaltak a javamra. Ennyi idő alatt azt hiszem, a mindennapjaim részévé vált a TF. Hétfőn forduló érkezik, kedden és csütörtökön licitlével. Szerdán statisztikailag kiemlem a fordulót, pénteken megtervezem azt a fordulót, amit szombaton el is készítek, majd vasárnap postázom. Nincs olyan szituáció, amelyben az ember ne tudna arra gondolni, hogy milyen fegyver kellene a szárnyas gömböc legyőzéséhez – vagy manapság milyen varázslat egy sárkány ellen.

Nem régi sztori, hogy egy játékos a TF levelezési listán, e-mailben osztotta meg a többiekkel, hogy az édesanyját éjfattyak kergették Veszprém főutcáján. Valljuk be: melyikünkkel ne fordult volna elő a hosszú idő alatt ilyesmi. A menyasszonyom a TF-el együtt szeretett meg és ma már a fiam is tudja: ha apa fordulót olvas, nem szabad hozzá szólni, sőt a kedvéből kiderül: ha jó fordulót kapott, jó kedvű, de ha rosszat, rövidebb ideig nem érdemes bosszantani.

Együtt nőttünk fel a TF-el. A játékkal együtt kezdtem dolgozni, ma már lehet mondani, hogy a munkahelyemen sikeresnek számítok. De így van ezzel mindenki: a találkozók során egyre inkább nem gyerekek, hanem felnőttek

jelennek meg. És a TF mindenkinek megmaradt. Mert szeretjük, az életünk részévé vált: jó játszani!

És még valami. Érdekesként engedjétek meg, hogy szeretett és egyetlen karakterem néhány érdekes számadatát megosszam veletek. A 0. fordulója óta vezetem a statisztikát, tehát a számadatok meglehetősen pontosak, talán a gnóm kutatóállomások szégyenére válnának.

Egy átlagosan fejlett karakterről van szó, aki a 450. fordulójában már az Esthar császárság felé kacsintgat, szerzett egy személyes testőrként szolgáló avatár papi címet.

Szegénykém a 4753 megölt szörnytől összesen 311921 ÉP-t veszített. De ne aggódjatok, megtorolta: viszonzásképpen 1719090 ÉP sebzést osztott ki, melynek hatására a szörnyenkénti TP érték 1824 TP/szörny.

Persze gyógyítottak is a drága szörnyikék: összesen 139783 ÉP-t!

204237 VP-t dobtam ki az ablakon, amelyből 133963 jött vissza kör eleji regenerálásból, az összes többit más módon szereztem.

10018 pszi pontot költöttem el, minden látogatás nélkül.

Angyal József/Thoron-Laure

# KALANDOZÓ KALAUZ

## Leah és küldetései

*Leah hitét mindig is rejtély és sötét titkok övezték. Követői kevesen voltak és vannak, ám hatalmuk annál nagyobb. A holtak feletti teljes uralom és a Halál mágijának ismerete nem fogadható be akárki számára. Kiválasztottnak kell lenned. Ha az vagy és megérted ezt a sötét misztikumot, akkor nem fogsz kérkedni vele, hanem hidegen és sejtelmesen mosolyogva megtartod magadnak a tudást...*

*Nem vár rád gyors és könnyű előmenetel. Sőt! Nehéz dolgod lesz, mely néha kegyetlen és lemondásokkal teli. De megéri a fáradságot. Mikor a Halál Ura először hív személyes audienciára, megérted.*

*Tiszta és nyílt kártyákkal játszunk. Őlünk és pusztítunk, mint bárki más, de mi céltudatosan tesszük és vállaljuk. Nem bújunk mondvacsinált indokok mögé, mint a fehér aurájúak, vagy a szürkéek, akik még ahhoz is gyávák, hogy válaszsanak.*

*Mi tudjuk, mi vár ránk odaát és tudjuk, hogy egy elefántcsont trón mellett folytatjuk életünket. A többiek? Nos, nekik a Halál csak a kezdet... a rémületes kezdet. Majd rájönnek. És mi ott fogunk állni és mosolyogva figyeljük, ahogy felismerés villan a szemükben.*

*Leah papjai vagyunk. A Halál és az Elműlés letétnégyesei...*

Milyen kihívásokra kell felkészülnöd, ha Leah papja kívánsz lenni? Lesz bennük részed számolatlanul. Az áldozati tárgyak összegyűjtése nem okozhat gondot, bordacsontot és fekete gyöngyöt könnyű szerezni, csuklyavirágot pedig a városok környékén lévő dombságokban szedhetsz. Aztán amikor a tárgyak a rúnakövön kísérteties, fehér lánggal égni kezdenek, megkezdődnek a próbatételek...

Már a kezdet kezdetén olyan kihívásokkal találd szembe magadat, melyek leküzdése nem lesz egyszerű. A kisebb szörnyek folyamatos irtásának során három problémásabb lényvel is végezned kell. A szintszívó nevében hordozza a sorsot, mely rád vár, ha nem vagy elég felkészült. Leah szimbóluma segíthet elkerülni a szintszí-

vás borzasztó élményét. A színes dözmög Ghalla talán legéletképtelenebb faja, ezért pusztulnia kell. No igen, de miután a Halál hírnökei sportot üznek a vadászatából, igencsak nehéz rábukkanni... A kisvárosok közelében lévő erdőben rejtőzik néhány túlélő példány, esetleg She-ran papjai segíthetnek, ha sikerül velük elhitetned, hogy nem bántani akarod a lényt, hanem mondjuk tenyészteni, vagy gyönyörködni a röptében >:> A kőkorszaki szaki a márványtoronyok lakója. Nem könnyű a lakhelyét megközelíteni és ha fel is jutsz, fel kell készülnöd kővé változtató pillantására és szűrőfegyverrel szinte sebezhetetlen testére.

A kezdeti feladatok közül kiemelkedik a beszélgetés egy halott lelkével. Manapság könnyű dolgod lesz, bármelyik csatamezőn találhatsz olyan ostoba lelket, aki a megnyugvás ígéretéért cserébe megosztja veled tudása egy részét. Az igazi persze az, ha te magad gondoskodsz arról, hogy a lélek friss legyen... Együttal megoldasz egy másik feladatot is, mely a fehér aurájúak elleni harc részeként egyikük halálát kéri. Ennek a harcnak a bizonyítéka a szent jogarok és a trikornis szarvak áldozása is. Ezek beszerzése szabadon választott, akár a boltokban is kaphatók. Persze a saját trófea mindig értékesebb...

Nehezebb dolgod lesz a Mágikus Koponya beszerzésével és feláldozásával. Ez az ősi relikvia valamelyik változó mínoszkúp kincseskamrájában rejtőzik. Esetleg érdemes lehet belőle többet is beszerezni, viselése esetén jelentősen több varázslatot tudsz elmondani ugyanannyi varázserő felhasználásával.

Az egyik legtöbb gyötrelmet okozó feladat a hebrencs csapda lopása. Mivel felállított csapdát nem tudsz leszerelni, ezért találnod kell valakit, aki más csapdát használ, de van nála ilyen is. Egyszerűbb - ám kevésbé elegáns - megoldás, ha egy ismerős segítségével teljesíted a küldetést.

Az élő gátvakond bemutatásához szükséges lesz egy dobóhálóra és némi szerencsére, mert a vakondok bizony tucatszám szagatják a hálókat... Érdemes elnézned egy mocsárba is, itt élnek a téfea magofluxok, melyek agya fontos segíthet egy újabb küldetés, a maximális életerőd növelésének teljesítéséhez, a téfeák

pusztítása pedig Leah kérése. Ha xirnoxszal találkozol, csomagold el jól a szívét, szintén áldozati tárgy. Egy újabb pusztítandó lényel, a tetememberrel bozotosban és csatamezőkön találkozhatasz.

Az összefogás gyönyörű példája egy templom felépítése. Mindenek előtt áhitatos imák közepette meg kell találnotok az ideális helyet, csak azután kezdődhet az építkezés. Legjobban akkor jártok, ha tízen összegyűltök és együtt dolgoztok. Természetesen a feladat kevesebb pappal is megoldható, csak arra vigyázzatok, hogy a templom felszentelésekor elegen legyetek. A ceremónia során megkapod szent kelyhedet, melyben könnycseppeket tárolhatsz. Ügyelj rá, hogy mindig legyen nálad elég, hiszen a nedű számos varázslatod anyagi komponense lesz. Többek között szükséges következő magasztos küldetésedhez, egy fehér aurájú oltár elpusztításához is.

Izgalmas feladat a szopókövek áldozása. Cél szerű, ha építesz egy oltárt a szopógödör mellé, így elkerülheted, hogy a szörnyek kellemetlenséget okozzanak, vagy köveid szétszóródjanak a szembe jövők csomagjában. Ha mégis sétálnod kell a kavicsokkal, akkor mindenképpen őrizd őket a zsákok legmélyén (KF <hős> 3)!

Mindeközben persze nem feledkezhatsz el jellemed ápolásáról. Az elvárás magas, egyre gonoszabbá kell válnod, végül el kell érned a tökéletes, visszavonhatatlanul bársonyos, éjszínű aurát. Ne feledd a napi rendszeres imákat sem. Előbb püspökként, majd félisten hatalmú főpapként kell bizonyítanod elkötelezettségedet. Az igaz, hithű papok azonban nem állnak meg addig, míg Leah avatárjává nem válnak. Ekkorra elvárás a fehér aurájúak elleni harc, melyet egyikük halálával bizonyíthatasz.

Meghatározó feladat Leah meglátogatása az Árnybirodalomban. Legcél szerűbb egy olyan ismerősöd segítsé-



gével megtenni ezt, aki visszatérése után visszaadja felszerelésedet. Vigyázz az ellophatóan és átadhatóan tárgyaidra, ezek visszaszerzése során felsőbb hatalom beavatkozására lesz szükséged! Az Árnybirodalom csodáinak megtekintése során ne felejt el végezni egy sötét motyogóval.. Ha esetleg nem kapod meg egyszerre a két küldetést, akkor keress egy oltárt, mely a valós világban létezik és imádkozz ott, problémád megoldódik.

Feladatod lesz bizonyos tárgyak áldozása: gyűjtsd a pular kristályokat, illetve a különböző állati csontokat. Ezekre gyakorta bukkanhatsz a puha kúpokban, melyeket egyébként is érdemes járni. Egyfelől Leah kérésére titkosírás szakértelmedet fejlesztik, másrészt pedig rálelhatsz az ősi moa drágakövekre, melyekből elkészítheted a feláldozandó esszenciakristályt. A tárgyak összegyűjtésének egyszerűbb módja, ha szorgosan látogatsz a vegyeskereskedéseket. Néha meglepő dolgokra bukkanhatsz...

Mire idáig eljutsz, egyre közelebb érsz az alanori csatornán való átúszáshoz. Egy feladat van, melyet cél szerű még a nyugati parton megcsinálni, a két mélység fattya kiirtása. A tavacszkáiban vagy a csatornában úszkálva könnyedén olyan szintre fejlesztheted vízi harc szakértelmedet, hogy bejuss abba a labirintusba, melyben ezek a szörnyek laknak. Mindenképpen likvidáld őket, mert keleten nagyon nehézkes és sok időt elvesz ennek a fajnak a fellelése.

A keleti part új kihívásokat nyújt. A fékevesztett pusztítás során ki kell irtanod egy fekete lótsz, harcolnod kell Raia szent lovagjai ellen, végezned kell egy trikornis herceggel, valamint életszívás varázslatod segítségével kiégeti földet kell „teremtened”. Utóbbi feladatnál komoly segítséget jelenthet a kihívás tornyában elsajátított gyorsvarázslás. El kell sajátítanod a psi szakértelmet, melynek folyamatos használatát később mentális potenciáld erejével is bizonyítanod kell. A legszórakoztatóbb küldetések egyike egy lény leölése halálvarázslat segítségével. Amennyiben van Mágikus Koponyád, nem lehet akadálya annak, hogy boldog-boldogtalanra ezt a csodálatos varázslatot lödd ;)

A király feladatainak elvégzése segítségedre lesz Leah küldetéseinek teljesítése során is. Hosszas kutatás során rálelhatsz Leah személyes áldására, elpusztíthatasz egy triklem drakoldert és egyre közelebb és közelebb juthatsz a halhatatlansághoz. Itt találkozhatasz a tűz teremtményével, az Ekhnagorhuval és rálelhatsz a Tudás Könyvére is. Kerüld a csatamezőket, Leah nem nézi jó szemmel szolgáinak pusztítását!

Lazításként néhány nosztalgia küldetést kapsz, a fehér glóbusz használata és a trikornis szarvak áldozása a régmúltat idézi. A környezet további károsítása egy újabb kiégett terület létrehozásával kellemes feladat. Ismét sor kerül a halálvarázslat alkalmazására, ezúttal tizenöt alkalommal kell ellőnöd.

A Sötét Földön számos feladat vár rád, melyek teljesítése csak idő kérdése. A gejzírek közelében gyakorta lehet egy különleges ércet, mihlaniit találni. A kiégett földeken jártadban sűrűn találkozhatsz ében hadúrral, áldott okerónnal és Raia angyalával. Utóbbi gyűrűit is fel kell áldoznod, gyűjtsd hát szorgosan! Ugyanez a helyzet a jégkristályokkal is, szükséged lesz néhány darabra.

Látogasd az áldozati oltárokat, nemcsak hasznos és sötét varázslatokat tanulhatsz ha itt imádkozol, de közelebb kerülhetsz istenünkhöz is. Ő maga is szorgalmazza ezt. Kemény feladatnak tűnhet egy ében sárkány elpusztítása, Leah segedelmével azonban ezt is könnyűszerrel megteheted. Le kell mondanod az anyagi haszonszerzésről, előbb három, majd tízezer aranyat kell áldoznod, megfűszerezve öt manakristállyal.

Eddigre elég hatalmas vagy ahhoz, hogy tanítványt fogadhass, akinek útját egyengeted. Amint bebizonyosodik, hogy jó úton jár, teljesíted ezt a küldetést is. Hatalmad bizonyítéka, hogy képesnek kell lenned legyőzni Sheran és Raia avatárját. A feladat könnyebb, mint amilyennek tűnik, ezek a száználmas teremtmények nem állhatnak ellen Leah hatalmának. Az ősi éjfattyakkal is szembe kell szállnod, végezned kell egy gh'raiton öléssel. Az eredmény nem lehet kétséges, a lény elhullik, átadja helyét az új hatalomnak.

Küldetéseid ezután az ősi Esthar császárság területére szólítanak. Készülj fel, az itteni feladatok meglehetősen időigényesek lesznek! Tucatszám kell hegyi yetikkel és bo'adhu lidércekkel végezned. Ha szerencséd van, né-



melyik kihűlő test mellett natharion opálra bukkanhatsz, mely drágakő értékes ajándék Leahnak. A szörnyek megszárlása során felszabaduló ősi energia felhasználásával egyike lehetsz azoknak, akik halhatatlansága egyre közelebb és közelebb kerül az istenekéhez. Leah kedvtelve szemléli hívei növekvő hatalmát és közeledését az öröklet felé. Rég elfeledett labirintusok mélyén rejtőzök a titokzatos dimenziókba vezető dalebgrad kristálykulcs, melynek megszerzése nem lesz egyszerű feladat. Felmutatásával bizonyítod, hogy jó úton jársz az ismeretlenbe vezető úton.

Együtt kell működnöd az ősi, elfeledett fajokkal. El kell készítened néped valamely legendás páncélját Zarknod, a triklem drakolder piramisában, majd fel kell kutatnod a Síkok Kulcsát. Mindeközben az ősi lények vezetői közül kell végezni tízzel, Leah szeretettel invitálja őket birodalmába. Ismeretlen tárgy a barna immunitáskő, holléte egyelőre rejtély, mely megoldásra vár.

Hogy miért is vállalod a nehézségeket? A halálon túli élet és a siker esetén eltöltő jeges borzongás mellett természetesen a Leah által adományozott varázslatokért! Már a kezdet kezdetén megkapod a vámpirizációt, melyet mindig mondj el, ha varázsergiád engedi. Ahogy egyre feljebb kerülsz a papi ranglétrán, egyre több életerőt szerezhetsz ezzel a csodálatos fekete mágiával.

Ősi nekromanta mágia a holtakkal való beszéd tudománya. Régmúlt idők titkait facsarhatod ki a csatamezőkön bolyongó, megnyomorított, félőrült lelkekből, ráadásul aurádat is gyönyörűen sötétíti a varázslat használata. Segítségével könnyedén elérheted akár az abszolút gonoszságot is! A másik ősi varázslat, a halotthívás segítségével életet lehelhetsz a rég elporladt holttestekbe és az így animált lények a segítségedre lesznek.

Ellenségeid megtévesztésére használhatod a varázsfestéket és a jellemrejtést. Utóbbira szükséged lesz akkor is, ha harcművészetet szeretnél tanulni valamely keleti kolostorban. Ha ezek segítségével sem sikerült elkerülnöd ellenlábasaid és nem kívánsz harcolni, egy vérbeli borzongással még mindig megfutathatod őket.

Ha foglalkozol a küldetésekkel, gyorsan megtanulhatsz a tulajdonságpajzsot, a lélek védelmét, valamint a hadiszerecse és az erópajzs sorozat egyre erősebb tagjait. Használatuk mindenképpen javallott, keletebbre haladva egyre több és több olyan lényel találkozol, melyek kellemetlenséget okozhatnak. Szintén a segítségedre lesz a sötét ceremónia, mely elmondása során egy szvó ektoplaszma és egy téfea agy elfogyasztásával maximális életerőt növelheted.

Számos kiegészítő varázslatot is kapni fogsz, melyek használatára ritkán kerül sor. Annál gyakrabban

nyúlsz majd pusztító varázslataid egyre bővülő arzenáljához!

A méregfelhő komponense könnyen beszerezhető, a varázslat olcsó és hatása brutális. Előmeneteleddel arányosan egyre gyilkosabb felhőt leszel képes teremteni, főleg ha megtámogatod valamilyen varázstárggyal. Szedd szorgalmasan a csuklyavirágot, ez a gyönyörűségesen gonosz növény a sötét halál komponense. Ez a varázslat megfelelő papi erővel ellőve szinte bárkit képes percekre megbénítani és életenergiáját elszívni. Erősebb verziója a pusztító végzet, mely Ghalla leggyilkosabb támadó varázslata. Komponense, a karbin plazma nem tartozik a legolcsóbbak közé, mégis érdemes használni. Ezen varázslataidat erősíti a túlvilág lehelete, mely fagyos sugarával megbénítja ellenfeled ellenállóképességét.

Leah legcsodálatosabb varázslata a már többször említett halálvarázslat. Hatása lenyűgöző: ha sikerrel jár, ellenfelednek azonnali halált okoz! Hatékonysága nagyban függ papi hitedtől és erősíthető a túlvilág leheletével. Rá hagyatkozni nem lehet, azonban segítségre lehet azon lények legyőzésében, melyeket máshogy képtelen lennél elpusztítani.

A harcban segítségre lehet még a pestisaura, mely a harc során folyamatosan sebzí ellenfeledet, valamint a lidércidézés. Az Árnyékvilágból érkező lidérc ellenfeleid számára sebezhetetlen, képes bármilyen jól páncélozott lényt megütni és jelentős sebeket okozni számukra. Ha még ez sem elég, alkalmazhatod a fűrgülést támadásaid megsokszorozására. A csak mágikus fegyverrel sebezhető lények ellen is megkapod az eszközt, a mágikus ütés varázslatot.

Gyógyító varázslatként az életszívásokat alkalmazhatod. Először a kisebb növényekből tudsz regenerálódni, majd befogott szörnyeid energiáját tudod elszívni. A varázslat legerősebb formájával óriási területeket tudsz elpusztítani, ahonnan valamennyi növény és állat élettereje beléd áramlik. Ennek a varázslatnak az alkalmazására gyakran sor kerül majd, ügyelj rá, hogy mindig legyen nálad elegendő isteni könnyecsepp!

Amilyen gyorsan csak lehet, szerezd meg a vadászat nevű varázslatot! Meglátod, sokkal több szörny él Ghallán, mit gondolnád. Nagyon hasznos még a mágia megértése, mely segítségével teológia szakértelmed növekedését gyorsíthatod meg.

Különleges varázslat az isteni küldetés. Leah lehetőséget ad arra, hogy valamely küldetését ezen varázslat segítségével teljesítettnek nyilvánítja. Jól vigyázz, mire használod el, mert elmondása után elfüstöl a fejedből!



Célszerű olyan küldetésre ellőni, melyet vagy semmiképpen nem tudsz megcsinálni, vagy olyan sok időt igényel, hogy túlságosan is visszahúz a további előmeneteled során. Szintén egyszer használatos a hősi babérok nevű varázslat, mely maximális életerődet növeli meg jelentős mértékben. Bánj óvatosan a kisebb kívánsággal is; használata félévente lehetséges és mindenképpen megéri, de vigyázz, mert rendkívüli módon megviseli szervezetedet, tested öt évet öregszik elmormolásakor.

A Sötét Földön megtalálható áldozati oltárok egyikénél megtanulhatsz két további varázslatot. Az enyészet örökre megszabadít az átkozott tárgyak nyűgétől. Csak mutass rá a megsemmisíteni kívánt tárgyra és az máris felszívódik a semmiben. A vámpírvér segítségével azon gyógyító erővel bíró varázslataid hatékonyságát növelheted meg, melyeket szabadon választottként tanulhatsz. Egy idő után Leah rád bizza, milyen varázslatokat szeretnél megtanulni az általa felkínáltak közül. Ha nem vágysz egyikre sem, akkor varázserődet növeli meg.

*Kíváncsi vagy még valamire? Át akarod élni azt, amiről eddig beszéltem? Be akarsz pillantani a Halál misztériumába? Semmi akadálya. Keresd meg Leah legközelebbi rúnakövét és csatlakozz hozzánk. Nem, nem foglak győzködni. Nincs rá szükség. Ha érzed, hogy jönnöd kell, jönni fogsz. Ha nem... nos, a döntés a tiéd... és a következményeit is te fogod viselni...*

*Ha kérdésed van a Halál hitével kapcsolatban, keress meg. Válaszolni fogok mindarra, amire tudnod kell a választ...*

Weasel

Leah lényét magába fogadott isteni entitás

(weasel@aramszu.net)



Jancsár János

# KÜLDETÉS

## 1. ELHIVATOTTSÁG

Alanor, a Yaurr birodalom fővárosa, 30 évvel a Világégés előtt.

A fiúcska ijedten szaladt vissza anyja szoknyája mellé, mikor a pap váratlanul szembefordult vele. Meglepődött, mert már jó ideje figyelte az agg férfit, amint a szertartás előkészületeivel szorgoskodott, s magáról megfeledkezve, egészen a közelébe lopózkodott. A Nagytemplomban csak ők hárman voltak e kései órán. Az anya, kit hónapok óta nem csillapodó gyásza űzött a katedrális padjai közé; a kíváncsi fiú, aki még nem értette, hogy miért kell virrasztania ezen a hideg helyen, s azt sem, hogy apja hol marad már oly hosszú ideje; no meg az atya, aki a hajnali napköszöntés kellékeit rendezte.

Berbegen atya precíz ember volt, szerette a rendet s a fegyelmet, mégsem zavarta a padok közt szaladgáló gyermek. Valahol másutt járt, miközben évtizedek rutinjával végezte dolgát. Úgy tekintett át mindenen, ahogyan csak az igazán elhivatottak tudnak gondolatban elmenekülni e világról.

Ő legalább annyira meglepődött, mint a gyermek, mikor dolga végeztével, a nagyajtó bezárására indult. Hirtelen végigszaladt testén egy furcsa érzés, egy nagyon-nagyon rég nélkülözött érzés, ahogy megpillantotta az oltár ezernyi gyertyájának fényét a fiúcska szemében visszatükröződni. A megriadt fiú már anyjához bújít, s úgy pislogott a vén pap felé, de ő még mindig megkövülten állt. Mert bár ismerte ennek a csonka családnak a szomorú történetét, és ezt a gyermeket is ismerte jól, mégsem látta még úgy soha, mint e pillanatban: bodor hajfityeit aranyló glóriával övezve!

Hirtelen szólni sem tudott. Raia megjelölte ezt a négy éves, gondtalan gyermeket, és neki e jelet felmutatta Istenük. Azonnal tennie kell valamit! Csak nehezen tért magához a felismerés okozta csodás bűvöletből. Nem volt felkészülve rá, hogy egy ilyen átlagos, fárasztó nap végén, ily jeles esemény tör-

ténjék meg vele. Gyorsan odatipegett a fiatal asszonyhoz.

– Gyermekem... Luanna... – Az özvegy kisírt szemeit ráemelte. – Kérlek, jer velem, s hozd fiad a parókiára. Nagy-nagy dolog, mit láttam az imént! Jól-lehet, mindönk életét terelé általam Urunk új mederbe most. Jer gyorsan, s feledd a könnyeket... – Az idős férfi alig-alig tudta palástolni felindultságát. Bár az asszonyhoz intezte szavait, tekintete a fiúcskát kutatta: rányitotta „harmadik szemét”. Az elme erejét használva eszközül a gyermeket körülvéő aurát fürkészte. A *pszi-ernyőn* keresztül sem látott semmi különlegeset azon, mégis izgatottan terelgette az értetlenkedő anyát, s annak szoknyájába csimpaszkodó gyermekét a padok közül a mellékhajó irányába.

A templomot még így az éjszaka sötétjében is csodálatos fények, s árnyak tették még pompásabbá, hála a rafinált helyekre rejtett varázsfény-pázmáknak, a sok-sok gyertyának és kandelábernek, no és a mindent beborító aranyozásnak. Hármójuk sietős lépteinek neszt az öles falakra feszített, vagyont érő bársony- és selyem drapériák, zászlók, és szőnyegek magukba szívták. A faragások, és szobrok mesteri kidolgozása pénzről és hatalomról kérkedett.

Az oldalhajóból nyíló egyszerű faajtó, hangtalanul tárult fel előttük. Átlépve rajta a parókiához vezető folyosóra jutottak. Itt már egyáltalán nem voltak díszek a falon. Fakó festés és kopott szőnyeg látványa lobbant eléjük az atya tenyerére bűvölt lángocska fényében. Gyorsan végighaladtak a tízegynéhány lépés hosszú átjárón, és újabb, talán még az előzőnél is jellegtelenebb ajtóhoz értek. Berbegen atya előre ment az otthonosan berendezett szobácskába, és barátságosan beljebb invitálta kései vendégeit.

– Gyertek gyorsan... gyorsan...

– Most már mondd, mi történt. Mi fontos ennyire, atyám? Fiamnak ágyban volna már a helye... – Kényelmesnek egyáltalán nem nevezhető lócán ta-





lált helyet magának Luanna, de a pap nem figyelt rá. A fiú vállait fogta mindék kezével, s lehajolt hozzá, ahogyan csak megfáradt izületeitől telt. Arcát fürkészte egész közlről az agg férfi, mintha csak fejébe kívánna kukkantani, és a valóság nem is állt túl messzire ettől. A *gondolatolvasás*, és az *auralátás* delejes ígét mormolta fogai közt. A mágia szinte tapinthatón hullámozott a csöppnyi, félhomályos szobában.

A fiúcska már-már elsírta magát félelmében. Lefelé görbült szája sarka, s minduntalan anyja felé akart fordulni, de a pap úgy tartotta maga előtt, mintha valami értékes festményt vizslatna fürkészőn. Aztán nagyot sóhajtott, és lehunyta szemeit. Ettől azonban nem vált barátságosabbá a fiú szemében. Megérezte a mentális nyomást, ahogy újabb próbatételként akarátára nehezül az *igazlátás* diszciplinája.

– Fiam, most igazat kell szólni – mondta nyugodt hangon az idős férfi, s ismét a gyerek szemébe nézett. – Szoktál hallani hangot, amit csak te hallasz? Egy bácsinak a hangját, aki hozzád beszél... talán nem is érted, amit mond...

– Atyám! Megijeszted a fiam...

– Igen... – hangzott a bizonytalan válasz. – De énnekem olyat mond mindent, hogy én nem tu-

dom... Olyan halkán is mondja, meg mindig este, amikor fekszünk már le, és... tudod.

– Érzed-e a melledben, itt, ezen a ponton, hogy furcsa erő, olyan érdekes lüktetés lüktetlik benned? – Reszketeg kezét a fiúcska szívére helyezte.

– Érzem... mostan is van olyan itt bennem... – a férfi elhárított a gyermektől.

– *Ferrieghtieamne principen borhbientium...* – Lassan egyenesedett fel a vén pap, és kezeit széttárta. Furcsán megnőtt a mécsfényben, s árnyéka belepte a szoba sarkait. – Megáldlak téged, hős Hhartgh fia, Bertold, Urunk hatalma által, a Szent Fény erejével... – Hangja lassan emelkedett, s erősödött. – Megáldlak téged, a Jóság tisztasága által... Megáldlak téged a Hűség erejével... és megáldalak téged, kube Urunk a lényegéből egy szikrányit plántált, hogy élted folyamán hirdesd az Igét, és gyakorold a Kegyet! Neved legyen Árva Bertold mától! Légy erős vára hitünknek, s légy könyörtelen átka az ellenünk töröknek! Úgy legyen! – Az istenek síkjáról származó energia átjárta az idős Berbegen atyát. Ott vibrált a levegőben, s a gyermek teste úgy szívta magába a mágiát, mint száraz tapló a vizet. A szertartás bevégeztetett.

## 2. ÖNZETLENSÉG

Erdauin, a Névtelen Mocsár. 12 évvel a világégés előtt.

A lovagról ugyan meg nem mondta volna senki emberfia, hogy valóban lovag, hisz szakadt, sáros, elnyútt ruhája erről nem árulkodott. Talán csak fegyvere, melyet zsákvászonba csavarva, madzaggal hátára kötve cipelt, tűnhetett volna fel a szakavatott szemnek, ugyanis aranygombos markolat kandikált ki a rongyok közül.

A férfi erőteljes léptekkel tört előre a sűrű növényzetben, bár bocksora bokáig süppedt a talajba. A hátára omló, göndör hajfürtök aranylón tündököltek a száz ágra sütő napfényben. Átlagos testalkatú, de izmos ember volt. Arcvonásai intelligenciáról, és nemesi vérvonalról árulkodtak. Mély barna szeméből elszántság sütött, és pengévé keskenyedett ajkai mérhetetlen dühöt sejtettek.

Ilyennek látta volna őt bárki, ha lett volna itt valaki, ezen a kietlen helyen. De csörtetésére csak az itt-ott felcsillanó vízfoltok halai, és a bokrokon gubbasztó madarak riadtak fel időnként.

A férfi megállt, és ruházata mélyéről egy aprócska üveggömböt halászott elő. Tenyerében egyensúlyozta, és rajta keresztül nézve körbepásztázta környezetét. Megpróbálta betájolni magát a minden bizonnyal mágiát hordozó eszköz segítségével. Majd



egy bizonyos irányt kiválasztva ugyanolyan hirtelen indult útnak, mint ahogyan megtorpant az imént.

Kissé távolabb már óvatosabbra fogta lépteit. Fülét hegyezte, és furcsa mód néha még a levegőbe is beleszimatolt. Talán érzett mást is a bomlás és elmúlás bűzén kívül... Egyszer csak mozdulatlanán dermedt, és egész testéből sugárzott a feszült figyelem. Aztán lassan a fegyver markolata után nyúlt. Rövid, határozott mozdulattal vont ki a csillámló pengét a rongyok közt rejtőző hüvelyből. A másfél kezes lovagi kardot olyan könnyed eleganciával tartotta, mintha csak úri dáma nyitná szét báli legyezőjét.

– ...és akkor mind meg fogtok dögleni... – hallatszott a szél hátán érkező leheletnyi mondatfoszlány. A lovag óvatos mozdulattal túrt bele a bozótosba kardjával. A félretolt ágak közt kisebb bucca tűnt fel egy körülbelül húsz lépés széles tisztás közepén. A dombocska legmagasabb pontján egy állatbőrökből, és göcsörtös ágakból összetakolt, sátorforma alkalmasság roskadozott, előtte rakatnyi tűz pislogott. Nem ez volt azonban az a látvány, ami azonnal magára vonta a lovag tekintetét. Négy oszlop volt leásva ferdén a földre, s mind a négyhez egy-egy szerencsétlen teremtmény volt szíjazva. Előttük egy aprócska alak toporgott. Rongyai alól kilátszottak pipaszár lábai, és csenevész teste, hisz az ágyékkötője csak itt-ott takarta el aszott bőrét. Gnóm volt, és nagyon öreg. A támasztékul használt bot azonban különlegesnek látszott. Vagy fél méterrel a foglyai előtt hadonászó vénség feje fölé magasodott. Tökéletesen csiszolt vonala, a végére illesztett, marokba szorított kéz formájú faragás, és a faragott ujjak közt kékes színben tündök-

ló üveggömb komoly mágikus hatalmat sejtetett. A lovag hagyta ismét összezáródni a bozótost, és átjáró után nézett.

– A Halál megváltás azoknak, kik megtagadják az igaz isteneket! A panteon Urai nem irgalmaznak az eretnekeknek! Ti nem is vagytok... – A lovag meglapult egy alkalmasnak tűnő, ritkásabb résznél, majdnem pontosan a vénség háta mögött. Úgy gondolta, hogy a köztük lévő mintegy tizenöt lépésnyi távolságot, négy-öt szívdobbanásnyi idő alatt képes lesz áthidalni. A meglepetést is maga oldalára írhatta. Ezen kívül mindennél jobban bízott kardja, s hite erejében. Felkészült hát a támadásra, s eközben végighordozta tekintetét a nyomorult áldozatokon. Jól sejtették a falubeliek, mert négy ember lógott a húrukba vágó szíjakon. A különc család. „Fura figurák”, „különös népek” – mondták róluk a falusiak. A kisebb gyermek, egy lány, talán ha nyolc, míg az idősebb fiú úgy tizenöt éves lehetett.

A gnóm váratlanul elhallgatott, mintha megsejtett volna valamit. A lovag nem várhatott tovább, üvöltve indult rohamra.

– RAIA NEVÉBEN, PUSZTULJ! – zúdította ellenfelére az *energiafolyamot*, ám az éteri erő ártalmatlanul csorogta körül a gnómot. De a lovag nem ért rá csodálkozni ezen, mert amaz máris oly gyorsan pördült hátra, amit nem várt volna el senki éltes korától. Botját sújtásra emelte, és egyetlen szót kiáltott.

– VILLÁM! – A bot körül felizzott a levegő, s a következő pillanatban édeskés, fojtó szagfellegen át egy ezüstszerű villám sistergett keresztül. A lovag felordított fájalmában, mikor az energia belécsapódott, és összerándultak izmai, de ekkor már csak négy lépés választotta el a gnómtól. Érezte, hogy ereje a talajba szökött a kisüléssel együtt, s hogy a tökéletesen edzett, megbízható izmok menten cserbenhagyják őt. Nem gondolkodott. A harci tapasztalat, és a véget nem érő gyakorlatozás meghozta eredményét. A megiramodása közben a jobbában, oldalra tartott fegyveren lódított egy nagyot, s ebbe beledarta esésének minden lendületét is. A markolat kicsusszant kezéből, s a nyolc kilós penge egyet pördülve beleszaladt a gnóm gyomrába, hanyatt döntve, és valósággal a földhöz szegezve őt. A lovag még pár percig vonaglott a földön, de a körülötte rajzó kékes szikrák egyre halványultak. Csak percek múltán volt képes térdre tápászkodni. És nem volt tanúja hőstettének. A foglyok ájultan, vagy holtan lógatták fejüket.

Fölkuporodott, és előhalászta rongyai alól a nyakában lógó nap szimbólumot. Baljával erősen megmarkolta azt, és Raiához fohászzkodott. Imája nyo-

mán pár perc múlva visszatért karjába az erő, s már képes volt felállni. A gnómhoz lépett, és kirántotta kardját a hullából. A test halk szusszanással nyúlt el a talajon. A halott arcon nem látszott érzelem.

A gyermekek már nem éltek. Sorra elvagdosta a foglyok kötélkeiket, és a földre fektette őket. A könyörtelenül égető nap kicszerzette arcukat, kezüket s hólyagosra égette a bőrük. A törékeny asszony, és a vézna férfi kicserepesedett ajkai szomjúságról árulkodtak. A lovag szénézett a táborhelyen. A sátrat egyszerűen felrúgta. Kis keresgélés után egy csorba cserépedényben vizet talált. Belekóstolt. A poshadt víz bűdös, és rossz szagú volt, de nem volt elég idő esőért fohászzkodni. Megitatta az alélt foglyokat, aztán alaposabban szemügyre vette a gnómot, és annak fegyverét. A bot minden bizonnyal a legendás Fairlight botja lehetett. Elképzelni sem tudta, hogy efféle ritka relikvia hogyan kerülhetett ilyen alantas kezek közé. Gondosan elcsomagolta, és a hátára szíjazta. A hulla nyakában egy koszlott villám szimbólumot talált, s már tudta, hogy miért nem sújtotta halálra az öregot a leghatalmasabb varázslat, amit csak ismert. Bármilyen gonosztettet hajtott is végre életében, úgy látszik mindig ügyelt arra, hogy ugyanannyi jócselekedete is legyen, így a mérleg nyelve nem billent ki. A varázslat pedig csak a gonosz lelket támadja meg...



Egy madzagot használt övként a sámán, s az erre kötött marhahólyag erszényként szolgált. Rendes körülmények közt inkább kezét vágta volna le, minthogy egy halott holmija közt turkáljon, ám ez a mostani egyáltalán nem számított rendes körülménynek. Magyarázatot kellett találnia a történetekre, mindenképpen! Az erszényben azonban csak varázslat-komponenseket talált, semmi mást. Rövid töprengés után a földre öntötte a tartalmát. Mocsári penke, gyöngymangó, smirglilevél... csupa értéktelen kacat.

A sátor maradványaihoz lépett, és szétrugdosta a bőröket. Nagy sokára egy megfeketedett bőrteker-cset talált, amit valamilyen állati zsigerrel kötöttek át. Nem göngyölte szét, hiszen vannak a Napta-nácsban számosan, kik majd alaposabban tanulmányozhatják azt.

– Ki... ki vagy te? – hallotta az elfúló hangot. – Megölsz minket?

– A nevem Bertold, az Árva. A Szent Fény lovagja vagyok. Azért jöttem, hogy kiszabadítsalak benneteket – lépett közelebb az eszméletre tért asszonyhoz.

– Igen, tudom, hogy... Raia lovagja vagy... ezért... ugye megölsz minket? Tudd meg, hogy én nem félek a haláltól... – kapott erőre amaz.

Bertold csak ekkor figyelte meg tüzetesebben őket. A család minden tagjának furcsa, érme nagyságú, félhold alakú tetoválás volt a homlokán, pont olyan, mint az a rajzolat volt a tekercs külső felületén, amit az imént talált.

– Chara-din eljő majd, te lovag, és megjutalmaz minket halálunkért... Ölj meg! Mert ha nem teszed, elérkezik a nap, mikor én, vagy valaki más közülünk, elébed áll, s legyőz téged – A nő arca gúnyos mosolyra húzódott. – Káosz vár ezekre a földekre...

### 3. KÖNYÖRÜLETESSÉG

Erdauin, Huertol városa. A Világégés napja.

Csak a templomok nyújtottak némi biztonságot. Az emberek nem tudták, hogy mi fog történni velük. A buzgó hívők és a kicsit hitetlenek egymással versengve fohászkodtak, ki-ki saját istenéhez, s mindenki a megváltást várta, hogy vége legyen végre a rémálomnak.

Hetek, hónapok óta hangosak voltak már a terek az örült prédikátoroktól, kik az elkövetkező világ-végét jósolták fennen. Senki nem hitt nekik, de mindenki érzett valamit, ki gyengébben, ki erősebben. Valami megmagyarázhatatlan szorongást, valami feszültséget, ami kirobbanni készült.

S most, amikor a kibírhatatlan forróság hullámokban tört rá a városra, a sikátorokban felgyülemlett szenny, és az évszázados por örvénylő tölcéserekben forgott a tereken. Amikor a papok, és mágusok minden zsigerükben érezték a mágia tomboló vonaglását. Amikor a parasztok zokogva könyörögtek Természetanyának a termésért. Amikor a királyság felét magába nyelte a tűz, s ezt a csöppnyi területet is csak az Ezüstmágusok mindenható ereje védelmezte már. Amikor a katonaság, és a városőrség fejtellenül próbálta fenntartani az összeomlani látszó rendet, s próbált ellenszegülni az elszabaduló káoszoknak... Már csak a templomok nyújtottak menedéket.

Raia felszentelt lovagját ezüstös *erőpajzs* védte az örvénylő portól. Makulátlan tabardja hófehér szövetén büszkén fénylett az arany napkorong. Erős bástyaként magasodott ki a pánik szélén tántorgó tömegből. Az emberek a templomok, és imaházak felé igyekeztek. Málháikban minden vagyonukkal, vagy anélkül. Anyák szaladtak csimpaszkodó gyermekekkel, betegeket vonszoltak kétségbeesett családtagjaik magukkal, mert ekkor még nem lehetett tudni, hogy a nyugati égbolton vöröslő iszonyatos felhő, vajon meddig nyomul előre.

Bertold mindent megtett, hogy segítsen a menekülőknél, de feladata nem ez volt. A Naptanács felkent lovagjainak Nagymestere személyre szabta mindöjük feladatát. Mentálfonálból szőtt háló hú-

zódott közöttük, s e háló minden rezdülését érzékelték mindahányan. Bertold egyedül képviselte a Lovagrendet a városban. „Meg kell gátolnod, hogy az álnok Nord fanatikus hívei újabb lelkeket tántorítsanak el egyházunk bárányai közül. Mindenáron! Nord, ez az örült mágus, bármire képes! Máris istennek képzeled magát, és úgy is viselkedik. Hívei káoszt fognak szítani, s ezt nem nézhetjük tétlenül. Küzdj!” – Így jelent meg elméjében az üzenet az Égés hajnalán.

Bertold tehát az utcákat róttá, bátorította a retteget, biztatta a kételkedőket, s utat mutatott a tanácstalanoknak, de közben vizsla tekintettel a tömeget kémlelte. A gyűlölt denevért kutatta szemével, Nord totemjét, amit hívei szimbólumként hordanak nyakukban.

Egy vérben forgó szemű troll ugrott elébe. Valami haramia lehetett, talán a városi börtönből szökött, kihasználva a zúrzavart... Bertold azonnal kardot rántott, mikor az idegen támadó mozdulatot tett a két kézzel tartott, méteres gerenda-darabbal. Nem volt harc, csak kegyelemdöfés. Pár pillanat múlva a lovag már útjára is bocsátotta a bűnös lelkét.

Egy kelet-nyugat irányú utcácskában torpant meg aztán. Elnézte a természetellenes, rőt fényben bodorodó, izzó felhőt, ami gyilkos energiát rejt magában. Sok-sok mérföld távolságot becsült a városka és az izzás közt, de nem riasztotta a halál gondolata.

*Bóbitás. Zangroz. Találtunk egy szektát, Mester. Úgy bárminc tagot számlál, bárman vagyunk, nyolc csatlóssal. Mi legyen? –* Bertold ilyenkor sajnálta csak, hogy a helytartói városkában rostokol, s nem Zangroz, vagy Roxat utcáit rója társaival. Egyedül volt, nem számíthatott senkire. Raia papjait lekötötték a menekültek, a katonaság a saját helyőségét is képtelen lett volna megvédeni.

*Ejtsetek minél több foglyot –* hangzott az egyszerű parancs.

Bertold továbbindult a szokásos útvonalon a jóda irányába. Lassan elmaradoztak a megzavarodott, pánikba esett városlakók. Az utca csendes volt, és nem mozdult semmi. A környéket iparosok lakták. A kicsi, de takaros házak közt emelkedett néhány többszintes is. Cégérek nyikorogtak a délutáni szellőben. A város szélén nem állt fal, mint a királyság nagyvárosaiban, csupán a házakat építették úgy, hogy tömör, ablaktalan falukat mutassák a pusztáknak. Az épületek egymáshoz préselődtek, pár keskeny átjárót hagyva csak az utazóknak.

A lovag lassan lépdelt észak felé. Mostanában egyre aggasztóbb mendemondák kaptak szárnyra arról, hogy ebben a városrészben Nord fanatikus



hívei a régi malom pincéit átépítették, és bejáratát megerősítették. Hogy titkos alagutakat ásnak, embert áldoznak, és a denevérhez imádkoznak. Bertold járt már a malomnál, többször is, de semmi szokatlant nem talált az öreg, omladozó házban. Igaz, hogy már nem használták, s megérett a lebontásra, s az is, hogy a környéken élők rettegtek a közelébe menni, de az ajtó érintetlen volt, használatának sem talála semmi nyomát.

Ahogy befordult a sarkon, feltűnt a malom. Ahogy ott állt komor magányában a tér túlsó sarkán, akár egy templom. Egy szentségtelen templom. Nem tudta, hogy miért ébredt benne ez a gondolat, de határozottan befészkelte magát az agyába.

Megállt a tér túlfelén, s rövid mentális koncentráció után rányitotta „harmadik szemét” a gyanús épületre. Elhátrált megrökönyedésében. Az épület az asztrálsíkon valósággal ontotta magából a gonoszágót, a halált, a fenyegetést, s az elmúlás könyörtelen kínjait. A lovag riadtan szüntette meg a tapogatózásra használt pszi-formulát, és üzenetet küldött.

*Bertold. Huertol. Találtam valamit. Egy elbagyattott, nagy épület, hatalmas, gonosz sugárzásal. Talán egy dimenzió-basadék... vagy nem tudom mi. Mi legyen?*

Bertold tudta, hogy a Rend bármikor erősítést képes küldeni neki, de csak abban az esetben, ha ezt a Nagymester indokoltnak látja. Érezte agyában a hálón végigfutó rezgéseket. Társai izgatottan várják a döntést.

*Tudj meg többet. A balk csapat elindult.*

Huh! Bertold elképedt. A „halk csapat” egy inkvizítort, egy démonizót, legalább két nagy tudású mágust, és négy felkent lovagot jelent, teljes fegyverzetben, no meg tucatnyi csatlóst, íjászokat, kopjásokat... szóval komoly dologra bukkant.

Pár sietős léptű városlakót leszámítva a környék csendes volt. Bertold behúzódtott a háta mögött álló ház csicsás faragásokkal díszített kapualjába, és gyorsan magára olvasta azokat a védelmező igéket, melyeket hasznosnak vélt. Felfényllett körülötte a tucatnyi pajzs, burok és védőkör. Testét kiszáratva már fényaura, esszencia-, elme- és lélekvédő varázs övezte. Fél térdre ereszkedett, s fegyverét maga elé szúrta a földre. Homlokát az aranyombos markolathoz érintette és áldást kért magára a mindenható Raiától, aztán lecsatolta hátáról napkorongos pajzsát.

Mikor megindult a roskatag ház irányába, nem érzett félelmet. Nem tudta ugyan, hogy mi vár rá odabent, de ez nem is foglalkoztatta. A gonosznak pusztulnia kell a világról!



Berúgta az ajtót, s az kifordult sarkából. A földszintet félhomály borította, ezért Bertold fényt bűvölt a pajzsára. A por belepett mindent, s jól láthatóan kirajzolódott benne a pincébe vezető lábnyomcsapás. A lépcsőkhöz érve a lovag hallgatózott, és valamiféle szónoklat foszlányai jutottak el hozzá. Nem tudta kivenni a szavak értelmét, de a hanghordozásból erre tudott csak következtetni.

*Bertold. Ez egy szekta. Még nem tudom, bányan vannak – üzente.*

*Értem. Hogyha basadékokat találsz, azonnal visszavonulsz – érkezett a válasz.*

Nem tudta, hogy a Nord-hívők titkos találkahegyén mivel kell szembenéznie. A fanatikusok dühével, Nord egy, vagy több nagyhatalmú kegyencével, mágusával vagy túlvilági teremtményével, démonnal, ördöggel... Nem számított. A parancs egyértelmű volt. Mire a „halk csapat” megérkezik, a lehető legtöbb információval kell fogadnia őket.

Ahogy egyre lejjebb és lejjebb ereszkedett a rozoga lépcsőkön, végiggondolta, hogy mit is tud a Nord hívőkről. Tudta, hogy az örült mágust istenként tisztelik, még áldoznak is a vérivő denevérek, mintha valódi isten volna, azt képzelet magáról. A szóbeszéd elragadott gyermekekről is suttag, és nagyhatalmú idézésekről, szeánszokról. Bertoldnak meg volt a véleménye erről az egészről: flúgos banda. De a gonoszság vezérli a tagjait, ezért ki kell irtani hitüket a világból, mielőtt késő lenne, és az örület elragadja a jámbor népeket.

Amikor a lépcsőfordulóra fény vetült, leguggolt, s az alacsony mennyezet alatt a titkos terembe kukucskált. Furcsállta, hogy nem állítottak őreket,

mintha nem is félnének már a lelepleződéstől. Pedig a Királyság törvényei mindenkire egyaránt vonatkoznak, s a legutolsó rendelet börtönnel fenyegette meg az eretnekeket, kik valótlan istenük nevében gyilkolnak.

A teremben úgy száz-százhusz alak figyelte feszülten a középiütt magasodó emelvényről szónokló férfit. Egy elf volt. Fiatalos lendülettel beszélt az eljövendő időkről. Folyton egy bizonyos „Dornodon”-t emlegetett. Bertold szándékosan kizárta tudatából az elhangzó beszédet, nehogy cselekedetét befolyásolják, s tartott kissé a szavak közé szótt mágiától is. Inkább a férfit figyelte meg. Bordó palástot viselt, melynek belső fele teljesen fekete volt. Nyakában szimbólumként viselt egy láncra fűzött, sikoltó denevért formázó amuletet. Díszes övet, és drága nadrágot hordott. A lovag nem látott nála fegyvert, de nem követte el azt a hibát, hogy fegyvertelennek gondolja.

A háttérben, a derengésben egy kötömb volt látható. Hatalmas denevérszobor magasodott föléje, és simára csiszolt lapján egy kiterített test feküdt. A vér körös-körül mindenfelé lefolyt a kőasztalról. Mikor jobban szemügyre vette, a gyomra felfordult a látványtól. Az idős, ember férfi meztelen testén, a mellkasán hatalmas üreg tátongott!

A helyiség túlsó felében, egy sebtiben épített téglamelvényen egy asztallapnyi, csiszolt kőlap feküdt. Hatalmas, vörösen izzó rúna éktelenkedett rajta, s ha Bertold nem tartotta volna nevetségesnek a gondolatot, azt hitte volna, hogy egy rúnakövet lát.

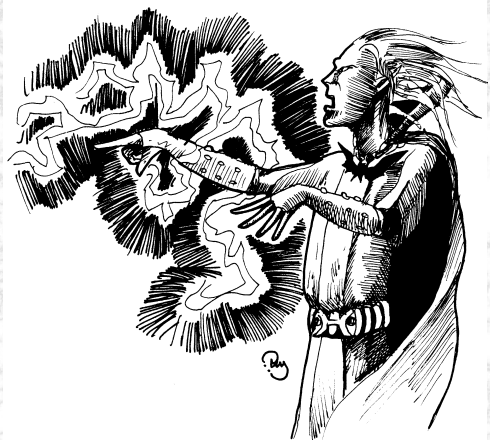
*Tégy jelentést, lovag! Medertelen Öböl vagyok, a második Halk Csapat vezetője. Huertol föterén állunk. Merre induljunk?*

*A Szent Fény ragyogja be arcod, mester! Északnyugatra, körülbelül bárom mérföldnyire vagyok tőled. A régi malom épülete. Alagsor. Kb. száz-százhusz bívó, egy szónok. Túlvilági lényt, vagy demont nem látni. Fegyvertelenek. Közvetlen mágius veszélyt nem érzéltem.*

*Értem. Várj! Öt perc, és ott vagyunk.*

Bertold óvatosan felállt, és visszafelé indult a lépcsőn. Ekkor vette csak észre, hogy a hívők időről-időre abba az irányba fordították arcuk, amerre a lépcső csatlakozik a pince padlójához. Valahová a lépcső alá néztek, ahová innen nem lehetett látni.

– Megtörtént hát, amire mindannyian vártunk! A mai napon hatalmas Istenünk megmutatta erejét, s hatalmából már mind részesülhetünk! – A szónok elhallgatott. Mindkét kezével a lépcső felé mutatott. – Íme, lássátok a maga valóságában ezt a hatal-



mat! Dornodon, a mi istenünk, elküldte hozzátok egyik angyalát!

Bertold zsigerei valósággal felizzottak a démon közelségétől. Mellkasát égette a szimbólum, agyára oly nyomás nehezedett, hogy könnye kicsordult, és nemhogy gondolkodni nem tudott rendesen, de még csak megmozdulni is csak alig-alig.

Hosszú másodpercek teltek el így. Aztán egy hang sűrűlött elő a csendből, mintha csak nehéz kötömbök recssennének egymáson.

– Vér és halál. A tűz mindent felemész – A hang nem volt hangos, de oly mély, és oly iртóztatós gonoszság süttött belőle, hogy a hívek egy része ajlultan omlott össze. Akik elviselték a látványt, azok is térdre, vagy hasra vetették magukat, és arcukat a föld felé fordították. Néma csendben rettegve várták a folytatást. – Istenünk erőt kér tőletek, hogy ezt az erőt megsokszorozva adja majd vissza nektek. Hatalmat ígér nektek, e csekélységért cserébe. Imádkozzatok, és higgyetek!

*Lovag, hol vagy?*

Bertold képtelen volt válaszolni. A gonoszság a csontjáig átjárta. Kétségbeesetten kapaszkodott felfelé a lépcsőkön, ösztönösen menekülve ettől a borzalomtól. Két lépcsőkart haladt feljebb, kúszva, mászva, négykézláb, könnyeitől elvakítva, nyuszítva, amikor a *Fénytestvér* eléje lépett. Az inkvizitor haladt elől, de nem maradtak le mögötte kísérői sem. Cseppet sem érdekelte őket, hogy döng az egész ácsolat a léptük súlya alatt.

– Mit láttál, lovag? – kérdezte a sarokba húzódo alaktól.

– Egy démon... – suttozta Bertold. Mást nem tudott kinyögni.

A *Démonvadász* előlépett társa mögül. Halkan két szót vakkantott, s a lovagot körülvevő *félelemvarázs* azonnal szertefoszlott. Bertold feltápáskozott, és összeszedte magát.

– Jól van, lovag. Csatlakozz társaidhoz, szükségünk lehet a kardod erejére – közölte az ördögűző, majd a *Fénytestvérrel* együtt, válaszra sem várva, lerobogott a lépcsőn. Három fiatal mágus követte őket. Bertold nem igazán szívelte a fajtájukat, s ahogy a sarokba hátrált, hogy helyet adjon nekik, azok egy pillantást sem vetettek rá. Önhitt, önfejtű, magának való népség! Nem tűnnek meg sem egyenruhát, sem pedig regulát magukon. A ruházatok és felszerelésük csak úgy ontja magából az erőteljes mágiát.

Bertold kardját leengedte a lába mellé, hogy ne akadályozza őt ezen a szűk helyen. Mikor felbukkant a négy, nála jóval tapasztaltabb paplovag, kik a Rend ranglétráján hozzá képest elérhetetlen magasságban voltak, szó nélkül hajtott fejet, s utánuk csapódott. Ekkorra már elszabadult a pokol odalet.

A négy paplovag Raia nevét harsogva tódult a terembe. Bertold ott loholt a nyomukban, de valahogy nem égett benne olyan harci düh, mint a társaiban. Mögöttük ott lihegtek a közrendű katonák is, de jócskán lemaradva. Érthető, hogy elszántságuk nem vetekedett a lovagokéval, hisz őket nem védtek nagyhatalmú varázslatok, méregdrága páncélok, sem tökélyre fejlesztett harci tapasztalat.

Nem is volt szükség rájuk. A mágusok tűzgolyói szörnyű pusztítást vittek véghez a teremben. Hul-lák, és haldoklók feküdtek mindenfelé. A lépcső mellett obsziáni trónus állt. Egy hatalmas thargodan herceg küzdött mágiikus bilincseivel, hangtalanul. A *Démonvadász* speciális mágiát alkalmazott, mely nem pusztította el, csak megbilincselte a szörnyet. A varázsgömb semmit nem engedett ki belsejéből, még a hangokat sem, így a thargodan hiába harsogta a veleszületett gyilkos szavakat, azok ereje ártalmatlanul hömpölygött körülötte a burkon belül. A *Fénytestvér* is megtalálta ellenfelét. A szónokkal gyilkos varázspárbajt vívtak. Bár a „párbaj” kevéssé találó kifejezés, hisz az egész viadal mindössze pár másodpercig tartott, és eléggé egyoldalúnak tűnt. Az elf testén körbecikázó vörös energi-anyaláb egyetlen csóvává sűrűsödött, és egy szemvillanás alatt a Raia-pap irányába vágódott. Ezel egy időben az inkvizítor körül felizzott az *élet-pajzs*, s a *pusztító végzet* lecsorgott róla. Az ellen-csapás kivédhetetlen volt. Bár Bertold látott már az *energiafolyam* erejétől halálra sújtott gonosz teremtményt, ilyen mérhetetlen erőt megmozgatni

csak a leghatalmasabb jószág-papok képesek. Az elf valósággal szénné égett.

Mire a csatlósok egymást biztatgatva beövakodtak a gonoszság barlangjába, a mágusok már javában dolgoztak az oltár, és a rúnák elpusztításán. Irtózatossá erejű *gigaöklök* robbantották atomjaira a kőzetet!

– Végeztünk – jelentette ki az inkvizítor, és a rangidős lovaghoz lépett. – A sebesülteket gyógyítsátok meg, és terelejték össze. A holtak eltemetetéséről te gondoskods! – Itt Bertoldra mutatott. – Mennydörgő! El tudjuk szállítani a fattyat, vagy hívjam a *kalitkát*?

Bertold lehajtott fejjel vette tudomásul az utasítást. A városban ő volt Raia legmagasabb rangú lovagja, s így a tanácsban előkelő pozíciót foglalt el. Nem várta el tőle a pap, hogy helyeseljen, és nem magyarázta a döntését. Bertold tudta, hogy a holtak eltemetése nem lesz egyszerű feladat, hisz a szekta létezését titokban kell tartani...

– Boldogulok vele – mondta a *démonvadász*. Jobbjából egy vékonyka, zöldes fénycsóva indult útjára, mint valami poráz, s belenyomult az *essen-ciaburokba*. A vergődő démon tehetetlenül tűrte, hogy a nyaláb a torkára tekeredjen, majd hiábavaló rángatózással lépdelt a pap után, mint valami engedelmetlen kutyas. Az inkvizítor hátra sem nézett, mikor a furcsa páros után indult. A mágusok egymás közt halkan sutyorogva (nevetgélve?) battyogtak utánuk, mintha nem is öltek volna meg az imént több tucatnyi szerencsétlen város lakót...

A lovagok lassan körbesétáltak a teremben, és lelehajoltak a földön mocorgókhöz. Időről-időre elhangzott a *teljes gyógyítás* zenével felérő, dallamos bűvigéje, s a levegő megtelt ambrózia-illattal. Pár perc múlva már negyvenegynéhány férfi és nő állt szorongva, félelemtől könnyes szemekkel a terem közepén. A csatlósok kopjakkal, és kardjaikkal terelgették őket. A kérdésekre senki nem válaszolt, a katonák szeméből közhöly, vagy gyűlölet sugárzott.

Miután a földön már csak a holtak maradtak fekvve, a négy lovag felfelé indult a lépcsőn. Vezetőjük kurtán biccentett Bertold felé, de nem lassította lépteit. A katonák pedig üvöltözve, szitkozódva lökdösték az eretnekeket felfelé a lépcsőn.

Mindössze tíz perc volt az egész. A lovag a földre rogyott, fegyvere kifordult a kezéből, és csőrömpölve dőlt el. Kis késéssel melléje került a tökéletesen tisztára fényesített kvazárpajzs is... aztán a lovag az arcát tenyerébe temette. Hosszan, nagyon hosszan zokogott.

Folytatjuk

## TÜLÉL K FÖLDJE VERS

□ Hajnalon

Alszik a csend kint egy fekete sarokban,  
ottelejtett zászló leng elhagyatottan.  
Esti nyári szellő suhan a fák lombjában  
a holdas égen seprűn repül egy boszorkány.

Csillagok nézik csak magasról csendesen,  
fejét lezálláskor beüti rendszeren.  
– Csillagok csillagok, apró kis csillagok,  
miért itten keringtek előttem? Hol vagytok?

A seprű kettőtört egy sötétlő sziklán.  
A boszi már minden lát, csak triplán.  
Lassan hajnalodik a keleti égen,  
szalad a vasorrú a fák között serényen.

Rohan, szalad, fut, de elkésett már,  
mert keleten felfénylik a napugár.  
– Ó, pusztult volna meg az átkozott,  
amikor engem elátokozt!

**Craz (#4097)**

□ Kódizú

mint szívből kitéptt  
valahol ott lebeg  
látol egy emléket  
kódizú reggeled  
és a nappalod  
most más  
mi látomás  
lűktető változás  
szele érint  
vonz taszítva  
mintha sírna  
mintha éledne  
hívna  
csontkezdével  
ha arcodra  
írna

**Vérvöröskalfonyéy (#4115)**

### EGYÉB

□ Kalandozók! Ghalla egyik legszínesebb, de a TÁP-okat sem nélkülöző Közös Tudata, az Illúzió Mesterei (#9129) tagfelvételt hirdet. Köztünk fajtól, nemtől és vallástól függetlenül bárki megtalálja a helyét, és társakra lel. Elérhetőségeink: buldozer@kfrtkf.hu, illetve emc@kfrtkf.hu, vagy a 70-298-8912-es telefonszámon.

**Illúzió Mesterei (#9129)**

# APRÓK

□ Nem és nem és nem! Ez nem lehet igaz! Már megint! És ezúttal ovimon bogó sem volt nálam! Miért mindig nekünk, ártatlan nőeknek kell ezzel foglalkoznunk? Hogy lehet az, hogy az a troll, az a féllálat Zakariás ilyenkor nem tud úgy védekezni, mint a szörnyek ellen? Nőtársaim, kérlek, okuljatok az esetből, és ne engedjétek egyetlen férfi csábításának sem, egészen addig, amíg meg nem tanulnak a fejükkkel gondolkodni!

**Áriel a Szélvész**

□ Reszkessetek ti többiek! Higgyétek el, az hogy az olimpián indulva a legutolsó kategória legutolsó helyezette lettem, még nem jelent semmit. Féljetelek hát, mert egyik éjjelen lecsapok rátok, mondjuk egy szöges bunkóval! (Csak addig még szerezniem kell egy olyan fegyvert, mert még nincs.) Reszkessetek hát!

**Vérvöröskalfonyéy,**  
a nemsokára már rossz

### SÖK UÁROSA KALAND

□ 3 társat keresek a 8. szinten az 50. többszemélyes kalandhoz. Telefon: 30-494-0554.

**Rebel Extravaganza (#7007)**

□ Társakat keresek a 7. szinten az 50. után az 52. TK-hoz. Aki társul hozzám, és sikeresen megoldjuk a kalandokat, az választhat magának 2 db véletlenszerű varázstárgyat a karakterlapomról! Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes A. u. 21.

**Ruh Nestah (#7734)**

□ Társat keresek a 2. szinten az FC-hez. Ha társulnál hozzám, add ki az FC 8739 parancsot, a többit elintézem.

**Lázadó Szolga (#8739)**

□ Üdv mindenkinek! FC-hez keresek társakat az első szinten. A számom: 20-558-4559.

**Crow (#5983)**

### SEGÍTSÉG

□ Mutánok figyelem! Szükségem lenne a segítségetekre. Klánom (Tudós) megkért rá, hogy harcba győzzek le egyet közületek. Ezt én hülységnek tartom, semmi bajom vele-

tek, de Klánomat szeretem, így ezt a feladatot is teljesíteni akarom. Fáradozásaitokat előre is köszönöm! Most költöztem fel a harmadikra.

**Zengő (#5142)**

### SZÖVETSÉGEK

□ A „Bölcskekről”. Mintegy 3 évvel ezelőtt egy raccsoló diákjelölt szövetséget alapított: a Tudósok elitszövetségét, vagy legalábbis a Bölcskek Körét – ahogy ő nevezte. „Bölcskeket” akart maga köré gyűjteni Dax barátjával, hogy az értelmiség fényével világítsa a Teron Hegy gyökerének homályában. Yula segítségével kollégiumokat alkotott (Tudósok, Bárdok, Békések), és Sloom krónikás írásával biztosítottak tűnt a Tudós eszme és ideológia uralma. De az idő nem tétlenkedett! A kollégiumok szűk kereteit szétfeszítette a sokszínű tagság. Belépetek a tisztogatók, katonák, mutánok... és tolvajok is. Az „elit”, a gondolkodó tudós mag is lassan felmorzsolódott. Az „értelmiségi” éra bomlását mutatja, hogy az említett főideológusok is végleg letelepedtek, cserben hagytak bennünket, vagy eltűntek a Kör életéből. A „legbölcsőbb bölcs” se a régi – hála az ösöknek! –, hisz e sorokat egy mágus kezei írják. A Kör tehát alapjaiban újult meg – egyre sokszínűbb lett, s egyre több ifjonec lép soraink közé. Vajon – a tudós eszme hanyatlásával – jögnak van-e még magunkat „Bölcsnek” nevezni? Ha a válasz bátoratlan igen is, azt csakis Bölcsöló íránti tiszteletből mondhatjuk. No meg talán azért, hogy emlékezzünk lárvakorunk göggyére, s azt sose tagadjuk – ám ne is szégyelljük. Ekképpen maradok továbbra is „Bölcs” barátotok:

**Dart Mahul (#5112) írnök**

□ Álmodt láttam. Tizenegy karú lény jött felém, kezében egy mérleg. Az egyik serpenyőjében egy torzszülött, a másikban egy galetki. A lény rám nézett, szemében harag villant, és a mérleg nyelve a torzszülött javára billent. Sötét kor közelít.

**Hooded (#7708)**

□ Egy, aki mindent vitt. A lárvá szint abszolút bajnok:

**Black Diamond (#6438)**

□ Klasszikus rabszolgatartó társadalom vagyunk, hanyatlásunk gyors lesz, és kíméletlen. A jelek már mutatkoznak.

**Shai-hulud, a Férgek ura (#4643)**