

ALANORI KRÓNIKA

99. szám
2004.
március

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Remélem, hogy amikor olvassátok ezeket a sorokat, ragyogón süt a tavaszi nap, de jelenleg, még javában esik a hó. Ilyen időben nem sok mindenhez van kedve az embernek, főleg nem ahhoz, hogy kimenjen a hóesésbe. Remekül alkalmas azonban arra, hogy elszórakozzunk egy jó kis számítógépes játékkal, elolvassunk egy izgalmas regényt, megírjuk a TF vagy ŐV UL-ünket, mazsolázgassuk a fordulónkat, vagy éppen készülünk a következő HKK versenyre. Jómagam a számítógépes játék, illetve az érdekesítő könyv mellett maradtam. Mindenkinél melegen tudom például ajánlani Janet Evanovich tavasszal megjelenő regényeit, Hárman a pácban, illetve A négy fejező című. Remek humorral megáldott, lebilincselően izgalmas könyvek, pont alkalmasak rá, hogy akár télen, a fűtött lakásban, akár tavasszal, kellemes napozgatás közben belemerüljön az ember, elfeledkezve a hétköznapi gondokról, és az egész világról. A regények beszerzéséig pedig az Alanori Krónikához kívánok kellemes olvasgatót mindenkinél!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: Gyilkosság La Mutban c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 3. (99.) szám (2004. március) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: február 20. **A februári szám lapzárta:** március 19.

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káros Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett végjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

MEDDŐ FÖLDEK

Mérgezett tájak a Shadowrunban

2

KALANDOK FÖLDJE

Magasföldi küldetések

10

VARÁZSLÓMESTEREK

Interjú Baross Ferencsel

18

VERSENYBESZÁMOLÓK

Az Ősök Városáról és Szarvasról

20

ÚJ VERSENYEK

Márciusban és áprilisban

22

KOMBÓK

Kontroll lapok

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

30

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki feljegyzéseiből

31

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

34

ŐSÖK VÁROSA KÉRDÉSEK

Játékosok kérdezték

36

AZ ALKONY KERESZTÚTJÁN

Regényrészlet

38

GHALLA NEWS

A TF világa

42

TF-FEJLESZTÉSEK

42

KT-KÉPESSÉGEK

44

A KEGY

48

APRÓK

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 játszó is fizethetnek postautalványal.

MEDDŐ FÖLDEK I.

A következő rövid összefoglalásnak a meddő földekként ismert kietlen területek rövid bemutatása a célja. Fontos tisztában lenni ezek létezésével, mivel lehet, hogy a következő vadászatok pont az egyik ilyen elleneséges környezetben fog zajlani...

A MÉRGEZETT FÖLD

Fokozott figyelmet kérnék a következő dokumentumnak, mivel az olyan „meddő földek”, mint a tengerfenék vagy az űr, bár életveszélyesek az emberek számára, de természetes képződmények. A dokumentum egy olyan sivár rész leírása, amely saját teremtésünk – vagy inkább rombolásunk – eredményeképpen alakult ki a természet szennyezett részein. A dokumentumot Jesse Windwalker írta, Sas sámánja, aki másodállásban radikális természetvédő. Mint tudjátok, a Shadowland nem támogat, vagy pártfogol egyetlen politikai nézetet sem, feladata csak a tények közlése. A döntést nektek kell meghoznotok. Mindenképpen le kell szögez-nem, hogy nem vagyok az a természetszerető fajta, sőt, vannak olyan alkalmak, amikor egyszerűen elfelejtem, hogy vannak a Mátrixon kívüli helyek is, de ez a dokumentum egyszerűen elborzaszt. Mindenképpen vizsgáljátok meg, ha látogatást kívántok tenni ezeken a pokolközei helyeken, de néha gondoljátok át a dolgokat nagyban is.

Káosz Kapitány

Atküldve: 2062. szeptember 16. 03:41:30

Földanyánk haldoklik, mégpedig miattunk. Mi pusztítjuk őt lassan, mocskos módszereinkkel. Mérgekkel kínozzuk, felvágjuk és elejétjük testét, szemébe fojtjuk. Nem tetszik, amit látsz? Túl kemény a valóság? Sajnos ez nem álom. Az emberiség (ide értve minden *Homo sapiens* fajt) szisztematikus támadásokkal bombázza a természetet immár több mint kétszáz éve, amelynek eredményeképpen a Földön el fog pusztulni minden létforma, ha nem teszünk valamit gyorsan ellene. Ez tény, csak úgy, mint az, hogy a Földön már így is rengeteg olyan szennyezett zóna alakult ki, amelyek előre vetítik a Föld egészének jövőjét.

Nem az újrahasonosítás vagy a „zöld” termékek vásárlása ügyében kopogtatok. Teljes változtatást sürgetek mind élőhelyünkkel, a Földdel, mind a saját és más létformák életével kapcsolatban. Tudom, hogy belefáradtatok már ebbe az ósdi szövegbe, és már látom magam előtt, ahogy egyesek csak görgetik a szöveget hasznos információk után kutatva, de tudnotok kell, hogy ez lehet a leghasznosabb tipp.

Bárhogy is történjen, a Föld élete generációkon belül radikálisan meg fog változni, és csak rajtunk áll, hogy ez milyen irányba fog történni. Felnöhetünk, és félretehettük azon arrogáns nézeteinket, miszerint a Föld azért van, hogy kihasználjuk, megtanulhatunk harmóniában élni a természettel, vagy egyszerűen kihalhatunk. Ha esetleg nem túlélünk, akkor is olyanná változhatnánk, amelyet a legnagyobb tolerancia mellett sem nevezhetnénk emberinek. A változások már megkezdődtek, és ha aggasztónak véltétek, akkor olvassátok végig a dokumentumot, és fűzzétek hozzá véleményeteket.

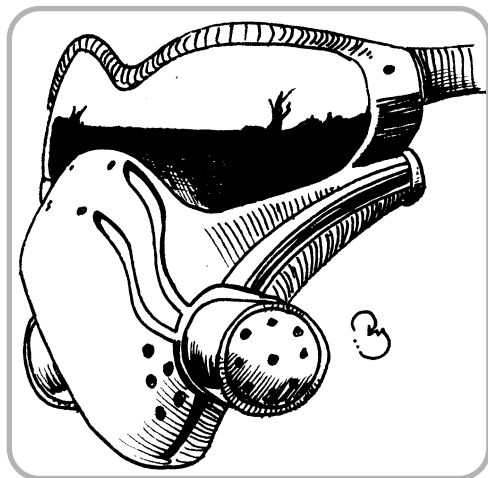
Bőségesen akadnak olyan ökológiai veszélyek szerte a Földön, amelyekkel számolnunk kell. Ha félretezzük a társadalmi normákat, akkor egyre többet láthatunk meg. Tudnunk kell ezekkel számolni, ha nem is azonnal leszámolni.

Csak a megjegyzés kedvéért egy különálló fórumot nyitottam a különböző nézőpontok ütköztetése számára. Megkérnék mindenkit, hogy nézetét csak akkor ossza meg itt, ha az a témába vág. Köszönöm. <vi-gyor>

Káosz Kapitány
„Mindenhol ott vagyok!”

TENGERNYI MÉREG

Lassacskán kifogynak az olyan helyekből, ahová szemünket helyezhetnénk. Ennek egyszerű oka van: a Föld természeti rendszerei nem képesek olyan gyorsan elbánni a szeméttel, mint amilyen gyorsan termeljük azt. Olyan szeméttel is termelünk, amellyel a természet egyáltalán nem, vagy csak hihetetlenül hosszú idő alatt birkózhat meg. Hatalmas földterületek és vizek fertőzőt-



tek ipari vegyszerekkel, nehézfémekkel, és más, minden létfórmát veszélyeztető mérgekkel. Ezek ellenben létfórtosságúak a cégeknek nevezett létfórmáknak, és azoknak az embereknek, akik bedőlve a cégés propagandának elhiszik, hogy életük nem lehet teljes azok termékei nélkül. A szennyezés így folytatódik, bármit is tegyünk ellene. Az újrahasonítás, a káros anyag kibocsátást csökkentő kezdeményezések és a szennyezést ellenző vezérelvek csak annyit érnek, mintha egy szűrővel próbálnánk kimerni a vizet egy süllyedő luxus tengerjáróból.

A mérgező anyagokat négy csoportba bonthatjuk: a gyártási folyamatok melléktermékeire, a települések által kibocsátott hulladékokra, a balesetek vagy tárolási problémák miatt kiszabadult veszélyes anyagokra és a termékek használata által keletkezett melléktermékekre.

IPARI MÉRGEK

A gyártási folyamatok alatt vegyszereket használnak vagy készítenek, amelyeket használatuk után a természetbe engednek. Ide tartozik a fosszilis tüzelőanyagú erőművek kibocsátása, a műanyagok gyártásakor keletkező vegyi melléktermékek, a petrokémiai vegyületek és még rengeteg más dolog. A kibocsátást szabályzó rendeletek ellenére ezeket az anyagokat továbbra is a természetbe engedik, általában légi vagy vízi úton. A gyárkémények által kipöfögött kén-dioxid okolható amiatt is, hogy a világ egyes részein savas eső esik, ami a megfelelően vegykezelt esőkabátok nélkül elviselhetetlen. A partvidékek hatalmas részei, hogy ne is beszéljünk a folyókról vagy tavakról, annyira szennyezettek,

hogy jóformán már egyetlen létforma sem él meg bennük. Ha szerencsés vagy, akkor a kormány különböző figyelmeztető jelzéseket is mellékel „remekműve” mellé, ha nem, akkor az egyik cég próbálja meg eltusolni, és csak egy vízmintavétellel tudod meg az igazságot.

Ez egy olyan terület, ahol a mágia igen nagy segítséget jelenthet. A megfelelő varázslattal rendelkező mágiahasználók egy vízminta alapján képesek megállapítani a fertőzöttséget, míg más mágiahasználók (főleg a sámánok) már egyetlen asztrális pillantással is megállapíthatják a mérgek jelenlétét. Természetesen nem könnyű találni megfelelő személyt, de a mágikus úton szerzett bizonyítékok is döntőek lehetnek egy környezetszennyezési vagy polgárjogi per esetén.

Dr. M.

Emellett persze rengeteg gyár bocsát ki szüretlenül maró hatású, illetve mérgező anyagokat, hogy az egyéb kártékony vegyszereket most ne említsük. Az építőipar rengeteg gipszszapot, cementet, csiszolóanyagot, fém- és mérgező oldószert termel. Igen elterjedt továbbá a kenőanyagokban, műanyag csomagolásokban és ragasztókban megtalálható poliklóros difenil (PCB) összetevők, amelyek közvetlenül behatolnak a táplálékláncba. Az erőművek és gyárak által kibocsátott forró, gyakran forrásban levő víz hőszennyezést okoz, amely növeli a vizek átlaghőmérsékletét. Az ilyen hőváltásokok módosítják a víztömeg által felvett oxigén mennyiségét, és ez megzavarja a vizek ökológiai egyensúlyát – egyes állatok és növények belepusztnak, mások pedig indokolatlanul túlburjánzanak.

Ez okozza a folyók és tavak közelében levő kivezető csövek melletti alga vagy más vízi élet burjánzást. Az alga esztelenül szaporodik a forró, gyakran tápanyag gazdag vizekben. Ha azonban eltömiti a kivezető rendszert, akkor a cégnek el kell pusztítania ezeket. Hogyan teszik ezt általában? Nem a kivezetett víz hőmérsékletének csökkentésével, hanem klórtartalmú anyagok kibocsátásával, amely után biztosak lehetnek, hogy semmi sem marad életben az erőmű környékén. Máris vegyi szennyezést kaptunk, de a folyamat ismétli önmagát.

Moxie

MÉRGEZŐ ANYAG KIBOCSÁTÁS

Ha a gyárak melléktermékeit nem ürítik ki azonnal a természetbe, akkor tárolólétesítményekbe, vagy töltésekbe kerülhetnek. A legjobb körülmények között sem képesek feldolgozni ezeket a mérgeket, egyszerűen



konténerekbe rakják őket, és raktárakba szállítják, vagy a föld alá temetik. Emlékeznünk kell azonban, hogy egyetlen konténer sem tart örökké. A konténerek idővel kilyukadhat, elrohadhatnak, és elkezdhetik mérgeiket a környezetbe üríteni. Szintén fontos, hogy ezek a létesítmények egyáltalán nem jól őrzöttek – végül is ki védené nehézfegyverekkel a szemetét?

Maga Észak-Amerika szemétt mennyisége is megrendítő. Egész céglétesítmények szolgálnak a veszélyes hulladékok tárolására, több millió tonnányi halálos vegyszer vagy összetevő nyugszik megbízhatatlan élet-tartamú konténerekben. Ezek többsége ráadásul melléktermékként keletkezett. Nem kell sokat erőlködni ezeknek az anyagoknak a környezetbe juttatásával, éppen emiatt a lerakatok közkedvelt célpontjai a cég-ellenes terroristáknak.

Ferret

Ismerek olyan cégeket, amelyek pont ilyen „cég-ellenes terrortámadás” keretében pusztítják el a másik cég lerakatát, hogy szabotálják annak tevékenységeit, vagy csak befeketítsék versenytársukat a médián keresztül. „Ó, nézd csak! „A” megacég mindenfajta veszélyes hulladékot raktároz. Ez nem valami jó biztosíték! Biztos, hogy üzletelni akarunk vele?” És hasonló szájtevések.

Silver

Vannak olyan csoportok, akik nem felrobbantják, hanem anyagmintát vesznek a másik szemetéből. Nem viccelek, a gyártási folyamat melléktermékeinek vizsgálatával visszafejthetjük magát a gyártási folyamat lépé-

seit is! Emellett, ahogy Windwalker is mondta, a lerakatok védelme elhanyagolható egy szupertitkos gyár védelmével szemben.

Prime Runner

A legrosszabb esetekben a veszélyes hulladékokat töltésekben (egy mély, földre ázott lyukban) halmozzák fel, vagy egy olyan helyen ássák el, ami messze van a figyelő szemektől, és nem vezethető vissza az illegális tevékenységet végző céghez. Ha a cégé a terület, akkor azt tehet vele, amit akar. Ha a céget nem zavarja, hogy a saját fészkébe piszkít, akkor szabadon áthatja el mérgeit, amíg nem veszélyezteti a birtokán kívül eső területeket.

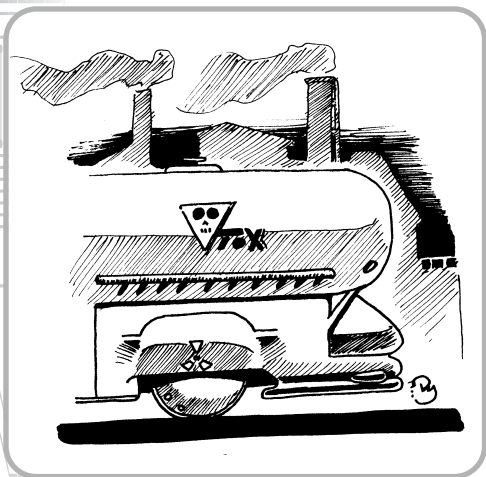
Az egyre terjeszkedő városok pedig területet követelnek, és egy idő után felássák ezeket vagy ráépítenek. Az immár toxikus anyagok könnyedén szétmarhatják a csöveket, beszivároghatnak a föld alatti rézsekbe, vagy behatolhatnak a szellőzőkön keresztül. Rengeteg ilyen eset történt már, elég csak megfigyelni a New Yorkban, Newarkban, DC-ben, Bostonban vagy Los Angelesben kihirdetett különösen olcsó házakat! Ezek mind mérgezhalmokra épültek. A legijesztőbb dolog, hogy az ott élő embereknek nincs elég pénzük a továbbköltözésre, így egyszerűen figyelmen kívül hagyják a dolgot.

Bluebird

MINDENNAPI SZENNYEZÉSEK

A petrolkémiai üzemanyagok égetése borzasztóan sok szennyező anyagot eredményez: nitrogén-oxidokat, szénhidrogénezett gázokat, szén-monoxidot és nagy mennyiségű kisebb részecskéket, többnyire ólmot. Napfény jelenlétében a nitrogén-oxidok összeállnak a szénhidrogénekkel, és olyan fotokémiai oxidánsokat alkotnak, amelyek felgyorsítják a szemcsipő peroxi-acetil-nitrát (PAN) vegyületek képződését. A levegőbe bocsátott nitrogén-oxidok reakcióba lépnek a levegőben levő oxigénnel, és nitrogén-dioxidot alkotnak. Nagyrészt ez az ótvár szagú barna gáz alkotja a nagyvárosok fölött kialakuló szmog felhőket. Bár a katalizátorok rendszeresítése nagyban csökkentette a szmog-keltő anyag kibocsátást, a járművek így továbbra is kibocsátanak nitrogén-oxidot, amelyről bebizonyították, hogy nagymértékben felelős az „üvegházhatás” kialakulásáért, az az a globális felmelegedésért.

A város levegőjét nem csak a járművek rontják, hanem az otthonokban és erőművekben égetett fosszilis tüzelőanyagok (olaj és szén), valamint a szemétegetés is. Mivel folytonosan égetünk valamit, a levegőbe ren-



geteg hamu és por kerül, amik szintén felelősek a szmog kialakulásáért. Elég csak megtekintenünk New York egét – a folytonos szmogtól ritkán látjuk csak a csillagokat vagy a napot. Az égetésekkor rengeteg kén-oxid is keletkezik, amely rozsdásítja a vasat, roncsolja az épületeket, elbomlasztja a nejlonokat, fakóvá teszi az ezüstöt és megöli a növényeket. A városok által keltett légszennyezés a mérföldekkel arrébb levő falusi részeket is érinti.

Minden ipari létesítmény más típusú légszennyezést bocsát ki. A petróleumfinomítók felelősek nagyrészt a szénhidrogén kibocsátásért. A vas- és acélművek, a fémkohászatok, a papírgyárak, a vegyiművek valamint a cement és aszfalt gyárak nagymennyiségű káros részecskével telítik a levegőt. A szigeteletlen nagyfeszültségű kábelek ionizálják a környező levegőt, amellyel ózont vagy más szennyező anyagokat állítanak elő. Légszennyezés más forrásokból is eredhet, szennyező anyagokat eredményeznek a gyomirtó szerek, a rovarirtók, a radioaktív balesetek, a fertőtlenítők pora és a bányászat.

Ezek olyan dolgok, amelyek nélkül az emberek képtelenek élni. Az emberek felfogják, hogy a szennyezés rossz, és lehet, hogy tenni is akarnak ellene, ám azonnal elfordulnak, ha kiderül, hogy ez járművek vagy az elektromosság megvonásáról jár.

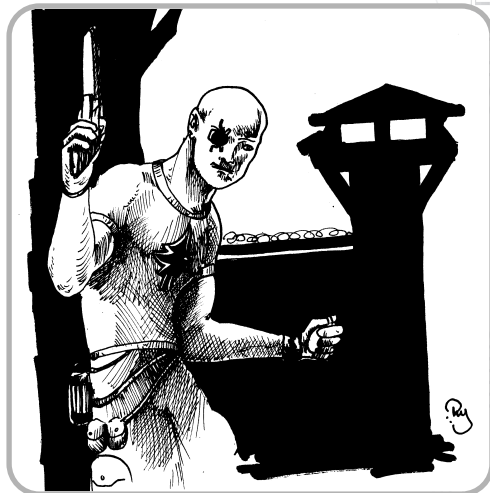
A légszennyezés brutális méreteket öltött a világ egyes részein. A légzőmaszkok észrevétlenül illeszkednek be a Los Angelesben, vagy hasonló helyen lakók ruháiraiba, mivel ezeken a helyeken a „rossz levegő” szinte mindenkit bennmaradásra kényszerít.

Big Sir

Ott vannak persze az olyan vegyszerek is, amelyeket az emberek napi rendszerességgel használnak. Ezek például a tisztítószer, mosószer, öblítők és hasonló házi vegyszerek. Ezek többségét a vécékbe vagy a lefolyókba öntik, ahonnan a szennyvíz csatornába, majd a tisztítóüzemekbe kerülnek. Az üzemekben végzett tisztítás a legjobb indulattal is csak felületesnek nevezhető, a több tonnányi szennyvizet pedig egyenesen a természetbe ürítik.

Mist

A nagy agrárcégek (és sokszor a kisebb farmok is) hihetetlenül erős gyomirtó és rovarirtó szereket használnak fel gabonájuk védelméhez, amelyek nagy koncentrációban akár toxikusak is lehetnek. Ezek a szerek bekerülnek a talajba, beszívárognak a talajvízbe és az



esőzések segítségével, a vízgyűjtőkbe is bekerülhetnek. Minden évben egy újabb rovarirtót vagy agrár-vegyszert tiltanak be. A gyártó erre úgy válaszol, hogy diszkont áron adja el készleteit egy olyan országban vagy államban, ahol még legális a szer. A Dél-Amerikában, Ázsiában és Afrikában használt rovarirtók többségét már évtizedekkel ezelőtt betiltották Amerikában és Európában.

Rainbow Warrior

TOXIKUS BALESETEK

Ha a toxikus összetevőket nem direkt engedik a talajba, akkor valamilyen baleset folytán kerülhetnek mégis a természetbe. A mérgek gyártói minél messzebb akarnak kerülni melléktermékeiktől, így ezeket általában hosszú földi, vízi vagy légi szállítással juttatják el a végleges lerakatokig. Az úton persze bármikor történhet baleset, mikor is a szállított vegyszerek kikerülhetnek a környezetbe és megmérgezhetik azt. Természetesen nem csak a hasztalan melléktermékek jelentenek veszélyt, rengeteg olyan „hasznos” vegyszert és anyagot is szállítanak, amelyek szintén mérgező jellegűek. Az „alkalmazottak védelme” (és a költségek kurtítása) érdekében a cégek robotjárművekkel vagy távoli rigirányítással oldják meg a szállítást. Ezekből az okokból kiindulva sokkal könnyebben szenvedhetnek balesetet ezek a szállítmányok.

Ez valóban igaz. A vegyi balesetek száma egyre csak nőtt az utóbbi tizenöt év alatt, de a növekedés lassú, és sokkal kisebb a balesetveszély robotok alkalmazásakor,

mintha olcsó és szakképzetlen személyeket alkalmaznának.

Rigger X

Talán így van, de a robotok sokkal érzékenyebbek a támadásokra, és könnyedén ellophatók vagy átprogramozhatók. Biztosra veszem, hogy a „robot balesetek” többségét indokolt külső behatások okozták.

Don Coyote

A partközeli fúrótornyokból vagy tankerekből kiszökött olaj (amely egyes esetekben akár több *millió* tonnányi is lehet) megmérgezi a partokat, és kiirtja annak élővilágát. 2058-ban 34 különböző olajszivárgást jelentettek világszerte, amelyből összesen 29 millió gallon olaj került a vizekbe. Ezek persze csak a jelentett esetek!

A vadvilágra mért közvetlen rombolása mellett az olaj olyan szereket is tartalmaz, mint például a DDT. Az így felhalmazott DDT bekerül az olajjal szennyezett vizet megívó állatok szervezetébe, így magába a táplálékláncba is. Mind a DDT-t, mind a PCB-t gyártják még egyes országok világszerte, így ezek könnyedén elterjedtek az Atlanti- és a Csendes-óceánon. Emellett a kátrányos olaj felgyűlik az Atlanti-óceánon a kidobott műanyagszármazékokkal együtt. A szüretlenül vízbe eresztett szemét, szilárd ipari hulladékok és szennyvíz pedig folyamatosan tölti fel az óceánok medrét.

Az ökológiai romlás nem kerül túl sokba. Egy Északi-tengeren megsérült tankerből kifolyt olaj miatt alakult ki a Skót Parti Toxikus Zóna – több száz négyzetmérföldnyi élettelen, szennyezett partvidék. Más partvidékek is hasonló sérülést szenvedtek, ideértve a kaliforniai Big Surt, vagy Florida parti részeit.

Tarien

A Skót Parti Toxikus Zóna egy különleges eset a dolgok morbid értelmében. A tankert érő sérülés biztosan nem balesetből származott, hanem a jelentések alapján egy robbantás eredménye. A területen akkoriban épp

egy vad vihar tombolt, amelynek rengeteg petrolkémiai cuccot kellett volna más irányba sodornia, de mégsem tette. Végül a hajóból kiömlő trutyi hús rohadt mérföldet tett meg, méghozzá emelkedő irányban! Ilyen bal eset egyszerűen nem létezik. Senki sem tudja mi történt, de a találgatások kiternek egy toxikus sámán munkájának jeleire is.

MesoStim

TOXIKUS SÉRÜLÉSEK

Az UCAS Környezetvédelmi Hivatalának 2058-as kimutatása alapján a nemzetek tavainak, folyóinak és folyótorkolatainak 60 százaléka már alkalmatlan az olyan alapvető tevékenységek végzésére, mint a fürdőzés, a horgászás vagy az ivás. Az azonosított szennyező anyagok között szerepelt a homokkő, az azbeszt, a foszfátok

és nitrátok, a higany, az ólom, a marónátron és más nátrium vegyületek, a kén, a kénsav, az olaj és más petrolkémiai vegyületek. Az Amerikai Államok Konföderációjának többségében végzett kimutatások többsége ugyanezeket a riasztó adatokat tartalmazta.

Elméletileg minden vízben terjedő szennyeződés ugyanannyira veszélyes az emberekre, mint más létformákra: a nátrium szívbetegségeket eredményezhet, a nitrátok pedig vérképzési zavarokat. A higany és ólom elmebajokhoz és agyi sérülésekhez vezethet. Egyes összetevők rákkeltők. A DDT mérgező és kromoszómaváltozásokat idézhet elő. A PCB máj- és idegsérüléseket, bőrkü

ütéseket, hányást, lázat, hasmenést vagy születési rendellenességeket okozhat. A partvidékek többségén a DDT, a szennyvíz kieresztés és az ipari melléktermékek annyira megmérgezték a vízi életet, hogy az alkalmatlanná vált a halászatra.

A vérhas, a szalmonellafertőzés és a hepatitis csak pár olyan betegség, amelyeket a szennyvízzel együtt az ivóvízbe juttatunk. Világszerte milliónyi ember szerzi ivóvizét és fürdővizét az emberi melléktermékkel szennyezett vizekből. Ez a fajta mérgezés több milliónyi áldozatot szed évente, ráadásul az áldozatok többsége gyermek.



Ott a pont! Azonnal csatlakozom a Terrához! Várjunk egy pillanatot! Ők ökoterroristák, nem? Ők is embert ölnek. A „Le a cégekkel!” hozzáállás nem igazolja a mézszárlásokat, vagy tévednék? Ha engem kérdeztek, akkor a cégek az egyedüliek, akik rendelkeznek elegendő erőforrással és képességgel ahhoz, hogy eltakarítsák a szemetet.

Clausen

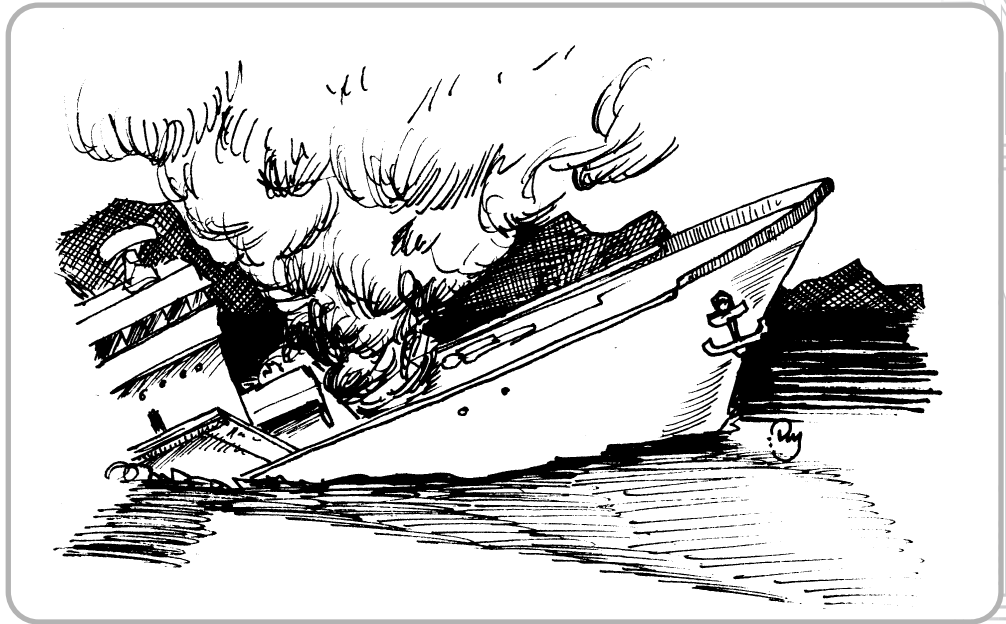
Ki kell, hogy javítsalak cégbérenc barátom! A legtöbb öko-csoport, amit láttam, etikai kérdést csinál az emberölésből, és sokkal inkább a telephelyek, és befektetések ellen harcol. Ezek olyan átlagemberek, akiknek elégük van a savas esőkből, vagy abból, hogy feketét és véreset kráknognak fel minden szmogriadó után, és megpróbálnak tenni valamit ez ellen. Persze vannak olyan radikális ökomozgalmak, amelyeket elsősorban toxikusok és hardcore zsoldosok alkotnak. Szerintük jogos önvédelemről van szó, ha elpusztítják a szennyezések forrásait, mivel az állatok és Földanya képtelen lenne erre. Hidd el, hogy kisebbségről van szó. Azok a terroristák, akik a szennyet termelik, akik csak a profittal törődnek, akik inkább kifizetik a nevetéses összegű büntetést, mint a drága neutralizálást. Ők azok, akik lassan, de biztosan megölnék mindenkit.

Judi

A toxikus mérgezések hihetetlenül pusztítók lehetnek. A toxikus szennyezés egész területeket tehet tökéletesen alkalmatlanná az életre. Indokolatlan derülátónak lenni, az ilyen mérgezések általában *maradandóak*, a toxikus anyagok lebontásához ugyanis több millió évre lenne szüksége a természetnek. A technológia segítségével végzett feltakarítás bonyolult és hihetetlenül költséges, így a cégek és profitvadászok inkább tovább szennyeznek (vagy abból csinálnak pénzt, hogy a toxikus sérülések enyhítését segítő eszközöket vagy módszereket gyártanak).

A toxikus fertőzések kellemetlen szokása, hogy terjednek. Mivel bekerülnek a talajvízbe, sokkal nagyobb területre fejtik ki hatásukat. Ha a mérgezés tápláléknövényeket vagy állatokat is érint, akkor a mérgezés még szélesebb területre fejt ki hatását. Lásd például az ólommal mérgezett halak esetét, amikor a halat evő emberek megbetegednek és meghalnak, vagy a mérgezett gyümölcsökét és zöldségeket, amikor a mérgezés továbbterjed a fogyasztókra.

A kádakban növesztett élelmiszerekkel kapcsolatban az a legszomorúbb tény, hogy mivel steril és elzárt környezetben nevelkednek ellentétben a külterületeken növesztett élelmiszer alapanyagokkal szemben, nem kerülhetnek mérgező anyagokkal kapcsolatba. A Natural Vat Foods cég egyik megkapó jelmondata pont ide-



vág: „Natural Vat: biztonságosabb, mint a természetes.”

DV8

Hagyjuk a cégekre, hogy problémát okozzanak, majd profitálnak a megoldással. A megacégek nagymennyiségű mérget engedtek a levegőbe és a vizekbe, most pedig otthoni tesztkészletekkel, víztisztítókkal, és a „rossz levegős napokra” készült, formatervezett légzőmaszkokkal töltik meg a piacot. A lehető legnagyobb morbiditással elég csak arra gondolnunk, hogy a mérgezések rövid és hosszú távú hatásait ellensúlyozó eszközök gyártása közben mennyi melléktermék keletkezhet, amelyet kitalálhatjuk, hogy hova tűntetnek...

High-Brown

Ez tipikus megacéges hozzáállás, de vannak olyan kisebb cégek, amelyek mágia és csúcstechnika segítségével tisztítják a természetet, és mégis profitálnak valamiből... velük mi van?

Ziggy

Igen vannak olyan környezettakarító cégek, mint az Aqua Arcana a Kaliforniai Szabadállamban, vagy az Earth Medicine a Sziú Nemzetekben, de ezek olyan kis vállalkozások, amelyek annyi munkával rendelkeznek, hogy be vannak táblázva a következő pár millenniumig. Még a mágia segítségével is lassú, nehéz és mocskos munka a környezettakarítás. Igen nagy mennyiségű munkájuk van, és nem kaszálnak túl nagyot. Azért csinálják azt, amit csinálnak, mert a tulajdonosok és a beosztottak elkötelezettek munkájukban, nem pedig azért, hogy meggazdagodjanak. Sajnos az elkötelezettség nem motíválja az üzletet...

Bay Watcher

BIZTONSÁG A TOXIKUS ZÓNÁKBAN

Hogyan éld túl a toxikus zónába tett kirándulást? Az elkerülés a legjobb tanács, amit adhatok, ám mivel szinte már a küszöbön túl is toxikus a terület, egyre nehezebbé válik az elkerülés. Fogadd meg ezeket a tanácsokat, azoktól az emberektől kaptam őket, akiknek ott kell élniük és nincs más választásuk.

Viselj védőfelszerelést! Viselj megfelelő védőfelszereléseket, legfőképpen kesztyűket és megfelelően savállóvá tett bakancsokat vagy csizmákat. Viselj légzőmaszkot, ha olyan területekre kell menned, ahol elharapódzott a légszennyezés vagy olyan mérgek vannak a levegőben, amelyek port juttathatnak a tüdődbe. A kibernetikus légszűrők jó választásnak tűnnek, ha különösen

veszélyes helyre kell menned, vagy sokáig kell maradnod. Mágia is védhet a toxinok ellen, természetesen akkor, ha rendelkezésedre áll.

Ne igyál helyi vizet! Ne egyél helyi élelmiszert, és ne fogyassz bármi mást, amit helyben találsz. Hordj magadnál víztesztelő felszerelést, hogy megállapíthasd a víz ihatóságát, és vigyél magaddal palackozott vizet arra az esetre, ha nem találnál ihatót. Számottevő tény, hogy a palackozott, tiszta víz az arany súlyával egyenértékű kincs a toxikus zónákban. Ha eleget viszel magaddal, akkor el is cserélhető, vagy adható.

Maradj tiszta! Mosakodj rendszeresen (olyan vízzel, amiről biztosan tudod, hogy tiszta), hogy megtisztulj az olyan kemikáliáktól, amelyek beépülhetnek a bőrödbe vagy a hajadba.

A varázslatok itt is nagyon jó szolgálatot tehetnek. Az elemek valamelyikét tisztító varázslatok különösen jól jöhetnek, például víz vagy levegő esetében. A Sterilizálás kinyírhatja a kellemetlen mikroorganizmusokat. A Profilaxis segíthet a toxikus zóna mellékhatásainak elkerülésében, az ellenmérgek és Detox varázslatok pedig segíthetnek a már megszerzett mellékhatások leküzdésében. Biztos vagyok benne, hogy vannak más előnyös hatású varázslatok és képességek is, kísérletezzetek nyugodtan.

Shetani

folytatása következik...



XI. Budapesti Nemzetközi Könyvfesztivál

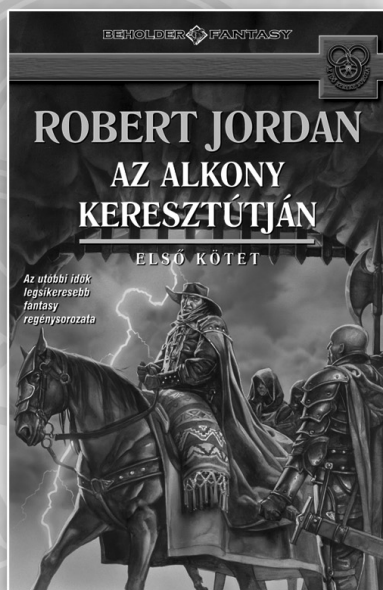
2004. április 22-25. között, melyen a
Beholder Kft. is képviselteti magát!

Itt kerül bemutatásra magyarul,
és itt vásárolható meg először
Az Idő Kereke sorozat 10. könyve:

Robert Jordan: Az Alkony Keresztútján

első kötete.

Rendkívül kedvezményes könyv
akcióinkkal szeretettel várunk
minden kedves érdeklődőt
a 308-as standunknál!



Helyszín:
Budapesti Kongresszusi Központ
1123 Budapest, Jagelló u. 1-3.
(a BAH csomópontnál)

Kalandok Földje

MAGASFÖLDI KÜLDETÉSEK
4. ZÓNA, V. RÉSZ

Ahoi mindenkinek! Újabb hónap kopott el az idő vasfogán, ami szerencsére bővelkedett érdekességekben. A legfontosabb ezek közül egy irdatlan nagy új zóna megnyitása, melyből egyelőre egy fekete drakónok lakta szigetet lehet elérni a térkapu segítségével *[Kellyanmor a sziget neve]*. Aki fel tud mászni a kapuhoz, az valószínűleg elboldogul a drakókkal is (kicsit erősebbek a sima drakóknál), de a harcosok figyeljenek a teljes szigetet belengő gyengeség hátrányára *[40-re csökken az erőd, ezáltal elveszted a sebzés bónuszodat]*! Ami igazán lényeges, az egy misztikus bázis, ahol 35 platinánként egy-egy hatalom pontra tehetsz szert (kevesebbért is, de az már házárdjáték). A szigetről bővebben majd máskor mesélek, ízelítőnek ez is megteszi. További újdonság a magasföldi könyvtárban 600 aranyért megvásárolható „vérszertarték” varázslat, mellyel felesleges energiáinkat tudjuk egy italocskába sűríteni *[100 Vp és 100 energia árán létrehoz egy tartalék energiaitalt, melyet későbbi alkalommal ledöntve, visszakapjunk mind a 100 energiát. Hadd ne ecseteljem, milyen hasznos tud ez lenni!]*.

MAGASFÖLDI KÜLDETÉSEK, MEGOLDÁSUK ÉS JUTALMAIK

Előre szólok, hogy aki szereti maga felfedezni, egyedül megoldani, és izgatottan várni a jutalomra egy-egy küldetésnél, az most ne olvasson tovább, mert csak elveszem Tőle a felfedezés örömét, jómagam pedig senkit sem szeretnék semmilyen módon megkárosítani!

Aki átjön a Magasföldre, elsőnek a **fogadóssal** találkozik, aki bányásznak nézvéen a betévedő éhes és megfáradt kalandort, mindjárt két mithrillért szalajt minket. Első reakciója ilyenkor gondolom sokaknak valami melegebb éghajlatok felemltetése, de én azért javasolnám a kérés teljesítését lehetőségeinkhez képest. Na most a mithrill ritka jószág, elsődlegesen bányászattal lehet hozzájutni *[ehhez ugye kell egy bányász csákány a romos törpe bányákból vagy élőholt törpe labirintusokból, ezután pedig egy magas szintű bányászat szakértelem kifejlesztése, amit csak a magasföldi akadémián tudunk drága pénzen képezni]*. Sajnos nincs rá igazán bevett módszer, mert az elején csak a dombokon-hegyeken sétálgatva, itt-ott áskálódva juthatunk hozzá (egy mezőn csak egyszer ássatok, idő kell az ásvány újratermelődéséhez), ami egyrészt nagyon fáradságos és hosszantartó unalmas melő, másrészt egyáltalán nem garantált a siker. Célszerűbbnek tartom, hogy keressetek magasabb szintű kalandozót, akik őrás frissítőért bármire kaphatóak (pl. Ariel és jómagam). A lényeg, hogy mihamarabb teljesítsétek a küldetést, mert azonnali jutalomként egy hatalom ponttal gazdagodtok, amit a szomszéd bazárban mindjárt el is lehet költeni *[szuper tápok vannak, de javaslom, hogy ahol 1 vagy 2 hatalomponos képesség közül kell választani, ott a 2 pontosat vegyétek meg, mert HP lesz a későbbiekben más minden küldetés végén, főleg hogy most már venni is lehet]*. Egyébiránt a Halál Profétájától, a lovagszigeti várakból, és már a fekete drakón fészkekből *[Kellyanmoron]* is szerezhettek mithrillt, csak ez az ép-

Kalandok Földje

pen betoppanóknak nem igazán jelent segítséget [Halál Prófétája 34. szinten jön először, és akkor is nagyon ritka, a lovagváratat igazából 36-38. szinten ajánlom, a fekete drakón fészkeket már hamarabb is ki lehet pucolni, csak 23-as alap és +11 mászás kell tárgyakból a térkapu eléréséhez].

A következő kérése 5 gyémánt lesz, ami még a mithrillnél is ritkább, szintén bányászni lehet(ne), de igazából a Halál Prófétájánál tudjátok beszerezni a készletet, más módját jelenleg nem ismerem [a jutalom 5000 Tp, és +5 max. energia].

A harmadik feladathoz szükségünk lesz a helyi élet templom 3. küldetésének jutalmára (a katayi vasculcsra), ugyanis egy labirintusba kalauzol el bennünket a drága barátunk. Ezt a legnagyobb hegycsúcson találhatjuk meg [20118-as labi a (49,42) koordinátán, ahova 38-as mászás kell]. Szükség lesz jó felderítői és zárnyitási szaktudásra [20-as alap, +10 tárgyakból és az esetleges egyéb bónuszok], de szerencsére másra nemigen, a drakón fegyőrök ugyanis könnyű ellenfelek [miután valaki eljutott legalább 26-os alapmászásig, igazán nem okozhatnak neki gondot ezek].

A bentlakók adatai:

Név	Ép	Immunitás	Fegyver	Varázslat, ütés
drakón fegyőr	320		Ü-V	hevítés, harapás
wyvern fegyőr	385	tűz	minden	harap, 4 karom (méreg)
wyvern elit fegyőr	445	tűz, 15 tüske	minden	harap, 3 karom
drakón börtönparancsnok	555			2 tölzés (fekete drakón), csend

A labirintus bejárásához először a titkos ajtókon keresztül [(23,13) és (26,13)] egy csapat fegyőrhöz kell eljutni [(28,8)], hogy a náluk található cirádás kulccsal továbbmehessünk. Némi bolyongás és illúziófal

[(34,9)] után egy teleportmező [(37,8)] segítségével eljutunk a központi biztonsági szobába, ahol vadul kapcsolgatva kinyílik a továbbvezető út északkeleten. Innen már egyenesen mehetünk a börtönparancsnokhoz, akitől elszedhetjük a mithrilljét. Továbbstátva megtaláljuk keresésünk célját, a térkapu rezonátort. Azért még ne adjuk fel ilyen hamar a kutatást, gyanúsan sok az ismeretlen terep! Itt az illúziófalakon át, délnéki továbbhaladva ismét felemelhetünk egy távoli falat egy kapcsoló segítségével, végül egy titkos folyosón át a kincseskamra ládjában megtaláljuk az elmeerősítő medalliont [(19,6)-on, hatása: amíg viseled, minden mentődobásod mehet 100% fölé is, ezáltal pl. nem menekülsz el a félelem aura miatt, ami ellen eddig max. 95%-os immunitást szerezhetél a szerencse és IQ tulajdonságokkal... higgyetek el, sokat számít!]. No, most már mehetünk a fogadóshoz, aki ígéretéhez hűen elárulja a lovagsziget nevét: Shimintonay [valamint 5000 Tp-t és +5 max. energiát is ad]. Persze ehhez kell még a rezonátor is, szóval trükközni sajnos nem lehet.

Utolsó feladat mindjárt a sziget egyetlen falucskájának meglátogatása, hát tegyünk is így. Irány a térkapu, nevetve (de érthetően!) ejtsük ki a sziget nevét, sétáljunk a (49,53)-ra, és lessünk be a három épületbe. Az egyik egy varázspálcátöltő [pl. Xeothe koponyájának hiányzó tölteteit kb. 4 ap/töltet áron kiegészítik], a másik egy csereépület, mely egyelőre üresen áll, míg a harmadik egy küldetésadó hely, erről majd máskor. A dolgunkkal végeztünk, ugrás vissza a fogadóra és markoljuk fel a nehéz, fáradságos munka jól megérdemelt jutalmát, egy Scimitoni karkötőt [valamint 900 Tp-t és 1 hatalompontot. A karkötő képességei: 5 védelem, +30 minden tulajdonságra, +5 mérgező immunitás, +5 páncélviselés, +5 rejtőzködés].

Kalandok Földje

Ha már említettem az **élet templomát**, akkor nézzük is mindjárt azokat a küldetésekét. Először biztos egy álszent hivatalnokkal akadunk össze, vagy csak valami árukapcsolásos marketing tevékenységet folytathatnak, ezt nem tudom, de a lényeg hogy a palotának kell 10 alkalommal segíteni *[jutalmunk 1000 Tp, +10 max. Ép]*. A következő már keményebb dió azoknak, akik eddig elhanyagolták az élet istenének szánt áldozatokat, mivel összesen harminc alkalommal kell ezt megtennünk *[tehát nem mostantól, hanem az eddigiek is beszámítanak, melyért 5000 Tp-t és +5 max. energiát kapunk]*. Az áldozásokhoz egyébként réz-bronz-vas ékszerek (gyűrű, nyaklánc, karkötő, fülbevaló), övek és védőfelszerelések (sisak, pajzs, páncél, kesztyű, csizma), valamint vasfegyverek kellene egyre növekvő mennyiségben *[pontos lista a KF hyperben: <http://kfhypertvn.hu>]*.

Aki sokat járt már az élőholt törpe labirintusokban... nos azoknak sem lesz könnyű leadni a 3 homályesszenciát *[főleg hogy majd a lovagszigethez is kell belőle jónéhány]*, ezért ha eddig kerülted a Cloinokat, most vadássz rájuk! A papok az adakozót bőséges áldásban részesítik *[10000 Tp, +20 szerencse]* és kezébe nyomják a már említett katayi vaskulcsot. Valószínűleg látnoki képességekkel is rendelkezhetnek (bár egy átlagos intelligencia is megteszi), mert utoljára a lovakok leöldösését kéri istenük szent nevében, mind ezt persze úgy, hogy ne látogassuk meg a konkurenciát (már megint ezek a marketingesek) *[ölj meg 1500 bármilyen fekete lovagot (tehát apród, segéd stb. is megteszi) úgy, hogy közben nem halsz meg! Segíthet a pusztulás csizmája, de így is kemény küldetés, nagyon figyeljete oda!]*. Az élet istenének nem csak az elvárásai nagyok, de szerencsére a jutalmazása is *[10000 Tp, +1 hatalom pont, 1 Rocus köpenye (10 védekezés, +2 karakter szint a csatában, tehát magasabb effektív*

védelem, több/erősebb szörny jön, nagyobb sebzés és jobb találati arány stb.)].

Tudjátok mit, csak azért is a konkurenciához megyek most, lássuk a **halál templom** feladatait. Először valami ostoba szekta még ostobább híveit kell leöldösnünk (szám szerint 150-et), mivel nagyon szeretnének istenükkel találkozni (halálvágóknak nevezik magukat, és úton-útfélen megfordulnak). A halomba mészárlásukkal tulajdonképpen segítünk nekik, és persze a nagy kasszának is, aki nem felejt el minket... bár, ha belegondolok inkább felejtsem el, de örökre! *[ajándékba 1000 Tp-t, és +500 kőbört kapunk]* A második feladat nagyon hosszú, fáradságos és idegőrlő lesz, nevezetesen 25 áldozás a halál oltárán *[összesen, nem mostantól, jutalom 1000 Tp, +10 max. Ép., áldozási listát lásd az online hyperben]*.

A következő móka nem túl bonyolult, 4 db halál arany medálját kéri, ami már valószínűleg eddig is összegyűjt *[2000 Tp, +5 max. energia]*. Utolsó nekifutásra egy kupac érdekes tárgyat kell leadni, ezek 1 db aranyozott mágikus kocka (drakón fészekből), 2 db Andúriai gyémánt (óriás kastélyból), 3 db Zohara szelencéje (drakón fészek) és 4 db sellő szelencéje (tengeri barlang), melynek óriási jutalma a hatalompont *[és 10000 Tp]* mellett egy tömény mágia esszenciája *[1000 töltetes tárgy, mely az általad talált random tárgyak bónuszát növeli eggyel. Automatikusan működik, minden random cucc csökkenti a töltetek számát eggyel (tehát a 8 db brutalitás +2-es titánhegyű nyilvesszője éppúgy, mint a virgoncság +3-mas rézgyűrűje)]*.

Az északi falucska **akadémiáján** a régi hagyományokhoz hűen egy kupac neves szörny felaprítását kéri. Első nekifutásra 4 Ddraak, a helyi drakón fészkek főműftja esik áldozatunkká *[+5 max. energia]*. Ellen-

Kalandok Földje

ben másodjára adják a legnehezebb küldetést, 5 Octopussy személyében [1500 Tp, +5 max. energia]. Megmondom őszintén, alaposan befűtött nekem párszor ez a dög, ha tudatzavarva jön, egyszerűbb menekülni, mint szenvedni vele [persze magasabb szinten mar nem okoz így sem gondot, de addig el is kell jutni]

Ezután jön a levezetés, fél tucat Szivárvány, az ősgyík tér meg teremtőjéhez. A pusztulás láncingét magunkra húzva, ilyenkor érdemes felderíteni kontinenst (egy faji küldetésünk lesz majd a zóna megismerése). Aki elbánik az Octopussyval, annak ez sem okozhat gondot [2000 Tp, +5 max. energia]. Mint ahogy az utolsó feladat is inkább csak bosszantó, semmint komolyabb kihívás: 7 Doin trófeáját kell begyűjteni, melyek ugye az élőholt törpe labirintusok mélyén tanyáznak. Amennyiben megússzuk az antimágikus hatásukat, viszonylag könnyű felaprítani, csak legyen elég alany a 20 labirintusban, vagy várnunk kell a következő turnusra. Jutalmunk nem kevesebb [a szokásos 1 hatalomponton és 3000 Tp-n felül], mint az akadémiai emlékérem [amíg nálunk van, egyel több gyűrűt viselhetünk!].

Ha már úgyis itt vagyunk, nézzünk be a **közkönyvtárba** is, ahol meglepő módon, ámde kellemes újtásképpen egy küldetéssel fogadnak. Végülis érthető a könyvtárosok aggodalma, hát segítsünk nekik levágni (azaz ők adják a lelki támogatást, miénk a fizikai része) 20 bármilyen drakónt [2000 Tp]. Célszerű ezt egybekötni a Ddrraak vadászattal, egy legyet két csapásra, mondja az öreg bölcs, hát ha még akad mellette egy palotás drakónfészek pucolás is. Következő mézszárlás a wyverneket célozza, ebből is 200 kell nekik. Irány hát a drakón labirintusok mélye, kerüljük azonban a drakón rejtekhelyeket, ott ritkán fordulnak elő wyvernek [2000 Tp].

Most jön egy hosszadalmas feladat, 400 szabadon élő óriás likvidálása. A szabadon élő itt most nem az anarchiába fulladt társadalmat jelenti, hanem vagy sétálgatunk a Magasföldön kősa óriásokra vadászva (bár célszerűbb Ellisen), vagy elfogadjuk azt a tényt, hogy az óriás kastélyban nem minden lény megölését számítják bele [csak azokat, amik a szabadban is előfordulnak, pl. sziklaóriás és dombi óriás, valamint kéreg- és kőhajító óriás, jutalmunk 3000 Tp]. Végso feladat a lovagszigetre kalauzol, ahol 250 lovagvárat kell kipucolni. Most mit mondjak... Először én is köpni-nyelni nem tudtam, nehogy szóhoz jutni, de aztán sztoikus nyugalommal, hosszú napok (hetek?) áldozatos munkájával, szép lassan eljutottam a végére, de a lényeg hogy megérte a fáradságot [1 hatalompont, sok Tp, és egy tudás könyve, mely 10 tölletnyi ideiglenes tápot rejt magában: 10 percen át +200 minden tulajdonságunkra, és +15 minden szakértelműnkre. Ennek nem csak csatában, de pl. házépítésnél is óriási haszna van. Egyszerre max. 1 tölletet lehet elhasználni.].

Nos, mára ennyit, legközelebb részletesen bemutatom a lovagszigetet és a maradék küldetéseket. Jómagam pedig alig várom az újabb szigetek felderítését az 5. zónában. Állítólag nyílik majd egy démoni létsík is, ahol végre visszaadhatjuk a kölcsönt a két invázióért és akár komplett hadseregeknek is nekieshetünk, de ez egyelőre csak pletyka. Addig is van még teendő, nem kell aggódni hogy munka nélkül marad a társaság!

Minden jót,
Cyron Achenar
[Tihanyi Zoltán]

A Teremtés 1239. esztendejének 43. napja... a szibongás órájának közepe!

BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGETEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTEKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

E-mailben vagy telefonon leadhatod a rendelést. A fizetendő összeget előre (postaköltség nélkül) a következő számla-számmra fizetheted: 11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

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

Ha egyszerre 3 Goldenlane könyvet vásárolsz, akkor az értük járó jutalompontok helyett kérhetsz egy Csillagfényt is. Ilyenkor tehát nem kerül 120 pontba a könyv.



Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

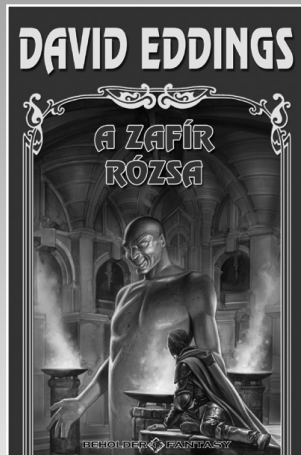
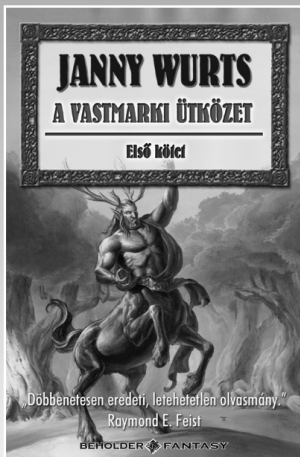
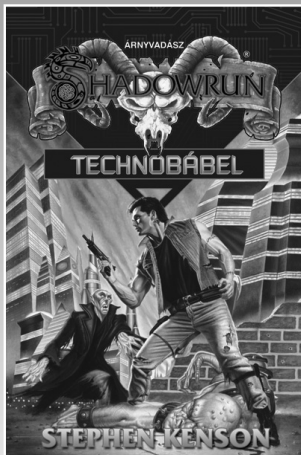
- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelyek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000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

- ❖ A pontokért vásárolt könyvek nem számítanak bele a 3 könyves árba! (Tehát ha három könyvet veszel, de az egyikért nem fizetsz, hanem pontért váltod be, akkor a másik két könyv árát az 1-2 könyves ár alapján kell kiszámolni!)

- ❖ A pontokat nem kell egyszerre levásárolni!

- ❖ Több vevő pontjai nem vonhatók össze. Ha két vásárlás között megváltozik a címed, akkor feltétlenül jelezd, nehogy új vásárlóként regisztráljunk.

- ❖ Amennyiben legalább 8 könyvet vásárolsz egyszerre (pénzért), akkor a rendelés minden tételéért DUPLA pontot kapsz!



Ájándékkönyv: Amennyiben egyszerre legalább 6000 forintért vásárolsz Beholderes könyvet nálunk, ajándékként egy általad kiválasztott könyvet kapsz. Figyelem, csak a jellel megjelölt ajándékkönyvek közül választhatatsz!

Kártya neve	Pont-érték	Ára pontban	Bolti ár
HATALOM KÁRTYÁI			
Ősök Városa VI.	15	135	1350
Ebredés	9	90	900
ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ			
Zén 2. expedíciója: Tímera kastélya	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Az apokalipszis lovasai	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.

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SZOROZAT					BATTLETECH REGÉNYEK				
A világ szeme I.	10	80	750	700	Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
A világ szeme II.	10	100	950	900	M. A. Stackpole: Vérnév	15	100	690	690
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550	M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550	M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	20	90	850	760
Hódít az Árnyék II.	15	170	1620	1530	M. A. Stackpole: Született harcosok	20	95	900	800
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360	M. A. Stackpole: Sötét armány	20	95	900	800
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360	<input checked="" type="checkbox"/> M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
A káosz ura I.	15	140	1330	1190	<input checked="" type="checkbox"/> M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
A káosz ura II.	20	180	1700	1500	<input checked="" type="checkbox"/> M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1230	1100
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360	<input checked="" type="checkbox"/> Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390	<input checked="" type="checkbox"/> Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
A török útja	25	220	2090	1870	Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	25	150	1230	1100
A tél szíve I.	15	160	1520	1360	M. A. Stackpole: Kényszer szövetség	25	140	1330	1190
A tél szíve II.	15	170	1610	1440	Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
IAN WATSON KÖNYVE					Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Az Úr világa	17	170	1610	1440	Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
					Thomas S. Gressman: A háború árnyai	15	160	1520	1360

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
✓ Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1400
✓ Krondor: Arulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könnye	20	160	1520	1360
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
✓ A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom úrnője I.	25	120	1140	1020
A birodalom úrnője II.	25	120	1400	1250
A Résháború legendája				
Nagyrabcsúlt ellenségem	20	160	1520	1360
TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK VÁROSA				
✓ 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 boldhedor lovagjai	15	80	1140	1020
DAVID EDDINGS				
✓ A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
A zafír róza	20	170	1900	1700
EGYŰ REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odum: Hajtávodászat	20	160	1520	1360
✓ Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
✓ Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
✓ Nyx Smith: Elsötétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190
Stephen Kenson: Technobábel	20	160	1520	1360
Robert N. Charlette:				
✓ Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
✓ Árnymagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2370	2120
EARTHAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás 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
JANET EVANOVICH				
✓ Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
✓ Isteni balhé	20	100	950	850
Papirtigris	20	120	1400	1250
Farkasestérvér	20	150	1400	1250
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
✓ Csillagfény	120			
BEHOLDER AKCIÓN				
✓ 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: Réalmok városa	25	100	1140	990
✓ Robert Crais: Voodoo folyó	25	100	1400	1250
JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
✓ Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	25	230	2190	1950
JANNY WURTS KÖNYVEI				
✓ A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	20	170	1610	1440
A vastmarki ütközet I.	25	180	1700	1530
A vastmarki ütközet II.	25	180	1700	1530
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 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
Ege Wolf: Halálsziget	2		950	850
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Átjáró 1-13. szám darabonként	2		650	580
DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		850	800
CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010
A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tünderősvény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostarai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művésze	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű próféta	6		1890	1690
RPG.HU KIADÓ				
Álmodók	4		1400	1300

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4	940	840	
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4	940	840	
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4	1040	930	
Loren L. Coleman: Vervonalak (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: Tzimisce (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: Malkav (Vampire)	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4	1230	1100	
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4	1130	1010	
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4	1230	1100	
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4	1320	1180	
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4	1320	1180	
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4	1420	1270	
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4	1420	1270	
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4	1420	1270	
Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	4	1320	1180	
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4	1040	930	
A harmónia mestere (Mage 2.)	4	1040	930	
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4	1040	930	
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6	1800	1600	
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4	1130	1000	
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4	1320	1180	
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4	1130	1010	
Margaret Weis és Don Perrin: 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: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4	1420	1270	
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6	1510	1350	
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6	1510	1350	
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6	1600	1440	
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4	1230	1100	
Elanie Cunningham: Kusza háló	4	1320	1180	
Elanie Cunningham: Arnyelf	4	1320	1180	
Elanie Cunningham: Éldfal	4	1420	1270	
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6	1600	1440	
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6	1700	1520	
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6	1700	1520	
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4	1230	1100	
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4	1230	1100	
R. A. Salvatore: Ezer ork	6	1800	1620	
R. A. Salvatore: A magányos drow	8	1890	1690	
R. A. Salvatore: Örökség	6	1700	1520	
Ed Greenwood:				
Elminster – Egy mágus születése	4	1230	1100	
Ed Greenwood:				
Elminster – Myth Drannorban	4	1230	1100	
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4	1320	1180	
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4	1320	1180	
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6	1700	1520	
Troy Denning: Túl a magas úton	6	1600	1440	

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Ed Greenwood: A sárkány halála	6	1700	1520	
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4	1320	1180	
David Gemmel: Arnyjáró	4	1420	1270	
David Gemmel: A farkas birodalma	6	1510	1350	
David Gemmel: Árnyak hőse	6	1600	1440	
Andrew Bates: A vihar hírnökei (1. könyv)	4	1420	1270	
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálmi (2. könyv)	6	1510	1350	
Andrew Bates: Holtak földje (3. könyv)	6	1510	1350	
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4	1420	1270	
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4	1420	1270	
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4	1420	1270	
Martin Delrio: A menny csöndje	4	1420	1270	
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6	1800	1600	
Carl Bowen: Vadász és préda: A vampír	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 ítélhető	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4	1230	1100	
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4	1320	1180	
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Kantata	4	1040	930	
Shilmista árnyai	4	1040	930	
Ejmaszkok	4	1040	930	
Az elesett erőd	4	1130	1010	
A káros átka	4	1130	1010	
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4	1040	930	
A. L. Lassieur: Unikornis	4	1040	930	
Ree Soesbee: Daru	4	1040	930	
Stephen D. Sullivan: Főnix	4	1040	930	
Stun Brown: Rák	4	1130	1010	
Ree Soesbee: Sárkány	4	1130	1010	
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4	1230	1100	
Szerepjáték szabálykönyvek				
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
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
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 Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Úra szerepjáték	25	800	7590	6990
Gyűrűk Úra				
Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Középfölde térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger szerepjáték	20		5600	5000

Varázslómesterek - Baross Ferenc

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

Mai interjúalanyom Baross Ferenc, szintén az ifjabb generáció képviselője, ennek dacára évek óta a profi versenyek élmezőnyébe tartozik, volt már Nemzeti Bajnokságon második és negyedik is. Feri 20 éves, tanul.

– Kezdjük szokás szerint a kezdeteknél: emlékszel-e, hogyan és mikor ismerkedtél meg a HKK-val?

– Először a bátyám mesélt róla, ő is egy haverjától hallotta, de kissé keveredett bennük a szerepjáték és a kártya: a hallottak alapján úgy képzeltem, hogy van egy mesélő, és kártyák fogják az eseményeket meghatározni, aztán kiderült, hogy nem. Vettünk egy-két alappaklit és elkezdtünk játszani. Ez nagyjából a Létsikok idején történt. Aztán volt vagy két hónap szünet, majd megint nekiláttam. Épp próbáltam meggyőzni egy osztálytársamat, hogy ő is játsszon, ő azt kérdezte: „Játsszák ezt emberek?” és épp akkor bukkant elő Báder Matyi (öt ekkor még nem ismertem) táskájából egy mappa, mutattam, hogy látod, ő is játszik.

– Volt valamilyen koncepció's paklid már a baráti játéokban?

– Igen, varkaudar deck, később a fattyas.

– A versenyzést ehhez képest később kezdted el?

– Igen, az első Beholderes amatőr versenyen indultam először. Eleinte elsősorban hordával játszottam.

– A versenyzés egyből jól ment?

– Egy darabig még elvoltam az amatőrben, aztán amikor felkerültem a profi kategóriába, egyből sikerült két versenyen is jó helyezést elérnem viszonylag ismeretlenként.

– Ekkor még játszott a Kis Borsó – Holtzinger – Korányi féle generáció?

– Részben. Az egyik versenyen, amelyiken harmadik lettem, Korányi lett az első, második meg Csaba.

– Van tipped, hány Beholderes versenyt nyertél összesen?

– Az amatőrökkel együtt négyet vagy ötöt, de nem igazán tartom számon.

– Van gyűjteményed a HKK-ból, vagy inkább kölcsönkérte a lapokat?

– A gyakori-nemgyakoriak szinte mind megvannak, a ritkábból csak a legfontosabbak, illetve azok, amelyeknek nincs komoly értéke, csak szeretek vele játszani.

– Ha egy gyerek megkérdezné most tőled, érdemes-e HKK-t játszania, mire jó ez a hobbi, ajánlanád-e neki, s ha igen, miért?

– Mindenképpen. Játsszani pedig egyszerűen azért érdemes, mert jó. Az, hogy emellett készségeket is fejlesz, egy másik kérdés.

– És ha valakinek van otthon számítógépe, és kvázi ingyen játszhat rajta?

– Az sincs ingyen, félévente ráköltesz kb. 50-100 ezer forintot. Ha a HKK-ra rákölt félévente 50 ezret, legalább annyi játékidőt és örömet kap, mintha számítógépezne.

– Ha valaki jó versenyző szeretne lenni, mit tanácsolnál neki, hogy fogjon hozzá?

– Először is játsszon sokat, és az sem árt, ha megismerkedik minél több, minél jobb játékosal, akik támogatják, meg segítenek neki. Legyen saját gyűjteménye, ha más nem is, a gyakori-nemgyakoriakat gyűjtse össze, vagy vegye meg.

– Konkrétan a segítségéről: ha mondjuk hozzád odamegy egy kisgyerek, hogy segíts már, meg teszteljünk együtt, akkor hogy viszonyulsz hozzá?

– Természetesen segíték, adok tanácsot, játszani nemigen tudok vele, mert annyi időm nincs. Az is jó, ha e-mailt ír, vagy a Beholder fórumon (www.beholder.hu) kérdez, ott is sok hasznos ötletet kaphat tőlem is, másoktól is.

– Tapasztaltam, hogy a fórumokon Dhoj néven afféle rendteremtő-segítő szerepet töltesz be.

– Igen, gyakran felnézek oda, és válaszolok minden értelmes felvetésre (néha az értelmetlenekre is).

– Ahhoz, hogy valaki versenyezhesen, lapokra is szükség van. Mi a jó taktika ezek beszerzésére szerinted?

– Az, hogy mindig minden lapod meglegyen, amivel játszani akarsz, elég nehéz és drága mulatság. Amikor megjelenik egy kiegészítő, akkor egyből érdemes venni paklikat, mert ilyenkor a legmagasabbak a lapok árai. Ekkor célirányosan begyűjtheted, amire szükséged van, a felesleget eladva vagy elcserélve. Ami még nagyon kell, később megveheted laponként, és mindig lesz pár lap, amit csak kölcsönbe tudsz megkapni.

– Neked van fix embered, akitől kölcsönkérsz?

– Nem, nagyjából az összes profit ismerem, ha valamire szükségem van, elkezdek telefonálgatni, vagy leme-

gyek a Dungeonbe, illetve verseny előtt szerzem meg. Olyan is van, hogy nem sokkal korábban még a fél paklim hiányzik.

– Volt már olyan, hogy emiatt nem tudtál elindulni egy versenyen?

– Nem, de az előfordul, hogy emiatt nem százszázalékos a paklim.

– Te szoktál meglepetés lapokat használni, amire nem számítanak az ellenfelek egy adott pakliban?

– Egy-két lapot érdemes szerintem, ami most eszembe jut, egy Tiltott mágia versenyen nemrég használtam *Krakolichet*, ami elég meglepő volt, és előfordult, hogy nyertem vele.

– Van-e olyan pakli, amivel szeretsz játszani, és olyan, amivel utálsz?

– Ez változó, most például már meglehetősen unom a galetkiket, sokat játszottam velük. Egyébként mindenfélével szívesen indulok, talán a kombó, pasziánsz paklikat kedvelem kevésbé.

– A hordával nincs gondod? Sokan agyatlannak tartják.

– Nagyjából igaz, viszont gyors a pakli, ez komoly előny. Utálom, amikor semmi időm nincs egész nap a meccsek között, vagy lejár az idő.

– Van-e kedvenc lapod?

– Igazából nincs, mostanában a *Méonech fürkész* az, amit minden pakliba berakok.

– Báder Matyi a *Majd legközelebbet* említette.

– Az se rossz, de olyan paklikba, amik nem használnak varázslatot, illetve azokat drágítják, értelemszerűen nem fér be. A fürkész oda is kell, ha más nem, azért, hogy kivédje az ellenfél fürkésztét.

– Hogyan készülsz a versenyekre?

– Sokat játszunk, de persze a ráfordított idő is változó. Az a legjobb, ha összejön, hogy valakinél teszteljünk. Általában Matyival, Panyik Zolival, Sass Tamással próbálgatjuk a paklikat. Van, amikor semmit nem tesztelek, de azért általában jut erre idő.

– Divatpaklival szoktál indulni, vagy próbálsz kitalálni valami újat?

– Mindig töröm a fejem, milyen lapból lehetne kihozni valami szokatlant és erőset, de mostanában olyan nagy váratlan dolgokat nem találtam ki. Inkább az ismert koncepciók erősödtek meg.

– Milyen verseny-formátumokat szeretsz?

– Legjobban a gyakori-nemgyakori versenyeket, ilyenből amin indultam, annak kb. a 90 százalékát megnyertem, a lapjaim is megvannak hozzá, és nincsenek annyira brutális lapok ezen a formátumon. Hagyományosan a versenypaklik mintegy háromnegyede ritkából áll. A frissen bontott versenyek is a kedvenceim közé tartoznak.

– Szokatok erre gyakorolni?



– Igen, volt, hogy elmentünk nyaralni, és iszonyatosan sokat játszottunk frissen bontott-szerű paklikkal, kicsit meg is untam.

– Van olyan verseny, amit nem kellene rendeznünk szerinted?

– Ősök Városa. Nincs változás, mindig ugyanazok a paklik vannak (azért a mostani verseny erre picit rácafol szerintem, ld. a beszámolót – a szerk.), nincs olyan változatosság, mint a többi versenyen.

– Miből látnál többet szívesen?

– Mágia méltóságából (talán a szabálylapokat, követőket kitalva – pl. az éjfattyas pakli igen erős lehetne), tiltott mágiából, sokszínűség jutalmából.

– Ez utóbbinál nem növekszik a szerencse szerepe?

– Én úgy látom, hogy nem, elsősorban a jó pakliösszeállítás dönt. Egész egyedi paklikat szoktam készíteni, igen jó eredménnyel. További előny, hogy gyakorlatilag szinte nem lehet a második-harmadik körben győzni. Olyan versenyt is lehetne rendezni, ahol nem lehet VP-t elvenni, kapni, olcsóbbítani, drágítani.

– Érdekes javaslat, megfontoljuk. Csak az a kérdés, pontos-e így a definíció, lehet-e tudni egyértelműen, mely lapok vannak tiltva. Kiket tartasz a legjobb játékosoknak a HKK-ban (magadon kívül)?

– Báder Mátyást, Rémm András, Sass Tamást.

– Olvastad régen azt a két varázslómesteres interjút, ami megjelent (Kis Borsó Csabával illetve Sass Tamással)?

– Persze, akkoriban még nem voltam sehol, és érdekelt, mit mondanak.

– Szerinted kívül lenne érdemes beszélgetni ebben a rovatban?

– Rémm Andrissal.

– Köszönöm az interjút!

Makó Balázs

VERSENYBESZÁMOLÓK

Jármai Zsolt győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna
Követő: Gyógyító rakshallion

- 3 Tudatfagyasztás
- 3 A múlt tükre
- 2 Holtak serege
- 2 Tömegtatók
- 3 Ősi béklyó
- 3 A hatalom torzulása
- 2 Majd legközelebb
- 3 Megszakítás
- 3 Az erős ereje
- 3 Méonech fürkész
- 2 Nagyobb életszívás
- 2 Nagyobb halálvarázs
- 2 A mágusok átka
- 3 Mokku
- 2 Fehér tigris
- 2 Bestia
- 3 Manasajtolás
- 3 Energizáció
- 1 Tulajdonságlópás

Kiegészítő pakli:

- 3 Halálaura
- 2 A gyík lesújt
- 3 Talbot szava
- 1 Tömegtatók
- 3 A hatalom kék itala
- 3 A kigyó taktikája
- 1 A holtak serege
- 1 Fehér tigris
- 3 Anyagi robbanás
- 1 Bestia
- 3 A xirnoxok átka
- 1 Villámkorbács

Szalontai Gyula paklija:

Szabálylap: A fókusz meglelése

- 3 Manasajtolás
- 3 Energizáció
- 3 Vadmágikus zóna
- 3 Nagy pulzánsmágia
- 2 Véreső
- 3 Lávacepp
- 5 Fókuszált mágia
- 3 Asztrális hullám
- 3 Szellemkalapács
- 3 Méonech fürkész
- 3 Villámkorbács
- 3 Mokku
- 3 A majom technikája
- 3 Nemes núnak
- 3 Démonparázs

Fábián Balázs győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna
Követő: Gyógyító rakshallion

- 3 Tömegtatók
- 2 A majom technikája
- 2 Tudatfagyasztás
- 2 A szkarabeuszok átka
- 2 Fezmin gépezete
- 2 A holtak serege
- 3 Ősi béklyó
- 3 A múlt tükre
- 2 Energizáció
- 2 Kereskedelem
- 2 A gyík lesújt
- 3 A mágia elnyelése
- 2 Megszakítás
- 2 A xirnoxok átka
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Majd legközelebb
- 2 Méonech fürkész
- 2 Méonech ösvégzet
- 3 Chosuga
- 3 Bestia

Báder Mátyás paklija:

- 3 Nekromancia
- 3 Hegymélyi tánc
- 3 Mágia elnyelése
- 3 Ősöreg vyarg
- 3 Fluxusfalo vyarg
- 3 Orgling haszonállat
- 3 Förtelmes kriptod
- 3 Blokkoló vyarg
- 3 Majd legközelebb
- 3 Szílmill fanatista
- 3 Ragyás kriptod
- 3 Szkritter nekromanta
- 3 Méonech fürkész
- 2 Most vagy soha
- 1 Szkritter ölész
- 3 Szílmill osztagparancsnok
- 3 Megszakítás

Panyik Zoltán paklija:

Szabálylap: 3 Bűvös erdő

- 3 Chosuga
- 3 Félénk yathmog
- 3 Manapoid
- 3 Démoni bál
- 3 Fürkésző
- 3 A védelem itala
- 3 Kék testvér
- 3 Megszakítás
- 3 Esszenciakapocs
- 3 Tűzpöfögő
- 3 Vörös testvér
- 3 Kék-vörös idol
- 3 Atoksólyom
- 3 Kék-vörös atya
- 3 Quwarg tűzköpő

ŐSÖK VÁROSA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét február 21-én rendeztük, 41 amatőr és 21 profi versenyző részvételével. A korábbi hasonló versenyekhez képest eléggé megváltoztak a paklik, és többfelét is láthattunk, csak a profiknál vettem észre igazi kontroll paklikat (többnyire *Ősi rúnával* és *Gyógyító rakshallionnal*), szkritter-kombó paklikat (a kombó alapja a *Núnak királynő* és az *Orgling haszonállat*) *Hatásvadászatra*, *Bűvös erdőre*, *Nagyobb halálvarázsra* épülőket éppúgy, mint fókuszos direkt sebző, galetki és horda paklikat is. A galetkik, szkritterek illetve a horda *A fókusz meglelésével* kombinált verziója inkább az amatőröknek volt népszerű. Szinte mindenki használt *Méonech fürkészt*, amelyet azonban módosítottunk (ld. a Kérdezz-felelek rovatban).

A profiknál az utóbbi idők meglepetés-embere, Jármai Zsolt győzött veretlenül, a második Báder Mátyás, a harmadik Panyik Zoltán, a negyedik pedig Szalontai Gyula lett. Paklijaikat oldalt nézegethetitek.

Az amatőröknek Fábián Balázs diadalmaskodott, a második helyen Gellért Ákos végzett, *A fókusz meglelésére*, *Fókuszált mágia*ra épülő szkritter-hegymélyi paklijával; a harmadikon Juhász Ferenc, szintén *A fókusz meglelésével*, de galetki paklival; a negyedikén pedig Kundrath Gergely, *Rakshallion hadvezérrel* irányított galetki összeállítással. Ezek a játékosok lassan örök profivá válnak, így mások számára is könnyebbé válik az út az amatőr kategória első helyeihez.

Mindenkit várunk a versenyeken!

Makó Balázs

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Lovas Gábor *Nagyobb halálvarázzsal* 55-öt sebzett ellenfelén, majd egy *Láncvillámmal* fejezte be a munkát.
- Rádi Gergely *Káoszgoblinnal* 19 lapot dobott el.
- Rémm András az első körében merészen kezdett: leszedte ellenfele követőjét, majd kijátszott egy *Vámpírbébit* és *Esszenciakapcsolta*, így 2 ÉP-ben maradt, és ha valamegyik vámpírbébi elpusztul, ő is vele pusztult volna.

SZARVAS

2004. FEBRUÁR 14.

Nem tudom, hogy mi vagyunk-e az első vidéki város, ahonnan az AK-ba versenybeszámoló kerül. Egy szarvasi már volt régebben, de azt még Albel Bimbi rendezte. Igazából egy oka van, hogy megteszem: rekordot könyvelhettünk el a szarvasi versenyek történetében. 32 harcos indult a február 14-i hagyományos versenyen. (Ebből látszik, hogy a kártyát többre tartják a srácok mint a barátnőket, hisz Valentin nap volt. Az asszony csak rágja otthon a felmosórinyot.) Lehet, hogy a Pestieknek ez átlagos szám, de számunkra ez rekord. A nem várt létszám miatt két teremben zajlott a küzdelem, de ez nem zavarta meg azt, hogy jó hangulatban, és zökkenőmentesen menjen le az egész verseny. (Csak Bakter és Csirke játszottak főnököt azzal, hogy az egész versenyt egy asztalnál játszották le.)

A vártak megfelelően több koncepciót láthattunk, kezdve a hordával, az épületesen át a galetkivel és a kontrollal befejezve. A helyezettek paklija mutatja, hogy mi volt a favorit. Az első helyezett Esztán József lett, a második Szinay Péter, a harmadik pedig, nagy örömmre egy szarvasi játékos, Keresztúrszki János. Érdekesnek talán annyi, hogy az első két helyezett között a játszm pontok döntöttek Dzsos javára. Köszönöm mindenkinek, hogy eljött és tisztelettel várok mindenkit a következő versenyekre is.

A másfél éve létező szarvasi örökranglista helyezései nem változtak.

1. Farkas István
2. Keresztúrszki János
3. Pauló Tamás
4. Veres Zsolt

Az éves listán azonban helycsere történt. Az ezen a versenyen jobban szereplő Bézi Balázs vette át a vezetést Farkas Istvántól. (Kemény egy ponttal.)

1. Bézi Balázs
2. Farkas István
3. Pauló Tamás
4. Keresztúrszki János

Tisztelettel:
Hlbocsányi János

Esztán József paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 Élőholt pöffeteg
- 2 Energiacsóva
- 2 Zu'lit kísérlete
- 2 Szent sólyom
- 3 A múlt tükre
- 2 Holtak serege
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Ménech fürkészt
- 2 Fehér tigris
- 3 Lélekgyűjtő
- 3 Leah hatalma
- 2 Nagyobb életszívás
- 2 Örök dilemma
- 3 Ősi béklő
- 3 Solisar aurája
- 2 Negatív energia
- 3 Kisebb zan
- 2 Megszakítás
- 2 A gyík lesújt
- 2 Koncentrált energia
- 2 Manacsapda

Kiegészítő pakli:

- 1 Energiacsóva
- 1 Manacsapda
- 1 Zu'lit kísérlete
- 1 Fehér tigris
- 3 Fekete lyuk
- 3 Erős ereje
- 3 Gyenge ereje
- 3 Dermesztés
- 3 Felfrissülés
- 3 Nagy Limbó
- 3 Pulzáló vérvortex

Szinay Péter paklija:

Követő: Kyorg ősmágus

- 3 Manacsapda
- 2 Szent sólyom
- 2 Utolsó mondasok könyve
- 3 Nagyobb kívánság
- 2 Isteni érzés
- 3 Az erős ereje
- 2 Manasajtolás
- 3 Ménech fürkészt
- 3 A gyenge ereje
- 3 Cselvetés
- 3 A szürkeállomány aktivizálása
- 2 Transzformáció
- 2 Bűvös tavaeska
- 3 Ősi manifesztáció
- 2 Óriássárkány
- 2 A bajnok akarata
- 2 Hatalomvarázs
- 3 Majd legközelebb

Kiegészítő paklija:

- 3 Koncentrált energia
- 3 Solisar aurája
- 2 Fehér tigris
- 3 Örök dilemma
- 3 Pihenő
- 3 Karmazsin tigris
- 2 Deja vu
- 3 Nagy limbó
- 3 Gyík lesújt

Keresztúrszki János paklija:

Követő: Kyorg ősmágus

- 3 Chara-din óhaja
- 1 Fairlight sárkánya
- 1 Lánevillám
- 1 Kalmárok itala
- 3 A gyík lesújt
- 3 A hatalom szava
- 1 Ylgaroth
- 2 A xirnokok átka
- 2 Ősvillám
- 3 Zangrozi módszer
- 3 Energizáció
- 1 Armageddon
- 2 Bömbőlő arénarém
- 2 Nagyobb életszívás
- 2 Felnövekvő nemzedék
- 2 Az egyszerűség előnye
- 1 A hadúr szava
- 3 A hatalom torzulása
- 2 Ménech fürkészt
- 3 Lélekgyűjtő
- 1 Megszakítás
- 2 Zu'lit kísérlete
- 3 Moa daraboló

Kiegészítő paklija:

- 2 Meteorhullás
- 2 Ősi béklő
- 2 Most már elég
- 1 Nagyobb életszívás
- 2 Morgan átka
- 1 Szkarabeuszok átka
- 2 Szőjér entitás
- 1 Ménech fürkészt
- 3 A lélek felszabadítása
- 2 Eleven rettenet
- 3 Alattomos fekete csáp
- 2 Mo-csáp mocsár
- 2 Uthan Teriadan
- 1 Kritikus tömeg

ÚJ VERSENYEK

MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN

VERSENYHELYSZÍNEK

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

PATAKY MŰVELŐDÉSI KÖZPONT – Budapest, X. ker. Szent László tér 7-14.

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

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.

GÖDÖLLO – Petöfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójaival szemben.

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

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MENEDÉK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB – Budapest, Batthyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Várlok utcából)

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegfű u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyúvár szerepjátékbolt

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

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

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

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

SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.

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

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

* * * * *

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 13., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Dobó András, 20/360-9023.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: március 27., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 27., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ébredés paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: március 27., 10 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 20/597-1883.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: március 27., 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt, 06-30-652-6247.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 27., 10 óra, nevezés 9-10.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft Mindenkiné a nevezéskor be kell adnia egy legalább 300 Ft-os ritka lapot, amelyeket a végén az utolsó helyezettek között kisorsolunk.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Telesi Zoltán, 70/229-6672.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 28. Nevezés 9-10, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szentes, Deákpince.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltottak az ultraritikák is.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik és ultraritika.

Érdeklődni lehet: Faragó Roland Márk és Barkó István, faragoroland@freemail.hu, 06-30-612-6295.

VARÁZSLAT NÉKÜL

Időpont: április 3., 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Varázslat nélkül.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 3., nevezés 9-10, kezdés 10-10-kor.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Hlbocsányi János, hlbocsanyi@freemail.hu, 06-30-403-6491.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 3., 10 óra.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 20/967-8936.

A versenyen csak ama□ játékosok indulhatnak.

Ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy névnapod, akkor ingyenes a részvétel. Tekintettel az el□□ versenyek látogatottságára, el□re is lehet nevezni a helyszínen.

TŰLÉK□ CSATÁJA

Időpont: április 24., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Túlél□ csatája.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

PÁROS VERSENY

Időpont: április 24., 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Páros verseny. Tiltottak még az ultraritikák, a szabálylapok és a követ□k.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

EGYSZÍN□ VERSENY

Időpont: április 24., 10 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 20/597-1883.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: április 24., 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: A mágia méltósága.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt, 06-30-652-6247.

EGYSZÍN□ VERSENY

Időpont: április 25. Nevezés 9-10, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szentes, Deákpince.

Szabályok: Egyszín□ verseny. Tiltottak az ultraritikák is.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Faragó Roland Márk és Barkó István, faragoroland@freemail.hu, 06-30-612-6295.

EGYSZÍN□ VERSENY

Időpont: március 28., 10 óra

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 év alatt 200 Ft, hölgyeknek ingyenes.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, 30/386-3822.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: március 27., 10 óra

Helyszín: Makó.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Horváth András, 70/284-4024.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 10., 10 óra

Helyszín: Makó.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Horváth András, 70/284-4024.

□SÖK VÁROSA

Időpont: április 24., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: □sök Városa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Dobó András, 20/360-9023.

MESTERHÁRMAS

Helyszín: Szarvas.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Hlbocsbányi János, hlbocsbanyi@freemail.hu, 06-30-403-6491.

Mindhárom versenyen tiltott a Morgan tanítványa és minden ultraritka lap.

A nevezés 9-10 kezdődik, a verseny 10-10 indul.

II. verseny

Időpont: április 3.

Szabályok: Isteni szövetség.

III. verseny

Időpont: május 8.

Szabályok: Háromszín□ verseny.

A versenyek külön díjazása mellett a három verseny összesített eredménye alapján:

I. hely: 10000 Ft + kártyapaklik

II. hely: 5000 Ft + kártyapaklik

III. hely: 3000 Ft + kártyapaklik

IV-VII. hely: kártyapaklik

TILTOTT MÁGIA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL

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

Helyszín: Wekerlei Boccia Klub.

Szabályok: Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A furfang temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A hatalom torzulása, A helytartó csápjá, A holtak serege, A kigyó taktikája, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A mágusok átka, A múlt tükre, A sárkány kincse, A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka, A szürkeállomány aktivizálása, A tizennegyedik, A végeztel talizmánja, A xirnoxok átka, Aranytigris, Asylux, átka, Az erős ereje, Az élet fája, Bahn szolgálja, Bársonygyilkos, Bestia, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Cselvetés, Diána kívánsága, Esszenciakapocs, Elmefacsarás, Energizáció, Energiasóva, Élő bűbáj, Élőholt pöffeteg, Fehér tigris, Goblin, ügyeskedő, Hajítógép, Hatalomvarázs, Hentiala intrikája, Földanya bölcsessége, Illúziócsáp, Kalmárok itala, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovács-céh, Kronobogár, Különleges élvezet, Lánccvillám, Lélekgyűjtő, Lidérccharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manacsapda, Manaszjátolás, Manaszívás, Manaszonda, Manatűz, Mandulanektár, Mánia, Megszakítás, Melkon, Méneoch fürkész, Nagy Limbó, Nagyobb életzívás, Narancshaj, Noternanthi, Okulupaj kacagása, Orgling haszonállat, Ördögi mentor, Ördögiző pálca, Örgjögő szimill, Örüll Szajjonn, Ősi békdy, Pirit gölem, Pszi szakértelem, Rovarsámán, Solisar aurája, Spóra, Szent sólyom, Taumurgia, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Tiszta eső, Tonyók, a gazda, Torz kriptod, Tömegjáték, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudatturbó, Tükör sólyom, Viharkupola, Villámhárító, Zui'li kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ősi Legendák paklik és ultraritka lapok az amatőröknél.

A profiálnál ultraritka lapok és pénzdi. 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@beholder.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 a felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden 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 profiálnál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutatott versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

• 33 000 Ft pénzdíj a profiálnál

• 3 gyűjtődoboz Ébredés az amatőr kategóriában.

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 paklikban lehet.

EYGYSZÍNŰ VERSENY: A paklikban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, 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 paklikban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

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

szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkiére hat, de nem adódiék össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a bőség zavarával, akkor a másiknak is azzal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, tudatrombolás, tudatfagyasztás, tudatturbó, Tükör sólyom, Viharkupola, Villámhárító, Zui'li kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

ŐSÖK VÁROSÁ: Csak az Ősök városa, a Rüvel hegy,

Két világ közt, Viziók, A Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örgjögő szimill. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

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

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

KOMBÓK

A KONTROLL PAKLI

A mostani cikkem a HKK örök paklijáról fog szólni. Nem lesz konkrét paklilista, csak leírom azt, hogy én a lapokban mit látok, miért használom őket ebben az összeállításban. Nem fogtok kész paklit kapni, csupán benyomásokat, és majd ti eldöntitek, hogy berakjátok-e a lapokat vagy sem. Vágjunk is bele a közepébe!

Mindössze egyetlen pakli van amely lényegben 1995 óta létezik, és a mostani hagyományos verseny környezetben is nagyon durva tud lenni, ez a kontroll. Régebben hívták mester-decknek, „good stuff”-nak később „dobató-kontrollnak” aztán még később „rovarsámános-kontrollnak”. Most egyszerűen csak kontrollnak. Na de mik azok a lapok, amik ezekben paklikban láthatatlanul ott voltak, és vannak mind a mai napig, hogy aztán egy-két lappal kiegészítve, – amiket *Mester büntetésének*, vagy *Rovarsámánnak* hívnak – el tudják söpörni a többi versenypaklit? Nos, ebben a cikkben velük fogunk megismerkedni!

Legelőször is az ellenlapok; amik használata erősen akadályozza az ellenfelet. Ezek az azonnali reakciók (nem mind!), ellenvarázslatok vagy népszerűbb nevükön: counterek. Régen minden ilyen lap csak és kizárólag varázslatok ellen készült, pl. *Ellen-*

varázslat, *Manacsapda*, *Agybénítás*, *A Sötét Föld átka*. Az első olyan azonnali reakció, ami már a többi lapról is „gondoskodott” az *Azt mondtam, nem* fantázianevű ultraritka lap volt. Manapság már a kontrollba csak egy-két lap van, ami nem lapot counterel. Hát igen! Meg kell hajlanunk az evolúció csodái előtt: régen négy varázspontért varázslatcounter, most nulláért lapcounter! (Végül is, ha így haladunk, akkor az én gyerekek Jedi-mesternek születik...) Szóval a jelen legjobban használható azonnali reakciói, rövid használhatóságuk áttekintésével!

Majd legközelebb: 0 VP, Bárd, lapcounter. Nos az értékek önmagukért beszélnek. A színe nem nagyon korlátoz abban, hogy bárhova berakd, és bármikor jól jöhet. A legjobb használhatósága abban rejlik, hogy bármit bele lehet vele magyarázni, csak győzzenek a bírók gondolkodni! A viccet félretéve, ez mind közül a legerősebb, tényleg túl erősre sikerült!

Zu'lit kísérlete: 5 VP, Fairlight, varázslatcounter, olcsón lehet kijátszani. Na ez azon varázslatcounterek közé tartozik, amit mindenkinek csak ajánlani merek. Még csak most jött ki, de egyből helyet követelt magának a Nagyok Panteonjában.

A hatalom torzulása: 1 VP, Halhatatlan, lapcounter. Általában csak a 0 és az 1 idézési költségű lapokra érdemes használni, de természetesen megkötés nincs. Spoiler!

A gyenge ereje és Az erős ereje: 0 VP, Fairlight, Katona. Lehelet finomságú lapok. Ezeket érezni kell. És persze BEHÚZNI, méghozzá jó sokat a játék elején! Ezek a lapok kitesznek magukért, csak bízni kell bennük.

Solisar aurája: ? VP, Raia, lapcounter. Nos ezt már nem muszáj betenni, bár ajánlott. A paranoiások felejtsek el az előző mondatot! Vigyázzunk, hogy a két jó szín ellen használhatatlan, persze erre csak akkor figyeljünk, ha ellenünk hasz-





nálják, amúgy lepődjünk meg ha szólnak (ehe...ehe).

A hatalom szava: 1 VP, Chara-din, varázslatcouter. Nagyon erős lap, de van vele egy kis probléma: rajta kívül nincs a színben más használható kontroll lap, ezért ritkábban jut szóhoz. Szerintem erősebb a *Zu'lit kísérleténél* is, csak hát az a fránya szín...

Ezeket kívül még rengeteg lap színesíti a HKK azonnali reakció gyűjteményét, amiket most nem fogok felsorolni (fűjátok le a port a mappák „alig használt részlegéről” és egyből meglátjátok miről beszélék!). Az azonnali reakciók nagy része counter, de nem mind! Vannak olyan reakció lapok, amelyek megváltoztatják annak a kártyának a hatását amelyek után kijátszod (pl. *A gyilk lesújt*) illetve olyanok, amik nem is a kártyára hatnak közvetlenül, hanem másra (pl. *Manaégés*). Nos ennyit róluk. Apró! Még egy tanács: használj belőlük többet, mint az ellenfél vagy legalábbis legyen több a kezdedben!

A most következő lapok nagyban hozzájárulnak ahhoz, hogy a kontroll elérje, amit akar. Ezek az irtások vagy pusztítások. Ez „tisztítja” meg az utat a lény előtt, ami agyonveri az ellenfelet. Régebben ezek általában csak lényeket szedtek le, vagy nagyon drágán bármilyen lapokat (pl. *Kisebb kívánság* kilencért). Ez a paletta sokkal gyorsabban cserélődik, mint az előző, ezért jóval több is van belőlük, mint a counterekből. Az ősiekkkel most sem törődünk, nézzük a most lapjait (a teljesség igénye nélkül)!

Nagy Limbó: X VP, Mágus, lényirtás. Szinte mindent leszed, nem áll meg előtte semmi. Reszkesettek galetkik, éjfattyak és bármi, ami akár egyetlen lényt is használ! Nagy előnye, hogy majdnem mindent egyszerre szed le. Hátránya, hogy el lehet do-

batni *Méonech fürkéssel* (később szólok róla is).

A szkarabeuszok átka: 4 VP, Mágus, lapirtás. Olyan bármit leszedő lap, amit csak egyszer kell kirakni, utána már csak élvezzük az előnyeit. Sajnos azok a lapok (főleg lények) amik immúnisak a hatásokra, sokszor jelenthetnek gondot, ezért ez a lap inkább az ŐV-s kontrollokban szokott előtérbe kerülni. Másik hátránya, hogy sokszor az ellenfél körében is jó lenne, de sajnos akkor nem tudjuk használni.

Szomorú kötelesség: 3 VP, Raia, lapirtás. Ez a lap az ellenfél körében tud nagyon hasznos lenni, igaz hogy nem mi választjuk ki, hogy mit szedjen le, de olcsó, és a célozhatatlantól is éppúgy megszabadít, mint a legegyszerűbb tárgytól.

Méonech fürkész: 1 VP, Mágus, torzszülött, lapleszedés és még más is. Ez az egyik legerősebb lap a HKK-ban! Használjuk, amíg le nem korlátozzák, vagy be nem tiltják. Bár ez szerintem főleg, mert legalább belassítja a játékot. Mostantól mindenki kétszer gondolja meg a szürke/trafó deckeket!

Asylux átka: 3 VP, Elenios, lényirtás. Ez a lap a szó legteljesebb értelmében nem lényirtás, bár nem nagyon szokták leszedni. Végül is nem az a lényeg, hogy kikapcsolsz vele egy lényt, hanem, hogy drágítod az ellenfél lapjait, ezért minél gyorsabban rakod ki, annál több gondot okoz az ellenfélnek. Sokkal durvább, mint amilyennek először látszik, csak hát sajnos a színe miatt inkább bűbáj deckekbe látjuk viszont.

Energiacsóva: 3 VP, Katona, azonnali. Nagyon egyszerűen szed le bármilyen lapot, sőt a nagyon nagy ÉP-s lényekkel is el tud bánni, csak sajnos nem a játék legeslegelején. De ne legyünk telhetetlenek! Amúgy ez a lap is főleg az ŐV-s kontrollokban kap helyet.

Dióhéjban ennyit a legjobb irtásokról! Próbáljátok ki mindet, és a legjobbaknak tűnőkből bátran alkalmazzatok hármat, míg a kevésbé használhatókból kevesebbet, vagy éppen egyet sem! Természetesen még rengeteg pusztítás létezik, még csak nem is soroltam fel minden színből, de az én tapasztalataim alapján ezek voltak a legjobbak. Ha pl. Sheran befér a paklidba akkor a *Visszavágás* is elég spoiler tud lenni, és még sorolhatnám. Talán ennyi elég is volt az irtás szektorból, nézzünk körül az erőforrásokról!

Hát igen, a mai kontroll nem létezik ezek nélkül. Ha valaki megpróbálja ezeket helyettesíteni mond-



Manasajtolás: 6 VP, Katona. Mi kell, sok lap, vagy inkább sok varázspont? Ha mind kettő, akkor ne habozz berakni ezt a lapot sem! A 4 ÉP-s sebződés ma már jelentéktelen, főleg hogy *A múlt tükre* begyógyítja nekünk, ezért mondhatjuk, hogy semmi hátránya nincs. Ja, de mégis van egy: 6 VP-be kerül. Ha pl. egyért ellenvarázsolják akkor nem biztos hogy jól járunk.

Leah hatalma: 3 Vp, Leah. Ez már jóval speciálisabb, mint a fent említették, bár kétségkívül ez is a tápok közé tartozik, főleg ha a gyűjtőt is tudjuk valamilyen módon hasznosítani. A legnagyobb királyság ebben is, hogy egyből húzza azokat a lapokat.

juk leszedéssel, vagy counterrel, az már régen rossz, sajnos muszáj őket használni. Ezek felpörgetik a paklidat, és talán megmentenek, amikor már biztosra veszed a vereséget. Ezek a lapok varázspontot termelnek, lapot húznak, gyógyítanak egyezőval az erőforrásaidat növelik. Persze óvatosan kell őket használni, de valahogy mindig jó hét-nyolcat húzni, amikor az ellenfélnek és neked is négy-nyolc lapod van. Nézzük meg őket közelebbről!

Energizáció: 5 VP, Mágus. Nos hajdanán ő volt az egyik legerősebb lappótló, de mostanra megkopta a fénye. Én ma már nem használnám, bár sokan esküsznek rá.

A múlt tükre: 3 VP, Halhatatlan. Ez a lap, amíg teszteltük 2 VP-ért jött. Csak a tesztverseny után lett megváltoztatva, mivel úgy erősebb volt. A sors különös fintora, hogy vele együtt jött ki a *Méonech fürkész* is, ami így már nem tudja eldobatni. Valószínűleg ugyanolyan használható lenne úgy is, de mi azért így jobban örülünk neki. Egyébként sokkal jobb, mint a korábban említett kollégája, hiszen gyorsabban húz és még gyógyít is.

Lélekgyűjtő: 2 VP, Leah. Speciál ugyanazok a szavak jutnak eszembe, mint a fürkésznél, ezért azokat képzeljétek ide. Amíg viszont a fürkész már az első körben terrorizál, ez azért korán sem. Persze később, hasznosabb, mint a fürkész. Egy dologban meg kell különböztetnem a többi erőforrástól: ez AZONNAL húz. Legnagyobb bánatunkra a tesztelők nagyobb része gyűlöli az azonnali laphúzást, mert nem szeretik a pasziánsz paklidat. Azt nem veszik észre, hogy rengeteg lapot kiadtunk ellenük, és hogy a húzás mit sem ér mana nélkül, de hát a többség szava szent, így nekem is meg kell hajolnom előttük. Talán ennyi elég is volt erről a guszttalán tápról!

Meglehetne említeni még pár lapot, de sajnos a HKK könyörtelen, ha nyerni akarsz csak a legjobbakat használhatod vagy nem nyersz lócitromot sem! Én most megadtam a savát-borsát, azt ami a krémek krémje, amit nem elég csak berakni egy pakliba használni is tudni kell őket. Aki most azt hiszi, hogy ezeket összerakva egy pakliba bármilyen versenyt meg tud nyerni, azt ki kell ábrándítanom. Ehhez a paklihoz rengeteg tudás szükségeseltetik, nem elég hogy ott a counter meg a nyerőlap a kezdedben, hiszen az ellenfél mindig előrukkolhat valami durva dologgal, ami alapjaiban borítja fel az elképzeléseidet. Ez a pakli pont attól jó, hogy elméletileg minden ellen fel van készülve. Hiszen varázslatokat mindenki használ, és ha használják, akkor meg lehet őket counterelni. Ha meg nem, akkor az egyéb lapjait is meg lehet, vagy le lehet szedni az asztalról. Talán a legnagyobb hátránya a paklinak, hogy rendkívül drágák a counterek és az erőforrások. Nem, nem sok VP-be kerülnek, hanem sok pénzbe. Ez van, ezt kell szeretni! Vagy megadod az árát, amit megkérnek, vagy nem nagyon fogsz ilyen deckkel játszani. Remélem mindenki kedvet kapott arra, hogy lekontrollálja az ellenfelét, ezzel boldog perceket szerezve önmagának, mert hogy az ellenfél nem fogja élvezni, arra mérget vehettek.

Pár szót még a Kontroll nyerő lapjairól. Régebben ugye ilyen lapok dívottak, hogy *A Mester büntetése*, *Pszí-elementál*, *Rovarsámán* stb. Manapság a *Rovarsámán* még előfordul néha, a többiek helyett azonban más lapok kerültek a csúcsra. A teljesség igénye nélkül pár: *Holtak serege*, *Bestia*, *Élőholt pöffeteg*, *A mágusok átka* és *Nagyobb halálvarázs* ÖV-s környezetben. De ezek mellett van még választék bőven.

Sziasztok, jó játékot!
Báder Mátyas

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2004. április 13.



A januári szám egyféle megfejtése:

1. Kirakom a *Transzformáló szívet* a *Manapoidra*. (-2 = 18 VP)
2. A szív miatt a *Manapoid* most már galetkinek számít, így rárakhatom a *Jégmedúza-fejet* is. (-1 = 17 VP)
3. *Morq Fan Gorra* is rakok egy *Jégmedúza-fejet*. (-1 = 16 VP)
4. Lerakom a *Tébolyult tűzmágust*. (-4 = 12 VP)
5. Használom a *Manapoid* képességét. Minden lény sebződik kettőt, majd a *Tébolyult tűzmágustól* is kettőt, ugyanígy a játékosok is. A *Manapoidot* megvédem a tűzmágus sebzésétől a testrész feláldozásával, *Morq Fan Gort* pedig a *Manapoid* sebzésétől az életjelzője, a tűzmágus sebzésétől a tesztész védí meg. Az *Izmos sárkány* meghal a sebzésétől. A *Manapoid* kap 2-2 jelzőt a játékosok sebződése után, én -2 ÉP-be kerülök. (-2 = 10 VP, -4 = 16 ÉP)
6. Mivel az *Izmos sárkány* éppen a gyűjtőbe kerülne, itt az idő egy kis *Hullarablásra*. Az ellenfelem kap egy varázspontot az izomjelző miatt. (-2 = 8 VP)
7. Az *Izmos szkitterrel* adok még két izomjelzőt a sárkánynak. (-3 = 5 VP)
8. *Izmosítással* beduplázom az izomjelzőket a sárkányon. (-2 = 3 VP)
9. Szomorú kötelesség ma-

gamra, feláldozom a sárkányt, akin hat jelző van. A jelzőkért 5 lap felhúzását és egy varázspontot választok. (-3 +1 = 1 VP)

10. *Morq Fan Gor* bemeget az őrsosztba, és üt egyet, ismét az én köröm következik majd. (-1 = 15 ÉP)
11. A *Manapoid* kap újabb 4-4 jelzőt a megsebzett tűzmágus és *Izmos sárkány* miatt, így már 12 jelzője van.
12. Párbajozok az *Élet teremtésével*, gyógyulok négyet, ismét kettőben vagyok. (-1 = 0 VP)
13. Jön a következő köröm. Kapok hat varázspontot. (+6 = 6 VP)
14. A *Manapoid* és a tűzmágus bemeget az őrsosztba, és *Morq*-kal együtt ütnek 15-öt. (-15 = 0 ÉP)
16. Az ellenfelem kénytelen *Visszavágni*, amit én a *mágia elnyelésével* megakadályozok. Győztem! (-3 = 3 VP)

Szerencsés nyerteseink: Tóth Gergő Mezőcsátról, Szabó Attila Pécsről és Németh Péter Budaörsről. Nyereményük egy-egy csomag Ébredés. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 13 életpontod és 10 varázspontod, az ellenfelednek 14 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:
2004. április 13.

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

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

SZABÁLYLAPOD:

- A fájdalom szépsége (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Mosthar (R)
- Napkirály ajándéka (R)
- Földanya bölcsessége (S)
- Földanya amulettje (S)
- Szent kulacs (S)
- A holtak segítése (L)
- Idegösszeomlás (E)
- Kényszerképzet (E)
- A ragály rothadó lovasa (L)
- Transzformáció (F)

A GYŰJTŐBEN LEVŐ LAP:

- Transzformációs mező (S)

Nincs lapod az asztalon és a paklidban.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Megtért vámpír (S)
- Az enyészet porladó lovasa (L)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- A hatalom torzulása (L)

Mindkét lényre aktívan a tartalékban van.

Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

Visszavehetem-e A vizsály végét a kezembé, ha azt az ellenfelem eldobta?

Nem. A szövege szerint csak annak a körnek a végén veheted vissza, amikor ellenvarázslatként kijátszottad. Ha eldobod valamihez, vagy eldobatják, akkor nem játszottad ki ellenvarázslatként, tehát vissza sem veheted.

Kijátszhatom-e A gyík lesújt, ha az ellenfelem izomjelző miatt húz lapot, vagy kap varázspontot?

A fő kérdés ugye az, hogy hatásnak számít-e az izomjelzővel történő laphúzás, hiszen A gyík lesújt hatásokra és varázslatokra vonatkozik. Ez a húzás, illetve VP kapás módosítható, tehát hatásnak számít, ezért kijátszhatom rá a lesújtót, és én fogok húzni, vagy varázspontot kapni. További kérdés még, hogy több izomjelző estében egy vagy több hatásnak számít-e, és mikor kell eldönteni, hogy varázspont vagy lap lesz az izomjelzőből. Nos, a szabálykönyv szerint egyszerre kell eldöntenem, hogy hány jelzőért húzok lapot,

és hányért kapok varázspontot. Ez alapján az egész egy hatásnak számít, és a döntés után lehet rá reakciókat használni, vagyis ekkor lehet lesújtani is.

Kap-e életjelzőt az Esszenciakapocs-csal másolt Bestia?

Nem, mivel a szabálykönyvben az életről azt írjuk, hogy „amikor ezt a lapot az idézési költség kifizetésével a kezedből kijátszod, rakj rá X életjelzőt”. Az Esszenciakapocsnál magát a kapcsot játszom ki a kezemből, a lényről semmi esetre sem mondható el, hogy az idézési költség kifizetésével a kezemből játszottam volna ki.

Morq Fan Gor képességét átadom egy Boszorkánymesternek. Elveszti-e a lény a képességeit, ha megüti az ellenfelet?

Nos a lap szövege a következő: Ha az ütési fázis során megsebzí az ellenfelet, akkor ez után a kör után te követekezel, és Morq Fan Gor elveszti az összes speciális képességét. Korábban az AK87-ben a Döglidérccel kapcsolatban picit ellentétes kijelentést tettünk, de az egyre halmozódó hasonló esetek arra sarkallnak bennünket, hogy egy újabb mini szabályt alkossunk. Nevezetesen, ha egy lap megkapja egy másik lap képességét, akkor a kapott képesség szövegében a másolt lap nevét értelemszerűen ki kell cserélni a képességet kapó lap nevére. Ezzel az összes hasonló problémát megoldjuk, és pl. egyértelmű lesz, hogy a Boszorkánymester elveszti Morq Fan Gor képességeit, sőt nem csak azt, hanem a saját régi képességeit, hiszen Morq Fan Gortól az összes képesség elvesztését kapta. Alakváltó, másoló lapoknál ez a probléma nem

merül fel, hiszen azok lemásolják az eredeti lap nevét is.

JAVÍTÁSOK

Ménech fürkész: Bár minden kiegészítőt lelkiismeretesen és hosszan tesztelünk, azonban néha akadnak olyan lapok, amik átcsúsznak ezen a rostán, és túl erőse sikerülnek. Ez a lap is ezek közé tartozik, és rendre kapjuk az ilyen témájú visszajelzéseket. Mi is belátjuk ezt, és április 1-től bevezetjük a tesztelésen két hónapja próbálgatott szabályt, mely szerint a Fürkész a következő hátrányt kapja: semmilyen módon nem veheted vissza a kezembe. Tapasztalataink szerint még így is nagyon erős lap, de azért gyengült valamelyest az eredeti verzióhoz képest.

Eleven épület: lemaradt a strukturális pontja, ami 5.

Urgod káoszpajza: lemaradt róla a KF ikon.

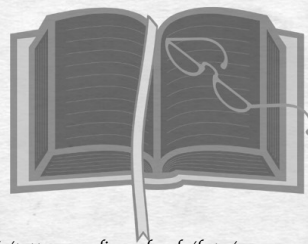
Démonölő: lemaradt róla a KF ikon.

Gyilkos pöröly: lemaradt róla a KF ikon.



Leanthil naplója

3.

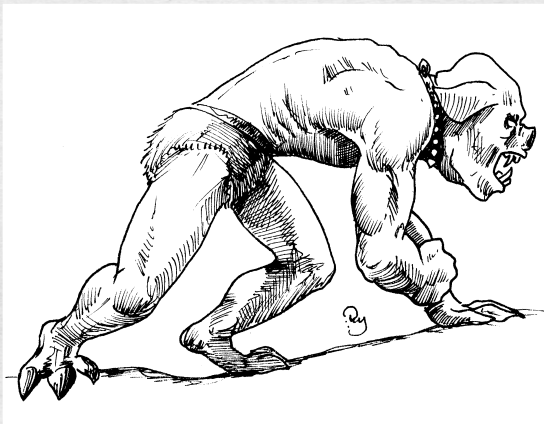


Micsoda borzalom! Micsoda tragédia! Micsoda rettenet! Ó, jaj! Valaki fellázította az orgling rabszolgákat, és ez nem én voltam! Hiába igyekszem mindent megtenni, hogy a balga galetki népet minél inkább felrázzam eltévelyedett valójából, erre valaki csak úgy pikk-pakk eléri azt, amin én már évek óta fáradozom. Így nincs értelme az egész életetnek, ó jaj! Micsoda balsors! De ne szaladjak aranyra előre! Inkább kezdem az elején:

Vagy egy tucatnyi milgardoltással ezelőtt éppen az aranyaimat számolgattam a barlangomban, amikor is falrengető bömbölés ütötte meg a fülemet. Kirohantam, és azt láttam, hogy a csatornaszínti bejáratokon hatalmasra nőtt orglingok törnek be, és elkezdik gyilkolni a galetkiket. Soha ennél gyönyörűbb látványt nem láttam még! Azok az irdatlan hústömegek, hatalmas lapátkezek, erőteljes duzzadó izmok, és ez mind a galetkik elpusztítására felerősítve valamiféle fursán csillogó aurákkal. Bevallom, magam is meglepődtem a reakción, hiszen nekem valójában sosem volt célom a galetkik elpusztítása, de ezúttal nem tudtam visszafojtani a kitörő, gyönyörtől hisztérikus nevetésemet. Állítólag a nevetés hüszl, úgyhogy majd kénytelen leszek némi lélekenergiát fordítani a testem arányainak korrigálására, és persze egy kis szellemi energiát arra, hogy a szomszédaim gyanakvását eloszlassam, hiszen többen is látták, mit műveltem. Ráadásul amikor a betörő orglingokat nem tudták rögtön megfektetni, azok közül egy pár megindult a lakóbarlangok felé, a menekülő galetkik után. Felénk is jött néhány, én meg már kezdtem örülni, hogy most majd megmutathatom, hogy nem vagyok a fajunk elárulója (hiszen azért renegátta is nyilváníthatnának), erre az orglingok ahelyett, hogy nekem estek volna, szépen eldübörgtek mellettem. Nem bántottak, én meg leesett állal bámultam utánuk.

Azóta jónéhány milgardoltás eltelte, és míg mindenki másra a barlangjában rontanak rá a torzak, vagy valamelyik hivatalba belépve, vagy egyszerűen csak a csatornaszínten mászkálva, addig előlem kitérnek, nem akarnak legyilkolni. Nem értem, hogy lehet ez. Talán tudják, hogy én nekik drukkolok, egy oldalon állunk? Ez igen megtisztelő számomra, de azért van ezzel egy probléma: a helytartói hivatalban le kell adni minden megölt orgling valamely összetéveszthetetlen testrészt, hogy nyilvántarthatassák, ki mennyit győzött le belőlük. Félő, hogy ha én nem tudok egyet sem leadni, akkor összefüggésbe hoznak majd a lázadás kirobbantásával, és akkor megüthetem a bokámat. Na itt van a gond, hiszen egy orgling sem akar nekem esni, így kénytelen vagyok magam vadászgatni rájuk, de, hogy minél kisebb veszteséget okozzak nekik, csak orgling disznókra hajtok. Persze ilyenkor azok is iszkolnak előlem, nehogy már jó legyen. Pedig jobb, ha igyekszem, mert mindenki nagyon jól tudja, hogy a klánok háborújához nem kevés közöm volt, így eleve gyanúsán tekintgetnek rám mind a katona klán tagjai, mind az átlagaletkik. Na, de ezt inkább elmesélem.

Történt ugyanis, hogy egy napon felkeresett Dart Mahul, akivel korábbi durva hangvételű levélváltásaink apránkénti finomodása után közösen megállapítottuk, hogy a galetkik elete bizony eléggé unalmas. Azokban az időkben ez valóban így is volt, amit jól lehetett mérni a szövetségek taglétszámának rohamos csökkenésén (egyre több galetki társunk telepedett le végleg). Nos, tehát



felkeresett Dart Mahul, hogy mi lenne, ha mi ketten megpróbálnánk egy kis szintet vinni az átlagos, unalmas, örökké sötét galetki mindennapokba. Találkozonkat szigorúan titkosan bonyolítottuk le, hiszen mindenki tudta, hogy mi ádáz ellenfelek vagyunk, azt viszont nem tudták, hogy a népünkért mindketten képesek vagyunk mindenre, még az összefogásra is. Talán nem lett volna muszáj saját társaink előtt is titkolózni, de fontos volt minimálisra csökkenteni a lebukás veszélyét, hiszen ha ez idő előtt kitudódott volna, lettek volna, akik megpróbálják keresztülhúzni a számításunkat vagy még rosszabb: a helytartó mancsára juttattak volna mindkettőnket. Így viszont a boldog tudatlanság védte szövetségi társainkat, és bennünket is. Egy kicsit sajnálom, hogy senki sem láthatta akkor, amint Leantuil és Dart Mahul egyetértően ráznak végtagot, és senki sem tudhatott arról, miként dolgozik e két galetki ugyanazért a célért. Hosszú milgandolásokon keresztül elmélkedtem, miként is érhetnék el a célunkat, mire rájöttem, hogy néha a legképtelenebb ötlet a legmegvalósíthatóbb. Fel kell lánzanunk a galetki népet! Ezt első pillanattól kezdve tudtuk mindketten, de miért titkoljuk el szándékunkat a császár elől – merült fel bennem a kérdés. Éppen ellenkezőleg: kérjük meg őt, hogy intezze úgy, hogy lázadás törjön ki. Amikor ezt elmondtam Dart Mahulnak, először örjöngeni kezdett, és azt kiabálta, hogy „Első pillanattól kezdve tudtam, hogy örült vagy! Miért nem kérjük meg egyből az Ellenséget, hogy törjön már be ide egy kicsit, mert unatkozunk?” Amikor azt mondtam neki erre, hogy „Nem is rossz ötlet!”, úgy nézett ki, hogy rögtön elájul, erre gyorsan felváltottam neki, hogyan is képelem az egészet. Az volt a tervem, hogy a közelgő olimpián audienciát kérek a császár egyik közvetlen tanácsadójától, ahol elmondjuk neki, mekkora igény van valami változásra.

Hihetetlen erőszakossággal és ádáz küzdelemmel sikerült is a tanácsadó közelebe férköznünk, bár akkor kicsit furcsállottuk, hogy az alsóbb szintek teljhatalmú ura egy törekenynek látszó, szemüveges, furcsa ruházatú galetki mindössze két, harcra alkalmatlan végtaggal, amik csökevényességük folytán csakis finom mozdulatokra lehettek használhatók. Meglepő kinezete ellenére nagyon jól tudtuk, hogy intésére torzszülött fajok pusztulnak ki, szinte omlanak össze, szavát katonák serege és mágusrendek tucatjai lesik. Éppen ezért reszkető hanggal adtuk elő, miért is jöttünk. Elmondtuk neki, mit szeretnénk, és hozzátettük, hogy a galetkik egy része eleve lázadozik, elkerülhetetlennek látszik egy forradalom, és a császár jobban tenné, ha megelőzné, és előnyére fordítaná ezeket a folyamatokat. Így okkal tehetné el láb alól a kellemtelenedőket, míg az őt támogató galetkik ismét tanúbizonyságot adhatnak hűségükről. Persze korántsem gondoltuk, hogy mi okosabbak vagyunk a császárnál, csak éppen így szeretjük volna tudtára adni, hogy nem kell félnie az események irányíthatatlanná válásáról, mert mindkét oldal támogatja az elképzelésünket, ráadásul, ha a lázadók túl jól állnának, akkor is könnyedén véget vethet az egésznek néhány száz a felsőbb szintekről levezényelt katonával. Na jó, a két oldal támogatásával kapcsolatban egy kicsit hazudtunk, de ennyi belefért. A császári tanácsadó persze valami semleges szöveggel elhajtott minket, mi meg csak abban reménykedhettünk, hogy fontolóra veszi az ötletünket. Én a magam részéről abban bíztam, hogy így majd intézményesítve pusztíthatjuk a tárgyakat, és akárhogy is alakul a lázadás, mindenképpen politikai előnyt kovácsolhatok az egészből. Először is a lázadók élére állhattam volna, bízva ötletadóí sérthetetlenlétségemben, és így mindenki láthatta volna, hogy komolyan gondolom az elveimet. Másodsorban Dart Mahul is tetszeleghetett volna a rendpártiak vezéréként, így nem kis rájátszással, de automatikusan a hegyben lakó galetkik legismertebbikévé válhattunk volna, ami hosszú évekre szóló vezető pozíciókat jelenthetett volna számunkra. Amikor aztán a császár számúzte a mutáns klán vezérét, és tényleg kirobbant a lázadás, én a magam részéről hatalmas pofont kaptam, mert szinte semmi sem úgy történt, ahogy azt elterveztük. Akik időközben mégis megtudták, mi készül, azok most mind hozzám rohantak, és jól lehiüljétek,





hogy miért így találtam ki mindent (ekkor már csak engem hibáztatva, mintha Mahul sosem lett volna...). Hiába mondtam, hogy a császár túljárt mindkettőnk eszén, ez már nem érdekeltte őket. Az volt ugyanis a probléma, hogy a mutáns klán lefejezésével a többi klán maga döntötte el, hogy a lázadókhöz áll, vagy a lázadók ellen száll a harcba, így aztán a tagjaitól is megkövetelte, hogy a vezetőik utasításai szerint cselekedjenek, és ne a szívük szerint. Két lehetőség volt: részt venni a harcokban, ahogy a klánok megkívánták, vagy kimaradni az egészből, nem kockáztatva meg az ellenkezés miatti esetleges büntetést. Engem hidegauraként ért, hogy halhatatlanként a császár védelmében kellett résztvennem a harcokban. Oda volt a vezérség, oda lett a hírnév, volt viszont feszültség a rendünk eltérő klánú tagjai között, amit állandóan csitítani kellett. Éppen ezért alig volt időm harcolni, így a végén – bár a védők győztek – a túl ke-

vés győzelmem miatt kimaradtam a jutalomosztásból is. És így ér véget a történet, amikor is Leantheil azt hitte, hogy kedve szerint beleszóllhat a Hegy életébe, de ehelyett rá kellett jönnie, hogy ha történelmet akar csinálni, akkor korábban kell felkelnie (már amennyire helytálló még ez a kifejezés...). Talán kissé romantikusnak tűnik mindez, az jövőbeli régészeti kutatások nem erre derítenek majd fényt, de mégis minden szavam igaz, mint ahogy máskor is.

De térjünk vissza a jelenbe, az orgling lázadáshoz. A kirobbanása óta eltelt idő sok apróbb örömet is okozott nekem. Például zene volt füleimnek azt hallani, ahogy a magukat hatalmasnak és elenjárnak tituláló galetkik egyike-másika bizony szinte sírva panaszkodott, hogy ő most majd elbujdosik, és csak akkor jön újra elő a rejtekéről, ha már elvonult a vihar, merthogy egy csatában majdnem otthagya a fogát. Mások találgatnak, hogy vajon miféle varázsigákat lehet abból a növényből főzni, amit az orglingoknál lehet olykor találni. Igen szórakoztató ilyenkor a központi csarnokban máskálni, és belehallgatózni a beszélgetésekbe. Érdekes volt azt is megfigyelni, miként találgattak a galetkik, hogy vajon mennyiben számít az orglingokat körülvevő aura színe. Sajnos hamar rájöttek, hogy míg a kék aura csak kicsit erősíti a dögökön, addig az ezüst aurások dupla, az arany aurások tripla erősek. Ezek a nyavalyások még a végén mindent tönkretesznek az okoskodásukkal. Abban bízom ugyanis, hogy az orglingok eléggé elterelik a figyelmet, és eléggé legyengítik a rendfenntartó erőket ahhoz, hogy közvetlenül a lázadás végén egy újabb lázadást robbanthassunk ki, ismét a galetkik között. Ezúttal tui sikerrel járunk, és átvethetnénk a hatalmat! Istenek, de jó lenne! Végre nem kellene mások talpát nyalni, hanem tehetnénk, amihéz csak kedvem van, mert akkor ugye ügyes politizálással nem volna olyan nehéz kikiáltanom magam fővezérré, bár az üres cím lényegtelen. Az is elfordulhat, ami a háborúk után rendszerint elő szokott fordulni: éhínség, járvány, általános letargia. Ilyenkor a hit, a vallás mindig megerősödik, így talán végre én is elterjeszhetném az egyetlen igaz hitet. Főpapként, pedig már közel egyenrangú félként tárgyalhatnék a császárral sőt, a hátam mögött a Hegy teljes lakosságával még én dönthetnék arról, hogy száműzzük-e őhatalmasságát vagy sem. Akkor aztán már csak egy lépés lenne, hogy kitárjuk a Hegy kapuit, és végre visszakerülhessünk az Istenek közé a Menyek Országába, ahol újra gondatlanul és boldogan létezhetnénk az idők végéig.

Mennyi terv, és mennyi csodás lehetőség. Idővel kiderül, mit tudunk elérni, de addig is a jövőbe vetett bizalommal, nyugodtan fekszem le aludni, és a legnagyobb nyugalommal álmodom a csodás jövőről, hiszen tudom, hogy hozzám akkor sem történnek be az orglingok, ha más már nem élne ezen a szinten. Üdv neked, jövő régésze!

Leantheil

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

AZ ORGLING LÁZADÁS

Javában tart az orgling lázadás! Ennek öröme most megosztunk néhány műhelytitket is ezzel kapcsolatban! Kezdetben az orglingok a barlangjaikban támadtak a galetkikre, máskor a városok főterén, a nagyobb épületek kapujában várakoztak, és csaptak le az éppen dolgukra igyekvőkre. Az orglingok különféle erősítő varázsitalok hatásai alatt álltak, akárhol is találkoztunk velük a galetki. Ez legjobban az épületes kalandok során volt feltűnő, ugyanis az orglingok itt is megerősödvé vártak a galetkikre, jelentős kellemetlenségeket okozva nekik a kaland teljesítésében. A galetkik azonban a vártnál is jobban teljesítettek az orgling lázadás visszazorításában, melynek eredménye máris mutatkozik. A jelentések szerint az épületben kapott kalandokban mostanában jóval ritkábban találkoznak a kalandozók aurával rendelkező orglinggal, és ezüst- vagy aranszín aurát az ilyen helyeken úgyszólván senki sem látott mostanában. Következzen tehát az összefoglaló arról, hogy mit is tudunk az orgling lázadásról jelenleg.

Orglingokkal nem csak a hagyományos módokon lehet találkozni. Orgling banda üthet rajtunk táborozásunk alatt a barlangunkban (50% eséllyel). Ilyenkor az esetlegesen felállított csapdánk bizony komolyan megsebzí őket, tehát érdemes csapdát állítani az esetleges rajtaütések ellen. Másik eset, hogy egy épületbe való belépés előtt (pl. BE 3 parancs során) minimális, 5%-os eséllyel szintén orgling banda üthet rajtunk. Ez utóbbi esetben, ha az orglingot nem tudjuk legyőzni, akkor sajnos nem tudunk belépni az épületbe sem.

Amikor valaki a játékbán VD (vadászat), X (régészet), randomkaland, aréna, szövetségi aréna, Ősök Csarnoka, Z (Zene), vagy a fenti két speciális eset során bármilyen orglinggal találkozik, az orgling lakószint*20% eséllyel (de maximum 90%) valamilyen varázsital hatása alatt áll. Ez az ital 50% eséllyel kristálykóktél (kék aura), 35% eséllyel fétiskóktél (ezüst aura) és 15% eséllyel aranykóktél (arany aura). Az orglingok által megidézett további orgling lények szintén ezen esélyek alapján kapnak aurát. Ezen aurák a következő hatásokban mutatkoznak az orgling tulajdonságaira nézve:

❖ Kristálykóktél:

- +50% méret, végtagméret, erő, egészség
- +2*lakószint védekezés és támadás

- +3*lakószint immunitás kontaktméregre és méregre (akkor is ha nem volt neki)
- +2*lakószint rezisztencia, bűz, +1*lakószint savimmunitás (akkor is ha nem volt neki)
- +1*lakószint vastag bőr, tüskés bőr (csak ha volt neki)
- +10 szívósság

❖ Fétiskóktél:

- +100% méret, végtagméret, erő, egészség
- +4*lakószint védekezés és támadás
- +6*lakószint immunitás kontaktméregre és méregre (akkor is ha nem volt neki)
- +4*lakószint rezisztencia, bűz, +2*lakószint savimmunitás (akkor is ha nem volt neki)
- +2*lakószint vastag bőr, tüskés bőr (csak ha volt neki)
- +20 szívósság

❖ Aranykóktél:

- +200% méret, végtagméret, erő, egészség
- +6*lakószint védekezés és támadás
- +10*lakószint immunitás kontaktméregre és méregre (akkor is ha nem volt neki)
- +6*lakószint rezisztencia, bűz, +3*lakószint savimmunitás (akkor is ha nem volt neki)
- +3*lakószint vastag bőr, tüskés bőr (csak ha volt neki)
- +30 szívósság

Tehát bizony igencsak fel kell kötnie a felkötnivalót annak, aki ezen orglingokat le akarja győzni. Ha viszont legyőzünk egy orglingot, akkor egy egyedi tárgyat, **orglinggyökeret** találhatunk nála (kristálykóktélos orglingnál 20%, fétiskóktélos orglingnál 40%, aranykóktélos orglingnál pedig 90% eséllyel). Egyszerre maximum két ilyen gyökér lehet nálunk, ameddig van nálunk kettő, nem is találhatunk többet.

A lázadás alatt eddig nem látott orgling lények is megjelentek, melyekkel azonban csakis a táborozás alatt támadó bandában, vagy az épületek előtt várakozó bandában találkozhatunk. Ilyen lény az öngyilkos orgling és Tök, az orgling legenda, aki igen komoly ellenfél, viszont legyőzésekor igen értékes varáztárgyat találhatunk nála. Minimális, 1%-os eséllyel ezen két esetben előfordulhat, hogy egy Torz Orgling támad ránk, a biztos halált hozva el nekünk. Ilyen esetben jobb talán gyorsan világgá szaladni.

És, hogy mit is tudunk tenni a lázadás ideje alatt? Nos, egyrészt minél több orglingot kell megölni, hogy a lázadását leverhessük.

Ennek legegyszerűbb módszere a vadászat, de itt is lehet trükközni. A magas szinten élők legjobb, ha az orgling varázslóra (#197) vadásznak, hiszen vele jön egy orgling fattyú is, ráadásul a 3. körben újabb fattyút idéz meg. Így tehát egy vadászat során akár három orglingot is megölhetünk! Akiknek ez a csapat még nagy falat (ne feledjük, hogy varázssitalokkal erősítik magukat!), azoknak szintén hasonlóan jó megoldás, ha orgling sámánra (#101) vadásznak. Vele egy orgling disznó jár párban, és orgling kutyát idéz. Itt is elérhető tehát a három megölt orgling egy vadászat során, ráadásul a gyengébb orglingok miatt biztosabban és egyszerűbben. Igaz, a kapott lélekeergia is csekélyebb, de most nem is ez a lényeg, hanem az orglingok irtása.

Másik jó módszer, ha találunk egy olyan épületes kalandot, ahol sok orglinggal lehet találkozni, majd az orgling csata után lévő próbát elbukni. Ekkor megfelelő beállítások mellett megtehetjük, hogy minden körben megöljük a kalandban az orglingokat, majd elbukjuk a kaland további részét.

A harmadik módszer hasonló, csak éppen véletlenszerű kalandokkal. Ha egy véletlenszerű kalandban több orgling is jön egyszerre, akkor megfelelő HP parancsokkal elérhető, hogy egy híján megöljük az összeset, a maradék egy ellen pedig inkább „bohóckodunk”, hogy az életben maradjon. Ezt is eljátszhatjuk minden fordulóban, biztos orgling győzelmekeket szerezve.

De miért is jó mindez? Nos, egyrészt a helytartó hajtó vadászatot hirdetett, azaz a legtöbb orglingot megölő galetkik jutalmat kapnak majd, ha leverjük a lázadást. Másrészt az orglingok irtásával lehet orglinggyökeret találni, amivel aztán el lehet kezdeni kísérletezni. Minden ilyen kísérlet során közelebb juthatunk a lázadás leveréséhez, ráadásul szuper varázssitalokat találhatunk fel az orglinggyökérből. Mindenképpen érdemes tehát kísérletezgetni, annál is inkább, mivel a kísérletezős kalandok végén is egyre erősödő jutalmakat kapunk.

EGYÉB VÁTOZÁSOK

- ❖ A tombolás varázslathoz hasonlóan, most már több személyre ható változata, az **örjögés (#180)** esetén is a hatása alatt állók csak fele sebést szenvednek el a tüskés bőrtől. Ahhoz azonban, hogy ez a hatás érvényesüljön, az örjögést elmondó mágusnak a varázslatot legalább 10. szinten kell ismernie.
- ❖ Ha egy **legalább 5. szintű szolgád** jóllakottsága 0% a kör végén, és emiatt éhen halna, nem fog elpusztulni, mert iránta érzett szeretettedben az utolsó mor-

zsákat is összekaparod neki, hogy még egy darabig húzza. Ilyenkor jóllakottságod csökken 20-szal, és automatikusan elköltesz 20 TVP-t (így a TVP-d akár negatívba is mehet). Fontos: Ettől a szolgád jóllakottsága nem nő, tehát ez csak egy végső megoldás, hogy megóvjunk attól, hogy szolgád elveszítsd. Sokkal jobban jársz továbbra is, ha rendszeresen odafigyelsz rá, és eteted. Ezenfelül, ha szolgád morálja 0-ra csökken, továbbra is el fog hagyni, szintjétől függetlenül.

- ❖ Bekerült a játékba a kinzókamra szövetségi épület alternatívája, a **rezervátum**. Funkciójában a két épület megegyezik, de az utóbbi sokkal békésebb módon nyeri vissza a szolgába fektetett lélekegergiát. Sajnos, a rezervátum felépítése több TVP-be kerül, mint a kinzókamráé. Az új épületről részletes enciklopédiát küldünk ki.
- ❖ A 11. szintre, a helytartói palotába bekerült egy **új küldetés**, szigorúan azoknak, aki már annyi hősiesség pontot halmoztak fel, amennyivel nem tudnak mit kezdeni. A kaland igazi hősöknek való, persze a jutalom is arányban van ezzel.
- ❖ **Két feltétel a harci programban**, aminek a leírása nem szerepel a szabálykönyvben:
HP (1. par) (2. par) 29 X: Ha a csapatunknak X vagy kevesebb élő tagja van.
HP (1. par) (2. par) 30 X: Ha a csapatunknak X vagy több élő tagja van.
- ❖ Bekerült a játékba egy **új parancs, a HTT**, amely segítségével a harci programsorokat a karakterlapon megadott sorszámuk alapján törölhetjük. NAGYON FONTOS a parancs használatával kapcsolatban, hogy ezek a harci programsorok dinamikusan változnak, ahogy újabb sorok kerülnek be és ki a listából. Ezért javasoljuk, hogy egy körben legfeljebb egyszer használj a HTT parancsot, mert ekkor még pontosan tudni fogod, hogy mi a parancsok sorszáma. A HTT-nek maximum 6 sorszámot adhatsz meg. A harci programok sorszámai a HTT végrehajtása során nem változnak meg, csak utána.
Példa: HTT 1 5 6 8 9.
A fenti parancs öt sort töröl a harci programodból, amelyeket a karakterlapon az 1-es, 5-ös, 6-os, 8-as és 9-es sorszámmal jelöltük. A kétsoros HP-k feltétellel együtt törölődnek. A HTT előtt a fordulókban ne törölj Harci programsort, mert akkor a sorszámok megváltoznak! A parancs mindig kiírja, hogy pontosan mely sorok kerültek törlésre.

Szeitz Gábor

ŐSÖK VÁROSA - KÉRDÉSEK

☒ Kérdés: Az utóbbi néhány fordulóban egy kisebb problémát fedeztem fel: a szolgálaim morálja a korábnál nagyobb mértékben csökken. Miért?

☒ Válasz: Ennek több oka is lehet. A leggyakoribb dolog, amire nem figyelnek oda a játékosok, hogy ha elzavarod egy szolgálát, az negatív hatással van az összes többi szolgál moráljára. A másik dolog, hogy ha egy szolgál jóllakottsága 60% alatt van, akkor a morálja nem nohet a jóllakottság + 25% fölé. Ha a szolga gyakran ájul el a harcban, vagy ha vele azonos fajú ellenféllel kell harcolnia az is csökkenti a morálját. A legrosszabbul mégis az érinthet egy szolgát, ha anihilálják. Ez nagyon jelentős morálvesztéssel jár. Persze ezeken kívül még sok minden más is csökkentheti a szolgál morálját, de ezek a legjelentősebb dolgok, amikről a játékosok el szoktak feledkezni.

☒ Kérdés: Eddig 3-szor találkoztam lelketlen katonával. Az auraészleléssel kiderült, hogy egészege 30, rezisztenciája is e körül van, ennek ellenére miután forrás érintettem, MINDIG lementette a lélekfacsarás varázslatomat. Miért?

☒ Válasz: Erre a kérdésre a válasz rendkívül egyszerű. Ahogy a szörny neve is mondja, LELKETLEN katona.

Elég nehéz lenne lélekfacsarani, ha egyszer nincs is lelke... Ez egyébként elég gyakori, hogy a játékevezetőt olyan dolgokról kérdezik, amikre a válasz megtalálható egy enc.-ben vagy a kaland szövegében. Először tehát érdemes elgondolkodni, nincs-e valami egyszerű magyarázat a dolgokra, mielőtt a játékevezetőt kérdezik.

☒ Kérdés: Most a 221. fordulóban járok, mindenkinek jön rendszeresen a dukátkereskedő, nekem legutóbb a 200. fordulóban tette tiszteletét. Megnéztem még régebbi fordulóimat mikor is jött még előtte: a 200., 192., 179., 169. fordulóban találkoztam vele. Aktuálisan 20

dukát van nálam, tehát ez nem lehet akadály. Úgy tudom átlagosan kb. 5 fordulónként kéne jönnie, az én átlagom így 13 forduló/jövetel...

☒ Válasz: A dukátkereskedő látogatása, mint még annyi más dolog is a játékban, teljesen véletlenszerű, az ötfordulónkénti átlag csak a játékosok tévhite. Tehát tényleg előfordulhat, hogy valakinek 5 fordulónként jön, másnak meg 20 fordulón keresztül egyáltalán nem. A véletlenszerűség egy ilyen dolog, ezen nem lehet változtatni. És természetesen tenni sem lehet vele semmit. Hiába ír tehát az, akinek 10 vadászából egyszer sem jött a keresett torzszülőtt, vagy aki 10 fordulón át nem talál őskövet. A véletlen néha csúf játékot űzhet velünk, máskor viszont a pártunkra áll. Ezt el kell fogadnunk, és nem csak a számunkra káros véletleneket észrevenni, hanem azt is, amikor a véletlen a mi pártunkra áll.

☒ Kérdés: Van egy 3 soros makróm, melynek lényege, hogy elmegyek lopni, és minden lopás után megpróbálom visszatenni a láthatatlanság varázslatot, ha esetleg harcolt volna a karakterem a portyázás alatt. Az előző fordulóban kiadtam a makró ismétlését 30-szor (ISM 30), s ekkor rendben lefutott az ismétlés. A mostani fordulóban az ISM 60-at adtam ki, amit a fordulóban ki is jelölt, ám csupán egyszer futtatta a P-parancsos makrót. Miért?

☒ Válasz: A szabálykönyvben szerepel, hogy az ISM parancssal csakis olyan parancsot lehet ismételni, ami legalább 5 TVP-be kerül. Igaz ez a makrókra is, csak olyan makrót lehet ismételni, amiben van legalább egy, minimum 5 TVP-s parancs. A fordulóban az első portyázás azonban még nem kerül TVP-be, ezért ha a fordulóban még nem portyáztál, nem tudod ismételni ezt. Ha a fordulóban már voltál egyszer portyázni (és ez történt az előző forduló esetében), akkor a portyázásos lopás már 5 TVP-be fog kerülni, tehát ismételhető. Aki tehát ismételve szeretne

lopni járni, annak egy ilyen makró ismétlése előtt célszerű kiadni egy üres P parancsot, hogy a lopás ismételheto lehessen.

☒ **Kérdés:** Érdeklödve olvasom a www.beholder.hu honlapon a napi ŐV-s híreket. Az én karakterem viszont még soha nem szerepelt a hírekben, nem lehetne, hogy egyszer ő is szerepelhessen?

☑ **Válasz:** A nap hírét mindig teljesen önkényes módon írja a játékvezető. Azonban lehet neki segíteni ebben. Bárki írhat nap híre ötleteket, és elküldheti e-mailben az osok@beholder.hu címre. Mindenkit biztatunk tehát, bátran írjon nap híreket a játékvezetőnek akármiről, akár a saját karakterével történt dolgokról, nagyon valószínű, hogy ez bekerül a nap hírei közé!

☒ **Kérdés:** Nem lehetne valahogy ingyen játszani az ŐV-n? :)

☑ **Válasz:** Nos, ez akármilyen viccesen hangzik, bizony megoldható! Több módon is lehet ingyenfordulókat szerezni.

- Az egyik, legegyszerűbb módszer, ha ingyenesen regisztrálsz a www.beholder.hu weboldalon. Regisztrált játékosaink között ugyanis folyamatosan sorsolunk ki ingyenfordulókat, így ha szerencséd van, te is nyerhetsz! A regisztráció egyébként még számos más dologra is jó, például szavazhatsz egy csomó ŐV-s dologban, így például a te szavazatod is eldöntheti, hogyan fejlődjön a játék...

- A másik módszer, ha cikkeket írsz az Alanori Krónikába. Főleg novellák jöhetnek szóba, de minden más, érdekes és jó cikk is bekerülhet. Az Alanori Krónikában megjelenő cikkek írói pedig ingyenfordulókat kapnak! Ha írnál valamit, akkor előtte mindenképp beszélj az illetékesel, írj egy e-mailt az ak@beholder.hu címre.

- Szintén a honlaphoz kötődik, hogy tart ingyenes fogadásos játékunk. A helyesen tippelők szintén ingyenfordulókat nyerhetnek. A játékot a www.beholder.hu oldalon találod, a játékok menüpont alatt.

Szeitz Gábor

JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ április 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **orgling koronát** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, orgling subjectű e-mailben lehet.

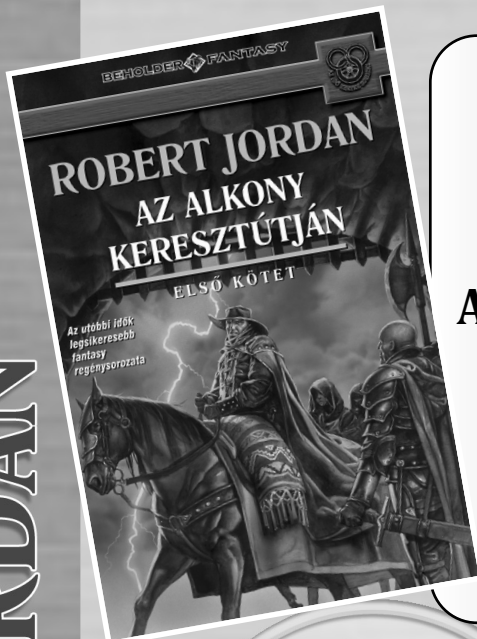
A kérdés pedig:

Hány féle orgling torzszülöttel találkozhat a lázadás során a városlakók szintjén élő galetki?

A januári számban feltett kérdésünk a következő volt:

Összesen hány, klasszikus értelemben vett átkozott tárgy létezik az Ősök Városában? Sorold fel őket!

Helyes válasz 13 volt (szerencsekő, a puhánység köve, a bénaság fülbevalója, zsugorító gyűrű, spanyolcsizma, energiagyűjtő, átokkő, az éhínség parányi gyöngye, a balek zsákja, antióskő, void gyémánt, vörös karkötő, faragott idol). A jó megoldást beküldők között három darab **kobold bugyrot** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig Fortian, Boldizsár Di Selegard és Elimináló, a mágus voltak. Gratulálunk nekik!



Megjelenik
április végén!

Robert Jordan: Az Alkony Keresztútján

Az Idő Kereke ciklus
10. könyve

részlet

Az utcákon mindenütt bútorok heverték, hatalmas, felfordított asztalok, díszes ládák, székek, és néhol egy-egy összegyűrt faliszőnyeg vagy egy összetört edény. Ruhák voltak szanaszét szórva, nadrágok, kabátok, szoknyák: a többségük apró csíkokra vagdosva. A shaidók mindent magukkal vittek, ami aranyból vagy ezüsből készült, mindent, amin drágakövek voltak, ami hasznosnak vagy ehetőnek tűnt, de a bútorokat alighanem csak a vad rablási lázban hordozták ki, és aztán ott dobálták szét, mikor úgy döntöttek, hogy ilyen kevéske aranyozás, vagy ennyire egyszerű faragványok miatt nem érdemes magukkal cipelni az egészet. Az aielek különben sem használtak székeket – ez a kiváltság csak a főnököket illette meg – és a kocsikon és szekeken nem lett volna hely ezeknek a hatalmas asztaloknak. Néhány shaidó még mindig a városban bolyongott, a házakat, fogadókat és boltokat kutatták át ezredszere, hátha van még ott valami, amit eddig nem vettek észre, de a legtöbb ember, akivel Faile találkozott, vödörket egyensúlyozó *gai'shain* volt. Az aieleket nem érdekelték a városok, csak kifosztani való raktáraknak tartották őket. Egy pár Hajadon ment el mellette, a lándzsájuk nyelével bökdöstek egy meztelen, riadt tekintetű, összekötözött kezű férfit a városkapu felé. Szerencsétlen pára alighanem azt hitte, hogy elbújhat egy pincében, és kíváhatja, amíg

a shaidók elvonulnak. A Hajadonok pedig alighanem még egy ládika aranya, vagy egy szép tárra számítottak. Mikor egy hatalmas darab fickó, az *algai'd'siswaiok cadin'sorjában* kilépett Faile elé, a nő először arrébb lépett, hogy minél alázatosabban ki tudja kerülni. A jó *gai'shain* mindig utat engedett a shaidóknak.

– Nagyon csinos vagy! – mondta a fickó, és elállta Faile útját. A legnagyobb férfi volt, akit Faile valaha látott, talán hét láb magas lehetett, és arányosan vaskos volt. Nem volt kövér, Faile még sosem látott kövér aiel, de attól még igencsak szélesnek tűnt. Bőfögött egyet, és büzlött a bortól a lehelete. Faile gyakorta látott részeg aieleket, mióta megtalálták Malden borkészleteit. De ennek ellenére nem félt még most sem. A *gai'shainokat* sok mindenért megbüntették, néha olyasmikért is, amit egyetlen vízföldi sem érthetett, de a fehér ruha némi védelmet is biztosított, és mindamellét neki még egy védelmezője is volt.

– Sevanna Tudós Asszony *gai'shainja* vagyok – mondta olyan alázatosan, amilyen alázatosan csak tudta. Undorodott tőle, hogy milyen jól ment már neki ez az alázatos hangnem. – Sevanna nem örülne neki, ha elhanyagolnám a kötelességemet, mert másokkal beszélgetek!

Megpróbált még egyszer ellépni az óriás mellett, de a férfi megragadta a karját. Akkor volt a keze, hogy kétszer körbe tudta volna fogni vele a

nő felkarját, és még mindig hüvelyknyi részen szabad maradt volna az uja.

– Sevannának több száz *gai'shainja* van! Pár óráig csak nem fog neki épp ez az egy hiányozni! – A kosár leesett a földre, ahogy a férfi olyan könnyedén felkapta Faile-t, mintha egy párnát emelne fel. Mielőtt a nő felfogta volna, hogy mi történik vele, a férfi fél kézzel az oldalához nyomta, és a törzséhez szorította mindkét karját. Faile kinyitotta a száját, hogy segítségért kiabáljon, de a fickó a szabad kezével már a mellkasához is szorította az arcát. Átizzadt gyapjú bűze töltötte be Faile orrát. Csak barnás-szürke gyapjút látott. Hol volt most az a két Hajadon? A Lándzsa Hajadonjai biztos, hogy nem hagynák, hogy ezt tegyék vele! Bármelyik aiel közbeavatkozna! A többi *gai'shaintól* nem számíthatott segítségre. Ha szerencsés, egyik vagy másik elszalad segítségért, de a legeslegelső lecke, amit a *gai'shainok* megtanultak, az az volt, hogy az erőszaknak már a legkisebb jelére is bokánál fogva felakasztották őket, és addig verték, amíg csak nem ordítottak. A vízföldieknek legalábbis ez volt az első lecke – az aielek már mind tudták. Egy *gai'shain* semmilyen körülmények között nem folyamodhatott erőszakhoz. Semmilyen körülmények között sem. Ami persze nem jelentette azt, hogy Faile nem rúgkapált, de ennyi erővel akár egy kőfalat is rugdalhatott volna, annak sem lett volna több haszna. A fickó megindult, vitte valahova. Olyan erősen beleharapott a férfiba, amilyen erősen csak tudott, és az erőfeszítésért cserébe egy jó falatnyi koszos, durva gyapjúval lett tele a szája. A fogai lesiklottak a férfi kőkemény izomzatáról. Mintha kőből lett volna! Faile sikítani kezdett, de még ő is alig hallotta a tulajdon hangját.

A fickó, Faile-lel a hóna alatt, hirtelen megállt.

– Ezt itt én tettem *gai'shainná*, Nadric! – mondta egy másik férfi mély hangon.

Faile már azelőtt megérezte az óriás mellkasából feltörő nevetés remegő robaját, hogy meghalt volna. Nem hagyta abba a rugdalózkodást, továbbra is tekergett, és megpróbált sikoltani, de fogva tartója mintha észre sem vette volna, mivel próbálkozik.

– Most már Sevannához tartozik, te Árva! – mondta a hatalmas férfi, ez a Nadric, megvetően. – Sevanna elveszi, amit akar, és én is elveszem, amit akarok! Ez az új szokás!

– Sevanna elvette – válaszolta a másik férfi nyugodtan –, de én sosem adtam Sevannának!

Nem ajánlottam fel cserére Sevannának! Eldobod magadtól a becsületedet, csak mert Sevanna eldobta a magáét?

Hosszú ideig csend volt, amit csak Faile fojtott nyöszörgése tört meg. Nem hagyta abba a küszködést, nem tudta abbahagyni, de ennyi erővel akár egy pólyás gyermek is lehetett volna, aki megpróbál kiszabadulni egy felnőtt öleléséből.

– Nem elég csinos ahhoz, hogy harcoljak érte – mondta végül Nadric. A hangjában nem volt sem félelem, sem bánkódás.

Elengedte a nőt, és Faile fogsora, ami eddig szorosan a kabátjára harapott, megrándult, mikor az asszony hirtelen a földre zuhant. Egy pillanattól tartott, hogy egyik-másik akár ki is törhetett, de aztán hanyatt az utca kövére zuhant, és kiszaladt belőle a szusz, és egy pillanatra elveszítette a józan esztét is. Mire összeszedte magát annyira, hogy felkönyököljön, az óriás már a sikátor kijáratánál járt, és kis híján visszaért az utcára. Egy sikátorban voltak, két hatalmas kőépület között. Senki sem látta volna, hogy itt mit tesz vele! Faile reszketett – nem remegett, csak fázott! – és nagyot köpött, hogy megszabaduljon a Nadric pállott izzadsága és a mosatlan gyapjú ízétől, és mérgesen nézett a férfi után. Ha nála lett volna az a kés, amit elrejtett, egészen biztosan leszúrta volna! Nem elég csinos ahhoz, hogy harcoljon érte? Valahol a lelke mélyén tudta, hogy ez az egész nevetséges, de magához ölelte a haragot, hátha az felmelegíti egy kicsit. Hátha dühében majd abbahagyja a reszketést. Addig döfködte volna bele a kést, amíg már fel sem tudja emelni a kezét, olyan fáradt! Nagy nehezen felkecmergett, de remegett a lába, és alig tartotta meg. A nyelvével végigsimított a fogsorán. Minden rendben volt, nem tört le egy foga sem, és nem is esett ki. Az arcát felhorzsolta Nadric durva kabátja, az ajka fel volt dagadva egy kicsit, de amúgy sértetlen volt. Még egyszer emlékeztette magát erre. Sértetlen volt, és szabadon kísérelhetett a sikátorból. Mármint olyan szabadon, amilyen szabadon csak egy *gai'shain* mozoghatott. Ha a shaidók között sokan vannak, akik Nadrichoz hasonlóan már nem tisztelik a fehér ruhák adta védelmet sem, akkor a rend kezd felbomlani az aielek között. A tábor sokkal veszélyesebb lesz, mint amúgy volna, de a zűrzavar a szökésnek is kedvez. Így kellett néznie ezt az esetet! Most ismét megtudott valamit, ami a segítségére lehet! Csak a reszketés kiállna már belőle...

Végül nagy vonakodva ránézett a megmentőjére is. Felismerte a hangját. A férfi arrébb állt, nyugodtan nézte, meg sem mozdult, hogy segítsen neki. Faile úgy érezte, hogy sikítani kezdene, ha hozzáérne. Újabb neveltséges gondolat, hiszen a férfi megmentette, de akkor is sikított volna. Rolan talán egy tenyérnyivel lehetett alacsonyabb Nadricnál, és majdnem olyan széles volt, mint a másik férfi, de Faile-nek jó oka volt rá, hogy őt is le akarja szúrni. Rolan nem shaidó volt, hanem Árva, a *Mera'dinek* egyike, azok közé tartozott, akik elhagyták a törzsüket, mert nem akarták Rand al'Thor követni. És valóban ő „tette *gai'shainná*” az asszonyt. Igaz, hogy az elfogatásukat követő éjszaka megóvta a fagyhaláltól, és a tulajdon kabátjába takarta be, de Faile-nek aligha lett volna ilyesféle ruhára szüksége, ha Rolan előtte nem vágta volna le róla az utolsó cérnaszálát is. A *gai'shainná* válás első része mindig az volt, hogy lemezletlenülítették az embert, de ettől még nem kellett megbocsátania Rolannak, hogy ezt tette.

– Köszönöm szépen – mondta savanyúan.

– Nem kell hálásnak lenned – válaszolta a férfi kedvesen. – De ne nézz rám úgy, mint aki belém akar harapni, csak azért, mert nem haraphatta meg Nadricét!

Faile nagy nehezen megállta, hogy ne hördüljön fel – nehezebbre esett, de akkor sem tudott volna most alázatosan ránézni bárkire, ha az élete múlik rajta –, aztán elfordult, kihúzta magát, és büszkén kivonult az utcára. Legalábbis megpróbált büszkén kivonulni. A lába még mindig annyira remegett, hogy inkább csak vonszolta magát. Az utcán siető *gai'shainok* alig néztek rá, ahogy elhaladtak mellette a vizesvödörrel. A foglyok nem akartak más gondjaiba avatkozni. Volt épp elég bajuk anélkül is.

Faile lehajolt a szennyes kosárhoz, és nagyot sóhajtott. A kosár felborult, a fehér selyemblúzok, és a sötét, selyem lovaglószoknyák kiborultak a hamu lepte utcákra. De legalább úgy tűnt, hogy nem lépett rájuk senki sem. Bárki, aki egész reggel vizet hordott, és alighanem ez várt rá a nap hátralevő részében is, könnyedén rátaposhattott volna, és még csak nem is lehetett volna rá haragudni, hiszen az utcán úgyis mindenütt ruhák hevertek, amit Malden lakóiról vágtak le, mikor *gai'shainná* tették őket. Faile legalábbis megpróbált volna nem haragudni rájuk. Felállította a kosarat, és nekiállt összeszedni a ruhákat. Leráz-

ta róluk a kosz és a hamu nagyját, és óvatosan hajtogatta össze őket, nehogy beledörzsölje a kényes anyagba a maradék szennyet. Somerynnel ellentétben Sevanna rászokott a selyemruhákra. Semmi mást nem vett fel. Legalább olyan büszke volt a selymeire, mint az ékszeire, és mindkettőt féltékenyen számon tartotta. Aligha örülne neki, ha valamelyik ruhadarabját nem kapná vissza patyolat tisztán.

Amint Faile visszatette a helyére az utolsó blúzt is, Rolan átnyúló fölötte, és fél kézzel felkapta kosarat. A nő kis híján rákiáltott – köszöni szépen, de egy szennyeskosárral még egymaga is megbirkózik! –, aztán visszanyelte a szavakat. Az agya volt az egyetlen fegyvere, amit meghagytak neki, és használnia kellene ahelyett, hogy hagyja, hogy elragadjá az indulat. Rolan egyáltalán nem véletlenül volt itt. Ezt azért ő sem hitte volna el. Gyakran látta azóta, hogy foglyul ejtették, sokkal gyakrabban, mintsem hogy az véletlen egybeesés lett volna. A férfi követte. Mit is mondott Nadricnek? Nem adta oda Sevannának, és nem is ajánlotta fel cserére. Bár Rolan fogta el, Faile-nek úgy tűnt, hogy a férfi ellenezte, hogy a vízföldieket *gai'shainná* tegyék – ezzel a legtöbb Árva így volt –, ám ennek ellenére mégis a sajátjaként tartotta számon. Egészen biztos volt benne, hogy nem kell attól tartania, hogy Rolan ráerőltetné magát. Már lett volna rá esélye, mikor Faile ráadásul anyaszült meztelen volt, és meg volt kötözve, de Rolan olyan érdektelenül nézte, mintha csak egy kerítésoszlop lenne. Lehet, hogy nem szerette úgy a nőket. Mindenesetre az Árvák majdnem annyira kívülállónak számítottak a shaidók között, mint a vízföldiek. Egyetlen shaidó sem bízott meg bennük igazán, és az Árvák általában úgy viselkedtek, mint akiknek nagyon csípi a bűz az orrát. Elfogadták a kisebb rosszat, hogy elkerülhessék a nagyobbat, de láthatóan már egyre kevésbé voltak biztosak abban, hogy tényleg ez lenne a kisebbik rossz. Ha összebarátkozhatna a férfival, talán segítene is neki. Nem a szökésben, azzal túl sokat kérne tőle, de... Vajon tényleg túl sokat kérne? Ezt is csak úgy deríthette ki, ha megpróbálta rávenni Rolant a segísége.

– Köszönöm szépen – mondta még egyszer, és ezúttal sikerült elmosolyodnia is. Meglehető módon a férfi visszamosolygott rá. Aprócska kis mosoly volt, de az aielek nem voltak valami ér-

zelmesek. Kifejezetten merevnek és hidegnek tűntek, ha az ember nem volt hozzájuk szokva.

Egy ideig csak egymás mellett mentek, és nem szóltak egy szót sem. Rolan vitte a kosarat, Faile pedig felemelte a ruháját, hogy ne legyen sáros. Úgy nézhetek ki, mint akik sétálnak egyet. Ha az ember félig vak volt. Néhány arra járó *gai'shain* döbbsen nézett rájuk, de aztán sietve újra lesütötték a tekintetüket.

Faile nem tudta, hogyan kezdjen bele. Nem akarta, hogy a férfi azt higgye, hogy flörtöl vele, mert mi van, ha mégis szereti a nőket? Rolan szerencsére elejét vette a kínlódásnak.

– Figyeltek – mondta. – Erős vagy és határozott, és azt hiszem, nem félsz! A legtöbb vízföldi félig belebolondult a rettegésbe. Keménykednek, aztán ha megbüntetik őket, meghunyászkodva bőgnek. Azt hiszem, te egy olyan nő vagy, akiben sok *ji* lakik!

– Pedig én is félek – válaszolta Faile –, csak igyekszem nem mutatni. A sírásnak különben sincs semmi haszna! – A legtöbb férfi legalábbis ezt hitte. A könnyek persze gyakorta megakadályozták az embert abban, hogy előre jusson, de az, ha valaki néha sírdogálhatott egy kicsit éjszaka, sokszor segített elviselni a következő napot.

– A sírásnak is van ideje, és a nevetésnek is! Szeretnék nevetni látni!

Faile kurtán, szárazon felnevetett.

– Nincs sok okom nevetni, amíg fehérben vagyok, Rolan! – A szeme sarkából ránézett a férfira. Ugye nem ront ajtóstud a házba? De Rolan csak biccentett egyet.

– Ennek ellenére szeretném, ha nevetnél! A mosoly illik az arcodhoz! A nevetés még jobban illene! Nincs feleségem, de néha meg tudok nevetetni egy-egy nőt. Jól hallottam, hogy van férjed?

Faile úgy meglepődött, hogy megbotlott a tulajdon lábában, és csak Rolan karjába tudott kapaszkodni, hogy ne essen el. Sietve elkapta a kezét, és a csuklyája rejtékéből a férfit leste. Rolan megállt, megvárta, amíg Faile visszanyeri az egyensúlyát, aztán elindult, mikor a nő is továbbment. A férfi arcán lanyha érdeklődés ült. Nadric viselkedése ellenére az aiel szokások szerint az ilyesmit mindig a nő kezdeményezte, a férfi csak megpróbálhatta elnyerni a tetszését. Ennek egy módja az volt, ha valakit elhalmoztak ajándékokkal. A másik pedig az, ha megpróbálták megne-

vettetni. Ennyit arról, hogy Rolan nem szereti a nőket!

– Férjnél vagyok, Rolan, és nagyon szeretem a férjemet! Nagyon szeretem! Alig várom, hogy ismét vele lehessenek!

– Ami akkor történik, mikor *gai'shain* vagy, azt nem lehet felhozni ellened, ha egyszer letetted a fehérret – válaszolta a férfi nyugodtan –, de lehet, hogy a vízföldiek máshogy vannak ezzel. De néha nagyon magányos a *gai'shainok* sora. Talán néha beszélgethetnének!

A férfi nevetni akarta látni, de Faile nem tudta, hogy sírjon, vagy nevéssen. Rolan épp most jelentette be, hogy nem adja fel a próbálkozást, és továbbra is megpróbálja felkelteni az érdeklődését. Az aiel nők sokra becsülték a kitartó férfiakat. De ha Chaid és Bain nem akarnak vagy nem tudnak többet segíteni annál, mint hogy elkísérik őket az erdő széléig, akkor már csak Rolanban reménykedhetett. Úgy vélte, hogy idővel meg fogja tudni győzni arról, hogy segítsen neki. Még szép, hogy meg fogja tudni: a csüggeteg emberek sosem győztek! Rolan egy megvetett kívülálló volt, akit a *shaidók* csak azért tűrtek meg, mert szükségük volt a lánzsájárra! De akkor majd okot kell arra adnia, hogy Rolan kitartó legyen.

– Az valóban jó lenne! – mondta óvatosan. Lehet, hogy végül mégiscsak kell majd egy kicsit kacérkodnia vele, de nem vette volna ki jól magát, ha az egyik pillanatban még azt ecseteli, hogy mennyire szereti a férjét, a másikkal pedig már elakadó lélegzettel, tágra nyílt szemekkel bámulja ezt az aiel óriást. No nem mintha amúgy ilyen messzire akart volna menni – elvégre nem volt ő domani! – de lehet, hogy szüksége lesz valami hasonlóra. Egyelőre viszont elég lesz, ha emlékezteti Rolant, hogy Sevanna megsértette a „jogait”. – Most viszont mennem kell dolgozni, és tartok tőle, hogy Sevanna nem lenne boldog, ha csak azért késlekednék a munkával, mert veled beszélgettem!

Rolan ismét bólintott egyet, és Faile felsóhajtott. Lehet, hogy a férfi valóban meg tudott nevetetni egy nőt, ahogy mondta, de amúgy nem volt valami beszédes. Sokat kell majd vesződnie vele, hogy beszélgessenek, ha bármi többet is hallani akar, mint pár aiel tréfát, amit úgysem ért meg. Bár Bain és Chaid sok mindent elmagyaráztak neki az aielek életéről, még mindig nem értette meg a humorukat.

123 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. március



Miért kellett ilyen hosszú ideig várnunk a tárgyhely, kezdeti és Befejező parancs bővítésre, valamint a szörnyszintre kiadható FTV parancsokra? Ennyire komplex volt ezt megoldani?

Bizon, az adatbázis soha nem egyszerű dolog. Egyrészt nem csak a főprogramot, hanem minden, a fordulógeneráláshoz és az adatbázisok kezeléséhez szükséges segédprogramot újra kell fordítani, melyeknek bármi köze van a karakteradatbázishoz (ez nagyjából a segédprogramok 90%-át lefedi). Másrészt a megnövekedett rekordmereketek köszönhetően egyéb problémák is lehetnek, így sokkal átfogóbb tesztelést kell végezni az új programokon, mint egy szimpla változtatásnál. Ez a közelmúltban lezajlott változtatásnál több mint egy hétig tartott úgy, hogy közben más fejlesztést nem nagyon lehetett csinálni.

A következők változtak:

- ❖ Bekerült egy tárgy, melyet megszerezve +50 tárgyhelyet kap az adott karakter (darabszámtól függetlenül +50 féle tárgyat pakolhat a hátizsákjába).
- ❖ A bankban mostantól plusz széfelyeket lehet bérelni (a 12-n felül, max plusz 12), ennek pontosabb mikéntjéről enciklopédiát küldünk a kalandozóknak (azoknak, akik az eddigi maximális 12 széfelyet is kihasználták).
- ❖ Minden csatornán átúszott, legalább 200 fordulás karakter ezentúl +5 kezdeti és +5 befejező parancsot használhat, természetesen ők is enciklopédiát kapnak erről.
- ❖ Az FTV parancsok listája is bővült, 39-ről 59-re. Ezenfelül bevezettük a szintre kiadható FTV varázslatokat, ami azt jelenti, hogy ha a parancs második paramétere 10 és 89 között van, akkor az nem szörnyre vonatkozik, hanem egy szintre, a varázslatot az ilyen, vagy magasabb szintű ellenfelekre fogod használni. Legmagasabb prioritása mindig a konkrét szörnyre kiadott FTV-nek lesz. Ezután, ha egy lényre több szintre kiadott FTV is teljesül, akkor természetesen a legmagasabb szintű fogjuk tekinteni. A 10 és 89 közötti számú szörnyekre ezután nem lehet FTV parancsot kiadni.

A honlaponon – a nap hírei között – olvastam a következőt: „Huertolhoz közel a napokban egy varkaudar város romjaira bukkantak.” Igaz ez? Egyáltalán lehet hinni a honlapon közölt nap híreinek?

Múlt év novemberre óta minden hétköznap egy új hír jelenik meg a honlapon, melyet elsősorban játékszinesítő jelleggel közlünk. Mindegyiknek van valóságalapja, csak az a kérdés, mennyire burkolt formában tárjuk elétek. Nincs ez másképp az imént említett hír esetében sem, tényleg van egy földalatti varkaudar város Huertol közelében, mely megisztításra va a kalandozók által. Ez egy labirintus, mely nem is olyan régen, kilencedediknek került be a varkaudar látogógombból megidézhető térképek sorába, sikeresen megoldva azt az állítást, melyet az előző Alanori Krónikában közöltünk (miszerint 8 ilyen labirintus van).

A neves szörnyek ritka tárgyaira kapott %-ot növeli-e, ha tárggyakkal vagy máshogy növelem a kincstalálási esélyem?

Igen. A 220-as X koordináta fölötti területeken sok neves szörny él. Ezeknek általában két kincse van (a területtől függő Zarknod páncéldarab elkészítéséhez szükséges relikvián kívül), egy ritkább (kb. 16%) és egy gyakoribb kincs (100%). A zárójelben közölt számokhoz hozzáadódik az a bónuszokból adódó kincstalálási esély. Ezután már csak egy szabály van, ha ritka kincs jár, akkor a karakter már nem kaphat gyakori kincset.

Összeszedtem az összes dalebgrad kristálykulcsot, majd ezeket leadva elkezdtem a Zarknod piramis küldetéssorozatát. Azt az isteni küldetést viszont még meg sem kaptam, hogy mutass be egy dalebgrad kristálykulcsot. Van rá lehetőség, hogy a küldetést teljesítem ezek után?

Igen. A Zarknod piramis küldetéssorozatának egyik labirintusában található lesz majd még egy ilyen kulcs, az eképpen pólujárt kalandozók számára.

Megoldható-e a „Kerülj hozzám olyan közel, mint még soha életedben!” küldetés?

Eddig nem igazán lehetett, de tettünk róla, hogy ezután már lehessen. Minden istennek épült egy különleges szentély, ahol egy iszonyatos erősségű szörny lakozik. Akiknek sikerül ezen átverekedniük magukat, esélyessé válnak az istenük kegyére.

Több helyütt láttam kalandozóknál, hogy kilépnek a Közös Tudatból, de a KT állapot továbbra is megtartják. Ez nem tűnik túl helyesnek. Nem lehet tenni ellene valamit?

De igen. A KT állatok ilyen esetben el fogják hagyni a gazdájukat a forduló elején.

Táborozás alatti szörnykeresésnél miért nem lehet megadni még egy vagy két paramétert, hogy ha az első szörny épp nem érne azon a tereptípuson, kereshessem a másodikát, ha az sem, a harmadikat? Ez sokszor probléma, amikor nem érek oda a fordulóm végéig, ahova terveztem.

Azoknak, akiknek magasabb szintű a szörnykeresés szakértelmük, erre lehetőség lesz a jövőben. Enciklopédiát kapnak róla, amikor elérték ezt a szintet, és épp a kérdésben leírtaknak megfelelően használhatják majd az SZK parancsot.

Istenem tanítványos küldetését csinálom éppen. A tanítványom meglépte a három szintet, visszaadta a szent szimbólumot, még sem tudtam leimádkozni a küldetését. Miért?

Több ehhez hasonló reklamációt kaptunk, minden esetben kiderült, hogy a tanítvány elszámolta a szinteket, még csak kettőt lépett azóta, hogy megkapta a szimbólumot. Ezeket a szinteket a program számolja a karakternél, ha istened nem fogadja el a küldetését, javasolom, hogy alaposan nézzétek meg melyik fordulóban fogadtad tanítványoddá, és azóta hány szintet lépett valójában.

Nem kaptam meg az e-mailes fordulómat, pedig UL OK-t kaptam. Mi történhetett?

Sajnos a legutóbbi nagy internetes vírus miatt sok probléma van a netes levelezéssel. Ez főleg a freemailes címekre igaz. Javasol-

juk, hogy a freemailes címedet cseréld le másra, ha tudod. Amúgy pedig az ilyen esetben érdemesebb felmenni a honlapunkra, és onnan letölteni a fordulót, ha tudod. Így sokkal hamarabb hozzájutsz, mint amikor írsz nekünk egy levelet, aztán mi másnap újra küldjük a fordulódodat.

Az utolsó fordulóban csak 3 %-ot fejlődött a fegyver szakértelmem, míg korábban átlagosan 10 %-ot szokott. Miért? Javítsátok ki a hibát nálam!

Nos, magas fegyverszakértelemnél egy szörnytől már nem csak bizonyos eséllyel fejlődik 1 %-ot a fegyverszakértelem. Ez úgy történik, hogy minden csata után a gép dob egy százalékot, és ha az adott szám alatt van az eredmény, akkor nő a szakértelem, ha fölötte, akkor nem. Előfordulhat az is, hogy egymás után sokszor nem dobja meg a gép ezt az értéket, máskor pedig zsinórban sikerül neki sokszor. Sajnos az ilyen problémákkal, kérdésekkel nem tudunk mit kezdeni, hiszen nagy számú játékosnál és nagy számú csatánál előfordulnak extrém esetek. Hasonló kérdések merülnek fel néha a neves szörnyekkel és ritka kincsekkel kapcsolatban is. Ezeknél is teljes mértékben a véletlen számlájára írható, nem tudunk segíteni a reklamálóknak.

A bronz taiderral időnként +1 támadást adhatok le a szörny elleni csatában. Mennyire gyakori, hogy ez történik?

Ez a szűrőfegyver csak a Tharr hívók kezében bír ezzel a tulajdonsággal, nekik megközelítőleg minden ötödik harci körben (vagyis körönként 20% eséllyel) adja ezt a bónuszt.

JÁTÉK

E havi kérdésünk a varkaudar látógömbökből kapható labirintusokkal kapcsolatos. Az erre helyes választ április 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki a fordulójával kapja, vagy előre befizetett az újságra) között 1-1 db varkaudar korbácsot, varkaudar pecsétgyűrűt és moa varázsdobozt sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, „labirintus” subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig: Hány nyugati és hány keleti labirintus térképét rejtik a varkaudar látógömbök? A keleti labirintusok közé tartoznak a Sötét Földön található labirintusok is. (A válasz a Krónika megjelenéséig értendő!)

Az Alanori Krónika korábbi számai valamint a fordulóid segíthetnek a megfejtésben.

A januári számban feltett kérdésünk a következő volt: Milyen tárgyakért cserébe lehet üstöt szerezni a játékban? A helyes válaszban elég volt egy lehetőséget megírni. Tehát vagy a 6 álompor, 6 móri gyümölcs, 1 grifftojás és 1 ormánygöte csont tárgyakat, vagy a 12 gyöngymangó, 6 kék orchidea, 3 karbin plazma, 1 doronytűd és 5 fűszerkeverék párosítást kellett megemlíteni. A helyes választ beküldők között általuk választott, szörnyből vágófegyverrel kimetszhető komponenseket sorsoltunk ki, 199 arany értékben. A nyertesek és a nyereményeik a következők voltak: Nysferatu - 22 db purifikátor hajú, Radul Reiner - 19 db alligátorbőr, Imaro - 66 db rájabőr. Gratulálunk nekik!

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

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 RANG KÖTELEZ (368. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A KT tagok képességeiktől függő rangot kapnak, amely kiíródik a felszerelés ismertetésekor.

Enciklopédia: Itt az a pillanat, amit annyira vártál, s melynek jöttében egyre kevésbé reménykedtél: rangot kaptál a Szabad Komániában. Mostantól mást „kérnek meg”, hogy kerítsen tűzrevalót, nem neked kell hátasokat csutakolnod, nem veled kezd el üvöltözni a Strázsamester, ha valami nem tetszik neki és úgy fest, a múlté lesznek a végtelenbe nyúló edénysúrolások... Befogadtak. Megbíznaq benne. Számítanak rád. Képesnek tartanak, hogy felelősséget vállalj másokért. Ahogy megkapod az új rangodat jelző sráfokat, érzed, innen nincs visszaút. Családtag lettél. Testvéreid gratulációit és barátságos ugratásait hallgatva megsejtess valamit abból, ami őket – s immáron téged is – összeköt. Eddig elnézően vigyorogtál, mikor azt mondták, hogy „koma, innen csak lábbal előre szokás kiszállni”, de most kénytelen vagy igazat adni nekik. Egy ilyen köteléket csak önmagad és elveid teljes megtagadásával szakíthatnál el.

De félre a komor gondolatokkal! Nézd, testvérek egy csoportja tart feléd jókedvűen, s ahogyan halod, valamiféle „ünneplést” emlegetnek.

Játéktechnikailag: rangodat a Kapitány adományozhatja Neked, s a rangjelzéseidet a veled találkozó is felismerik. Rangpontjaidat számos tulajdonságod határozza meg, mint pl. a fegyverszakértelmed, max. életpontod, a legyőzött ellenfelek száma, hogy milyen régóta vagy a Kompania tagja stb. Összességében mindazok a tényezők, amik eldöntik, hogy mennyire vagy rátermett zsoldos és hűséges KT-tag. Rangpontot a Kapitány is adhat Neked, főleg ha valami nagy szolgálatot tettél testvériségünknek. Ha érdekel, hogy pontosan hogyan is megy mindez, kérdezd a Kapitányt; ha jó hangulatban lesq, még válaszolni is fog!

A KT vezető az EK 368 {pontoszám} {karakterszám} paranccsal adhat ki rangpontot.

Lehetséges rangok: kopasz, strázsas, őr, őrzáratvezető, szakaszvezető, stratégia, hadúr, Kapitány (ez utóbbi a KT vezető rangja).

Megjegyzés: A kompania rangot meghatározó pontoszámot az alábbiak befolyásolják: MXTU, halhatatlanság, szint, papi erő, max. ÉP, max. VP, max. pszi, megölt szörnyek, fegyverszakértelmek, egyéb szakértelmek, 30 fölötti tulajdonságok. Ehhez hozzájön valamennyi pont, amit a KT vezető adományozhat.

ÚJ REMÉNY – ÚJ ÉLET (369. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A BÉAJ tudati parancshoz nem szükséges egy mezőn tartózkodni.

Enciklopédia: Sajnos különböző okokból csökken a Közös Tudatunkba érkező kalandozók száma. Hosszan sorolhatnám a lehetséges okokat, csak néhány a rengetegből: Egyre kevesebben érkeznek a kiégett földről. Valószínűleg túl nehéz és sok volt a megpróbáltatás, így elbuktak a nagy próbatétel. Valamint mi is hibáztunk, későn vetjük észre a lezajló folyamatokat és az egyre több nehézséget, nem segítettünk időben, ezért több társunk választotta a kényelmesebb, letelepedett életet. A Közös Tudatunk tetszhalálba dermedt. De ezen változtatni akarunk, határozottak el dacolunk a nehézségekkel a sorssal. Döntésünk értelmében ezen képességünket annak a célnak szenteljük hogy a Fény Testvérisége Közös Tudatunk új élettel teljen meg.

(Azok a KT parancsok, amik a jelenlétet az egy mezőn tartózkodást igénylik, pl: BÉAJ, távolságtól függetlenül sikeresen végrehajthatódnak.)

Megjegyzés: Praktikus, hiánypótló nulla pontos képesség.

MENŐ ÁTOK (370. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Lopás kudarc esetén átkot mond célpontjára.

Enciklopédia: Hát igen. Ismét itt, a sikátorban találok, mindazok ellenére, hogy a múltkor olyan nagyságra tettetek szert, aminek nem volt még párja az árnymanók történelmében. Igaz, nem is igen lett volna miben, hiszen maximum szájnyománnyól lehet szó, de akkor is. Vajon ezúttal mi miatt gyűltök össze? Befordulsz a jól ismert sarkon és már hallod is, ahogy egyikőtök nagy hangon szónokol:

– Már gyermekkorunkban is utáltuk, ha valaki szidott, becsmérelt minket alacsony termetünk, bibircsókjaink, na meg persze – elsősorban szerintük! – enyves mancsunk miatt. Ilyenkor nyelvet öltve rohantunk valami eldugott helyre, ahol különféle módokat ötöltünk ki a bosszúállásra. Közösségünk sosem látott magasságokba emelte az átkozódás művészetét. Ideje, hogy mindenki megismerje az árnymanó faj erejét és végtelen képességeit! Lázadjunk fel!

Bah, legyintesz; már megint ez az őrült. Úgy látszik, nem tanult az előző esetből. Bosszúsan fintorogva várod, hogy rendreutasítsák, ami nem is várat sokat magára. A szónok nagyot nyekkenve esik le a hirtelen eltűnő hordó magasából, de nyomban felpattan, s égnek meredő lila hajjal, szikrázó borostyán-szemekkel üvölt a tettesre:

– Ó, te kétbalkezes, szottayadarcú bibircsóktalan lelenc! Mit gondolsz magadról? Tán a nagyanyád mézes főzete buggyantotta meg elszikkadt elmédet, hogy ilyenre vetemedtél? Gyötörjön hétnapos másnaposság és ne leld nyugalmadat egy boltban se! – A tettes elkerekedő szemekkel hallgatja a szitokáradatot, majd remegve eltűnik a kijáratnál. No-csak, konstátalod döbbsen, valami mintha megváltozott volna!

A társad megint fepattan a szószékre és még mindig dühösen folytatja mondókáját.

– Vége a rettegés napjainak! Nem kell többé pirulva menekülnünk, ha véletlenül észrevesznek a hatizsákjaink mellett! Mostantól fognak az átkaink, csak elég hangosan kell rájuk szórnunk azokat! Emlékezzetek öreganyátokra! Vegyetek példát róla! – vigyorog tovább. Váratlanul egy háló tűnik fel a semmiből, körülöleli az agresszív manót, aki tehetetlenül vergődik a száját is betapasztó ragacsos fonadékban. Laza léptekkel sétál elő szeretted (?) vezéreték, végigméri áldozatát, majd felétek fordul.

– Na, hallottátok! Átkokra fel! Ésszel, manók, ésszel! Aki szégyent hoz ránk a szövegével, annak magam lopom ki a fogait! És most el veletek! Még megrendszabályozom ezt a lázongót – fordul félelmetes vigyorral rémülten vinnyogó csomagja felé.

[Minden alkalommal, amikor nem sikerül a lopás, egy pársoros effektíráis közben átkot mondhat az áldozatodra. Az átkok szövegét az EK 370 1-20 parancsal állíthatod be. Ha második paraméternek 21-et írsz, akkor random válogat a listában szereplő átkok közül. A képesség az üres EK 370 parancsal kapcsolható ki/be.]

Megjegyzés: Szerepjátékos képesség, amelynek ártó mellékhatásának eltávolítását a KT a leprogramozás után, de még a kifejlesztés előtt kérte. A képesség elvileg +1 TVP-vel növelte volna a lopás költségét, de ugyanekkor a célpont egy nem fegyveres szakértelme csökkent volna kör végéig kettővel. Nem egy nagy tragédia, de ők még ezt is túlzásnak tartották, és végül ki lett véve a képességből.

A KIANTOTT VÉR (371. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A KT tagok csatázhatnak egymással, azonban így nem kerülnek 1 ÉP alá.

Enciklopédia: Közös Tudatunkon belül pillanatról-pillanatra folyik a harc a kiválóságért. Íme itt a lehetőség, hogy mindenki bizonyítson! Ezentúl a Maffia KT tagjai szabadon csatázhatnak egymással, s így bizonyíthatják rátermettségüket. Persze a csata soha sem halálos, csupán a vesztes fejet hajt a győztes előtt – és készül a visszavágóra... (A csata valós veszteséggel jár, elvesz minden varázspont, életpont, távfegyver stb., de a küzdők nem kerülhetnek 1 életpont alá.) Senkinek se fordíts hátat!

Megjegyzés: Ez a 2003. decemberi TF találkozó KT képesség versenyének győztes pályázata volt. Ötletes, nem túlbonyolított, hiánypótló, szerepjátékos, és illik a KT arculatához.

IDŐMÁGIA (372. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A teológia képzettség gyorsabban fejlődik.

Enciklopédia: „Idő ó fránya idő. / Elrepülnek az évek, Emlékeink elfakulnak, / Mintha sose lett volna.

Létünk, életünk nyomtalan, / Időnk véges, haszontalan.”

Bár a Holidő Társaság sose kutatta a halhatatlanság titkait, az Idő végtelen folyójának vizsgálata közben óhatatlanul is halhatatlanokkal kerültünk kapcsolatba. És bár a halhatatlanok féltékenyen őrzik időálló titkaikat, nekünk azonban mégis sikerült több olyan titkot is megfejteni, ami az Idő működésével kapcsolatos. Félelmetes felfedezéseinket értelmetlen megosztani az átlag, kérész életű halandókkal, így hát nem maradt más, mint saját céljaink érdekében felhasználni az Idő Színeivel kapcsolatos felfedezéseinket.

Az első szín, amit kvantumjaira bontottunk a Zöld. Ennek köszönhetően isteneinkkel más idősíkon léphettünk kapcsolatba. Azonban legnagyobb megdöbbenésünkre, az igazán hatékony szintjén a kvantumoknak, nyoma se volt isteneinknek. Az ott talált felsőbb identitások pedig nem éppen barátságos módon fogadták a mi isteneinktől eredő magoflux esszenciánkat. Így hát maradtak a közeli kvantumok, mint magoflux közvetítő komponensek.

[Mostantól teológia képzettségetek másfélszer gyorsabban fejlődik, a nem fejlesztő varázslataitok pedig 25% eséllyel mégis fejlesztenek 1%-ot. Megjegyzés: 10-es teológiáig a maximális fejlődés egy varázslat elmondásakor 8%(10%), 20-asig 6% (7%), e fölött pedig 4% (5%), a zárójelben a gnómokra alkalmazott érték van feltüntetve. E fejlődési határok utáni végeredményt szorozza fel másfélszeresére a képesség. Ha egy varázslat 1 %-ot fejlesztene, akkor 50% eséllyel 2%-ra növekedik a fejlődés.]

Megjegyzés: Elcsépelte tápképesség, több KT is kifejlesztette. Ez a képesség sokban hozzájárult az elszállt teológia szakértelmekhez.

A LOBOGÓ VARÁZSA (373. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Minden befejlesztett TU után +5% VP regeneráció, de max. 100%.

Enciklopédia: Nem is hinnék a kívülállók, hogy ez a tépett, vérfoltokkal tarkított zászló – hagyományosan sohasem mossák le róla a tesvérek vérért – milyen értéket, milyen fontos jelképet képvisel egy veterán Kompániás számára. A Szabad Kompánia kezdetétől velünk van, diadalmasan lobogva látta győzelmeinket és porban-sárban vonszoltuk magunk után egy-egy vereséget követő visszavonulásakor. Lengett már büszke várak, sebesen sikló hajók felett, de ugyanígy volt már

rongyos sátor oszlopán, vagy egy huzatos barlangnyílás előtt. Ha felnézünk rá, eszünkbe idézhetjük a múltunkat, a Kompánia múltját, előttünk élt testvéreinket. „Ezer test, egyetlen szív” – állítólag ez van ráhímezve, ám az ősi írásjeleket kevesen tudják ma megérteni. Része annak a (már-már misztikus) köteléknek, ami bennünket, bajtársakat fűz össze. Mi egymásból, az egymáshoz tartozásból merítjük hatalmunkat és erőnket. Vajákosaink nem szívesen beszélnék erről, de szerintem ők is eme kötelékből nyerik mágikus hatalmuk javarészét. Emlékezz csak, hányszor látad őket a lobogónk körül sertepertélni, s visszafogott hangon sutyorogni a Zászlóvivővel? Hányszor is ráztak le valami mondvacsinált indokkal, mikor kérdezősködni kezdte? S ha ők meg tudják ezt tenni, nekünk egyszerű kutyapofájú gyalogosoknak ugyan miért is ne menne?! A lényeg, testvér, úgy hiszem, az összetartozás: minél erősebb a szál, ami ahhoz a csatát viharától szaggatott zászlóhoz és ezáltal a Kompániához köt, annál látványosabbak és erősebbek a ”trükkjeik”. Jó ha tudod, mindegyik varázstudónak megered a nyelve, ha jól jár a kártya és kéznél van egy flaska jóféle bor, a Zászlóvivő pedig köztudomásúlag nem kifejezetten bírja az ivást. Azt mondom, ha elcsípsz egy ilyen alkalmat, hegyezd a füled, hát-ha tanulsz valami érdekeset!

Játéktechnikailag mindezek úgy jelentkeznek, hogy minél több időt és energiát fordítasz a Kompániára, annál több varázspontot regenerálsz a köröd elején. Azaz, +5% VP regeneráció többlet jár minden befejlesztett TU után, a maximum +100% varázspont. (Ezt a varázspont regeneráció többletet nem duplázzák a nekofunok és egyéb VP befolyásoló tényezők, bár összeadódnak velük. Sajnos semmi sem tökéletes, a kötelék fenntartása roppant igénybevétele a halandók szervezetének, így ezentúl táborozás alatt csupán feleannyi életpontot nyersz vissza, mint eddig.)

Megjegyzés: Egy régi képesség, új enciklopédiával. Mivel már közel 400 képesség van, ha valaki olyan nyerstár képességet akar kifejleszteni, amihez hasonló már tucatszám van, meg szoktuk kérni, hogy inkább válasszon a meglévő képességek közül, persze ilyenkor lehetőség van új enciklopédiát kérni, ha csak ez nem a kötelezően választandó képességek egyike.

EMBERRÉ FARAGÁS II.

(374. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 4

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A legalacsonyabb tulajdonságot 25%-kal gyorsabban, a legmagasabbat 25%-kal lassabban lehet fejleszteni.

Enciklopédia: Miután a Humán Páholy tagjai hosszú-hosszú ideje nevelik embertársaikat képességeik fejlesztésére, rá kellett jönnünk, hogy saját magunk bizony jelentősen elmaradtunk ezen a téren. A tudat nagy gondolkodói összedugták fejüket, és rájöttek, hogy a kasztroplanáris tér erejének kihasználásával hátrányos, elmaradott tulajdonságainkra összpontosíthatjuk a fejlődést a túlfejlett tulajdonságok hátrányára. A kitartó munka ismét meghozta gyümölcsét, és a Humán Páholy tagjai mostantól képesek korlátozottan befolyásolni ilyen irányú fejlődésüket. Ezentúl a KT tagjai 25%-kal gyorsabban tudják legkisebb tulajdonságukat fejleszteni, míg a legnagyobbat ugyanilyen arányú büntetés sújtja. A legkisebb tulajdonság esetén 10 TVP-ért 12, 20 TVP-ért 25 TVP a fejlődés, míg a legnagyobb esetében 10 TVP-ért 7, 20 TVP-ért 15 TVP a fejlődés. A képesség összeadódik a különböző tárgyak adta bónusszal, sőt a Munka gyümölcse nevű varázslattal is. Tehát pl. egy művészi porolit felhúzásakor 125 TVP-vel nő az egy paraméteres TF-fel beállított tulajdonság, persze amennyiben ez a legkisebb.

Megjegyzés: Egy új nyerstáp képesség, amelynek tápja nem azonnal szembeötlő. Természetesen, erre is lehet megfelelő kombinációkat találni, de talán nem lesz így sem erősebb az eddigi, TF-elést segítő képességeknél. Fontos, hogy a TF mindig az alaptulajdonságot fejleszti, így a megfelelő tulajdonságot módosító tárgyak KF-elése semmilyen módon nem befolyásolja a képesség működését. A képességét nem engedélyezzük azoknak, akiknek már van más, TVP-t adó, illetve tulajdonságokat manipuláló képessége.

A SZÖRNY ÉRINTÉSE (375. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A másznivalókba való bejutáshoz nem szükséges eszköz használata (de továbbra is szükséges a meghatározott mászás szakértelem).

Enciklopédia: „Az eltelt idő (évszázadok vagy évezredek – ki emlékszik már) során, melyet vámpírként töltöttél, a Szörny mindig ott volt veled. Állandó társaddá vált, táplálva hatalmat az ellene való küzdelmen vagy az általa nyert erőn keresztül. Kapcsolatok nem múlt el nyom nélkül, vala-

hányszor eluralkodik rajtad az éhség egyre erősebben ütköznek ki rajtad a Szörny jelei. Karmok a kezeden, állati formájú fülek és még egyéb nyomok is, melyek a különbözőségedet erősíti a halandóktól, s melyekről jobb nem is beszélni... A változások azonban erőt hoztak magukkal, erőt, hogy képes légy akaratom által előidézni az átalakulást... Mostantól alaposabban megnézel minden farkast, denevért vagy magát a ködöt is, hisz lehetséges, hogy egy fajtársad öltötte magára a Szörny egy alakját.”

1. A képesség a tereptárgyakhoz való fel- ill. lemászáshoz szükséges segédeszközt helyettesíti, a megfelelő mászásszintet továbbra is el kell érni a feljutáshoz...

2. A képesség használata az EK 375 parancssal történik, ill. automatikus, amikor feltételes mászással próbálkoznak a vámpírok.

Megjegyzés: Ez a levitáció (#265) képesség megfelelője, új enciklopédiával. A szerepjátékos kórités mindkét KT-nál tökéletes és logikus.

ÖKÖLLÉ FARAGÁS (376. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 4

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A hatás megegyezik a fenti Emberré faragás II (#374)-es képességgel, ld. ott.

Enciklopédia: Egy jó harcművész gondot fordít rá, hogy egyformán fejlődjön, ne legyen túl ügyetlen a nagy erejéhez, és a szellemi fitnessége sem mellékes. Ám ez a dolgos hétköznapiakban nem olyan könnyű. A Dong főliáns csak útmutatót ad, de hosszas kutatás után sikerült megoldást találni a problémára. A fejlesztés módszerénél a legnagyobb tulajdonságot segítségül hívva, a leggyengébbet erősítjük meg vele, igaz így a legerősebb fejlesztése lelassul. Ám ez nem olyan nagy ár a tökéletesség felé vezető ösvényen.

Ezentúl a KT tagjai 25%-kal gyorsabban tudják legkisebb tulajdonságukat fejleszteni, míg a legnagyobbat ugyanilyen arányú büntetés sújtja. A legkisebb tulajdonság esetén 10 TVP-ért 12, 20 TVP-ért 25 TVP a fejlődés, míg a legnagyobb esetében 10 TVP-ért 7, 20 TVP-ért 15 TVP a fejlődés. A képesség összeadódik a különböző tárgyak adta bónusszal, sőt a Munka gyümölcse nevű varázslattal is. Tehát pl. egy vaskohó építéskor 137 TVP-vel nő az egy paraméteres TF-el beállított tulajdonság, persze amennyiben ez a legkisebb.

Megjegyzés: Ugyanaz a képesség, két enciklopédia.

A KEGY

-1-

Olain, a Harmadik Nyugati Légio közlegénye, a Yaurr Birodalom nagy gonddal kiképzett gyalogosa rátámaszkodott a lándzsájára és azon töprengett, hogy meg merjen-e kockáztatni egy rövid szundikálást. Örtársa felé pislogva látta, hogy az éber tekintettel vizslatja a cölöpsáncon túl elterülő vidéket, keze ügyében tartva a jelzőkürtöt. Olain elégedetten sóhajtott egyet, majd nekikészülődött, hogy állva elaludjon. Ezt a „tudományt” már jó ideje elsajátította a hosszú és roppant unalmas őrszolgálatok alatt és egyetlen egyszer sem kapták mulasztáson. Ha azok a görényszagú varkaudarak megint megtámadják őket, azt úgyis kelet felől tesszik, így neki, aki a cölöpsánc Huertol felőli oldalán volt szolgálatban, igazán megengedhető egy kis lazítás. Gyanította, hogy a hadnagya aligha értene vele egyet, de ő nem is volt a múlt éjjel őrjáraton: inkább végighorkolta az éjszakát, megint Gosin strázsamesterre hagyva a parancsnokságot. Olain egyáltalán nem bánta ezt; a hadnagy ugyanis igazi „laktanyavitéz” volt, s vajmi keveset konyított a katonáskodás gyakorlati oldalához, ellentétben Gosin strázsamesterrel, aki már az első varkaudar invázió alatt is Királyi Gyalogság egyik ezredében hadakozott. A strázsamester vitézkedésén elmélkedve Olain ásitott egyet, s már majdnem lehunyta szemeit, amikor mozgást pillantott meg az egyre sűrűsödő, alkonyati homályban.

Ahogy igyekezett kivenni, hogy voltaképpen mi is az, amit lát, azonnal kiröppent szeméből az álom; akármilyen is az, ott ólálkodik két nyíllövésnyi távolságban, annak az erdőirtásnak a szélén, aminek építéséből ő is kivette részét, mikor az első varkaudar rajtaütést követően beásták itt magukat. Olain halkan odafütyentett örtársának, majd elővette az ilyen célokra tartogatott kis üvegcsét, amit mindenkinek kiosztanak az éjszakai szolgálat előtt. Gyorsan felkapta a falhoz támasztott íját, az üvegcséből kipöccintette a dugót, a benne lévő, maró szagú folyadékot, pedig egy nyílvesző

fémhegyére loccsantotta. Magában hálásan gondolt arra az alkimistára, aki miatt most nem kellett tűzszerszámmal és olajos rongyokkal bajlódnia, aztán megcélozta a nyugati égbolt egyik csillagát és kilötte a nyilat. A fémhegy azonnal felizzott és kísérteties zöld fényel árasztotta el a királyi őrsánc környékét. Ebben a világosságban Olain – s most már az összes strázsa – észrevette a közeledő lovasokat. Lehettek vagy másfél tuca nyian, mindannyian a Yaurr Fekete Légio egyenruhájában, könnyed ügetéssel közeledve a sánc-hoz.

Amikor sikerült kivenni az élen haladó légiós kezében tartott lobogó címerét Olain hatalmasat nyelt, majd akkorát fújta a kürtjébe, amekkorát csak tudott.

– Mi a lángban égő, murgattyúverte tűznyelő istenekharagja folyik itt? – ugrott fel mellé Gosin strázsamester, de az éltes hadfinak azonnal elakadt a szava, ahogy az Olain mutatta irányba nézett. – Fekete Légiosok királyi címer alatt? – hüledezett.

Olain erre nemigen tudott mit mondani, s míg ő a vállát vonogatta, a strázsamester elrohant, futásban üvöltve riadót és azonnali kapunyitásra adva parancsot.

A Fekete Légio a Yaurr uralkodók kiváltságos belső testőrsége: mindannyian magasán képzett misztikusok és halálosan veszélyes harcosok. Cselekedeteikről csak parancsnokaiknak tartoznak elszámolással, azok pedig kizárólag a mindenkori királynak. Alanort általában akkor hagyták el, ha a királyi család valamely tagját kísérték, s most sem volt ez másként: Gosin, Olain, a kapkodva felöltözött hadnagy és a többi katona képtelen volt nem észrevenni a Légiosok gyűrűjében lovagló, díszes páncélatú alak pajzsának címerét. A hadnagy remegő kézzel rángatta a helyére fegyverővének csatját és merev vigyázással vágta magát, mikor a trónörökös, azaz következő uralkodója leugrott a nyeregéből előtte. Az ifjabb Borax lecsatolta a sisakját és kőmerev arccal hallgatta a hadnagy bi-

zonytalan hangon előadott jelentését. Olain most az egyszer nem találta szórakoztatónak parancsnoka vékony hangját, pedig az általában remek célpontja volt a jobbnál-jobb tréfáknak.

– Vinas hadnagy! – szólalt meg a trónörökös – Azért jöttem, hogy megszemléljem a nyugati végeken létesített őrsáncokat! Az erősítés hamarosan meg fog érkezni, de nyugaton csak véges számú katonával rendelkezünk, azon az átkozott Csatornán pedig nem tudunk sok embert áthozni! – emelte fel a hangját, hogy minden légiós meghallhassa a mondanivalóját – A Nyugati Légiók több állását is meglátogattam, és mint mindenhol, itt is hátrahagyok néhány embert a kíséretemből – intett a Fekete Légiósok felé –, hogy segítsenek kitartani a varkaudarokkal szemben!

Elkiáltott néhány nevet, mire hat Légiós kilépett a sorból, tisztelegtek a szemlélatomást teljesen elképedt Vinas hadnagnak, majd felsorakoztak mögötte. Samael lendületesen felszökkent a nyeregbe, búcsút intett és a kapu felé fordította hófehér csataméjét. A legfiatalabb őrmester, Kerus kapott észbe; ha ő nem vezényel időben, a trónörökös tiszteletadás nélkül hagyja maga mögött a katonákat. A Harmadik Nyugati Légió harcosainak harsány „Yaurr! Yaurr!” csatakiáltására válaszul öklöbe szorított kézzel intett búcsút, majd vágta ugratta hátsát és kíséretével együtt elporzott az erdő irányába.

– A következő havi zsoldomba le merném fogadni, hogy az egész hacacaré nem tartott tovább öt percnél... – motyogta Vinas hadnagy, majd zavarában ő kiáltott „oszolj”-t, ahelyett, hogy – a regula szerint eljárva – utasította volna erre Gosin strázsamestert. A légiósok felrohantak a falakra, hogy vethessenek egy pillantást a gyorsan távolodó Boraxra és csak a tisztek erélyes parancsainak hatására kezdtek visszazivárogni a szolgálati helyükre.

Olain persze maradt a falon; még senki sem váltotta le, így csak messziről bámulhatta bajtársait, akik az itt maradt Fekete Légiósokkal próbáltak szóba elegyedni. Lemondó sóhajjal fordult el az udvar látványától: ha már nem vehet részt a trécselésben, a kantinban legalább elmondhatja majd magáról, hogy ő volt, aki a leghosszabb ideig látta Samael herceget. Sőt, még az is lehet, hogy kitalálhat valami érdekes mozzanatot, aminek hitelenségét úgysem tudják majd ellenőrizni, legfeljebb abban az igen valószínűtlen esetben, hogy a legközelebbi szemlén megkérdezik magától a trónörököستől. Olain megújult lelkesedéssel meresztette a szemét: még éppen ki tudta venni a vi-

lágos színű lovakat, már csak ugratásnyira az erdő szélétől.

Meghökken; az egyik ló mintha felbukott volna. Mielőtt bármilyen értelmes gondolat megfogalmazódhatott volna benne, látta ahogyan két másik háts is megbotlik és összeesik. Összeesik? De hiszen... Olain a kürtjéhez kapott, de mire belefújhatott volna, az alkonyati csendet démoni üvöltés zúzza szilánkokra, amihez képest a kürtző csak viharba suttogott fohászként hangzott.

– A varkaudarok! – ordította a mellvédre siető Kerus őrmester képébe Olain őrtársa és elszürkült képpel fáklját dobott az előkészített parázstartóba, ahol rögtön fellobbant az olajjal átitatott tűzrevaló, fénybe borítva az őrsánc nyugati oldalát, megvilágítva a visszafelé vágató királyi testőrséget – és őket üldöző varkaudar hordát.

Rengetegen voltak; majd' kétméteres, feketébe hajlóan sötétkék bőré, sárgán izzó szemű, ádázul üvöltöző lények rohantak a csatamének nyomában, futtukban hajtva lándzsáikat a Légiósok felé. Azoknak nem volt érkezésük mágiával védekezni, amelyik mégis megpróbálta, s egy pillanatra lassított, azt azonnal letiporták. Csak egyikük tudott egy sebtében megformált tűzgolyót hajtani üldözőik közé, mielőtt egy varkaudar behemót lovasról a földre döntötte volna. A narancsvörös robbanás csak néhány szívdobbanásnyi haladékat jelentett és korántsem okozott akkora vesztesé-



get, mint kellett volna: Olain, miközben társaival együtt megfeszítette íját, tudta, hogy miért. Az erdő szélén a varkaudarak vajákosa rikoltozott búvígéket, miközben csataremákja hátán biztos távolból figyelte a hajszát.

– Célra! – vezényelt Kerus őrmester, mire Olain – kiképzésének hála – gondolkodás nélkül megfeszítette íját és kinézett magának egy varkaudart. Amikor elérték a hatékony lőtávolságot jelző, éppen emiatt meghagyott fatuskókat, Kerus tüzet vezényelt. A Nyugati Légió katonái nem voltak ugyan Fekete Légiósok, de tudták a dolgukat: egyszerre feszelenítettek valamennyien, majd azonnal újabb nyilat helyeztek az idegre, meg sem várva sortüzük eredményét. Amikor az első nyilvesszők célba értek Kerus ismét tüzet kiáltott, mire a nyílfelleg másodszor is felreppent, halált hozva a sötétbőrű lényekre – s az életet jelentő haladékat biztosítva a trónörökösnek. Annak újabb két testőre fordult szembe a hordával és hatalommal telített hangon varázsigeeket harsogtak. Az egyikkel egy kardtáncos végzett; átugrott az alानी csatamén felett és egyetlen suhintással lefejezte a bátor Légióst. A másik még be tudta fejezni varázslatát, így láthatta, ahogyan bömbölő savhurrikán csap a varkaudarak közé, de utána nyilvesszőktől találya hanyatlott ki a nyeregből. Ezenközben az ifjú Borax, életben maradt kísérője együtt, bevágatott a kapun, amit rögtön be is zártak az ott szolgáló katonák. A herceg leugrott hátságáról és segített helyére tolni a kaput, melynek fájába még Verus hadnagy mestervarázslója vésett tűztől oltalmazó rúnákat.

Eközben a Nyugati Légiósok Gosin strázsamester vezetésével döbbenetes gyorsasággal célra állították egyetlen üzemképes katapultjukat és egy

kosárra való, emberfej nagyságú sziklát lőttek a varkaudar vajákos felé. Az alaposan meglepődött ezen, mert egy sebtében elkialtott varázsige ugyan megmentette meg az irháját, de csataremákját halálra zúzták a lecsapó szikladarabok. A falakra rohanó Légiósok azonnal kihasználták a védőmágia megszűnését, és gyilkos támadóvarázssokkal árasztották el a támadókat. Az íjászok csak annyit értek el, hogy szembeköpték a vihart, de a Fekete Légiósok támadása szétszórta és visszavonulásra készítette a varkaudarakat – még a katonák is elborzadva hallgatták a pokoli halálsikolyokat. Alig néhány fanatikus varkaudar katona próbálta csak megmászni a falakat, ám őket gyorsan, veszteségek nélkül levágták.

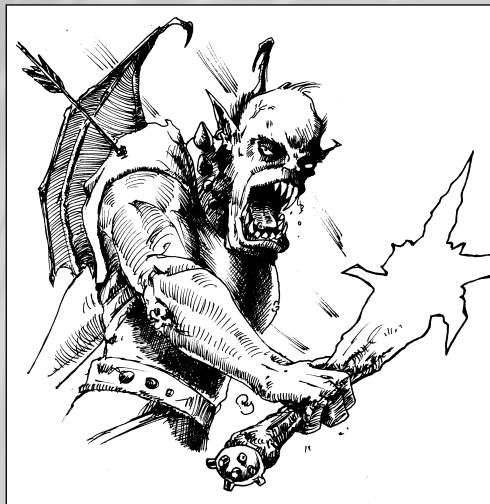
Olain a mellvédre támaszkodva lihegett. Jobb karja teljesen elzsibbadt egy lecsúszott vágástól, ami szerencséjére csupán lapjával érte. Valaki egy kulacsot nyújtott feléje. Nagy lendülettel belekortyolt; még sohasem esett annyira jól a bor íze, mint akkor. Száját törölgelgetve nyújtotta vissza a kulacsot, aztán megdermedt a mozdulat közben.

– Azt hiszem ez átkozottul közel volt! – mondta a talpig zöldes vérrel borított Samael herceg és visszavette kulacsát, amiből rögtön ivott is egy hatalmas kortyot. – Ezt nézd! – mutatta összehorpadt sisakját Olainnek, tapintatosan úgy téve, mintha nem látná a katona zavarát. – Egy borzalmas varkaudar csataporölyve művelte. Ha atyám annak idején sajnálta volna a pénzt egy rendes kovácsra, nekem most jó eséllyel annyi lenne... – vigyorodott el, amitől annak látszott, ami valójában volt: egy fiatal, „csupa-élet” kölyöknek. Olain ekkor döbbent rá, hogy a trónörökös legfeljebb olyan idős lehet, mint ő. – Egyébként lehet, hogy így is annyi lesz nekünk!

– Ezt hogy érted felséges uram? – kérdezte Olain, meglepődve saját merészségén. – Legyőztük őket és nem szokásuk a nyílt támadás, ha nem sikerül a rajtaütésük, mindig visszavonulnak...

– De az sem szokásos, hogy a Yaurr Birodalom trónörököse egy farönkökből épült fal mögött kuksoljon, alig féltucatnyi Fekete Légióssal és egy osztag kimerült katonával, elvágyva minden erősítéstől. Jó lenne tudni, hogy miképpen szereztek tudomást az ittlétemről. – vont vállat a herceg. – Majd csak lesz valahogy... Egyelőre megkeresem a konyhasátrat, az biztos – jelentette ki, majd leugrott a mellvédről és határozott léptekkel megindult az általa jónak vélt irányba. Olain látta, ahogyan Vinas hadnagy loholt a nyomában, de a hangjukat már nem hallotta. Különben is mással volt elfoglalva, hiszen társai máris kérdésekkel





ostromolták, igaz, csak addig, amíg Gosin strázsamester sebzett oroszlánként fel nem bődült, s mindenkit vissza nem zavart a helyére. A válaszkok a váltásig várattak magukra – ám Olainnak, tudj istenek miéért, nemigen volt kedve társalogni.

Már teljesen beszélgetedett, csak az őrtüzek világították be a rönkvár környékét. Fényüknél látszott, hogy a fák alatt sötét árnyékok mozgolódnak, sárga tűzű szempárok villantak és a lángok fénye fegyverek acélján csillant. Távolabbról pedig valami torokhangú, de hihetetlenül ritmikus kántálás hallatszott, időnként fülsértő rikácsolásba csapva át.

A varkaudarak nem mentek el.

-2-

Az elf keze szinte hipnotikus lassúsággal mozdult a kártyalap felé, óvatosan megemelte a szélét, majd egy gyors pillantás vetett alája. Faarccal egyenesedett ki és egy aranypénzt lökött a már asztalon tornyosuló köze. Tekintete hidegen villant körbe, nyomát sem lehetett felfedezni rajta érzelmenek; a sokat látott bölcsek néznek így a világra, kiknek oly mindegy, hogy mi folyik körülötük, hiszen már mindent megéltek.

Átkozottul ócska egy trükk, nem tudom, miért hiszi mindig Morehin, hogy bárki megnyalja. Tudtam, hogy csak akkor vág ilyen fapofát, ha legalább három lovag van a kezében, esetleg megtárogatva néhány fegyvernökkel. Magasabb figuráknál olyan tekintete volt, mint egy jóllakott tigriszlánknak. Ez engem nem érintett, az én kártyá-

imról négy lovag és két hadúr hunyorgott felém biztatóan. Mint általában, most is hittem nekik: szokás szerint eladtam a következő havi zsoldomat fél áron az Orgazdának, s azt is bedobtam tétnek. Jól alakult az álmosítóan meleg nyáreste: az Orgazda már befuccsolt, Morehint szinte bizonyosan lefőzöm, Hernan Szertartásmester pedig olyan kétségbeesetten meredt az asztal közepén csillogó aranyakra, hogy biztosra vettem, nincsen többje néhány nyamvadék apródnál. Egy elégedett mordulással csaptam le kártyáimat, s minden maradék pénzemet megtettem tétnek.

– Virítás cimborák, virítás! – mondtam és büszkén megvillantottam a három lovagot. Don Hernan – cseppet sem szertartásosan – elkáromkodta magát és befuccsolt, a Prédikátor arcán azonban megjelent a megszokott, gúnyos félmosoly és ő is lepakolt három lovagot. Még akkor is vigyorgott, amikor megmutattam a negyediket, mert erre is hozzácsapott egyet a meglévő háromhoz. Nem bírtam tovább, elröhögtem magamat és kivirítottam a két hadurat. Morehin még mindig mosolygott, én meg abbahagytam a röhincselést, helyette a kezét figyeltem, ami az utolsó két kártya felé közeledett.

Talán egy arasznyira ha volt onnan, amikor nagy robajjal kicsapódott az ajtó és kicsiny kunyhónkba becsörtetett a Strázsamester.

– Riadó van, ha nem tudnátok anyaszomorítók! – dörrent ránk. – A csóré őrszolgálatosnak már lerohad a karja, annyira csépli a gongot, ti meg itt züllötök ebben a lyukban! Hagyjátok a baromkodást és azonnal induljatok a Kapitányhoz, mert már alig lát a méregtől! – fejezte be kicsiny szónoklatát, majd nagy mérgesen felrúgta a kártyasztalt és kiszárgult az ajtón. Morehin vonásai eltorzultak, ahogyan a szanaszét szóródott lapokra nézett, de nem szólt semmit és átkozódni is csak akkor kezdett, amikor összekapartam az aranyakat.

– Megettetlek Hadnagyocska, öt lovagom volt! – mondta, ahogy a vezérkari sátor felé iparkodtunk. – Járkálhattál volna egy szál gatyában, mert mindenedet elnyertem volna tőled!

Öt lovagom volt! – ismételte dühösen.

– Ugyan már, facsókoló testvér, nem kell a dráma, azt tartogasd inkább a legközelebbi szentbeszédre! – intettem le, majd megnyugtatóan hozzátettem, hogy eszem ágában sincsen anélkül elhinni az öt lovagot, hogy láttam volna őket. „Érdekes módon” nem higgadt le – sőt! –, de nem vitázhatunk tovább, mert odaértünk a tanácskozó teremnek használt sátorhoz.

Kocsusz Kapitány és a Vajákos, Density volt odabent a lámpaolajtól szagló helyiségben, és amíg az előbbi a térképeit böngészte, utóbbi a saját céljaira átalakított látógömbön keresztül bámult valamit. Rajtuk kívül még ketten voltak jelen: Kalahan Bira valami iromány fölé hajolva és a nádszál karcsú Tirithiel, aki egy törött szárnyú madarat pátyolgatott. Az ezüstsín hajú elf leányzó láttán Morehin elmosolyodott, s olyan képet vágott, amit nemigen lehetett félreértelmezni. A Druida úgy tett, mintha nem látta volna, de én észrevettem szemének csillanását. „Nocsak, mit ki nem túr a gátvakond...” – gondoltam, ám nem elmélkedhettem azon, hogy épp a szemem láttára kezdődik egy roppant érdekes fejezet a Szabad Kompánia Évkönyvében, mivel a Kapitány szó nélkül a téképasztalhoz penderített.

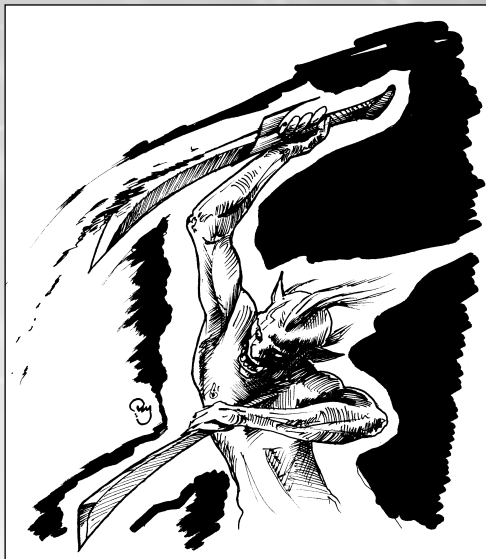
– Hadnagy – kezdte, szokása szerint mindenféle finomkodás nélkül –, helyzet van. Nem is akármilyen. Visszajött az éjjeli őrzárát, amit ide küldtem ki – mutatta az egyik térképen.

– Oda? – értetlenkedtem. – Az fenemód messze van innen, mit a kerestek arrafelé? A mesebeli hosszúszakállú törpe kincsét?

– Nem igazán – legyintette félre a megjegyzésemet –, büntetőszolgálat volt. A Strázsamesterrel agyaltuk ki, mert meguntuk, hogy a fogdások csak lebzselnek álló nap. Szerintünk jót tesz nekik egy kis esti séta, ha már nem méltóztattak időben abbahagyni a vedelést és fontosabbnak ítélték a „hölgytársaságot” a reggeli sorakozónál – vigyorgott el olyan sötéten, hogy majdnem megsajnáltam a szerencsétlen kóterosokat.

– Igen, de ezek a nyavalyás ördögfajzatok belefutottak egy nagy horda varkaudarba, akik éppen azzal vannak elfoglalva, hogy felperzseljenek egy királyi őrsáncot! – fontoskodott High Density és az orrom alá dugta a kristálygömbjét. Meghökken-tem attól, amit láttam: rengeteg varkaudar ostromolt egy rönksáncot, ahol az alanori katonák elkeseredetten védekeztek. A szemem láttára hajítottak egy veszett nagy szikladarabot a rohamozó sötétbőrűek közé, akik úgy dőltek halomba, akár learatott gabona a gazda kaszája nyomán. Azonban nem sokat örömködhettek ennek, mert a katapultjuk egy vakító fényű robbanással darabokra hullott; borotvaéles kő – és faszilánkok repültek mindenfelé.

– Úgy nézem, ez egy varkaudar vajákos műve volt... – kommentálta a mi mélynyövesű Vajákosunk a látottakat. – Még hozzá a kellemetlenebbik fajtából való vajákos munkája.



– No és most akkor mi van? – fordultam a Kapitány felé. – Ezt a balhét Borax mitugrászai bukják be, az látszik, de nekünk mi közünk hozzá? – kérdeztem Kocsusztól, de ahogy kimondtam, felismertem *azt* az arckifejezést a fizimiskáján. – Ne mondd, hogy oda akarunk menni kinyalni a moslékból egy marék alanori bohócot, mert menten olyat teszek, amit eddig csak orbitális mackósajtól láttál! – csattantam fel dühösen.

Kocsusz Kapitány csak vigyorgott, de úgy, hogy az összes szőr felállt a hátamon. Ez a vigyorgás mindig a frászt hozza rám, de annyi bizonyos, hogy az ilyen vigyorgást követő események már nem egy lapot töltöttek meg az Évkönyvekben... Kalahan kezét éreztem a vállamon, aki egy rajzot csúsztatott elé. Már egy ideje ezen ügyködhettem, de mielőtt megkukkanthattam volna, Morehin elhalászta az orrom elől. Vetett rá egy pillantást, aztán visszalökte nekem, s a kijárat felé indult.

– No, mitől lett ilyen szapora, füevő testvérkém? – kiáltottam utána, miközben a pergamen után kapkodtam, ahogyan a döngölt földpadló felé szállingózott.

– Szedem a cuccomat, Hablaty koma! – vetette oda a válla felett. Ugyan ki érti az elfeket; én aztán nem... Szemrevételeztem a rajzot és kérdően Kalahanre néztem.

– Szép munka – hümmögtem kevés meggyőződéssel –, de mi a manóhalálnak rajzoltad le nekem Borax családi címerét?

– Azért, Hadnagyocskám, mert az ōrsáncon vagy egy katona, aki egy ilyen címeres pajzzsal kalimpál, miközben Fekete Légiosok halnak meg, hogy megmentsék az életét! – világosított fel a szokásos fölényes modorában.

– Én jöttem rá, hogy ki az! – büszkélkedett Density. – Mondjuk, csúnya is lett volna, ha nem ismerem meg, mert a legutóbbi olimpián három lépésre állt tőlem, az apja mellett, mikor átadták a nyereményemet – intett hírhedett lábballal felé.

Na, efféle helyzetekben szokás úgy fogalmazni, hogy az a bizonyos is megdermed benned. Alanor trónörököse egy lepukkant ōrsáncban, körbevéve esküdt ellenségeitől? Elvágva minden erősítéstől, senki segítségére nem számíthatva? Sarkon fordultam és megindultam a Prédikátor után.

– Hová ilyen sebbel-lobbal, sziklaagyú testvér? – kiáltotta utánam a mindeddig szótlan Druida.

– Szedem a cuccomat! – vakkantottam vissza a sátorból kilépve.

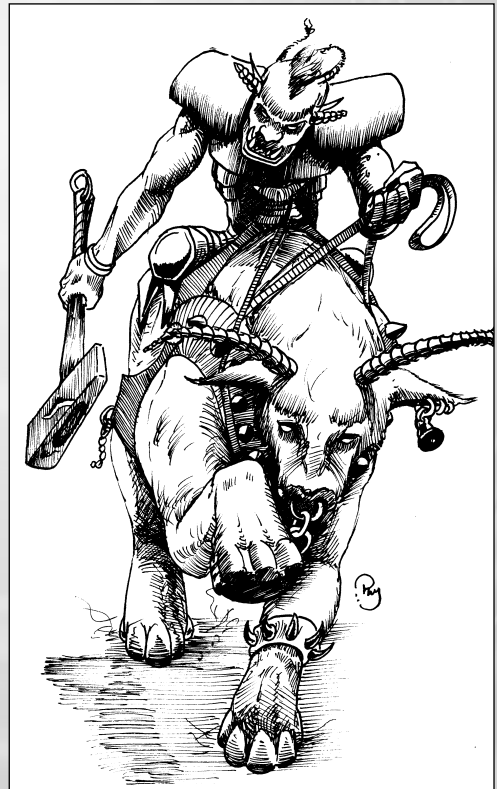
-3-

Olain, a Harmadik Nyugati Légio közlegénye, a Yaurr Birodalom gyalogosa használható nyílveszők után kutatott az elesettek között és elkönyvelte magában, hogy nem fogja túlélni az éjszakát. A varkaudarok támadása óta eltelt idő egyetlen, vérvörös káoszmasszává olvadt össze, telve az öldöklő ostrom képeivel. A sötétbőrű horda szinte folyamatosan támadott, veszteségeire teljesen közömbösen küldték egyik támadó hullámot a másik után. Azok mit sem törődtek társaik vesztével, ugyanolyan elszánással vetették magukat a csata forgatagába, mintha nem tudták volna, hogy jórésükre pusztulás vár. A Fekete Légiosok szörnyű vámot szedtek az ellenségből, de nem lehettek ott mindenhol, ráadásul erejük jórészt lekötötte a tábornak védő bűbájok életben tartása, hiszen a varkaudarok varázstudója mindent elkövetett, hogy megtörje azok erejét. A rúnák ez ideig még kitartottak, akárcsak a légiosok. A katonák többsége már leszámolt az életével; megtörni ugyan nem tudták őket a varkaudarok – de megölni igen. Olain még emlékezett, hogyan esett el a mestervarázslójuk; az egyik pillanatban a védőrúnákat erősítő varázsigéket mormolta, a másikban orrán-száján dőlni kezdett a vér, s a harmadikban már kiszenvedett. Gosin strázsamestert, a veterán harcost az ezt követő robbanásban széthulló katapult egyik darabja sebezte halálra, tucatnyi másik katonával együtt. Vinas

hadnagyot egy varkaudar bajnok lándzsája szegezte neki a mellvédnek. Arcok, nevek, mind megszűntek jelenteni bármit is az élethalálharc örvényében. A Nyugati Légio katonái, az életben lévő Fekete Légiosok és Samael herceg végigharcolt egy éjszakát, egy nappalt, s most, a második éjszaka beállta előtt mindannyian tisztában voltak vele, hogy nem élük meg a reggelt. Tudták, hogy hiába is adnák meg magukat, nem remélhetnének kegyelmet. Épp elég történetet hallottak arról, hogy mi történik azokkal, akit a sárgán izzó szemű lények elhurcolnak az egyik falujukba, ahhoz, hogy ezen beszámolóik valódiságáról ne akarjanak saját maguk meggyőződni.

Samael herceg végignézett az ōrsánc védőin, de taktikai utasításokon kívül nem mondott mást. Fellesleges lett volna és nem is igényelte senki a fennkölt frázisokat...

– Ha megindulnak, két sorozat nyílveszőt lőjtek rájuk, aztán mindenki rohanjon az erőd közepére! Kevesen vagyunk már ahhoz, hogy tartani tudjuk a falakat, ezért négyoszóbe fogunk állni a





zászló körül és megölünk mindenkit, aki kardtávságon belülrre jön! – adta ki a parancsokat. – Az íjászokat nem fogják előrehozni, mert mindegyik trófeát akar szerezni magának, hogy hadinevet kaphasson a törzsében. Talán előjön a hadúr is, aki vezeti őket és lehet, hogy engem fog majd kihívni párviadalra. Ez attól függ, mennyire érdeklí a személyes dicsősége. Ha megölöm, talán lesz akkora zűrzavar, hogy páran el tudjatok majd menekülni. Ha alkalom adódik, ne habozzatok kihasználni, de – emelte fel a hangját – ha azelőtt akárki megpróbál szegényt hozni a lobogóra és elesett társaira, saját magam vágom le! Nem hinném, hogy le...

Sohasem derült ki, hogy Samael herceg mit nem hitt, mert a varkaudarak mennydörgő üvöltésben törtek ki és rohamra indultak. Olain enyhe csodálkozással vette tudomásul, hogy nem érez félelmet, csak iszonyú fáradtságot. „Az meg már ügysem számít” – gondolta és amilyen gyorsan csak tudott, két nyilat lőtt ki a rohanók felé, majd leugrott a gyilokjáróról és társaival együtt elfoglalta helyét az erőd közepén alakzatba állt légiósok közt.

– Amint felmászunk a falakra, lőjetez, utána ki a kardokat! – üvöltötte az egy nap alatt nagyon sokat öregedett Kerus őrmester, kinek fél szemét véres kötés borította. Alighogy ezt kimondta, a varkaudarak máris megjelentek a falakon, s ellenállás híján azonnal felugráltak a mellvédre. Olain sietség nélkül célzott és torkon lőtt egy varkaudar katonát, majd az íját eldobva kardot rántott.

„Itt az idő” – ez volt az utolsó értelmes gondolata, mielőtt a támadók megrohanták őket. Ezek után már csak gépiesen harcolt: zúrt, vágott, hárított, elragadott egy pajzsot, azzal fogott fel egy lesújtó buzogánycsapást, visszazúrt, vágott, vágott és vágott... Fájdalmat érzett az oldalában, lepillantott, s hitetlenkedve látta, hogy egy nyílvessző mered elő belőle: olyan erővel lőtték ki, hogy átütötte a mellvértjét. Olain a saját vérét látta csorogni a páncél alól.

– Azt mondta, hogy nem lesznek íjászok... – motyogta térdre rogyva, majd behullott a sötétségbe.

-4-

A csatazajt hallgatva elmélyülten vakaródtam a mellvértem alatt, bal kezemmel pedig nyugtalankodó háttasom kantáriját fogtam szorosabbra.

– Ne berzenkedj, kiskomám, tetszik vagy nem, ma vidadni megyünk! – csitítottam, aztán amikor meghallottam a Kapitány bikahangját, vágta ugrottam. A szakaszom meg én felvagtattunk a dombra és tétovázás nélkül lerobogtunk a túlsó dalt lejtőn. Én vittem a balszárnyat, de legelől Cory vágatott; kölyökképen megdicsőült vigyorral száguldott előre. Mindenki mást két sullárhosszal megelőzve vágatott az élen, kezében csak úgy csattogott a Szabad Kompania temérdek csata viharától megtépett lobogója és a csirkefogó még arra is ügyelt, hogy kihúzza magát. A varkaudarak majd kiugrottak abból a rücskös bőrből meglepetésükben, mikor a sötét egyenruhás lovasok csatasora legázolta az utóvédjüket. Nyilván legrosszabb álmukba sem gondolták volna, hogy valaki képes előjönni hátrahagyott őrszemek mellett és váratlanul rajtuk ütni. Egyébként mi sem letünk volna rá képesek, csakhogy a Kompaniában nem egy alakváltó is szolgál, akik Alkony vezetésével varkaudarrá alakulva szép csendben kicsinálták a gyanútlan őrszemeket... A diadalittas támadókból így lettek letiport hullák. Rohamunk úgy vágta ketté a hordát, mint egy éhes árnymanó a lopott lúd gigáját és a lendület egészen a rendesen lelakott királyi őrsánc bezúzott kapujáig sodort minket. Itt egy tomboló, toronymagas, varkaudar hadúr kivágta Kocsusz Kapitány alól a sullárját, de aztán ő húzta a rövidebbet, mert Kocsusz az eldőlé háttas nergyéből kiugorva a földre rántotta – s onnan már csak az egyikük kelt fel. A nyomorult varkaudaraknak esélyük sem volt hadrendbe állni, mert ahogy elfogyott a lendületünk, s kezdték

volna körülzárni kicsiny csapatunkat, megelevenedett körülöttük a növényzet. Lábukra fonódott, karjukra csavarodott minden bokor, cserje és más efféle gizgaz ága, s hogy örömük teljes legyen, maró csipésű darázsrajok rontottak rájuk a semmiből. Sheran ismét meghallgatta hívének fohászát, így a Druida újfent kitett magáért. Ez már sok volt a sötétbőrűeknek: a derekabbja hiába gyürkőzött továbbra is velünk, ha a legtöbb fickóból kiszaladt a kurázsni és vagy felszívvél hadakoztak vagy pedig egyszerűen leléptek. Mit ragozzam tovább, minek pazaroljam a tintát, s az Évkönyvek lapjait, hogy fényezzem magunkat? A melldőngetés sohasem volt jellemző a Kompániára. A nagyhangú fogadkozás helyett mi jobban kedveljük a csendes elszántságot, s jobban szeretjük ha tetteink, vagy fegyverünk acélja beszél helyettünk. Tettük azt, amihez értünk: küzdöttünk. Ezúttal győztünk, szétkergettük a varkaudarokat és beszélhattunk az őrsánc romjai közé.

Odabent elképesztő állapotok uralkodtak. Mindenfelé elesettek, légiósok és varkaudarok vegyesen, törött fegyverek, sisakok és pajzsok heverték. Az egész felfordulás közepén egy maroknyi hullafáradt, csurom vér és kosz borította katona vett körbe egy díszes páncélú, fiatal alakot, aki – lábán hevenyészett kötéssel – egy fekete egyenruhás légiósrá támaszkodott. Nem volt rajta sisak, így megismertem magam is: akkor láttam, amikor egy olimpia előtti bemutaton az egybegyűlt kalandozók előtt felkockázott néhány varkaudar harcost. Nem mondom, Samael herceg akkor valahogy jóval vitálisabbnak tűnt...

– Hé, Hadnagy ezt nézd meg, mit fogtam! – sivalkodott High Density, s megdicsőült képpel inett egy gúzsba kötött, ájult varkaudarra, aki úgy lógott Brutal Lady mancsában, akár egy kitekert nyakú gonyolék. Miközben gratuláltam neki, megjegyeztem magamnak, hogy alkalomadtán ki kell kérdezni, hogyan sikerült legyőznie a vajákost, de akkor inkább igyekeztem gyorsan lerázni, mivel láttam, hogy a Kapitány és a herceg egymással társalognak.

– Hát így – jegyezte meg éppen az ifjú Borax, s az állát dörzsölgette. Magamban előjegyeztem Vajákosunkat egy nyaklevesre, mivel miatta maradtam le a beszélgetés elejéről.

– Igen így – morogta Kocsusz, majd a Szertartásmester halk köhítésére hozzátette: – Felség!

Samael nagyon fáradt mozdulattal törölte meg az arcát, majd beleivott egy kulacsba.

– Voltaképpen én mondtam, hogy „bármit” – vont vállat, aztán elnevette magát. – Atyám mindig

mondogatja, hogy meg kellene tanulnom vigyázni a számrá! Úgy fest, mégiscsak igaza van!

– Legyen zsoldosok Kapitánya! – mondta és kezét nyújtott Kocsusznak. Tenyere elveszett a Kapitány trollmarkában. – Egy Borax minden szavát állja, legyen bár királyok sarja is – vagy talán éppen azért!

Fenemód érdekelt, hogy miről van szó, de nem akartam belepofázni. Krónikás vagyok. A bonyodalmaknak csupán a feljegyzésével foglalkozom, az előidézésüket nem foglalkozom.

– Nevezd meg az erődöt! – folytatta a herceg. – Ha valóban végezni tudtok Éjmágus bábjáival, a tiétek lehet... Majd valahogy ráveszem atyámat, hogy aláírja az okiratokat. Azt azért ne várd, hogy kinevezünk a Nyugati Végek bárójává! – vigyorodott el, mire a Kapitány csak mordult egyet válaszképpen.

– Felség, ha szabadna ... – szólaltam meg és kikecmeregtem a légiósokat pátyolgató testvérek közül. – Ha szabadna felajánlanunk, hogy gondjainkba vesszük a sebesülteket... Képzett gyógyítónk, jól felszerelt ispotányunk van és némelyiknek sebesültnek azonnali ellátásra van szüksége – intetem Morehin felé, aki éppen egy Samael herceg korabeli, fiatal katona oldalából mütött ki egy nyílvesztőt, hogy utána mágikus igéket mormolva elállítsa a vérzést.

– Ez itt csak akkor él meg, ha nem sokat rángatják, vagy inkább semennyit sem – mondta a Prédikátor hátra sem fordulva és nekiállt bekötözni a sebet. A herceg nem szólt, csak bólintott, én pedig csak nehezen tudtam palástolni a vigyorgásomat: így lesz kit kikerdeznem és talán az Évkönyvekben is letisztázhatom, hogy miképpen is történt, hogy néhány zsoldosnak kellett kimentenie a Yaurr Birodalom következő urát egy csapat vérre éhes varkaudar karmai közül.

Később, egy alkalmas pillanatban félrevontam a Kapitányt és rákérdeztem, hogy mi volt az a diskurálás egy erődről, de ő csak sejtelmesen hunyorított egyet és bekísérte az időközben felállított sátrába Borax herceget.

Indultam volna utána, de ekkor elkapott a Strázsameszter és ékes nyelven tudatta velem, hogy szüksége van rám, hogy egy kicsit gatyába rázzuk a sebtében felállított táborn.

– Egy erőd? – kérdeztem tőle, hátha ő többet hallott nálam.

– Az ám, Hadnagyom! – veregette meg a hátamat. – Hívhatod zsoldnak vagy jutalomnak is ha úgy tetszik!

– Igen – mormogtam tünődve –, vagy éppen királyi kegynek...

TÜLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT. HUMOR

□ 778 nap telt el azóta, hogy letáboroztál... Üdv! Először is bocsánatot szeretnék kérni azoktól, akiknek nem válaszoltam kb. 2 éve. Ennek főként anyagi és családi okai voltak, sokat költözködtünk, nem jutott időm a TF-re. De most újra játszom. Remélem, meg tudtok bocsátani! Továbbra is bárki rendelkezésére állok, ha szóbeli segítségre (koordináták, feltalálás, ilyenek) van bárkinek szüksége. Tényleg elérhető vagyok, és nem fordulhat elő olyasmi, mint amiről fent írtam. (Enc. és tárgyi segítséget nem tudok nyújtani nem túl magas... hmm... alacsony fordulószámom miatt.) Más. Ha valaki meg tudja mondani, hogy a távlibb jövőben hogyan lehet nekem kvazárucconom a csatorna nyugati oldalán, az írja meg nekem! (Tudtommal nincs kvazárkóhá.) Ha van valami megunt cuccod, amit átadnál egy elég kezdő Raia hívőnek, írj egy SMS-t a 30-549-6576 számra vagy az ultimateroser@freemail.hu-ra. kb. márciusban Fehérbércben. Előre is köszi a válaszokat, és annak a pár illetőnek a bocsánatát! További jó kalandozást!

Estarion Blachias (#5121)

SEGÍTSÉG

□ Sziasztok kalandozók! Segítséget szeretnék kérni tőletek (koordinátákat) Fehérbérc környékén elterülő minoszkúpok és manóodúk megtalálásában. Kösz! Egy Shera hívő, ember leányzó:

Chini (#4300)

VERSEK

□ Egy álombéli lány

A tábornozem parázslék még,
mikor madárcsicsergést hoz felém a szél.
Kezem megfogja egy elf lány,
Még fiatal, úgy 100 éves tán.

Hangtalan beszéd hozzám,
miközben szép szemével néz rám.
Kéri, kísérjem el a folyóhoz,
s a kulacsomba friss vizet hoz.

Nem bírom kinyitni a számat,
épiesen mozgatom utána a lábam.
Sugárzik belőle a szépség,
mozdulatiban a természet él.

Hangja oly lágy,
mint patak csobogás.
A harmatos réten lágyn libben.
A lány rabul ejti a szívem.

APRÓK

Mire feleszmélek kábulatomból,
már semmi sem látszik a napból.
A sötétben fekszem csendesen,
s a lány feje ott nyugszik mellettem.

Ám a csillagok lassan levonulnak,
és mellettem nyoma sincs a leánynak.
Ki tudja? Talán csak álmodtam őt,
vagy én magam láttam e gyönyörű nőt.

Dharlon (#3120)

EGYÉB

□ Elindult a harcokok ligája, ahol barátságos küzdelemben mérheted össze tudásod a többi karakterrel! Nevezni 5 kategóriában lehet, így nem kell attól tartani, hogy valaki nagyon elver. Az indulók kategóriánként lesznek pontozva és lesz egy összetett pontozás is. Ha szeretnél részt venni ebben az ösnépi duhajkodásban, akkor jelentkezz a weboldalon, vagy írj nekem egy e-mailt. Elérhetőségek: <http://chaarlee.hu/liga>, chaarlee@chaarlee.hu

Chaar-Lee

□ Moisa erdejétől délre az utóbbi időben többször bukkantam leharapott lábú trollra, félig agyonvert elfre és gnómra, haldokló törpére. Súlyos csatában maradtak alul támadóikkal szemben, és hiába volt minden igyekezetem, mert még egyikük gyógyítására futotta is az erőmből, az sem tudott használható leírást adni az ismeretlenről. Gyanúm szerint ugyanaz támadhatta meg mindannyiukat, de nem tudom, hogy ez a kalandozó vagy szörny miért vadászik értelmes fajokra. Azt sem tudom, hogy kalandozót támadott-e már meg, de a környéken járókat arra kérem, hogy vigyázzanak magukra, és nyissák ki jól a szemüket. Aki megtalálja a vérengzőt vagy a nyomát, az vagy végezzen vele, vagy értesítsen engem. Szeretnék néhány kedves szót szólni skalpjához/trófeájához, egyúttal kihívni egy biliárd prtira. Utóbbihoz ő adná a golyókat... Addig is mindenkit arra kérnék, hogy ha tud, segítsen a sérülteken. Lehet, hogy legközelebb éppen ők fognak bekötozni minket, amikor sebesülten feksznék a porban.

Mivel az utóbbi időben ügyeim már az „Internet” nevű varázslat segítségével intézem, ezért az alanori hivatalon keresztül küldött mentális üzenet az utóbbi hónapokban már nem ért el hozzám.

Aki emiatt maradt válasz nélkül, attól az ütdött irányítóm nevében ezúton is elnézést kérek. A jövőben postai úton vagy drótpostán itt lehet elérni: Thúry László, 1048 Budapest, Intarzia u. 14. IV. em. 8., siroesh@freemail.hu. Sikeres túlélést kívánok mindenkinek!

Bal Dahin (#3867), törpe kovácsinas

SŐK VÁROSA HUMOR

□ Syndyx repül magasan a levegőben. Hangja alig ér a földig, de azért lekiabál az ott levőknek jó bátran.

– Mahul, akarsz egy pofont?
– Nem! – válaszol az megdöbbenve. Syndyx repül tovább. Mások is bóklásznak erre.
– Leanthil, akarsz egy pofont?
– Igen.
– Akkor menj az utca végébe, és is ott kaptam!

Bika

KALAND

□ Társakat keresek a 7. szinten az 52. TK-hoz. Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes András u. 21. Tel.: 70-501-3663.

Ruh Nestah (#7734)

EGYÉB

□ Álmodtam. Tizenegy karú lény szólt hozzám. „Túl nagyra törtök, csak a hatalmat keresitek mindenben. A mérleg nyelve újra kibillent, felborítva az egyensúlyt. Az orgingok csak eszközök az egyensúly visszaállítására.”

Hooded (#7708)

□ Elmúlt a molad fekély, gyönyörű bőrom immár tisztán ragyog milgandom fényében. E rágalý idején visszahúzóda rímeket faragtam barlangomban. Így született versem címe: Vég és kezdet

Hideg sötét barlangokban
nyálkás lények szaporodnak
kihült húson burjánzanak
kukac, pondró féreg
puha, meleg élet.

Halából a létbe ők hoznak téged.

Shai-hulud, a Fégek Ura (#4643)

□ Robbanás zaja rázta meg a lakószintünket. Ablakok törtek ki, pánikba esett vázák ugráltak le az asztalokról. A galekik az utcára futottak, és biztonságosabb helyet kerestek a földrengés elől. Pedig csak El Gázol perucantott egy kiseb-bet, ez a gázszag nem a szövetségi szellőzőből szűrődik. Azt mondjátok, ez csak álom volt? Nem, ez a jövőkép. A szintfejlesztés neked is kötelességed, különben az elvénkyodó falak miatt a felsőbb szint budija váratlanul a nyakadba szakadhat.

Jelena