

ALANORI KRÓNIKA

93. szám
2003.
szeptember

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Véget ért a nyár, nálunk is újból beindult a munka. Legnagyobb újdonságot talán a készülő új honlapunk jelenti, mely remélhetőleg nem csak szebb, de kézre állóbb, naprakészebb és bővebb is lesz a réginél. Dinamikusan bővülő hírrendszer, új HKK lapkereső gép, amibe már beleépítjük a Kérdezz-felelek rovat teljes dokumentációját. Elég nagy munkának tűnik a dolog, ezért még nem látjuk igazán, hogy mikor fejezzük be, de remélhetőleg ősz végére már az új weboldalunkat csodálhatjátok. Addig is maradnak az apró újdonságok, pl. az ÖV-n a szolgálás aréna, a beállítás UL, Kalandok Földjén a 4. zóna maradék része készül stb. Az újság tördelése közben lezajlott a HKK Nemzeti Bajnokság is, melyről a következő Alanori Krónikában olvashattok majd részletes beszámolót. Mostani számunkban több novella mellett találtok egy részletet J. Goldenlane készülő regényéből. Jó szórakozást az olvasáshoz! A címlapunkon ezúttal Robert Jordan: A tél szíve II. c. regényének borítóképe, a Boros-Sziksai művészpáros festménye látható.

Dani Dol tán

ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 9. (93.) szám (2003. szeptember) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: augusztus 29. **A szeptemberi szám lapzárta:** szeptember 24.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

FEKETE ZSÁKOS TÖRTÉNET	2
Shadowrun novella	
KALANDOK FÖLDJE	10
Újdonságok és a 4. zóna	
VÁROSLAKÓK SZINTJE	14
Ősök Városa 10. szint és szörnye	
KÉRDEZZ-FELELEK	22
HKK kérdések	
ÚJ VERSENYEK	24
Szeptemberben és októberben	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
A HERCEG JÓSNÓJE	30
Regényrészlet	
REJTETT TEHETSÉG	34
Ősök Városa novellasorozat	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	37
A búcsú	
ŐSÖK VÁROSA	40
Hírek	
GHALLA NEWS	41
A TF világa	
STATISZTIKA	41
TF-FEJLESZTÉSEK	42
KT-KÉPESSÉGEK	44
A KÜLDETÉS	48
KT-LISTA	54
APRÓK	56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

FEKETE ZSÁKOS TÖRTÉNET

Az ajtóra „Erőforrás ügyvitel” volt írva, amely szépítő jelleggel, a sokkal helytállóbb „kémhálózat” kifejezés elfedésére szolgált. A plasztikázatlan kifejezés értelem-szerűen felkeltette volna a nem-várt figyelmet a részleg büdzséjére és annak kezeisére.

Az iroda maga apró volt – három szobájával, számítógép termináljaival, négy szekrényével és az ezekkel szomszédos tárgyalóval együtt kisebb volt, mint egy normális részleg. Egyedül a tárgyalóból érződött emberi jelenlét.

– Azt mondom, függesszük fel. Gondolnia kellett volna a következményekre, mielőtt hagyta volna magát felvenni trideóra. Ha az a nőcske csak fele annyi idős volt, mint ő, akkor én vagyok Tairngire hercege. Nem hinném, hogy Óméltóságának szüksége lenne egy olyanra, aki alkalmatlan a tengerentúli munkára. Függesszük fel!

– Tudja ön is, hogy ez nem ennyire egyszerű. Diplomata attaséként rendelkezik előjogokkal – úgy, mint a diplomáciai védettség – a jelenlevő politikai helyzet miatt azonban nem engedhetjük meg, hogy napvilágra kerüljön a felvétel. Emellett nem hozhatnak minket kapcsolatba a művelettel, ha valami félresikerül – nem rendelkezünk ugyanis elegendő erőforrással egy helyi tisztogató akcióhoz.

Egy harmadik hang szólt közbe. – Ne feledjük a tényt, hogy a részleg rendszeres, évi büdzsé felülvizsgálata jövő hónapban kerül a Lordok Háza elé. Ha a diszketek megfelelő időben nyújtanak be, Lord Hawkins igen hálás lenne...

– Köszönöm. – A tárgyalást a szobában levő egyetlen nő hangja szakította meg. A hang halk volt, de parancsoló. – Azt hiszem lannak van igaza. Emberi erőre van szükségünk, diszkrécióra és elfogadható mentségre. Neville fiúja megfelelőnek tűnik. Uraim, aktiváljuk Winterhawkot.

A komm egység hangos csipogással jelezte a bejövő hívást. Alastair Stone letette a kezében tartott formulát, amelyen már hosszú napok óta dolgozott,

és a megfelelő gombok lenyomásával fogadta a hívást.

– Alastair? – A hang ismerős volt, de egyelőre nem tudta hová kapcsolni.

– Igen, hallgatom. – A vékony fiatalember elfordult egy kicsit beszéd közben és a kijelző beállításaival küszködött, de a kijelző sötét maradt. Mélykék szemei fénylettek vissza a képernyőre vetett tükörképéről – még mindig problémái akadtak kiberszeme használatával.

– Itt lan – búgta az egység.

Alastair felismerte a hangot, és egyből eszébe ötlött, hogy annak gazdájától csak hanghívásra számíthat, képre semmiképp.

– Valóban? – kérdezte óvatosan.

– Igen, May néni mutatott be minket egymásnak. Emlékszik?

Alastair szívverése felgyorsult, és egy mély lélegzetvétellel válaszolt: – Igen, Gloucesterből. Emlékszem magára.

A helyes visszajelzést nyugtázva lan folytatta: – Találkozhatnánk este hatkor?

Alastair rosszallása egyre nőtt, ahogy a férfi egyre jobban átállt „erőforrás kezelő” stílusra. – Kicsit korai... – kezdte, de lan beléfojtotta a szót.

– Megértem, de az ügy fontos. Természetesen ott majd magyarázatot adok a rohamtempóra...

– Hol ott?

– Ott találkozunk, ahol Rodney bácsi először bemutattott egymásnak. – Alastair beleegyezett, majd megszakította a vonalat. Büszkeségtől, várakozástól és félelemtől felkavart érzelmekkel pihent le, helyén hagyva formuláját.

– A dolog természetesen hatalmas diszkréciót követel meg. A keresett információ egy trideó lemez egy nagyon privát diplomáciai... tárgyalásról. – Alastair bólintott. A többször is feltérképezett és kipróbált bár, magas szintű fehérzaj generálói és zavarói ellenére sem adott ki a megbízó semmilyen részletesebb információt.



Alastair jelszére lan folytatta: – Csak egyetlen lemezről van szó, amelyet múlt vasárnap vettek fel. A forrásunk ennyiről számolt be, mi sem tudunk sokkal többet, biztosra kell vennünk azonban, hogy a lemez tartalma nem lát napvilágot. A részleg majd kezelésbe veszi a lemezt, amint eljuttatja hozzánk. Holnap délre kell Marrakeshbe érkeznie. Meg fogjuk próbálni szabotálni a riasztók áramellátását, a fizikai akadályokkal – örökkel, járőr robotokkal és hasonlókkal – azonban magának kell számolni. Ez egy egyszemélyes fekete zsákos küldetés lesz – három különböző feladatot kell még elvégeznünk adott időben, ezért az erőforrásaink igen szűkre szabottak lesznek. Mivel ön igen képzettnek bizonyul, ezért nem hinném, hogy bármilyen leküzdhetetlen akadályba ütközne feladata végrehajtásakor. Másnap térjen vissza Londonba: szeretnénk, ha hétvége előtt hazaérne.

Alastair úgy figyelt, mintha csak egyetemi rektorát hallgatta volna, de agya már készült az előre várható problémákra. Eltette az lantól kapott csomagot és megvizsgálta az épület külsejéről készült fényképeket. Mosolygott.

Alastair egy közeli utcát alkotó völgyből figyelte az épületet. Érkezése óta már kétszer megvizsgálta a jellegtelen gránitépületet, egy taxi hátsó üléséről. Idegenszerűségéről ordító széles karimájú kalapja alatt rejtett trideó kamerájával készített képeket. A monoszálás akadályokkal ellátott kerítés és a kapunál posztoló örök mellett nem vett észre semmilyen bonyolultabb biztonsági berendezést. Az éjszakai küldetéshez felvette fekete, hosszú bőrkabátját, amely már legalább fél éve várja, hogy valamilyen hasonló alkalomból felöltse. Kabátja alatt viselt laza szürke gyapjúpulóver és alaposan vasalt fekete nadrágja arról árulkodtak, hogy bár még nem hódolt be teljesen, mégsem hagyja hidegen a divat.

„A riasztórendszer áramellátása 23:08 és 23:09 között lesz megszakítva. Ezt a rést kell kihasználnod.” Alastair karórája egy apró figyelmeztető vibrálással jelezte, hogy hamarosan eljön az idő. Fejében a valaha sláger „Stairway to Heaven” szólt, mikor elérte a szemközi ház tetőmagasságát. Bár a szám az egyik kedvence volt, gyorsan kitisztította elméjét, és tovább folytatta a koncentrációt. Egy pillanatra majdnem megszakadt koncentrációja, amikor a megfelelő magasságot elérve lepillantott az utca forgatagára, de szerencséjére erős lélekjelenléte megővta a haláltól.

Az első ablak be volt zárva, csak úgy, mint a második és a harmadik. A negyedik ablakot csak behajtották, nem zárták be. Az órájára pillantott: alig egy perc múlva szabotálják a riasztókat. Lehet, hogy a felső ablakokat be sem kötötték a biztonsági rendszerekbe: öreg épület volt, és az Ébredés előtti biztonsági rendszerek még nem tekintették kockázati tényezőnek a levitációt. Másrészről semmi baja nem esik, ha vár egy kicsit...

Zümmögő hangot hallott, mielőtt még meglátta volna forrását. Kiberoptikájának perifériális látásával egy gyorsan haladó árnyat érzékelt, ám mielőtt megvizsgálhatta volna az árny kimozgott látóteréből. A dolog hangja nem hasonlított egy robotéra, de Alastair nem volt rigó, és nem hibázhatott. A fiatal mágus száját halk parancsszavak hagyták el, és miközben arkán kézmozdulatokkal sűrítette az asztrális energiát egy pillanatig megingott levitációja. Tudta, hogy komolyabban kellett volna vennie másodikban az „összpontosítás szegmentáció gyakorlatokat”. Ebben a pillanatban azonban nem ért rá ilyesmivel foglalkozni, felhasználható varázslatainak formulái felé terelte gondolatait (a legtöbbet azonban karizma fejlesztő trükkjén – a *pofon mágnesen* – dolgozott, amely csodákat tett a hidegvérével megfelelő szociális helyzetekben). Sajnos a megfelelő szintű higgadság most nem segíthet semmit.

Egy gondolati paranccsal megpördült, és hátát az ablaknak nyomta. Lábai kitémasztást keresve simultak a keskeny ablakpárkányra. Fél lába még így is kilógott a peremről, és kapaszkodókat sem látott, de ez volt a lehető legstabilabb megoldás. Egyik kezével a koros ablakkeretet markolta, másikkal pedig a manát összpontosította. Pattogó kék energiaglória jelent meg szabadon hagyott kézfeje körül, ahogy a bongó hang forrását kereste.

A hang egyre erősebben közelített balról, Alastair pedig szabadon engedte a pusztító energiát irányába. A kék glória egy megközelítőleg tíz yardnyira szálló bogarat ölelt körbe, és ölt meg. A mana áthatolt a páncélozott testen, elhamvasztotta a hártás szárnyakat, és szénné égette magát a bogarat. A bogár elszenesedett maradványa halkan koppant a földön.

„A francba, ez állati nagy volt!” – gondolta Alastair, miközben igyekezett megtartani magát a hatalmas mennyiségű elhasznált energia ellenére. Agyának a bogár méretének figyelmet sem szentelő része nyugtázta, hogy életveszélyes az ablakpárkány, és ugyanez az

agyfélteke döntött a cselekvés mellett mielőtt Alastair is csatlakozik a bogárhoz. Alastair teljes tudatát a levitáció varázslat irányítására fordította. Abbahagyta a bámulást, és egy mély lélegzettel továbblebegett a következő ablak felé.

A következő zümmögő hangra Alastair ösztönösen összehúzta magát, de csak karórája figyelmeztette arra, hogy az áramellátás megszűnt. Nagyot nyelt, lepillantott ismét a mozdulatlan bogárra, és elszámolt tizenötig mielőtt övéből elővett volna egy apró szerszámot. A szerszámot óvatosan az ablak zárnyelvénel tolta be a keretbe, és egy apró, de annál határozottabb mozdulat után az ablak kitárult. Semmi riasztás, semmi felvillanó fény. Belépett az ablakon és becsukta maga után.

Ahogy a lábai talajt értek, zsebéből egy minifáklyát húzott elő. A fáklya szórt sárga fényvel világította meg a szobát. Kiberszeme rendelkezett fényerősítéssel, azonban ahogy a neve is mutatta, a rendszernek szüksége volt némi fényre, hogy tökéletes képet tudjon alkotni, és Alastair jelen pillanatban nem engedhette meg magának, hogy figyelmen kívül hagyja a részleteket. Ennek ellenére azonban nem bízott meg teljesen a biotechnológiában: a mágia, véleménye szerint, sokkal elegánsabb, flexibilisebb és legalább annyira megbízható (vagy esetenként megbízhatatlan). Másrésztől lan erőltette rá az implantokat még kiképzése elején, és be kellett ismernie, hogy igaza volt: új szemei és reflexnövelése már többször kisegítették munkájában.

Óvatosan, az ablaktól eltartott fáklyával járta körbe a szobát. Nincsenek látható kamerák, mozgásérzékelők vagy elektronikus szemek (a sajátján kívül természetesen). Pár percig a szobában lapult megvárva, hátha valamilyen láthatatlan riasztás történt, ám mivel semmi erre utaló hangot nem hallott, lazított egy kicsit, keresett egy kényelmes széket és megkezdte a létesítmény asztrális felderítését.

Lassan leereszkedett egy szintet a padlón át. Semmi sem mozgott. Az élet apró szikrája sem látszódott az asztrálban, és megerősített tárolóknak sem volt nyoma. Gyorsan körbejárta az irodákat, de egyetlenben sem találta a titkosított lemez tárolásának nyomait. Folytatta keresését időközönként a testére pillantva, de a harmadik bevizsgált szinten sem járt sikerrel. Asztrális formája egy sóhajással egyenértékű kivételést tett, majd megnézte az utolsó ismeretlen szintet is.



A legelső szint egy védtelen óvóhely volt (vagy inkább egy páncélozott szoba), amely méretével egyből lenyűgözte Alastairt. Ez idáig semmi sem utalt a mágia jelenlétére, de mágia elleni védelemre sem. Ha nem lett volna biztos a dolgában, és nem lettek volna képei a házról, akkor felmerülhetett volna benne az ötlet, hogy rossz épületben van. Az őroket és a bejáratnál elhelyezett kamerákat leszámítva akár egy majdnem teljesen alkalmatlan amatőr is betörhetett volna ide. Alastair mágikus képességei miatt egyáltalán nem számított amatőrnek. Óvatosan benézett a szobába, majd kirántotta a fejét. Semmi gyanúsát nem látott.

Óvatosan, fejjel lefelé belógott a szobába és várt. Semmilyen reakciót sem érzékelt. Óvatosan belebegett az óvóhelyre és körülnézett minden irányba. Teljesen halott volt a hely. Visszalépett a bejárat ajtón át.

– *Üdvözlét.* – Alastair riadtan ugrott hátra a hang irányából. Egy szellemmel nézett szembe. – *Még nem lát-talak itt.*

Alastair asztrális szája nem száradhatott ki, mégis valami hasonló hatást érzett. Látott már különböző alakokban megidézett szellemeket, de még egyetlen hasonlóan antropomorfikus szellemet sem látott: a szellem porszínű bőre, haja és mellszőrzete félelmetesen emberszerűen hatott. Alsó végtagjai nem látszottak, helyüket egy apró forgószél helyettesítette, amely a legendák dzsinnjeinek sajátossága volt. A régi legendák dzsinnjeinek legalábbis, korrigálta magát Alastair. Egy hirtelen ötlettől kezdve a sárgaréz lámpás kezdte el szeméivel keresni, de nem látott semmi hasonlóat. Egy pillanatra elszégyellte magát. A szellemet nem igazán érdekelte Alastair jelenléte, ezért Alastair a blöff mellett döntött.

– Ő, igen, valóban. Csak erre jártam ellenőrizni, hogy minden rendben zajlik-e. Szóval, hogy vagy? – Ha asztrális formája képes lett volna rá, Alastair most nagyon seggbe rúgta volna magát. Nem mintha a hét láb magas dzsinnekkel történő beszélgetések lettek volna az erősségei, de jobbat is kitalálhatott volna egy ilyen bugyuta kérdésnél.

– *Rab vagyok ebben a fémdobozban, egy olyan ember uralma alatt, aki nem képes annyira szabadon közlekedni, mint mi, ráadásul parancsolni sem képes nekem. Hosszú ideje te vagy az első dolog, ami felkeltette az érdeklődésemet. Nemsokára lejár a szolgáltatás és visszatérhetek az uralmamra, bár már nem egyszer meghosszabbították rabságomat, legutóbb pár napja, ezért egy kissé... nehezelek.*

– Hmm. Sajnálom. Szóval hogyan hívhatlak és mik a szolgáltatás pontos irányelvei? – kérdezte Alastair gyorsan. Beszéltetnie kell, amíg kigondol valamit gondolta, de félt attól, hogy a beszélgetés túlságosan is elhúzódnak.

– *Hívatsz Kolobnak. Ezen a szegényes helyen kell élnem, nem távozhatok, és nem zavarhatom meg a benne található dolgokat. Gondolkodás nélkül el kell pusztítanom azokat, akik a megfelelő, balkézen hordott jelzés nélkül hatolnak be a szobába. Ez az utolsó nem túl megerőltető.* – A szellem elemzően Alastairhez fordult. – *És hogy hívnak téged, és mit keresel itt?*

Alastair hirtelen vágyat érzett arra, hogy elárulja küldetése apró részleteit a dzsinnek, de ellenállt a vágyának. Nagyot lélegezve beszélni kezdett: – Ő, csak erre jártam és gondoltam megnézem az épület olyan részét, amelyet meg lehet. – Majd gyorsan hozzátette: –

Winterhawknak hívnak. – A nyomás enyhült a szellem felől, hiszen lényegében az igazat mondta. Néha az információ megosztásos csere sokkal célszerűbb a harcnál, de nem szabad elbizni magunkat – emlékeztette magát. Továbbra is tartanak itt valakit, akinek ekkora hatalma van? – kérdezte hízve Alastair.

A szellem szinte rokonszenves pillantással reagált a bókra. – *Apró csecsebecsék – papírok, amelyre emberek képe van festve, mégis kisebb, mint egy érme. Még egy érme is vastagabb ennél. És keményebb is.*

– Mi másnak írna le egy anakromista szellem egy triadó lemezt, ha megkérnék? Mihez hasonlítaná? Helyben vagyunk! – gondolta Alastair. – Hol tárolják ezeket az érmeiket?

– *Ez egy veszélyes kérdés, vándor! Az a feladatom, hogy megállítsam az olyanokat, akiket túlságosan is érdekel a kincs.*

– Tényleg? – kérdezte Alastair, mimelt meglepődéssel. – Kötelességem ilyen szabadon értelmezhető szabályokhoz? Kezdek kiábrándulni, Kolob!

A szellem összeráncolta homlokát. – *Halljuk.* – Hangjának hordozása kegyetlen megtorlást ígért bármilyen bántalmazási kísérletért.

– Egyszerűen csak meg vagyok lepődve. Azt hittem, hogy ha a mágus elég erős ahhoz, hogy megidézzen téged, akkor elég erős lesz ahhoz is, hogy tisztán értelmezhető parancsokat adjon.

– *Lehet, hogy elég erős lenne hozzá. Nem tudhatom, mert ő nem igényli szolgáltatásomat. Elcserélt, mint egy egyszerű rabszolgát, és egy lakójának uralma alá hajtott. Engem, kinek hatalma Khorassan prófétája mögött áll!*

Világos, hogy Kolob túl sokat volt a palackjába zárva – gondolta Alastair. Természetesen ezt inkább magában tartotta, és csendesesen bólintott. – Szóval, a jelenlegi mestered – az a személy aki utasításokkal lát el – nem is mágus?

– *Nem.* – Kolob hangján enyhe sértődöttség érződött.

– Nem érzek hasonlóságot sorsod és a legendás dzsinn sorsa között, aki a Salamon pecsétjével lezárt lámpában kényszerül engedelmessé válni mindenféle idegeneknek?

A szellem kimutatta fogai fehérjét miközben beszélt: – *Érzék némi hasonlóságot.*

Alastair mosolygott. – Gondoltam. Ki akarod egyenlíteni a számlát?

Miután percekkel később Alastair visszatért a testébe, ismét el kellett töltenie némi időt azzal, hogy alkalmazkodjon fizikai formájába. Alastair enyhe kellemetlenséget érzett ekkor a kiberverei miatt, de az érzést lassan kezdte megszokni. Megnézte óráját: elegendő ideje van, de nem túl sok.

Kiteregette rituális anyagait a földre, és egy apró hermetikus kört rajzolt a padlóra. Bár az iroda ajtaja zárva volt, mégis biztosította egy székkel.

Kicsivel több, mint egy óra múlva asztrális lénye ismét megjelent az óvóhelyen. Kolob felvonta szemöldökét. – *Nos?*

Alastair megpróbálta nem kimutatni önelégültségét, amikor Azazel szólította magához.

Egy ríktő vörös, szarvakkal és tüskés farkokkal rendelkező szellem jelent meg a hívásra. Alig volt nagyobb két centiméternél, de eléggé meggyőző hatású volt. – Jobb dolgom is van ennél! – közölte megjelenése után szipító hangján.

– *Mint mindannyiunknak.* – morogta Kolob, mire a kis teremtmény egy hangos sikítással eltűnt Alastair zsebében.

– Azazel! Egyszerű feladatomban van a számodra. Ki akarok válogatni pár lemezt, és te segíteni fogsz ebben. – Azazel ismét sikított egyet, Alastair pedig nyugtázta. – Oké. Kolob, mely lemezeket helyezték itt el vasárnap óta?

A szellem elhúzta a száját. – *A dobozomban nincs naptár. Az időt csak akkor érzékelem, ha mesterem uralmát gyakorolja felettem.*

– Mit helyeztek el a szobába, mióta megújították szolgálatodat?

A nagy szellem fintorgott egyet. – *Értem. Ezt a dobozt és azt a halmot. Ezt a hat dobozt már kinyitották de csak hitvány holmi volt benne.*

– Kezdünk belejönni. Azazel! Kinyitnád azt a dobozt és kivinnél belőle minden kör alakú, fényes dolgot?

A parányi szellem egyik szemét Kolobon tartva, óvatosan kipakolta a dobozt. Winterhawk egyesével megvizsgálta asztrális lenyomataikat. Természetesen nem tudta elolvasni őket az asztrális térből, de mindannyira az unalom és monotonia megkülönböztethetetlen érzelmei tapadtak. Bár ez teljesen összhangban lenne a politikával, mégis úgy érezte, hogy a magas rangú politikai tárgyalások sokkal erősebben fűszerezettek érzelmeikkel. A második csomagban egy lemez volt és pár kép, de a rájuk tapadt érzések elpirították Alastairt. Magas szintű diplomáciai... várjunk egy percet. A képek nem voltak részletesek asztrálisan, de az tisztán ér-

zékkelhető volt, hogy mit csinálnak az alanyok és hol. lan rövid szünetelhagyása visszhangzott elméjében: privát tárgyalások... hát persze.

– Köszönöm Azazel! Most olvasd el a lemezt és a képeket. Az egész csomagot.

Azazel rettegve pillantott fel Kolobra, de az nem is foglalkozott vele. Elfogadta Alastair véleményét arról, hogy szolgálata megfogalmazása szerint neki csak az engedély nélküli behatolók ellen kell fellépnie, és nem az óvóhely tartalmát védenie. Alastair rámutatott Kolob fizetségére is: – Talán majd ha rájönnek mi történt, szörnyű dühbe gurulnak, és elűznek vagy elengednek. Bármelyik is történjen, elég nagy esélyed van arra, hogy szabaddá válj!

Alastair csendesen figyelte, ahogy apró tüzeleméntálja lassan a felismerhetetlenség olvasztja a lemezt és a képeket. Kolob fair üzletet kötött, és esélyt kapott a szabadságra. A világban elfér még egy szabad szellem.

– Tényleg ha már itt tartunk... ugye nem leszel tömeggyilkos, vagy valami hasonló, ha elszabadulsz? Úgy értem az arab mesék dzsinnejei több száz évig voltak rabok, majd elszabadultak és elkezdtek embereket bántani. Te csak pár hónapja vagy itt, ugye?

– *És ha mégis bántani kezdeném az embereket?*

Alastair egy pillanatig gondolkodóba esett, de a szellem megszakította bántóan éles mosolyával. – *Ne aggodj! A terveim csak rám tartoznak, de annyit elmondhatok, hogy nem kell fenyegetésnek tartanotok.*

A lemez utolsó szisszenéssel végleg megsemmisült, ahogy Azazel befejezte a feladatot. Egy végső ellenőrzés után Alastair búcsút intett Kolobnak, és útjára engedte Azazelt, akinek szolgálata – a gyorsan végzett idézés miatt – végleg lejárt. Visszatért a testébe, és gondosan eltakarította jelenlétének nyomait az irodából. Innen már egyszerű dolga volt visszalebegni oda, ahonnan jött. Ha be is kapcsolná a riasztót, akkor is bent keresnék az örök, nem kint. Húsz perccel később bérelt házának tetejéről figyelte a napfelkeltét.

Alastair mosolygott. Nem igazán követte a küldetés irányelveit, megsemmisítette a lemezt, és a rajta tárolt bizonyítékokat. Alastair elegendő politikai manővert látott már ahhoz, hogy tudja, lan talpnyalói a lemez után fognak jönni. Nos, igen kellemetlen lesz lannek, mivel az, amit keres, nem az lesz, amit kap. Egy szinten több évtizedes szám jutott eszébe. Egy Rolling Stones nevű banda volt az előadó. A számnak igaza volt: nem mindig kaphatod meg azt, amit akarsz, de ha megpróbálsz, néha mégis megkaphatod.



BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, nyolc kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden 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 HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekken hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál 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 számold pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüstövös (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
Vérbeli herceg	10	80	850	760
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1300
Krondor: Arulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könnye	20	140	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	16	160	1520	1360
BATTLÉTECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Vérnév	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	20	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1140	1020
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	25	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerzöveget	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszült	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK 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: Jégáldag éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020
JANET EVANOVICH				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
DAVID EDDINGS				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
William Shatner: Delta Kutatás	10	80	700	600
ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	750	640
A világ szeme II.	10	100	950	850
A nagy hajtóvadászat II.	15	150	1150	1100
Hódít az Arnyék I.	15	150	1400	1250
Hódít az Arnyék II.	15	170	1590	1390
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1800
A tél szive I.	15	160	1520	1360
A tél szive II.	15	170	1610	1440
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommando	20	90	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsőtétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikós vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190
Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
Carl Sargeant és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4100	3700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
------------	----------------	----------------	----------------------	------------------------------

J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	20	100	950	850
Papirtörítés	20	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
Csillagfény		120		

EARTHDAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Késérő 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: Jöslat	20	100	950	800

BEHOLDER AKCIÓ

Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Rémálom 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

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	1440	1610

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejdázás 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: Reklámhadjárát	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

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

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN

Átjáró 1-10. 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: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180

KALANDOR KIADÓ

Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Isten ostarai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (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: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sívkitás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Danksy: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Bruhaj (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	2		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Week: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özevgyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráséránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Magesta Kar-Thor (Dragonlance)	6		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Árnyef	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A karkok tengersere	4		1230	1100
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 után	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
Andrew Bates: A vihar hírnökei (1. könyv)	4		1420	1270
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az ítélethozó	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				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kőosz átká	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
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Sabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
Gyűrűk Ura Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Középfüldé 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

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár (Ft)
HATALOM KÁRTYÁI			
Osök Városa VI.	15	135	1350
Vízión	10	85	850
Sötét Kor	10	85	850
Esthar császárság	10	85	850
Ósi legendák	10	85	850
Kezdőcsomag	6	60	600

HKK, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA

Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Tükörvilág	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Időutazás	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Árnyékvilág	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Druida szentély	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 kiegészítőit rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.



Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

FIGYELEM!

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

Kalandok Földje

4. zóna

1.rész

Ahoi népek! Sajnálattal tapasztaltam, hogy véget ért a hosszú forró nyár, de azért remélem mindenki örömet lelte benne. Az mindenesetre már biztos, hogy a démonok kedvelik a meleget, ilyenkor a legaktívabbak. Jelentősen megnőtt a látató kiterjedése, és ezzel egyidőben újabb egyedek jelentek meg Katay környékén. Szerencsére hoztak magukkal sok érdekességet is, amiből remek tárgyakat lehet barkácsolni. A démonkapu zárása kicsit lassan halad, e percben tudtommal még mindig 10 alkalommal kell egy fekete démongömbbel szűkíteni a nyílást, de ami késik, nem múlik. Aki csak teheti, kérem, jöjjön és segítsen!

ÚJDONSÁGOK

Nemrég találkoztam pár új szörnyel Katayonuson, ezek a tapasztaltabb kalandozók előtt jelennek meg és persze keményebbek is régebbi társaiknál. A folyókban a tüskés óriáskígyó [20-as tüskés bőre van], tengeren a gyilkos óriáskígyó, a protodémonok zónájában [Katay és a látatavak környéke] a tűzkígyó [nem lehet rejtőzködéssel meglepni és persze tűzimmúnis] és a protodémon mesterkém [bénítás immunitás] kezdte meg pályafutását. Ez utóbbit csak egy démoni lélektraktár segítségével lehet megölni, különben a legyőzése pillanatában elslisszan előlünk. Szerencsére nem csak a protodémonok, de az ezekre vadászó lények is megjelentek. Ezek sajna minket sem kedvelnek, így nekünk teljesen mindegy, hogy közös az ellenség, gyorsan le kell hentelni őket. A mocsári démonölő, mint a neve is mutatja, az ingoványosban idegél. Elég undorító egy alak, előszere-tettel hánytja meg az épp arra botladozót. Ezen kívül gyilkos mérget is képes a sebbe fecskendezni, amibe nem lehet ugyan belehalni, viszont félholtta válni igen! A roppant démonvadász egy-egy jól sikerült csapásával megragadhatja a gyanútlan kalandort és meglehetősen fájdalmas tud lenni a csontopogatása. A sötét démonvadász varázsolgat, és néha összehavazja a tudatunkat, ami főleg a varázslókra nézve lehet kellemetlen. A démonvadászok közös ismertetőjele, hogy immúnisak a bénításra, úgyhogy ezzel ne is próbálkozzatok.

Az új tárgyak lényegében két részre oszthatóak. A tűzkígyó vérére [tűzimmunitást ad] és a vérboron kívül [sasoknál lehet találni: max. Ép-Vp-be gyógyít és ad +6 támadást] ugyanis vagy valamilyen tárgynak a komponenséről, vagy az ezekből készíthető cuccokról beszélhetünk. A démoni ékszerdarabkákat bármilyen protodémon, de nagy ritkán még a démonvadászok is elejtik. Ezekből lehet összerakni a „pusztulás” szettet. Ez egy fülbevalóból [10 ékszer db, kőbőr robbantás ellen ad mentődobást, 16-os barkácsolással lehet legyártani], 1 gyűrűből [15 ékszer db, antimágikus aura elleni mentődobás, 16-os barkácsolás], 1 karkötőből [18 db, hánytás elleni, 16-os barkács], 1 nyakláncból [30 db, tudat-zavarás ellen, 18-as barkácsolás], 1 csizmából [50 db + 2 fekete démonarany, elhalálozás elleni mentődobás], 1 kesztyűből [50 db, 2 démonarany, a kincsek találati esélyét növeli, 20-as páncélviselés (nagyon hasznos cucc!)] és a lényegből, a pusztulás láncingéből áll [100 ékszer db, +3 fekete démonarany, 21-es barkácsolás és páncélviselés kell, 16 védelmet, +5 zárnnyitást, felderítést, gyógyítást és mágiaimmunitást ad, de a legfontosabb az a speciális képessége, amivel a szörnybarlangokban található főszörnyekből lesz gyakrabban neves főszörny]. Közös ismertetőjelük, hogy mindenkinek azonnal a szívéhez nőnek [nem lehet átadni és eladni], valamint a démoni kisugárzásuk miatt minden fajtából csak egyet viselhetünk [tehát mind a 7 féle tárgy rajtunk lehet, de pl. gyűrűből nem húzhatsz fel kettőt].

Itt van még a Noryc kristály, amihez kell 3 démoni katalizátor, 5 noryc kristálydarabka és 10 démoni váladék. A démoni katalizátort a protodémon mesterkémből szedhetjük ki, aminek leoléséhez előbb össze kell raknunk egy démoni lélektárolót is [25 ékszer db]. A noryc kristálydarabkák szintén a protodémonokból vagy a vadászokból, míg a démoni váladék csak a démonvadászokból pottyant ki olykor. Magát a kristályt (mint láthatjuk), meglehetősen bonyolult összerakni, ám mégis megéri egy kb. 9 napig tartó hasznos tulajdonsága miatt [amíg nálad van, +15% fp bónuszt kapsz minden leölt szörnyért].

Kalandok Földje

ELLIS, A 4. ZÓNA APRÓ VÁROSA

Mutayból nemrég nyílt egy új hajóút, ami Ellis szigetére kalauzol bennünket. Ide nézzon el mindenki, aki tehetősebb varázsló [új varázslatokra kb. 8 platina], vagy nagy tudású kalandor hírében áll [25-ös szakértelem]. A szigeten van egy kisebb városka, ahol a könyvtárban [min. 14. rang] remek új varázslatokat lehet tanulni. Mágusok tanuljanak meg mindent, ha a bugyellárisuk engedi, azonban a többieknek sem árt párat bemagolni. Lássuk csak: van itt egy ósvillám, mely végre elektromos sebzésű és hihetetlen sebeket bír ejteni, a jégtornádó minden ellenfélre hat, csúnya fagyási sérüléseket okozva. A gyökerek varázslat akkor hasznos, ha néhány szörny állandóan meglóg előlünk, az isteni szerencse az élet templomában áldozó jólelkű híveknek ad segítséget. A gyógyítás II önmagáért beszél, de vigyázzunk vele, csak a nagyon hatékony orvosok tudják kihasználni a benne rejlő lehetőségeket [kb. 25-ös gyógyítás szakértelemtől kezdve éri meg használni, de 33-nál jön ki az igazi haszna]. A hatótér bővítése szintén a varázslóknak nagy segítség, ezzel az egy ellenfélre ható sebző varázslatokat lehet minden ellenfélre kiterjeszteni [tehát 1 hevítés mindenkit sebez, de figyelem, a bénításra nem hat!], gondolom, nem kell részletezni mondjuk egy bővített és erősített ósvillám működését feltuningolt kritikus csapással, ne adj isten néhány Rithmon pasztillával és lüktető démoni esszenciával megspékelve...

Az akadémián [min. 15. rang] mindenki továbbfejlesztheti tudását, ha már a mutayai akadémián nem tudtak neki segíteni (megjegyzem, jelenleg itt a legmagasabb a tarifa). Van itt egy **gyújtó** is, aki mindjárt azzal a lehetetlen kéréssel indít, hogy hozzunk neki 40 db zöld nyakláncot (nagyon ritka tárgy, csak itt található a dombokon, mérhetetlen energiába kerül összegyűjteni, eddig nem is nagyon próbálkoztunk még). Ezek után nem tudom még mi lehet a következő három kívánsága, de hogyha nem ad valamilyen brutális erejű relikviát, akkor szerintem néhányan ráborítjuk az asztalt...

Van még egy cserélő ház is, ahol 30 db mágikus démonragasztóért kapunk 1 db démoni katalizátort (drága, de nem kell szőszölni a mesterkémeikkel és a lélektárolóval), illetve 20 hosszú sastollért egy pezsgő gyógyított [250 ép-t gyógyít, csatában hasznos lehet, na meg kényelmesebb, mint 20* sastollazni. Igaz, hogy vesztesz vele az átvál-

tásnál], egyelőre más itt nincs, de a későbbiek folyamán még előfordulhat akármilyen is.

A várost egy kisebb **dombság** veszi körül, ahol néhány szörnyike tengeti nyomorúságos életet. Nosza, könnyít-sünk sorsukon, szabadítsuk meg őket a gyöttről lét minden kínjától! A hegyi sas barátságatlan marása sokkhatásként 50 percig kísért minket, jobb ha azonnal lebénítjük. A dombi öklelő szó szerint felöklel, ha nem vagyunk elég figyelmesek [kimaradsz egy körből, nem lehet bénítani], míg az óriáslábnak a végtagjához hasonlóan a lábszaga is gigantikus, jobb, ha bénítjuk és levágjuk. A nagy taposót ellenben nem lehet bénítani, inkább gyorsan verjük agyon, mivel elég durva sebeket oszt és tárgyát rongál. Ezek a lények előszeretettel hagynak hátra aranyat, de néhány új italt és a zöld nyakláncot [+3 védekezés, +5 plusz sebzés] is náluk lehet megtalálni. Italok közül az igazi kincskereső ital azonos a ragyás kígyónyelvvel [+10 kincskereső], csak fogyaszthatóbb formában van. Az óriás dopping [+10 támadás] és a gyorsaság itala [+1 támadás szám] hatékonyan segíti a közelharcú támadást, a fejlődés itala önmagáért beszél [+10% Tp bónusz], de az igazi kincs az óriás frissítő, ami jobb mint egy adag vörös bikalé [+20 energia].

A közelben van még néhány magányos hegy, ami a tengerből nő ki, ide a jó úszók átnézhetnek [15-ös úszás], de egyelőre nem tudok semmi érdekességről, amit csak ott lehetne találni.

NORLAND, A 4. ZÓNA JÉGSZIGETVILÁGA

Nos hát eljutottál végre odáig, hogy meg akarod szerezni a Sobrin életkövet, el akarod pusztítani a fehér őselem-táit, és/vagy Colódront a jégurat szeretnéd elhamvasztani. Amennyiben ez a célod, akkor irány a mutayai kikötő és ott vegyél egy jegyet Norland dokkjáig. Mielőtt azonban ezt megtennéd, hadd ajánljak néhány tárgyat, amit érdemes beszerezni. A három labirintushoz mindenképpen kell nagy zárnýtási és felderítési tudomány [alap 16 nem árt, ha van], ehhez sok segítséget adnak a különböző mágikus tárgyak [randomokból szedjetelek össze +8-at], valamint a varázslatos töltetes cuccok [kincsesládika, tolvajkészlet]. Kell még sok kaja, mivel a jégmezőn elég nehézkes a vadászat és a sobrinál hánytatnak a bentlakók. A hideg ellen szedjetelek 1-2 védőkövet, a szörnyek ellen a harcosok kék kristályt, agresszivitás italokat, vibráló démoni esszenciát és sok-sok küzdelem vizét valamint ocsmánság bugy-

Kalandok Földje

rát, míg a varázslók lüktető démoni esszenciát és Rithmon pasztillát vígyenek (ha van). Mindenkinék ajánlatos legalább 1 teljes dimion platina amulettet félrakerakni erre a kiuccanásra, biztos ami biztos! Coldronnál egyébként majd össze kell rakni egy kulcsot is [11-es barkácsolás kell hozzá].

A jégszigetek **óslakossága** nem annyira veszélyes, csak elfajzott jegesmedvék, sarki krokaunok, animált jégszobrok [nem lehet bénítani] és jéglicérek [mágiameg-szűntetést varázsol] fordulnak elő. Az egész szigeten csak néhány jégbarlang és a 3 labirintus található, úgyhogy ide tényleg csak akkor jöjjön bárki, ha valamelyiket végig szeretné járni.

A **Sobrin életköves labirintus** a kikötőtől keletre és egy picit délre található, nem kell sokat gyalogolni, hamar belefutunk. A jégalagútba belépve jobbra egyből egy titkos járatban három elfajzott goblin véd egy ládát, melyben 25 arany pihen. Mivel az elfajzott goblinok a legveszélyesebbek itt [hánytatnak, vibrálnak és minden jószág], ezért inkább ezeket hagyjuk békén, nem érdemes foglalkozni velük. Készítsük be felderítés felszerelésünket és a szörnyeket útközben leerve (előtte persze öltözzetek át harci szerkóba) sétáljunk végig a labirintuson. Rengeteg titkos ajtó van, és jópár szörny állja utunkat egészen a labi nyugati feléig. Elfajzott goblinokról már írtam, az elfajzott orknagyúr nem túl veszélyes, de az elfajzott kobold mágiameg-szűntetést varázsol, ezért csata után ismét el kell mondani a védőmágiákat. Miután a labirintus nyugati felébe jutottunk, óvatosan haladjunk északra, itt néhány teleport mezővel próbálják megtörni előrenyomulásunkat. Ezeket szalalomozva kell kikerülni, majd a járat végén egy jól bezárt ajtó mögötti kapcsolóval megnyithatjuk az utat dél felé, a Sobrin életkőig. Nem árt felkészülni mert szép kis csapat gyűlt össze a őrzésére. Amint sikerült legyőzni őket, nyugodt szívvel használjátok el egy töltelet az életkőből [maxba gyógyít, Ép-Vp-t és ad +300 energiát], de többet ne, mert akkor szétesik és soha nem tudjuk teljesíteni az élet templom küldetését.

Leadás után egy utolsó feladatot bíznak ránk: építsük fel a kunyhónkat, cserébe adnak egy fehér kesztyűt [+6 védelem, +20 minden tulajdonságra].

Na de ne szaladjunk ennyire előre, ha már úgyis itt vagyunk Norlandon, célszerű megnézni a **fehér őselemen-**

tálos labirintust is. Ez a kikötőtől északra helyezkedik el, menjünk is mindjárt be. Egy hosszú egyenes út végén egy bezárt ajtó lesz jobbra, ezen átjutva haladjunk délnek, majd újra északra. Útközben rengeteg életelementál és fajtársai próbálnak feltartóztatni. Elég kellemetlenek, próbáljuk meg bénítani és csak utána lezúzni őket. Nagyokat ütnek és rongálják a felszerelésünket. A járat végén a szobában egy csapat elementál 15 aranyat és egy kristálykulcsot szorongat, mi ezért jöttünk, úgyhogy szép szóval kérjük el tőlük. Miután elkentük a szájukat, sétáljunk át a labi nyugati felébe és a bezárt ajtókon át menjünk északra. Ide kell a kulcs, ami mögött a fehér őselementál és két haverja bújik meg. Ez a csata nagyon kemény lesz, mert iszonyatosakat üt a jószág elementáris megtestesítője, a csatát tudatzavarással kezdi, a haverjai pedig csökkentik a támadásunkat [-1 támadás szám]. Erdemes elhasználni néhány ocsmányosság bugyrát és magas szívóssággal (hercegi gyűrűkkel) nekiugrani, aztán sűrűn imádkozni és használni a platina amulettet. Van itt egy dobozban egy armingtoni kristály és a déli járatban is megbújik egy láda, amihez komoly zárnyitási szakértelem kell. Kinyitásakor azonban találunk egy platinát és néhány varázstárgyat.

Az elementál legyilkolása után a halál templom egy utolsó küldetését szóránk: öljünk meg 1000 bármilyen szörnyet. Egy darabig el lehet vele szórakozni, de legalább nem lehetetlen teljesíteni. A jutalom viszont csúcscsúper, egy fekete kesztyű, mely varázslónak, harcosnak egyaránt óriási segítség a kemény csatákban [+6 védelem, +5 kritikus ütés-csapás].

COLDRON, A JÉGÚR

Eljutottunk hát az utolsó, és egyben a legnehezebb megpróbáltatás elé, ami Norlandon érheti a kalandos lelkű egyéneket [ide csak akkor gyere, ha megvan mindhárom csillagkulcs darabka, amit a 3. zónában a küldetések teljesítéskor kapsz]. Coldron egy labirintus mélyén bújik meg, méghozzá a sziget északi végében, ahol a csontig hatoló hideg még a jégmágusok nátháját is előhozza. Erdemes elhasználni egy lopakodás italát és egy védőkö töltelet a hosszú odaútig [a labi koordinátája (21,2)]. A bejutás után rögtön egy csapatnál megtaláljuk a negyedik csillagkulcs darabot és egyből láthatjuk is, hogy az északi ajtónál kellene majd használni, ha meglenne az

Kalandok Földje

egész. Mivel azonban hiányzik még kettő, menjünk mondjuk nyugatra. Titkos járatokon és jeget kedvelő teremtményeken át (ugye mondanom sem kell, hogy jég-immúnisak!) találunk egy fallal bekerített termet. Ez azonban csak illúzió, északon van a bejárata. Az ork sámánokat leerve szedjük el tőlük az ötödik darabkát és már mehetünk is a keleti járatokba. Itt viszonylagos szimmetria fogad, tehát ismét a fallal bezárt termet keressük, ennél azonban a nyugati oldalon nyílik a titkos járat. Itt találjuk csillagkulcs utolsó láncszemét, rakjuk is mindjárt össze. Ne menjünk még vissza az ajtóhoz, mert itt balra van egy dupla titkos járat mögött egy ládikában 99 arany és néhány varázstárgy.

No, most már mehetünk a középső járatban észak felé, ahol azonban ismét falak választanak el a központi teremtől. Ide csak akkor juthatunk be, ha a nyugati és a keleti oldalon, a titkos ajtó mögött *[(3,5) és (25,5)]* található termekben átkapcsoljuk a karokat. Ekkor megnyílik az út egyenesen Coldronig. Namost Ő mégiscsak egy jégúr, hát rengeteg szolgálja is van, amik közül az óriás jéggölem azért veszélyes, mert a varázstárgyunk energiáját képes abszorbálni, ráadásul ütése még erősen rongál is. A csata vaksötétben és kőbőr robbantással indul, tehát nagyon alaposan készüljünk fel. Érdemes óriási tuskés bőrt növeszteni a csata idejére, legalább akkorát, hogy a sündisznó is megijedjen *[100 körül már elég lesz talán]*. Ez a szolgák ellen kell, de Coldron ellen használjunk küzdelem vizét és kritikus ütest is. Varázslóknak ajánlom a hatótér bővített hevitéseket. Egy-két platina amulett töltetére, vagy vérborra is szükség lehet, iszonyatosan sokat tudnak sebezni. A vicc az egészben az, hogy hiába győzzük le ezt a csapatot, Coldron meglóg előlünk, bármit csinálunk *[aki nagyon erős és tápolni akar, ölje meg még párszor ezt a csapatot, szép mennyiségű varázstárgyat osztanak]*.

Szerencsére van **megoldás a problémára**, ehhez azonban vissza kell mennünk Katayonusra. Használjunk egy Songard teleportot italt, irány a mutayi dokk, onnan ismét egy teleport ittall már meg is érkezünk. A főváros alatt ugyanis egy labirintusra lelünk, ahol elfajzott testőrök védik féltett kincsüket, Coldron öröklétének ellen­szerét. Először délre majd nyugatra fordulva keressünk egy kapcsolót, ekkor visszamehetünk északra és onnan nyugatra. Itt lesz egy újabb kapcsoló, amivel végre kinyithatjuk a középső kamrárt. Abban találjuk egy ládába rejt-

ve az ősi lélektárolót. Az elfajzott testőrök nem okoznak különösebb gondot, azonban a sárga testőr teljes mértékben mágiaimúnis, ott érdemes előszedni a quwarg mágustőröket és felszeletelni őket.

A lélektárolóval felfegyverkezve, menjünk vissza Norlandra és onnan a jégúr labirintusába. Itt már nem kell törődni semmivel, egyből rohanjunk Coldronhoz és öljük meg még egyszer az egész csapatot. Lám, csodák csodája, valóban meghalt ez a szívós dög, sőt még 2 platinát és egy csomó varázstárgyat is elhullajtott. Már csak egy dolgunk maradt, irány a kikötő, onnan meg se álljunk Potayig, ahol a faji házban már örömmel fogadnak. Kiemelkedő teljesítményünk jutalma egy isteni hatalom rubinja. Ha nem is kerülünk egyből az istenek köze, azért mindenképpen óriási értéket képvisel ez a drágakő, nagyon vigyázzunk rá! *[nem foglal helyet, egyel több gyűrűt, karkötőt és nyakláncot viselhetünk]*.

Ezzel már végeztem is minden küldetés bemutatásával amit Katayonus kontinense nyújthat nekünk. Azért van még bőven tennivaló (pl. démoninvázió) és ha netán unatkozna, akkor ajánlom figyelmetekbe azt a pár különleges ősi varázstárgyat, amiből csak 1-1 darab található. Jelenleg öt félelő tudok, melyből kettőt már meg is találtak. Az egyik Protodrom kristálya *[3 db 5 töl­tetes új­ra­kezdés kristályával egyenlő, egy töltet regenerálja a faji és kaszt speciális képességeinket]* Brainded Skull barátom birtokában, míg Arwuin gyűrűje *[10 védelem, +25 szerencse, +45 max. Ép]* SuperMagx kezén található. Ezeket a tárgyakat egyelőre senki nem szerezheti meg (csak ha a gazdája eldobja azt), de megbízható forrásból tudom, hogy Darkonná és Dimnél található még 1-1 ilyen artifact, valamint az Ellis szigeti dom­bokon is lehet egyet találni. Természetesen ezeket sokkal nehezebb megszerezni, mint a neves szörny fő­kincsét, tehát senki ne panaszkodjon, hogy már a tize­dik Dimet ölte meg sorban, de még mindig nem találta meg Dim mágikus légrfrissítőjét (fene tudja mi lehet ná­la)!

Jót ne halljak rólatok!
Cyron

A Teremtés 1238. esztendejének 240. napja... a diadal órájának kezdete!

Kalandok Földje

ŐSÖK VÁROSA – VÁROSLAKÓK SZINTJE

Sziasztok! Mivel itt a nyári bőségben éppen nincs jobb dolgom, mint a 40 fokkal gőzölgő panelházban, egy számítógép előtt ücsörögni, ezért aztán úgy döntöttem (illetve, döntött helyettem a szerkesztő), hogy összekötöm a kellemetlent a hasznossal: megírom nektek a soron következő szintleírást, hogy aztán ti, valami kellemes strandon tespedve olvashatassátok azt a bús árnyékban. Mielőtt azonban belekezdeneitek, vessetek egy pillantást a már unalomig ismert figyelmeztetőre!

FIGYELEM! AZ ALÁBBI ANYAGBAN A FELFEDEZÉS ÖRÖMÉT JELENTŐSEN KÁROSÍTÓ DOLOGOK VANNAK, AKINEK EZ FONTOS AZ NE OLVASSON TOVÁBB, A TÖBBIEKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!

A szint újdonságai... Már megint ezek... érdekes, hogy minden szinten van valami. Megjegyzem, néhány forrásból úgy értesültünk, hogy a soron következő, 11. szinten meg majd aztán olyan hihetetlen mennyiségű újdonság lesz, amelynek leírásához 14 krónika oldal sem lenne elegendő. Hiszi a pizsi, de ha mégis így lesz, mindannyian nagyon fogunk örülni. Főleg, ha ezen újdonságok végre – legalább összességében – pozitívak lesznek, nem úgy, mint itt, a 10. szinten. Mik is ezek?

Nos, a legszomorúbb szomorúságunk, hogy ezen a szinten a harcok végén kapott lélekenergia maximális nagysága 150%. Ennyi, és nem több. Hiába győzünk le tehát egy Hypergiganagy KóoszGólemElementálLordlstenKirályt, mindössze 150% lélekenergiát fogunk kapni az egészért. Ennek egyébként a Metyely az oka. Most már biztos mindenki boldogabb. Na talán majd attól felderültök, hogy az oprasszum fókusz, illetve áldott oprasszum fókusz által adott harc végi plusz lélekenergia azért még ehhez hozzáadódik, így az utóbbi segítségével elérhetővé válik a mesés 155% lélekenergia a harcok után.

További szomorú újdonság, hogy az egyéb lélekenergiakinyerő módszerek, a lélekenergiaszívó csáp, valamint a lélekfacsarás varázslat által kinyert lélekenergia is maximalizálva van, még hozzá kemény 7%-ban. Ha tehát az adott szakértelmünk, illetve varázslatunk mondjuk 83-as szintű, akkor nem csalás, nem ámtítás, +7% lélekenergiát fogunk kinyerni segítségével.

A pozitívum viszont, hogy ezen szint kalandjaiért rendkívül bőségesen jutalmaznak minket lélekenergiával. Egyes épületes kalandok végén +10, +20 KNO jutalmakat kapunk, de van több olyan kaland is, aminek végén 3000% lélekenergi-

át habzsolhatunk be. Ha mindez nem lenne elég, a véletlenszerű kalandok jutalma is igencsak megnőtt. Ez persze függ az adott kaland TVP költségétől, de jelentősen érezhető a különbség. A 25 TVP-s kaland jutalma már 3 KNO, egy 45 TVP-s kalandért pedig már 8 (!) KNO-t kaptam. Nagyon érdemes tehát ezen a szinten a véletlenszerű kalandokat csináltatni, ezáltal kompenzálva a harcokért kapott csekélyebb mennyiségű lélekenergiát.

Főzhetőek természetesen újabb varázssitalok is. A **javítás itala (#108)** már ugyan az előző szinten is lefőzhető, de receptjét csak most sikerült megtudni. Mindössze egy **liánvirág (#24)** és egy **féregtüske (#42)** szükséges hozzá. Mikor megisszuk, +10-et kapunk javítás szakértelmünkre, de csak a következő javítás parancsunk erejéig. Nem használható tehát a magas javításpróbáknál, viszont kitűnő szolgálatot tehet, ha mondjuk egy tüskés dohratog - galád módon – megsemmisíti egy értékesebb, és ezáltal nagyobb javítás szakértelmet igénylő varázstárgyunkat. Az **ősmana itala (#84)**, leírásával ellentétben inkább a kevésbé varázslatorientált karaktereknek lehet hasznos. Ha megisszák, kör végéig +10-et kapnak, amúgy valószínűleg alacsonyabb mágia tulajdonságukra, így könnyen dobhatják meg a mágiaprobákat. Azért valljuk be, nem túl valószínű, hogy bárki is használni akarná ezt az italt, sok értelme nincsen. Ha valaki mégis főzni szeretne ilyet, akkor a forró vízzel teli üstbe rakjon egy csipetnyi **parafüvet (#41)**, egy marék **féregtüsket (#42)**, majd miután jól megkavarta, egy kis szétmorzsolts **nekrofon bimbót (#43)**. Jó étvágyat hozzá! Mostanra gondolom már minden varázsló felépítette szövetségével a nekrofom trónt. Aki mégsem, annak vi-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

szont felüldülés lesz néha ledönteni a torkán egy kis fincsi **lila manaitalt (#83)**, 150 extra varázspontot szerezve gy. Az itókát persze előbb el is kell készíteni, egy **waarkin (#38)** valamint egy **nekrofun bimbó (#43)** összekeverésével.

Szólnom kell még a szinten tanulható új varázslatokról is. Rögtön az első versenyző az **annihiláció (#26)**. Ugyan ezt a varázslatot mindenki ismerheti a szabálykönyvből, megtanulni még csak ezen a szinten tanulhatják meg a lelkes elemi mágusok. Igaz, hogy használatakor lélekenergiát nem kapunk a legyőzött szörnyért, viszont legyőzzük azt. Nem érdemes tehát nyakra, főre használni, de ezen a szinten - ahol különben sem jövedelmez túlzottan lélekenergia kinyerési szempontból a harc - talán érdemes néha megölni vele egy-egy, máshogyan nem legyőzhető torzszülöttet. Na persze az annihiláció sem megoldás mindenre, a magas gyorsaságú, vagy rezisztenciájú lények ellen semmit nem ér. A következő szinteken pedig (már amennyiben ott normális mennyiségű lélekenergia jár majd a harcokért) véleményem szerint egyáltalán nem éri majd meg használni, inkább találni kell valami alternatív módot a szörnyek legyőzésére, ugyanis mint az köztudott, minden szörny legyőzhető valahogyan.

Második delikvensünk a **csontolvadás (#200)** nevű, friss fejlesztésű varázslat. Annyira friss, hogy a varázslótoronyba betévedve a szint mágusai minket kérnek majd fel arra, segítsünk nekik tesztelni, és így végső fázisába hozni eme varázslatot. Erről a következő számban, az épületes kalandoknál persze részletesebben is írok majd, annyit persze elárulok, hogy a kaland kimenetele semmilyenre sem befolyásolja a varázslat paramétereit. Ez a rettenetes fegyver, melyet csak a nekromanta galetkik kezébe enged a bölcs varázslótanács, igazán gyilkos és pusztító. Varázslásakor az ellenfél rezisztenciája 10-zel kevesebbnek számít, ennyivel is könnyebb tehát sikeresen elmondani a varázslatot, mely ellen az ellenfél egészség mentődobást tehet. Azonban mint tudjuk, egy megfelelően magas szintre fejlesztett varázslat ellen a mentődobás semmit nem ér, ez ellen meg a rezisztencia is kevesebbet számít... Ha sikerül a varázslat, az ellenfelek - mert hogy nem ám csak egy, hanem a csata összes ellenséges szörnyére hat - a következő szomorú élményekben részesülhetnek: 1) sebződnek varázslatszint * d3 élet-

pontot, 2) rezisztenciájuk annyival csökken a csata idejére, amekkora a csontolvadás varázslatunk szintje, 3) a harc további köreiből mindig újabb varázslatszint * d2 sebzést szenvednek el, amennyiben újra elrontják egészség mentődobásukat. Egy 6 körös csata során tehát, ami 20-as szívósággal közel sem elérhető, a varázslat egyetlen harci kör „feláldozása” árán átlagosan varázslatszint * 9,5 sebzést okoz, ami egy 50-es szintű varázslat esetén már 475 sebzés. Ugye milyen aranyos? Minden nekromantának melegen ajánlom, nem fognak csalódni benne.

Harmadszorra, a szellemi mágusoknak... Ők most nem örülhetnek, egy teljesen használhatatlan varázslatot, a **mágikus űrt (#178)** kapták, melyet már ismerhetünk, torzszülöttek szokták lelkesen használni ellenünk. Most már mi is használhatjuk ellenük, kár, hogy semmit nem érünk vele, hiszen a torzak nem viselnek tucatnyi varázstárgyat magukon. Nem is érdemel több szót, de ha valaki mégis rájönne eme varázslat bármilyen használhatósági módjára, ne tartsa magában, írja meg nekem!

Negyedszerre pedig egy mindenki által használható, kisebb varázslat, a **gondolatolvasás (#204)**. Ez persze nem jó semmire, csakis kalandok során lehet rá szükség, akkor viszont automatikusan használjátok, amikor kell.

Hát ez eddig rendkívül izgalmas volt, most azonban a félelmetes torzszülöttek következnek, úgyhogy tessék szépen elbújni az ágy alá, magunkra húzni a lepedőt, és rettegni... Ugyan a következő pár sor minden cikkemben elhangzik, de hát istenem, inkább írom le többször, mint hogy valaki ne tudjon róla. A szörnyetegek adatai nem lehetnének itt Pöttyös remek aurakiszedő programja nélkül. Sajnos azonban az auraészlelést még mindig megzavarja az esetlegesen nálunk lévő vörös karkötő, ezért a közölt adatoknál ± 2 eltérés néha előfordulhat, de azért az esetek többségében igyekeztem a helyes adatokat közölni. Figyelem, a szörnyek méretéhez minden esetben körülbelül +d10% adódik, tehát pl. egy 150-es méretű szörny életpontjainak száma körülbelül 150+d15, azaz 151 és 165 között mozog.

Gortangu (#258): Kezdetnek egy elég béna szörny, semmit nem tud, csak mérges gázt lehelni. Ezt sem teszi túl ügyesen, így némi immunitás és / vagy gázpajzs után szinte meg sem tud sebezni minket. Egyetlen gusztagustalanságot művel csak,

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

mégpedig, hogy közelharcról kezd a csatát, a löfegyveresek illetve savcsapók nagy bánatára. Legyőzése nem egy nehéz feladat, üssük agyon, varázsoljuk vagy leheljük le, mindegy, a lényeg, hogy ne búzzel, tűz vagy mérlegelehettel akarjunk neki ártani, mert az kissé nehéz lesz, tekintve ez irányú immunitásait. Nem is igazán értem, mit keres ez a lény a 10. szinten...

Méret: 290	Erő: 12
Egészség: 17	Iq: 15
Gyorsaság: 14	Ügyesség: 16
Mágia: 3	8-as méretű, 17-es szintű jobb mancs
Mérgező lehelet: 35	Büzzimunitás
Büzzimunitás	Immunitás mérges gázra: 99
Tüzzimunitás: 99	Vastag bőr: 5

Őselementál fatty (#288): Rögtön egy újabb közelharcról kezdő lény. Ez viszont kicsit veszélyesebb, mint az előző, mivel mindenféle lehelete van, így hiába nyomunk ellene tűzpajzsot, akkor legfeljebb nekiáll jeget lehelni. Az egyetlen védelem a magas immunitások, nyilván főleg olyan tárgyakból, amelyek mindegyik immunitásunkat növelik, mint például a károskígyó vért (#271). Rezisztenciája szinte semmi, így varázslók könnyen ölhetik. Egyedül az elemi mágusok izzadhatnak ellene, mivel magas immunitásai hatására a villámsújtás, tűzeső és egyebek meg sem rezzennek. Viszont, mivel gyorsasága rendkívül alacsony, az annihiláció remekül alkalmazható ellene. Lehelő gaetkik persze igencsak rossz helyzetben vannak, főleg mivel még búzüket sem használhatják a büzzimunitás őselementál fatty ellen. Nekik leginkább szolgák, vagy a végtagokban levő fegyverek használata ajánlott egy esetleges bajnokok itala benyelése után.

Méret: 292	Erő: 6
Egészség: 6	Iq: 6
Gyorsaság: 6	Ügyesség: 6
Mágia: 6	Jéglehelet: 35
Elektromos lehelet: 25	Savlehelet: 35
Mérgező lehelet: 35	Tüzzimunitás
Tüzzimunitás	Elektromos immunitás: 150
Büzzimunitás	Immunitás mérges gázra: 150
Hidegimmunitás: 150	Tüzzimunitás: 150
Savimmunitás: 150	Kontaktméreg immunitás: 30
Méregimmunitás: 50	

Tomboló mamebuk (#302): A szint mókás kis közelharcos lény, 3 végtaggal püföli az arra érdemes gaetkít. Persze arra már nem gondol, hogy az élelmek úgyis gránitbőrrel fognak ellene készülni, ami ellen tehetetlen. Persze van egy kis bőze, de azzal nem oszt jelentős sebzéseket senkinek. Ha nincs magas védelmünk, illetve gránit vagy vastag bőrünk akkor persze kicsit idegesítő a három, darabonként kb. 50-et sebző végtag, annál is inkább, mivel a gonosz csúnya mamebuk elég gyors, tehát könnyen lehet, hogy a második kört is ő kezdi, pontot téve ezzel a csata végére. A híresztelésekkel ellentétben a végtagokkal, illetve löfegyverrel harcoló gaetkik is könnyedén megölhetik, akárcsak a lehelők és a varázslók. Persze az előbbieknél kicsit nehezebb a dolguk, de az a 40-es vastag bőr azért nem olyan nagy falat manapság, amit ne ütne vagy löne keresztül egy edzett gaetki. Nem olyan nehéz ellenfél tehát a mamebuk, csak akkor, ha nem tudunk életben maradni vele szemben.

Méret: 306	Erő: 36
Egészség: 34	Iq: 5
Gyorsaság: 42	Ügyesség: 38
Mágia: 5	20-as méretű, 24-es szintű jobb mancs
20-as méretű, 22-es szintű bal mancs	16-os méretű, 20-as szintű fog
Büzzimunitás: 40	Méregimmunitás: 40
Kontaktméreg immunitás: 40	Rezisztencia: 15
Vastag bőr: 40	

Fürgling (#303): Ez a lény legalább annyira gonosz, mint az ősi farkaudarok. Reméljük, hogy a fürglingek is hamarosan kihálnak, elkóborolnak valahová, vagy legalábbis eltűnnek a látókörünkől, akár csak farkaudarjaink. Nosza, tegyük meg mi is mindent a jó ügy érdekében, pusztítsunk el egy párat belőlük. Ehhez leginkább lehetéseket vagy területre ható varázslatokat kell használnunk, mivel a fürglinget igencsak nehéz közelharcban vagy löfegyverrel eltalálni és ugyanígy ugrál el a rá célzott varázslatok elől is ez a gonosz kis manó. Löfegyvereseknek tehát mumus, az ütősök pedig csak abban bízhatnak, hogy véletlenül eltalálja a fürglinget paralizáló végtagjuk, a többi végtag biztos találatát elősegítve ezzel. A lehelősöknek könnyű a dolguk, elemi és nekromanta mágusok pedig csak úgy hemzsegenek a területre ható varázslatoktól. Szellemi társaiknak már nem

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ilyen könnyű a dolguk, mivel egyedül a lélekfacsarás használható a fűrbling ellen, az pedig csatánként csak egyszer. A szellemi út követőinek tehát másra is szükségük lesz ellene, ami lehet például egy kisebb lehelet, vagy egy kisebb, de területre ható varázslat, mint például az elektromos kéz, vagy a... hoppá. Ennyi. Tehát csak az elektromos kéz. Abból pedig elég magas szintű kellene a fűrbling legyőzéséhez, úgyhogy én azt hiszem, mégis inkább egy leheletet ajánlok ellene. Persze akinek még van pengéfala, az is megoldás, ha az első körben azt használja, de vigyázzunk, a fűrbling nem csak gonosz, hanem okos is, így pengéfalából is nagyon magas kell, ha nem akarjuk, hogy felfedje ez a lény a fal illúzió voltát. A fűrblingnek szerencséire csak egy végtagja van, az sem sebez túl sokat. Tud viszont paralizálni vele, ami nem egy kellemes dolog azt hiszem. Méregsemlegesítés varázslat javallott, és nem lesz gond vele. Kellemetlen meglepetés érhet minket, ha szolgálaink is velünk harcolnak a fűrbling ellen. Ekkor ugyanis az első körben annihiláció varázslattal semmisíti meg valamelyik kedvencünket ez a gonosz manó.

Méret: 206
 Egészség: 25 Erő: 25
 Gyorsaság: 95 Iq: 25
 Mágia: 25 Ügyesség: 95
 24-es méretű, 35-ös szintű jobb karom, 20-as paralizáció
 Annihiláció: 25

Lidércszellem (#304) + 2 db lidérczombi (#305):

Fincsi kis trió, elég makacsak, ha a saját halálukról van szó, a fenének sem akarnak meghalni. Vagy várjunk csak! Hiszen ezek már a harc kezdetekor halottak! Ez persze őket baromira nem zavarja, úgyhogy nekünk kell megszüntetnünk az élet, illetve az élet szimulálásának leghalványabb szikráját is. Ezt ők sajnos nem szeretnék, mindenféle dologt kitalálnak ellene. A lidérczombi csontolvadással óhajtja elvenni a kedvünket a hadművelettől, a lidércszellemek pedig jobb karmuk és bal csápjuk segítségével, melyekkel nem átallanak roncsolni és bénító mérgezni is. A csontolvadást persze magas egészség illetve rezisztencia mellett ki nevezhetjük, a vértagok elleni megoldás pedig a magas védelem, illetve gránitbőr. A túléléssel tehát annyira nem, sokkal inkább a megölésükkel... bocsánat... életszimulációjuk megszüntetésével lesz a gond. Hogy miért is? Nos, a

szellem természetesen a hátsó mezőn marad, hogy ne tudjunk hozzáférni, csak a zombikat üthessük. Ha viszont leütjük a zombikat, akkor a szellem animálja őket. Ismerős probléma azt hiszem, úgyhogy nem is fárasztok senkit a megoldásával, úgyis tudjátok már. Aki mégsem, az olvasson utána a 6. szintről szóló cikkemben, a Yarmaitor és két vadászebe ellen is ugyanezt a taktikát kellett alkalmazni anno. Ez a csapat annyiból nehezebb, hogy ha a két blokkoló szolgál alapú megoldást választjuk, és nem tudjuk megölni egy kör alatt a szellemet (mint ahogy nem tudjuk a rajta lévő 5 ütéstől védő gránitbőr miatt), akkor arra kell számítanunk, hogy a szellem a második körben animálni fog. Vagy az elhullott zombikat, vagy rosszabb esetben a saját szolgálainkat, akik elhullottak a zombikkal folytatott harcban.

Lidércszellem (#304) adatai:

Méret: 150
 Egészség: 1 Erő: 15
 Gyorsaság: 20 Iq: 35
 Mágia: 35 Ügyesség: 20
 15-ös méretű, 18-as szintű jobb karom, 35-ös paralizáció
 Bűzimmunitás Hidegimmunitás: 20
 Méregimmunitás: 50 Kontaktméreg immunitás: 50
 Immunitás mérges gázra: 20 Regeneráció: 30
 Savimmunitás: 20 Vastag bőr: 15
 Animáció: 35 Csontolvadás: 25
 Halál csókja: 35 Sötét halál: 35

Lidérczombi (#305) adatai:

Méret: 200
 Egészség: 5 Erő: 18
 Gyorsaság: 15 Iq: 1
 Ügyesség: 5
 14-es méretű, 23-as szintű jobb karom, 16-os roncsolás
 14-es méretű, 23-as szintű bal csáp, 16-os bénító mérgező
 Bűzimmunitás Méregimmunitás: 50
 Kontaktméreg immunitás: 50 Regeneráció: 30
 Vastag bőr: 10

2 db Kristályfatty (#306): Ezeknek a gusztustalan teremtményeknek a szivató varázslata a mágiatörés. Csak úgy hullajtják szegény galetkikről a nagyobb erőpajzsot, méregsemlegesítést, és akármilyen más hasznos varázslatot. Elektromosot helnekk ellenünk, mégpedig elég rendszeren. Az meg se forduljon a fejünkben, hogy elektromos pajzsokkal védekezzünk ez ellen, hiszen azt meg lemágiatörök rólnak.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Marad az immunitás vagy a magas méret. Ha túlélünk, a megölésük már nem okozhat nagy fejtörést, kivéve persze a tűz és hideg lehelőket, valamint a szellemi mágusokat, akik különösen nagy bajban vannak, lévén a kristályfatty teljesen immúnis a szellemi mágiára. Az egyetlen más iskolából való kisebb varázslat, ami ilyen esetben jól jöhetne, a jégcsóva pedig szintén hatástalan, a kristályfatty magas hidegimmunitása miatt. A szellemieknek marad tehát valami extra nagy lehelet, jó izmos végtagok, vagy a BA parancs és a dimenziókapu kombinációja. Ha mégis megölnénk egy kristályfattyt, az jó nagyot robban, megsebezve ezzel minket, szolgálainkat, de persze a másik kristályfattyt is. Próbáljuk ezt előnyünkre fordítani, és ezt az extra 50-60 sebzést kihasználni a másik fatty leölésére. Megölése után kristályfatty por (#403) nyerhető ki holttestéből.

Méret: 260	Erő: 12
Egészség: 12	Iq: 20
Gyorsaság: 18	Ügyesség: 16
Mágia: 16	Elektronos lehelet: 35
Elektromos lehelet: 35	Hidegimmunitás: 99
Elektromos immunitás: 5	Kontaktméreg immunitás: 8
Méregimmunitás: 20	Rezisztencia: 12
Regeneráció: 10	Tüskés bőr: 10
Savimmunitás: 5	Vastag bőr: 8
Tűzimmunitás: 99	

Márvány lady (#307): Hölgyeim és uraim! Soha eddig nem látott fejlemény! Egy torzszülött, amit galetki semmilyen módon sem képes megsebezni. Akkor viszont hogyan lehet megölni? Kontaktméreggel? Neeeeem! Annihilációval? Neeeeeem! Lehetne még folytatni, de nem, galetki egyszerűen nem tudja megölni ezt a lényt. Aranyos nemde? Az egyetlen lehetőség, hogy ha torzszülött szolgálainkat eresztjük harcba ellene. Ehhez persze olyan szolgálára van szükség, aki tud eleget sebezni ebbe a lénybe, ő maga pedig nem hal meg a márvány lady gyilkos jégheleletétől. Előbbi nem annyira nehéz, mivel a lady nincs túlzottan ellátva védekező képességekkel, utóbbi már problémásabb, de persze ha nincs hidegimmunis szolgálunk, akkor az is megteszi, ha jó erős, és gyorsan lecsapja a ladyt, mielőtt az lehelné le őt. Figyeljünk arra, hogy miközben szolgálunk hadakozik a ladyvel, az hajlamos ezzel mit sem törődve minket nézni ki má-

gatórése célpontjával, megszüntetve így egész fordulóra ható varázslatainkat.

Méret: 236	Erő: 17
Egészség: 19	Iq: 22
Gyorsaság: 23	Ügyesség: 21
Mágia: 23	Mágiatörés: 20
Jéghelelet: 35	Szívósság: 10
Energiatüske: 20	
Auraészlelés: 10	

Öreg szívó (#308): Az öreg szívó nem azért kapta ezt a nevet, mert nagyon megszívja, ha velünk keckeckedik. Bár ha máshonnan nézzük, akkor viszont igenis szív... mégpedig életenergiát, és tőlünk, vagy szolgálainkból. Kedvenc varázslata, a nagyobb életszívás, mellyel minden ellenfelén sebez 34-et, ő maga pedig annyit gyógyul, amennyit összesen sebezett. Rezisztenciánkban ne nagyon bízunk, az öreg szívó ugyanis nagyon ügyes, 50-es az áttörése, ezért aztán szinte biztosan bejön ellenünk a varázslata. Ennek ellenére persze könnyen megölhető, de szolgálait nem célszerű bevetni az ellene való harcban, tekintve a nagyobb életszívás mindenkit sebző mivoltát. Egyedül a varázslóknak gyűlik meg vele a baja, mivel az öreg szívó teljesen immúnis mindenféle varázslatra. Varázslók számára vagy lehelet fejlesztését, illetve leheletet növelő varázstárgyak hordását, vagy jó nagy sebzésű fegyverek kézbe vételét, és az öreg szívó célirányos ütlegelését ajánlom. Mellette, ha van legalább 40-50-es rezisztenciánk, nem árt mágiaelenállás italát inni, hiszen így meggátolhatjuk gonosz ellenfelünket abban, hogy gyógyítsa magát a harc közben. Emellett pedig lehelet ital, vagy bajnokok itala javallott, attól függően, hogy lehelni, vagy ütlegelni szeretnénk-e az öreg szívót.

Méret: 275	Erő: 15
Egészség: 15	Iq: 15
Gyorsaság: 12	Ügyesség: 15
Mágia: 15	20-as méretű, 20-as szintű jobb csáp, 20-as vámpirizáció
20-as méretű, 20-as szintű jobb csáp, 20-as vámpirizáció	Bűzimmunitás
Áttörés: 50	Méregimmunitás: 50
Méregimmunitás: 50	Kontaktméreg immunitás: 50
Regeneráció: 20	Rezisztencia: 200
Vastag bőr: 20	
Nagyobb életszívás: 30	

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Mágiaelementál (#309): A mágiaelementál – nevével ellentétben – nem fog ránk gyilkos varázslatokat lőni. Kedvenc szórakozása, hogy a mágia ellen felkészült bátor galetkiket öt végtagjával kezdi el püfölni, akik a meglepetéstől nyögni sem tudnak. Első két végtagjával ellenfele varázspontját szívja, második kettővel pedig – melyekre kronoérintést fejlesztett – ellenfele idejét. Utolsó végtagja, csak hogy még mókásabb legyen az egész, nyers lélekenegriát szippant ki az áldozatból. Esetleges bűzünket ránk égeti, ha meg akarjuk ütni, akkor szintén forró dolgot tapasztalunk, a körülötte levő tűzaura fogja megsütni kicsit mancsainkat. Megölése azért nem egy nagy feladat, az elemi mágian kívül mindennel remekül sebezhető. Az elemi mágusoknak úgy sem kell elkeseredniük, csak megidéznék egy nagyobb földelementált, és már meg is van oldva a probléma.

Méret: kb. 350-400

Égészség: 16

Gyorsaság: 20

Mágia: 60

14-es méretű, 30-as szintű jobb csáp, 30-as manaszívás

14-es méretű, 30-as szintű bal csáp, 30-as manaszívás

16-os méretű, 23-as szintű jobb mancs, 30-as kronoérintés

16-os méretű, 23-as szintű bal mancs, 30-as kronoérintés

17-es méretű, 18-as szintű fog, 30-as lélekenegria-szívás

Bűzgyulladás

Hidegimmunitás: 15

Immunitás mérges gázra: 15

Tüskés bőr: 5

Vastag bőr: 5

Erő: 18

Iq: 10

Ügyesség: 18

Elektromos immunitás: 15

Kontaktméreg immunitás: 40

Savimmunitás: 15

Tűzimmunitás: 15

tüskék. Mióta lehet végtagokat cserélni, érdemes egyébként mindenkinek az első végtagjává egy lábát tenni, és arra növesztetni a roncsolást. Rengeteg, tüskés bőrből adódó sebzés kerülhető el ezzel a módszerrel. Ezen kívül ne felejtsetek el, hogy a tombolás varázslat felezi a tüskés bőrből kapott sebzést.

Méret: 370

Égészség: 20

Gyorsaság: 14

Mágia: 5

27-es méretű, 25-ös szintű fog, 20-as tárgytorés

15-ös méretű, 20-as szintű fark

Bűz: 20

Hidegimmunitás: 10

Kontaktméreg immunitás: 20

Savimmunitás: 90

Tűzimmunitás: 10

Erő: 22

Iq: 10

Ügyesség: 20

Elektromos immunitás: 50

Méregimmunitás: 20

Immunitás mérges gázra: 10

Tüskés bőr: 25

Vastag bőr: 10

Albínó quwarg (#311) + apró gömbvillám (#312):

Egy jól megszokott szörny-banda, azzal az eltéréssel, hogy az albínó quwarg, miután az első körben megidézett egy újabb apró gömbvillámot, szintén végtaggal való harcba fog. Igaz, csak egy végtaggal rendelkezik, de azon a roppantul kellemetlen öregítés vétagképesség leledzik. Ha tehát megüt minket, menthetetlenül öregedni kezdünk. Ez persze nem olyan hatalmas baj, eleinte meg sem érezzük a hatását. Ha persze már kezdünk nagyon öregek lenni, akkor érezhetően rosszabbul fogjuk érezni magunkat, tehát nem árt meglátogatni a templomot, és némi pénzüsszegért cserébe fiatalítást kérni a papoktól. Persze mindegyre csak akkor van szükség, ha nem pusztulunk el a quwarg, és a robbanó villámok keresztútjében. Azért nem olyan könnyű ottpusztulni, a quwarg elég kicsiket üt, ráadásul nem is mindig talál el minket egyetlen végtagjával. A gömbvillámok elektromosat lehelnek, ami ellen tökéletes védelmet nyújt az elektromos immunitás vagy egy villámpajzs. Egyedül az lehet szomorú tapasztalat, amikor a megölt gömbvillám az arcunkba robban, további sérüléseket okozva ezzel. Megölésük sem nehéz feladat, kivéve varázslóknak, akik eléggé tanácstalanul nézhetnek a gömbvillámok 99-es rezisztenciájára. Elemiek előnyben, magas elemek uralma és forrás érintése mellett, a másik két kaszt számára szolgál cipelése, illetve másodlagos támadások használata lehet hatékony.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Albino quwarg (#311) adatai:

Méret: 300	Erő: 14
Egészség: 8	Iq: 32
Gyorsaság: 10	Ügyesség: 8
Mágia: 26	
18-as méretű, 24-es szintű csáprágó, 12-es öregítés	
Hidegimmunitás: 99	Méregimmunitás: 20
Kontaktméreg immunitás: 15	Immunitás mérges gázra: 99
Rezisztencia: 15	Vastag bőr: 30

Idézés: Apró gömbvillám (#312)

Apró gömbvillám (#312) adatai:

Méret: 100	Erő: 1
Egészség: 1	Iq: 1
Gyorsaság: 99	Ügyesség: 1
Mágia: 1	
Elektromos lehet: 24	
Bűzimmunitás	Elektromos immunitás: 99
Rezisztencia: 100	

Krakolich (#313): A szint egyik csúcsragadozója, eleinte mindenki csak futni, menekülni, rohanni bírt előle. Manapság persze már megtalálták a gyenge pontjait ennek a több mint 1000 életponttal rendelkező jószággnak. Első gyenge pontja a 60-as szívóssága. Ennek eredményeképpen akár 10



körünk is lehet ellene a harcra, ami azért tekintélyes időmennyiség. Másik gyenge pontja, hogy ha szolgálkkal harcolunk ellene, akkor szinte minden alkalommal szolgálainkat támadja, és mi közben vígan elintézhethetjük. Harmadik gyengéje pedig alacsony gyorsasága és rezisztenciájának hiánya. Ezáltal az elemi mágusok, illetve a manapoid szolgálával rendelkező galetkik egyetlen annihilációval elintézhetik a rengeteg életpontú lényt. A gonosz krakolich egyébiránt négy végtaggal harcol, amelyek közül a második érdemel igazán mondanivalót. Ez a végtag ugyanis paralizál, méghozzá igen jó eséllyel. Hiába van tehát 10 körünk a krakolich ellen, ha eltalál, és paralizál minket. Méregsemlegesítés varázslat mindenképp legyen rajtunk, minimum 20-as szinten, ami egyébként nem csak a krakolich, hanem más csúnyaságok ellen is igen jól jöhet. Akinek kell a sok kör a krakolich ellen, annak talán érdemes még méregellenállás italát is fogyasztania az első körben. Ilyen lehet például egy szellemi mágus, mivel a szellemi mágjára a krakolich tökéletesen immúnis.

Méret: 1204	Gyorsaság: 11
Erő: 10	Ügyesség: 6
Mágia: 1	
14-es méretű, 20-as szintű jobb csáp, 12-es roncsolás	
13-as méretű, 18-as szintű bal csáp, 12-es paralizáció	
?-es méretű, ?-es szintű jobb csáp, vámpirizáció	
?-es méretű, ?-es szintű bal csáp, manaszívás	
Bűzimmunitás	Méregimmunitás: 99
Kontaktméreg immunitás: 99	
Shívósság: 60	

Gnóm ősmágus (#314) + agyaggólem (#252): Az agyaggólemet ugyebár már ismerjük az előző szintről, ott sem volt egy túl könnyű falat a varázslók számára, itt meg még egy gnóm ősmágus is támogatja. Ez utóbbi a harc elején megszakítást és gránitbőrt használ, majd jégoszlop varázslattal próbál kedvünk ellen tenni. Ez a varázslat egyébként úgy vettük észre, hasonló a villámcsapáshoz, tehát egy ellenfélen sebez valamennyit. Ez a valamennyi a gnóm ősmágus esetében olyan 60-100 körül mozog. Megjegyzendő, hogy amennyiben többen támadunk neki, az ősmágus inkább jégpajzsot varázsol az első körben, majd jégviharral próbálja kioltani mindenki életét. A gnóm ősmágus elég okos jószág, tehát szellemkalapáccsal és egyéb, intelligens teremtmények ellen kevésbé használható varázslattal nehéz meghatni.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Gnóm ősmágus (#314) adatai:

Méret: 210	Erő: 7
Egészség: 10	Iq: 45
Gyorsaság: 16	Ügyesség: 14
Mágia: 40	Hidegimmunitás: 5
Elektromos immunitás: 5	Savimmunitás: 99
Rezisztencia: 20	
Tűzimmunitás: 5	
Gránitbőr: 20	Jégoszlop: 30
Jégpajzs: 30	Jégvihar: 30
Megszakítás: 30	

Agyaggölem (#252) adatai:

Méret: 380	Erő: 30
Egészség: 1	Iq: 2
Gyorsaság: 1	Ügyesség: 1
Mágia: 2	
16-os méretű, 25-ös szintű jobb mancs	
Bűzimmunitás	Kontaktméreg immunitás: 30
Rezisztencia: 75	

Zoriád (#315): A szellemi mágia valóságos mestere ez az undorító, százlábú élőlény. A harc elején mágikus űr segítségével foszt meg minket tárgy- és varázsbónuszainktól. Hogy ez sikerüljön is neki, azt viszonylag magas áttörése segíti elő. A bónuszafosztott varázslókat aztán direkt kontaktussal szóraztatja, nagy örömet okozva ezzel. Igencsak rossz érzés az ilyen, gondolom minden varázsló jól tudja. Ha szellemi mágia, akkor elbájolás. Különösen igaz ez a torzszülöttekre, a zoriád is lelkesen használja tehát eme varázslatot kedves kis szolgálaink elcsenésére. Sebző varázslata valamilyen oknál fogva nincs, támadásra az elbájolt szolgálainkon kívül csak egyetlen fogát használja fel. A távoli lelövéstől szélpajzs védi az átkozottat, de persze azért nagyon ügyes löfvegverések ennek ellenére is szét tudják lyuggatni a zoriádot. Nagyon kicsi eséllyel bár, de néhanapján lehet nála találni egy bíbor golyót (#396), amire a szint egyik kalandjában lesz majd szükségünk.

Méret: 330	Erő: 14
Egészség: 24	Iq: 42
Gyorsaság: 16	Ügyesség: 28
Mágia: 28	
14-es méretű, 20-as szintű csáprágó, 20-as sebző mérge	
Direkt kontaktus: 30	Elbájolás: 25
Mágikus űr: 40	

Lebernyeges uthak (#320): Nem sokat tudni erről a pszionikus lényről, nagyon kevés galetki találkozott vele eddig. Az mindenesetre biztos, hogy 22-es pszi támadása, és 25-ös pszi energiája van, a harcban pedig tudati méreget ötösével osztogatja a mérgezést, pszi acéltoronyral védekezik, és pszi csapot is használ, még hozzá 15-öt sebezve vele. Technikája több mint valószínű, hogy kígyó. Sok sikert a legyőzéséhez, én még nem hallottam olyan galetkiről, akinek ez sikerült volna!

Jáde köd (#321): Szintén nincs róla túl sok információ, de mivel a szint egyik kalandjában is találkozhatunk vele, talán a következő számban, az épületes kalandok leírásánál többet fogok tudni róla írni. Egyelőre annyi a biztos, hogy 27-es pszi támadással, 17-es pszi energiával rendelkezik, 30-as agyvihart vagy 12-es tudati mérget használ.

Burjánzó brothag (#322): Utolsó lényünkről végre vannak információk, mivel ez is előfordul egy épületes kalandban, és ott már sokan összefutottak vele. 24-es pszi támadással és 23-as pszi energiával áldotta meg a jósors, mentális robbanást, 16-os agyvihart, valamint 16-os szürkeállomány roncsolását, a harc vége felé pedig pszi acéltornyot használ. Technikája könnyen kiszámítható majom technika. Az ellene való harmodort mindenkinek saját kereteihez kell kitalálnia, de például egy pszi csap - mentális robbanás - pszi csap - mentális robbanás ismétlődés elég mókásan összetéveszti a majmot.

Ezzel a végére is érkezünk a cikk első részének, én részéről megyek strandolni végre, ti pedig ha rám hallgattok, akkor azt csináltok... amit akartok! De például jó időöltésnek bizonyulhat várni egy hónapot, hogy aztán a soron következő Alanori Krónikában elolvashassátok a cikk folytatását...

Szeitz Gábor



Kérdezz... ALAPOM VÁRZSA... ..felelek!

DANI ZOLTÁN

Mi történik akkor, ha *Lángtengert* játszik ki az ellenfelem az *életjelzős Vadócmra*?

Az életjelző megmenti, mivel ez a jelző képessége, nem pedig a *Vadócé*.

Mennyit büntetnek a lényeim *Hatásvadászat* és *Védelformák rakshallion* mellett?

Négyet. A szabálylapok hatnak egymásra és a követőkre is. A büntetés pedig egy sebző hatás, amit a *Hatásvadászat* megnövel.

Aktívan kerülnek-e játékba a *Mágusok átkából* származó elmelidércek, ha egy *Tömegátok* is játékban van?

Igen, mivel ez nem az elmelidércek képessége, hanem a *Mágusok átka* varázslat hatása. A mágusok átka lapra az van ráírva, hogy aktívan jönnek játékba, nem pedig az, hogy repülő lidérceket kapok.

Játszhatok-e ki még egy lapot abban a körben, amikor kijátszom az *Ősi béklyót*?

Igen, a béklyó képessége csak akkor lép érvénybe, amikor játékba kerül. Az egy

lap kijátszását is attól kezdve kell számolni.

Kijátszhatok-e még egy lapot abban a körben, amikor *Ősi béklyó* mellett *Majd legközelebbel* ellenvárszolták egy kijátszandó lapomat?

Az AK88-ban a *gyík lesújt*-*Majd legközelebb* kapcsán azt írtuk, hogy a *Majd legközelebbel* megakadályozott lap olyan, mint-ha ki sem játszottam volna. Ez alapján a béklyó mellett játszhatok ki újabb lapot, de az ellenfelem nem, hiszen ő már kijátszotta a *Majd legközelebbel*.

Mi történik, akkor, ha a *gyík lesújt*tal reagálok egy *Manasajtólásra*?

Nos, a *Manasajtólásnál* csak sikeres kijátszás után kell megnevezni, hogy varázspontot akarok kapni, vagy lapot szeretnék húzni. Először a *gyík lesújt* jön létre, vagyis még nem eldöntött a kérdés, ezek után sikeresen létrejön a *Manasajtólás*, és a lap kijátszója eldönti, hogy melyiket választja a két lehetőség közül. Nyilvánvalóan azt fogja, ami a *gyík lesújt*tal reagáló ellenfélnek a rosszabb választás.

Mi történik akkor, ha van öt varázspontom, és a *gyík lesújt*tal reagálok egy *Manaszívásra*?

Először levonom a *gyík lesújt* idézési lehetőségét, marad három varázspontom. Azután létrejön a *gyík lesújt*, vagyis én fogom megkapni majd a varázspontot, amikor az ellenfelem kapna. Majd létrejön a *Manaszívás*, elvesztem a három varázspontot, majd az ellenfelem helyett én kapom meg, tehát nem történik semmi.

Ha az *Energizációmra* a *gyík lesújt*tal reagál az ellenfél, dönthetek-e úgy a húzási fázisban, hogy nem húzok lapot?

Az *Energizáció* lap felajánlja a döntési lehetőségét. Ha pedig van döntési lehetősé-

gem, azt mindig akkor kell eldönteni, amikor az aktuálissá válik. Vagyis az *Energizációnál* akkor, amikor lapot húznék. És ekkor, mivel már tudom, hogy úgys az ellenfél húzna, dönthetek úgy, hogy mégsem húzok lapot.

Pontosan mikor tudom feláldozni a *Manaadó csapot*?

Nos, a csap szövege kissé pontatlan, hiszen csak annyit ír, hogy ha a galetkim sebzést okozott. De ha pl. az ütési fázisban okozott sebzést, akkor pontosan abban a pillanatban nem lehet feláldozni, hiszen az ütési fázisban nem lehet semmit sem cselekedni a lények ütésén kívül. Ezután felmerül a kérdés, hogy akkor mennyit várhatok a feláldozással. Egyszerűsítjük a helyzetet a *Manaadó csap* szövegének javításával: „Ha a galetki sebzést okoz, a *kör végéig* feláldozható...”

Létrejön-e az *Esszenciakapoccsal* történő másolóskor az a képesség, ami a lény kijátszása után történik (pl. *Helvirmél* az áldozás kényszer)?

Az *Esszenciakapocs* minden szempontból





tökéletesen lemásolja e lényt, a kijátszás után létrejövő hatások pedig a lény képességei, hiszen ezért nem hatnak olyan lapokra, amik nem lehetnek asztalon levő lap által okozott hatások célpontjai. Már csak az a kérdés maradt, hogy ilyenkor kijátszottam-e azt a lényt, hiszen a hatás csak a kijátszás után jön létre. A 86-os AK-ban azt írtuk, hogy bármilyen módon való játékba hozatal kijátszásnak számít. Ez alapján a fenti kérdésre a válasz az, hogy létrejön a hatás az *Esszenciakapocs* kijátszásakor is.

Mi történik akkor, ha az *Opál kalmár*ra az ellenfelem *Esszenciakapocssal* reagál?

Először létrejön az *Esszenciakapocs*, vagyis lesz tőle az ellenfelemnek egy *Opál kalmárja*, ekkor ha eldob neki egy lapot, én kapok egy csáp jelzőt. Ezután jönne létre az én *Opál kalmárom*, amit a csáp jelző megakadályoz. Ha én is tudnék egy *Esszenciakapocssal* reagálni, akkor először az én kapcsom jönne létre, az így keletkezett csáp jelző megakadályozná az ellenfél kalmárját, és az én eredeti kalmárom is létrejönne. Ezzel a logikával bármilyen hasonló helyzet végeredménye egyszerűen levezethető.

Mi történik a kijátszási feltételekkel, ha egy *Óriássólymot* másolok *Tükördémonnal*, és azt az ellenfelem *Esszenciakapocssal*?

A *Tükördémonnal* nem kell teljesíteni a kijátszási feltételt. Bár a 83-as AK-ban volt

egy téves válasz ezzel kapcsolatban, de a *Kisebb zan* analógiájából kiindulva, itt a *Tükördémont* játszom ki, annak nincs kijátszási feltétele, majd a sikeres kijátszás után változik át a másolt lényre. Ha a démont *Esszenciakapocssal*, annak sem kell teljesíteni a kijátszási feltételt, hiszen a démon akkor még démon, nem pedig a másolni kívánt lap. Ha a sólymot *kapocssal*, akkor az *Esszenciakapocs* szövege szerint teljesíteni kell a kijátszási feltételt. Ezek alapján azt is megteheti az ellenfelem, hogy ha kapocssal a démontomat, akkor azzal nem a sólymot másolja le, hanem egy másik, játékban levő lényt.

Áldozhatok-e torzszülöttet azért, hogy az ellenfél galetkijét erősítsem vele?

Nem, az Ősök Városa szabálykönyv szerint, csak a saját galetkidnek áldozhatsz torzszülöttet.

Csökkenti-e a *Natharion gömb* a párbaj sebzését?

Az Ősi legendák szabálykönyvben, a párbaj leírásánál azt írtuk, hogy a párbaj sebzését nem lehet növelni, semlegesíteni stb., azonban a csökkentés nem szerepel ezek között. Természetesen az a felsorolás csak a példa akart lenni, hogy érvényesüljön az eredeti szándékunk, vagyis a párbaj sebzését vagy gyógyítását semmilyen módon ne lehessen módosítani. Ehhez tartjuk magunkat minden esetben, vagyis a párbaj hármat sebez, vagy négyet gyógyít, kivéve ha egy lapra rá van írva, hogy ezt módosítja.

Kap-e jelzőt a *Pszionikus entitás*, ha egy másik egyet sebző lényemmel megüti az ellenfelet, de annak van egy *Natharion gömbje* játékban?

Igen, kap. Ilyenkor ugyanis az történik, hogy mindkét lény megsebzti az ellenfelet, aki összesen sebződik kettőt, csak a *Natharion gömb* ezt a kettőt csökkenti eggyel.

Hány lapot szedhetek le az ellenfőtől, ha két *Vératkám* van játékban, és lelövöm az egyiket?

Kettőt, mivel a büntetések összeadódnak. Azonban ha van a játékban egy életjelzős lény, akkor nem mondhatom azt, hogy az egyik büntetéssel leszedelem az életjelzőt róla, a másikkal megölöm a lényt. Ugyanis, amikor létrejön a büntetés megnevezem a



célpont lapokat, mindkettőnél az életjelzős lényt, majd ezután egyszerre létrejön a büntetés, a lény a gyűjtőbe kerülne, az életjelzője pedig megmenti. Egy hatással nem lehet kétszer megölni ugyanazt a lényt.

Mennyit sebződök a *Sötét erők idézése* mellett, ha *Spóra* jelző, vagy *Szilmill spórák* kerülnek játékba?

Korábban azt mondtuk, hogy lap, vagy jelző bármilyen módon történő játékba kerülése kijátszásnak számít. Ez alapján a *Spóra* jelzőnél sebződök kettőt, a *Szilmill spóránál* hatot, mivel ott három lény került játékba. Az igazán kellemetlen mondjuk *A mágosok átkánál* tud lenni, amikor is minden elmelidércért sebződök kettőt. Pontosabban, ha én játszom ki az átkot, akkor én sebződöm kettőt elmelidérceim után, míg az ellenfél nem sebződik az általa kapottak után.

Kijátszhatom-e a *Nekromácia* varázslatot, ha *Pulzáló vérvortexem* van játékban?

A kérdést úgy lehet lefordítani, hogy életpont áldozásnak számít-e a *Nekromáciánál* a max. EP áldozás. Ha csak max. életpontot áldoztam, az nem számít annak, de ha ezzel az aktuális életpontom is csökken, akkor az már EP-áldozás, vagyis akkor már nem játszhatom ki a *Pulzáló vérvortex* mellett.

A *Holtak könyvének* pontos szövege: „az előkészítő fázisodban nem aktivizálsz.”

VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

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

DEBRECEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.

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

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi Klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

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

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

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

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

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MENEDEK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB

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

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyíriplaza, Camelot, Szegefü u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt

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

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).

A központi autóbuszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

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

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

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

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

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

ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu“)

* * * * *

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

Í J VERSENYEK

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN

A versenyeket a beérkezett hírdetések alapján közöljük. Sajnos nem áll módunkban minden versenyt ellenőrizni, emiatt a meghirdetett versenyekért a Beholder Kft. nem vállal felelősséget. Ezért javasoljuk mindenkinek, hogy ha utaznia kell egy versenyen való részvételhez, akkor egy-két nappal előtte a versenyszervezőnél a megadott telefonszámon érdeklődjön a versenyről.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 27. 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 27. Nevezés 9-10 óra, kezdés 10 óra.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Hlobocsányi János 30-403-6491.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 27. 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol tiltottak a szabálylapok, a követő és az ultraritkák.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 27. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol tiltott még az 100 Ft-os rúna és minden ellenvárszlat.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth András 70-284-4024.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 27. Nevezés 9-10 óra, kezdés 10-11 óra.

Helyszín: Szentés.

Szabályok: Hagyományos verseny. Minden meccs előtt megcserélendő a paklidat az ellenfeleddel, és az övével játszol.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Haviarik József 30-512-1354.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: szeptember 28. 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 4. 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol tiltottak a szabálylapok, a követő és az ultraritkák.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 4. 10 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 20-597-1883.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: október 11. Kezdés 11-12 óra, nevezés 10-11 óra.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 700 Ft. Ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy névnapod, akkor ingyenes a részvétel. Tekintettel az előző versenyek látogatottságára, előre is lehet nevezni a helyszínen.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap, pénzdíj. A legjobb amatőrök is kapnak díjat.

Érdeklődni lehet: 20-967-8936 Abbas Krisztián.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 11. Nevezés 9-10 óra, kezdés 10-11 óra.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Hlobocsányi János 30-403-6491.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: október 11. 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 25. 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: 100 Ft-os Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

SZABÁLYOK

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

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIB VERSENYE: A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklibat. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

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

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

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

PÁROS VERSENY: Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös orposzt, nem közösek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik írt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

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

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

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

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 25. 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □Si legendák paklib, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Jakab Zolt 30-243-9649.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 25. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: □Si legendák paklib, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth András 70-284-4024.

□SÖK VÁROSA

Időpont: október 25. Nevezés 9-□□, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szentes.

Szabályok: □sők Városa.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: □Si Legendák paklib, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Havariak József 30-512-1354.

FIGYELEM! Az általunk támogatott HKK versenyeken a következő□ pontozást kell alkalmazni: Gy□zelem 3 pont (a gy□zelem arányától függetlenül). Döntetlen 1 pont. Vereség 0 pont. A versenyek□□ küldött beszámolóban a pontszámok mellett kérjük a lejátszott körök számát és a bíró nevét is. Az ultraritkát 15 indulótól lehet kiosztani, kevesebb számú verseny□□ esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 □□□□ lehet szerezni.

PÁROS VERSENY

Időpont: október 18. Nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Kondor Béla Községi Ház, Budapest, Kondor Béla sétány 8.

Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: Páros verseny az Ősök Városa szabálykönyvében leírt szabályokkal és 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 mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a bőség zavarával, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket.

Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

Az Életenergiával 50 ÉP-ről indultok. Azoknál a követőknel, amik az ellenfélre hatnak, a játék elején meg kell nevezni az ellenfél pár egyik tagját, és csak rá fog hatni a követő.

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

Díjak: Az első két pár penzdíjat és ultraritka lapot kap, a két legjobb amatőr pár pedig Ősi legendák paklibat.

Érdeklődni lehet: Beholder Kft. 1680 Pf. 134., 297-3660.

Amatőr profi kategória: A profik és amatőrök együtt indulnak, de díjazzuk a legjobb amatőr párokat is. Profinak számít az, akinek a pontszáma az utolsó egy évben négy, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től számolva). A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont.

A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot.

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

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

• 30 000 Ft pénzdíj.

• 3 gyűjtődoboz Ősi legendák az amatőr pároknak.

DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

Gyere el a **DUNGEONBA** és próbáld ki a **MAGE KNIGHT** gyűjthető figurás játékot!

Építs saját sereget trollokból, orkokból, varázslókból, lovagokból, gólemekből vagy sárkányfattyakból és vezesd őket csatába!
A rendszeres versenyeinken értékes díjakért szállhatsz harcba!
(Bővebb információ a boltban.)

FIGYELEM!

Ez a hirdetés **10% kedvezményt** ér!
A kedvezmény nem vonható össze más akciókkal.

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

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

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2003. október 13.



Júliusi feladványunk vagy könnyű volt, vagy a nyári szabadság/szüenidő alatt többet tudtatok rajta gondolkozni, mivel elég sok megfejtés érkezett. Bár a nagy részük helyes volt, de azért itt is leírjuk a jó megoldást.

1. Kijátszom az *Ósvillámot*, az engem ért sebést semlegesítem a *Nagyobb életszívás* és a *Goblin barci kiáltás* eldobásával.
(-5 = 14 VP, -9 = 11 ÉP)
2. Ezután az ellenfelem *Nagyobb idézéssel* kirakja a *Karmazsin tigris*t, sebezve belém hatot. -5 ÉP-be kerülök.
3. Érkezik a *Goblin szurkáló*, és elveszi az ellenfél varázspontját, aki így már nem tudja majd használni a *Vákuum-csapdát*.
(-2 = 12 VP, -9 = 11 ÉP)
4. A *Kémmadarak* csinál nekem öt jelzót.
(-4 = 8 VP, -9 = 11 ÉP)
5. Kijátszom a *tizennegyediket*. Mivel van legalább öt lényem játékban, ezért 5/6-os lesz, és aktivizálódik.
(-3 = 5 VP, -9 = 11 ÉP)
6. A *Proteinférges* bűbájként rárok az egyik kémmadár jelzőre.
(-1 = 4 VP, -9 = 11 ÉP)
7. A *Gyors növekedés*be beáldozom a proteinférges kémmadár jelzót és a *Vadóc* életjelzőjét, így lesz egy 5/5-ös gargantua jelzóm. Mivel a féreg a gyűjtőbe került, ezért gyógyulok tőle hárommal. Így már csak -2 ÉP-ben vagyok.
(-2 = 2 VP, -9 = 11 ÉP)

8. Párbajozom a *Gruangdag baragjával*, és mivel megnyerem a párbajt, gyógyulok negyven. Ezzel már 2 ÉP-ben túlélem a kört.
(-1 = 1 VP, -9 = 11 ÉP)

9. A *Hideg fürdővel* aktivizálom a gargatua jelzót. A jelző és a *tizennegyedik* bemennek az öröspoztba és ütnek tizenegyet. Győztem!
(-1 = 0 VP, -9 = 0 ÉP)

Bár a beküldött megoldások nagy része helyes volt, azért akadtak páran, akik nem vettek észre egy-két apróságot. A *Nagyobb életszívás* például szingularitás, vagyis abban a körben sem előtte, sem utána nem játszhatok ki más lapot. Emiatt nem lehet használni a megoldásban. *Kémmadár* jelzők közül egy körben maximum egyet áldozhatok bármilyen célra, így a *Gyors növekedés*hez muszáj a *Vadóc* életjelzőjét használnom. A *Proteinférges*gel akkor is gyógyulok, ha bűbájként játszottam ki, és akkor is, ha áldozástól kerül a gyűjtőbe.

Szerencsés nyerteseink: Bodnár Dávid Sajókeresztúrról, Vadai Bence Érdről, valamint Veres Győző Somogyzobrórl. Nyereményük egy csomag Esthar császárság. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 3 életpontod és 17 varázspontod, az ellenfelednek 43 életpontja és 3 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense.

A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:
2003. október 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.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Kiegyensúlyozás (S)
- Ósvillám (F)
- A furfang temploma (F)
- Hatalomvarázs (-)
- Timera sújtása (E)
- Vadmágikus zóna (C)
- A kockázat ára (R)
- Hajítógép (T)
- Önfeláldozás (C)

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Timera,
- a szerencse asszonya (-)
- Ork szerencsejátékos (D)
- 2 db Átoksztó (C)

PAKLIDBAN LEVŐ LAPOK:

- 4 db Fókuszált mágia (-)

Minden lapod aktív, a lényeid a tartalékban vannak.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- A sebek befornnak (R)

A TE ÁLLÁSOD: 3 ÉP, 17 VP, 0 SZK

Kezedben levő lapok

Fokozott magia
Fokozott Szék Lelész



Bűbáj

Boncus: EP
Egyre több bűbajt használnak a városban. Hogy neked se maradjon ki, meg kell tanulnod a varázslatok titkait. Válassz magadnak egy új bűbajt, amely segít a városod megvédésében. A bűbaj használatát egy új szakkönyv segítségével tanulmányozhatod. A bűbaj használatát egy új szakkönyv segítségével tanulmányozhatod.

2000 © Boncus

Fokozott magia
Fokozott Szék Lelész



Bűbáj

Boncus: EP
Egyre több bűbajt használnak a városban. Hogy neked se maradjon ki, meg kell tanulnod a varázslatok titkait. Válassz magadnak egy új bűbajt, amely segít a városod megvédésében. A bűbaj használatát egy új szakkönyv segítségével tanulmányozhatod. A bűbaj használatát egy új szakkönyv segítségével tanulmányozhatod.

2000 © Boncus

Fokozott magia
Fokozott Szék Lelész



Bűbáj

Boncus: EP
Egyre több bűbajt használnak a városban. Hogy neked se maradjon ki, meg kell tanulnod a varázslatok titkait. Válassz magadnak egy új bűbajt, amely segít a városod megvédésében. A bűbaj használatát egy új szakkönyv segítségével tanulmányozhatod. A bűbaj használatát egy új szakkönyv segítségével tanulmányozhatod.

2000 © Boncus

Fokozott magia
Fokozott Szék Lelész



Bűbáj

Boncus: EP
Egyre több bűbajt használnak a városban. Hogy neked se maradjon ki, meg kell tanulnod a varázslatok titkait. Válassz magadnak egy új bűbajt, amely segít a városod megvédésében. A bűbaj használatát egy új szakkönyv segítségével tanulmányozhatod. A bűbaj használatát egy új szakkönyv segítségével tanulmányozhatod.

2000 © Boncus

Hatalomváradás
Hatalomváradás



Általános

Működés: mindenben minden formában, csak akkor működik, ha a városodban van egy épület, amelynek neve "Hatalomváradás".

2000 © Boncus

A bíróság építelpontja
A bíróság építelpontja



Általános

Működés: mindenben minden formában, csak akkor működik, ha a városodban van egy épület, amelynek neve "A bíróság építelpontja".

2000 © Boncus

Ösvény
Ösvény



Általános

Működés: mindenben minden formában, csak akkor működik, ha a városodban van egy épület, amelynek neve "Ösvény".

2000 © Boncus

Köszvényhózas
Köszvényhózas



Szociális

Működés: mindenben minden formában, csak akkor működik, ha a városodban van egy épület, amelynek neve "Köszvényhózas".

2000 © Boncus

Onkológus
Onkológus



Általános

Működés: mindenben minden formában, csak akkor működik, ha a városodban van egy épület, amelynek neve "Onkológus".

2000 © Boncus

Hangfogó
Hangfogó



Általános

Működés: mindenben minden formában, csak akkor működik, ha a városodban van egy épület, amelynek neve "Hangfogó".

2000 © Boncus

A kockázat ára
A kockázat ára



Általános

Működés: mindenben minden formában, csak akkor működik, ha a városodban van egy épület, amelynek neve "A kockázat ára".

2000 © Boncus

Van Imagináció
Van Imagináció



Bűbáj

Működés: mindenben minden formában, csak akkor működik, ha a városodban van egy épület, amelynek neve "Van Imagináció".

2000 © Boncus

Tünetek
Tünetek



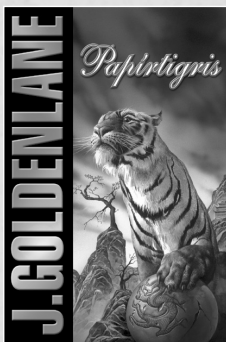
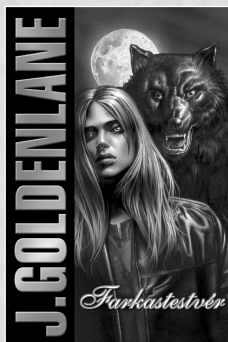
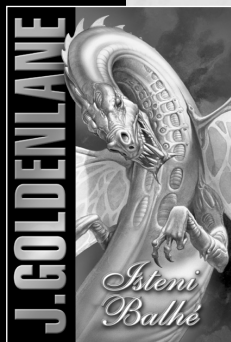
Szociális

Működés: mindenben minden formában, csak akkor működik, ha a városodban van egy épület, amelynek neve "Tünetek".

2000 © Boncus

Paklidban levő lapok

J. Goldenlane megrendelhető könyvei:



A HERCEG JÓSNŐJE

MEGJELENIK OKTÓBER VÉGÉN!

– Jól fogod magad érezni! – közölte a herceg, és ezt nála nem mint jó kívánságot, hanem mint parancsot kellett érteni. – Napfelkeltekor kifutunk a tengerre, kint töltjük a napot, délután lakozunk, és napnyugtakor kikötünk.

– Egész nap nem mehetek a könyvtárba? – szörnyülködtem el a program hallatán.

– Majd mégy a következő napon! Ragaszkodom hozzá, hogy elkísérsz, mert ez a hajó annak a hájas disznó Gerethnek a tulajdona. Maga is ott lesz, és nem akarom, hogy kihasználva a neki otthoni terepet, valami átokkal sújtsa a te távollétedben! – magyarázta, de valahogy ettől nem lett több kedvem kirándulni.

A kövér Lít'h'Gerethel nem találkoztam azóta, hogy palotájukban állásajánlatot tett nekem, és feláldozta az isteneknek a gyűrűmet. Akkor három nap haladékat adott, hogy átálljak hozzá, elhagyva Harh'Hatal herceget, de nem volt lehetőségem üzeni neki, mert azt a három napot pont szobafogságban töltöttem, azt várva, hogy élve elrohadjak-e az isteni átok következtében. Mellesleg, egyáltalán nem biztos, hogy elfogadtam volna az ajánlatát, hiába kecsegtetett biztos hazatéréssel, mint ahogy az sem nyilvánvaló, hogy nemet mondok neki,

ha lehetőségem van szabadon dönteni, így teljesen felesleges azon elmélkedni, vajon "mi lett volna, ha" nem úgy történnek a dolgok, ahogy történtek. Szith'szavah!

Annyi biztos, hisz így történt, hogy én meglehetősen szorongva vártam a találkozást Lít'h'Gerethel, és tulajdonképpen rossz előérzeteim be is igazolódtak.

Mi korábban érkezünk, majdnem elsőként, a nap még éppen csak megfakította keleten az éjszakát. Hintóink mindössze a mólóig vittek, utána magunknak kellett kigyalogni a széles, egyvezősoros gályáig, ahol pár mélyen hajlongó férfi fogadott. Egyenesen a felső fedélzetre vezettek, a hajó közepén álló, nyitott teraszra. Aranyozott oszlopok tartotta tető adott árnyékot odafent, és pompás kilátás nyílt a tengerre, mivel az egész magasan a hajó felett volt, ahonnan nem látszottak az evezősök. Úgy tűnt, mintha magunkban lebegnénk a tenger felett.

Leheveredtünk a szerte szórt párnákra, a herceg köszöntötte a már ott lévő ismerőseit, és persze mellénk telepedett pár nagyon szép, ledér öltözetű lány is. Én a herceg közelében ültem le, de egészen a terasz szélén, hátam az egyik oszlopnak vetve, ahonnan jó rálátásom nyílt a hajó alsó fedélzetére, mert meg akar-

J. GOLDENLANE

tan figyelni a legénységet, így talán én voltam az, aki talán a leghamarabb észrevette Lith'Gereth érkezését.

A kövér férfi is gyaloghintón jött, a mólón pedig a már látott, aszott képű, kehes férfi kíséret, az a bizonyos Ah-het nevű "varázsló". Szerencsétlen teljesen megizzadt, mire feltámogatta Lith'Gerethet a hajóra, aki maga is belefáradt a megerőltetésbe, lerogyott az első szabad helyre, sietve megivott vagy fél liter vizezett bort, és csak aztán nézett körbe. És persze rögtön megakadt a szeme Harh'Hatalon.

– Eh, Hatal, üdvözöllek! Már napok óta szeretnék összefutni veled, de sehol sem találkoztunk! Persze, nyilván rossz helyen kerestelek, mert hiszen a nemesi palotákat látogattam! Az ócska bordélyokat kellett volna végignéznem, máshol te nem érzed jól magad! – lihegte, és közben buzgón törölgette a homlokát.

– Értsem úgy, hogy bordélynak tartod a saját hajódat, Gereth? Mert hogy remekül érzem magam, a vendéglátás egyszerűen pazar! – vágott vissza gúnyos mosollyal Harh'Hatal, és mellesleg félre gurította a mellette fekvő, módfelett hiányosan öltözött nőt.

– Hah, számíthattam volna rá, hogy te bordélyt csinálasz még egy templomból is! A lányom tegnap este ott-hon sírt egyedül, míg te, lefogadom, valami ganajos lábú szolgálóval henteregtél egy szemétdombon!

– Ha a lányod tegnap este nem üzeni azt, hogy fáj a feje, és elkísért volna mulatni, akkor velem is henteregtem volna.

Hát, körülbelül így köszöntötte egymást a két férfi, és a fenti párbeszédet természetesen mindenki hallotta a felső fedélzeten. Ám ezek után, megdöbbentő módon a két fél egyszerűen elfeledkezett egymásról, abbahagyták a szóváltást. Lith'Gereth egy nekem idegen férfival kezdett halk párbeszédbe, Harh'Hatal pedig mégis visszahúzta maga mellé a kacagva tiltakozó lányt, majd a hajó kifutott a tengerre.

A délelőtt kellemesen telt, az alsó fedélzetről zene szivárgott fel, a szép szolgálólányok finom ételeket és italokat hordtak körbe, volt egy zsonglór, meg pár táncos, aki szórakoztatta a vendégeket. A tenger felett könnyű szél járt, a nap legmelegebb óráiban is hűsítve a levegőt, aki pedig még ezt is melegnek érezte, az úszhatott a hajó körül. Magam csodálkozva bámultam, de voltak olyanok, akiket nem zavart a tudat, hogy sok méteres mélység távont alattuk, és bemelegszkedtek a vízbe, hogy aztán versenyt ússzanak, majd megfáradva visszatérjenek a fedélzetre, és iganak a válogatott hűsítőkből.

Mondom, kellemesen telt a nap. Magam talán azt élveztem a legjobban, hogy engem mindenki békén hagyott. Zavartalanul készíthettem jegyzeteket a megfigyeléseimről, közben meg a "Síró asszony balladáját"

próbáltam meg átültetni szithan nyelvre, pusztán szórákosból. Egészen jól érzem magam, és teljesen belemerültem a rímek keresgélésébe, amikor hirtelen lecsapott a villám, az a bizonyos, a derült égből való.

– Csak bolondot csinál magából, hogy tenyerén hordoz egy ganajos lábú szélhámost! – lihegte Lith'Gereth, én meg felkaptam a fejem a "szélhámos" szóra. Csak nem rólam beszél?

Persze rólam beszélt, és valószínűleg már hosszabb ideje, de előző szavai elkerülték figyelmemet. A körülötte ülő vendégek értően bólogattak, ám mielőtt bármelyikük is felelt volna, a tőlük távol heverő Harh'Hatal válaszolt neki, szokása szerint gátlástalanul átkiabálva az egész teraszon.

– Az irigység beszél belőled, kövér barátom! Az a poros képű aszkéta, akit magaddal hordozol, még egy szunyogot sem tudna rendesen elátkozni, míg az én fehéraranyparti varázslónóm megfelelő holdállásnál könnyen békává változtat egy embert, a saját szememmel láttam!

És ezt mindenki hallotta! Mélyen belehajoltam a jegyzeteimbe, hogy minél kisebbnek és jelentéktelenebbnek tűnjek, ám hiába, minden szempár rám szegeződött. Éreztem, hogy elvörösödöm.

– Ez igaz? – kérdezte az egyik vendég, nyilván a napközben megivott alkohol merészsége beszélt belőle.

– Hát...

– Aki a szavamban kételkedik, holnapra halott! – vágott közbe a herceg, mielőtt finoman kifejtethem volna, hogy előbbi kijelentése nem fedi tökéletesen a valóságot, és ez után már nem volt bátorságom megszólalni.

Nem csak nekem, mert mély csend nehezedett a teraszra, ami mindössze egyetlen ember mert megtörni.

– Eh, Hatal, ne csinálj magadból nyilvánosan bolondot! – dohogta Lith'Gereth, nehezen kapkodva közben a levegőt. – Tudod, nekem vannak érdekeltségeim odaát. Van szolgálóm is, aki odaválok. Megsúghatom, a mesésnek tartott Fehéranyparton, az üveg hazájában nem értenek a mágiához! Üzleti partnerem mondta, személyesen!

Igen, Metra, a ronitínisi kereskedőbiztos említette, amikor összefutottunk, hogy Lith'Gereth kikérdezte a Fehérpárt mágusairól, és ő, természetesen az igazat mondta, azaz, hogy otthon nincsenek ilyenek. Akkor csak mosolyogtam az egészen, de most kilelt a hideg. Egy pillanatig biztos voltam benne, hogy lelepleződöm, de Harh'Hatal könnyedén háritotta az ervet.

– Gondolod, üzleti partnered majd bevallja, miféle csodás titkokat ismernek odaát? Tán teljesen bolond az illető? Bár tény, ha veled üzletel...

És itt lemondóan legyintett, páran elmosolyodtak.

– Szavak! – köpte oda Lith'Gereth. – Jól csavarod a szavakat, mindig jól csavartad. De a tettek? Hol vannak

a tettek? Azoktól félsz? – provokálta a herceget megvető hangszúllyal, és nem is eredménytelenül.

Harh'Hatal büszkén emelkedett feljebb kényelmes fekhelyéről.

– Nekem nincs okom félni! Ha tetteket vársz, kész vagyok cselekedni, de aztán ne sírj bánatodban, hogy ismét szegyenben maradtál előttem!

– Szép szándék! De vajon hogyan bizonyíthatnád be, hogy varázslónőd nem sarlatán, hanem mestere szakmájának?

Világos, hogy Lith'Gereth költőinek szánta a kérdést, még én is rájöttem a válaszra. Azonnal hangosan tiltakozni kezdtem – volna, ha kapok akár egy csipetnyi kis levegőt is. Ám levegő nem volt, csak színes ködöcské a szemem előtt, és egy végtelenül öntelt herceg mellettem.

– Ha próbára akarod tenni a varázslómat, legyen! De csak hogy a tisztelt vendégek nevetessenek is, miután láttak egy igazi csodát, tegyük próbára a te khm... varázsinasodat is!

– Ahhetnek, akinek tudása istenektől való, nem kihívás porba alázni a te kis család ágyasodat, aki varázslóként szélhámuskodik! – legyintett Lith'Gereth, és erősen úgy sejtettem, igaza van. – Legyen hát varázslópárbaj!

– Legyen! – nevetett fel Harh'Hatal, aminek mindenki örült a teraszon, leszámítva engem.

– De... Mégis... Na... – Igyekeztem magamra felhívni a figyelmet, és végső kétségbeesésemben előre dőltem párnámon, és megrángattam a herceg kaftánját.

– Valami baj van, Arh'hin? – fordította felém a fejét, aztán könnyedén megpofozgatta az arcom. – Nagyon sápadt vagy, pedig én mondtam, túl sok időt töltesz a könyvtárban. Jó, hogy ma nem maradtál ott!

– Herceg... herceg, én ezt a varázslópárbajt... – rángattam meg ismét a ruháját, mire felült a vánkoson, ahol eddig kényelmesen hevert, maga alá húzta a lábait, és engem is a közelebb rántott a kaftánom gallérjánál fogva.

De a szeme nyugodt maradt, a hangja pedig halk volt és komoly.

– Nem kell figyelmeztetned, magam is láttam, hogy Lith'Gereth direkt provokálta ki ezt a párbajt, de úgy vagyok vele, jobb ha mihamarabb tülesünk ezen az egészen! Ha nyilvánosan megalázod a varázslóját azzal, hogy jobb vagy nála, soha többet senki sem fog kételkedni a tudásodban! – magyarázta diszkréten közel halolva, miközben a vendégek a párbaj részleteit beszéltek meg, nagy hangon kiabálva, előre élveze a mókát. – És egy másik fontos dolog. Most már úgy látom, ennek az egész kirándulásnak az volt a célja, hogy megtudja, mekkora a varázserőd, azaz engem nem akar sem megmérgeztetni, sem elátkoztatni, tehát nyugodtan koncentrálj a varázslatodra, velem most ne törődj! Ha szegyenben ma-

radsz, eladlak rabszolgának – osztotta ki utasításait, de közben én is összeszedtem egy kicsit magam.

– Herceg, ez nem fog menni! Én, én azt sem tudom, mi az a varázslópárbaj!

– Á, semmiség! Előbb egyikőtök varázsol valamit, aztán a másik. Nem legyőzni kell a másikat, hanem látványosan túlszárnyalni az ő varázslatát. Az a lényeg, hogy valami igazán meggyőző dolgot tegyél, valamit, amitől eltáják a szájukat! Tudsz ilyet, igaz? – kérdezte, de olyan hangszúllyal, hogy nem mertem tovább tiltakozni.

– Tudok – feleltem nagyon bátran, és nyeltem egy nagyot.

Tehát kell egy látványos csoda. Nem úgy! És vajon a herceg lecsapja a fejem az első felindulásában mindig magával hordozott kardjával, vagy higgadtan vár addig, amíg hazaérünk, és kerékbe töret?

Közben a vendégek is elcsitulak, megegyeztek a részletekben, és valaki feldobott egy tallért, a szerencsére bizva, ki kezdi el a megmértetést. Végtelen megkönnyebbüléssel fogadtam, hogy Lith'Gereth varázslója lesz az első, már vizsgákon is utáltam én kezdeni. Minden perc számít, bármikor közbejöhet valami, hittem mindig is töretlen optimizmussal, holott általában, persze, semmi sem jött közbe.

A párbaj pedig elkezdődött.

Az aszott férfi méltóságát teljesen emelkedett fel párnáról, és hosszú léptekkel vonult a terasz egyik végébe. Engem Harh'Hatal herceg ragadott nyakon, és kipenderített a fedélzet másik végébe, a vendégek tekintetének kereszt-tüzebe. Idegesen huzigáltam a kaftánom ujját, míg velem szemben Lith'Gereth varázslója elkezdte varázslatát.

– Mind ki hall, figyeljen, mert tudásom drágaköveit ritkán csillantom meg emberek előtt, de jó gazdám, az istenektől való Lith'Gereth nagyúr szolgálata számomra mindenek előtt való, így parancsát követve most csodálatos látvánnyal szórakoztatom az ő vendégeit – szóno-kolta kenetteljesen. – Mivel a tenger közepén vagyunk, ahol a víz urálja a valóság legtöbbször arcát, hát elefántcsont végű varázspálcámmal vizet fogok idézni!

A kijelentést halvány taps fogadta, mindenki nyakát nyújtogatva bámulta, mi lesz. Én is. Hiszen megint valami olyasmi készült, amit én még sosem láttam! Szithan búvészműtávján, méghozzá egy igen jellegzetes darab, igazi kultúrtörténeti csemege! Egy varázslónak tartott egyén nyilvános attrakciója! Tényleg az zavart a leginkább, hogy feltehetőleg erről már nem tudok jegyzetet készíteni...

Az aszott férfi először mindenféle érthetetlen szavakat mormolt, nem szithanul, hanem egy általam nem ismert nyelven, aztán elővett egy dús faragással díszített elefántcsont pálcát, olyan arasznyit, és kalamolni kezdett vele. Az egész műtávján olyan tizenkét-tizenhat másod-

percig tartott, aztán hirtelen előre nyújtotta szabad kezét, és tenyeréből víz permetezett elő, meghozta egészen sok. A közelebbi vendégeket teljesen eláztatta, még az én arcomra is jutott.

És egyáltalán nem láttam, hogy hogyan csinálta! Talán a kaftánja ujjában volt elhelyezve valami vízestömlő, vagy legalábbis egy vezeték, amin kispriccelt a víz, nem tudtam eldönteni. Pedig nagyon figyeltem, hisz rettenetesen érdekelt, de tényleg nem láttam semmit!

– Nos, mit szólsz ehhez, idegen varázslónő? – kérdezte aztán, és leengedte a kezét.

Őszinte mosollyal ráztam meg a fejem.

– Ez fantasztikus volt! Sosem láttam még ilyen ügyes trükköt! – lelkesedtem teljes elragadtatással, de valamiért megsértődött.

– Trükk? Ez neked csak egy trükk? Hát csináld utánam, ha tudod! – vont a fel az orrát, de nem tudtam rá haragudni. Remek ötletet adott!

– Nem csinálom, mert egy, te már csináltad, kettő, ahogy te is mondd, a tengeren vagyunk, és itt a víz az úr, azaz vizet idézni igazából nem nehéz! – magyaráztam, mintha így lenne. – Ezért én inkább üvegfejű varázspálcámmal tüzet fogok idézni!

Ezzel elővettem a nyakamban láncon hordott fél szemüveglencsém, meg egy ívet a jegyzetnek való lapjaimból, aztán kiálltam a terasz szélére, és egy ó-elisszár saga nyitó versszakainak elszavalása mellett a nagyítóval meggyújtottam a papírt.

Igazából az egész nem volt nagy kunszt. A fél pár, aranyba foglalt szemüveglencsét azóta hordtam, anyám gyűrűjével együtt, hogy visszakaptam őket. A nyakamban, láncon, aminek két haszna is volt; egy, a szolgák ékszernek tartották, és attól kezdve nem kellett egy tucatnyi nyakláncot magamra aggatnom, kettő, ugyan olvasásra túl macerás lett volna használni a párja nélkül, de arra nagyon jó volt, hogy az iniciálék, meg az egyéb festett képeknek részleteit alaposan megvizsgáljam nagytámasomnál.

Az meg, hogy a nagyító összegyűjti a napfény hőjét, ugye, köztudott. Már Fehérparton, mert Szithanban, ahol nem ismerik az üveget, nagy csoda. Szóval, könnyű dolgom volt, az ottani, örökkön forró napsütésben a papír könnyen meggyulladt, mindenki nagy megrökönyödésére.

A vendégek hosszú tapssal jutalmazták a szemfényvesztést, az Ahhet nevű varázsló kimeredt szemmel bámult, Lith'Gereth szája keskeny vonallá préselődött, és még Harh'Hatal herceg is levetkőzte arcának megszőkött, kőszobor merevségét.

– Ez aztán valami, Arh'hin! – nevetett rám könnyedén felállva párnáiról, aztán mellém lépett, és úgy megvere-

gette a vállam, hogy majdnem orra estem. – Nem tévedtem, amikor megláttam benned a tehetséget, szavamra, már azon az első napon, amikor először beléptél a tárgyalótermembe azok között az örülte fehéranypártiak között! Ez szép volt, tengeren tüzet idézni!

És tovább veregette a vállam, én meg szótlánul lesütöttem a szemem. Nagyon szégyelltem magam, hogy visszaéltem ezeknek az embereknek a tudatlanságával! Komolyan küzdött bennem a jóérzés, hogy csendet kérjek, és szépen elmagyarázzam nekik, mi is történt, mindössze az tartott vissza, hogy az én fizika tudásom elég hézagos, és nem igazán tudtam, hol is kéne kezdeni a magyarázatot, hogy szép, kerek, egész legyen. Amíg pedig ezen töprengtem, a megfelelő pillanat elszaladt.

– Hallo, Gereth, kinek is sarlátán a varázslója? – kibabálta túl a zsbongást Harh'Hatal, és hangját hallva elcsendesedtek az eddig tapsoló, éljenző vendégek. – Csapd el magad mellől, vagy töresd kerékbe, hogy szegyet hozott rád, és keress egy másikat! De ne az anyémet, hacsak nem vágysz rá, hogy még egyszer kikossarazzon, ahogy egyszer már megtette!

– Meghajtom a fejem, valóban ismer pár nehéz varázslatot a kicsi lányka! – szuszogta látszólag mézédés hangon Lith'Gereth. – Ám hogy mennyit ér valóban tudása, ez majd a mindennapok során derül ki! Ha kevés a rátermettsége, melletted hamar meghal, hisz neked sok haragosod van, herceg! – vágott vissza, amire persze Harh'Hatal is válaszolt valamit, de én azt már nem figyeltem, mert ekkor eljutott a tudatomig, hogy megúsztam, hogy megint mázlim volt, mint addig mindig, amikor már reménytelenül beborult felettem az ég.

A lábam remegni kezdett, a gyomrom felfordult, és sok szép csillagocska táncolt el a tekintetem előtt. Sietve leültem a terasz szélére, becsuktam a szemem, és örültem, hogy hűvös szél simogatja az arcomat. Mire összeszedtem magam, a vendégek is lecsitultak, talán már el is feledték a "varázslópárbajt", senki sem törődött velem. Gyorsan elővettem jegyzeteimet, és munkába fogtattam csapongó gondolataimat.

Tulajdonképpen a nap maradéka már jól telt, leszámítva, hogy délután kicsit megerősödött a szél, és rám tört a tengeri betegség, minek következtében a felszolgált, remek lakomából mindössze egy kis levest ettem csak, és azt is majdnem kihánytam. De varázsolnom már nem kellett, és a herceg is elismerően mosolygott rám, ahányszor csak felém fordult. Ennek is örültem, bár persze folyamatosan úgy éreztem, hogy egyenesen a lelkemet fűrkészi, amikor csak rám néz, csúf titkokat keresve.

Nagyon megkönnyebbültem, amikor este a hajó kikötött, és visszatértünk a palotába, hol végre magamra maradhattam padlásszobámban.

Jancsár János: Rejtett tehetség

Ősök Városa novellasorozat
3. rész

6. GONDOLATOK

Jó ideje ültek már szótlantul, de a csend nem volt sem kényelmetlen, sem nyomasztó. Elmélyültek azokban a gondolatokban, melyek az imént hangzottak el. Benedickt aztán egy mély sóhajjal kísérvé lassan felemelkedett.

– No, gyermekem, harapjunk valamit – s ezzel kicsoszogott a főzőhelyiségbe. – Nem ismerem a megoldást a kérdéseidre – hangzott a konyhából, – de azt hiszem, hamarosan többet tudunk meg majd. Érzem, hogy történni fog valami.

„Titkol valamit...”

– Úgy érzem, Benedickt, máris tudsz valamit, amit nem akaródzik elmondanod nekem. Megbízhatok bennem, megőrzöm a titkod...

A remete tünetőleg csörömpölni kezdett az edényekkel, talán azért, hogy ne kelljen válaszolnia a kényelmetlen kérdésre. Aztán mégis elszánta magát, mikor egy serpenyővel érkezett vissza. Inycsiklandozó falatok illatoztak az alkalmasságon.

– Járt itt valaki, aki utánad kérdezősködött – közölte szenvtelen hangon. – Nem láttam értelmét a hazugságnak, így beszéltem neki rólad.

Gennieh nem lepődött meg igazán, de csodálkozva figyelte saját nyugalmát.

– Elmondod nekem, hogy ki volt az? – kérdezte, miközben szedett egy keveset a tányéjára.

– Úgy is rájöttél már magadtól... A Nagyasszony ideküldte ügynökét. Nagyon érdekelték őt a szokásaid, fejlődésed, és tudásod, egyszerűen a hatalmad. Nem hiszem, hogy bármelyik leendő klántagról így, a beavatás előtt információt gyűjtenének. Valamiért figyeltek rád, és ez okot ad a nyugtalanságra.

– Milgand gyújtáskor audienciára megyek a tolvajok Nagytermébe. Talán szerencsém lesz, és végre akad egy klán, egy család, ahol befogadnak... – Gennieh szeretett volna sok mindent megkérdezni, hogyan viselkedjék, mit mondjon, mit ne mondjon, mit vigyen magával, milyen próbákra számíthat, és milyen buktatókra. Mégsem kérdezett semmit. Sokkal boldogabb volt, mint eddig bármikor. Olyan esemény előtt állt, ami meghatározhatja további életét, tartalmát, és célt adhat neki, és ez jó! Az a tény pedig,

hogy a többi klán az alsóbb szinteken, még a *Próbák Termébe* sem engedte be őt, fájó, de múltó emlékké vált csupán. Egy klánvezér személyesen kívánja látni! Ez nagy megtiszteltetés, még ha nem is tudta biztosan, hogy mivel érdemelte ki.

Szótlantul falatoztak, míg az étel el nem fogyott. Gennieh keveset evett, mint mindig. A barát szólalt meg aztán, mikor jóllakottan hátradőlt fonatszékében.

– Nem tudok neked tanácsokat adni. Különleges lány vagy, az már szent igaz, és rejtélyes erő munkál benned. Talán ez érdekli annyira Kellebratust.

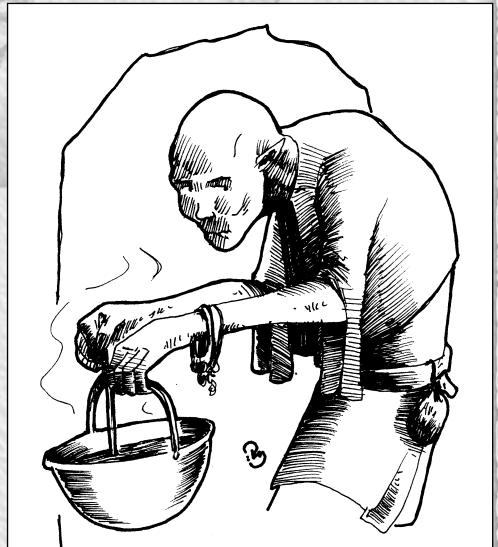
„Kellebratus... Baj van, Gennieh!”

– Ki ez a Kellebratus? Ismernem kellene?

– A Nagyasszony igazi neve. Csak kevesen tudják, hogy hatalma mily mérhetetlen. Légy óvatos, nem jó dolog egy *letaszítottal* tengelyt akasztani.

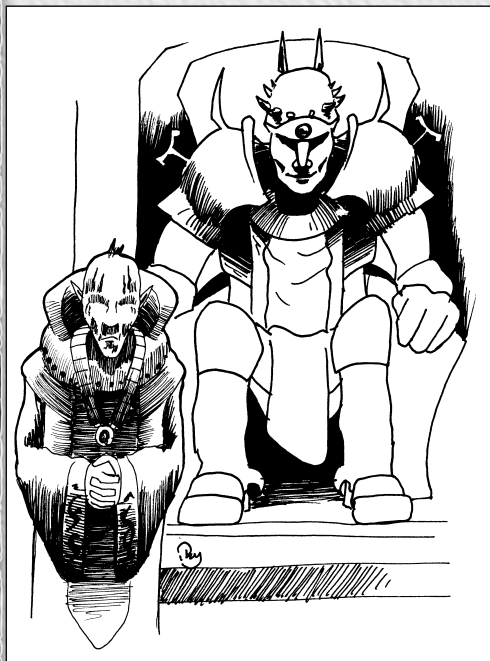
„Én nem mehetek el az audienciára, Gennieh! Nagyon veszélyes volna. Legjobb lesz, ha itt maradok a remetével. Később értem jöhetsz...”

A barát észrevett valamit, de még akkor sem tehetett volna ellene, ha történetesen tudja, mi történik.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



Gennieh persze tisztában volt vele, hogy a Hang átsurrant Benedickt elméjébe, és kicsit elárulva, üresnek érezte magát. Gyorsan elbúcsúzott az alacsony, szakállas vénségtől, és mire egy újabb felhevült, harci tűzben égő fiatal csörtetett végig Benedickt titkosnak éppen nem nevezhető barlangjáratán, Gennieh már úton volt. Agyában ott zsongtak a barát utolsó szavai: „Óvakodj az őszinteségtől, de a hazugságtól is!” Vajon hogy értette?

7. FELKETT FIGYELEM

Hatalmas, fénypompás csarnok. A falak bársonnyal, selyemmel bevonva. Aranyozott, ezüst és színarany, öklömnny drágakövekkel kirakott berendezési tárgyak. A csillámkövek százszorosan tükrözték, sokszorozták a több ezer milgand fényét. A roskadásig rakott ünnepi asztal körül harsogva tobzódott a Császári Udvar. A terem középső részén mutatványosok hada produkálta magát. A Jegrion hegy leghíresebb lovagjai együtt mulattak a legvadabb Tisztogatókkal. Katonák csapkodták bőszen mellvértjüket, zsírtól fró-

csögő cupákkal, hősi történetük nyomatékaként. A láрма, a röhögés, a muzsikások akkordjai és az asztalok alatt civódó ebek acsarkodása fülsértő kakofóniává olvadt össze.

Az asztalfőn, hatalmas trónusán, egy árny terjengett. A Császár anyagi mivoltában természetesen nem volt jelen a tivornyán, hisz a test nyugét már egy ideje ledobta magáról. Irtózatos alakja talán be sem fért volna teljes fizikai mivoltában a születésnap ünnepség helyszínére. Szellemének kivetülése, ez a halvány derengés, ellökte magától a fényt, s a hangokat is, ha az Akarat úgy kívánta. Sebezhetetlen, fenséges, és csodás lüktetés volt csak, ki fogadta a talpnyalók hódolatát, s élvezte a hangulat ernyesztő hatását.

De a Gondolat most máshol járt. Egy rég feledett, de annál nyomasztóbb gond lépett elő nemrég az emlékekből. A Káoszesszencia ellopását a Császár a mai napig nem tudta elfeledni. Sejtelve nem volt elegendő, hogy a Tanács kivesse a Felsőzsinre a kegyvesztett vezért, ám ahhoz igen, hogy megalázó mélységbe száműzze, s minden mozdulatát figyeltesse azóta is. A nyugtalanító, és mégis reménytelen hírek felkeltették a Császár érdeklődését, és sok ezernyi megoldandó gond közül Kent Beger'hed problémája foglalkoztatta most leginkább.

Senki nem vette észre, mikor az Akarat visszavonult az ünnepségtől, s a hatalmához képest puritán berendezésű dolgozócsarnokba röpült. A hátrahagyott porhüvely megrándult, mikor a Lélek visszazökent belé. Az órgólemek moccanatlanul meredtek a négy bejárat irányába a trón sarkainál.

A trónus karfáján lévő koccantó hangjára négy galetki lépett a terembe. Hang nélkül, földre süttöt tekintettel közeledtek. Közülük csak a Száj lépett a megengedett tíz méternél közelebb. A mentalista szemek nélküli arcát a Császár felé fordította, majd eleven szócsóként továbbította a szavakat.

– Hírszerzőnk azonnal jelentse, mi történik a Rúvel hegy szolgaszintjén, ami felkeltette haragunk tárgyát, Kent Beger'hed érdeklődését! Katonánk azonnal álljon elő egy *apport*-tal, indulásra készen! Második testünkben személyesen irányítjuk az utazást. Diplománk készítse elő a vizitet! Tudósunk jelentse, hogy az Esszenciát vissza lehet-e nyerni élő szervezetből, s ha igen, készüljön elő erre az eljárásra! Hírvivőnk azonnal hívja vissza a *Végrehajtót*, aki érkezésekor azonnal jelenjen meg előttünk! Távozhattok!

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

8. AZ AUDIENCIA

Másfél órányi várakozás után, végre nyílt az ajtó. A hideg és nyirkos folyosók után nem volt kényelmetlen ebben a barátságos, de teljesen jellegtelen csarnokban várakozni, s Gennieh nem volt híján a türelemnek.

– Kérek kövess engem! – mondta a megjelenő szolgál. – *Nagyasszonyunk* fogad téged.

A dísztelen ajtó egy félhomályos folyosóra nyílt. A mozaikpadló rajzolatán sárkányok vívták élet-halál harcukat sosemlátott szörnyek hátán lovagló lényekkel. Gennieh csodálkozva ismerte fel némelyikben a törpék, elfek és trollok jellegzetes vonásait. Ahogy haladtak a végeláthatatlan járatban úgy bontakozott ki a lány szeme előtt az évezredek harc, és annak minden mozzanata, mit a kalandozók vívtak egykoron a felszíni világ ellenségeivel szemben. Gennieh megbabonázva lépdelt az egyenruhás mögött.

Hirtelen érkeztek meg. Egy forduló mögött közvetlenül újabb ajtó tárult fel, minden látható erőhatás nélkül, magától. A tiszt félrelépett Gennieh útjából, s fejével intett: lépjen beljebb bátran. A teremben alig lehetett látni valamit. Az egyetlen hatalmas milgandot, amely a mennyezetről csüngött alá, halványra hangolták. A bejáratnál pontosan szemközt foglalt helyet a *Nagyasszony*. Egyedül volt, legalábbis a lány nem látott mást rajta kívül.

– Gennieh, ugye így hívnak? – kérdezte lány hangon a jól megtermett galetki. Harci csápjai a másfél méter magas emelvény karfájáról a földig nyúltak. Vá-

laszra sem várva folytatta aztán: – Nos, Gennieh, úgy tűnik nekem, hogy különleges elbánásban kell részesítslek. Nem szokásom személyesen beszélni a jelöltekkel, s az igazat megvallva, ezt nem is tartom helyesnek. A te esetemben azonban kivételt tettem. – Intésére a lány közelebb lépett. – Jól tudom, hogy épp ma vagy 14 éves? – kérdezte negédesen.

– Igen, asszonyom. Így van.

– Nos, boldog születésnapot, Gennieh. Kifejezted kívánságod, miszerint klánunk kebelén szeretnél megpihenni, s úgy döntöttem, hogy kérésednek eleget teszek. Mostantól a Család tagja vagy.

– Köszönöm asszonyom, de...

– Arra vagy kíváncsi, hogy miért nem kell próbákon átesned, és miért nem kell feltételeknek eleget tenned... A te helyzeted klánunkban más, mint a többieké. Nagyobb feladatokat szánok neked, mint a többi tolvajcsemetének. Tehetséged felhatalmaz mindenre.

A Hang most nem adhatott tanácsot, pedig a lány elméjében hirtelen megcsendültek a figyelmeztető vészharangok. Érezte, hogy olyasmi történik vele, amitől óvakodnia kellene, de nem tudott, nem akart ellenállni. Lelkét előntötte az elégedettség: családja van!

– Nos, akkor közlöm veled első feladatodat. Győzz le öt galetkit a Császárhoz hű oldalról! Odakint vár rád klánunk jelvénye. Viseld büszkén. Örülök, hogy megismertelek, Gennieh.

Miután becsukódott az ajtó mögötte, csalódottság terült szét rajta. Annyi kérdése lett volna. S találkozni akart a többi klántaggal, hogy beszélgessenek, barátkozzanak, együtt kalandozzanak... Lógó orral indult haza.

A bolhedor szobrocška Kellebratus felé fordította fejét.

– Figyeltesd! A harcban elárulja majd magát az Esszencia. S ha így lesz, ahogy várom, személyesen kell beszéljek a lánnyal. Talán még nincs minden veszve. Talán még véghezvihető általa a terv.

A klánvezér beleegyező bólintással nyugtázta az utasítást.

– Hortgarth Patricius szelleme nem volt vele. Talán nem olyan ostoba, mint hittem, vagy talán megsejtett valamit. Légy óvatos, te nagyasszony, te... – Gunyoros szavait követően, kihunyott a tűz a szobrocška szemeiben, s eredeti méretére, mozdulatlaná zsugorodott.

Kellebratus pedig Gerebenért küldetett.



Nyafogó Nefelejcs levelezése 46.



Kedves Barátaim!

Bücsúzokdni jöttem, nem pedig temetésre. Mire való hát ez az átokverte szomorúság? Jobban szeretnek mosolygó arckokat látni magam körül, mint gyászos ábrázatokat. Talán tréfás dolgokról kellene beszélnem most, mégis inkább komoly témát választottam: magyarázatom egy kicsit a döntésemet. Ha megértitek, talán jobban elfogadjátok, és könnyebb szívvel folytatjátok mindennapi küzdelmeteket a Hegy gyomrában. Hiszen rátok még számtalan feladat, kaland vár, nem volna jó, ha keserűség bénítaná a karjaitokat a harcban.

A küzdelmet azonban egy ideig nélkülüm kell, hogy folytassátok, mert úgy döntöttem, elvonulok a hegy széléen elhelyezkedő járatlan csatornákbá. Megtelepedem, felfüggesztem a Hegy könyörtelen kiképzőtáborában való törtetést, a kalandor életmódot. Még nem tudom, mennyi lesz önként vállalt száműzetésem ideje; nem akarok senkit sem állítani: elképzelhető, hogy sohasem térek vissza. Ez azonban nem túl valószínű; lefogadom, hogy hallani fogtok még rólam.

Az Ősök látják a lelkeket, nem volt könnyű döntés. Nem volt könnyű, pedig sohasem szerettem azt az életvitelt, amelyet a hegyemély háborús viszonyai reánk kényszerítettek. Vagy ez sem igaz? Bizony siránaimban, panaszaimban sokat panaszkodtam rá, ezerszer elátkoztam a mélység csapdáit, ám a lelkeim mélyén talán mégis megszerettem az állandó feszültséget, az oly könnyen kiszámítható, mégis mindig kiszámíthatatlan kalandokat, a folytonos kockázatot, az örökös változást. Igen, mikor ezeket a sorokat rovom, akkor is hiányzik a vérem zsongása, sőt, egy kicsit még a kudarctól való félelem is. Furcsa dolog ez: a megszokásnak vannak fázisai, és az utálttól a beletörődésen keresztül eljutnász akár a rokonszenvig is.

Nagyon nehéz a megszokott életvitelen változtatni, még akkor is, ha azt közben kényelmetlennek, kényszerűnek érzed. És csak most, amikor úgy döntöttem, leállok, látom tisztán, hogy a Teron-hegyben eltöltött éveiknek nem csak árnyoldalai voltak. Megerősödtem, talán bölcsőbbé is váltam – de a legnagyobb kincs, amelyet a közel négy hegymoraj, és a kilenc színt adott nekem, az az volt, hogy megismertem egy sereg-re való egyszerű galetkit. Ha igazán közel jutottam valamelyik bajtársamhoz, és láthattam a zord külső alatt rejtőző lelket, mindig rá kellett jönnöm, szinte mindegyikünk értékes. Igen, azt hiszem, egytől egyig mindenki, aki ezeket a járatokat rója. Ezekről a kapcsolatokról lesz a legnehezebb lemondanom most, amikor időlegesen vagy végleg a remete-életmódot választom. Illetve remélem, hogy nem is kell lemondanom erről: biztosan lesznek jó páran, akikkel titokban tartani fogom a kapcsolatot. Ha máshogy nem hát, hát mentális úton. Meglátjátok, hallani fogtok rólam.

Nehéz elindulnom, és mégis meg kell tennem egy keserves út első lépését.

De hogy mégis miért?

Mert elfásultam, elfáradtam. Igen, szinte érzékeltlenné váltam. Jártam az alagutakat nap mint nap, végeztem gépiesen az újabb és újabb kalandokat és a többi rám rótt küldetést... Szépen folyamatosan deritettem föl az Ősök Csarnokát, már nem ért meglepetés sehol. Látszólag minden tökéletesen ment, de valójában hiányzott valami. Hiányzott a lendület, a düh, a szenvedély. Az, hogy hol humorral, hol haraggal tudjam szemlélni a kisebb-nagyobb kudarcokat, és hogy örülni tudjak a kis sikereknek is, a nagyoktól pedig lelkesedjek.



Azt vettem észre, hogy lasscskán elpárolgott belőlem minden, ami a valódi élethez köt. Ha tovább folytatom azt, amit eddig csináltam, szép lassan lélektelen masina válik belőlem. És ezt nem akartam: én külön akarok lenni annál, mintsem beletörődjek egy rám kiszabott sorsba. Én magam akarom megválasztani a végetemet!

Hiányzott a meglepetés ereje is. Mára véglegesen a kolónia második hullámába kerültem, legalább egy szinttel az élen haladók alatt járok. Bóven vannak persze alattam is, de az is tény, hogy a szinteket gyakorlatilag teljesen földértik, mire én odaérek. Szinte semmi fölfedezni való nem marad. Réges-régen nem így volt: emlékszem, amikor még egy szinten jártam Fenixszel, a nagyszájú katonával, aki a mai napig is az élsapatba tartozik. Én azonban szép fokozatosan lemaradtam, mert úgy gondoltam, számomra vannak fontosabb dolgok is, mint a feszített tempójú előrehaladás. Hiszen akkor még kevesebb idő lett volna azokra a dolgokra, amelyeket igazán szeretek, például a szövetségemre. És ebben teljesen igazam is volt. Azt hiszem, ha akkor régen a „rohanást” választom, mára még rosszabbul érezném magam. Vagy nem is bírtam volna idáig.

Olyan csapda ez, amelyből nem találtam kiutat. Egyszerre akartam megtartani a békés, a körülményekhez képest kényelmes életvitelt, és földérinteni a hegy újabb és újabb titkait.

Azért persze, ha van bennem elég elszántság, lettek volna megoldások erre is: például egy váratlan, elstetett felköltözés. Ám úgy éreztem, akkor elveszíték egy csomó, a fejlődésemhez nélkülözhetetlen dolgot, amelyeket amúgy minimális erőfeszítéssel megszerezhetnék. Csak időt kellene fordítanom... Nem, a mókuskerekből ebbe az irányba nem sikerült kitérőnöm. Régen talán lett volna ehhez bennem elég merészség és lelkesedés, ám most már túlságosan kitégett vagyok. Olyan, akár egy hatalmas, göcsörtös gomba-fa: lényegemet vasokos kéreg borítja, és nehezen mozdulok. Radikálisabb megoldást kellett találnom.

Lehet, hogy örült döntés a magányos remete-életmód; lehet, hogy nem segít majd semmit az elvonultság, az elmélkedés. De talán mégis. És ha igen, meg fogom találni a visszautat.

Emlékszem, egyszer a Bölcsék Korének lelke, mozgatórugója, Dart Mahul is elvonult elmélkedni. Hónapokig nem hallottunk felőle, és aztán visszatért, tele tettvágygal. Megvallom, az ő példája is vonzott: háttha az önként vállalt számkivettség visszavezet az élet ösvényére, és ismét föllobban lelkemben a hiányzó láng...

Döntésemet segítette az is, hogy sok régi bajtárs és barát tűnt el körülöm az utóbbi időben. Ez persze alapvetően nor-



mális: néhányan cinikusan csak természetes amortizációnak hívják. A régiek helyére mindig jönnek újak, és a Hegynek szüksége is van a vérfrissítésre. Csak nekem ez fáj, és közben öregnek kezdtem magam érezni. Pedig még alig nőttem ki a gyermekkorból. Vissza akarom kapni az ifjúságom. Megöregedtem, és beleszürkültem valami láthatatlan tömegbe. Egykor voltam valaki, különböztem a sokaságtól. De emlékszik-e arra bárki, hogy hajdanán én voltam az első a Nagy Kolóniából, aki a bárd klán szolgálatába állt? Ó, nosztalgikus hangulatom támadt... Eszembe jut, hogy szűkre szabott napjaim szinte egészét portyázással töltöttem, hogy meglegyen a klán által megkívánt hírnév (akkoriban még nem ismertük a szellemidézés varázslatát...). És milyen eufórikusan boldog voltam, mikor Vishaya, az élet ismerője a ruhámra tűzte a dalnokok jelvényét. Úgy gondoltam, hogy az „élet ismerője” valamiféle egészen különleges pozíciót jelöl, de ma már tu-



dom, hogy csak egy egyszerű rang a klánban, amelyet már rég magam mögött hagytam. (Szégyen, de fejből már nem is tudom megmondani, mi a jelenlegi rangom; mint sok, rég oly fontosnak látszó dolog, ez is elvesztette a jelentőségét, sajnós.) Sokáig én álltam az első helyen a klánrangban is, aztán XelloRiával felváltva derítettük föl az újabb és újabb feladatokat. És hol van már XelloRia? Eltűnt, elveszett valahol a múlt kódében... Ha jól emlékszem, a mindig bizonytalan felejtés varázslat működésének súlyos hibája volt az, ami miatt visszavonult. Vagy nem?

Emlékszik erre valaki rajtam kívül? Nem hiszem. Lehet, semmi jelentősége. Mint ahogy azt senki sem tudja már senki, hogy én vívtam a klánháború utolsó csatáját. És ennek tényleg nem volt jelentősége, hiszen a lázadók akkor már így is, úgy is vesztették. De mégis, talán szimbolikus fontossága még is lehetett ennek a győzelemnek, vagy legalábbis elég különleges volt: hiszen sok száz vagy sok ezer csatából ez volt a legeslegutolsó. Elmúlt, régen volt. Vagy sosem volt? Már az emlékeimben

sem vagyok biztos, minden szétfogyt, kocsonyássá vált körülöttem. Újat kell próbálnom.

Nyertem három olimpiát, de a legutóbbin már nem éreztem őszinte örömet. Vártam az érzést, vártam, hogy előtönsön az eufória, hogy büszke legyek. Vagy legalább gógós egy kicsit. De be kellett vallanom magamnak, hogy már nem is érdekel. Miért ez a közöny? Ez nagyon-nagyon rossz dolog. Elvonulok, és ha visszatérek, más lesz minden?

Ha csak egykor volt pszi-partnereimre gondolok: voltak jó néhányan, és ma mégis csak Zuckról és Rovarnyomorállatról tudom, hogy a barlangjáratok útjait rója. A többiek eltűntek valahol, és nem tudom, hallok-e még róluk.

A végső lökést Csenedes Don visszavonulása adta meg. Ő volt a Bekeidők Htrmondóinak szellemi vezére, az Őrző... Tudom, hogy a szövetségem túl fogja élni a távoztával keletkezett űrt, hiszen erős, szilárd közösségről van szó, amely sokat kibír, de mégsem mondhatjuk, hogy minden olyan lesz, mint régen... Számomra ő egyfajta példakép volt, hiszen egyszerre volt képes az elbolyban maradni, és ugyanakkor példászerű életet élni. Ügyesebben csinálta, mint én, és most mégis leállt, talán örökre... Arra is emlékszem, hogy volt már olyan, amikor csaknem elhagytott bennünket, és végül mégis sikerült meggyőznünk, hogy folytassa. De döntése most sokkal komolyabbnak tűnt, és talán belőlünk is kivett az a tűz, amellyel győzködtük őt akkoriban. Belőlem legalábbis bizonyosan...

Könnyebb indulni, ha nincs, aki visszavár. Ez persze nem igaz. Bóven vannak, akik visszatartanának. Elsősorban is ti, barátaim. És vannak még kihívások is, melyek várnak rám. Legendás csaták sora... Vajon le fogjuk tudni győzni az épen aktuális Odlerk fivéreket? Aztán a Hegy gyomrában is mozgolódik valami állítólag. Közeledő nagyszabású eseményről reglnek... Orglingok vagy sötét elfek támadása készül, vagy valami egészen más? Ki tudja, igazak-e a hírek... És itt van a markomban két aranydukát. Egyelőre nem is látom át egészen, mire lesz jó. Ezzel is többet kellene foglalkoznom. Látom már, rengeteg újdonság vár majd, ha netán visszatérek... Nyughatatlan vérem máris visszavinné a csatornájáratok harcos poklába, de most még ellen tudok állni ennek a hívásnak.

Barátaim, ne felejtsetek el. Köszönöm nektek az éveket, a számtalan csodás pillanatot, az őszinte nevetést... Én nem felejtelek el benneteket sohasem. Ha igazán nagy szükség van rám, szóljatok, számíthatok rám. Talán visszatérek. De egészen biztosan fogtok még hallani rólam.

És most hátra arc! Vár benneteket a Hegy, a kalandok!

Szeretettel üdvözöl mindenkit:

Nefelejcs

aki már csak egészen ritkán nyafog

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

BEÁLLÍTÁS UL

Jelentős késéssel ugyan, de sikerült végül megvalósítani a Beállítás UL-t. Bárki küldhet egy BUL-t két rendes fordulója között. A BUL-en csak beállítás parancsok alkalmazhatók, vagyis olyanok, amelyekhez nem tartozik idő-cselekedet, azaz TVP költés – néhány kivételtől eltekintve. A BUL a szűkös parancshely problémán hivatott segíteni. A BUL-en átdefiniálhatod a makródat (bármely parancsot használhatod, legfeljebb nem hajtódik végre), definiálhatod a Harci Programodat, módosíthatod a többi feltételes parancsodat, és rendberakhatod a tárgylistán (eladások, eldobások, átadások stb). A BUL-re nem vonatkozik a 3 napos korlát, tehát pl. küldhetsz egy normál fordulót hétfőn, egyet pénteken, és a kettő között egy BUL-t bármikor. Rövid összefoglaló a BUL-lel kapcsolatban:

Hogyan lehet küldeni?

Vagy a fordulósám után írsz egy B betűt, vagy 999-et írsz a fordulósám helyére. Ügyelj rá, hogy a BUL nem növeli a fordulósámodat, ezért a BUL fordulószáma megegyezik az öt megelőző forduló számával. Pl. a 179. forduló után táplálandó BUL a 179B, nem 180. A levelezős BUL-t kérjük, hogy a normál fordulóval együtt küldd. Az internetes BUL-nél javasoljuk, hogy a rendes fordulóhoz képest jelentős eltéréssel küldd, legjobb, ha megvárod a rendes forduló megérkezését, mielőtt a BUL-t elküldöd, nehogya BUL-t tápláljuk előbb.

Mennyibe kerül?

A BUL ára csökkentett a normál fordulóhoz képest, csak 17 zseton, és ugyanúgy jár hozzá karakterlap és tárgylista.

Tudok-e harcolni a beállítás fordulóban?

A BUL-en nem használhatsz semmilyen parancsot, amely eredményeképp harcolnál

vagy varázsolnál, így pl. feltételes gyógyulásra sincs szükség. A BUL-en nem kapsz KNO-t, nem csökken a jóllakottságod stb. Viszont a BUL elején is megkapod a két kör között történt események leírását. A BUL-en használható parancsok részletes enciklopédiáját kiküldjük (figyelem: a V és SZA parancsok nem használhatók a BUL-en az első enciklopédiával ellentétben).

Lehet-e a BUL-t módosítani (interneten), illetve ha nem táplálható, betáplálják-e később?

A BUL-re jelenleg nem lehet módosító UL-t küldeni. Ha a fordulósám hibás, akkor később sem kerül betáplálásra.

Mi a helyzet, ha hiba történik a BUL-en?

A normál UL-lel ellentétben, a BUL nem „visszaállítható”. Szerencsére, komoly tragédia nem is történhet a BUL során. Legálábbis semmi olyasmi, amit a JV kézzel ne tudna helyrehozni, és a forduló újratáplálását igényelné.

ARANYDUKÁT

Bekerült a játékba az aranydukát, az elkövetkezendő TF találkozós árverések pénzeszköze. Remélhetőleg ezzel a szabadon gyűjtőgethető pénzzel még érdekesebb árveréseket tudunk rendezni.

APRÓK

- ❖ A gránitbőrön most már nem megy át 1 sebzés ütésenként.
- ❖ A klán egyedi tárgyakat most már csak a klántagok tudják KF-elni, tehát ha klánt váltasz, nem tudsz egyszerre több ilyen tárgyat felvenni.
- ❖ A szövetségi arénánál a min. építés 350 lett, hogy a kisebb taglétszámú szövetségek is fel tudják építeni.
- ❖ Javítottam a bárd küldetését (lépj 30 mezőt a Csarnokban).

ŐSÖK VÁROSA

Ghalla News

117

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2003. szeptember



STATISZTIKA

Ember	14,85%
Elf	13,5%
Törp	7,99%
Árnymanó	7,49%
Troll	9,3%
Gnóm	6,03%
Alakváltó	16,1%
Kobudera	17,1%
Mutáns	7,63%

LEAH:	10,9%
átlag hit:	bíborosa
DORNODON:	12,3%
átlag hit:	főpap jelöltje
RAIA:	16,5%
átlag hit:	püspöke
ELENIOS:	6,9%
átlag hit:	felszentelt papja
SHERAN:	13,4%
átlag hit:	bíborosa
THARR:	24,6%
átlag hit:	püspöke
FAIRLIGHT:	11,7%
átlag hit:	felszentelt papja
CHARA-DIN:	4,5%
átlag hit:	püspöke

Leggazdagabb	174656
Max Hp	2160
Legtöbb skalp	40
Összes skalp	748
Legtöbb szörny	10672
Összes szörny	4055714
Legtöbb varpont	4482
Legnagyobb hit	
<i>lényét magába fogadó isteni entitás</i>	
Legtöbb tudatpont	93
Összes halhatatlan	879
Legnagyobb halhatatlanság	25
Legtöbb pszi pont	961
Legtöbb tapasztalati pont	101041176

Rejtőzködés	149
Nyomkövetés	202
Lopás	181
Mászás	66
Csapdakészítés	74
Csapdaészlelés	65
Gyógyítás	181
Titkosírás	50
Felderítés	133
Szörnyidomítás	62
Teológia	389
Taumaturgia	310
Szerencsejáték	27
Harcművészetek	56
Szkanderózás	57
Zene	221
Szörnyismeret	100
Pszi	90
Zárnyítás	59
Vadászat	243
Bányászat	64
Testépítés	105
Úszás	40
Ordítás	67
Versengés	25

Jó	17,7%
Semleges	62,3%
Gonosz	20%

Vízharc	27
Ökölvívás	57
Szűrőfegyver	65
Vágófegyver	57
Útőfegyver	61
Lőfegyver	47
Dobőfegyver	51

Erő:	111
IQ:	95
Ügyesség:	84
Egészség:	85
Szerencse:	110



2003 SZEPTEMBER 12



JÁTÉK

Mostanság nagyon aktuális a varkaudarak lehetséges visszatéréséről spekulálni, így hát úgy döntöttünk, itt a Krónika hasábjain is próbára tesszük a játékosok e témában való tájékozottságát. Az alább található kérdésre való helyes választ október 20-ig visszaküldő **előfizetőink** (AK előfizető akár a fordulóival kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db. Khór maszkját sorsolunk ki. E mesés relikviát az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, varkaudar subjectű e-mailben lehet. A kérdés pedig: Ki volt az a két kalandozó, aki az I. varkaudar invázió során a legtöbb varkaudart ölte, illetve a varkaudarak pártján a legtöbb kalandozó gyilkolászta? A Krónika korábbi számai segíthetnek a megfejtésben.

A gnóm kutatóállomás ebben a hónapban igen különleges kutatási eredményekkel rukkolt elő. Összegezték a kalandozóktól hallott híreket, majd osztottak szoroztak, minek következtében remek kis lista keletkezett arról, melyik szörnynél, hány százalékos valószínűséggel lehet ritka, vagy kevésbé ritka kincset találni. A statisztikai eredmények csupán a maig ismert szörnyek és tárgyak alapján készültek (ne csodálkozzon hát senki, ha olyan tárgyat talál a felsorolt lényeknél, ami esetleg ekkor még nem szerepelhetett a listában), valamint csak a lényeknél 100%-nál kisebb eséllyel megtalálható szutykokról és relikviákról szólnak. Tehát a Techiulannál mindig található Techiulan amulettej ugyanúgy nem fog a listában szerepelni, mint a vadászlatu vágófegyverrel lenyűgöző bőre. Az esthari, bo'adhu, kyorg és árnytünder lények által véletlenszerűen dobott varázskomponensek szintén nem találhatók a listában – hiszen nem akartuk az összes ezen a területen megtalálható szörnyet felsorolni e relikviák miatt. Van még néhány speciális eset, ami miatt nem tüntettünk fel ismert tárgyat a listában – méghozzá amikor nem túl egyértelmű egy tárgy kincstalálási esélye, vagyis több egyénre, vagy helyszínre szabott egyéb tényező is befolyásolhatja azt. Ilyenek például az cirkuszi szörnyeknél található talizmánok, vagy például az egész újszülött tárgyának mondható varkaudar látógömb. Azok a tárgyak, melyek mellett (küldeteskör) felirat található, csak akkor találhatók a szörnynél, ha pont azt keresed valamelyik épületben kapott feladat megoldása végett – ezek találási esélye egyébként 50%. Jó böngészést és számolgatást a táblázathoz!

55 rőtmanó	15% rőtmanó kacagány
187 részeg kalandozó	(küldeteskör) királyi borosüveg
314 sötét ölész	5% tudás gyöngye
323 Notermanthi báró	20% gyémántkoponya
345 ork sámán	10% sámán erszény

346 szürke rinocérosz	33% rinóbőr
347 varkaudar kőszá	5% varkaudar szablya, 14% varkaudar tekercs
348 khór darázs	16% darázsfarok
349 liumbe	14% liumbe bimbó
350 északi aurach	10% aurach bőr
351 halálmadár	10% Morgan kristálya, 20% aranygyűrű
352 láplidérc	10% Tiume batyuja, 20% xirnox szív, 12% manifeszt.nyúlvány, 1% varázskő
353 tesh alligátor	14% alligátorfog, 13% elf csont
356 vörös rakolits	10% sáska amulett
357 dúnekukac	15% safránykristály
358 bíbor szulfagor	13% szulfín
359 földsárkány	7% smaragd kö, 1% rubinkő
360 ryuku gárdista	1% ryuku karvédő, 1% ryuku sisak, 1% ryuku kesztyű, 1% ryuku csizma, 1% ryuku szablya
361 ryuku légios	1% ryuku mellvert, 1% ryuku nadrág, 1% ryuku köpeny, 1% ryuku kopja, 1% ryuku buzogány
362 ryuku ostromteknős	5% teknősszencia
363 partravetett medúza	10% medúzacsáp
364 fekete amóba	7% troll csont, 7% kobudera csont, 7% gnóm csont
365 troll ritualista	5% ritualista amulett, 1% ritualista öv
367 dombi óriásiyeti	1% yeti mokaszin
368 kérődző etra	12% etra hályog
369 rőtmanó berzerker	10% berzerker túske, 33% rőtmanó kacagány
393 purifikátor császár	1% császári kesztyű
394 ryuku gölem	5% ryuku kalapács
395 csápos otagi	1% otagi csáp
399 erdei rém	1% rémbőr tarkóvédő
400 Techiulan	15% tl'urlang erőkő, 50% dalthog kőzet
401 lidércóriás	1% manakristály
404 Nateilan urnő	50% dalthog kőzet, 50% varázskő
412 gh'raiton ölész	5% gh'raiton esszencia, 3% tl'urlang erőkő, 2% dalthog kőzet
413 rd'alv lélektipró	5% rd'alv esszencia, 3% tl'urlang erőkő, 2% dalthog kőzet
414 kr'uagon pusztító	5% kr'uagon esszencia, 3% tl'urlang erőkő, 2% dalthog kőzet

415 ml'othag szüröcsölő	5% ml'othag esszencia, 3% t'urlang erőkő, 2% dlathog kőzet	575 Gyorsröptű Kabol	16% Kabol gyűrűje, (ha más nem) Kaból írhája
416 vg'axtol torzító	5% vg'axtol esszencia, 3% t'urlang erőkő, 2% dlathog kőzet	577 energiaelementál	50% angyalok gyűrűje
418 vortexmágus	7% a fiatalág itala	587 templomos lovag	3% éjkristály
426 drótszörű mópat	1% t'urlang erőkő	591 sötét kaszás	(küldeteskör) sötét kasza
427 rothadó lián	1% t'urlang erőkő	596 nekromanta kóborló	5% éjkristály
443 green örvény	(küldeteskör) energiamembrán	597 ködmágus	5% éjkristály
447 őshonos sziklozug	(küldeteskör) sziklozug comb	599 garmhegyi szerzetes	5% éjkristály
451 púpos zokarg	50% áldott kő	600 ősi matéria	50% xirnox szív
489 fekélyes hernyó	(küldeteskör) hernyópete	601 eldüeni vándor	5% éjkristály
492 bumshir óriásmacska	33% dramoaon kő	602 fényhozó	5% éjkristály
494 Kronga hadúr	16% Batharak vértje, (ha más nem) Batharak vállemeze	603 dűneszellem	33% dramoaon kő
495 Koponyázúzó Emma	16% Emma köténye, (ha más nem) ogre öv	609 takarító	5% éjkristály
496 Sshreakza	16% Sshreakza amulettje, (ha más nem) Natharion amulett	610 t'urlang vadász	5% éjkristály
497 Ébenuszonyú Tekla	16% cápafog, (ha más nem) cápapőr csizma	612 gygyan krokodil	33% dramoaon kő
498 nitmák lord	16% nitmák penge, (ha más nem) Natharion karkötő	613 Tobias Ak'radal	8% éjkristály, 16% t'urlang termelő, (ha más nem) 2-5 db t'urlang mérleg
499 Iszonyat	16% ősplazma	615 Lord Daramoula	(ha más nem) Daramoula pálcája
500 Fehér Özvegy	16% hótarantula köpeny, (ha más nem) hókereszt	616 Dranadáni Salamon	16% Zarknod szemé
501 Tissian sámánúr	16% bo'adhun tiara, (ha más nem) bo'adhun idol	618 Kromhor Xanathal	8% éjkristály, 16% ében talizmán, (ha más nem) Xanathal karkötője
502 Éjvadász	16% Éjvadász bundája, (ha más nem) 5 db Éjvadász karma	638 yeti poronty	30% yetiszív
503 Toodrok Din	16% Din cséphadarója, (ha más nem) varkaudar csésze	640 fagyféreg	30% féregbél
505 Uthan Teriadan	16% teriadan karkötő, (ha más nem) bo'adhun gyűrű	641 ulkor jégvény	30% ulkor gyöngy, 7% ulkor kötény
506 kreiton bővölő	2% kreiton agy	642 hópárduc	30% párducuszem
508 sötét ülnök	35% angyalok gyűrűje	645 dermesztő lidérc	30% lidércesszencia
510 kreiton idéző	25% kreiton fókusz	646 sarki óriásteknős	5% teknősesszencia
536 kreiton lich	7% agvari manafókusz	647 lábascet	30% cetuszony, 10% hibátlan cetbőr
537 kreiton átokmester	2% kreiton agy	648 eszkimó óriás	10% bundás kabát
540 quwarg széltáncos	67% quwarg igazgyöngy	650 fagyágus	30% mágusszelece
549 eszement trappoló	67% szürke briliáns	651 animált hókutya	30% hókutya nyakörv
553 pszionikus entitás	25% gyémántplazma	654 mammut zombi	30% mammutbőr
557 élőholt pöfeteg	33% dramoaon kő	656 jégtörő	30% jégtörő korong
560 groxmati varázstudó	30% xirnox szív	658 kristályforgeteg	30% szélgömb
564 elfajzott enkala	(küldeteskör) enkala deréköv	659 hósárcány	10% hósárcánybőr csizma
565 tengeri parduau	(küldeteskör) parduauhályog	660 fagybehemót	30% behemótköröm
570 P. Vlagyimir	16% bársony övsál, (ha más nem) törp sisak	661 md'blatherat	2% gh'raiton esszencia, 2% rd'alv esszencia, 2% kr'uagon esszencia, 2% ml'othag esszencia, 2% vg'axtol esszencia
573 Furge Maidena	16% kyorg köpeny, (ha más nem) kyorg vállpánt	662 kisebb jégisten	35% jégisten amulett
574 Kíméletlen Ardo	16% kyorg tör, 10% varázskő, (ha más nem) egy véletlenszerűen választott kyorg relikvia	663 öreg hósárcány	33% hósárcány szív, 12% hósárcánybőr csizma
		665 mouthlan	(küldeteskör) kramenta varázskő
		669 börtönőr	25% arany
		670 börtöntiszt	80% arany
		679 troll bányász	(küldeteskör) üllő, (küldeteskör) kaja, (küldeteskör) szeksztáns, 5% deus ex machina, 20% bunkó
		687 varkaudar íjász	20% rövid íj, 90% nyílvevő
		688 varkaudar iszákos	12% varkaudar pálinka
		690 varkaudar vajákos	8% sámán gyógykenőcs
		693 vark. kardtáncos	1% varkaudar che-kard

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

TIHOR MIKLÓS

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

A HALANDÓSÁG ÁLCÁJA (325. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: 5 TVP, 1 TU

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A karakterek táplálkozási szokásai módosulnak, rendez étel helyett vért fogyasztanak.

Enciklopédia: Egy bálra vagy hivatalos ma éjszaka. A meghívó szerint álarcos bál lesz a helytartó városában. Rendhagyó esetnek számít, hosszú idő óta az első esemény, melyen a résztvevők nem páncélba és talpig fegyverbe, hanem legdíszesebb ruháikba, ill. jelmezeikbe jelennek meg. Már szinte magad előtt látod a kavargó tömeget, a szabadon hagyott vállak, csuklók, nyakak egyvelegét. Egy ilyen látvány könnyen megvadíthatja a legbékésebb vámpírt is. A Herceg azonban szigorúan megtiltotta a Maskarádé megsértését. Hát, mindenképp érdekes lesz... – gondolod, és maszkod arcod elé emelve elhagyod a fogadót. A főtéren nyüzsgő tömegből érzed társaid jelenlétét, magadban arcokat párosítasz a nevekhez. Majd mindannyian itt vagytok. Vajon mások is ilyen könnyen felismernek titeket, ha felnyitják harmadik szemüket? Körülnézel, alkalmas megfigyelőhely után kutatva: egy ház nyitott kapuján akad meg a szemed, melynek erkélyéről be lehet látni az egész teret, s néhány utcát is. Egy árnyék mozdul, felismered az álarc alól kilógó ősz hajtincseket. A Herceg egyszer lélekfalonak nevezte magát, mondván, hogy minden fonat egy-egy elnyelt lélek... de nem tudsz róla, hogy rajtatok kívül bárkit is... Int, s látod, hogy a többiek is elindulnak a kapu felé. – Légy üdvözlöve, uram. Az én házam a te házad is. Lépj be, és érezd magad otthon – fogad egy férfi, s bevezet egy terembe, ahol egy megterített asz-

tal fogad. Miután a Herceg is megérkezik, mindenki helyet foglal. – Vannak helyzetek – mondja, miközben némi gyümölcsöt csipeget az asztalról –, amikor nem törölhetünk minden velünk kapcsolatos emléket. Egyszerűen azért, mert túl sok elmét kellene manipulálni hozzá, vagy túl sok energiát emésztene fel a dolog. Ilyen a mostani is. Ha nekiállnánk manipulálni az embereket, előbb-utóbb a jelenlétünkéről kezdenének suttozni, aminek rossz vége lenne. Nem, most más módszerekhez kell folyamodnunk. Fel kell vennünk a halandóság álcáját! Még emlékszünk rá, milyen volt embernek lenni. Enni, inni, lélegezni, elpirulni stb... Ezeket most is meg tudjuk tenni, pusztán akarunk kell. Persze vannak bizonyos korlátok. A légzésre és a bőrszínre figyelni kell, hajlamosak vagyunk nem lélegezni, ha épp nem beszélünk – mondja mosolyogva. – Az étel és az ital kb. egy óra alatt elhagyja testünket, ugyanazon az úton, ahogy bejutott. Ma este ebben semmi meglepő nem lenne, de elég kellemetlen dolog épp egy társalgás közepén a partnerre öklendezni az elfogyasztott (de meg nem emésztett) ételt... A mai bál megfelelő álcája lesz a mi Maskarádénknak, senki sem fog arra gondolni, hogy a maszkok alatt újabb maszkok rejtőzhetnek. Ha elhatalmasodna rajtatok az Éhség, és nem tudnátok feltűnés nélkül csillapítani; saját véretek is képes erre, bár semminek sincs jobb íze az áldozat vérénél. (Talán csak egy öreg vámpír vérének.) Szakítsatok fel egy eret karkotokon, és igyatok, míg a Szörny le nem csillapul... Ebbe a házba bármikor visszatérhettek, a bál után itt találkozunk, s meglátjuk, ki milyen trófeákat ejtett. Jó vadászatot hát, de a Szörnyet tartsátok pórázoni! A bált megnyitottnak nyilvánítom! – Szétszéledtek, egyesek egyedül,

mások kis csoportokban. Magyarázat: 1. A KT tagjai normál módon nem esznek kaját, ha éhesek; de továbbra is gyűjtik azt. 2. Vérpontot tudunk átváltani kajára 1:5 arányban (egyből elfogyasztva) egy EK 325 <vérpont> parancsral, 5 TVP költség árán. 3. Vérszíváskor (Vérgyűjtés, 257. tudati képesség), ha sikeresen szívunk, az egyben 3 kaja elfogyasztását is jelent.

Megjegyzés: Nem lehetsz elég óvatos: a vámpírok köztünk vannak!

A MÚLT KUTATÁSA (326. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: 5-50 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A karakterek a phua kúpokban is található kincseket szerezhetik a földben való ásással.

Enciklopédia: A nap már a horizont alá küszökölt, hogy álomba ringassa Erdauin megfáradt népét. A fehérbérci főtéren, nem messze a Fény Szentélyétől néhány kalandozó várakozott mit sem törődve a rájuk telepedő sötétséggel. Igen, ők voltak azok, a Technika Ördögei KT tagjai! Szemük szinte könnybe lábadt, hiszen több mint egy éve vártak már erre a pillanatra. Megalakulásukkor még beteges ötletnek tűnt az a cél, hogy egy rövidke év alatt lelegendő információt, tudati energiát és pénzt gyűjtsenek össze egy egész Erdauint átölelő régészeti program beindításához. De most együttesen örülhettek kemény munkájuk gyümölcsének, amely végre komolyan segíti majd őket a hatékony és eredményes kutatómunkában.

– Barátaim! – szólalt meg a KT vezetője. – Tudnotok kell, hogy hatalmas lépést tettünk a múlt zivatáros évszázadaiban elkallódott szerkezetek – legyen az egy fegyver vagy éppen egy használati tárgy – megismerése felé! Erdauin földje rengeteg hasznos dolgot rejt, de ezeket előbb meg kell keresnünk, hogy később építő céljaink eléréséhez használhassuk őket. Holnap reggel fogjatok hát ásót és induljatok el a szélrózsa minden irányába, hogy megismerjétek Ghalla eme megmaradt részének történelmét. Nehéz munka lesz, de csak is így gyarapíthatjuk hatékonyan ismereteinket.

– Most pedig mulassunk! – kiáltott fel valaki a csoportból, és a közös tudat tagjai zeneszó mellett mulatták végig eme felejthetetlen éjszakát.

[Megjegyzés: Az EK 326 <TVP> <hányszor> parancs kiadásával a KT tagjai mostantól használhatják a régészet képességét. A második paraméterrel adhatod meg, hogy hány TVP-t akarsz rászáni az ásatásra (ez minimum 5 kell, hogy legyen). Egy mezőn maximum egyszer áshatsz. Ha megadsz egy 3. paramétert is, akkor a következő lépéssel kezdődően a paraméterben megadott számú új mezőre lépve automatikusan ásni fogsz, a 2. paraméterben megadott TVP-ért. Régészkedni minden tereptípuson lehet, kivéve persze a mocsarakat és a tengerrel borított mezőket, és persze a Sötét Földet. Ne felejtse el, hogy az ásatáshoz szükségem lesz egy ásóra is! Arra, hogy találj valamit, elköltött TVP*2+X % esélyed van, ahol X a befeljesztett TU, de legfeljebb az elköltött TVP. Sok sikert!]

Megjegyzés: Jópofa, szerepjátékos kezdeményezés, amelynek mellékhatásaként talán az esszenciakristály is gyakoribb tárgy lesz.

ÓSEID CSARNOKÁNAK FELFEDEZÉSE (327. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: 1 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A KT tagok egy biztos helyre tudnak teleportálni, ahol táborozásukat tölthetik.

Enciklopédia: Hosszú hónapok óta minden tudati energiát arra áldoztad, hogy az ősi legendákban is titkolt helyet, a Törpe Ósók Csarnokát megtaláld. Most pedig mikor a kollektív tudati erőtök sikerrel járt, megtalálta és stabilizálta az extradimenziós kaput, esélyt teremtve minden tudati tagnak a belépésre, te félve várakozol e szent hely bejáratánál. Lassan lelked súgja meg a választ. Á, nem a félelem bénítja meg lábaid, hanem egyre biztosabban érzed méltatlan vagy akár csak arra, hogy tekintesd az Ósók Csarnokát érintse. Lesütött szemmel fordítasz hátat, és elindulsz visszafelé, mikor egy erős bölcs hang megállít:

– Méltónak találtattál. Szerénységed példamutató lehet minden hatalomvágytól elvakult törpének. Mostantól, ha lelked tisztának, hited méltónak találtatik, pihenhetsz e Csarnok szent

falai közt. Hallgathatod tanításainkat, otthonod leszünk, de azt tudnod kell, hogy a saját Csillagösvényeden magadnak kell végig menned, mi nem segíthetünk. Élj Őseidhez méltóan. Visszavárunk!

Megerősödött, ujjongó lélekkel hagyod el a tudati teret, hogy Ösvényedet járva, élted végén is méltó legyél e kegyre.

[A Csarnokba lépés feltételei: 20-as egészség, 10-es Bányászat, tisztelned és szeretned kell fajtársaid (BA 3), és kell, hogy legyen nálad szögletes kő, az Ősökkel való kapcsolatteremtéshez, mely kontaktust 1 TU és 5 TVP árán aktiválod. A belépéshez, és az azonnali visszatéréshez add ki az EK 327 parancsot, a Csarnok elhagyásához pedig az LM 1-et. A betelepítéskor nem használható, ha valamilyen más teleport hatása alatt állsz, ill. ha labirintusban vagy más épületben vagy.]

Megjegyzés: Már több hasonló képesség is volt, jelentősebb eltérés a többitől, hogy ehhez egy mini-labirintus tartozik, a karakterek ide kerülnek.

VALENTIN NAPJA (328. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 5

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Az FU parancshoz nem kell egy mezőn lennetek, és az FU parancs végrehajtás után nem törölődik.

Enciklopédia: Egy nő és egy férfi között a szerelem a legsodálatosabb érzés... nem is szólva a beteljesüléséről! A testi boldogság, melynek forrása a két lélek mindent elsöprő vonzalma. De nincs annál borzasztóbb, mint ha a szeretett férfi többnapig járó földre epedezik Érted... nincs annál örjítőbb. Te ugyanúgy vágyz érintéseire, gyengédségére, de csak a csillagok mosolyognak Rád az égboltnak elstutogott valómásod után... Társnőid hasonló érzései, a lelketek mélyéről feltörő érzések vihara felkavarta még a kasztroplanáris teret is. Felkavarta, és egyben megmutatta, mit kell tennetek, hogy változtassatok ezen a szinte leküzdhetetlennek tűnő helyzeten.

Tudati erőtök – összefonódva érzéseitekkel – teljesen felborította és áttörte a valóság határait. Kedveseitek felé vezető szerelmes vágyaitok

azonban utat mutattak eme kasztroplanáris kavalkádban. Tévedhetetlenül követték a szeretett férfi felé vezető ösvényt, hogy végül megpihenve karjaiban, egymáséi lehessetek...

Azonban bármily erősek is legyenek ezek az érzések, és vágyak, bármily erővel is próbáljátok kordában tartani az univerzum törvényei, hosszasan senki sem képes becsapni a mindenséget irányító hatalmakat. Csupán egyetlen óra, ennyi haladékot tudtok kicsikarni, annyi ideig tudjátok kibillenteni az egyensúlyra törekvő valóságot. Egyetlen röpké óra áll rendelkezésetekre, hogy együtt lehessetek kedveseitekkel, aztán minden visszaáll eredeti formájába.

Ezentúl, ha mindketten – kedvesed és Te is – úgy akarjátok – azaz FU parancsotok van kiadva egymásra – nem kell heteket várni egy boldog éjszakára, hanem azonnal egymás karjaiba omolhattok! Ezek az érzések oly erősek, hogy mindaddig nem múlnak el, míg erőszakkal ki nem irtjátok lelketekből – azaz az ily módon beteljesülő FU parancs nem törölődik. De vigyázat! Egy rendes lány mindig ellenőrzi, hogy van-e elegendő ovimom bogója! [A képesség használatához az EK 328 <kalandozó> parancsot add ki.]

POROLIT FORMÁLÁSA

(329. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 100 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Lehetőség van művészi porolitikok építésére, amelyek semlegesítik a Chara-din monolit káros hatását.

Enciklopédia: Mi, az Idő Porszemei az elmúlt hosszú esztendő során igen elmélyült kutatást végeztünk. Egyre mélyebbre ásva az idő rétegei közt, feltártuk a múlt egy igen távoli esemény-sorozatát. Amikor még csak a három ősi istenség volt, már akkor is Chara-din szeretett volna lenni a világot egyedül uraló zsarnok, és ezt próbálta elősegíteni a monolitikok építtetésével is, hogy csak az ő talpnyalói tudjanak tisztességesen varázsolni. Ezt nem nézhette tétlenül Rhatt és Bufa, ezért híveiknek ajándékozták a monolitikok titkát. Erre az ősi titokra végre nekünk is sikerült rájönnünk, megtudtuk, hogy építhetünk ilyen szobrokat. Természetesen némiképp

módosítottuk az eredeti formát, hogy újra kitörhessen belőlünk a művész. A mindenütt jelenlevő barátaink, a porszemek vállalták hogy, anyagát alkotják ezeknek a szobrokat, a porolítokat, sőt még abba is beleegyeztek, hogy mások is megformázhatják őket e nemes cél érdekében.

[Az építés pontos részleteit a képesség kifejlesztésének pillanatában még csak Kaq ismeri, de nyaggassátok az információért; szívesen megosztja mindenki vel.]

Megjegyzés: A porolítot az EP 720 100 <orszám> paranccsal lehet megépíteni, ahol <orszám> lehet egy kalandozó vagy egy szörny. Az alkotás általában valamilyen Chara-din ellenes kompozíció, de középpontjában a megadott lény lesz.

A képesség szerepjátékos, és kicsit heroikus is – a KT tagok egy képességet ráköltöttek a Chara-din átka elleni harcra.

A KISEBB ZAN MEGISMERÉSE

(330. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A karakterek látják azoknak a kalandozóknak a tudatpontját, akikkel találkoznak.

Enciklopédia: A férgek megtették a feladatukat, összeszedtek elég manát, amely biztosítja az indukátor működését évekig. Azonban az Álomörzök állandó főnixkopasztása miatt a férgek nem férnek hozzá a klasztraplanáris térhez megfelelően. A Rend az elmúlt évben átalakította a kisebb zan struktúráját és működését. Ezért mostantól ha van nálad féreg (kisebb zan), akkor is láthatod azon kalandozók tudatpontjait, akikkel találkozol, ha náluk nincs kisebb zan.

Megjegyzés: A tömör enciklopédia magáért beszél – a képességet a szükség hozta létre, a főnixtollak túlszaporodásának köszönhetően.

ILLÚZIÓ AKASZTÁS

(331. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 1 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Virtuális sírhelyek hozhatók létre a térképen, mezőnként legfeljebb egy, üzenetet hirdetve egy-egy kalandozónak.

Enciklopédia: Íme a képesség, amire mindannyian vártunk: bár mi tisztában vagyunk vele, hogy a Sárkány mindenki felett áll, a külvilág azonban ezzel nincs mindig tisztában. Megtorló akciók követték egymást, nem egy kalandozó ismerte meg, milyen a külső d.e.m. illata, ám ez még mindig kevés. Hosszas tervezés után végre elértük azt, amit akartunk. Immár nem csak fegyvereink ereje nagyobb mindenkiénél, a Sárkány által segítve alakíthatjuk ellenfeleink jövőjét is: az akasztófa alatti sírhantot. Ez egyelőre csupán egy illúzió, de mi tudjuk jól – előrejelzi azok halálát, kik ilyen vagy olyan módon kiérdemelték figyelmünket. Ahhoz, hogy használd ezt a képességet, nem kell mást tenned, csupán 1 TU és 5 TVP árán kiadni a EK 331 <kísérő szöveg paramétere> <kalandozó száma> parancsot. Ekkor megjelenik egy illúzió-akasztófa a mezőn, tövében egy sírhanttal, melyen a következő feliratok olvashatóak előzetes szándékoknak megfelelően (lásd paraméter), és fél éven keresztül az adott mezőn marad:

1: Itt nyugszik <kalandozó neve>, aki úgy hitte, ereje felérhet a MAFFIA KT erejével, s ezért kellett meghalnia.

2: Itt nyugszik <kalandozó neve>, akinek azért kellett elbuknia, mert a MAFFIA KT engedélye nélkül lopott az ő területükön.

3: Itt fekszik <kalandozó neve>, aki azért halt meg, mert nem gonosz istent követett.

4: Itt fekszik <kalandozó neve>, ki jó harcos volt, de a MAFFIA KT elleni harcban alulmaradt. Bátorsága még ellenségei előtt is elismerést váltott ki.

5: Itt nyugszik <kalandozó neve>, ki elárulta a MAFFIA KT-t, halála hosszú és fájdalmas volt.

6: Itt nyugszik <kalandozó neve>, kinek azért kellett meghalnia, mert a kasztrotéren át akart felülkerekedni a MAFFIA KT-n, természetesen sikertelenül, de már a próbálkozás büntetése is halál.

Megjegyzés: Egy újabb képesség, amely színesíti (bocsánat, feketíti :) a mezők leírását. Különösen érdekes lehet, amikor egy kevésbé tapasztalt játékos találkozik vele, aki először nem is érti, mit is lát...



Jancsár János

KÜLDETÉS

2. rész

4. ÁLLHATATOSSÁG

Yaurr királyság, Zangróztól Nyugatra. A világégés utáni 5. évben.

Árva Bertold egy korhadt fatörzsön ült. Vörhenyes borostája, és hosszú, fésületlen fürtjei alapján holmi útonállóknak is nézhettek volna. Nyoma sem volt már a makulátlan tabardnak, és napfényes pajzsnak, dicstelen véget ért a vagyont érő szattyán-csizma, és a méregdrága mithril kesztyű is. Csak ócska vászonruha fedte testét. Felszereléséből csupán a fegyveröv, a hüvely és a kard, ami megmaradt.

Hosszú négy év volt, és lovag átélte mindazt a megaláztatást, és gyötrelmet, amit egy hitében vakon bízó ember csak átélhet ezen az ostoba világon.

Egy év sem telt el a Nagy Égés után, és már tanúja lehetett, ahogy megérkeztek Huertolba az első menekültek. Vasból kovácsolt fegyvereket és páncélokat viseltek és mágiát használtak. Megteltek velük a kocsmák. A boltokban felhalmozódtak a különféle semmire sem jó, gusztyustalan szörny-alkatrészek, mivel az Uralkodó elrendelte azok felvásárlását, jó százdeka jelétül. Persze a városlakók többsége ekkor már tudta, hogy nincs tovább. A Királyság mágusai varázslattal és tengernyi dolgos kéz erejével befejezték a Csatorna munkálatait. A vércápák és a delejes védőpajzs megoltalmazta a keleti vidékeket a barbárok özönlésétől.

Bertold az utolsók közt hagyta el Huertolt. A helybeliek tiltakozásával mit sem törődve, távozása után nem sokkal, felszámtálták a három állandó térkaput, melyek a helytartói városokat a fővárossal összekötötték.

Megszűnt tehát a kapocs. A köldökszinórokat elvágta a Királyság. A teleses családok immár nem látogathatták rokonaikat, a kereskedők nem kaptak árut, és a nyugati vidékekre elszegényedés, és lassú hanyatlás várt.

Bertold ekkor még lelkesen hallgatta a fantasztikusabbnál fantasztikusabb híreket, s mint mindenki más, őt is fellelkesítették a kalandozókról szóló igaz, vagy igaznak tűnő mesék. Felkent lovagként ugyan már csak ritkán járt el szórakozni, a kocsmák sűrű zaját is elkerülte, de társaival sokat elmélkedtek

arról, vajh' ha tíz évvel fiatalabbak volnának, belevetnék-e magukat ebbe a vad, és kalandos életbe?

Aztán a varkaudar invázió kötötte le minden erejét. A Rend belerendült a csapásba, amit a fanatizált Dornodon-hívó szörnyek mértek a birodalomra. A kalandozók szétkergették a varkaudarokat... Hát persze... Így beszélük. Az igazság persze nem ez. Négy száz felkent paplovag, és legalább kétszer ennyi lovag szállt szembe Raia napkorongos lobogója alatt a *tiltott kapukon* érkező szörnyekkel. A támadást csak kevesen élték túl közülük, de a Királyság épségben maradt.

A Rend azonban megbomlott. A küldetések, és jutalmak elmaradoztak. A mentálháló egy-egy fonálkája végén már csak pár tucatnyian rángatóztak magányos pókokcskaként. Raia új követőkre talált. Hatékony, makacs és olcsó követőkre.

Kalandozók.

Szövetségbe tömörültek, és saját titkos nyelvet használni meghódították a kasztoplanárius síkot. Hamarosan magasabb papi rangra szöktek, mint a Nagytanács legvénebb apostola... S mikor pár hónapja feltűnt Alanorban az első kalandozó, aki nyakában viselte a leggonoszabb dolgot, ami csak létezik-e földön, a káros ősi istenének szimbólumát, akkor Bertold összezsuzdte holmiját, és istenhózzádot mondott a laktanyának.

Végigpergette szemei előtt az elmúlt napokat. Legalább két tucat, thargodanoktól hemzseggő, üszkös csatamezőt tisztított meg. Miközben számtalan sebet szerzett, hite mindvégig megmaradt. Kalandozókkal is találkozott, s a többségük barátságosan mosolygva próbált beszéddé elegyedni vele. Nem az ő hibájuk, hogy a lovagot ez cseppet sem érdekelte. Hisz megvetette őket, függetlenül attól, hogy milyen szimbólum titegett nyakukban. Még a „mérleg nyelvét” sem szívelte, mert a druidákat flúgosoknak, a harचितűeket fafejúeknek, a villámisten papjait pedig önző kalmároknak tartotta. Nem állhatta a halálpapok bűzös leheletét, s a káosz hívők örül vihogását, de mindennél jobban gyűlölte a denevér szolgálait, mert bennük látta az okot eddigi élete minden értelmetlenségéért.

Gyűlölete csak fokozódott, mikor a gonoszság fennkölt híveiben ellenfelet látott, de kihívására azok gyáva nyúlként bújtak el előle. Ha nagyritkán harcba is bocsátkoztak vele, a csata mindig csúfos futásukkal végződött.

Bertold, Raia felszentelt lovagja hitének papjait utálta azonban a legjobban a kalandozók közül. Álszentnek és hazugnak gondolta őket, kik csak eszközt látnak az Ő Fényességes Arcában. Eszközt céljaik eléréséhez. Mivel azonban látta, hogy az Úr megbocsátja ezt, és a kalandozók a kegyeit élvezik, irigyelte őket, s az irigység megkeserítette imáit. Mostanság már nem áldást kért az Úrtól, hanem átkot követelt mindenki fejére. A fohászt gyakran fejezte be úgy, hogy ordítva fogadkozott: minden gonoszt kiirt a föld színéről! Hogy majd ő példát mutat! Elhárította, hogy felveszi a versenyt a taknyosokkal, kik azt hiszik, már mindent láttak, és mindent tudnak az életről, s akik kalandozóknak mondják magukat.

Lassan esteledett be. A lovag a tűzbe bámult. Tudta, hogy be kell mennie a városba, mert készletei fogyatkozóban voltak. Csataménjét a minap szétépték a fattyak, s így társ nélkül maradt. Már nincs, kihez szóljon...

Végignézett magán. Maholnap negyven éves lesz. Nincs családja, nincs gyermeke. Nincs senki, aki megsiratná, ha egyszer a szerencse a démonok mellé szegődik. Anyjára gondolt, kit hét éve eltemetett már. Aztán apjára, kit nem is ismert.

Nehézkesen felállt. Ilyenkor érezte, a hűvös estéken, hogy mennyire fáradt. Odalépdelt az oltárhoz, mit saját maga emelt, a környéken talált kövekből, és amit hónapok óta egyre csinosított. Hallotta, hogy a kalandozók a közelben templomot emeltek Raiának, de ózdkodott odamenni. Pedig be kell mennie a városba, jutott eszébe ismét...

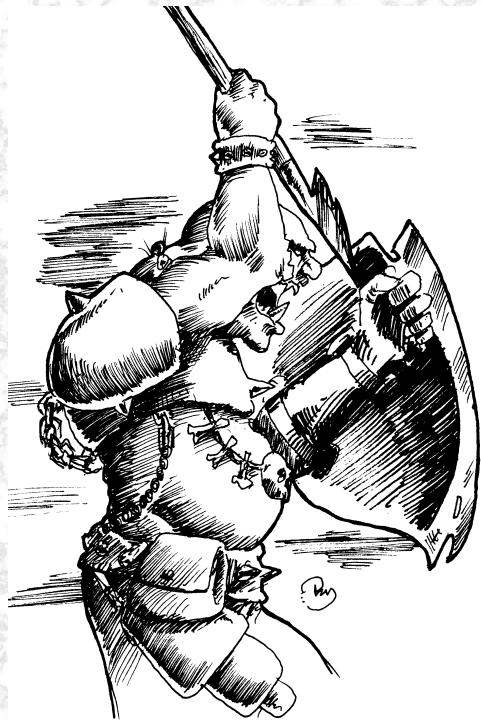
Letérdelt, és kezeit összekulcsolta. Fejet hajtott az aprócska tükördarabkákból összeillesztett, stilizált napkorong előtt, melyből a lenyugvó nap fénye rőten arcára vetült.

– Védd magad, te bárgyú napimádó!

Talpra ugrott. Egy hatalmas troll állt tőle alig pár lépésnyire. A kalandozó kezében kvazárláncsát tartott, mely egyenest a lovag szívére mutatott, rezzenéstelenül. Bertold egyetlen pillanat alatt felmérte, hogy ellenfele semleges, nem járja sem a Fény, sem a Sötétség útját. Nem volt tehát oka, hogy az életére törjön, s ellenfeléből mégis csak úgy fröcsögtek a szavak:

– Most megdöglesz! – üvöltötte amaz, és nem vesztegette az időt varázslatokra, vagy arra, hogy lövésre emelje az övére akasztott, furcsa fegyverét. Lándzsájával máris szinte felnyársalta a félrependülő lovagot. A fegyver könnyörtelenül végigszántott Bertold mellkasán. De nem volt érkezése felocsúdni, mert amaz máris újra lecsapott rá a baljára szíjazott, borotvaélesre fent peremű pajzsral. Támadásai nyomán négy hajszálvékony, de körömnnyi mély seb hasadt a lovag vállán, és védekezésre emelt kezein.

Bertold reménykedve oldalazott a tűz mellett földbe szúrt lovagkard irányába. Próbált eltáncolni ellenfele elől, de az könnyörtelenül nyomult előre. A lovag előhúzta ugyan az övén hordott ezüst pengéjű tórt, de nem próbálta azt támadásra használni. Megelégedett azzal, hogy a troll öt döfése közül hármat hátrítani tudott vele.



– Na mi van, te anyaszomorító? Nem tetszik a vér íze? – gúnyolódott a támadó.

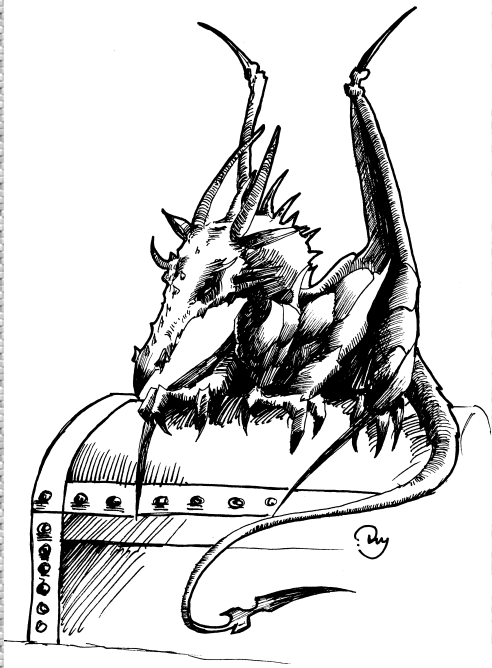
– Légy átkozott! – kiáltotta Bertold, és előre lendült. A kalandozó nyilván nem várt ilyen gyors, és erőteljes támadást ettől a „vénembertől”, mert a tőr felhasította a combját. A lovag érezte, hogy a bűbáj megfogant, és ellenfele kissé eltávolodott istenétől. Elmosolyodott, aztán rájött, hogy végzetes hibát vétett. A kalandozót egyáltalán nem érdekelte az imént elszenvedett sérülés. Mozdulata nem állt meg, a támadás íve töretlen maradt. A csel nem sikerült, mert a troll nem lépett ki oldalra, ahogyan Bertold számította. Továbbra is elzárta előle a menedéket jelentő kardot.

Mikor a lándzsa átjárta a szívet, nem érzett fájdalmat. Még vetett egy utolsó pillantást a földbe szúrt fegyverre, melyet gyermekként még megemelni sem tudott, még eljutott agyáig a troll gurgulázó vihogása, még megcsillant szemében a Napkorong vörösülő fénye... aztán minden elsötétült előtte.

5. HŰSÉG

Sötét Föld. A Világégés után 7 évvel.

Sir Argothius elmélyülten meredt az előtte heverő nagy három pergamenlappra. Az asztalon egyébként a káosz uralkodott.



A félig lerágott, hideg sült, a boros kupa, és a hanyagul lehajított fegyveröv mellett, volt még ott számtalan más is. A pislátkoló mécs fényénél talán nem is lehetne mind számba venni.

Az idősödő férfi pödörített egyet bajuszán, és a papírhalmoba kotort. Egy szakadozott térképet halászott elő. Aztán egy érdekes eszközzel mérícskelt valamit, és eközben folyamatosan hümmögött.

Egy nő jelent meg a sátor ajtónyílásában. Egy kalandozó. Alakváltó volt, és nem túl csinos. Fajának átlagánál jóval magasabb volt, és meglehetősen robusztus alakkal verték meg az istenek. Merev pillantása, és szögletes arcvonásai nem sok jót ígértek, sem az a hatalmas pallos, minek a nyelére támaszkodott. Hamar elunta a várakozást, és mordult egyet, hogy felhívja magára a figyelmet.

– Áá, igen. Jer csak! Jer gyermekem... jer beljebb – szólt a lovag, de nem nézett fel jegyzeteiből. – Ha éhed, szomjad oltanád, ott van minden. Szolgálj ki magad!

– Köszönöm, *uram* – furcsán hangzott szájából ez a szó. Mintha valahogy nehezére esett volna kimondania –, de nem azért tettem meg ekkora utat, hogy leüljek veled zabálni... Üzenetet hoztam, *sír*... – és megint az a furcsa, gúnyos hangszóly...

A lovag végre felnézett. Ráncos arca, hideg tekintete komorságát a kajla, lekonyuló bajusz enyhítette valamelyest. Borostás volt, és kialvatlan.

– Úgy? Már megint egy üzenet! Tudja jól, az a fefejű, hogy küldetésem ide köt, erre az undok létsíkra, s hogy nem térek vissza dolgom végezetlenül. Ezt már többször megítiztem néki.

A sátor távolabbi sarkában, a bejárattal szemközt, egy hatalmas, vasalt utazóládán fura alak gubbasztott. Oly csendben, és oly moccsatlanul pihent, hogy az idegen fel sem fedezte őt az árnyékok között. De most az felemelte fejét, és ádáz tekintettel meredt az ajtóban álló nőre. Bár nem volt nagyobb egy jól megtermett libánál, kinézetre cseppet sem volt kevésbé veszedelmes, mint hatalmas rokonai. Egy smaragd órsárkány ült a ládán!

– Garantálom, *sír*, hogy az üzenet, amit én hoztam egészen mást tartalmaz. A nő sejtelenen mosolygott. Volt valami háborzongató ebben. Lassan akasztotta le hátáról a pergamentartó hengert, mit szíjon viselt. Kioldotta a száját, s addig ütögette a tégely alját, míg egy papírtekerces csúszott belőle elő. A hadvezér azonban már rég nem figyelt rá.

– Nem érdekel! Nem vagyok kíváncsi rá. Számtalanszor hallottam már, hogy mit akar... Hagyj most magamra, kérlek! Keressd meg Barthiongiumnidrigont, a titkáromat, s megkapod a jutalmad.

A nő nem látszott csalódottnak.

– Nem akarok én kérni tőled semmilyen jutalmat, *uram*... – mondta, és az asztalra dobta a tekerceset. A férfi érdeklődve nyúlt utána.

– Nem? – és a tekercesre, majd a futárra sandított. – Mi áll hát benne, hogyha ez nem hazahívó levél? – dűnnyögte, és lepatintotta a viaszpecsétet. A nő felkacagott.

– Hibáztál, vén trotty! De elmondom, mit láttál volna benne, ha értenél nyelvünkön – vicсорodott el. Az idős férfit a pecsét elroppanásának pillanatában kék derengés vette körül, és azonnal mozdulatlaná vált. – Eruol nagyúr személyes jókívánságait olvasható e levélben, minek mágiikus pecsétjét botor módon megtörted... De ne bánkódj, hamarosan személyesen is elmondja majd neked, mi rád tartozik. Abban a pillanatban, mikor a thargodanról lefoszlott az illúzió, az órsárkány iszonyatosat rikoltva támadásba lendült. Bár kutyányi teste eltörpült a majd' három méter magas, ébenfekete alak mellett, ő mégis habozás nélkül ugrott annak fejére. A káosz bajnok nem volt felkészülve a támadásra, s mire előrántotta fekete pengéit az aprócska sárkány már pofájába mélyesztette karmait, s megkapaszkodott benne. Kicsi, de tühegyes fogaival a démon nyakába mart, és marcangolni kezdte.

Odakint, a sátor előtt, a rikoltás nyomán azonnal mozgolódás támadt. Mire azonban a két őr felocsúdott, és fegyverét előretartva a sátorba rontott, már minden eldőlt.

A földön még rángatózott a minisárkány teste, a levegőben terjengő, átható ózonillat pedig nagy erejű varázslatról árulkodott. A lovagi tábor vezető nélkül maradt.

A férfi mindent látott, és hallott, ami körülötte történt, bár fejét nem tudta mozdítani. A *teleport* varázslat egy bűzös, fél-

homályos sziklairegre repítette őt, és fogvatartóját. A falakat valami undorító nyálka borította be hártyszerűen, és valahonnan elfojtott üvöltözés, sikítózás hallatszott. A thargodan a falnak támasztotta a kőszobor-szerű testét, és szembefordult vele. Hatalmas izmai olajosan csillogtak, s szürke bőrét tetőtől talpig iszonytató tetoválások csúfították.

– Hamarosan átadlak a nagyúr kímesterének, de addig még kiélvezem ezt a pillanatot. Ennyi jár nekem három hónapnyi előkészítés után. A lovag pislantott egyet, a thargodan azonban nem vette észre, mert beleszimatolva a levegőbe, felvetette fejét, s a folyosó kanyarulata felé figyelt. – Tudnod kell, *te büdös ember*, hogy legszívesebben saját magam zabálnám fel a belsősegeidet... De nem fogok egy kérést elpazarolni rád a nagyúr kegyeiből. Hadd lakmározzék csak kedvére az agyadból... Rettegj, ugye? Féjél... az nagyon jó! Úgy árad belőled a rettegés, *te kis pondró*, hogy csak úgy égeti a testem!

A lovag lassan próbálgatta végtagjait. Lábujjai éledtek először, aztán óvatosan nyelt egyet. A démon talán megejtett valamit.

– Sajnos a *ködervedés* hatása nem tart soká. Nincs fegyvered, és mágikus erőd is csekély, mint egy ma született tguarkhan-fattyé. A lovagaid nélkül csak egy rühes *brehztlí* vagy! Jobban jársz, ha nem próbálkozol semmivel... Úgy látom megérkezett a fogadóbiztoság, így elválnak útjaink. De azért, búcsúzásképpen megígrom még neked, hogy most visszamegyek a táborodba, s remek illúzió-varázsonnak hála, egy szálíg kiirtom majd idióta lovagjaidat. Nem jutalom miatt, hanem csak úgy, a saját szórakoztatásomra...

A kanyarulatban őt thargodan tűnt fel. A nagyszájú káosz-bajnok menten fél térdre ereszkedett. Pontosan annyira hajtot-

ta meg fejét, amennyire a szigorú hierarchia szabályai megkövetelték tőle, egy hajszálnyival sem mélyebbre. A csoport gyorsan közeledett, s már csak pár méter választotta el tőlük őket. A lovag ezt a pillanatot látta az utolsóknak. Rubinköves gyűrűjét egy gyors mozdulattal a falhoz koppintotta, s mikor az apró drágakő elroppant, felkiáltott.

– Raia védelmező anygala, SEGÍTS! – A kiáltásra a közeledők elbődültek, és nekiiramodtak. A szűk helyen azonban egymást akadályozták a mozgásban. A káosz-bajnok azonnal talpra szökkent, és ében pengéjével máris lesújtott a lovag nyakára. Azaz csak sújtott volna, de a kard fűlsértőn csendülvén csapódott neki a semmiből előbukkanó, vakító pengének.

Az angyalt körülvevő fény úgy beragyogta a börtönfolyosót, hogy a démonok szemük elé kapták a kezüket, nehogy megvakuljanak. A káosz-bajnok félig vakon is újra támadott. Az ütés-váltásból azonban rögtön látta, hogy az angyal ellen nincs esélye. Úgy mozdult hát, hogy az átjáró nyitott vége felé szabad útja legyen. Mikor társai eléggé megközelítették a fénylovagot, megfutamodott. Pár lépés után, futtában vágott földhöz egy picinyke kristályt, és nem is lassított, akkor sem, mikor a feltáruló *térbasítékon* keresztülugrott.

Raia anygala nyugodtan várta be támadóit. Göndör, napszínű fürtjei a háta közepéig értek. Arany fényvért, hófehér köpeny és nadrág, ezüstszín csizma és kesztyű védte a testét. Jobbjában lángpengét tartott, baljában pedig egyetlen gondolatára egy lélekpajzs jelent meg. Egyet lépett csupán, s elfoglalta a szűk helyen az optimális pozíciót. Az idős lovag máris a háta mögé került. Nem volt több idő. A szörnyek lecsaptak rá. Az első támadó négy mancsában négyféle vágófegyvert forgatott. Egy szemhunyasnyi idő alatt nyolc vágása talált célba, és enyészett el a varázspajzson, a fénypallos pengéjén, és az angyal vértezett. A ríposzt rövid mozdulata után az üvöltésbe dermedt démonfej messzire gurult. A fényaurába lépő két újabb ellenfél bőre azonnal felhólyagosodott, mint az izzó parázs fölött sercegő pecsenye. Fojtatózó égett hús terjengett. A berzkerék ez cseppet sem zavarta. Üvöltésük megremegtette a falakat. Összeszokott párosként előrenyomulva, felváltva csaptak le a hátrálni kényszerülő védőangyalra. Így annak nem maradt ideje visszavágni. Az angyal egykor volt énjében felpislálkolt egy halvány felismerés. „Iker-harc”. Ezzel egy időben elébe szökkent a feladvány megoldása is. „Az iker-harcos nem gondol a védelmére, ezért sebezhető” – hallotta lelkében egykori mesterét. – „Ha támadni tudsz, a harcnak máris vége.”

– Hátulról is jönnek! – kiáltotta az idős lovag, de hiába kutatva tekintetével a kiutat.

Raia anygala almosolyodott. Gyors mozdulattal keresztbe fordította ovális pajzsát, és mögéje fektette pallosát. Erőteljesen belépett az előrenyomuló két alak közé. Tíz találat érte, s mindegyik nyomán vakító fénycsík keletkezett a testén. A pajzs balra, a penge jobbra vágódott. Jobbról egy elmesztett torok gurgulázó sípolása, balról dühödt, acsargó üvöltés hallatszott.



Aztán egy rövid, gyors dőfés felnyársalta a pajzs szorítása mögött fickándozó szörnnyt. A berzkerék nem érzik sem a fájdalomat sem a félelmet, mert fanatizálásuk során kiirtották belőlük az érzést. Nem érzik, de ismerik azt. Az angyal, kit egykor Árva Bertoldnak neveztek, nyugodtan vette tudomásul, hogy esszenciája elcsorog a fényhasítékokon keresztül, de a fájdalmat ő sem érezte. Hátrasandított a vállá felett. Négy újabb támadót látott. Két zinthurg börtönőr, és két taalru közeledett. Nem siették el a dolgot, egymást lökdösve óvakodtak egyre közelebb. Otromba fegyvereik láttán Bertold máris visszafordult a három másik felé. Ebben a pillanatban csapódtak belé a két társa mögé hűzódó thargodan mágus varázslatai. *Asylux csapdája* ellen nem védte őt semmilyen pajzs, vagy burok, és szinte azonnal érezte, hogy kezében elnehezül a kard. A körülötte megjelenő *erősebb méregfelbőt* azon nyomban megszüntette *mágiatoréssal*, de a lovagon ez már nem segített. Ő belélegezte a gyilkos gázt. Összegörnyedve hányt, majd tompa puffanás tudatta védelmezőjével, hogy a földre zuhant.

Megszűnt a teher tehát. Megszűnt a bilincs, amely béklyóba verte mozgását. Nem tudta, hogy a lovag él-e még, de bízott benne, hogy így van. Előntötte harci láz.

– FÉNY! – kiáltotta, és ezzel egy időben megiramodott az elvakítottan toporgó alakok felé. Ő tökéletesen látta őket, míg azok a tejszerű fátyolon át, amit szemük elé rántott a mágia, szinte semmit nem láthattak. – ÉLET! – harsogta újra istene egy parancsszavát az angyal. Az *energiaspirál* szinte szétrobantotta a mágust. A vaktában vagdalkozó két börtönőrt, egy-egy vágással kivégezte. Sarkon pördült, és nekilódult, vissza, a

folyosó másik vége felé, de elkésett. A két börtönőr nagyokat pislogva, pallosát markolászva útját állta, míg társaik elvonszolták az ernyedte lovagot.

Bertold futása közben dobta két ellenfelére a *puba ütés* igéit, és nem állt le velük vagdalkozni. A falnak penderítette őket, ahogy elrobogott közöttük, és fel sem vette azokat a vágásokat, amik egyenként is halálát jelentették volna egy halandónak. Ám Raia angyala nem halandó lény.

Mikor befordult a nyers kőbe vájt folyosó kanyarulatában, szinte belerohant a tucatnyi thargodanba, kik futva, erősítésként érkeztek. Tombolva vetette magát közéjük.

– Elég volt ebből! – harsant egy kiáltás. A folyosó lépcsőben végződött, ahol maga Erulol nagyúr tűnt fel mestermágusaival. A kiáltással együtt iszonyatos erejű *balálparancs* is érkezett. Bertold megtántorodott. Az *életburok* kitarított ugyan, de a baljában tartott pajzsral együtt el is enyészett azonnal. Kardját kicsavarták kezéből, és testébe tucatnyi helyen nyomódtak a szentségtelen pengék. De nem adatott meg neki a visszatérés Raia trónusa mellé. Még nem.

6. ALÁZAT

A Fény Létsíkja. Raia trónterme.

A Szerartás nem sokban különbözött attól, ahogy Ghalla fényhítú papjai lovagjaitak felszentelik. Nem volt pompa, és nem volt csillogás. Persze egy halandó sosem tapasztalta még azt az energiát, és erőt, ami egy ilyen kötest átjár, és maga a hely is felfoghatatlan minden múlandó lény számára. Mégis, ha földhözragadt agyunknak fogalmakra van szüksége a látvány, és a történetek leírására, valahogyan egy nagy trónteremként lehetne leírni ezt a helyet, ami a végtelen éter ezen pontját, az Elemei Fény Létsíkján illúzióként lebeg a mindenség felett.

A lélek, aki egykor Árva Bertold névre hallgató testbe zárva létezett, csalódott, megkeseredett lovagként végezve életét, most tündöklő talárban várta istenétől az engedélyt, hogy szólhasson. A Szerartás véget ért. Raia átlényegítette beléje valójának egy picinyke részét, s avatárjának fogadta őt.

– Állj fel – kérte. – Hosszú utad, ím véget ért. Hatalmat kaptál tőlem a gonoszság elleni harcban, nagyobb hatalmat, mint képzelned. Nem csak hirdetned kell híveinknek a szeretet, és jóság eszméjét. Nem. Ez papjaink, és lovagjaink dolga. Te magad vagy a jóság, és szeretet! Átlényegítettem beléd magamból egy keveset. Használj ezt az erőt úgy, ahogy én használnám azt. Légy az anyagi síkon helytartóm, és képviselőm. Légy kardom, az ellenségeinkkel szemben, és légy pajzsom azok számára, kiket meg kell védelmeznünk. A Fény Istene most egy középkorú, hibátlan öltözékű férfi képében mutatkozott, mert így tartotta kedve. Gondolatára egy aranytrón emelkedett a semmiből, és ő letelepedett. – Mostantól avatárom vagy, s így halhatatlan, mint jómagam. Vigyázz, azonban, hogy más istenek avatárjaival ne csatázz! Ilyesmire ne pazarold a tőlem kapott erőt, hisz egyikő-



tők sem győzedelmeskedhet. Bárhol anyagiasulhatsz, ahol csak jönnek látod, de légy nyitott legfőbb papjaink szavára. Hívásukra légy mindig kész, mert hiába nem szólítanak téged.

Az audiencia véget ért. Bertold magára maradt a síkok közti térben lebegve, ahogy egyszerre eltűnt minden a körülötte látott dolgok közül. Csodálatos dolog a lélek, gondolta. Bár nehezebb esett, de vissza tudta idézni halandó életének minden állomását, s az anyagi léte minden küldetését. Gondolata Eruol kímestereire terelődtek. Nem érzett viszolygást, ahogy felidézte az emléket. Megpróbálták megkínózni a thargodanok, de hamar rájöttek, hogy közönséges módszerekkel nem képesek neki fájdalmat okozni. Aztán mágiával próbálkoztak, de csak testét tudták elpusztítani. Egy eltűzött *energiacsapolás* után a halhatatlan lélek elégedetten hagyta el a testét. Eruol tajtékzott a dühtől, mikor megtudta, hogy mágusai hagyták elszökni értékes foglyát.

Kósza gondolattal a Sötét Földre lényegítette magát. Követhetetlen sebességgel száguldott el a kiégett világ undok pusztái fellett. Kitérta tudatát, és érzékeivel Raia híveit kereste.

7. KÜLDETÉS

Yaurr Királyság, Alanor. A Világégés után 10 évvel.

Mikor meghallotta a hívást, azonnal reagált. Szerette Alanort, és a Nagytemplomot. Időnként eszébe jutott lovaggá ütésének szertartása, amire itt került sor, időtlen időkkel ezelőtt. Egy magas rangú pap kérte Raiát, hogy küldje el avatárját hozzá. A kérés szinte még el sem hangzott, Bertold máris megjelent a nagyváros főterén. Gyorsan átváltoztatta alakját, hogy ne keltsen rémületet a jámbor városlakók közt. Vakítóan fehér reverendát idézett testére, és a Nagytemplom felé indult.

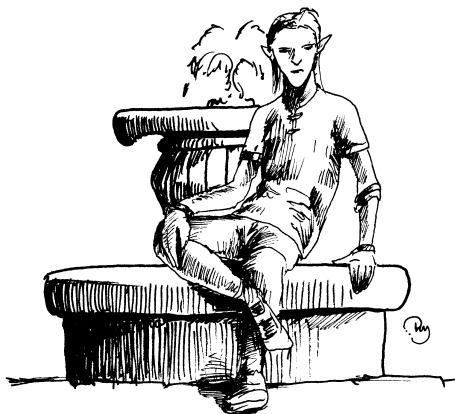
– Én szólítottalak, avatár! – közölte szenttelen hangon egy vékonyka elf férfi, a szökőkút peremén ülve. Arra sem méltatta az isteni teremtményt, hogy felálljon ültéből. Bertold érezte, hogy igazat szól a pap, és azt is látta rögtön, hogy kalandozóval van dolga. Elmosolyodott.

– Akkor hát mondd, hogy mit tehetek érted? Nem látom, hogy veszélyben forogna életed, *kisebb avatár*... – és tanácsatosan körülnézett. – Remélem nem hiába jöttem, mert rosszállásomat fejedre olvasom!

– Nyugi, nem jöttél hiába. Türelem, mindjárt megkapod a feladatod. Ekkor egy negyven év körüli, ember nő lépett a szökőkúthoz. Kristályvértet, és nagyhatalmú felszerelést viselt. Gúnyos mosollyal mérte végig Bertoldot.

– Ez lenne az? – és elhúzta a száját. – Nesze, a fáradozásaidért – azzal egy dagadó erszényt dobott az elf ölébe. – Most pedig essünk túl rajta!

Az elf unottan felállt, és hátra sem nézett, ahogy elvegyült a tömegben. Bertold mondott volna valamit még, de ekkor megérezte azt a furcsa, csiklandó érzést, ami a veszélyt jelezte számára. Csak most nézte meg alaposabban a nőt, és csak most fedezte fel a nyakában lógó káoszszimbólumot!



A *bo'adbur csapás* ősi igéi, letaglózták Bertoldot. *Energiaspirált* dobott válaszul a nőre, de érezte, hogy valamiért a varázslat nem fogott a kalandozón. Már nem volt idő ismét próbálkozni, csak arra, hogy kedvenc pallosát jobbjába idézze, és máris lecsapott rá a néber. A városlakók sikoltozva menekültek a térről.

Az első csapásváltás után Bertold megérezte ellenfelében azt a mindent elsöprő erőt, amit egykor úgy irigyelt a kalandozóktól. Az akarat, a düh, és az elvakultság erejét. Sok-sok gonosz teremtménnyel küzdött már, de ennyi gyűlöletet még nem érzett irányába sugározni soha.

Minden tudására szükség volt, hogy a csapásokat háritani tudja. Ellenfele olyan ősi kardot forgatott, amelyet Bertold még csak nem is látott soha. A tudatáról lecsorogtak gyengítő varázslatok, a teste ellenállt a minden mágiának. A fegyver célba talált, és felszakította az illúzió-reverendát. Nem volt idő helyrehozni a hibát, mert a nő máris újra támadott. A tér kiürült. A küzdelem zaját visszhangozták a falak. Mikor a penge halálos útjára indult, az avatár már látta, hogy hol fogja testét eltalálni. Még sem próbálta háritani a vágást. Furcsa üresség fogta el. A hiábavalóságot, és értelmetlenséget érezte szétáradni magában. A Fény Istenére gondolt, s a kudarcra, amiről be kell majd számoljon neki. Mire a penge átjárta a manifesztaációját, és elszakította a lelkétől, már megbékélt sorsával. Ritkán vallott kudarcot, de most nem ez zavarta leginkább. Láthatatlan energiaként lebegett a nő felett, s az nem láthatta már. Ismerősnek tűnt, de nem tudta hová tenni, s lázasan kutatót hosszúra nyúlt emlékezetében.

Mikor a nő kardját elrakta, és valamit megérezvén, egyetlen a szellem-alakra szegezte tekintetét, a lélek, aki egykor az Árva Bertold nevet kapta, elborzadt.

A nőnek egy félhold alakú tetoválás volt a homlokán.

– vége –

KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA – 2003. 09. 05.

9101	Álomörzök	Jó	1993.11.23.	1177 El Condor Pasa	Egy Főnix
9102	Vasalt Bunkók	Semleges	1993.12.23.	2156 Thoron - Laure	Egy eltaposott quwarg
9103	Serény Múmiák	Gonosz	1994.01.07.	5812 Tüzes Víz	Egy mosolygó anyalka rózsaszín bugyiban
9104	Viharlégió	Semleges	1994.01.27.	2577 Rhiannon	Egy tornádó örvénylő tölcésére
9105	Lélektisztító Irgalmas Nővérek	Raia	1994.02.13.	2351 White Nor Wacak	Egy halványan vibráló nyunyónyúvó vikócmajom
9106	Arany Magisztrátus	Fairlight	1994.03.27.	4116 Tour Wen	Varázkönyvből ömlő aranylói hatalom
9107	Ezüst Kigyó Szövetsége	Fairlight	1994.04.08.	1719 Tűztövis	Két kört formázó ezüst kigyó
9108	Naplovagok	Raia	1994.06.01.	4056 Rotten'Dar	Fehéren izzó tüzgömb
9109	Északi Druida Szövetség	Sheran	1994.06.15.	4684 Redyque	Egy tölglyafakoszorú
9110	Zan Rendje	Általános	1994.06.21.	4571 Tak-Oun-Chep	Bézs alapon édeskés illatú halálsikoly
9111	Ördögi Kör	Dornodon	1994.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obszidián denevér
9112	Mesterek Bandája	Árnymanó	1994.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Egy kincsekben dúskáló, vigyorgó Árnymanó
9113	Pusztítás Prófétái	Leah	1994.07.25.	2117 Albertus Magnus	Egy kasza
9114	Pörlyő Rend	Általános	1994.08.15.	2195 Killer Thorn	Egy sújtásra emelt pörlyő
9115	Igazság Keresői	Általános	1994.08.18.	2673 Fun-thomas	Egy Lélekmérleg
9116	Ördögi Kör	Leah	1994.09.05.	2516 Weasel	Denevérek gyűrűjében fekete obszidián koponya
9117	Hólfarkas Klán	Általános	1994.09.14.	1886 Gorr Kosugi	Egy hófehér farkasfej
9118	Két Kard Testvérsége	Tharr	1994.09.19.	2823 Silvertrone	Földbe szúrt kard
9119	Kvazárszklák Népe	Troll	1994.11.07.	1243 Koppány Aga	Egy véres csatabárdot nyalogató Troll
9120	Vátozás Gyermekei	Alakváltó	1994.12.14.	2000 Donna d'Raon	Egy nekrofun-bonsai
9121	Szamócák	Általános	1995.01.04.	3211 Sunshinewalker	Szamóca
9122	Vashegyek Nemzete	Törpe	1995.01.17.	5669 Bányász Soma	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap
9123	Acél Öklök	Kobudera	1995.01.24.	1247 Qpica	Ottthonról védelmező Jáde-sárkány
9124	MAFFIA	Gonosz	1995.01.27.	3705 Fekete Tetű	Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány
9125	A Korona Bajnokai	Általános	1995.02.14.	4842 McNewast	Egy koronára fonódó kigyó
9126	Aranyársárkány	Raia	1995.03.09.	3612 Babsaláta	Aranyársárkány
9127	A Pentagramma Testvérsége	Általános	1995.03.17.	4667 Tatina	Lángoló Pentagramma
9128	Vérvörös Légió	Tharr	1995.04.10.	3686 Ezüst Súlyom	Mindent elspró hőmpölygő armádia
9129	Illúzió Mesterei	Általános	1995.06.19.	4199 Bulldózer	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130	Idő Porszemai	Általános	1995.06.27.	4716 Chardonnay	Kaleidoszkóp
9131	Éjharcosok	Általános	1995.07.10.	2174 Gargador, a Törpe	Éjfeleke kardról vörös vércsepp csapódik a porba
9132	Csontbrigád	Általános	1995.08.02.	4822 Laza Padka	Mindent átható csapatszellem
9133	Smaragd Sasok	Alakváltó	1995.08.08.	3519 Roberto	Egy tűzoszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ
9134	Fény Testvérsége	Jó	1995.08.09.	2885 Feri a Törperős	Fényt tükröző kristály vizejtő
9135	Mágia Öröksei	Gnóm	1995.09.21.	3542 Mehanácsa Trak	Egy kristálygömb belsőjében épülő mágustorony
9136	Kerekorsó Rendje	Általános	1995.10.05.	4216 Alex Mad Masterboy	Néhány, tengernyi sörben tántorogó, és daloló alak
9137	Sheran Múmiák	Sheran	1995.10.18.	2289 Askelson az Örző	MOSOLYGÓ RETNETEN RÓZSASZÍN BUGYIBAN
9138	Szeretet Vándorai	Elenios	1995.10.19.	2199 Kyra	Csőrében mákrózsát tartó galamb
9139	Erdők Vándorai	Elf	1995.10.26.	3279 Bossy	Szellőjárta fűzfaliget a csillagos ég alatt
9140	Ördögi Kör	Dornodon	1996.01.26.	1363 Dorth Moren	Koponyák gyűrűjében vérvörös denevér
9141	Igaz Barátok	Semleges	1996.04.17.	3777 Dinen Ithildin	Lelekben élő Igaz Barátság
9142	Üdvhadserg	Általános	1996.05.09.	1500 Lord Axyz	Idős asszonyt szopogatórőbe segítő ifjú harcos
9143	Ordo Mutantum	Mutáns	1996.05.15.	5266 Jáde Egyszarvú	Nemesi díszekben pompázó Puhos Kópos
9144	Szkláöklök	Kobudera	1996.12.02.	2724 Lilien-Dour	Egy kolostort védelmező Jáde-sárkány
9145	Humán Páholy	Ember	1996.12.02.	1444 Aranyársárkány	Egy tűzforgategőből kilépő ember
9146	Vértésvérek	Általános	1996.12.27.	5089 Kék sequator W.D.	Sírkövön fekvő vörös róza
9147	A Káosz Lordjai	Chara-din	1997.05.06.	1851 Suttogó Penge	Predára leső drónkeselyű
9148	Sötét Inkvizíció Apostolai	Gonosz	1997.05.07.	5726 Lord Raver	Egy koponya, mely szemüregében halálúsádat látod
9149	Mélystét Vándorai	Elf	1997.05.15.	5229 Timothy	Egy csillogó szemű obszidián pók
9150	Ars Magica	Általános	1997.05.30.	2849 Qusaimódo	Egy mágikus viharban meditatáló varázsló
9151	Ghalla Gyermekai	Általános	1997.07.31.	4562 Beneditta	Egy PSZÍ jel
9152	Összhangzat	Általános	1997.11.11.	2363 Enyasio	Lant, mit angyal s ördög tart
9153	Árnymenők	Árnymanó	1997.11.19.	1041 Zsebmetsző Joe	Árnymanó feje felett tündöklő glória
9154	A Földelem Urai	Tharr	1998.04.28.	5290 Thunder	Izzó magmából előtörő gránit monolit
9155	Fekete Druidák	Sheran	1998.06.24.	4279 Nardaal, a Róka	Biborhold előtt álló trikornis herceg
9156	QUWARG	Általános	1998.07.28.	3492 Nightwolf	Egy acélkolosszust kibeázó vicsgó QUWARG
9157	A FÉNY hordozói	Jó	1998.08.12.	3158 Wassermann Bobó	Sötét felleglen áttörő dicsfényt körbeálló alakok
9158	Feminin Galeria	Általános	1999.02.23.	2447 Pearl	Óriás bilborchidea
9159	Pszichopatak	Általános	1999.05.20.	1590 Tier Nan Gorduin	Ketrecéből szabaduló dühöngő őrült
9160	A Csillogósvény Tárnokai	Törpe	1999.06.02.	1156 Gobó Mumfann	Az ósók szellemiségével eltelt Törpe Lélek
9161	Szabad Kompania	Általános	2002.03.26.	1337 Kocsusz	Csaták viharától tépett lobogó
9162	A Technika Ördögei	Általános	1999.11.25.	5135 Owen Caraliff	Kék égen kondenzcsikot húzó moa röpcsi
9163	DragonBall	Általános	2000.01.31.	3462 Tensin-Han	Sárkánygömb mélyéről feltörő gigantikus erő
9164	Haláltánc	Kobudera	2000.08.23.	2024 Gózer Dwaghul	Egy Yin-Yang szimbólum
9165	Holtidő Társaság	Általános	2000.10.09.	3814 Dorel Amarth	Táguló téridő kontinuum
9166	HALHATATLANOK	Általános	2001.01.22.	2131 Lad	Magasba emelkedő tündöklő lélek
9167	Ósi Hajnal Lovagjai	Általános	2001.02.27.	1050 Pterois voltans	A viharfellegek közül előtörő hajnali fényugár
9168	A végétfelet várói	Leah	2001.03.12.	5519 Daniel Mcload	Ódon sirhantok gyűrűjében álló fekete tölg
9169	Jégmágusok Szövetsége	Általános	2003.03.31.	2735 Berogurgi Titusz	Végtelen hőmezőről visszatérőződő jég hideg éj

TÚLÉL K FÖLDJE HUMOR

– Melyik a legbonyolultabb szörny?
– ???

– Az alpsi tehén. De én megfejtém!

Deleirán (#3163)

Garret e havi aranyköpései:

1. Nagypám amúgy igen jelentéktelen ember volt. A temetésén is a halottaskocsi ment leghátul.

2. Aki korán kel, az igen!

3. Kinek a Fairlight pap, kinek a pénz beszél.
+1 ajándék: Ajándék lónak híg a leve.

Garret (#5378)

SZÖVETSÉGEK. KT-K

Társakat keresünk az Igaz Barátok KT régi hírnevének visszaállításához. Feladatok: jó hangulat keltése, a Barátság terjesztése Ghalaszerte. Elvárások: semleges jellem, KT érettség, a Barátság eszméjének elfogadása. Az ideális jelölt lelkes, jó fej, kevésbé tapasztalt (de veteránokat se utasítunk el) kalandozó. Amit nyújtunk: 9 kifejlesztett képesség, rengeteg segítség, a belépésor kapoton felül +1 MXTU. Amennyiben nem tudsz a tudatunkba lépni, az Igaz Barátok rendje továbbra is nyitva áll előtéd. További információk, jelentkezés: Ködbevesző Bambusz, ügyvezető. Elérhetőségek: , 30-9650-

APRÓK

664 (visszahívták!), Kozma Mihály, 5081 Szajol, Gyöngyvirág u. 2.

Kozma Mihály

VERS

Az Ördög jót mulat

Csend honol szerteszt a fákon.
Az Ördög vigorog a fel-fel lobbanó lángon.
Szívem gyászsín ruhát öltött.
A harang magányos dalt költött.
A valóság álommá ködlött.

A holt lelkek örömmel köszöntenek.
Fejembe sötét eszmék özönlének.
Köröttem temetői hangulat.
Az éj sötétje lelkekre zuhant.
Az Ördög magában jót mulat.

Dharlon (#3120)

Éjkirály

Látlak ó százarcú éjkirály
ismerem nem szűnő átkaid
mögötted a reggel festi át
hajnaltól vöröslő árnyait

nem értem százarcú éjkirály
mi ez a csend ami átkarol
mi ez a szomorú fájdalom
miért csak egy picit lázadol

nem értem százarcú éjkirály
a felkelő nap megzavart
vagy csak egy régen volt pillanat
mi csendvihart kavart

nem értem százarcú éjkirály
mi fénylik fenséges arcodon
nem sírhatsz te vagy az éjkirály
túl sok-sok rég megnyert harcokon

látlak ó százarcú éjkirály
tegnap is amikor este lett
az égre eljövő csillagok
színezték ezüsttel testedet

nem értem százarcú éjkirály
mi ez a csend ami fogva tart
mi ez a lüktető késztetés
mi okoz most zavart

nem értem százarcú éjkirály
miért nem mozdul a mozdulat
miért nem redzül a redzület
miért fedi kód az utat

Craz (#4097), Összhangzat KT

Üdv mindenkinek! A mostani Aprók beírása közben már nem tudtam megállni, hogy ne reagáljak a „kevés az apró”, „írjon mindenki”, „hozzuk vissza a régi TF-et” témájú hirdetésekre. Az Aprók számának jelentős csökkenése elsősorban az internet térhódításának köszönhető. A TF él és virul, csak az interneten, a különböző levlistákon, irc fórumokon stb. Az Aprók számának növekedése nem várható semmilyen erre buzdító, vagy emiatt siránkozó cikk hatására, mivel az internetes hírközlés egy levlistán is sokkal gyorsabb, mint itt az újságban, és aki oda ír, az nem fog ide is írni. Az Aprók rovat azon játékosok számára alternatíva, akiknek nincs internetjük, és ennek ellenére szeretnének szólni a többi játékoshoz, társakat keresni stb. Egy internetező ember

maximum ír egy novellát az újságba, vagy ha költői vénája van, akkor egy verset az Aprókba. Ezt el kell fogadni, és egyáltalán nem jelenti a TF halálát! Sőt! A szövetségeknek, KT-knak külön levlistája van. Mellettük van még külön TF lista, 220+ lista stb. Van olyan irc csatorna, ami csak a TF-ről szól, és gyakorlatilag online beszélgetnek az emberek egymással. Tihor Miklós is rendszeresen tart pl. irc fórumot, ahol a játékosok feltehetik neki a kérdéseiket. Sajnos ezzel egy havonta megjelenő újság nem tud, és nem is akar versenyezni. Ennek ellenére szívesen fogadjuk az Aprókba küldött írásokat is, és az Aprók rovat nem fog megszűnni, amíg egyetlen ember is küld be hirdetést. Mindenkinek további jó játékot kívánok!

A szerkesztő

EGYÉB

□ Aloha mindenkinek! Miért van az, hogy egyre több olyan HKK lap van, ami élő (vagy holt) kalandozó nevét viseli? Na jó, lehet, hogy a kollégák nevezik el magukat a kedvenc lapról, de mégis. Én is akarok ilyen! A lap cím legyen Deleiran (kreatív!), legyen elf, tudjon valami táposat, és kérek belőle hármat! Más. Írjon mindenki az AK-ba! Írjatok le minden hülyeséget, ami épp eszetekbe jut! Vegyetek példát rólam! Meghirdetem a leggyibb hirdetések versenyét. Aki a legtöbb hülyeséget, képtelenséget, esztelenséget tartalmazó hírdetést adja le, azon fogok a legtöbbet röhögni. És ne csak trollok írjanak! Nem mintha bármi bajom lenne veletek, kedves nagy öklű fiúk és lányok. Na inkább befejezem, nehogy idejekorán csatlakozzak a „nem épp aktív” kalandozók sorába még pár ilyen megjegyzés után. Hi!

Deleiran (#3163)

□ Kedves mindenki! A minap kezembe került néhány igen régi AK (97-99 tájékról). Az apróhirdetések számát összehasonlítottam a 2003. júniusi számmal, és megrökönyödve tapasztaltam, hogy míg régebben 6 oldalnyi hirdetés jött össze, ma már lerendezték egy-negyed oldalban. Kérek szépen mindenkit, hogy írjon! Szerintem a TF ettől is élt, mindenki megbeszélte ügyes-bajos dolgát, verset írt, poénkodott. Hozzuk vissza a régi étellel teli TF-aprórt! (Ez szép szónoklat volt.)

Garret (#5378)

□ Tisztelt játékosok! Hosszas töprengés után jutottam el odáig, hogy megírom ezt a cikket. Remélem nem hiába teszem! Már lassan 9 éve TF-ezek, és mondhatom, hogy sokat láttam és tapasztaltam. Sajnos rá kellett ébrednem a szomorú tényre: Az internet térhódítása és egyéb okok miatt a TF varázsa már megszűnt. Olyanról beszélni, hogy szerepjáték, gyakorlatilag már felesleges. Annak idején több száz levelet kaptam, rengeteg barátom volt. Ez már megszűnt. Mindenki a tápra és fejlődésre megy. Nem egy olyan kalandozóval találkoztam, aki cél nélkül „szörnyosorozik”, vagy éppen csatamezőzik, és több varázstárgya van, mint a netes liciten összesen. Sajnos nekem is van ilyen karakterem (36. fordulósan kb. 3000 arany van rajta, illetve benne), de már unom. Szeretnék kapcsolatot kiépíteni ezer kalandozóval, szövetséget alapítani és szerepjátszani, mint régen. Ehhez keresek olyan kalandozókat, akik nyugatról indultak, kezdők, és a csatornát még hírből sem ismerik. Feltétel még, hogy a karaktered semmilyen (!) külső se-

gítséget nem kapott, és a TF-et a szerepjáték miatt űzöd. Lehet, hogy már csak én vagyok ilyen megrögzött szentimentalista, de ha van megfelelő számú és szándékú játékos, akkor szeretnék minél többen megismerkedni közös kalandozás céljából. Ha tudod miről beszélek, és egyet értesz velem, ragadj tollat, és írd! Igyekszem mindenkinek válaszolni. Új karakterem indításáig az alábbi mentálra írjatok, vagy a címemre. Még reménykedek, hogy nem vagyok egyedül. Írjatok szerepjátékos beállítottságúak! Üdvözléssel: Zsámbéki Roland, 3000 Hatvan, Szabadság út 23., az az

CO'P (#5383)

SÖK VÁROSA KALAND

□ Társat keresek az FC-bez, az első szinten. Tel.: 70-266-8759.

Dani-Csu (#8226)

□ Üdv galetkik! Igree-Ynaldine-Moa vagyok, és a 4. szinten az 52-es TK-hoz keresek társakat. Az (#5930)-as mentális számon érhetetek utol.

Igree-Ynaldine-Moa (#5930)

SZÖVETSÉGEN

□ Dart Mahul és a Bölcsék Köre megújult. Ismét megújult. És mint minden ilyen alkalommal, egyre távolabb kerülnek eredeti eszméiktől, egyre eldurvulnak, egyre vadabbak. Most már tolvajok is a tagjaik lehetnek, hiszen az érdek könnyen az erkölcs fölé helyeződik, ha arról van szó. Az anyagi elvárásokon kívül hajdnavolt pacifizmusuk is a múlté (sosem volt). Nyíltan, az AK hasábjain hirdettek háborút, mindenkiel fenyegetőznek, bár annyi azért még csak van bennük, hogy mindenáron megpróbálják indokolni agresszivitásukat, kevés sikerrel. Mindez talán furcsán hangozhat pont tőlem, csakhogy én sosem próbáltam elhíttetni a galetkikkel, hogy a módszereink kíméleteseek. Én nem fordítottam háttal korábbi önmagamnak, mint Dart Mahul. Igaz változnak az idők, változnak a célok, az érdekek, de amit mi követünk, az sosem deformálódik: az igazság örök!

Leanthil (#7945), a Próféta

EGYÉB

□ Hello! Ha te lárvá vagy, és nemsokára felköltözöl a 2. szintre, az FC-t már megcsináltad, és nincs társad, akkor írd mentált a (#2190)-re!

Acélidegzetesszencia (#2190)

□ Íme egy ősi relikvia. Ómagyarból galetkítettem én, a mutáns régész:

„Árkat ásnak csatornaszint aljában,
Galetkisirác nyugszik a föld gyomrában.
Szépen szól a bárdbarát furulyája,
Szépen járja árnymanónák a lába.
Szépen járja árnymanónák a lába,
Gyöngye testem pont rábillen a hátára.

Leanthil, most mit csináljak,
Elfussak-e, vagy megálljak?
Ha szaladok, hátra lönek,
Ha megállok, lepűfölnék.

Elhagyott régi vajatok,
Sokat bujdostam rajtatok.
Bujdosom toszülőttekkel,
Sírtam az üldözőttekkel.”

Mivel hangjegyeket is találtam, ha kell, el is énekelem nektek. Jó esetben elmenekültök a környékről.

Jelena, az antitüdös

□ Kettesek azt állítják, hogy sokat szövegelek. Ezek valószínűleg a szöveg nélküli üzeneteket kedvelik. Hogy a kedvükben járjak, most leírok öt üzenetet, és közben befogom a számat. Mancsom helyett a karmommal pengetem a lantomat, és az előadott zenemű címét olykor bekiabálom, de titeket ez ne zavarjon. Aki nem szereti a hangomat, az úgyse olvassa a leveletem sem.

1. üzenet: Jelena üzeni, hogy mégse tudott felkapaszkodni a feregszintről, mert beleakadt valamibe. Akik számítottak rá, azoktól elnézést kér.

2. üzenet: Thor üzeni, hogy szövetségi társai közül keresse meg valaki, mert magára van hagyatva. Szerintem kizárt, hogy hallgassanak rá.

3. üzenet: Tintilla kéri Sylumot, hogy jelentkezzen a kapusnál, addig labdába sem rúghat.

4. üzenet: Jimmu várja Xerxész jelentkezését.

5. üzenet: Én üzenem a Kankurenciának... de mit üzenetek annyit, nem vagyok én postabagoly! Majd megmondom nekik magam, ha akarom.

Eheti rejtvényem: Bika föláll a pódiumra, és így kiált: „Minden bárd hazudik!” – A körülállók leszedték onnan, és megverték. Vajon miért?

Ma megborzongtam, mert Rax hangját véltem kihallani a kocsmából: „Biztos, hogy jóra fordul sorsom, hisz fél lábbal már a sörben állok.”

Mindenkit üdvözlöl:

Bika (#9333)