

ALANORI KRÓNIKA

123. szám
2006.
március

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Bizom benne, hogy ennek a fogvacogató hidegnek, ami e sorok megírásakor erőteljesen aláásta a szerkesztőség morálját, még az emléke is elmúlik, mire ti kézbe kapjátok ezt a számat. Reményeim szerint, akkor már csicse-regnek a madarak, süt a napocska, és hasonló kellemes időjárási körülmények emelik majd a hangulatotokat. Mielőtt belefeledkeztek a napozásba, felhívom a figyelmeteket arra, hogy a 2005-ös kuponok beküldési határideje február végével lejárt, a továbbiakban nem áll módunkban elfogadni őket. Amúgy nagyon népszerűek voltak, rengetegen visszaküldték, mi pedig örültünk neki, hogy nem csak a HKK-sok kapnak ajándékot lap formájában, hanem a TF és ÖV játékosok is. Az új fajta kupon januári és februári számát is sokan beküldték már, gondolom, kíváncsian várjátok az új labirintusokat és kalandokat. Azt biztosan megígérhetem: nem fogtok csalódní, izgalmas kalandokat tartogat majd mindegyik. Jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal William H. Keith, Jr.: A di-csőség ára c. regényének borítóképe, Boris Vallejo festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 3. (123.) szám (2006. március) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boris Vallejo

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

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

Lapzártá: február 18. **A következő szám lapzártája:** március 17.

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 örüink meg és nem küldünk vissza.

A Türelők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wizards bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

A HASADÉK

Jelenések a felébredt világban

2

A LÁNGOK IDEJE

Shadowrun regényrészlet

8

ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA

Laplista

16

KOMBÓK

Versenyezzünk!

18

VERSENYBESZÁMOLÓK

Veszélyes faj

22

ÚJ VERSENYEK

Márciusban és áprilisban

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

30

AZ ÉN HÚBÉRESEM NEM A TE...

HKK novella

32

ÓSÓK VÁROSA

Fejlesztések

37

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élete

38

GHALLA NEWS

A TF hírei

42

TF-FEJLESZTÉSEK

42

KALANDOZÓ KALAUZ

44

SZÖVETSÉG

54

KT-LISTA

56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

A HASADÉK

Fordította/összeállította:
Mosomedve

A következő fordítások a Year of the Comet kiegészítőből származnak és a Dunkelzahn halála utáni állapotokról és eseményekből adnak egy kis ízelítőt.

A WATERGATE-HASADÉK

Apám azt szokta mondani, hogy ha egy ajtó bezárul, valahol máshol egy másik kitérül. Eddig ezt mindig a lehetőségekre értette, de biztos vagyok benne, hogy egyértelműen, ez a mondás tökéletesen illik ide. Ami most következik, az egy dokumentumgyűjtemény a legújabb, legrejtélyesebb hatalomról, ami feltűnt a színen. Ki ő? Mit akar? Honnan jött? Ahogy egy híres költő mondta: Egy rejtély a homály és titkok közé rejtve. Vagy ahogy egy barátom mondta, csak az ismeretlen ölhet meg.

Ezt az anyagot egy halom jelentés és emlékeztető között találtuk, ami attól a Thaumaturgiai hadtesttől „került” hozzánk, akik a hasadékok őrzik és tanulmányozzák. A feladatuk közé tartozik az is, hogy távol tartsák azokat a mágikusan aktív személyeket, akik a tiszteletüket akarják tenni Dunkelzahn elnök halálának helyszínén, nem is beszélve a Humanis tüntetőkről, vagy a szektásokról. Szóval, amikor a dolgok kezdtek különös fordulatot venni, ők voltak az elsők, akik azt a saját bőrükön tapasztalták meg.

- Káosz Kapitány

Feladó: Anson Betters százados

Címzett: Matthew Jameson alezredes

Kelt: 2061. november 21.

Re: Az utóbbi idők rendhagyó eseményeinek összefoglalása a Watergate-hasadéknál

Uram!

A szeptember óta küldött jelentések áttanulmányozása olyan összefüggésekre enged következtetni, melyeket érdemes fontolóra venni. Az utóbbi hónapok fokozatosan növekvő aktivitása a részben és a környékén finoman szólva zavarba ejtő, valamint a HIRIG nevezetű jelenséggel kapcsolatos egyre emelkedő számú zavargások mind azt igazolják, hogy növelni kell a jelenlévő személyzet lét-

számát, hogy meggátolhassuk az erőszakos cselekedeteket és megóvhatjuk az emberleleteket (valamint megelőzhetjük az anyagi károkat). Hogy alátámasszam kéresemet, mellékelem a különböző események összegzését, amik így együtt értelmezve nyugtalanító következtetésekhez vezetnek.

2061. szeptember 5.

Az őrség 04.00-kor, az őrsváltás alatt, tanúja volt, amint a hasadék vibrálni kezdett, mintha fodrozódna és hullámná. Mivel ilyen esemény először fordult elő, bekerült a jelentésükbe és az őrsejtnaplóba is. Hansen hadnagy, az ügyeletes mágus, asztrálishan is megvizsgálta a jelenséget: „A hasadék röviden felvillant, majd pár percig pulzált, ekkor »érmélygés és honvágy« fogott el. Később jött rá, hogy ez volt az első éjszaka, amikor a Halley üstökös szabad szemmel látni lehetett.”

2061. szeptember 15.

Az őrség újabb fodrozódást jelentett 15.00-kor, de ezúttal az eseménynek civil tanúi is voltak. Közvetlenül ezután három szokatlan szellemi entitás manifesztálódott a hasadéktól körülbelül 3 méterre a levegőben. A teljes leírásuk a #622-A-3G jelentésben található, de összefoglalva: elmosódottak és amőbaszerűnek látszottak; halványabbnak, mint a szellemek általános megjelenése. Ezek az entitások utána gyorsan visszatértek az asztálsíkra és áttörtek a szellemvédelmi vonalunkon. Asztrális nyomkövetésük eredménytelennek bizonyult.

2061. október 2.

Egy Humanis tüntetés, aminek célja a HIRIG által átváltoztatott személyek elzárása és izolálása, zavargássá fajult, mikor az uszító beszédek hatására a tömeg megpróbálta áttörni a kordont. A jelentésben felhívtam a figyelmet arra a szokatlan körülményre, amit végül nem hoztunk nyilvánosságra a médiának, nevezetesen a kiemelkedően magas háttérzajra. Ezen időszak alatt minden elmondott varázslat veszélyesen kimerítette a tömeg lecsillapításán dolgozó mágusokat, valamint az elemetáljai és szellemeik megtagadták az utasításokat, helyet-





te a hasadékhöz lebegtek, amíg a lázadást meg nem szüntettük.

2061. október 13.

Amikor a DMK kutatócsoportja a mi egységünkkel együttműködve megvizsgálta a hasadékat, egy szokatlan jelenségnek volt szemtanúja. 11.19-kor egy tucat vagy több fentebb leírt szellem, valamint körülbelül húsz azonosítatlan, izzó fénygolyószerű entitás tűnt fel a résben. Néhányuk manifestálódott a fizikai síkon, magára vonva ezzel a kordon túloldalán összegyűlt tömeg figyelmét, majd megindultak a bámmészakodók felé, ezzel pánikot és egy újabb zavargást okozva, amit ugyanolyan nehéz volt megfékezni, mint az előzőt. Az akció alatt egy embert vesztettünk, James Kétkalapos főhadnagyt, egy medve sámánt. A civil áldozatok száma tizenegy volt, hat ember komolyabban megsérült, valamint az egyik járművünk kitért egy gyújtóbombától. Az idegen szellemek egy részét elpusztítottuk, de a legtöbbjük elmenekült. Az események tekintetében a kordont kiterjesztettük 50 méterrel.

2061. október 31. – november 1.

A halloweeni ünnepek folytán egyre több szellem jelent meg ezen az éjszakán a hasadék mellett. Mivel eközben az összegyűlt tömeget is kezelni kellett, valamint a behatók megjelenése is véletlenül és hirtelen történt, a fizikai és asztrális nyomkövetésük hiábavalónak bizonyult.

00.22-kor egy ázsiai származású, a wujen tradíciót követő varázsló kért kihallgatást. Arról informált, hogy az „Ősei szellemei” nagyon feldúltak, és háborognak. Azt állította, hogy az Ősök egyike különösen izgatott, mivel

nemrégiben halt meg, és a testét „ellopták”, valamint arra figyelmeztette őt, hogy a „halottak” visszatérnek. Megkérdeztük a wujent, hogy mi a különbség az Ősei és a halottak között, de nem tudott pontos választ adni, egyszerűen csak az eddigi figyelmeztetéseit hajtogatta, miközben a rés és az ünneplő tömeg felé gesztikulált. Figyelembe véve, hogy minden kultúrában és mágikus tradícióban megtalálható a Halloweenhez hasonló ünnep, mikor a halottak visszatérnek, nem igazán tudtam, mit kellene tennem. Be kell valljam, ez a dolog leginkább csak összezavart, uram, de mivel nem volt semmi, ami alátámasztaná az állításait, és az ezredben sem követi senki ezt a tradíciót, így az egyetlen dolog, amire támaszkodhatunk, azok a wujen állításai (aki mellesleg beszámíthatónak tűnt, és nem is volt megszálva szellemek által).

Ezek után egyre sűrűbben újabb és újabb fluktuációkat figyeltünk meg és dokumentáltunk a résben és környékén, ami alapján a jelenség egyre erősebb lett. A helyi lakosok egyre izgatottabbá válnak minden egyes esemény után, egyre nehezebb az irányításunk alatt tartani az eseményeket. Hogy a pánikot elkerüljük, valamint megakadályozzuk, hogy a demonstrációk zavargásokká alakuljanak, határozottabb fellépésre van szükség.

Ezért ismét kérdezem, mik a pontos parancsaink, és hogyan kezeljük a Watergate-hasadék körüli rendhagyó eseményeket? Addig is remélem, hogy amíg a döntést meghozzák, mit is tegyünk a réssel, képesek leszünk kézben tartani az eseményeket.

A SÁRKÁNY SZÍNRE LÉP

Bár Moochot semmiképpen nem tekinthetjük elfogulatlan forrásnak, de mivel mást nem sikerült felhajtani, csak az ő beszámolójára és magyarázataira hagyatkozhatunk. Azt azért hozzátenném, hogy Mooch egy gyakorta idéző.

- Káosz Kapitány

Először is szeretném leszögezni, hogy rajongó vagyok, rajongok a sárkányokért és bármiért, ami velük kapcsolatos. Ha a címében benne van, hogy „sárkány”, legyen az könyv, chip, képregény, sim, póló vagy tetoválás, én megveszem. Elolvasom. Viselem, megeszem. Szóval nem meglepő, hogy a Kap engem kért fel, hogy elmondjam, mit láttam Karácsony este, nem igaz?

Kezdjük az elején: igen, ott voltam Karácsony este, ott lógtam a Watergate Hotel bejáratánál – mivel hogy Dunkelzahn elnök ott harapott fűbe –, és a manavihart bámultam, ami a hasadék körül áramlott. A Watergate-ben egy hatalmas estélyt adtak, az Ébredés 50. évfordulójá-

ra, de mint sejthetitek, nem szerepeltem a vendégek listáján, ezért Lee cimborámmal végül úgy döntöttünk, inkább az utcai bulihoz csatlakozunk, és hozzácsapódunk a kinti társasághoz. Néhány havernak még mindig könnybe lábadt a szeme, ha a Nagy D került szóba, és azt bizonygatták, hogyan is segítene most Ő a HIRIG által átváltozottakon, meg ilyesmi. Mindezt persze addig hajtogatták, míg valaki be nem tömte a szájukat egy pohár szójasörrel. Ez végre feloldotta a hangulatot, és mindenki tovább szórakozott és nevetett, a party dübörgött tovább. Én mondom nektek, a hasadék kisugárzása és fényei jobban feldobták a helyet, mint azok az olcsó hab és műanyag koszorúk, amit mindenhová fellógattak.

Mire is célok ezzel? Igen, teljesen rátapadtam az asztrálsíkra ezen az estén, és egész egyszerűen elképesztő volt. Még a katonák is lazítottak egy kicsit, hisz kétszer annyian nyüzögtek az utcákon, mint normál esetben. Milyen szar lehet már Karácsony este is dolgozni? De akkor is legalább a Watergate-nél lehetsz... Hol is tartottam? Ja igen, hogy mi történt a résnél.

Ő ember, ez volt a legijesztőbb bűv-izé, amit valaha láttam. Kis híján a nadrágomba csináltam. Lee éppen egy fiatal bőrt próbált felszedni, aki nem viselt semmi mást, mint világító szalagokat, aztán amikor felnézett, majdnem lenyelte a nyelvét – értitek mire gondolok, nem? Mivel szembe álltam vele, meg kellett fordulnom, hogy lássam, mitől esett le így az álla. A hasadék úgy döntött, emlékeztet minket arra, hogy ő csak egy természetellenes torzulás a valóság szövetén, mivel olyan erősen kezdett fényleni, hogy többünket percekre megvakított, sokak pedig szó szerint lebénultak a látványtól. Ugyanez a kép az asztrálsíkon nem volt ilyen fényes, szóval engem megkímélt a káprázat, de olyan intenzív ér-

zelmi és érzéki élménnyel szolgált, mintha egyszerre szülnék, ölnének meg és élnek át orgazmust.

A rés hullámmozott és kidudorodott – tisztára, mintha valami megpróbálna átjönni rajta. Olyan volt, mintha egy szülést nézett volna az ember. Kékesfehér fény szűrődött át a túloldalról, majd ezüst repedések terjedtek szét a hasadékon, és ekkor néhány szellemet vettem észre, amint átnyomulnak a repedéseken a világunkba. A hadsereg szellemei, már amelyek kéznél voltak, meg sem próbálták visszatartani őket, csak álltak és nézték, ahogy elrepülnek. Ahogy pedig egyszerűen túl sokan voltak, hogy a Sereg varázshasználói mindehl foglalkozni tudjanak.

Na most azt tudnotok kell, hogy nekem gyakorlatilag az összes fajta szellemmel akadt már dolgom, ha nem is mind én idéztem, hanem csak beszéltem vele vagy épp elűztem, de ehhez foghatókat még sosem láttam. Szerelem magamról azt hinni, hogy nem sok mindentől ijedek meg, de azoknak a dolgoknak a némelyikétől a frász kerülgetett. Szinte beleborzongtam abba a megfoghatatlan hidegségbe, ami úgy sugárzott belőlük, mintha az aurájuk része volna. Néhányuk féregszerű volt, de a többi is olyan nyálkás lénynek tűnt, mintha a tenger mélyéről mászott volna elő. Nem volt meg az az émelyítő, beteges kisugárzásuk, mint a toxikusoknak, mégis olyan csontdermesztő, józan ész-szaggató érzés áradt belőlük, hogy a legtöbb ember eltakarodott az útjukból. Vadító jelenet volt, jobban magával ragadott, mint bármilyen autóbaleset.

Úgy tűnt, mintha valami fal feszülne a hasadékon, ami elválasztotta azt, ami a rés belsejében van, a mi világunktól. Ahogy egyre több szellem szabadult át, úgy nyúlt meg és vált egyre vékonyabbá a hátrya. És akkor... akkor mintha darabokba tépték volna belőlük a falat, és egy nyugati sárkány asztrális feje nyomult át a résen. Bár én magam sosem találkoztam eggyel sem, de mint említettem, sárkányrajongó vagyok a javából. Ez a sárkány úgy tűnt, mintha szenvedne és erőlködne, az arcán erős fájdalom tükröződött, és a rés együtt feszült vele. Végül úgy tűnt, a hasadék megadta magát, kettéhasadt és utat engedett a sárkány asztrális formájának.

A sárkány hatalmas volt és sápadt fehér, szinte majdnem szellemszerű, de ez amiatt is lehetett, mert a manavihar fényei keresztülszűrődtek rajta, de egyéként is egy kékes-ezüst csillogás övezte az asztrálestét. Mintha egy gát szakadt volna át, közvetlenül a sárkány mögött szellemek hatalmas, kavargó tömege tülekedett elő. Mindenféle fajta – legalább a felét ezeknek sem ismertem.

Ebben a pillanatban néhány mágus repült közel asztrálsíkra, hogy megvizsgálják, mi is a helyzet. Biztos a se-regtől lehettek és megpróbálták rájönni, mi folyik itt és mit is kéne tenniük. Valójában nem igazán számított, mit is akartak, mert a sárkány, aki valószínűleg nem lehetett





valami jó kedvében azok után, amin keresztül ment, feléjük siklott és megette őket. Csak így egyszerűen. Nem is igazán gondoltam eddig, hogy ilyesmi lehetséges.

Azt hiszem, ezután tért magához teljesen, és ébredt rá, mit is tett. Mérgeesen elbódult – oldalról hallottam, hogy jó néhány társamnak elakad a lélegzete a fájdalomtól. Ekkor ébredtem rá, hogy materializálódott az asztrálteste, és hogy az egész tömeg látta őt. A bámszokdók nagy része megigézten vagy benuktan állt – nem lehetett tudni, melyik –, mások pedig úgy menekültek, mint ha itt lenne a világvége.

A sárkány, akárcsak egy óriási denevér, a levegőbe emelkedett, majd sietősen elsiklott nyugat felé. Szóltam Lee-nek, hogy ragadjon meg, átsiklottam asztrálba és követtem őt. Tudom, tudom, hogy örült ötlet, főleg miután végignéztem, ahogy megebédelte a katonai mágusokat, de nem tehettem mást. Meg kell hagyni, nem én voltam az egyetlen vállalkozó, úgyhogy közvetlenül mögöttem elszálltunk nyugat felé. Városok, farmok felett repültünk el, aztán... elvesztettük szem elől. Egyszerűen túl gyors volt nekünk, hiába próbáltuk tartani az iramot. Én magam valahol a Sziklás-hegység környékén kötöttem ki, amikor úgy döntöttem, feladom és visszafordulok.

Ezek után tudjátok, mire vagyok csak kíváncsi? Most, hogy láttam a hírekben is, mi történt, miután felszállt, csak azt szeretném tudni, mi a franc lehet Coloradóban?

A DENVERI OSTROMÁLLAPOT

„Ezt az anyagot közvetlenül azután kaptuk, hogy feltöltötték a KSAF szerverére. Mivel akkor még nem került adásba, így mindannyiunk nagy örömeire a cenzúrázatlan verziót sikerült megszerezni. Boldog Karácsonyt!”

- Káosz Kapitány – 2061. dec. 25.

329-es anyag, élő közvetítés, további szerkesztés szükséges, nincs előzetes vagy reklám

(Technikus megjegyzése: tisztítani kell még a képet a jobb láthatóság kedvéért.)

(Csak hang)

S. Crosbie: (ásít) Ez hihetetlen, basszus. Itt rohadunk fent, miközben elsőrangú sztorikat szalasztunk el a jó kis Ébredés Évfordulója partikról. És mindezt miért? Néhány ócska, távoli képért az Aztec teocalliról.

(Dörmögés a háttérben, valaki a felszereléssel matat.)

S. Crosbie: Lekozőlni? Mégis mit? Újabbán rákaptál a chipekre, Carl? Itt lebegünk tök sötétben, és az egyetlen dolog, ami miatt Ász nem veri a földhöz ezt a roncsot, az az, hogy telihöld van...

(Alig kivehető szakasztikus válasz.)

S. Crosbie: Hé, nem az én hibám hogy ennyire kapkodsz! Carl, bekapcsolnád már azt az istenverte kamerát? Majd „irányítsd keletnek”, ahogy mondták! Amúgy meg miféle pontatlan utasítás ez?

(Mormogó válasz, még több zöreje a háttérben.)

S. Crosbie: Jól van, na. Csak gondoskodj róla, hogy a teocall benne legyen a képben. Egy kis szerencsével gyorsan letudhatjuk, és mehetünk valami jó kis szaftos dolog után.

Ász: A sárkány szerelmére!

S. Crosbie: He? Mi a... ja, igen. Carl, készítsd a kamerát! Siess már!

(A heli-robot hangja felerősödik, a trideokapcsolat létrejön, homályos kép jelenik meg.)

S. Crosbie: Ez meg mi a franc? Ó! Az a fehér izé egy sárkány? Egyenest a teocallinak tart! Gyerünk már, mi lesz azzal a rohadt kamerával?

(Nincs válasz, a kamera fókuszálni próbál.)

S. Crosbie: Üzent már a torony? Ez vajon melyik lehet? Ez nem lehet Hestaby, vagy igen? A francba, szóval senki sem tudja... Úgy néz ki, rögtönözni kell egy bevezetőt.

Summer: Hagyd, csak közvetítsd a tényeket.

S. Crosbie: (zavarodottan) Hm, igen... Hé, mik jönnek a teocalliból?

(Mormogás a pilótafülkéből.)

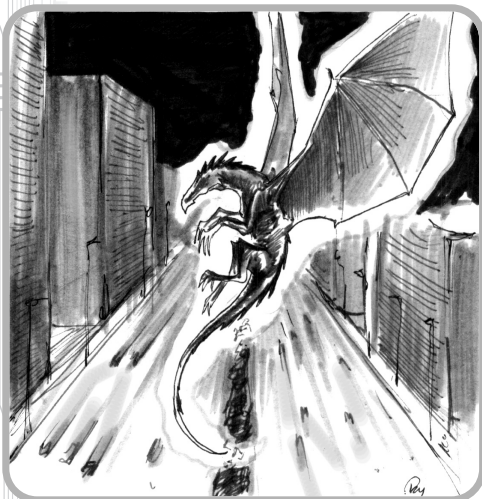
S. Crosbie: Robotrepülő? De milyen fajták?

(További mormogás.)

S. Crosbie: Felderítők és taktikai légvédelem? Ó, igen, már tudom, mik ezek. Egyszer csináltam egy interjút az Aztecről. Istenem! A sárkány most gyűjtötte fel a teocallit! Fantasztikus, gyerünk közelebb! Ász, vigyél minket közelebb az eseményekhez! Szard le a repülési tilalmat!

(Motyogás és robbanások a háttérben.)





S. Crosbie: (sikoltozva) Carl, csinálj már meg azt a nyomorult kamerát, vagy Krisztusra esküszöm, saját kezűleg vágom ki a szíved a teocalli oltárán! Lekéztünk erről a gyönyörű felvételtől! A sárkány most kapott be egy rakétát, igen, egy kibaszott rakétát! Carl, közvetlenül az álla alatt! És még mindig jön! Hallod, amit mondok?

Carl: Summer, kapd már fel az a tetves kamerát! Mindjárt kész! Én mondom, a sárkány nagyon meglepődött, amikor eltalálták. De úgy látom, a mi kis Pulitzer-díjas szörnyetegünk egyhamar nem óhajt távozni innen.

S. Crosbie: (motyogás és sóhaj) Jó, jó. De tudod jól, hogy te is megkapod a díjadat ezért a felvételért. Adásban vagyunk már?

(Felismerhetetlen zaj. A kamera feléled, a helikopter padlójára fókuszál, majd kintre irányítják. Háttérzaj: a rotorkés és távoli robbanások hangjai.)

S. Crosbie: Na végre, épp időben.

(A kamera rááll Summer Crosbie-ra, aki épp a szöke tincseit söpri félre az arcából.)

S. Crosbie: Itt Summer Crosbie beszél a KSAF Hírek-től, Denverből. Élőben közvetítjük az Aztlan szektor légtéréből a leghihetlenebb eseményt, ami Dunkelzahn Elnök Cherry-tavi megjelenése óta történt. Karl, egy közelit...

(A kamerán megjelenik az Aztec teocalli; nagy fehér foltok látszanak körülötte a képernyőn, ahogy kék villámok csapkodnak a piramis tetejébe.)

S. Crosbie: Szent ég! Ezt felvette? Oké. Amit látunk, az egy sárkány... egy hatalmas, fehér egyed... a fenébe is, találni kell neki egy nevet! A francba, valószínűleg ez ugyanaz a sárkány, ami egy órával ezelőtt átmászott a Dunkelzahn-hasadékon, D.C.-ben.

(Még egy kép a teocalliról, tisztább fókusz a sárkányon - egy SAM-ből nyitnak tüzet rá, de dühös szárny-csapások közt kitér előle.)

S. Crosbie: Hú, ez szép volt. Ez a sárkány néhány perce az Aztlan-szektorban megtámadta az Aztec teocallit. Röviddel ezután több rajnyi csapásmérő és taktikai légvédelmi robotot eresztettek ki válaszul - de mi a helyzet most?

(A kép ráközelít három közeledő légi egységre; két Aztechnology Aguilar helikopterre és egy Halcon csatarepülőgépre.)

S. Crosbie: Úgy tűnik, most szólítottak fel minket a légtér elhagyására. Be tudod kapcsolni őket, ugye?

Ismeretlen hang: ...*helikopter. Azonnal hagyja el Aztlan légtérét! Megsérti a...*

S. Crosbie: Oké, nem érdekes. Tehetnek egy szívességet. Ez most túl fontos ahhoz, hogy az aziekek hülyeségeivel törődjünk. Egyébként is túlságosan lefoglalja őket a sárkány ahhoz, hogy velünk foglalkozzanak.

(A távolból ismétlődő sikolyok.)

S. Crosbie: Az anyát! Jake? Te amolyan varázslóféle vagy, mondd már el, mit is látunk éppen!

(A kamera ráközelít a sárkányra, aki egy vállrándítással fogadja az ágyúzást, majd a teocalli fölé lebeg, és a karmai közt egy határozatlan alak kezd el vibrálni.)

Jake: Ez egyszerűen elképesztő! Asztrálisan is megvizsgálom... Uramatyám! A sárkány egy hatalmas erejű szellemet szabadított fel a teocalliból! A körvonalai vérvörösén izzanak, és mintha erek hálóznának be a testét. Bármi is az, nagy harcnak nézünk elébe, Summer.

S Crosbie: Nekem is úgy tűnik, Jake. Uramisten, azt figyeljék!

(Egy robot és egy Aguilar kerül a képbe, amint megpróbálnak ráfordulni a célpontra. A sárkány mérgesen elhessegeti őket a karmával, de eközben elvonják a figyelmét a szellemről, ami, kihasználva a lehetőséget, elmenekül.)

S Crosbie: (kuncogva) Hoppá, na ez meglepett! És a sárkányt is lerázta...

(Fülsiketítő robbanás, 5 másodpercnyi statikus zaj.)

S. Crosbie: ...teljesen lerombolta. Ismétlem, a sárkány teljesen lerombolta az Aztec teocallit. Ez egyszerűen hihetetlen! Carl, jobban tennéd, ha vennéd, a díjaink múlhatnak rajta!

(A kép átugrik a rakétákat és sorozatokat kerülgető sárkányról a piramis maradványaira: megperzselődött és még égő homokkő, téglák és egyéb felismerhetetlen anyagok szerteszét a talajon az épület romjai között; a távolban egy légtalpi sziréna szól.)

S. Crosbie: Amint láthatjuk, semmi nem maradt belőle. Hogy tudta ez megtenni? Nem látok semmi... micro-

da, Jake? A fenébe is, azt mondd egy *varázslat* döntötte romba az egészet? Ó, istenem! Honnan kerültek elő azok a szellemek?

Jake: Ez nagyon érdekes... ezekhez hasonlókat még sose láttam. Elementálok. Látok két sylphet és egy szalamandrát. Az egy szalamandra, ugye? Ó, igen, és ott van még egy szélszellem, meg egy viharszellem is.

(Újabb robbanás: a kamera megkeresi a hang forrását, egy Aguilart, aminek hiányzik a farka. A helikopter erőlködő rotorokkal próbál a levegőben maradni, majd a tengelye körül forogva a földhöz csapódik.)

S. Crosbie: Vigyázz, nehogy nekünk ütközön valamilyen lezuhanó roncs, és próbálj közelebb vinni minket a piramis maradványaihoz! Kell néhány jó közeli kép a romokról. Micsoda? Ó, jól van, na... majd később felvesszük. De követjük a sárkányt, oké? Merre tart?

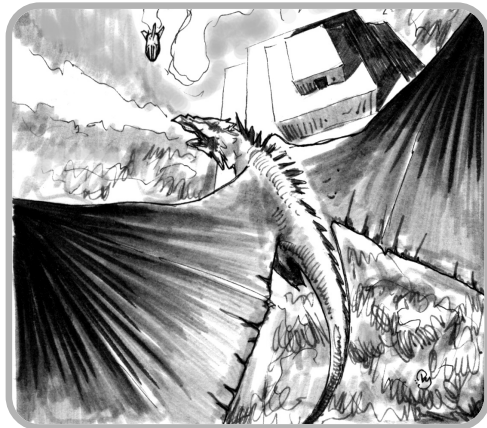
(A kamera átvált az Aguilar roncsairól a Halconra, ami egy rakétát lő ki a sárkányra. A következő pillanatban egy hatalmas tűzgolyó materializálódik a repülő előtt, végigperzseli, és felgyújtja a hajtóműveket. A pilóta kétségbeesetten félrerántja a gépet, eközben a sárkány mellékesen irányt változtat, és elegáns szárnycsapással kitér a rakéta elől.)

S. Crosbie: Most északnak tart a belváros felé. Nem, várjuk csak, hirtelen irányt váltott, és az Aztechnology épület felé tart. Csak nem arra készül, amire gondolkod?

(Az operátor ráközelít az Aztech egyik helikopter-fel szállóhelyére, ahol egy Lobo ARM készül felszállni – amikor a gyík elrepül mellette, felizzik körülötte a levegő.)

S. Crosbie: Mindenüket kiküldik ellene! Még a végén megsajnálom szegényt! Kíváncsi vagyok, felfogta-e egyáltalán, hogy milyen erőket szabadított magára?

(Az épület tetejénél lévő tornyokból három lézersugár perzsel fekete sávokat a sárkány oldalára, és miközben a sárkány dühösen felhördül, rakétákkal veszik zárótűz alá.



A rakéták feléje tartanak, de az utolsó pillanatban, méterekre a céljuktól, egy láthatatlan erő felrobbantja őket – a szörnyeteg megtorpan egy pillanatra amikor a robbanások lökéshulláma eléri, majd újra az épület felé irányítja röptét.)

S. Crosbie: Oké, lehet, hogy tévedtem. Úgy látszik, kemény fából faragták a gyíkot! Ó! Micsoda? Ez biztos? A mágusunk, Jake szerint a sárkány épp most idézett meg egy óriás alakú légelementált a... szóval egyszerűen a pusztá levegőből.

(Közben a LAV rakétát lő ki a gyíkra, ami egyszerűen lebukik, majd mikor újra a LAV szintjére emelkedik, válaszul villámcsapást küld a viharadárba: a villám belecsapódik a gépbe és megrázza a LAV-ot, a képernyőn füst és szikrák szállnak fel a kiszülő elektronikából.)

S. Crosbie: Kitűnő. Ez egész egyszerűen gyönyörű! Teljesen olyan, mintha egy szellemmel küzdenének. És mi vagyunk az elsők a helyszínen, hogy felvegyük! Közelebb tudsz vinni minket?

(Elfojtott kiáltás a pilótafülkéből.)

S. Crosbie: Jól van, csak kérdeztem. Jó, tudom, hogy rakéták repkednek mindenfelé...)

(Egy repülő hangosan elzúg a KSAF helikoptere mellett, a kamera erősen megremeg.)

S. Crosbie: Ááá! Felejtsd el, már így is elég közel vagyunk, csak azzal törődj, hogy tartsd egy darabban a gépet, mielőtt még darabokra esünk!

(A kép helyreáll, és még időben ráfókuszál egy másik Halconra, amint gyorsan támadó helyzetbe manőverez, miközben közvetlenül mögötte egy tüzelemment üldözi. A sárkány átrepül az épület föloldalára, hogy kikerüljön a tűzvonalából, és miközben elsuhan az egyik helikopter-leszállóhely mellett, az úgy roppan össze, mintha valami hatalmas erő zúzná szét: az épület darabjai a lenti utcára omlanak.)

S. Crosbie: Említettem már önöknek, hogy ez egy varázslat volt? Mert az volt!

(Eközben a LAV szemmel láthatóan újra összeszedi magát, újra tüzelési pozícióba kerül és tüzet nyit a gépgyűjából: a sorozatok le pattannak a sárkányról, akinek egy sylph szolgá pajzsként. A sárkány lassan eltávolodik az Aztechnology épületétől, miközben Wandijna robotrepülőek egész flottája üldözi. Egy széles ívű kör után a gyík egyenesen a kamera felé veszi az irányt.)

S. Crosbie: Kedves nézőink, a sárkány tovább folytatja dühös tombolását, eddig az Aztechnology épületek és más célpontok estek neki áldozatul. Az Istenit, egyenesen felénk jön! Ász, tűnjünk innen a fen...)

(Ahogy a sárkány elsuhan a gép mellett, az egyik szárny teljesen betölti a képernyőt. A kamera elsötétül.)
Felvétel vége.



STEPHEN KENSON:

A LÁNGOK IDEJE



Részlet – Megjelenik áprilisban!

– Jól van Karom, helyben vagyunk – mondta Val miután leállította a motort. A „helyben”, egy parkolóház volt, nem messze a Merrimack bioüzemtől az Amherst Streeten. Alig huszonnégy óra telt el, mióta Otabi rátette a kíváncsi kis kezeit a perszónafix chipre, és mostanra annyira a befolyása alá került, hogy meg is kezdődhetett a vadászat igazi része.

Az épület szinte teljesen üres volt most a koraesti órákban. A környék dolgozói már régen elhagyták a parkolót, csak az éjszakaiak maradtak, illetve azok, akik túlóráztak. A legfelső szint, ahol Val, Kalapács és Karom várakoztak, kihalt volt.

– Akkor lássuk! – azzal Karom megnyitott egy védett csatornát a kezében lévő adóvevőn. – Hézag, mi a helyünkön vagyunk, indulásra készen.

– Nálam minden oké – érkezett a válasz. – Csak szólj, ha mehet.

– Maradj készenlétben! Boom, mi van a barátunkkal?

– Még mindig az épületben van – felelte a troll –, Kilaro pedig kint várakozik.

Hézag feltörte az autókölcsönző számítógépes rendszerét, ahonnan Kilaro a kocsit bérelte, és sikerült előásnia a Rendszer Azonosító Számát. Onnan már csak egy lépés volt, hogy megtudják, a fickó rendszer analitikusként dolgozik a CATco-nál a montreáli központban.

– Figyeld, hogy mindketten a helyükön maradnak-e – adta ki az utasítást Karom. – Ha Kilaro megmozdul, rögtön jelezd! Hézag,

az irányítás innentől a tiéd. Mostantól pedig rádiócsend lép életbe. Kezdjük!

Karom kikapcsolta az adóvevőt és eltette a kabátja zsebébe. Nem akarta, hogy bármi akár csak a legcsekélyebb mértékben megzavarja a közelgő feladatban.

– Mehet? – fordult utána az elől ülő lánynak. Val felemelt hüvelykujjal jelezte, hogy igen.

– Ha valami gond van – fordult utána Karom Kalapács felé –, csak rázz meg erősen, és abból tudni fogom, hogy ideje visszavonulni. Azon kívül viszont...

– Tudom, tudom. Semmi felesleges testkontaktus. Megtanultam a leckét, haver – bólogatott az ork. – Te csak intézd a mágikus biztosítást, a többi az én dolgom.

– Remélem nem lesz semmi komoly zúr – morogta még Karom, miközben a zsákjából elővett egy indiai szőnyeget.

A furgon hátuljában leterítette, Val robotja mellett. Ugyanaz a Sikorsky-Bell Microskimmer típusú repülő drón volt, amivel Kilarót is követték az előző napon. Pehelykönnyű fémből és műanyagból készült, a meghajtásról pedig egy csendes turbómotor gondoskodott.

Val az ölébe vette az irányító dekket és becsatlakozott. Egy pillanatra a teste megremegett, ahogy a tudatos figyelme nagy része átkerült a robot rendszerébe. Egy pillanattal később a hajtómű morogva beindult, és a kis gép tíz centi magasba emelkedett. A fúvókák felkavarták alatta az összegyűlt port.



Karom lehúzta a középső ujjáról az ezüst gyűrűt, ami egy a saját farkába harapó kígyót ábrázolt.

– Ragasztót! – szolt Kalapácsnak, aki letépett egy darabot a gurigáról és odaadta Karomnak. Ő egyik kezében a szalaggal, másikkban a gyűrűvel, latinul kántálni kezdett. Lassan maga elé emelte az ezüst karikát, és azon át nézte a lebegő Skimmert.

A hangja egyre halkult, miközben háromszor rákoppintott a gyűrűvel a robotra, majd odaragasztotta az oldalára. A gép körvonalai remegni kezdtek, majd lassan az egész szerkezet homályosodni kezdett, végül teljesen eltűnt szem elől.

Kalapács ezerszer látta már mire képes Karom, de minden alkalommal elkerekedett szemekkel nézte az olykor igen meglepő hajtást.

– Francba – bökte ki. – Sosem fogom ezt megszokni.

Annak ellenére, hogy a robot láthatatlan volt, a hajtómű még hallható maradt.

– Val? – kérdezte Karom.

A lány kimért lassúsággal felelt csak, ahogy az érzékei egybeolvadtak a Skimmerével:

– Minden rendszer hibátlan. Semmi interferenciát nem okozott a varázslat. Frankó – eresztett meg egy bágyadt, de elégedett mosolyt, miközben lenyomott néhány billentyűt.

– Oké, Kalapács – mondta Karom. – Engedd ki, és indulhatunk!

Kalapács kiszállt a furgonból, és alaposan körülnézett, mielőtt kinyitotta volna a hátsó ajtót. A robot csendesen kilebegett, majd eltávolodott. Az ork vigyorogva bezárta az ajtót és visszaült a helyére.

Közben Karom, amennyire a hely engedte, kényelmesen elhelyezkedett a szőnyegen.

– Aracos! – szolt mentálisan.

– Itt vagyok – érkezett nyomban a válasz.

Karom bólintott, majd lassan transzba merült. Az érzékeit óvatosan áthangolta az asztrál világra. Egyre mélyebben lélegzett, szív-

verése pedig lelassult, ahogy hátrahagyva fizikai testét, a másik világ felé indult. Úgy merült bele az asztrális térbe, ahogyan a kételtűek a vízbe.

Egy új világ tárult fel előtte, amint elhagyta a fizikai valóságot. A furgon ugyanúgy nézett ki, de az elől ülők körül halovány aura derengett. Karom ki tudta olvasni belőle az érzelmeiket: idegesség, izgalom és egy határozott akarat, ami bilincsként tartotta fogva ezeket a nemkívánatos érzelmeiket. Vérbeli profikra valló tudatosság.

Átsuhant a kocsiján és meglátta, hogy Aracos – egy arany színű sas formájában – várakozik rá odakint. A szellem testét erős, csillogó aura vette körül.

Karom éppen úgy nézett ki, mint a valóságban, néhány apróságot leszámítva. Az oldalán a tör, ebben a világban jelzőtűként ragyogott. A markolatgombjába ültetett tűzopál sejtelmesen pulzált. A nyakában ezüstláncan egy sötét kristály amulett függött. Mindkettőt a fizikai testén is viselte.

– Menjünk! – intett Aracosnak.

Nem sokkal előttük lebegett a Skimmer. Asztrálisan tökéletesen látható volt. A robot halvány sárga fényben csillogott a láthatatlaná tevő varázslat hatására. Az oldalára erősített gyűrű narancssárgán izzott. Amíg az a gép testével érintkezett, a szerkezet teljesen észlelhetetlen maradt a fizikai szem számára.

A Skimmer gyors tempóban elindult. Aracos és Karom ebben a térben, ahol nem kötötte őket a gravitáció, vagy bármilyen más hagyományos törvény, könnyedén lépést tartottak vele. Egyenesen a Merrimack üzem felé suhantak, ami alig néhány saroknyira volt tőlük.

– Maradj a robottal! – utasította Aracos Karom, ő maga pedig előre száguldott. A világ köddé mosódott, ahogy a gondolat sebességével elviharzott. Szinte még ugyanabban a pillanatban meg is érkezett. Ott állt a bioüzem épülete mellett. Ezúttal nem csak a falakat és az ablakokat látta, de egy sűrű ködszerű aurát is, amit az építők munkások

érzelmei emeltek köré. Szinte tapintani lehetett benne a monotonitást és a fáradtságot: az unalmat, a megfeszített munkát és az elégedettséget, mikor elkészült. Az emberek nem is sejtették, hogy minden tettük nyomot hagy ebben a világban, és míg a cselekedetek következménye él – jelen esetben az épület maga –, leolvashatók belőlük az őket létrehozó érzelmek.

Innen nézve nem látszott semmiféle mágikus korlát vagy védelem, de ez nem jelentette azt, hogy odabent is ilyen békés minden.

Karom egyelőre nem mert belépni, nehogy túl hamar riadót váltson ki. Az Ébredés előtt ki lehetett játszani a biztonsági berendezéseket a fizikai síkon, de mióta ismét létezett a mágia, már bonyolultabb volt a helyzet. Minden irányból egyszerre kellett lecsapni a célterületre, és bárhol hibáztak is, az eredmény mindenképpen kudarc.

Aracos és a Skimmer nem sokkal később érkeztek meg. A robot az épület tetejéhez lebegett a szellőzőrendszer kivezetéséhez. A hasán egy tenyérnyi lemez félrecsúszott, és mögüle előbújít egy kis Shiawase Kanmushi drón, vagy ahogy az utcán nevezik, egy Bogár. Többnyire lehallgatáshoz és megfigyeléshez szokás használni, de Valkúrnek most más tervei voltak vele. Az apró robot négy szervomotoros lábán odaszaladt a ventilátorokhoz. Az egyik forgása elkezdett lassulni, éppen annyira, hogy a bogár be tudjon szállni rajta.

Hézag intézte a dolgot. Nem merte teljesen leállítani a szellőzést, mert az rögtön feltűnne, de egy rövid kis teljesítmény-csökkenés még belefért.

– Remélem nem vagy klauszrofóbiás! – szólt Karom.

– Gond? – vigyorodott el Aracos, és mindketten belebegtek a szűk nyíláson.

A szellőzőrendszerben természetesen sötét volt, így a Bogár szenzorok segítségével tájékozódott. A két asztrál utazónak nem volt ilyesmire szüksége. Valóságos útvesztő volt ez a rendszer. Egy ember képtelen lenne észben tartani, hogy merre járnak, de a kis

robotot Val irányította, az ő kibermemóriájába pedig gond nélkül elfért a térkép, amit Hézag szerzett nekik. Percekig bolyongtak a járatokban.

Egyszer csak halvány ragyogást észleltek a távolban. A Bogár nem reagált rá, így sejtették, hogy az a valami csak az asztrális síkon van jelen. Hús fuvalat csapta meg az arcukat. Egyikük sem létezett ebben a pillanatban az anyagi világban, így a hideg szellő szokatlan jelenség volt, de nem egyedi.

– Légelementál – ismerte fel Karom. Sejtette, hogy a cégnek vannak őrző elementáljai, de nem is remélt ennyi kreativitást az őket irányító mágustól. Valóban. Mi is lehetne jobb hely egy ilyen lénynek, mint a szellőző-rendszer?

– Gyerünk Aracos! – lódult előre Karom. Tudta, hogy el kell intézniük az elementált, mielőtt még az riasztja a gazdáját, vagy ami még rosszabb, kárt tesz a Kanmushiban. A járat annyira szűk volt, hogy még Aracos sem tudott volna materializálódni, de a légelementálok gázszerű lények. Képes lenne eléggé összesűrűsödni ahhoz, hogy kárt tegyen a robotban, ha hagynák.

Karom előhúzta a törét. A lény, ahogy meglátta őket menekülni próbált, de elkésett. Aracos felvette egy ezüstszerű farkas alakját, és lecsapott. A harc még azelőtt véget ért, hogy elkezdődött volna. Mikor Karom megérkezett, már csak azt látta, hogy Aracos vicsorgó pofájában vergődik a ködszerű őrző.

– Szép munka – veregette meg familiárisa fejét. – Tartsd itt, és ne engedd, hogy bárkit riasszon míg mi nem végzünk.

A farkas bólintott, Karom pedig folytatta útját az épület belseje felé a Kanmushi után. Néhány perccel később a Bogár megállt egy szellőzőnyílásnál. Az egyik első lába felemelkedett és halkán háromszor kopogott a rácson. Alig egy perccel később egy kéz jelent meg és szabaddá tette az utat.

Karom átbegett a falon. Egy irodai rakárban volt. A földön Dan Otabi térdelt. Az aurája éppen olyan önkontrollról uralkodott,



mint egy árnyvadászé munka közben. Karom döbbenetesen vette tudomásul, hogy a férfi tényleg azt hiszi ő Derek Hunt, profi beépített ügynök.

Otabi, egy árnyvadásztól elvárható hűvös tekintettel a zsebébe nyúlt, és elővett egy chipet. Megvárta, míg a Kanmushi hasán kinyílik egy apró ajtó és feltárol a mögötte lévő kis tároló rekesz. Otabi belehelyezte a chipet, és felállt. Az aurája valósággal ragyogott az elégedettségtől.

– Itt van a bizonyíték, amire szükségünk van, Vince – mondta Otabi csendesen. Vince egyike volt Derek Hunt társainak az *Árnytörőben*, és úgy hitte, most ő a Bogár pilótája. A perszónafix program éppen úgy működött, ahogy azt a készítői ígérték.

Tökéletes – gondolta magában Karom.

A robot visszabújít a szellőzőbe és elindult felfelé, amerről jöttek. Otabi még visszatette a rácsot, beletörölte a nadrágjába a kezeit és ő is távozott a raktárból. Karom, miután megbizonyosodott róla, hogy senki nem vette észre a kis intermezzót, átsiklott ismét a falon és a Kanmushi után ment. Nem botlottak bele újabb ellenállásba a visszafelé vezető úton.

– Hogy bírod? – kérdezte Karom Aracosztól, mikor odaért.

– Egészen könnyedén. Úgy látszik ez az izé túl hülye ahhoz, hogy észre vegye, mikor kell feladni.

– Ezek nem olyanok mint te, haver – vigyorodott el Karom.

– Az már biztos. Meg kell hagyni, tudod hogyan kell megidézni egy szellemet.

Egy pillanatra a férfit eltöltötte a büszkeség. Valóban jó munkát végzett Aracossal. Ekkor hirtelen felvillant benne annak a dühöngő lénynek a képe, amit Jase halálakor hívott életre, és a kellemes érzés nyomában el is szállt. Mindenesetre sokat tanult az esetből. Legalábbis remélte, hogy így van.

Ahogy elérték a tetőt, a Kanmushi oda-szaladt a Skimmerhez. Az lejjebb ereszkedett, és amilyen gyorsan csak lehetett ma-

gába szippantotta a Bogarat, majd sietve elindult a parkolóház felé. Karom figyelte, ahogy a Skimmer távolodik. Úgy döntött, még leellenőrizi előbb, hogy Kilaro mit csinál. Nem mintha nem bízott volna Boom-ban, de hirtelen megfordult a fejében az a szörnyű gondolat, hogy mi van, ha a troll csak egy illúziót tart szemmel. Szerencsére erről szó sem volt. A férfi unottan várakozott a kocsijában, és ki tudja hányadik kávéját szűröcsölte.

Visszament a garázsba, és belebegett a furgon belsejébe. A teste mozdulatlanul feködött még mindig a földön. Egy pillanattal később enyhén szédülve felült. A feje kába volt, ahogy az érzékei rázúdították a fizikai világ ingereit. Néhányszor nagyot pislogott és megmozgatta elgémberedett végtagjait.

Kalapács közben kiszállt, és kinyitotta a hátsó ajtót. A Skimmer még mindig láthatatlanul, megérkezett és leszállt. Karom megszüntette a varázslatot és visszavette a gyűrűjét.

– Oké. Intézd el, és gyere vissza! – adta ki Aracosnak a mentális parancsot Karom. Tudta, hogy a légelementál gazdája azonnal megérzi, hogy a teremtménye elpusztult, de azt nem fogja tudni hogyan. Nem akarta megkockáztatni, hogy esetleg valami apróság alapján a nyomukra bukkanjanak. Ráadásul egy riadó most már nem számít. A dolgok pontosan úgy történnek, ahogyan azt eltervezték.

Egy perc múlva Karom mellett egy arany-szárnyú sólyom jelent meg. Valkűr közben kicsatlakozott a dekkból és most a furgon rendszerére váltott át. Eltartott egy kis ideig, míg megszokta a másik gépet, majd beindította a motort, és elindultak lefelé a rámpán.

Karom elővette az adóvévőjét és bekapcsolta megint, majd megkönnyebbülten beleszólt:

– Kettes és Hármas, itt Egyes. A feladat teljesítve. Elindultunk visszafelé. Szép munka volt srácok. Most már csak arra kell várnunk, hogy félreverjék a majré-harangot.

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2006. ÁPRILIS 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL 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 + **650 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
----------------	----------------	-------------

HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Városa VII.	15	145	1450
Múltidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Rhatt Fénykora	10	90	990
Régmúlt	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kísért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakii	10	60	600
-----------	----	----	-----

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SOROZAT				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Menyhei tűz I.	16	160	1520	1360
Menyhei tűz II.	16	160	1520	1360
A kőosz ura I.	14	140	1330	1190
A kőosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klan törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armya	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálós örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
Robert N. Charrette: A határvéd farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszület	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odum: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odum: Hajtvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobél	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válasz meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kártpótlás	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttövis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
Törött korona	15	110	1430	1130
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könyve	16	120	1520	1200
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
A Resháború legendája				
Nagyrabecsült ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutanban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsolyom Karma	17	170	1620	1450
A róvakirály	20	200	1900	1700
A számozott visszatér	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	120	1520	1200
Kegyetlen eskü	19	150	1810	1430
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	23	180	2190	1730
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDOWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Késérő emlékek	10	45	890	450
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jósolat	10	50	990	500

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósónője	15	150	1430	1280
A jósónő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280
Éjfél	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – TULÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A beholder lovagjai	12	80	1140	780

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

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló jelszámja	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütökzet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütökzet II.	18	180	1710	1530
A számužött herceg I.	20	200	1900	1700
A számužött herceg II.	20	200	1900	1700
Őszezkeskűvés I.	22	220	2090	1870
Őszezkeskűvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középfölde kincsei		50	990	800

BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI				
Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejeadás	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE				
Vér a véremből	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BŐSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE				
A Rúvel hegyi legenda (Álomfűgő sorozat)	25	250	2380	2130

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fia I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
Stanislaw Lem: Béke a Földön	4		1230	1100

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Anne Rice: Memnoch a sátán	8		2840	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtölvaj meséje	8		2840	2550
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		890	890
A fekete egy	2		690	690

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadászknak vadászása	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A háború művészet	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerpjátékosok évkönyve	4		1400	1300

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
GOBLIN KIADÓ				
Árnyfal	4		1130	1010
A hipertér vándorai	4		1230	1100

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventruue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Őzvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Őzvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Őzvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Aldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesterek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosteratu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petrucha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szetita (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson: Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley: Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark: Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis: Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Papok tébolya (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Őnféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600
Chris Pierson: Isten kalapáca (Dragonlance)	6		1800	1610
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tavaszi hajnal sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tél éj sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Tracy Hickman: Az őszi alkony sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780
Nancy Varian Berberick: Viharpenge (Dragonlance)	6		1890	1690
Michael Williams: Menyét szerencséje (Dragonlance)	6		1900	1700
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Arnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az algombók	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Othon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Számúzott	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Ezüst erek	6		1800	1610
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: Elminster lánya	6		1800	1610
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600
David Gemmel: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
David Gemmel: A tél harcossai	6		1900	1700
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csöndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
James Lowder: Cyríc	6		1800	1610
Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610
Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Peter S. Beagle: A farkadok éneke	8		2230	2000
Anne Mc Caffrey: Fokgányrópote	6		1890	1690
László Zoltán: Nagate	6		1900	1700
Fritz Leiber: Ejasszonyok	8		2230	2000
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kaosz átka	4		1130	1010
Szerepjáték szabálykönyvek				
Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Vér és varázs	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
A vadon mesterei	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	10		3320	2970
Faerûn szörnyei	10		3320	2970
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15		4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Assamita (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25		7590	6990
Gyűrűk Ura szerepjáték kiegészítő:				
Gonosz fajták és csodás mágia	10		3320	2970
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Középfölde térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

Zén 2. expedíciója laplista

ÁRNYÉKVÖLGY*

Időzített gomba	c	t
Izomagy	t	k
Köd	l	a
Melkon	s	k
Múló szintlépés	-	sz
Óngyilkos düh	t	a
Óngyilkos kommandó	t	sz
Ósi kolostor	r	é
Pondi, az ósmágus	f	k
Vörös rakolits	d	sz

A ROMLÁS MOCSARA*

Abszolút pusztítás	l	á
Alattomos fekete csáp	l	á
Az átalakulás kora	-	sza
Bátor manó	t	sz
Büdös zokni	t	t
Fénysárkány	r	sz
Ferge, a hős	r	k
Magger	c	sz
Morgan születése	l	á
Ysmon	f	k

KRISTÁLYHEGY*

A fény tava	r	b
Álmosító manó	e	sz
Az élet ereje	s	a
Bertold, a harcias	t	k
Izspagólem	l	sz
Kristályhegy	f	é
Rakonc	f	k
Szemet szeméért	e	a
Szurke rinocérosz	d	sz
Zén bosszúja	f	a

ENKALA LABORATÓRIUMA*

Büntető iszonyat	l	sz
Dombi yeti	t	sz
Gólemgyurmázás	t	a
Gyémántgólem	b	sz
Lélekenergia kinyerése	d	á
Lélektáncos	l	k
Őrült Enkala, az animátor	-	k
Tolvajlás	d	b
Vasgólem	f	sz
Viharburok	s	á

FELEDÉS TORNYA*

A bosszú lángra	d	a
A feledés szelleme	c	sz
Ártatlan Ártalom	l	k
Az örület fanatistái	c	á
Bahn szolgálja	f	sz
Fejvadász	t	k
Misztikus kisülés	c	b
Notermanthi bébi	c	sz
Romlás	l	b
Szajonn mágiája	c	á

VÉRMEZŐ

A férgek védelmezője	d	sz
Alkimista	f	k
Az esszencia elnyelése	c	a
Kapzsíság	c	b
Riomarillondi	f	k
Törpe-gnóm Glion	-	k
Vámpír nagyúr	l	sz
Vérelementál	d	sz
Vérmes thargodan	c	sz
Villámcsapás	f	a

SZERENCSEFÖLD

Hasonlót a hasonlóval	d	a
Köszönyog	s	sz
Nyugodt pentadron	t	sz
Ónixtojás	l	t
Ósbohedor	r	sz
Szabad áramlás	-	sza
Szárnas bohedor	r	sz
Szerencsés süjtás	e	á
Szerencsés szám	e	á
Tömegbajolás	e	á

HOLTLÁP

Animáció	l	á
Árnylord	l	sz
Dekird, a kaszás	l	k
Goombar	c	k
Gothag döglidérc	l	sz
Katasztrófa	d	á
Loachlan	l	sz
Reanimátor	l	k
Szikadát motyogó	l	sz
Vérivók	l	b

A NYUGALOM TENGERE

A bajnokok reggelije	r	a
A gyógyítás fájdalma	s	b
A nyugalom tengere	s	b
Arkhon, a vezér	r	k
Az élet oltára	s	é
Egyesített lelki energia	e	a
Fehérbérc temploma	e	é
Harcos amazon	e	k
Manaszonda	f	sz
Szinaptikus matador	r	sz

THARGODANOK FÖLDJE

A mélység démona	c	sz
Diz'ox nyilpuskás	d	k
Kalandozó álmok	r	b
Őrült Monxtr	c	sz
Teljes napfogyatkozás	c	b
Tguarkhan kölyök	c	sz
Thargodan maszk	c	t
Ygoroth	c	sz
Zén szolgálja	f	k
Zinthurg börtönőr	d	sz

GRUMARG BARLANGJA

Jégsárkány	l	sz
Kaotikus tombolás	c	bl
Krétakör	l	a
Lélekgyjűjtő	l	sz
Ork megszállott	d	sz
Ork szerencsejátékos	d	sz
Sötét manifesztáció	-	k
Varkaudar gladiátor	d	sz
Varkaudar özönlés	d	a
Végső pusztítás	d	á

MÉRGEZETT VADON

Bianka	s	k
Diana kívánsága	e	a
Hótarantula	r	sz
Kék rakolits	e	sz
Kristályerdő	r	t
Kristálynyálka	s	sz
Méregkutatás	s	á
Szárnaspók	s	sz
Tévút	s	b
Zafirsórényű pegazus	s	sz

TÜKÖRVILÁG*

Hájas okerón	r	sz
Házikedvenc	f	sz
Illúziómester	e	k
Illúziórúna	f	á
Keyrasi démonlidérc	e	sz
Különleges élvezet	e	bl
Ósi gyógyítás	c	a
Rd'aly lélekítő	t	sz
Vizióhalál	c	á
Zseléféreg	c	sz

IDŐUTAZÁS*

Fosszilis csontok	K	a
Kronomágikus homokóra	P	t
Különleges képzés	Ti	bl
Manaadó csáp	P	t
Mérgezett karmok	H	t
Orgling birkózó	Mu	to
Orgling szatócs	Mu	to
Orgling tanácsadó	Mu	to
Tűzpófógó	To	to
Wejñón parancsnok	K	g

ÁRNYÉKVILÁG*

Az ébredés fájdalma	c	a
Élőholt tigris	l	sz
Gyógyító motyogó	l	sz
Motyogó harcos	l	sz
Motyogó hírnök	l	sz
Motyogó sámán	l	sz
Motyogó verem	l	é
Nekrit parazita	l	sz
Nekromanta pálcá	l	t
Pusztító motyogó	l	sz

DRUIDA SZENTÉLY*

A kalandozók védőszentje	-	kő
A vándor	s	k
Az erdő őre	s	k
Druida adeptus	s	k
Druida csapda	s	t
Druida mester	s	k
Druida tudós	s	k
Luthium	d	k
Szarvasagancs	s	t
Thauglorendon	r	sz

ZARKNOD MŰHELYE*

Démonlő	r	t
Gyilkos poróly	t	t
Hólavina	l	á
Planned Flamedix	t	k
Sokoldalú építőmester	t	k
Thorazin	t	k
Törpe ellentámadás	t	a
Urgod kőszpajzsa	c	t
Vértestvér	t	k
Zarknod kovácsa	-	k

TIMERA KASTÉLYA*

A fájdalom szépsége	-	sza
Földanya bölcsessége	s	á
Hendiala intrikája	e	á
Manafonál	f	b
Megtért vámpír	s	sz
Mentális hullám	e	á
Mosthar	r	k
Timera haragja	e	a
Timera kacagása	e	á
Timera trükkje	e	a

AZ APOKALIPSZIS LOVASAI*

A halál éjfékete lovasa	l	sz
A harmadik lovas	l	á
A holtak bolygatása	l	a
A holtak segítése	l	á
A kőosz örvénylő lovasa	c	sz
A ragály rothadó lovasa	l	sz
Az ényészet porladó lovasa	l	sz
Ebenfekete sárkány	l	sz
Momfordi csapás	l	a
Végső halál	l	a

NUK KINCSEKAMRÁJA*

A balek zsákja	d	t
Elementál trió	f	á
Izzó lemezpáncél	d	t
Királyi palást	f	t
Kragoru familiárisa	-	k
Nuk szolgálja	f	k
Nuk uzsorája	d	á
Pirgamit	d	t
Rundhal, a gyűjtőgető	f	k
Szivárványkristály	f	t

A TIZENHÁRMAK VÁROSA*

A halhatatlannak nagymestere	-	k
A tizenhármak tanácsa	b	á
Az alkotás szentsége	t	a
Ballisztza	r	k
Démoni kántálás	d	á
Felcser	r	k
Fluuskamra	c	é
Malikori íjászmester	r	k
Munkagép	c	é
Porbel	t	k

ÉJFATTY SEREGEK

A torzak hercege	-	k
Bn'oxrad szagató	l	sz
Dr'thanox vérvívó	c	sz
Esszenciavámpír	l	sz
Gázelementál	r	sz
Hadicse	t	a
Negatív elementál	l	sz
Őnix szobor	c	t
Ősi praktika	c	a
Zalog	r	t

SÖTÉT TITKOK*

A mágia tobzódása	f	a
A szerelem hatalma	e	b
Gakk, az észak ura	l	sz
Hívó kürt	-	t
Manapuffancs	f	sz
Niotherg, a védelmező	d	sz
Oktopusz	s	sz
Smaragd griff	s	sz
Teremtőmágus	r	k
Téltenség	t	á

SÁRKÁNYOK FÖLDJE

A hatalom oltára	Má	é
Alku a sorssal	Ti	á
Amőbaszerű gyík	Mu	to
Fokozott burjánzás	Mu	to
Goblin kulacs	Ti	t
Ítélelhető	H	to
Lassan járj!	-	sza
Raska	Mu	g
Sötét kántor	H	to
Zoreglum professzor	Tu	g

KISÉRT A MŰLT

Antimágikus puffancs	t	sz
Dornodon ministránsa	d	k
Karemium csapda	t	t
Kegyetlen gyökérszellem	t	sz
Moa elmezár	t	b
Quwarg öléisz	d	sz
Qwikrekson, a quwarg sámán	-	k
Tleikan áruló	e	sz
Törpe hős	t	k
Visszatérő fejfájás	d	á

BUJA DZSUNGEL

A béke megőrzése	s	a
Bngombóc	s	sz
Fojtogató kód	t	b
Gerincféreg	l	sz
Harcias darázs	s	sz
Moa stuki	t	t
Naso-thin nagyúr	t	sz
Ormladék	t	é
Takaída hívása	s	á
Toth Amath	c	k

NEKROMANTA SZENTÉLY

Irtóztató nekromanta	l	sz
Jégfal	l	b
Nekromanta csontmester	l	sz
Nekromanta ényészúr	l	sz
Nekromanta vezér	l	sz
Nekromanták fattya	l	sz
Nekromantanonc	l	sz
Öregítő sugár	l	a
Rothadó test	l	sz
Szörnyűséges templom	c	é

LÁVAKRÁTER

A végítélet harsonái	d	á
Augur dühe	r	a
Főnix herceg	r	sz
Kyorg agyifagyasztó	e	sz
Längelementál	d	sz
Morgan sóhaja	l	a
Mórhegyi Bimbabil	t	k
Perzselő homok	f	b
Sebokozás	d	a
Vérfókusz	d	b

JUBILEUM

Aranyforrás	r	b
Árnyékhold (új)	c	b
Ezüsthajnal	r	á
Káoszkatlan	c	é
Létsíkok	-	a
Ősi legendák	-	b
Ősök Városa	-	h
Rhath fénykora	rh	b
Sötét kor	l	b
Vízíók	e	á

ELFELEDETT BARLANGOK

Bosszantó apróság	P	to
Cres, a kéregető	Ti	g
Goblin daráló	Ti	t
Goblin kutató	Ti	to
Hegymélyi keltető	-	sza
Lélekenergia lopás	P	b
Nyálkás ormány	P	t
Orgling bűzgerjesztő	Mu	to
Tök, az orgling legenda	Mu	to
Xenomorf harcos	Mu	to

VÉGZETES UTAZÁS

Az anarchia avatárja	-	k
Az ölelés	l	á
Elmerágó	c	sz
Ezeréves torony	rh	é
Taumaturgikus transzformáció	-	a
Tündöklő ősi torony	rh	é
Xenó arctamadó	Mu	to
Xenó fészekőr	Mu	to
Xenomorf keltetőfészek	Mu	é
Zarknod bilincse	-	szi

KARÁCSONY*

A béke megszakítása	d	a
A boldogság ünnepe	s	b
Ajándékcsomag	f	t
Az ünnep nyugalma	r	a
Csillagszóró	r	t
Fenyődíz	f	t
Fenyőőr manó	s	sz
Fenyőóriás	s	sz
Karácsony	s	á
Vörösköpenyes mágus	s	k

A *-gal jelzett Zének jelenleg nem kaphatóak

Rövidítések:
Szín:

b	-	Bufa
c	-	Chara-din
d	-	Dornodon
e	-	Elenios

f	-	Fairlight
r	-	Raia
rh	-	Rhath
s	-	Sheran
t	-	Tharr
-	-	színtelen
H	-	Halhatatlan
K	-	Katona
Má	-	Mágus
Mu	-	Mutáns

P	-	Pszionicista
Ti	-	Tisztogató
Tu	-	Tudós

Típus:

a	-	azonnali
á	-	általános
b	-	bűbáj
bb	-	bűbáj lényre

é	-	épitmény
g	-	galetki
h	-	helyszín
k	-	kalandozó
kő	-	követő
sz	-	szörny
sza	-	szabálylap
szi	-	szintlépés
t	-	tárgy
to	-	torzszülött

KOMBÓK

VERSENYEZZÜNK!

Régebbi játékosoknak bizonyára a könyökén jönnek ki az ehhez hasonló cikkek, hisz 3-4 évente jelenik meg ilyen az AK-ban. Azóta rengeteg új játékos csatlakozott a HKK-sok népes táborához, így szükségessé vált újból elővenni ezt a témát.

Aki elkezd a HKK-t, előbb-utóbb kapcsolatba kerül a versenyekkel, hisz az emberben erős a versenyszellem, s mindenki szeretné egy komolyabb megmérettetésen kipróbálni magát és pakliját. A legtöbben persze kételkedve mennek el az első párra: „úgyse én fogok nyerni” gondolják szkeptikusan. S valamelyest igazuk is van. Igen nehéz rutin nélkül rögtön nyerni. Szerencsére az utóbbi időben rengeteg, amatőröknek szóló verseny van országszerte, ezzel nagy mértékben megnőtt a kezdő(bb) játékosok esélye.

De miért is mennék el versenyre? Kérdezheti magától az egyszerű játékos. Először is, egy versenyen sokat játszik az ember, ami ugye nem baj, hisz aki HKK-zik, az eleve szereti a játékot. Továbbá sokat lehet cserélni a töménytelen ember miatt, így sokkal könnyebben megépíthetjük a paklinkat. Az sem utolsó, hogy egy kellemes társaság is kialakulhat, rengeteg barátot szerezhet az ember. Persze ne feledkezzünk el az igazi csemegéről, ami miatt tömegek indulnak el egy-egy versenyen: a nyeremény. A versenyt megnyerve rengeteg kártyát, egy egyedi lapot és esetleg készpénzt kapunk. Azt hiszem nem kell magyarázat, hogy ez miért is jó. Természetesen nem csak az első kap díjat, hanem az indulók számától függően további helyezettek is kapnak díjat. A 400-800

forintos beugró pedig nem egy nagy összeg egy egész napos programért.

Ha már eldöntöttük, hogy indulni szeretnénk, s nem csak a móka kedvéért, hanem komoly nyerési szándékkal, akkor sok dolgunk lesz, hogy sikerrel hajtsuk végre ezt az elképzelést. És ez a sok dolog nem más, mint a játék. Egyszerűen csak sokat kell játszani. Persze nem mindegy, hogy az ember hogyan játszik, kivel vagy mivel.

Először is ismerjük meg és tanuljuk meg a szabályokat. Bár mennyire magától értetődőnek tűnik, de az amatőrök egy része a szabályok felét ha ismeri, de még a profik egy része sincs tisztában sok apró szabállyal. Ezek a szabályok természetesen játék közben fognak belevésődni az agyunkba. A szabályok kapcsán megemlíteném, hogy érdekes az AK-ban megjelenő Kérdezz-Felelek rovatot is nyomom követni, ott írják le egy-egy problémásabb lap működését és az esetleges változásokat. Ezeket egyébként a beholder.hu-n is megtalálhatjuk.

Ha már a játék szabályait betéve tudjuk, akkor indulhat a játék. Az igazi versenyjátékossá válás egyik feltétele, hogy ismerjük a lapokat. Az összeset. Persze ez 4000 fölötti lapszámnál már kicsit necces, főleg mivel a lapok 50-60% már réges-rég elavult. De azért nem árt, ha minél több lapot ismerünk. A lapok megismerésének a legjobb módja, ha kipróbáljuk őket. Ehhez a legegyszerűbb módszer, ha egy nagy kupacot csinálunk véletlenszerűen kiválasztott lapokból, s abból a kupacból játszunk. Ez a kis játék első sorban arra jó, hogy ismerkedjünk a lapokkal,



és a lapok egy részéről legyen valami gyakorlati tapasztalatunk. Arról nem is beszélve, hogy sok új kombó is kijöhet az ilyen játék során. (Pl. a szkitter kombót Jámbor András egy ilyen kupacból való játék során fedezte fel.) Ez a kis játék úgy az igazán érdekes (és eredményes), ha nálunk jobb játékosokkal játszunk. Komoly versenyzési szándék mellett mindenképpen profikkal játszunk, hisz ők jól ismerik a játékot. Érdemes figyelni, hogy mit és hogyan használnak, hisz a legtöbb profi nem elégszik meg egy „jó paklival”, a maximumra akarja húzni a pakli erejét.

Ha már a lapoknál tarunk, megemlítem azt a kicsit talán elszomorító hírt, hogy a versenyen a lapok kb. 5% -át, ha használják, úgy hogy ebbe az összes, csak speciális formátumon használható lap is bele van számolva. De miért csak ilyen csekély százalék a használható? A válasz igen egyszerű, 45-47 lapos paklikkal fogunk játszani, és ugye minden lapból három is használható. Összességében kb. 20 féle lapot fogunk használni, ami igen elhanyagolható mennyiség a 4000-hez képest. És ha már versenyzünk, akkor csak a legjobbakat vesszük a kezünkbe.

Hogy mik a legjobb lapok? Ez már komoly kérdés. Ezt csak más lapokkal való összehasonlítással tudjuk kideríteni. Az összehasonlítások után toronymagasan ki fog emelkedni több lap is, ami a többihez képest irreálisan erős. Ez a lap lehet hogy önmagában hihetetlenül erős, vagy pedig más lap(ok)kal kombinálva adnak irreálisan erős kombókat, vagy pedig a játékkörnyezetet változtatja meg oly mértékben, hogy a lapok ereje teljesen megváltozik.

Az önmagukban is brutálisan erős lapok talán a legnépszerűbbek, hisz ezeket vélhetőleg a legtöbb pakliban használni tudjuk, hacsak nem ellentétes a koncepciókkal. Ezekre a lapokra nem igazán lehet paklit építeni, hisz ezek önmagukban is túl erősek, inkább speciálisabb célokra használhatóak, vagy pedig többfunkciósak.

Ilyen lapok pl. a *Zu'lit kísérlete*, ami talán a HKK legerősebb lapja jelenleg, bár „csak” védelmi funkciót tölt be. Másik ilyen a *Méonech fűrkész*, ami „két lap egyben”, min-

dig a szituációnak megfelelően tudjuk használni.

Azok a lapok, amikhez már más is szükséges, már egy koncepció alapja lehet. Ilyen pl. a *Kragoru familiárisa*, vagy a *Specializáció*, melyek kettővel olcsóbbítják a lapjaink jó részét, vagy a Kragoru esetén egyéb extrákkal ruházza fel őket. Ez a két lap szemmel láthatóan túl erős, ennyi, jó képességet ingyen egyik más lap sem ad. Más kérdés, hogy azok a lapok, amiket ezek tápolnak önmagukban – pár kivétellel – nevéstápolás gyengék, így ha az alap lapot megoldják (követő leszedés, *Pihenő*, *Ósi rúna*), akkor jó eséllyel kikaptunk.

Sokkal jobb a helyzet azoknál a lapoknál, amik önmagukban is megállják a helyüket, de más lapokkal kombinálva jön ki az igazi erejük. Az *Akmal* önmagában egy korrekt varázspont-termelés, ami egyéb dolgokhoz is jól jöhet (védekezni, építkezni stb.), azonban *Mandulanektárral (új)* már brutális kombót alkot, sebezni, húzni és vp-t termelni lehet vele, ráadásul a nektár is hasznos lehet önmagában. Szintén más lapokra van szüksége pl. a *mogokok törvényéhez*, vagy az *Áldozat az ősi istenekhez*, viszont az *Akmallal* ellentétben itt nagyjából mindegy, hogy milyen lappal kombináljuk őket, hisz passzívizálni, áldozni és eldobni szinte bármit lehet.

A legérdekesebb lapok kétségkívül a játékkörnyezetet formáló lapok, melyek annyira elrugaszkodott dolgot csinálnak, hogy muszáj rájuk építeni a paklinkat. Ezeknél a koncepcióknál az a legnagyobb előny, hogy kis szerencsével az





bolyba, s utána szép lassan lemarad. Ez az elgyengülés elsősorban az új kiegészítők megjelenése után érezhető, ekkor az új lapok szépen kiszorítanak pár régebbit, de akár versenyerőssé emelhetnek egy rég elfeledett lapot.

Szerencsére a versenykörnyezet ma elég változatos, nem szűkült be a használható lapok száma, sokféle pakli van, melyeket sokféleképpen lehet összerakni.

Tehát nem lesz egyszerű megtalálni a legjobb paklit, vagy egy paklinak a legerősebb összeállítását. Valószínűleg azért is, mert egy pakli ereje nagyban függ at-

tól is, hogy az ellenfeleink mivel játszanak. A sokféle pakli miatt nem is lehet „mindenverő” paklit összerakni, de nem is szükséges, elég ha side után tudunk mindenkit megverni.

Ahhoz, hogy minél erősebb dekket tudjunk összeállítani, ahhoz nem árt minél több ember ellen tesztelni a paklinkat, hisz lehet, hogy csak egy ember ellen működik a paklink a többi meg elkalapálja. Lehetőleg itt is profik ellen küzdjünk, mert az nem sokat fog számítani egy versenyen, hogy összeverünk pár kezdő srácot. Mindenképpen hasznos, ha sok pakli ellen tesztelünk, mert lehet hogy páran csak azért vertek el, mert elsőre nem tudtuk, hogy mire épül a koncepció, mik a kulcslapjai. A kulcslapok általában „vonzanak magukkal” pár lapot, amiket egyébként lehet nem is szoktak használni, így ha meglátjuk az egyiket, akkor számíthatunk a másikra is. Végezetül pár parti után cseréljünk paklit az ellenfelünkkel, így első kézből tapasztaljuk meg az erejét és gyengéjét, látni fogjuk, hogy az eredeti paklinkból melyek voltak azok a lapok, amik zavartak, ezzel előre felkészülhetünk pár pakli ellen. A játszmák végével kérdezzük meg ellenfelünket, hogy ő mit változtatna a paklinkon. Ha nálunk jobb játékos, akkor biztos lesznek hasznos tanácsai.

Sok játék után valószínűleg már nemcsak kívülről fújjuk az összes használható lapot (ami nagyon fontos, főleg mivel a versenylapoknak gyakran két-három képessége is van), hanem bizonyos szituációkat is megfelelően tudunk ke-

ellenfél lapjainak egy része teljesen használhatatlanná válik. A legerősebb ilyen lap kétségkívül a *Bűvös erdő*, ez kifejezetten játékölő lehet. Persze az erdőt akkor tudjuk jól kihasználni, ha sok olyan lapunk van, aminek az idézési költségét lehet helyettesíteni (*Morgan pálcája (új)*), vagy nem lehet drágítani (pl. *Sötét föld (új)*), esetleg aktiválást kívánó képessége(i) van(nak) (pl. *Chosuga*). Ráadásul ha valamilyen követőt is használunk (pl. *Kragoru familiárisa*, *Halhatatlanok nagymestere*), akkor már igencsak kemény lesz a pakli. Sajnos az *Ósi rúna* önmagában szétszedi ezt a paklit, a *Pihenőt* viszont nem annyira nagy fegyver, hisz az első játékot jó eséllyel nyerjük, a másik két játékban nem biztos, hogy húz az ellenfél *Pihenőt*, ráadásul azt is le lehet szedni.

Legalább ilyen erős *A feledés korszaka*, ami teljesen hazavágja az asztalon maradó lapokat, minket persze nem zavar, hisz csak olyan asztalon maradóval játszunk, amit nem zavar a korszak (pl. *Uwalla (új)*, *Lord korell (új)*, *Sötét föld (új)*), vagy pedig olcsón nagy lényeket pakolunk le (pl. óriásokat Melákkal). Sajnálatos módon *A feledés korszakával* sok baleset történhet, de ami még nagyobb baj, ha nem húzzuk be, akkor könnyen kikapathatunk. Manapság a legnépszerűbb környezetmódosító lap a *Manafonál*. A játékot egyrészt felgyorsítja, másrészt teret enged a drágább lapok használatának. Ha *Manafamiliárisal* is játszunk, akkor még az se olyan nagy probléma, ha nem húzunk *Manafonalat*.

Az összes erős lapot felsorolni nem akartam, főleg mert sok lap csak ideig-óráig tartozik az él-

zolni. Ha egy icipici kétségünk van egy lap működésével kapcsolatban, akkor ne szégyelljük elolvasni a lapokat. Rengeteg meccset buktak már el emberek, mert nem ismertek egy lapot pontosan. Inkább olvassuk el többször, mint hogy elnézzük az egyik képességét a lapnak.

Ha ezt a gyakorlati tudást, rutint magunkra szedtük, akkor eljött az idő, hogy tudatosabban kezdjünk játszani, megfontoltabban cselekedjünk. Először is figyeljük az ellenfél varázspontját, életpontját, kézben tartott lapjait, magunkban kövessük ezeknek a változását. Ha ezt megtesszük, akkor komoly meglepetések érhetnek minket, hisz egy-egy csalafinta játékos bizony néha sebződés helyett gyógyul, vagy „véletlenül” kettőt húz, esetleg pár varázsponttal többje van mint kéne. Ezeket szerencsére a játékok elején még vissza lehet számolni, későbbre viszont már annyira komplikálódhat a helyzet, hogy ezt nem lehet megtenni. Ez szerencsére nem túl gyakori jelenség, és inkább figyelmetlenség szokott lenni, nem csalás.

Persze nem csak az esetleges csalások miatt érdemes figyelni az ellenfél életpontját, hanem a mi győzelmünk szempontjából is nagyon fontos. Sokan a játék hevében egyszerűen elfelejtik, hogy a játék célja nullára csökkenteni az ellenfél ÉP-jét, ki se használják az esetleges nyeresi lehetőséget. Mindig vizsgáljuk tehát meg, hogy tudunk-e eleget sebezni ahhoz hogy nyerjünk.

Az ellenfél varázspontját ugyanilyen fontos szemmel tartani, hiszen ebből játssza ki vagy használja lapjait. Eddigre már elvileg ismerjük az összes fontos lapot, így az ellenfél VP-jét nézve könnyebben tudunk döntésre jutni, a várható akcióira és reakcióira tudunk számolni. Közben nehogy átessünk a ló túloldalára, s elfeledkezzünk a saját erőforrásainkról.

Ha már az ellenfél és saját varázspontunkból ki tudjuk számolni, hogy ki mit tud cselekedni, akkor ideje továbblépni azzal, hogy mindezt a következő kör(ök)re előre kiszámoljuk. Így lehet hogy az adott körben haszontalan cselekedetünk körök múlva hozza meg gyümölcsét. Ezt persze nagyon nehéz elsajátítani, főleg úgy

hogy ne tartson ez 10 percig. Rengeteg játék után persze ez már rutinná válik, pillanatok alatt tudunk számolgatni, de azért mindig koncentrálnunk, hisz ha a figyelmünk lankad, akkor valamilyen fogunk beleszámolni a terveinkbe, s már bukhatjuk is a meccset.

Mielőtt kész fejszámoló-művésznek éreznénk magunkat ne feledjük, hogy ez nem sakk, hanem kártyajáték, tehát a szerencse is szerepet fog kapni a játékban, így szinte lehetetlen kiszámolni az ismeretlen tényezőket: az ellenfél kezében lévő lapokat, és a két paklit. Ennél fogva nyugodtan kockáztathatunk néha ha elég kecsesítő a nyereség, de azért ne tegyünk fel mindent egy lapra, azzal hogy „hátha nincs couter”. Kielezett helyzetekben rákényszerülhetünk a kockázatra, ilyenkor vállaljuk be bátran, ne hezitáljunk. Nagyon furcsa, de van amikor intuitív módon kell játszani. Semmilyen racionalitás nincs abban pl. „a köv. körben behúzom az egy szem Csáp-istenségemet, s nyerek vele”, de volt már hogy megérezttem ezt. S igazam is lett, nyertem vele.

Ezzel röviden szót ejtettem a versenyjáték lényeges részéről, még ezer dolgot meg lehetne említeni, de szerintem ennyiből is érthető a dolog. Összefoglalva az egészet: játszatok minél többet, lehetőleg jobb ellenfelek ellen, s induljatok el minden lehetséges versenyen, akkor rövid idő alatt jó játékosok lehettek.

Baross Ferenc



VERSENYBESZÁMOLÓK

Rém András győztes paklija:

- 3 Méonech fürkész
- 3 Númak királyno
- 3 Keléses ragálymester
- 3 Szkritter nekromanta
- 3 Szkritter esélylész
- 3 Méonech főmágus
- 2 Nemes númak
- 1 Manafaló vyang
- 1 Izmos szkritter
- 2 Ősöreg vyang
- 3 Méonech ősmester
- 2 Szkritter öleszt
- 1 Fluxusfaló vyang
- 3 Az erős ereje
- 3 Manacsapda
- 2 Zu'lit kísérlete
- 2 Cselvetés
- 2 Hívó kürt
- 3 A szürkeállomány aktivizálása
- 3 Lélekszivacs

Kiegészítő pakli:

- 3 Szúnyogirtás
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Fosszilis csontok
- 3 A múlt tükre
- 3 Öleszt
- 3 A gyenge ereje
- 1 Zu'lit kísérlete
- 1 Hívó kürt
- 1 Cselvetés
- 1 Fluxusfaló vyang
- 1 Szkritter öleszt
- 2 Manafaló vyang

Gáspár Tamás paklija:

- Követő: Sárkány úrnő
- 3 Az Űrnő sárkánya
- 2 Kyorg szolgasárkány
- 5 Sárkánylárva
- 3 Árnyéksárkány
- 3 Ködsárkány
- 3 Legendás sárkány
- 3 Gakk, az Észak ura
- 2 Sárkánytojás
- 3 Hívó kürt
- 3 Varázslatos pillanat
- 3 Aldozat az ősi isteneknek
- 2 Nagyobb életszívás
- 3 Jádesárkány
- 3 Kvazársárkány
- 3 Utolsó lehetőség
- 2 Dj'arekh tárcsa

Nemcsók Tamás paklija:

- Követő: Sötét manifesztáció
- 3 Borzalmas varkaudar
- 3 Akmal
- 3 Varkaudar fétis
- 3 Varkaudar pálinka
- 3 Albinó varkaudar
- 3 Varkaudar íjász
- 3 Varkaudar hírnök
- 3 Varkaudar kínzósmester
- 2 Khór
- 3 A pokol szeme
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Owotit trükk
- 3 Az ellenség támadása
- 2 Apró kívánság
- 2 Hívó kürt
- 2 Zu'lit kísérlete
- 1 Varkaudar kém

Baross Ferenc paklija:

- Követő: A kalandozók védőszentje
- 3 Bally
- 3 Üzletember
- 3 Borax király
- 3 Raia szent lovagja
- 3 Párbajhős
- 3 Khírr, a barbár
- 3 Lord Korell
- 3 Tisztiszolga
- 3 Feleser
- 2 Eliana
- 1 Zén
- 3 A sors fintora
- 3 Az erős ereje
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Démonölő
- 3 Királyi palást
- 3 Hívó kürt

Drenkovic Zoltán győztes paklija:

- Követő: Az első vámpír
- 3 Alex Vampirsson
- 3 Polong
- 3 Valdimar
- 3 Sötét árny
- 3 Szubrealis vámpír
- 3 Vámpír lord
- 3 Leskelődő
- 3 A sors fintora
- 3 Halhatatlan esszencia
- 3 Hívó kürt
- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős ereje
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Autentikus vámpír
- 3 A vámpír csókja

VESZÉLYES FAJ

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét február 18-án rendeztük, 24 amatőr és 32 profi játékos részvételével. A versenyen 45 és 48 közötti pakliméret mellett legalább 30, egy altípusba tartozó vagy ahhoz kapcsolódó lapot kellett használni. Tiltottak voltak a szabálylapok is. Bár az előzetes esélylatolgatások során többektől is hallottuk, hogy a szkritter és a quwarg pakli egyeduralgó lesz, erről szó sem volt: a profik és az amatőrök között is rengetegféle paklit láthattunk, a quwargokat kevesebben favorizálták, a szkritterek természetesen erősek voltak, de a győztes összeállítások is többféle etnikumból kerültek ki.

A profik mezőnyében az alábbi koncepciókat figyeltem meg: vámpír, quwarg, szkritter, ember, sárkány (*Kragoru familiárisával* illetve *Sárkány úrnővel*), óriás, féreg, varkaudar, thargodan, goblin, gnóm, *Charadin fattya* (Györki Dávid egészen extrém módon 45 fattal indult!)

A profik küzdelmében régi ismerősünk, Rém András diadalmaskodott szkritter paklival, a második Gáspár Tamás lett, *Sárkány úrnős* sárkánypaklival, a harmadik Nemcsók Tamás varkaudarokkal, a negyedik Baross Ferenc ember kalandozókkal, az ötödik pedig Sass Tamás szkritterekkel. Az első négy profi ill. az amatőr győztes pakliját oldalt böngészhetitek.

Az amatőrök mezőnyében Drenkovic Zoltán lett a győztes, ő vámpírpaklival játszott. A második Hoffmann Norbert lett, Tharr követős goblinjaival, a harmadik Kádas Gergely *Manafamiliáris* és szkritterekkel, a negyedik pedig Lovas Gábor *Kragoru familiárisával* és sárkányokkal.

Mindenkit szeretettel és hatalmas díjakkal várunk a Beholder Kft. versenyein!

Makó Balázs



HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2006-ban

Március 18. szombat: Tiltott mágia (profiknak egyedi verseny)

Április 22. szombat:

Frissen bontott paklik versenye (profiknak válogatós verseny)

Május 27. vagy június 5. szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye

Június 24. szombat: Páros verseny

Július 22. szombat: Hagyományos verseny

Augusztus 25-27. péntek-vasárnap: X. HKK Nemzeti Bajnokság

Szeptember 16. szombat: Istenek háborúja

Október 21. szombat: Tiltott mágia

November 25. szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye

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

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



VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BÉKÉSCSABA – Lótusz, Andrassy u. 10.
DEBRECEN – Káoszlevegővár, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Bocskai u.1.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.
FONYÓD – Ady E. u. 25.
GYÓNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
János u. 13.
HÓDMEZŐVASÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódtó
u. 77.
KAPOSVÁR – Árkád u. 2.
MAKÓ – Percezl Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színpark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeffü u.
75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PECS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékolt
SOMOGYSZOB – Klubok Háza, Rákóczi u. 2..
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás keresztveződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzeltház, Legendák
Bolt, Távirada u. 2/a.
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncsics M. u. 5-7.
SZŐREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt,
Kinizsi Üzeltház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

* * * * *

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerlei Boccia Klub

(az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza) 1196 Budapest,

Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

A Kós Károly térnél kell leszállni.

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

ÚJ VERSENYEK

MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 25., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 25., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 25., 11 óra, nevezés 10-
11.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, 20-446-7747.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 25., 11 óra (nevezés 10-
11).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak. Minden induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 25., nevezés 9-11, kez-
dés 10-kor.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft. lányoknak ingyenes.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, keroo00@freemail.hu, 70-538-1069.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 25.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 25., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak fényképes igazolással lehet nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, vi-pifu@nexus.hu, 30-600-9151.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 26., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. A szokások mellett tiltott minden ultraritka lap is.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 26., 10 óra.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.

Díjak: Régmúlt, Rhatt Fénykora, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Vass Attila, hkk@omeg-
gaplusz.hu, 30-206-9004.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Időpont: március 26.,

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Frissen bontott paklik verseny. 3 csomag Régmúltból. Tiltott lapok: Sötét föld, Manók földje, A káosz hangjai.

Nevezési díj: 3300 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Csik János, szo-
nar@freemail.hu, 70-570-2947.

KOROK HARCA

Időpont: április 1., nevezés 9-10, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Csak vagy TF-es vagy IV-s paklikkal lehet indulni.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, keroooo@freemail.hu, 70-538-1069.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 1., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 1., 10 óra, nevezés 9-10.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak a szabálylapok és követők is.

Nevezési díj: 600 Ft

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Szabó Attila, diablo1987@freemail.hu, 30-451-4201.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 1., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Abbyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 8., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, vi-pifu@nexus.hu, 30-600-9151.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 8., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Abbyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

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, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő paklikban lehet.

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

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a *bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. *Tiltott lapok:* A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Eletenergiával 50 ÉP-ről indultok.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok:

A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Őrjüngő szílmill. 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-találkozó lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg. Tiltott lap még az Őrjüngő szílmill és az Idegösszeomlás is.

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

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

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

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

Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA: Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idézési költsége kettőnél kevesebb, és azokat a vegyes idézési költségű lapokat, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége 2-et és X-et tartalmaz.

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

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 15., 10 óra, nevezés 9.30-tól.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hagyományos verseny. Nincsenek tiltott lapok, és minden korlátozott lap a ráírtak szerint működik (Lélekgyűjtő, Szkritter esélyes, Méneoch fürkész stb.).

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Madarász Béla, xorex.mb@freemail.hu, 70-319-4715.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: április 15., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Egyedi verseny. Minden induló kap 80 lapot, amiből össze kell állítania egy minimum 45 lapos paklit.

Nevezési díj: 1500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 16., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 16.

Helyszín: Erdőkeres.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott minden ultraritka és A szürkeállomány aktivizálása.

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

Díjak: Régmúlt és Rhatt Fénykora paklik, minden induló kap egy ritka lapot.

Érdeklődni lehet: Csik János, szonar@freemail.hu, 70-570-2947.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 29., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!
3 gyűjtődoboz Régmúlt az amatőr kategóriában!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: április 22., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Az amatőr kategóriában frissen bontott paklik versenye három csomag Régmúltból, a profiknál válogatós verseny.

Nevezési díj: 3200 Ft (tagoknak 3100).

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lapok az amatőröknek. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben négy, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től 2005. június 30-ig). Illetve 2005. július 1-től minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutató versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. április 9.



- Lehozom *A hírnök szavát (új)* nulla varázspontért, így az ellenfél minden lénye az őrszotból visszakerül a tartalékba. Mivel nulláért játszottam ki, nem is kerül rá jelző, tehát lesz csere fázisom.
- Lejön *Akmal*, majd ellövök rá egy *Mandulaesszenciát (új)* úgy, hogy eldobom *A természet haragját (új)* és a *Hullazabálót*. *Akmal* kap összesen $2+2 = 4$ izomjelzőt, én pedig gyógyulok 5 ÉP-t. ($-2 -2 = 11$ VP; $+5 = 6$ ÉP)
- Eljött az ideje, hogy *Betonfal (új)* kijátszásának segítségével kidobassam az ellenfél kezéből *A sors fintorát (új)*, mielőtt még kellemetlenkedne vele. Nekem már nincs varázslat a kezemben így nem kell dobnom semmit. ($-4 = 7$ VP)
- Használok *Akmal* képességét. Mivel van rajta négy izom, ezért összesen 8 db -1 ÉP-es jelzőt rakhatok rá és kapok ennyi varázspontot. *Akmal* a gyűjtőbe kerül, az izom jelzőkért pedig felhúzom a paklim felső négy lapját. ($+8 = 15$ VP)
- Kijátszom a *Quwarg felderítőt (új)*, amelynek passzivizálásával lehozom még a *Harci szekeret (új)*. ($-1 = 14$ VP)
- Leröppen a *Kvazársárkányt (új)*, és rögtön be is áldozom neki a *Quwarg felderítőt (új)*, hogy kapjon egy izom jelzőt, valamint használom rá a *Harci szeker (új)* képességét, amitől kap még $+3/+2$ -t. ($-4 -1 = 9$ VP)
- Bemegy a *Kvazársárkány (új)* az őrszotba, és üti az ellenfelet. Üt összesen $3+1+3 = 7$ -et. (ellenfél: $-7 = 10$ ÉP)
- Ezek után használom a *Kvazársárkány (új)* képességét, és hatot

sebzek vele az ellenfélbe. A sárkány persze ettől meghal, a rajta levő izomért kapok egy varázspontot. ($-6 +1 = 4$ VP; ellenfél: $-6 = 4$ ÉP)

- A végső csapást a *Sziklarepesz (új)* adja. Először kijátszom két varázspontért, majd miután a gyűjtőbe kerül, használom a másik képességét is, és egy varázspontért kismizmizem, és sebzek vele megint az ellenfélbe. GYŐZTEM! (saját: $-2 -1 = 1$ VP, ellenfél: $-2 -2 = 0$ ÉP)

Szerencsés nyerteseink: Farsang Attila Budakalászról, Abért Attila Budapestről, és Szabad Gábor Gyöngyösről. Nyereményük egy-egy csomag Régmúlt. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 8 életpontod és 14 varázspontod, az ellenfelednek 21 életpontja és 8 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Ellenfeled az előző körben három Rhatt lap segítségével (amik végül a Semmiben kötöttek ki) 14-re csökkentette a max. VP-det. Most rajtad a sor! A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. április 9.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

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

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

KÖVETŐD:

- Az anarchia avatárja (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Xenomorf vadász (C)
- Xenó fészekőr (C)
- Elmerágó (C)
- Xenomorf keltetőfészek (C)
- Taumaturgikus transzformáció (-)
- Orgling hasonállat (C)
- A holtak bosszúja (új) (L)
- Teljes fordulat (C)

A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Xenó arctamadó (C)
- Xenó féreg (C)
- Xenó élőködő (C)

Nincs lapod az asztalon, a gyűjtőd üres.

ELLENFELED KÖVETŐJE:

- Manafamiliáris (-)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Rhatt sárkánya (Rh)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- 3 db Halvány reménység. (új) (R)
- Ezeréves torony (Rh)
- Tündöklő ősi torony (Rh)
- Rhatt forgószele (Rh)
- Bölcs látomás (Rh)

A gyűjtője üres, a sárkány az őrszotban van.

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Drágítja-e a Mérgező rakshalion a Visszafejlődés (új) képességét, ha azt mérgező lényre használom?

Nem. A lap szövege szerint a mérgező lapjaimra kijátszott reakciókat drágítja, vagyis csak a reakció lapokat, a reakció hatásokat nem.

A Destabilizátor (új) drágítja-e a Visszafejlődés (új) képességét?

Igen. Ez minden reakció forrásra hat, a varázslatokra és a hatásokra egyaránt.

Sebez-e a Morgan átka az ellenfélen, ha ő költött varázspontot abban a körben, de én csak utána raktam ki az átkot?

Igen. A *Morgan átka* nem mondja ki, hogy csak a kirakása után elköltött varázspont alapján sebez. Egyszerűen kör

végén sebződik az ellenfelem az átoktól, függetlenül attól, hogy az a varázspont elköltésének időpontjában játékban volt-e vagy sem.

Drágítja-e a Romlás az Akasztófa kijátszását, ha magát a Romlást áldozom neki?

Igen. A sorrend a szokásos: először megállapítom a lap kijátszási költségét, majd kifizetem. Nagyon régen az *Áldozómesterrel* kapcsolatban volt hasonló eset.

Megnevezhetem-e istenként vagy színeként Bufát, ha egy laphoz színt vagy istent kell választani?

Igen. Bufa egy külön isten és egy külön szín is, csak a pakli-összerakás szempontjából számít színtelennek. *Isteni szövetség (új)*, vagy hasonló lapoknál meg lehet nevezni.

nonccal a gyűjtőből hozok vissza lényt?

Igen. Bármilyen módon történő játékba hozatal kijátszásnak számít, a *Parhalacka (új)* pedig nem köti ki, hogy csak kézből kijátszáskor adja a varázspontot.

Hány jelzót kap Zén (új), ha Númak királynővel két szkrittert rakok a játékba?

Kettőt. Hasonló a dolog, mint az előbb kérdésnél a *Parhalacka (új)* esetében. Ráadásul itt még a *Zén (új)* nem is kijátszást, hanem játékba kerülést említ.

Előkereshetek-e Goblin régéssel Goblin kulacsot?

A régész csak annyit mond, hogy goblin lapot kereshetek. Goblin lapnak az a lap számít, aminek goblin az altípusa. Az eredeti szándék mégis az volt a lappal, hogy lehessen minden-



Ha Nagyobb életszírással megölök egy büntetési lényt, akkor az előbb büntet vagy előbb gyógyulok?

Ha kijátszok egy lapot, akkor annak először létrejön a teljes hatása, majd ezután következnek az egyéb asztalon levő lapokból következő hatások. Vagyis ebben az esetben először gyógyulok, azután büntet a lény.

Kapok-e varázspontot a Parhalakkától (új), ha Holtak seregével vagy Nekromanta-





féle goblin lapot keresni vele, nem csak a lényeket. A lap szövege tehát módosul: „keress ki egy goblin altípusú lapot a pakliból, vagy egy olyan lapot, aminek a nevében szerepel a goblin szó”.

Mennyit sebez a Szkritter ölész, ha varázslatként ját-

szom ki, van egy szkritter a gyűjtőmben, az ellenfelem ellenvarázsolni akarja, amit én a *Méonech főmágust* varázslatként kijátszva megakadályozok?

Kettőt, kétszer annyit, mint ahány szkritter van a gyűjtőmben. Egy lap kijátszásánál annak minden paraméterét meg kell határozni. Vagyis az idézési költséget, a lap hatását, a lap sebzését stb. Ezek utána már nem változnak.

El kell-e költenem +3 varázspontot arra, hogy a Védőbástya képessége hasson Raia szent lovagjára?

Elég bonyolult kérdés, főleg mivel *Raia szent lovagjának* a szövege nem túl precíz: „az ellenfél minden forrása, ami hatna rá”. Ez alapján bármit válaszolunk, mindig felvetődik újabb kérdés. Mi van, ha a *Védőbástya* jön ki előbb, mi van, ha az jön ki ké-



sőbb, minden körben el kell-e rá költeni a varázspontot? Gordiuszi módszerrel oldjuk meg a problémát: elvágjuk a csomót! *Raia szent lovagjának* a képessége nem drágítja az állandóan működő hatásokat, pl. *Védőbástya*, *Nagy Limbó* stb.

ABYSS Klub

VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

HKK laponként, a legolcsóbban, a legtöbbet!

Januártól a versenyeinken minden induló egy ZÉN-t kap ajándékba! *

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

BUDAPEST, VII.
CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19
P: 11-20
SZ: 10-15

Tel : 342-3870
www.abyss-klub.hu

*Kivéve a profi játékosok.

Jancsár János:

Az én hűbéresem nem a te hűbéresed!

A bérnök nem volt igazán büszke arra, amit csinál, viszont jó pénzt keresett vele, és jelen pillanatban ez sokkal fontosabb volt, mint a munka jellege. Egy ablaktalan helyiségben ücsörgött, egy vesszőfotel viszonylagos kényelmét élvezve. Szemét és arcát átlátszatlan kendő takarta, hogy még a pentagramma sarkaiban lobogó kicsiny gertyák fénye se zavarja őt a koncentrációban. Szüksége is volt a nyugalomra, mert munkaadója alaposan megizasztotta lehetetlen utasításaival.

– Menjünk még keletre! És emeld már feljebb egy kicsit! Már látom kellene azt az erődöt! – méltatlankodott újra a beszélő ónix szobrocska, hűen tolmácsolva a herceg parancsát, amit ő odafenn, a kastély legfelső tornácán adott ki.

– Pukkadj meg! – köpte a mágus, de azért persze továbbította a megfelelő mentális jeleket.

A kastély lassan emelkedni kezdett, ahogy a rabszolgasorban sínylő légelementálok engedelmessé váltak, és a vállukon tartott irtatlan épületkomplexumot ismét mozgatni kezdték. Valószínűleg nem voltak érzelmeik, és talán gondolataik sem. Tudatukat pedig a mágus uralta, ezért nem lévén más választásuk, berzenkedés nélkül tették, amit ő parancsolt nekik.

Szikrázó napsütés ölelte körül a meglóduló palotát, és a kéklő égen egyetlen felhőpamacs sem akadályozta a kilátást. A herceg – húszas éveinek derekán járó, pökhendi selyemifjú –, belehajolt a szélbe, és hagyta, hogy a légáram

meglobogtassa sütővassal bodorított, szőke fűrtjeit.

Egy pillanatig sem habozott, mikor az a kétségbeesett gazda... ej, hogy is hívják? Rudolf? Vagy Ludolf? Mindegy... Szóval azonnal eldöntötte, hogy segít neki, mikor a kisnemes hajbókolva, sirással küszködve elrebegette előtte, egyébként igen szemtelen kérését. Rokonszenves volt neki a fickó, hisz életkoruk okán akár testvérek is lehetnek volna.

Igent mondott a kérésre. A méltó kihívás, és a tekintély mindenek előtt való! – szokta volt hangoztatni úri társaságban, és lám, most eljött az alkalom, hogy alapvéneket eleget tegyen! Hisz mi szolgálhatná jobban egy királyi sarj érdekeit, mint megengedni egy engedetlen főnemeset?

A távolban feltűnt végre egy sötétlő pont, és a herceg magához intette a háttérben várakozó szolgát.

– Minden torony hegyén az Uralkodóház zászlajai lobogjanak, és a harsonások is készüljenek! – rendelkezett, és a libériás inas szó nélkül elsietett. A herceg a szeméhez emelte távcsövét, és hosszan kémlelte az ismerős körvonalú objektumot, majd saját szobrocskájához hajolt.

– Feltűnt északkelet felől! Úgy hat mérföldre vagyunk tőle. Kicsit lassítsunk!

Még nem tudta, hogy mit fog mondani, de fel sem merült benne a gondolat, hogy netán ellenkezésre talál. A lord a közvetlen hűbérese volt, és mint ilyen, feltétlen engedelmességre kényszerült. Repülő



erődje hiába volt legalább kétszerre erősebb a herceg cifra palotájánál, és hiába alkották sokkal vastagabb falak, hiába meredeztek ezerfelé róla sokkalta hatékonyabb fegyverek... alá kellett vetnie magát hűbérura parancsának. Legalábbis elméletben. A herceg – bár ezt soha be nem vallotta volna –, azért kicsit izgult, hiszen nyíltan még sosem kellett rendre utasítani atyja egykori harcostársát. Aztán elhessegette magától a kétely ártó szellemét, és még egyszer végigtekintett a nemrég készítettett, aranszegélyű, címeres palástján.

A tárgyalás rövid volt, és lényegre törő. A lord nem ellenkezett, azonnal kiadta a lányt. Mindössze annyi megjegyzése volt, hogy felhívta a herceg figyelmét az első éjszaka jogára, és a hűbéreskü szövegére: „Az én hűbéresem nem a te hűbéreSED!” – harsogta a szöcsőbe, és máris elparancsolta repülő erődjét a kastély mellől, amint a leányka átkelt a varázshídon. A herceg nem törődött tovább az idős hadúrral, és a nevetséges, erőfitogtató erődjével. Inkább kezét nyújtott a szende, és hamvas arcú lánykának, rámosolygott, és a lakosztályába vezette.

Hosszasan beszélgettek, és a herceg elégedett volt saját magával. Úgy érezte, jót cselekedett, és nagy-nagy kegyet gyakorolt azzal, hogy ezt az ártatlan teremtést kiragadta a gonosz, és undok vénség karmaiból. Megbizonyosodott róla, hogy az a derék gazda valóban megérdemli, hogy visszakapja szemrevaló menyasszonyát!

Mikor a toronyőr jelentette, hogy megérkeztek Rudolf, (vagy Lurolf?) uradalma fölé, a herceg ismét rámosolygott a lánykára, és komolyan eltűnődött: talán mégiscsak meg kéne házasodnia!

Rudolf Hesstun a tornácon gubbasztott. A szolgák messze elkerülték őt, mert idegességben még a legapróbb hibát is kemény büntetéssel torlta

meg. Egyedül akart maradni, teljesen egyedül! A kezét tördelte, és állandóan a kékítő égboltot kémlelte, hogy vajon mikor tűnik már fel Őfelsége varázslatos kastélya? Aztán még a könnye is kicsordult a beteljesült várakozás gyönyörűségétől, mikor végre meglátta a közeledő, imponzáns palotát. Ünneplő csizmájáért, és antilopbőr bekecséért szalajtott, megpödörintette a bajuszát, és mélyeket lélegzett, hogy nyugalmat erőltessen magára. Vajon épségben van-e? Ugye nem bántotta, és nem kényszerítette alantas dolgokra őt a Lord? – zakatolt a fejében, miközben öltözködött, aztán gondolata az esti lakomára terelődött, és arra, ami azután, immár biztos vár reá...

Egyszer csak megenyhült a hőség körülötte, amint sötét árnyék vetült a tornáczra.

A bér mágus arra ébredt, hogy az ónix szobrocska (immár negyedszer) elüvölti magát:

– Tedd már le a kastélyt, te istenek barma!!! – és ő reflexszerűen kiadott néhány mentális parancsot. Még nem tisztult ki teljesen a feje a szellemi kimerültség miatt hirtelen rázuhand, ájulásszerű álomból, így azt sem értette igazán, miért hallatszik a csöpp ónix Thargodan szájából hisztérikus női sikítozás? Hiszen csak teljesítette a parancsot! Letette a földre a lebegő kastélyt... Miért kell ezért sikítozni?



KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

63. kaland



A mágustoronyban ezúttal egy olyan varázsló fogad, akivel eddig még sosem találkoztál. Szürke színű, méregdrága selyemköpenyt visel, arany hímezéssel. Minden ujján drágaköves varázsgyűrű csillog, nyakában számos egyedi varázstalizmán fityeg. Hatalmas, de ápolat szakálla és karvalyorra van. Hoszú, bozontos szemöldöke alól zavaróan kék szempár vizslat téged. Ahogy az etikett kívánja, üdvözlöd őt, majd bemutatkozol. A mágus mosolyogva veregeti meg a válladat.

– Én pedig Szürkeszakállú Askír vagyok. A rangom nem igazán fontos, legyen annyi elég, hogy közel állok a császárhoz. Azért hivatunk ide téged, mert szükség van egy bátor ifjúra, aki visszaszerzi a Dél Tekercsét. Ezt az ősi relikviát még a Száműzetés idején hoztuk magunkkal a Felszínről, és igen fontos információkat tartalmazott, amely bizonyos mágikus rituálék végrehajtása során nélkülözhetetlenek. Sajnos, ez a tekercs elveszett, azaz, egész pontosan ellopták. Száz éven át kutattunk utána, míg végül a nyomára bukkantunk. Kiválóan képzett katonákat és mágusokat küldtünk utána. Egy sem tért vissza. Eddig négy expedíció veszett oda, a császár legjobb galetkijei haltak meg. Most már nincs más ötletünk – téged küldünk oda.

Tátott szájjal bámulsz. Hogy mi? Jól hallottad? Végül sikerül visszanyerni a hangodat, mielőtt még a hallgatásodat beleegyezésnek venné Szürkeszakállú Askír.

– Izé, minden tisztelem, de mire félelő ötlet ez? Miért akar a biztos halálba küldeni, már ha olyan örült lennék, hogy elvállalom?

Askír elmosolyodik, ravaszskán, afféle én-olyat-tudok-amit-te-nem módon. Nem szereted az ilyet, a hideg futkározik a hátadon tőle. Már, ha nem lenne a helyzet amúgy is elég bizarr...

– Nos, barátom, az ok igen egyszerű. Valójában, a Dél Tekercse egy lényegtelen ócskaság, haszontalan szemét, a küldetés fontosságához képest. Kérem, hagyjanak magunkra – és körbehordozza a pillantását a mágustorony vezetőin, akik eddig alázatosan térdeltek körülötte. Mire egyet pislantasz, már kétszemközt vagytok. Askír közelebb hajol, lélegzetén érzed a xorex szivar bűzét. – A küldetés természetesen a biztos halált jelenti számodra. És mégis – túl fogod élni. Nemcsak, hogy túl fogod élni, valószínűleg sikerrel jársz. Te, egy senki kis pondró galetki tanonc. Ott, ahol az elit galetki osztag elhullott. Hogy miért? Joggal kérdezed. Van egy teóriám, amit sajnos egyelőre nem sokan osztanak. De tudod, mi mágusok nem azért vagyunk e társadalom vezetői, mert csinos kis tűzijátékot tudunk rendezni néhány ujjmozdulattal. Az intelligenciánk, és a határtalan képzelőerőnk az, ami az átlag fölé emel minket. Olyan dolgokat is el tudunk képzelni, ami nektek, egyszerű porharapóknak eszetekbe sem juthat. – Rövid szünet után a főmágus hirtelen neked szegezi a kérdését: – El tudod képzelni például, hogy a mi világunk valójában nem is létezik? Hogy valaki, vagy valakik csak elképzelték ezt az egészet? Kitalációk vagyunk mind, a galetkik, a torzszülöttek, sőt maga az Ellenség is... Nem volt háború, nem volt Száműzetés, sőt tovább megyek. Az, hogy mi itt beszélgetünk, is csak valakinek a képzeletében játszódik le...

Hátrálni kezdesz az eszelős szavak hallatán. Körül nézel, hogy kihez fordulhatnál segítségért, de hirtelen a teremből rajtatok kívül mindenki eltűnt. Az ajtók csukva vannak, és reménytelenül távolinak tűnnek. A mágus egyre nagyobbban tűnik, föléd magasodik.

– Segítség! – cincogod. – Segítség! – de a handobban nincs erő. A varázsló mormolni kezd. A félel-

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.

3.

2006. januártól kezdve új ajándékkal szolgálunk a Túlélők Földjét vagy Ősök Városát játszó olvasóinknak. A TF-en egyedi labirintusokat, az ŐV-n egyedi kalandokat lehet megkapni az Alanori Krónika beküldött kuponjaival. A kuponok sorszámozva lesznek, januárban egyes, februárban kettes stb. sorszámmal. Egy kuponért egy számlaszámhoz tartozó, max. három karakternek lehet kalandot vagy labirintust kérni. Egy számlára több kupon is felhasználható, és vegyesen is kérhető TF-es és ŐV-s karaktereknek. Vagyis ha beküldesz egy januári kupont, azért kérheted a januári labirintust/kalandot mondjuk egy ŐV-s és két TF-es karakterednek, feltéve hogy egy számlán vannak. A kuponoknak nincs beküldési határideje, egy később indult karakternek is be lehet küldeni, akár két év múlva is. Viszont az Alanori Krónika készlet véges, nem tudjuk garantálni, hogy két év múlva is kapható lesz mindegyik. Minden számban a kuponért az újságban leközölt fix labirintus vagy kaland kérhető, az előző számokban közölteket nem, tehát pl. az áprilisi 4-es számú kuponnal, csak az áprilisi számban közölt labirintus/kaland kapható, a márciusi, a júliusi vagy bármely egyéb havi nem. A TF-en a labirintusok szétszórva vannak a különböző területek között, de reményeink szerint mindenkinek több bejárására lesz lehetősége. A labirintusokat el lehet raktározni, tehát egy kisebb karakter is lekérheti a nagy labirintusokat, hiszen a karakter megkapja a labirintus ismertségét, és bármikor, akár évek múlva is bejárhatja őket. Az ŐV-n szintfüggetlen kalandokat lehet így szerezni. Mindkét játékban hasznos, esetleg egyedi tárgyat, varázslatokat találhattok meg így, de természetesen az sem kerül hátrányba, aki nem akarja vagy nem tudja ezeket megcsinálni.

A kuponokat postán küldheted be a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre, illetve leadhatod személyesen a TF-találkozókon.

med egyszerűen eltűnik, ellazulsz. A mágus a fejét csóválja.

– Nem szeretem, ha ilyesmihez kell folyamodom...
nom...

[Szürkeszakállú Askir meggyőzőkészség próbája 42-es küszöbre 8 hősiesség pont árán sikeres:] Lehetséges lenne? Lehet, hogy nem vagy vezető mágus, de a te fantáziáddal sincsenek problémák. Bármit el tudsz képzelni, persze ez akkor is bizarr... Askir elégedett mosollyal folytatja.

– Tegyük fel, hogy igazam van. Továbbá tegyük fel, hogy ez az egész RÓLAD szól. Nem rólam, a klánvezérekről, a helytartóról, a katonákról, vagy akár a császárról... Hanem rólad, az egyszerű galetki kalandozóról. Az egyszerűség kedvéért használjuk azt a kifejezést, hogy te vagy a főhős. Te soha nem vallhatsz kudarcot. Gondolj csak bele. Hány életre-halálra szóló csatából kerültél ki győztesen? Hányszor volt olyan, hogy vereséget szenvedtél, de egy arra járó galetkítársad mégis megmentett az utolsó pillanat-

ban? Nem gondolkodtál el még soha ezeken a dolgokon? Szerinted mekkora a matematikai valószínűsége annak, hogy az általad átélt kalandok után még mindig életben vagy?

Ezúttal hosszabban elgondolkodsz. Már nem akarsz elmenekülni, a varázsló érvei valóban meggyőzőek.

– Persze, ez mind csak elmélet. Hogy megbizonyosodjunk róla, igaz-e, szükség van egy tesztre. Menj el, szerezd meg a Dél Tekercsét. Ha sikerrel jársz, úgy van, ahogyan mondtam. Természetesen, a mágustókenek mellé egyéb komoly jutalmat is kapsz, mint például néhány őskövet. Kapsz egy nap gondolkodási időt. Akár igent mondasz, akár nemet, a beszélgetésünk második feléről nem beszélhetsz senkinek. Mert ha mégis, akkor én fogok egy másikfajta próbát tenni a halhatatlanságoddal kapcsolatban...

(63. kaland, bármely lakószinten tartózkodó galetki megkaphatja, a kaland bármikor végrehajtható és felköltözéskor nem tűnik el)

3.

1. Karakter: TF ÖV
 Karakterszám:

2. Karakter: TF ÖV
 Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
 Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN



Hírt kaptunk a

halottnak hitt mágusról, Asylux-ról!

Az információ magától, T. Vlagyimir-től származik, aki egy nyílt levelet juttatott el szerkesztőségünkbe. A féltreírások elkerülése végett a levelet eredeti formájában, változatlan szöveggel adjuk közre:

„Minden valamire való kalandozónak tudnia kell, hogy Asylux még él! Végre vitathatatlan bizonyítékát találtam, hogy a legenda igaz, és valóban Ywgerothon tartja fogságban az agg mágust, az Illékony Toronyban. A tornyot a varázsló időről-időre máshová teleportálja, ezért csaknem lehetetlen megtalálni, ám én látogatást tettem az isbai jósdában, és a szá-

mításaimat a jövőlátók megerősítették, Ywgerothon tornya valóban feltűnt a negatív létsíkon, ahogyan azt vártam. Sajnos azonban megszökött előlem a rém, és tornyába bejutni már nem tudtam, csak elmém erejével feltérképezni azt. Már tudom, hogy hol, és mikor fog legközelebb feltűnni az Illékony Torony, így talán ismét alkalom nyílik kiszabadítani a mágust az évszázados fogságából!

Az istenek óvjanak titeket! Tráki Vlagyimir”

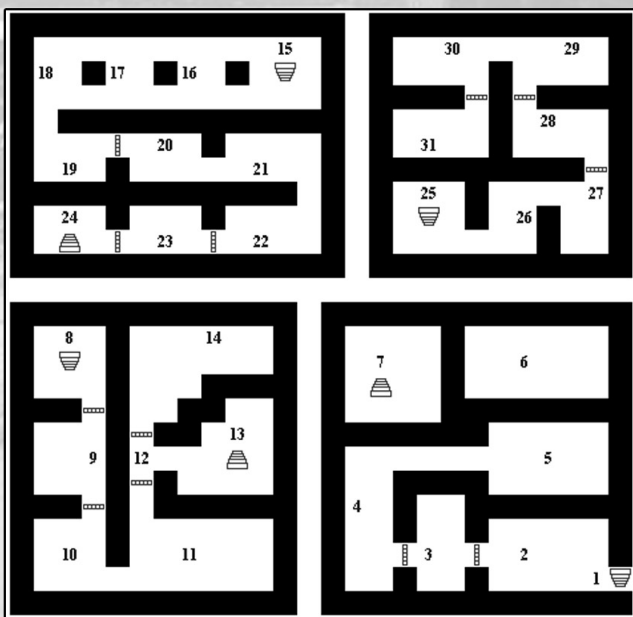
Ez a 172. labirintus. A bejárat a (328,93)-as abszolút koordinátán található.

lépcsők hova visznek:
 1: bejárat/kijárat

7. ↔ 8.

13. ↔ 15.

24. ↔ 25.



ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

- ❖ Több apró hibajavítás történt: az orrcsüptető nem mindig volt beállítható; a szerencse bónuszt volt, amikor nem jól számolta a program; ha kalandban tárgyat kérnek, és a zsákban is van, meg nálad is, de csak a kettőben együtt van elég, most már elfogadja a program.
- ❖ A váltárgyak és karvédók „összeakadtak”, mert a gép azonos slotnak tekintette őket. Ezt javítottam.
- ❖ A játékba bekerült klánonként 12 új klánküldetés, köztük az új epikus klántárgyak küldetése. Ezek a korábbi klántárgy leadását igénylik (örökkévalóság gyűrűje, akadémiai nyaklánc stb.) úgyhogy aki ezeket nem csinálta végig, érdemes most nekiállni, mert ezek a 115-ös klánrangnál megszerezhető legendás tárgyak még az Univerzum relikviáit is felülmúlják, méltó jutalmak azoknak, akik a klán ranglétráján ilyen magasra felküzdötték magukat.
- ❖ Ha valaki az ELL listát teljesen feltöltötte, az utolsó rosszul íródott ki. Javítva.
- ❖ Ha a bolondok itala orgling koktélt akart generálni, hiba történt, ezt javítottam. Emellett, ha valaki orglinggyökeret szerez a játékban, az orgling koktél készítéséhez most már nem előfeltétel az egykori orgling kalandok megoldása.
- ❖ A 15. szint leendő szörnyei változtak, a visszajelzéseitek alapján (FTK-ban és BE 30 során lehetett már találkozni velük).
- ❖ A xenó peték növekedési esélye tovább csökkent.
- ❖ Legendák Völgye: Az első három ellenfél minimális lehetséges szintje csökkent, tehát nagyobb a szórás, hogy mi jöhet, és magasabb szintűek is találkozhatnak alacsonyabb szintű elfajzottal.
- ❖ Bekerült a játékba a Fényhozók (15013) szövetség szövetségi tárgya, a Fényhozó (682).
- ❖ A torzszülött arenába 15 új ellenfél csapat került be azoknak, akik esetleg már a végénél járnak.
- ❖ Bekerült a játékba 15 új varázslat, zömében a 2005. végén rendezett TF-ÖV találkozó varázslattervező pályázatára benyújtott ötletek alapján. A varázslatokat az Alanori Krónikákban megtalálható kalandok megoldásával lehet megszerezni. Minden iskola kapott új kisebb és nagyobb varázslatokat, ezek közül néhányat már egészen alacsony szinten is el lehet sajátítani. A kalandok megszerzésének feltétele, hogy postán visszaküldjétek az Alanori Krónikában levő kupont. A varázslatok teljes listája az Alanori Krónika februári számában olvasható.
- ❖ A fenti varázslatok mellett bekerült még egy új varázslat, amelyet bárki megtanulhat a varázslótoronyban a 10. szinttől kezdve, ez a Holdlító vérkutya észlelése (#269). Kisebb szellemi varázslat, típus: általános, költség: 20 TVP, 50 VP. Leírás: A holdlító vérkutya sokáig csak egy legenda volt, egy remény arra, hogy van még élet a felszínen. Minden klán jutalmat tűzött ki tagjai számára, ha elejtenek egy példányt, de senki sem járt sikerrel. Most azonban a mágustoronyban kifejlesztettek egy varázslatot, amely segítségével állítólag rá lehet bukkani eme ritka torzszülött nyomaira! A siker esélye a varázslat alapszintjétől függ.

Tihor Miklós



ŐSÖK VÁROSA

Leanthil naplója

27.



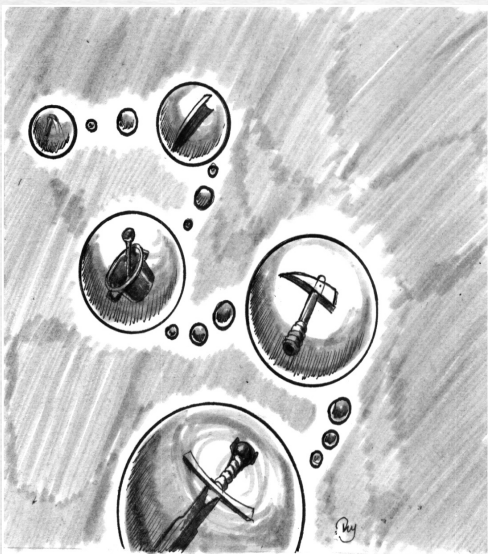
Hol is kezdjem most, amikor egyszerre olyan sok, és olyan kevés dolog történt velem mostanában? Ez nyilván furcsán hangzik, de megmagyarázom. Említettem már, hogy mostanában egy kicsit több időt szánok az aktív életre, és így egy kicsit kevesebbet pihenek. Így aztán többet vadászok, többet régészkedek, gyakrabban próbálok felszíni tárgyat találni, és a többi. Másrészt nem csinálok semmi olyan kiemelkedő dolgot, amikről korábban oldalakat tudtam írni. A Hegy krónikáinak elmúlt időszakról szóló lapjain ezúttal nem fog szerepelni a nevem, hacsak megszokásból nem, vagy azért, mert a többi galetkihez képest még ezek az általam hétköznapiak vett tevékenységek is egy fős életvitelével érnek fel. Most a bárdok sem fognak újabb költeményeket zengen rólam, bár eddig is csak egy zengett közülük, az is én voltam. De hát mindig is mondtam, hogy amit más nem tesz meg, annak még nem kell meg nem történnie maradnia. Ez így elsöre egy kicsit nyakatekert mondas, de majd még finomítok rajta, hogy a nálam kevésbé intelligensek is elsöre megérthessék. Van belőlük jó pár.

De ha már a bárdokat említettem, nem kerülhetem meg, hogy ne ejtsek egy pár szót a volt császári főbárdról, aki azóta is itt ücsörög a központi csarnokban, és osztja az ést. Meg egy szinttel lejjebb is, meg az alatt is... Az észosztást mondhatnám úgy is, hogy hülyét csinál a szint lakosságából, és közben összehordat magának egy halom használati tárgyat. Jó módszer. Egyszer én is hatalmas leszek (még ennél is hatalmasabb), és akkor én is ilyeneket fogok csinálni, közben meg a mancsaimba röhögők a sok nyalizós fiatalon. Itt, a naplóban elárulhatom, hogy átmenetileg én is beálltam nyalizósnak, hátha nemcsak adnom kell állandóan, hanem néha talán kapok is valamit, meg aztán a kíváncsiságom sem hagyott nyugodni. Régen már említettem, hogy ez a bárd minden alkalommal egy történet egy részletét adja elő. Nem mondja végig, hanem mindig csak ott folytatja egy kicsit, ahol korábban abbahagyta. A folytatásért viszont gyakran kér valami apróságot, ami bizonyos esetekben éppen egy olyan dolog, ami az adott galetkinek pont nincs a birtokában. Legalábbis az én esetemben egyszer olyan füveket kért, amikből egy darabom sem volt, aztán miután ezt a problémát megoldottam, pöfeteg fülekre vágyott, akárcsak még ketten-hárman a szinten. Így aztán egy kissé hanyagolni keztem Troyt (ez a neve), bár a büszkeségem érdekében akkor úgy állítottam be a dolgot, mintha rangomon aluli volna ez az állandó packázás. Egészen eddig. Most, hogy rendeződtek a függőben levő dolgaim, mégis elvittem neki a kért füleket, de folytatva a már kezdett stílust, úgy tettem, mint aki ezzel kegyet gyakorol. Nem nagyon érdekelte a cirkuszom, így mintha mi sem történt volna, nyugodtan folytatta a történetet. Egyébként ez valami olyasmiről szól, hogy réges-régen egy galetki valami furcsa szagot észlelt, ami egy massa-szerű lényből jött, ami megölt néhány galetkit (mellesleg ezek a masszák azóta sem sokat változtak). Az illető rendszeresen érezte ezt a szagot, és kellőképpen idegesítette is, így megpró-



bált utánajárni a dolognak. Hosszas kutatás után rájött, hogy ez az izé az Ellenség teremtménye, és nagyon veszélyes (hrrr...). Köztudott, hogy engem az E-vel kezdődő nevű torzszülöttekről szóló történetek egy kissé hidegen hagynak, mivel tapasztalataim szerint körülbelül a száz százalékuk hazugság, de ebbe most (megint) nem megyek bele. Éppen ezért elképzelhető, hogy a fenti történetre sem emlékszem egészen pontosan, és itt-ott mást írtam, mint ahogy azt Troy előadta. Nem is beszélve arról, hogy azóta rájöttem, a történet főszereplője ő maga, ami megint csak a valóságtartalmat kérdőjelezi meg. De hát milyen dolog már, hogy valaki magáról ír balladát, nem? Botrányos!

Pont mint ez a nagy felszíni varázstárgy hiány, ami mostanában eluralkodott a környékemen. Ugyanis miután megtudtam, hogy a remete valóban értékes dologra cseréli be a kért tíz felszíni tárgyat, újult erővel láttam neki, a felkutatásuknak. Itt rontottam el, mivel így ezek hirtelen eltűntek a Hegyből. Jó, lehet, hogy amikor az első ilyenek előkerültek, és mindenki elkezdett utánuk tudatosan kutatni, akkor egy kicsit megrikultak, de ne mondja nekem senki, hogy minden zugot átnéztek már. Viszont ha a lakótársaim mégis úgy felszívták mindet, mint sziklozuga a gránitport, akkor hogyhogy náluk sem találók egyet sem? Merthogy a napi rutinomhoz hozzátartozik, hogy a csatornaszinten kóborolva, ha összeakadok valakivel (általában összeakadok), akkor kérdés nélkül megverem (általában megverem), majd kikutatom a zsebeit, hátha találók valami hasznosat (általában nem találók). Ahogy a galetkiknél, úgy a torzszülötteknél sem járok szerencsével. Pedig szépen kiteszek magamért. Egy pár hete például, ahogy a szokásos körutamat tettem, egyszer csak morgást hallottam az egyik kanyarból. Mondjuk ez mindennapos dolog, de ez valahogy mélyebb tónusú volt, ami arra utalt, hogy valami igazán nagy lény lehet a közelben. Kettőt sem léptem, mire meg is kaptam a választ a ki nem mondott kérdésemre, ugyanis egy óriás kétfejű vérfarkas ugrott a nyakamba, és esett nekem azon nyomban. Hogy csak „egy” óriás vérfarkas volt, vagy „az” az óriás vérfarkas, azt a mai napig nem tudom, de előbbire gyanakszom, két okból is. Egyrészt Ős-öreg Dorka sehol sem volt, másrészt azóta még két ilyen lényt sodort az utamba a sors. Mondanom sem kell, hogy könnyedén elbántam mindegyikkel. Persze ha jobban belegondolok, akár ugyanaz a farkas is lehetett mindhárom alkalommal, így próbálva bosszút állni a hajdani megverésükért. Elvégre én nem emlékezhetek minden, általam legyőzött torzszülöttre, hiszen abból temérdek van, Dorka és farkasa viszont könnyen fejben tarthatja az ellenségeit, mivel pl. belőlem is csak egy van (és egyesek szerint még ez az egy is túl sok). Remélem, hogy a többi legendás torzszülött nem kóborol a lakószintekhez közeli folyosókon, mert míg a kisebbekkel (talán) elbánok, nem örülnék, ha



egy vrathag pók vagy egy halálóriás velem tenné ugyanezt. De visszatérve: sajnos még egy ilyen nagy hatalmú, erős torzszülöttnél sem volt egyetlen felszíni varázstárgy sem, pedig nála igazán számíthattam rá. A próbames-ter, az meg direkt mindig olyan felada-tot ad, ami teljesíthetetlen, így nem reménykedhetek abban sem, hogy eset-leg tőle kicsikarhatok valami apró kis mütyürt, vagy legalább egy kis felszíni tárgy foszlányt. Sajnos mostanában a pszi próbákat is az ő mintájára terve-zik, így utolsó feladatként ott is min-díg valami számomra teljesíthetlent adnak. Lehet, hogy az olimpián nyert váll-lapom látványa borítja el az agyu-kat?

És akkor nem elég, hogy találni nem találok, hanem mindenféle indokokkal még el is kéri tőlem azt, amit már megszereztem. Gondolok itt például a saját klánomra, ami egyre kevesebb jutalomért (lásd a múltkori bejegyzésemet) egyre többet követel. A soron következő dolog az volt, hogy ne legyen fekete dukátom. Hát, ezt nem volt nehéz teljesítenem, mivel olimpia előtt mindig beváltom őket aranydukátra, ha esetleg lenne akár egy is a birtokomban. Így már kértem is a következő feladatot, de a nagy eszem-mel (ami egyébként tényleg nagy) megint elköttem azt a hibát, hogy mindezt fellengzősen, he-herészve tettem. Erre a klánfőnököm összeszűkülött szemmel mondta, hogy „na akkor hozz három felszíni varázstárgyat“. Azt hitte, megfogott. Mivel azonban néme-lyik ilyen tárgyból több is van a birtokomban, összeszedtem három darabot, és már rohantam is vissza a következő feladatért. Amikor meghallottam, mi az, majdnem elkezdtem nevetni, de aztán mégis türtöztettem magam, és komoly arcot vágtam hozzá. Ismerjek négyszázfele tárgyat. Ó, hiszen ennél mi sem könnyebb – gondoltam – és már kezdtem is a dolgokat sorolni az addigra előkerült írónoknak: „evókanál, zok-ni, vashögre...“. Erre felvilágosítottak, hogy nem ilyen tárgyakra kíváncsiak, hanem csak azokra, amiket az idekerülésem óta ismertem meg, de gyerekként még nem tudtam róluk. Ez sem nehéz: „kard, rövidkard, hosszúkard...“. Klánfőnököm enyhe rosszallással tette hozzá, hogy még csak nem is ezekre kíváncsiak, hanem a mágikus, meg mindenféle tárgyakra. „Jaaa“ – mondtam én – „az is könnyű: a természet hosszúkarója, a káosz elemi...“. Na, feljebbvalóm itt kezdett őrjöngeni: „Nem érted, hogy nem ilyenek kellene? Ezekből több ezret kellene felsorolni! Olyanokat mondj, hogy legendás tőr, meg winropu moha, meg ilyenek!“. Miután füstölgöve otthagyt, le-ültünk az írónokkal, és fél napunk ráment, mire összeírtuk, amit addig ismertem. Így már nem is volt olyan könnyű ez a dolog. Előre láttam, hogy elsőre nem is fog menni, így megpróbáltam köz-

bevetni olyanokat, hogy „blöfrákmötty-szárny“, meg „elemi gölemcsizma“ és hasonlók, de az írónak úgy látszik, nagy gyakorlata lehet ebben, mert rögtön tudta, hogy mindezt csak kitaláltam. Végül háromszázharminchárom dolgot fogadott el a kis nyavalyás, szerintem azt is elég önkényesen, így kénytelen voltam hazakullogni. Még elmondta, hogy bármikor, ha valami újat ismerek meg, csak menjek vissza, és ő hozzáírja a listámhoz. Szerencsére ezzel igen jól álllok, mivel azóta kerek egy, azaz egyetlen egy tárgyat ismertem meg... Szóval sikerült egy kicsit hátráttatniuk a klánvezérség felé haladó

úton... ha így haladok, sosem teljesítem ezt a feladatot, ahogy a „győzz háromszor a csapatarénában“ kezdetűt sem. Bár Fortian felkeresett, hogy mivel ő is ezt kapta, mi lenne, ha együtt megpróbálnánk, de azóta nem nagyon jelentkezett. Talán megorrolt amiatt, hogy egy kicsit lekezelően bántam vele. Mégis mit képzelsz? Majd felnézek rá, amikor egy mozdulattal eltörölhetném a föld színe alól! Csak egy hitetlen tévelygő. Azért a céljaimhoz megfelel ő is...

Erről jut eszembe, kicsoda önértetes galetkik vannak! A remete egyik feladatához négy résztvevő kellene, amiből csak ketten vagyunk meg, viszont van egy másik feladat, amihez hatan kellene, de abból meg csak négyen jöttek eddig össze. Gondoltam, lemondok a saját feladatomról, hogy bevasson a remete abba a másikba, és akkor a teljes létszámú csapat könnyedén teljesítheti azt. Mindenki jól jár... azaz csak járt volna, mert a négy fő eszének kikialtott tévelygő (biztosan neve is van, de nem jegyeztem meg), visszautasította az ajánlatomat (Ka-Booméval együtt). Valóban sok észre vall a dolog. Inkább vártak másik két galetkire, és azokkal próbálták meg teljesíteni a feladatot. Nem tudom, hogy sikerült-e nekik, de gondolom, nélkülük mind odavesztek. Úgy kell nekik! Minek diszkriminálják itt a galetkik? Nem vagyok én torzszülött, a hétszázát neki!

Szóval ilyen nehezek és unalmasak a mindennapjaim. Hogy valami érdekes azért csak történjen, mostanában újra eljárógatok a szövetségi arénánkba. Annak idején azért szoktam le róla, mert általában szárazföldi cápákat uszítottak rám, azok meg rendszeresen meg is téptek (miközben én nem tudtam őket legyőzni). Ez már a múlté, bár most is igyekeznek ott úgy összeállítani az ellenfeleket, hogy minél kisebb eséllyel győzedelmeskedhessek. Az legalább kihívás. Meg aztán idő közben Zander átvette a bajnoki címet, amit sürgősen vissza kell szereznem.

Hogy sikerült-e, arról majd legközelebb számolok be.



Leantheil

147 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. március



HARMŰVÉSZEZET

A harcművészeket korábban 20 egyedi képesség különböztette meg a Túlélők Földje többi kalandozójától, melyeket a harcművész szakértelmük növekedésekor, bizonyos szintek elérésekor kaphatnak meg. Ezekben kívül még egy képesség volt a játékban, a balkezes öklöl, melyet a Sötét Föld rejtett kolostoraiban tanulhatnak meg az arra érdemesek (38-as harcművészet szakértelemtől), s előttük ekkor a pusztakezes harc új távlatai nyílnak meg.

Mint a fenti felsorolásból is látható, 38-as harcművészet szakértelem felett eddig nem volt megtanulható újabb harcművész technika, pedig az utolsó képesség (a Haláltánc) enciklopédiájában sokat sejtető ígéret volt olvasható arra vonatkozólag, hogy lesznek még ilyenek.

Az új, játékba került harcművész képességek megtanulása már nem megy önképzésben, megtanulásuk csak a Túlélők Földje rejtett kolostorainak sokat próbált szerzeteseitől lehetséges. Az újdonsült mesterek 40. harcművészet szinttől oktatják azokat, akiket elég képzetnek találnak az egyes fogásokra, na meg anyagilag is bebizonyítják, hogy képesek kiszolgálni az igényeiket. Természetesen a mesterek egyből kiszúrják a tudatturbót és a hasonló csalafintaságokat.

A képességek sorban tanulhatók meg, s az első csak akkor, ha a balkezes öklöt már

megtanulta a harcművész. Mindegyiknek van egy jelképes aranyköltsége (az utolsónak már nem is annyira jelképes), illetve egy tárgyköltsége – mivel a szerzeteseknek pont ilyen tárgyra van szükségük, kapva kapnak az alkalmon, hogy a tanulni vágyóktól beszerezzék azt.

A képességek egy része távfegyver körben használható. Az első illet elsajátító karakterek a továbbiakban ebben a körben is használnak technikákat, illetve amikor több illet is elsajátította a karakter, ki koncentrálni tud majd az általa kiválasztottra (hogyan, arról az enciklopédia tájékoztat). A képességek másik csoportja permanensen működik, ezek a ténylegesen alkalmazott harcművész technikák mellett, koncentráció nélkül működnek.

Most pedig következzen egy áttekintő lista a harcművész képességekről:

HALADÓ TANÍTVÁNY

Min. HM szint: 40

Költség: 1000 arany és 2 rejtőköpeny

Típus: permanens

Hatás: a BE <kolostor> parancsnak ezentúl megadhatasz egy második paramétert is. Ez olyan, mintha annyiszor adta volna ki a BE parancsot (a harcművészet fejlődés mértéke és a BE parancs erőforrás költsége is ennyiszerezésre változik).

MUO-TIE NYUGALMA

Min. HM szint: 40

Költség: 2000 arany és 4 mópat tetem

Típus: távfegyverkör-technika

Hatás: a távfegyver körben harcművészet szakértelem/5 plusz támadást kapsz.

MEGELŐZŐ ÜTÉS

Min. HM szint: 45

Költség: 3000 arany és 12 kátrány

Típus: permanens

Hatás: a balkezes sebzésed 25% eséllyel megduplázódik.

A KITÉRÉS MŰVÉSZETE

Min. HM szint: 50

Költség: 4000 arany és 20 halcsont

Típus: távfegyverkör-technika

Hatás: megpróbálsz félreugrani a leheletek elől, azok (harcművészet szakértelem-a szörny szintje) * 5%-kal kevesebbet sebeznek, illetve a tárgypusztító hatás esélye is ennyivel csökken.

TÖKÉLETES MOZGÁS

Min. HM szint: 55

Költség: 5000 arany és 25 csalánvirág

Típus: permanens

Hatás: harcművészet szakértelmed szintje másfélszeres szorzóval számít a sebzésedbe.

MUO-TIE HATALMA

Min. HM szint: 60

Költség: 6000 arany és 50 ezüstdarab

Típus: távfegyverkör-technika

Hatás: eggyel többször támadhatsz a távfegyverredel.

AZ ESSZENCIA URALMA

Min. HM szint: 65

Költség: 8000 arany és 6 szürke briliáns

Típus: közelharc-technika

Hatás: Felturbózott élet-halál érintés, a sebzésed annak nyolcadával növeli, és nyolcadát vissza is gyógyítja ütésenként. Ha életerőd a maximális 90%-a felett van, nem alkalmazod ezt a képességet, még ha koncentráltál rá, akkor sem.

A KÜLVILÁG KIZÁRÁSA

Min. HM szint: 70

Költség: 10000 arany és 8 szaké

Típus: permanens

Hatás: harcművészet szakértelmed szintje kétszeres szorzóval számít a sebzésedbe.

BÉNÍTÓ CSAPÁS

Min. HM szint: 75

Költség: 10000 arany és 3 destabilizátor

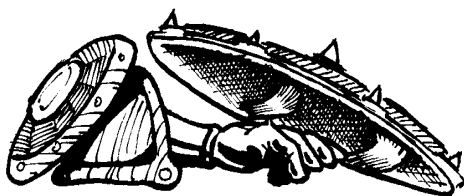
Típus: közelharc-technika

Hatás: Csak szörnyek ellen használhatod. Ha eltalálsz az ellenfeled, az teljesen lebénul, nem lesz képes végtagjainak speciális képességeit, illetve varázslatokat használni a csata időtartamára. Ha a hátralevő körök valamelyikében nem találsz, a szörny újra teljes értékű lesz. (Ennek a képességnek az esélyét a ki koncentráció csupán duplázza, és ennek maximuma (nagyon magas harcművészet szakértelemnél) kb. 30-40%-nál van.)

VÁLTOZÁSOK

- ❖ Mostantól az öregedéstől meghaláskor nem veszi el a karakter az összes deus ex machináját, mint korábban. Az ezután halál persze továbbra is megtörténik (a karakter tulajdonságot és Tapasztalati Pontot veszt). A másik változás, hogy a TP vesztés nem lehet több, mint az adott szinten szintlépéshez szükséges TP 20%-a.
- ❖ A Fairlight bankban újabb széfhelyek bérelhetők a tehetősebb ügyfelek számára, a korábbiakhoz hasonlóan 1000 aranyért tárgyhelyenként.
- ❖ Növeltünk kicsit a ryukus szörnyek trófeaértékén.

Farkas Zsolt és Dani Zoltán



KALANDOZÓ KALAUZ

Ryuku szigetek

Az elmúlt fél évben már jópáran áthajóztak ugyan a ryukukhoz, és cikk is volt erről a témáról, de azért még mindig több olyan dolog van, amely talán sokak számára nem teljesen világos. Ezen írás nem specifikusan valamely küldetésadó helyről, hanem a terület egészéről fog szólni.

Még mielőtt rátérnék a különböző csatamező jellegű helyekre, előbb pár szó arról, hogy mikre kell figyelnünk a pusztákat, hegyeket, tengereket járva. Miután magunkhoz tértünk a hosszú hajóút után, talán a legelső dolog, amit észre fogunk venni a fordulónkat olvasgatva, hogy iszonyatos mértékű sebződés ér minket minden egyes kalandozással töltött nap során. Gyakorlatilag 2500 max. ÉP szinte kötelezően ajánlott minden ide vágyó kalandozónak, de igazán jól akkor tudunk lépni, ha 3500 fölött van a maximális életerőnk. Bizonyos helyekre pedig a 4000 is kevés lehet néha. Sajnos a csatákat nem csak túl kell élni,

hanem utánuk magunkhoz is kell térnünk ugye. Átlagosan 10 sötét itallal/teljes gyógyulással/szent jogarral számolhatunk, ha erőteljesebb köröket szeretnénk lépni, tehát nem árt idejekorán elkezdeni gyűjtögetnünk. Ez a szám nem igazán fog lényegesen csökkenni akkor sem, ha eltöltünk vagy 100 fordulót aktív tápolgatással. Ami segíthet minket a túlélésben: kőbőr nevezetű KT képesség, vagy valamely klónja, szörnyidézés manaeleméntálokát idézve a durvább dolgok előtt, regeneráció nevezetű FNO-s képesség tízesre növelése (van több csapatban támadó lény is, melyek rengeteget sebeznek ugyan alapból, de ezt a sebzés nagyon sok támadással érik el, ezeknél drasztikus változást tapasztalhatunk ilyenkor), van továbbá pár tárgy, melyek csökkenthetik valamennyivel a minket ért sebzést, de ezek nem valami könnyen beszerezhetőek, vagy nem mindenki által hordhatóak. Azok, akiknek nincs maxba gyógyító tárgy, mindenképp hátrányba kerülnek.

Emellett nem csak a csaták túlélése a fontos, hanem a győzelem is, ehhez minimum 60-as fegyverszakértelem ajánlott, továbbá a balkezes fegyver is mondhatni kötelező. Ez azt is jelenti, hogy mivel nem túl szerencsés a faji pajzs használata, ügynökünk kell a permanens tulajdonságcsökkenést okozó szörnyekre. Szerencsére csak egy olyan bukkant fel eddig, amely ellen a tulajdonságpajzsnál erősebb védelemre lenne szükség, ez pedig a gyökérszellem. Ajánlott valamely ismerősünktől beszerezni az infóját, és a BA-t kiadni rá.





nélkül lehetetlen lesz megmozdulnunk is, csak lehet, hogy bizonyos helyeket egy jó ideig kerülnünk kell.

Azok a paraméterek, melyekkel már érdemes áthajózunk: 2500 fölötti maximális életerő, 60 körüli fegyverszakértelem és az istenek talizmánjának megléte. Ha ez megvan, akkor már boldogulhatunk, de azért készülünk fel a sok szívásra. Gyakorlatilag az első pár fordulónk valószínűleg rá fog menni arra, hogy átálljunk az új követelményekre, de ez után már élvezhetőbb lesz a dolog. Ezek mellett fontos a magas támadás, több lénynek 140-150 körüli védelme van, de akadnak ennél nagyobb értékkel rendelkezők

A fegyverszakértelmen és a magas élet-erőn kívül szükségünk lesz még rengeteg varázspontra, melyet legfőképp az ősteológias fizikai pajzsra, illetve erősebb változatára célszerű elkölteni. Emellett hasznos az őstaumaturgiás rezisztencia varázslat is, bizonyos ártó varázslatok kivédésére. Ami még nagyon hasznos lehet: az ősteós halhatatlanság varázslat és a halhatatlanság százalékunk 70 fölé növelése, ez ugyanis ha meghalnánk, annyi eséllyel gyógyít fel 500-ra, amennyi a halhatatlanság százalékunk. Ez sok csata végén egyenlő lehet a győzelemmel. Mivel találhatunk olyan tárgyat, melyet magunknál tartva 5% lesz a menekülés-százalékunk, ezért akár az is előfordulhat, hogy csata közben úgy ment meg minket a varázslat, hogy még folytatni is tudjuk a harcot, ez persze sokszor újra a halált jelentheti, de néha lehet szerencsénk... Nekem előfordult már, hogy egymás után háromszor mentett meg az arénában harcolva ez a nagyon hasznos varázslat, és emiatt győzedelmeskedtem... Az életerő növelésére szolgálhat még a manapajzs varázslat, amit valószínűleg elég ritkán fogunk használni varázspont hiány miatt. Ajánlott még Zarknod küldetéseit csinálva részanni magunkat pár mágikus pulzáns legyártására. Én sokszor 12000 körüli varázspontokat költök el fordulónként és néha még ez is kevés. Persze ez nem jelenti azt, hogy ezek nélkül a dolgok

is, mint például a 250-es védelmű ódon vízköpő, mely emellett meg 9999-es maximális életerejével és körönkénti 2000 körüli sebzésével riasztó ellenfélnek bizonyul. Szerencsére vele a szabadban nem találkozhatunk (legalábbis erre eddig még nem volt példa), csak labirintusokban, illetve nagyritkán az arénában. Halálos érintés ajánlott ellene. Enélkül legyőzése igazi kihívás még a játék leghatalmasabb játékos karakterének is.

Előfordulhat, hogy a pusztá fizikai erő nem elég bizonyos szörnyek ellen. Akadnak rikácsoló szörnyek a ryukuknál is, ezek ellen persze a hatos zene már nem elég. Gyakorlatilag 16-os zene alatt nem érdemes nekimenni ezeknek, mert mindenképp futás lesz a vége. Bár a fülemüle síp, melyet a nyugaton kalandozó ismerőseinktől beszerezhetünk, ad négyet a zenére, ez sokaknak még mindig kevés lehet. Emiatt célszerű a háló varázslatot beállítanunk az efféle ellenfelekre és ügyelnünk kell arra, hogy mindig legyen hozzá komponensünk. Egy idő után szerencsére a rendelkezésünkre fog állni a hangzatos melódia nevű varázslat, mely tökéletesen véd mindenféle rikácsolás, továbbá a hangcsapás varázslat ellen is. Ezt azonban nagyon keveseknek sikerült eddig megtanulnia... Megoldást jelenthet továbbá a zenemanó familiáris is, melyet keleten, a kémhálózat küldetésé-



inek teljesítése után fogadhatunk magunk mellé.

Ha úgy véljük, ezek mellett már gond nem érhet minket, akkor még mindig ott van a kővarangy, mely 160 fölötti szerencsével is kővé változtat minket, tehát nem árt a tükörpajzs vagy a háló használata, továbbá a hallgatag térdeplő, mely ugyanezt műveli velünk, csak épp támadó varázslatot nem használhatunk rá speciális védővarázslatának, a csendvarázsnak köszönhetően. Ide tehát mindenképp tükörpajzs kell. Ehhez vagy hordunk magunknál komponenst, vagy hordunk Morgan sipkát a Zarknodnál készíthető faji sisak helyett (nem ajánlott), vagy megtanuljuk Morgan rúnáját a varázslótornyokban (nagyon ajánlott). Ezek mellett még egy dologtól kell rettegnünk: a csengőhősárcány, illetve neves változatának, Ting Ro Cének a varázslatfelejtésétől. Mondanom sem kell, ezen ősi és hatalmas lények ellen sokszor a 170 körüli mentő sem elég semmire...

Ott van még továbbá Goachan, a draklen nagyúr, kinek mágiatörése a 400 körüli taumaturgiát is tollpiheként fújja el...

Bármennyire is hatalmasok vagyunk, bizonyos szabályok mindig kötni fognak minket. Ezek közül az egyik a hátizsákunk mérete. A ryukuknál rengeteg új tárgy van, pillanatok alatt betelik a hátizsákunk. Mondanom sem kell, mennyire kellemetlen lehet ez, ha épp egy nagy hatalmú mágikus tárgy az, melyet már csak fejszóval nézegetünk, majd otthagyjuk a porban... Többen is pórul jártak már ezzel, bármennyire is intették őket a többiek. Gyakorlatilag minimum 50 helyet célszerű felszabadítanunk a zsákunkban, mielőtt áthajóznánk. Az első pár fordulónkat így is kénytelenek leszünk HU parancsok kiadásával tarkítani.

A másik ilyen dolog, mellyel semmiképp nem tehetünk semmit, az időnkot rabló szörnyek tevékenysége. Könnyen előfordulhat, hogy akár 100 TVP-nk is rámehet ezekre, ha nem készülünk fel a homokóra legyártásával, mely felére csökkenti ezen idegesítő képesség hatását.

Ezen felül már csak a gonosz varázslatok vannak, melyekre figyelünk kell, mint például az átok, mely minden minket gyógyító ha-





Rengeteg szörny van, amely kör végéig tartó tulajdonságcsökkentő képességgel bír, ezek miatt minimum 8-as szintre érdemes felvinni a tulajdonságpajzs FNO-s képességet, de persze a 10-es az ajánlott. Enélkül nagyon sokat fogunk szívni. Több ropogtatós szörny is van, a magas szerencse pedig amúgy is fontos. Az ilyenek nagyon ki tudják végezni az embert, ha kapott -20, vagy akár -50 tulajdonságot mondjuk.

Van egy pár új speciális képesség is. Az aranytigris ha megüt, a csápjával arannyá változtathatja valamely felszerelési tárgyát az embernek, tipikusan olyanokat, amire nagyon is szüksége lett volna.

tást a felére csökkent (a maxba gyógyítóakat is!). Ezek ellen sokat nem tehetünk azon kívül, hogy BA parancsot adunk ki az ilyeneket használó szörnyekre. Persze lesznek szerencsések, akik hozzájuthatnak az élet vizéhez valamely labirintus mélyén, melyet automatikusan megiszik az ember, ha ilyen jellegű ártó hatás van rajta, de ez nagyon ritka, és nagyon kevés csepp található belőle, jól meg kell tehát fontolni a használatát.

Mondanom sem kell, a sötét halál/pusztító végzet/istenítélet/ryuku átokvarázs tényleg nem fog igazán működni, ebben maximálisan hihetünk a kis leírásnak, melyet az áthajózáskor kapunk. Mivel rengeteg szörny van, melynek 5000 fölött van a maximális életerej, ezért nem igazán bízhatunk abban, hogy egy kör alatt leverünk mindent. Ajánlott a magas pszi, és az ebből használható több körös csata, valamint a +10 vp regenerációból megvehető kitarás használata.

Emellett lesznek szörnyek, melyek az ősmágus fülbevalóját hordva is mágiaimmunisak maradnak. Ez nem azt jelenti, hogy ezen értékes tárgyunktól akár meg is szabadulhatunk, mindenképp hordanunk kell majd ezen a területen is.

Mivel tenger mezőre nem teleportálhatunk még akkor sem, ha van hajónk, ezért az ismeretlen területekkel vigyázzunk.

Az esszenciavámpír/quwarg ölész stb. lefejezheti az embert, ami permanens halállal jár, rögtön demezünk is gyakorlatilag. Ez ellen semmi nem véd, ha bejött neki, akkor nekünk annyi. A szívfaló kitépi a szívünket (szintén azonnali halál), szerencsére ez ellen védekezhetünk úgy, hogy tartunk magunknál mindenféle szíveket (xirnox, dözmöng, remák stb.). Ilyenkor megelégszik azzal, hogy ezekből pusztít el valamennyit.

Ha úgy véljük, hogy felkészültünk mindenre, kézbe vettük a legerősebb fegyvereinket, magunkra öltöttük a legerősebb páncéljainkat, elmondtuk a leghatalmasabb varázsigéinket és tőkélyre fejlesztettük a szükséges szakértelmeinket, végre megtehetjük az első sikeres lépéseket ezen veszélyes, kihívásokkal tarkított és misztikus világban, mely akár hosszú-hosszú idők múlva, még 65-ös szinten is bőven tartogathat majd számunkra kihívásokat.

Lássuk mivel is tölthetjük mindennapjainkat!

Találunk majd pár veszélytelen, ámde annál hasznosabb tereptárgyat, ilyenek pl. az aranybánya, melyben 10 TVP elköltésével aranyrögöket bányászhatunk, vagy a ryuku akadálypálya, melyen 30 TVP elköltésével

minden tulajdonságunk fejlődik 30 TVP-nyit egyszerre. De akár még a jól ismert hegyi patkok is tartogathatnak meglepetéseket: időről-időre felbukkanhatnak értékes tárgyak a vízben, melyeket magunkhoz vehetünk, legyen az akár csak egy csontkulcs, vagy egy tapasztalatkö. Ezen hatásokat csak egyszer élvezhetjük fordulónként.

Tengerparton és a szigetvilág pusztáin kóborolva számos ryuku őrtoronyra bukkanhatunk, melyeket ajánlott messziről elkerülni, ugyanis nem lehet velük semmit kezdeni, viszont az őrtorony valamilyen varázslatot bocsát ránk, ami lehet egy egyszerű átok, vagy esetleg egy kínokozás, mely gyakorlatilag nulla környékére redukálja az életerőnket stb.

Új növényekre is bukkanhatunk, ezek közül a leghasznosabb a jokonia, melyről fordulónként egy ágat szedhetünk. Ezt, mint a mesebeli boszorkányok, repülésre használhatjuk fel, fordulónként maximum egyszer. Ilyenkor a megadott irányban, legfeljebb öt mézöt repülhetünk, ezzel gyakorlatilag +1 mozgásra szert téve. A hoariánok szigetein található litu-puka páfrányokat is, melyeken 5 TVP-ért kutatva (FKU működik) találhatunk egyet a hoariánok használati tárgyai közül, ez elég hasznos lehet. Emellett a mocsarakban számos remetelakra bukkanhatunk, ahol a remete pár tárgyért cserébe megajándékozhat minket egy lótaróval (teherhordó szörny jóval több kilót bír cipelni), Tsutomu amulettjével, mely a draklenek ellen ad + támadást és sebzést, valamint Zarkno fülbevalójával, mellyel a mágiaimmunis lényekre is varázsolhatunk, valamint emellett még a varázslataink sebzését is növeli 30%-kal + egyéb apróbb tápokot is ad. Persze ehhez a relikviához azért elég nehéz hozzájutni, a cikk írásának pillanatában még senkinek sem sikerült... A tengereket járva kereskedőhajókkal találkozhatunk néha. Itt nagyon hasznos tárgyakat boltolhatunk. Az egyik ezek közül a kulcsoskönyv, mely ha nálunk van,

megakadályozza a mágikus kulcsok tönkremenetelét. Nálam eddig soha nem hibázott, és a ryukuknál található nehezen beszerezhető speciális kulcsokat is simán megvédte. Pár helyen mondhatni kötelező lehet. A második tárgy innen a stabil mágiakő, melyet a hátizsákunkban tartva eggyel több fülbevalót hordhatunk, mint addig. Ehhez is nehéz hozzájutni, de azért még beszerezhető. A harmadik táp az isteni esszencia, melynek segítségével hat napos lesz a játékhetünk. Ehhez az összes alap éjfattyas tárgy leadásával juthatunk hozzá, nem csekély problémát okozva ezzel azoknak, akik már maguk mögött hagyták a Sötét Földet és rég a ryukuknál vannak. *(Bár az Isteni totemoszlop csodákat tehet az emberrel. A játékvezető)* De a feltörekvő nemzedék mindenképp nagy hasznát fogja ennek venni.

A szörnyeket természetesen nem csak megölhetjük, de sokukat be is idomíthatjuk. A legalapvetőbb ezek közül talán a szőrös azuka, melyen ülve 11-et mozoghatunk fordulónként, lépésenként 9 TVP-ért. Ilyenkor +4 védettséget is kapunk. Ennél valamivel jobb a tangi óriásféreg, mely szintén 11-et mozog, de 8 TVP-ért, továbbá +12 védettséget ad. Sajnos a védettség azonban semmit nem számít a ryukuknál, a szörnyek nagy részének 200 vagy afölötti támadása van, szemben a 220+-os területeken megszokott 50-100



közötti értékkel. Ha befejeztük a hoarián küldetést, akkor viszont mindenképp hoarián sárkánybérin fogunk ülni, lévén hogy ezen 12 lépést tehetünk meg fordulónként, egyenként 8 TVP-ért, valamint még +14 védekezést is kapunk. Málhás állatként mutáns hegyitrollt használhatunk, mely 90 kilónyi terhet fog helyettünk cipelni, építkezéseknél a sangin yeti 130%-os élmunkási teljesítményében bízhatunk, vadászni pedig a fekete albatrosz vagy a fényes griff fog számunkra. Táborunkat számos szörny védelmére bízhatjuk, ilyenek például a ghwinkeydi csahos, vagy a magh-goth párdúc, azonban én leginkább a terrorteknőst ajánlanám, mely akár még a harcban is segíthet minket.



A szabadban található szörnyek szokás szerint nagyon változatosak, valamint jópárnak szerencsére neves verziója is van. Ezek a szörnyek több csoportra bonthatóak: a ryukukra, a teriádokra, a hoariánokra, a mágiaimmúnis teknősökre, a quwargokra, Mhufex romvárosának élőhalottaira, valamint a draklenekre. Ezek mellett pedig ott van a csomó különlegesenél különlegesebb többi szörny.

Ezek közül ami említésre méltó és nem szerepelt még név szerint: quwarg harcmágus – átkot ló, BA ajánlott. Kronópók: TVP-t szív elég szépen. Kvazárgólem, sangin yeti – ropogtat. Három féle rozsomák van, ezeknek általános jellemzőjük, hogy mindenképp egy körös ellenük a csata és a kör végén felrobannak, annyit sebezve, amennyi életerejük maradt. Ez elég sok sebzést is jelenthet, ha belegondolunk abba, hogy a legerősebbnek akár 7000 körül is lehet a maximális életereje. Mélytengeri polip – erőt csökkent kör végéig, emellett ropogtat és átlag 7000 az életereje. Nem ritka, hogy a ropogtatás miatt akár 4000-et is sebezhet, ha nincs szerencsénk. Márpedig az erősívás miatt ropogtatni fog... Ha ezt megússzuk, nagyon jó gyógyulós szörny lehet belőle a vámpirizáció miatt, de ez nagyon ritka. Yuong tűzsárkány: iszonya-

tos mértékű sebzést képes kiosztani csata előtt, ha nincs szerencsénk, akár 3000 körül is sebződhetünk varázslataitól és leheletétől. Persze egy kis felkészüléssel ezt elég látványosan csökkenthetjük.

A szintünk függvényében nem csak a szörnyek ereje csökken, hanem elképzelhető az is, hogy bizonyos ellenfelekkel nem is találkozhatunk. A draklenek és a sárkányok pl. nem igazán fogják lerohanni a karakterünket 58-as szint alatt, tehát ezektől ilyenkor még nem kell rettegnünk.

Ízelítőként pár érdekesebb neves szörny, illetve kincseik: Zafóron, a neves kronópók nem tartozik a legyőzhetetlenek közé, de rengetek TVP-t veszíthetünk vele csatázva. Kincsként egy +14 szerencsét adó gyűrűt, illetve nagyritkán az esszenciáját találhatjuk nála. Ez +10 TVP-vel fog minket megajándékozni, ha használjuk. Persze fordulónként csak egyszer van erre lehetőségünk. Trixlizzxkit, a neves quwarg ölész. Nála sárga gyöngyöt találhatunk, mely küldetéstárgy, illetve egy slotot nem foglaló nyakpántot, mely valamelyest véd minket a lefejezéstől. Mg'thorath a magh-goth párdúcok ura. Nála védőtalizmánt találhatunk, mely 10%-kal csökkenti a minket ért sebzést, valamint +15 védekezést illetve szerencsét ad. Illetve néha megszerezhetjük varázserejű követ, melyből harc közben egy mágikus sebzésű szellempárdúc fog

a segítségünkre sietni kb. d50-es sebzéseket produkálva harci körönként. Ezek mellett mindenképp levágjuk a fejét, mely 3000 aranyat ér a boltokban eladva. Moi Ro Fa a ryukuk által gyakorlatilag istenként tisztelt hatalmas yuong tűzsárkány, talán az egyik legveszedelmesebb ellenfél, mellyel találkozhatunk a játékban. Őt legyőzni csak a legszerencsésebbek és leghatalmasabbak tudják. Jutalmuk 3 tűzsárkány ital lesz (átadható), mely küldetéstárgy, illetve nagyrítván egy Martian tekerce is előbukkanhat a napként ragyogó pikkelyek közül... A tengereket járva is találkozhatunk ősi lényekkel, ezek közül az egyik Hulcarhud, melyből egyenlőre csak egy övet sikerült kiperéselni. Ez azonban nem szokott bánatot okozni találójának, lévén +7 védettséget, +7 támadást, +5 IQ-t ad, emellett ellenfeleid -10-zel dobják mentődobásaikat. Szintén a hullámokból bukkanhat fel Vén Daemon, a teremtéssel egyidős gigászi teknős. Nyilvánvalóan a mágia- és vámpirizáció-immunis kövületet nem a gyerekek fogják megkergetni, legyőzése nem egyszerű, bár korántsem lehetetlen. Gyakori tárgyként pajzsot találhatunk nála, mely talán említésre sem méltó, kőkarkötője viszont már annál inkább az. Ez +20 védettséget, +150 max. életerőt, +8 szerencsét és +2 egészséget ad. Emellett a téged ért fizikai sebzéseket 15-tel csökkenti csapásonként, mely jelentősen

megnövelheti bizonyos esetekben a túlélési esélyeidet. Ezek mellett még jőpár neves ellenféllel találkozhatunk, de ezek vagy nem annyira lényegesek, vagy a cikk későbbi részében lesznek kifejtve, mint például a drakenek.

Most nézzük tehát, hogy milyen helyeken erősködhetünk a karakterainkkal!

Legegyszerűbb talán a nagyobb phua kúp. Számos helyen találhatunk ilyen, ugyanúgy működik, mint a sima verziója, annyi különbséggel, hogy a titkosírásunk kb. feleannyira hatékony itt, mint ott volt, sokkal erősebb a massa és a kincsek is jobbak. Minden istennek van olyan küldetése, mikor innen származó tárgyat kell áldoznunk, tehát mondhatni kötelező csinálni. Emellett találhatunk moa varázsdobozt és más hasonlóan hasznos dolgokat is, valamint van neves massa, melyből moa tértorzító (permanensen +10 tvp minden fordulóra) illetve moa nyaklánc eshet. Ez utóbbi 10%-kal csökkenti a téged ért sebzést, valamint ad 150 maxhp-t, +5 szerencsét, +7 maxtu-t, illetve a kör elején ötvennel több pszipontot regenerálsz. Ezek miatt tehát érdemes itt kutatnunk, azonban a titkosírás szakértelem használhatatlansága miatt főleg csontkulccsal, megfejtés varázslatot elmondva lesz esélyünk, ami egyúttal azt is jelenti, hogy a csontkulcs ára az egekbe szökött...

Szintén egyszerű dolgunk lesz Mhufex városában, mely a térkép délnyugati részén található, 8 mezőből áll, mindegyiken egy-egy kutatható helyel, mely az elhagyott ház nevet viseli. Ez a város szabadon látogatható minden kedves érdeklődő számára, élő példát szolgáltatva arra, hogy egy hataloméhes nekromanta miként pusztíthat el egy egész települést, egy élőlényt sem hátrahagyva. Itt minden lépés során élőholtakkal, lidércekkel és más förtelmekkel találkozhatunk. Az elhagyott házakban 25 TVP-ért lehet kutatni és ezért cserébe egy szörny jöhet, melyek nagy-





Ez elég költséges mókának tűnik, de mivel a ryukuknál a csatamezők szörny/TVP költsége amúgyis 25 körül van, másrészt nagyon jól fejleszti a taumaturgiánkat, ezért mindenképp javaslom a használatát, ha van rá varázspontunk. A teknőstojásból csak teknősök kelhetnek ki, a misztikus tojásból azonban bármilyen ryukus lény, ami már tényleg hasznos lehet. Persze itt akár hősárcány vagy más csalafintaság is a nyakunkba szakadhat... Másik nagy hátulütője a territóriumnak a kincsek hiánya mellett a chelonocita nevezetű élősködő, mely a mőszékhez hasonlatos, csak épp a varázspontunkat szívja és talán

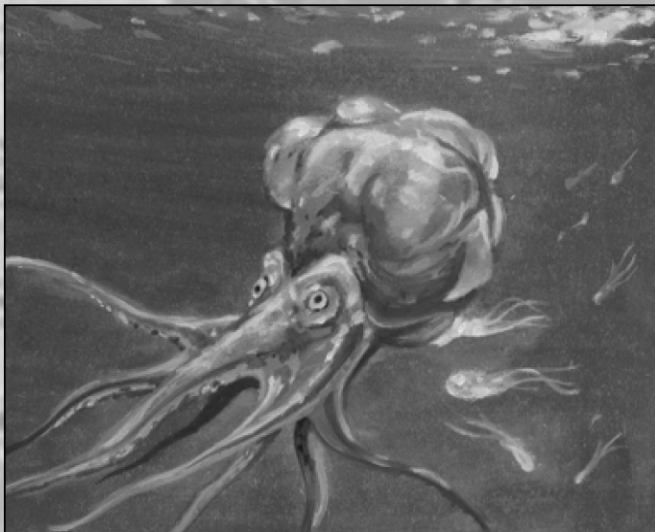
jából megegyeznek az utcákon kóborló kínálattal, egy lényeges kivételtől eltekintve. Nagyritkán találkozhatunk Kjotoannammal, a város egykori urával. Ő elég kemény ellenfél, varázslataink alig fognak rá hatni és életereje sem lebecsülendő. Mivel 63-as szintű, ezért könnyen lehet, hogy meg sem támadjuk... Ha sikerül legyőznünk, megszerezhetjük plazmáját, mely egy küldetésben fog később szerepet játszani, illetve megszerezhetjük a ryukuknál található tárgyak talán leghasznosabbikát, az esszenciámágnest. Ezt minden hatodik fordulónkban használhatjuk 30 TVP-ért, és cserébe idéz nekünk egy neves szörnyet, amit rögtön meg is támadunk. Persze le is kell tudni verni az így odakerült szörnyet...

A mocsarakat járva teknős territóriumokban mulathatjuk időnket, 80 TVP-t szánva az ismerkedésre. Ezért cserébe 4 szörnyet tekinthetünk meg a teknős kínálatból. Ezek általános jellemzője a már fent leírt típusú mágiaimmunitás. Ezek mellett vámpirizálni sem lehet belőlük, így biztosak lehetünk benne, hogy nem itt fogjuk a varázspontunkat elkölteni, viszont nem is biztos, hogy életben maradunk a végére. Kincset itt nem lehet találni, csupán teknős-, illetve misztikus tojásokat. Ezek egyszerűen felhasználhatóak a keltezés varázslathoz, mely 200 VP-ért és 25 TVP-ért idéz nekünk egy szörnyet, melyből jár TP, FP és kincs is, ha van az adott lénynél olyan

még nehezebb tőle megszabadulni is. Ennek érdekében varázsitalt főzhetünk a vadonban található különféle gyógynövényeket felhasználva, vagy felkutatathatjuk a rechelonocitor nevezetű ereklyét, mely a varázspont szívást termelésre fordítja. Ez azonban nem lesz egyszerű feladat, nehéz küldetéseket és nagy kitarást fog igényelni...

A tengereken kőszálva elhagyott kalózhajókra bukkanhatunk. Ezek persze nem annyira elhagyottak, mint amennyire a nevük sugallja. Itt csupán 70 TVP-be kerül a kutatás és négy szörnyet kapunk cserébe, de csak az első három normál szörny, kutatásaink végén a víz alatt álló részekbe merülünk (vízlégzés varázslat használata kötelező, nem rakja fel automatikusan!) és egy vízi szörnyrel küzdünk meg. Itt érdekes lehet a normál szörnyek közül a ryuku kalóz, mely csapatszörnyként egy hosszú csatában akár 80-100 támadást is leadhat ránk, ezzel rengeteg sebzést okozva. FNO-s regeneráció illetve kórkötő mellett viszont remek gyógyulós szörny válik belőle. A kaotikus ősvégzet rengeteg TVP-t szív, emellett hatalm csökkenti kör végéig a tulajdonságaidat. Az esszenciavámpír szimplán lefejezhet, a méregzsák pedig eltűnik a csatában, mint a manifesztátor. Ezt a képességét csak a papagájsíp tudja semlegesíteni, melyet sajnálatos módon csak a kalózhajókban találhatunk, valamint a ször-

nyek előszeretettel zabálják fel, így könnyen előfordulhat, hogy ez az amúgy elég könnyű ellenfél fog minket meggátolni a további kutatásban. Emellett ríkácsol is... A víz alatti szörnyek még problémásabbak lehetnek. A zugkígyó és a nagyobb kaktuszhal csupán 500 körüli életerővel bír, de a tébolyodott sellő és a méretes oktopusz 900-1200 közöttivel. Mivel itt a vízi harc képességünket kell használni, ezért ezeket legyőzni elég nehéz lehet a karakterek nagy részének. Ha van + támadás leadására jogosító övünk, úgy már jobb lehet a helyzet, az övet ugyanis a vízben sem vesszük le, így az ott is hatni fog. Va-



rázsolni azonban ugye nem fogunk tudni. A vízi harcot megpróbálhatjuk fejleszteni a szigeteken rengeteg helyen megtalálható tavacsákban. Ezekben speciális, csak a ryukuknál található vízi szörnyekkel is találkozhatunk, így ez valamivel érdekesebb lehet, mint a keleti úszkálgatás. Sokat azonban ettől ne várjunk, 20-as vízi harc alatt a karakterek nagy részének nehéz dolga lesz itt, és igazából semmi értelmes és ismert lehetőség nincs jelenleg a víz alatti harc fejlesztésére. Kincsként a stabil mágiakő komponenseit találhatjuk, esetleg draklen koponyát, mely 1 TVP-ért maxba gyógyít, viszont kis eséllyel tönkre megy, így csak akkor érdemes berakni totembe, ha többet is találtunk már belőle. Ezen felül jöhet még papagájsíp, valamint rábukkanhatunk a kalózok elrejtett kincsét mutató térképekre is, melyekből négy darabra lesz szükségünk. Persze normál, pár aranyért eladható cuccokra is lelhetünk itt.

Az erdők mélyén a teriádok településeire bukkanhatunk. Itt 100 TVP-ért 4 szörnyet verhetünk le. Mondhatni ez az alap csatamező a karakterek nagy részének. Az első három szörnyből csak a főregtenyészet lehet igazán érdekes, ez is csak a kronoerintése, öregítése, TU, vp és pszipont szívása, valamint a gyengébbeknek esetleg gondot okozó seb-

zéscsökkenő képessége miatt. Azért nem olyan vészes, mint amilyennek hangzik. A Zarknodnál kapott vállvédőnket mindenestre tartsuk magunkon... A főszörnyek már trükkösebbek lehetnek. A teriád főmágus itélkezik, ezt nem igazán tudjuk semmivel sem kivédeni. Elég durva sebzővarázslatai vannak, gyengébb karaktereknél könnyen futás lehet a vége. A teriád nekromanta nem nagy szám, ha vele találkozunk, jó eséllyel simán mehetünk is a kincsekért. A törzsfőnél talán a magas életereje lehet gond, de ez sem olyan veszélyes. Néha belefuthatunk Kyeli Intlukába is, a teriádok vezetőjébe. 6666 maxhp, 75%-os fizikai sebezhetőség... Kell-e ennél többet mondanom? Ha valahogy mégis sikerül legyőznünk, megszerezhetjük sisakját, ami jó lenne ugyan, de a faji sisak sajnos gyakorlatilag kötelező a ryukuknál, így semmit nem tudunk vele kezdeni. Emellett megszereshetjük a kulcsát is, mely mindenképp szükséges lesz egy labirintushoz a későbbiekben. Amire nála figyelniünk kell, az a maxp szívása, így a faji karkötőt ne felejtjük el hordani, ha rá vadászniánk, mivel a sima esszeneciavédelem II ez ellen semmit nem ér. Ez a csatamező szolgáltatja a legértékesebb kincseket. Immunitáskövek, tapasztalatkozó, csodálatos nyaklánc, hatalom karkötője stb. A meggazdagodás mondhatni garantált.

A végére maradt a top szörnygenerátor, a ryukus területek egyetlen másznivalója, a draklen citadella. Ide 40-es mászás és a lát-hatatlanság varázslat szükséges, valamint 80 TVP, melyért három szörnyet kapunk. Itt az első szörny csupán neveltséges bemelegítő, akár még gyógyulni is tudunk. A problémák a második szörnynél kezdődnek. Itt egy draklen fog nekünk támadni. Hat féle létezik közülük, mindegyik 61-es szintű és körülbelül 2000-et fog belénk sebezni. Átlag 4500 körüli életerejük van, emellett csökken az őket ért sebzés is. Varázspontot szívznak, regenerálódnak, lehelnek, vámpirizációra immunisak stb. Elég kemény ellenfelek. Ha sikerül túlélnünk a csatát, és le is vertük őket, akkor jön a főnök, amely vagy egy élőholt draklen, vagy egy draklen családfő, esetleg nagyritkán egy neves draklen. Ezek nyilvánvalóan picit erősebbek a normál verzióknál, hasonló speciális képességek mellett. Kincsként itt találhatnánk kb. 1000-1500 aranyat, pár angyalok gyűrűjét, sötét italokat stb. Ezek igazából említésre sem méltóak, főleg nem a teriád település kincstáblájához képest. Nagyritkán azonban valami értéke-sebbre is bukkanhatunk. Ilyen például a draklen jogi kódex, mely megvédhet minket a szörnyek ítélezésétől, vagy a titkos teleporkő, melynek segítségével bármely álta-

lunk már ismert városba visszaporthatunk a városi teleporthoz hasonlóan. Kivételt képeznek ez alól a nyugati városok. A neves draklenek persze jőpár értékes tárggyal megörvendeztethetnek minket. Következéék ezekről egy kis összefoglaló. Goachan a bíbor a pipájával hívja fel magára a figyelmet. Ez a tűzvarázslataink sebzését növeli. Aurgir a jáde, Méniach a zöld, Durghal az aszott a fegyverek miatt lehetnek népszerűek. Mindhárom fegyvertípus ugyanazt tudja, 10d10+20-as sebzésű jobbkezes fegyverek, melyek adnak +20 támadást és +10 védettséget. Emellett ott van még Fagyor a topáz, kinek övsála bír rettenetes hatalommal, +5 védekezés és támadást ad, emellett minden fegyverével eggyel több támadást adhat le viselője.

Látható, hogy a citadellákat járni érdemes, de gyakorlatilag 68-as fegyverszakértelem és 4000-es életerő alatt nincs sok értelme. Néha még ez is kevés lehet. Manaelementál idézése hasznos lehet előtte, ebből rengeteget gyógyulhatunk a csaták előtt. Fizikai pajzs nélkülözhetetlen. Mindenképp a lehető legjobbat kell nyújtanunk.

Mivel ezen cikkben a küldetéseket adó helyek leírása nem lehetséges, ezért korántsem érdemes azt gondolnunk, hogy most már mindent tudunk a ryukuk birodalmáról. Számos meglepetés érheti itt még a legfelkészültebbeket is, a nagyké-pű kalandorok pedig könnyen odaveszhetnek. Azért aggódni nem kell, ha be tudtuk fejezni Zarknod piramisának küldetéseit, mindenképp itt a helyünk, valahogy boldogulni fogunk.



A következőkben pedig talán a különféle küldetések titkaira is fény derül majd... Addig is jó kalandozást kívánok mindenkinek!

Pál András

SZÖVETSÉG



A vénséges-vén sámánt mindenki ilyennek ismerte. Egyetlen troll sem létezett Ghallán, aki emlékezett volna Krough ifjabb éveire, sőt, egyesek szerint nem is voltak ifjabb évei. Bőre ráncos volt, mint a paraszt-bocskor, és alatta vaskos izomkötegek helyett csak petyhüdt zsír-hurkacskák hullámoztak. Felsőtestén egy tenyérnyi hely sem akadt, amit ne borítottak volna kacífántos tetoválasok, büszkén hirdetve Krough előkelő helyzetét toteme, a Farkas ranglétráján.

Az öreg sámán barlangjában csend volt, pedig rajta kívül még öten ücsörögtek a földre terített állatprémeken. Krough mellett, balról a tanítványa, Bunkós Baxi kuporgott, akit – tőle kissé elhúzódva –, Bömbölő követett, a vadtrollek nemzetségének legvadabb, és egyben legőrültebb vezetője. A máskor fékezhetetlen, szilaj berzerker most meghunyászkodva bámulta a kör közepén felállított háromlábat, és a ráillesztett bronzüstöt.

Bömbölő bajján Földrengető ült. A hatalmas kétféjű troll csak úgy fért el a barlangban, ha a hátát a falnak vetette, és a lábait még így is ké-

nyelmetlenül maga alá kellett húznia. Mindkét fejét az öklére támasztotta, és bizonyára elmélyülten gondolkodhatott, mert egyik szájával sem törte meg a csendet.

A sorban következő Recsegő Throak volt, a trollfák nemzetségéből. Őt zavarta leginkább a kőfal közelsége, hiszen növényyszerű testét csakis az erdőségek mélyén tudta biztonságban. Karmos lábujjaival időről időre ösztönösen a padlóba túrt, mintha csak az éltető nedvességet és a biztos támaszt kereste volna.

Krough jobbján a kört Whurphöl zárta. A jégtrollek leghatalmasabbika szoborként gubbasztott a padlón. Érkezése óta ugyanabban a pózban, mozdulatlanul várta, hogy véleményét kérje a troll nagytanács. A bejelentést követő hosszú, néma csendet végül mégis az öreg sámán törte meg újra.

– Vesztélyben van a troll vér, és nekünk tennünk kell valamit. Összehívtalak titeket, testvéreim, hogy meghallgassatok. Én beszéltem. Most mondjátok el ti, mit gondoltok erről!

Bömbölő megrázta üstökét, és kihúzta magát. Minden csontja recsegett-ropogott a mozdulat nyomán.

– Én meg aszondom, hogy nincsen semmi baj! Én azt' nem félek senkítő! Ha gyün valaki, lecsapom, azt' annyi! Én belüllem nem folyik ki hijába a troo' vér! – harsogta, s hogy nyomatékot adjon a szavainak, öklével megdöngötte hordószerű mellkasát.

Throak mély levegőt vett. Jó hangosan tette, hogy mindenkinek értésére adja: szólni kíván. A többiek illedelmesen elcsendesedtek. Mégiscsak a trollfák legöregebbike kért szót, nem más!

– E'rejtőzünk, ahogy az ősök is e'rejtőztek, amikő nagy vó't a baj! Várunk, és sokasodunk. A porontyokat is kiokosíjuk mind, azt' maj' azok is e'rejtőznek...

Földrengető egyszerre rázta meg mindkét fejét, és saját szavába vágva adott hangot a felháborodásának.



– Még hogy elrejtőzni...
 – Büszkeség is van a világon...
 – ...én nem bujdosok senki elől!
 – ...az én nemzetségem szembeszáll bárkivel!
 – harsogta, de mondanivalója beleveszett a hirtelen kitört hangzavarba. Mindenki egyszerre beszélt, és úgy tűnt, senkit sem érdekel a mások véleménye. Aztán hirtelen megfagyott a levegő, és a trollok fázósan összehúzták magukat.
 – Most halljuk az ifjúsámánt! Mit mond a *gyermek*? – lehelte Whurphöl, és suttogása mennydörgésként hatott a szűk barlangban.

Minden szem Bunkós Baxira szegeződött. A kalandozó nem viselt mást, csak a sámánzekét, és egy trófea nyakláncot. Eddig csendben meghúzódott Krough árnyékában, de most kénytelen-kelletlen megköszörülte a torkát.

– A vér mindennek a kulcsa! A vérünk közös, még ha utunk másfelé fordult is az ezredévek során. Trollok vagyunk mindannyian. Egy az őszünk, egy a lelkünk, és egy az akaratunk! Mindannyian csak egyet akarunk: élni, és fennmaradni! – mondta, és a nemzetségfők bőszen bólogattak. – Krough apó megtanított mindenre, amit egy sámánnak csak tudnia kell, de a legfontosabb tudást már csecsszopóként magamhoz vettem! Az ősök tisztelete minden másnál fontosabb! Testvéreimmel olyan hatalom birtokában vagyunk, ami csak a Farkas, vagy a Kígyó erejéhez mérhető. Olyan erőt birtokolunk, amit kényünkre kiterjeszhetünk mindegyiktek fölé, és ami óvó pajzsot vonhat a szabadon élő trollok köré...

Krough felemelkedett ültéből, és átvette tanítványától a feléje nyújtott sámándobot. Aztán a feje búbjáról az arcába húzta rémitő fejdíszét, és megcsörrentette a bokájára szíjazott csörgőket.

– A *gyermek* szövetséget ajánlott nekünk, testvéreim. Védőerőt bocsátanak ránk a kvazártrollok, de ehhez a mi segítségünkre is szükségük van. Ezért hívtalak össze titeket, hogy elvégezzük a *hívást*, és megalkossuk a *kötést*. Ártani nem árt hat, csakis nyerhetünk általa – mondta az öregsamán, és lassú ritmusú énekbe kezdett, aminek hangsúlyos ütemeit dobbantással, és dobpendítéssel kísérte. Aztán táncba kezdett, és a trollok vére felbuzgott, ahogy a zsigereikben rejtőző ősz felelt a *hívásra*. Sorra lehunyták a szemüket, és együtt énekelték, dúdolták a *hívás dalát* a sámánnál, míg nem az üst felett, a semmiből szellemlények futottak elő. Összekapaszkodtak, és Krough mozdulatait mimelve ők is fogorni kezdtek, aztán egygyé olvadtak a táncban, és a jelenés egyetlen



furcsa füstpamacs-trollként imbolygott tovább a levegőben.

Mikor idáig ért a szertartás, Krough megszakította a dalt, és csak a dobot pergette halkán.

– És most adjátok véretek a *gyermeknek*, és általa a kvazársziclánknak! – kérte a sámán, és előhúzta a nyúzókését. Az üst fölé tartotta kezét, és hagyta, hogy a vágás nyomán vastag cseppekben hulljon belé a vére. Ezután sorra így tettek a trollok mind, amíg az üst aljában fel nem gyűlt a sűrű, éltető erő. A szellemlény ekkor, a sámándob szavának engedve megmártózott a vérben, és lassan, teljesen feloldódott benne.

Krough leemelte az üstöt az állványról, és a kalandozó felé nyújtotta azt.

– Fogadd el, *gyermek*, az ősök szövetségét, és tedd meg értünk, amit még megtehetsz.

Amikor a kasztroplanáris hálóba töltött energiák csordultig töltődtek, egy lobbanással létrejött az óvó tudati aura. Egyszerre, minden troll körül, a semmiből született meg. Bekúszott a bőrük alá, felszívódott a vérükben, eggyé vált a lelkükkel. Bárhol is járt épp, és légyen a trollok bármely nemzetségének tagja, mind felnézett egy pillanatra, és mind hálát adott a rendíthetetlen kvazársziclánknak, mikor megérezte az ellenállhatatlan erőt maga körül... Amikor a trollok védelme bennük kiteljesedett.

KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA – 2006. 02. 27.

9101	Álomörzök	Jó	1993.11.23.	1177 El Condor Pasa	Egy Fónix
9102	Vasalt Bunkók	Semleges	1993.12.23.	2156 Thoron - Laure	Egy eltaposott quwarg
9103	Serény Múmiák	Gonosz	1994.01.07.	2135 Lúke Szálybaver	Egy mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104	Viharlégió	Semleges	1994.01.27.	4827 Lightning Fist	Egy tornádó örvénylő tölcésére
9105	Lélekisztitó Irgalmas Nővérek	Raia	1994.02.13.	2351 White Nor Wacac	Egy halványan vibráló nyunyonyúvó vikócmajom
9106	Aryn Magisztrátus	Fairlight	1994.03.27.	4116 Tour Wen	Varázkönyvből ömlő aranylő hatalom
9107	Ezüst Kigyó Szövetsége	Fairlight	1994.04.08.	1719 Tűztövis	Két kört formázó ezüst kigyó
9108	Naplovagok	Raia	1994.06.01.	1105 Kildar Iossagor	Fehéren izzó tüzgömb
9109	Északi Druida Szövetség	Sheran	1994.06.15.	4684 Redyque	Egy túzlyfakoszorú
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	Arnymanó	1994.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Egy kincsekben dúsálkó, víggyörgő Arnymanó
9113	Puszitítás Profétái	Leah	1994.07.25.	2117 Albertus Magnus	Egy kasza
9114	Pöröly Rend	Általános	1994.08.15.	2195 Killer Thorn	Egy sújtásra emelt pöröly
9115	Igazság Keresői	Általános	1994.08.18.	5468 Chitarel	Egy Lélekmérleg
9116	Ördögi Kör	Leah	1994.09.05.	2516 Weasel	Denevérek gyűrűjében fekete obszidián koponya
9117	Hófarkas Klán	Általános	1994.09.14.	1886 Gorrt Kosugi	Egy hófehér farkasfej
9118	Két Kard Testvérisége	Tharr	1994.09.19.	2823 Silverstrone	Földbe szúrt kard
9119	Kvazársziklák Népe	Troll	1994.11.07.	1954 Kharizmosz	Egy véres csatabárdot nyalogató Troll
9120	Változás Gyermekei	Alakváltó	1994.12.14.	2000 Donna d'Raon	Egy nekrofún-bonsai
9121	Szamócák	Általános	1995.01.04.	3211 Sunshinewalker	Szamóca
9122	Vashegyek Nemzete	Törpe	1995.01.18.	5780 Durazbar Grun	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap
9123	Acél Öklök	Kobudera	1995.01.24.	1247 Qpica	Otthonát 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	Aranysárkány	Raia	1995.03.09.	3612 Babsaláta	Aranysárkány
9127	A Pentagramma Testvérisége	Általános	1995.03.17.	5329 Villámlo Penge	Lángoló Pentagramma
9128	Vérvörös Légió	Tharr	1995.04.10.	2761 Fushito Gichin	Mindent elsöpörő hómöplygő ármádia
9129	Illúzió Mesterei	Általános	1995.06.19.	4579 Hool Igans	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130	Idő Porszeméi	Általános	1995.06.27.	4716 Chardonnay	Kaleidoszkóp
9131	Éjharcosok	Általános	1995.07.10.	2174 Gargador, a Törpe	Éjfekete kardról vörös vércseppek csapódik a porba
9132	Csontrbrigád	Általános	1995.08.02.	2923 Trebor Yascorab	Mindent átható csapatszellem
9133	Smaragd Sasok	Alakváltó	1995.08.08.	3519 Roberto	Egy tüzoszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ
9134	Fény Testvérisége	Jó	1995.08.09.	2885 Feri a Törpérs	Fényt tükröző kristály vízű tó
9135	Mágia Örökösei	Gnóm	1995.09.21.	3885 Gabrielle	Egy kristálygömb belsejében épülő mágustorony
9136	Kerekorsó Rendje	Általános	1995.10.05.	4216 Alex Mad Masterboy	Néhány, tengermély sörben tántorgó, és daloló alak
9137	Sheran Múmiák	Sheran	1995.10.18.	2289 Askelson az Örző	MOSOLYGÓ RETTENET 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.	1527 Ködbevesző Bambusz	Lelekben élő Igaz Barátság
9142	Üdvhadserég	Általános	1996.05.09.	1500 Lord Axyz	Idős asszonyt szopogódorbe segítő ifjú harcos
9143	A Homály Dalnokai	Általános	2005.05.23.	5331 Apokalipszis	Egy Homálytántot tartó, zokogó avatár.
9144	Sziklaöklök	Kobudera	1996.12.02.	2724 Lilien-Dour	Egy kolostort védelmező Jáde- sárkány
9145	Humán Páholy	Ember	1996.12.02.	1444 Aranysárkány	Egy tűzfőrtetegből kilépő ember
9146	Vértestvérek	Általános	1996.12.27.	2948 Valéra	Sírkövén fekvő vörös rózsza
9147	A Káosz Lordjai	Chara-din	1997.05.06.	2894 Radul Renier	Predára leső dronkeselyű
9148	Sötét Inkvizíció Apostolai	Gonosz	1997.05.07.	5726 Lord Raver	Egy koponya, mely szemüregében haláltúsádat látod
9149	Mélystétét Vándorai	Elf	1997.05.15.	5229 Timothy	Egy csillogó szemű obszidián pók
9150	Ars Magica	Általános	1997.05.30.	3060 Chan'de Francon	Egy mágikus viharban medítáló varázsló
9151	Ghalla Gyermekei	Általános	1997.07.31.	4562 Beneditta	Egy PSZÍ jel
9152	Összhangzat	Általános	1997.11.11.	2363 Enyasio	Lant, mit angyal s ördög tart
9153	Arnymenők	Arnymanó	1997.11.19.	1041 Zsebmetesz Joe	Arnymanó feje felett tündöklő glória
9154	A Fődelem 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 acélkolossusz kibelező vicsörgő QUWARG
9157	A FÉNY hordozói	Jó	1998.08.12.	3158 Wassermann Bobó	Sötét fellegen áttörő dicsfényt körbeálló alakok
9158	Feminin Galeria	Általános	1999.02.23.	2447 Pearl	Óriás bilborchidea
9159	Pszichopáták	Általános	1999.05.20.	1487 Dark Angel	Ketrecéből szabaduló duhóngó örüit
9160	A Csillagösvény Tárnokai	Törpe	1999.06.02.	1156 Gobó Munfann	Az ósók szellemiségevel eltelt Törpe Lélek
9161	Szabad Kompania	Általános	2002.03.26.	2229 Fafejú a Tudós	Csaták viharától téptet lobogó
9162	A Technika Ördögei	Általános	1999.11.25.	5422 Loph O'Thock	Kék égen kondenzcsíkot húzó moa röpcsi
9164	Haláltánc	Kobudera	2000.08.23.	2024 Gözer Dwaghuł	Egy Yin-Yang szimbólum
9165	Holtidő Társaság	Általános	2000.10.09.	4744 Lord Armekarion	Tágló térítő kontinuum
9166	HALHATATLANOK	Általános	2001.01.22.	2131 Lad	Magasba emelkedő tündöklő lélek
9167	Ósi Hajnal Lovagjai	Általános	2001.02.27.	1050 Pterois volitans	A viharfellegek közül előtörő hajnali fény sugar
9168	A végtélelt várói	Leah	2001.03.12.	2398 Mufffaló Bill	Ódon sírhantok gyűrűjében álló fekete tölgy
9169	Jégmágnusok Szövetsége	Általános	2003.03.31.	2735 Berogurgi Titusz	Végtelen hőmezőről visszátükröződő jég hideg éj
9170	A Káosz Harmóniája	Általános	2005.11.21.	3848 Á la Moutie	Egybeolvadó szent szimbólumok
9171	Illúzió Mesterei	Általános	1995.06.19.	4579 Hool Igans	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak