

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Végre átköltöztünk az új helyre! Sőt! Lassan elülnek a költözés hullámai, kezd otthonossá válni a környezet, és visszaáll minden a régi kerékvágásba. Mire ezek a sorok megjelennek, addigra már kapható lesz a Nagy HKK könyv, reméljük, sokak örömére. Ráadásul, igaz némi csúszás után, de végre az Idő Kereke sorozat következő kötete, az Álmodók tőre második része is kikerül a könyvesboltokba. Bízom benne, hogy már nem kell sokat várunk az Utolsó Csata, a Tarmon Gai'don eljövetelére. Mi közben a nagy csata helyett – itt természetesen a Jordan sorozatra gondolkodok, nem pedig a mostani zavargásokra – a féléves nagy találkozóra készülünk. Addig is mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánok!

A címlapunkon ezúttal a Nagy HKK könyv borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 11. (131.) szám (2006. november) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszki Zsolt

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

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

Lapzártá: november 20. **A következő szám lapzártája:** december 20.

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

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

SEATTLE VÁROSA

A Felébredt Világban

2

SÁRKÁNYMÁGIA

Az új HKK kiegészítő

16

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

19

VERSENYBESZÁMOLÓK

Tiltott mágia

22

ÚJ VERSENYEK

Novemberben és decemberben

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ÁLMOK TŐRE II.

Regényrészlet

30

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

37

LEANTHIL NAPLÓJA

Terror a Hegyben

38

STATISZTIKA

Ősök Városa

42

V'LA GRONDE

Ősök Városa novella

44

GHALLA NEWS

A TF hírei

51

ISMERT LABIRINTUSOK

51

KINCSESTÁR

52

TF FEJLESZTÉSEK

53

REKVIEM

54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

SEATTLE VÁROSA

Az alábbiakban egy rövid leírást olvashat-
tok Seattle városáról és kerületeiről.

Seattle évi középhőmérséklete 21 C^o, ami
meleg nyarakat és mérsékelt teletek jelent.
Bár Seattle kikötőváros, a környék páratartal-
ma alacsony, és gyakoriak a zivatarok (legfő-
képp tavasszal és nyáron). A gyakori forgalmi
dugók rendszeresen szmogriadókat eredmé-
nyeznek, így légzőkészülék hordása erősen
javallott. Átlagosan évi 60 vörös szmogriadó-
val számolhatunk, melyek többsége nem jut
el a belvárosig a gyakori csapadékok és a
nyugati szél miatt, ám szinte minden esetben
beborítják a Pusztulatot.

A Seattle lakosságát kitevő félmillió ember
többsége humán, de jelentős az ork és tünde
populáció is orkváros és a Tir-i állam közelsé-
ge okán. A népesség csaknem negyede él
létminimum alatt, a bevallottan jólétben élők a
népesség mindössze 1%-át teszik ki.

BELVÁROS

A belváros nagyobb kerületei jól behatárol-
hatóan tagolódnak el egymástól.

>>> BALLARD

A Ballardnak hívt skandináv enklávét a
Washington Tó hajózási csatornájától
északra található. Gazdag és középszintű
házakat találhatunk itt, melyek lakói sok
feszítvált tartanak, hogy megtartsák az
örökségüket, beleértve a Skandináv király-
ság születésnapját, és a Szelis-Síd területen
levő skandináv várossal való kapcsolattar-
tást is. A Market Street a Ballard negyed kö-
zepe. Ámbár néhány Seattle-i morog a terü-
leten fennálló bűnözés miatt, az esetek
többségében nem-erőszakos tolvajlásba üt-

közhetünk csak. A legnagyobb helyi banda,
a Berserkerek, jobban el van foglalva azzal,
hogy megvédje a területét a szomszédos
bandáktól, mint hogy a lakosokat molesztál-
ja.

Ballard átlagos biztonsági szintje a Lone
Star-nál A, vagy AA.

>>> CAPITOL HILL

A Capitol Hill a legbohémabb Seattle-i ne-
gyed. A szegény és középszintű apartman-
komplexumok közül sok épületet az eredeti
formájában őriztek meg a történelmi fontos-
sága miatt. Művészek, fiatal párok és magá-
nyos profik élnek itt.

A Capitol Hillen él a város radikális és má-
gikusan aktív elemeinek a többsége. A Lone
Star B biztonsági szintet ad ennek a negyed-
nek

>>> TÜNDE NEGYED

A Düh Éjszakájának az egyik következmé-
nye e negyed létrejötte. A negyedben élő tün-
dék és törpék összegyűltek, hogy megvédjék
magukat egy hasonló támadás ellen. A Seatt-
le-i tündék és törpék az Egység Tó déli végét
választották, közvetlenül a Seattle Központ
mellett a nyugati oldalon, és fokozatosan át-
alakították a területet sötét középszintű
apartman komplexumokból valami egyedi,
metahumánná. A terület épületeinek nagy ré-
sze repkénnyel van beborítva, amely susog a
szélben, a maradék felületre tünde művészek
festettek vadonbeli jeleneteket, vagy törpék
faragták ki díszesen.

A tünde negyedben rengeteg mágikusan
aktív személy él. A szegényebb sámanok,
akiknek nem áll módjukban a vadonba eljut-
ni, általában a terület parkjainak egyikében

állítják fel orvosságos kunyhójukat. A Lone Star a területnek A biztonsági szintet adott.

>>> NEMZETKÖZI NEGYED

Seattle Nemzetközi negyede közel sem akkora, mint a többi UCAS nagyvárosban található keleti negyedek, de minden bizonnyal az egyik legélénkebb, legaktívabb mind közül. Nem igazán népszerű a turisták között, inkább egy középszintű lakóterület. A sok kis étteremben jó ételeket árulnak tisztességes áron. A helyi lakosok sok kis vásárt tartanak, bár ezeket nem kifejezetten turista attrakciónak szánják.

Nem túl gyakran emlegetett tény, hogy a negyed a Jakuza tevékenységek központja Seattle-ben. Emellett keleti tudományos könyvtárak is találhatóak itt. Mindezek ellenére a terület Lone Star által adott biztonsági szintje A.

>>> ORKVÁROS

Seattle föld alatti hálózata a 19. században jött létre, amikor egy renovációs hullámban lekövezték a városrészeket. Orkváros egészen addig nem létezett, míg a város első orkjai, trolljai és törpéi kezükbe nem vették az elfeledett alagsorok, és kövezték utcák kezelését, és elkezdtek alagutakat építeni belőlük. Mikor a jogi (építhetnek-e más tulajdonban

levő ház alagsorába alagutat?), és a technikai (mit kezdjenek a beszivárgó vízzel?) problémákat megoldották, az orkok, trollok és a törpék megkezdték a gyönyörűen faragott alagutak és barlangok építését mélyen a föld felszíne alatt.

Már majdnem teljesen elkészült, mikor az építkezés leállt, egy erőszakos nézeteltérés miatt a törpék és az orkok között, minek eredményeként a törpék otthagyták az egészet a '20-as évek elején. Orkváros ma egy teljes város, városházával, saját rendőrséggel és áruházakkal.

Bár rengeteg úton be lehet jutni a föld alatti városba, nem-orkok számára az egyetlen biztonságos út a kereskedelmi túra bejárata a Seattle Közmű alagsorában (Seneca út, és az Első utca kersztesződésében található, a Big Rhino Étterem belsejében), és a Lordstrung Department Store alagsorában az Ötödik utca és a Fenyő út keresztesződésében.

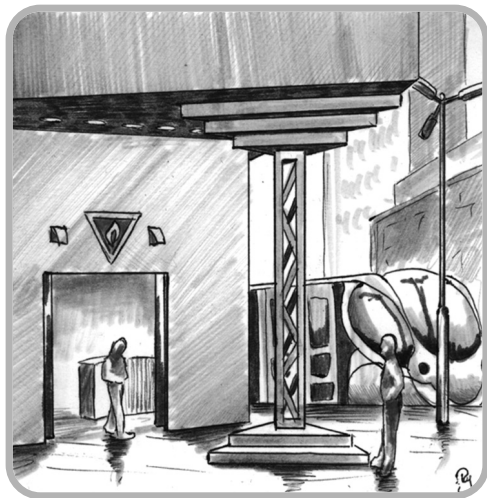
A 22 ismert bejáraton kívül még pletykálnak sok titkos lejáratról is orkvárosba. Az ork tolvajok állítólag használják is ezeket, amelyek az általuk kirabolni szándékozott házak alagsorába vezetnek. Suttognak még titkos ork kormányzatról, és egy városközpontban található hatalmas ismerettárról is.

Nem hivatalosan a Lone Star egy nagy D-t ad a biztonsági fokozatra, de csak nagyon keveset tesz, ha tesz, a területen a rendfenn-tartásért.

>>> ANNA KIRÁLYNŐ HEGYE, INTERBAY ÉS A MAGNÓLIA DÜLŐ

Anna Királynő hegye egy felső és egy alsó negyedre oszlik. Az alsó negyed, amely közelebb van a Seattle Központoz, egy kicsi gazdasági keresztmetszet, melyben keverednek a középszintű és a gazdag apartmanok, társasági felhőkarcolók és bevásárló centrumok. A felső negyedben több a lakóház és általában drágábbak is. A lakások négyzetméterára több ezer nujenig is felszökhet.

A Királyi Apartmanok a Federated Boeing tulajdonában vannak, így kizárólag Federated Boeing felsővezetők élnek bennük. Általá-



ban AAA, vagy AA biztonsági kategóriával szembesülhetünk.

Interbay az Anna Királynő hegytől északkeletre található, közel az Északi Burlington vasúti pályaudvarhoz. Szegény és középszintű házak ülnek itt az ártéren. A terület az itt élő politikailag aktív ork közösségről ismert.

Ez az „aktív ork közösség” az Ork Egyesült Poliklub szíve, egy csoport amely az utóbbi időben erőszakos tendenciákat mutat. A területet gyakran osztják mind az A, mind a B biztonsági kategóriába.

Ámbár a Magnólia Dűlő csak négy kilométerre van a belváros szívtől, az Interbay árterülete elválasztja a város többi részétől, így egészen olyannak látszik, mint egy előváros. A területen lakók politikai és gazdasági ereje miatt egyre nagyobb figyelmet kapott az utóbbi században. A díszes házak és apartman komplexumok indokolják a biztonsági ellenőrzések gyakoriságát.

A Magnólia negyed nem csak a városi elitnek, és a gazdagoknak az otthona (a Kormányzó Palotája a Nyugati Blane Úton található), itt lakik a Maffia Seattle-i donja is. A Lone Star ezt a negyedet AAA biztonsági osztályba sorolja.

BELLEVUE

Bellevue-ba mindig szívesen vonultak vissza Seattle gazdagjai és hatalmasai. Az Ébredés előtt, a kerület erdő borította dombjai voltak a legjobb helyek, ha valaki Seattle belvárosának a tömegétől és zajától távol szeretett volna építkezni. Bellevue még mindig megőrizte hajdani tiszta levegőjét, de a fákat már rég a lakótornyok erdeje váltotta fel.

Egy gyors túra Bellevue elegáns üzleti központjában felfedi, hogy a számítógépek és a mikrotronika szükséges a terület működéséhez és jó híréhez. Nem csak ez a kerület ad otthont a Mikrodeck irodáknak, viszont olyan számítógépgyártó óriások is jelen vannak, mint például a Fuchi Industrial Electronics.

Legalább egy fél napot el lehet tölteni a kerület látványosságainak nézegetésével, és er-



re valószínűleg az este a legalkalmasabb a sok kitűnő étterem, trédeó színház és az északai fények miatt.

Bellevue-t a belvárosból csak nehezen lehet elérni. Az 520-as magasút, és a 90-es út hídja a két legközvetlenebb út a két kerület között, de mindkettőn megszokottak a forgalmi dugók. Gyakran még a légi közlekedés is nehézkes.

A legutóbbi városi népszámlálás szerint több mint 200.000 ember él Bellevue-ban. Nem meglepő, hogy a felnőttek többsége magasan iskolázott, több mint felük legalább főiskolai végzettséggel rendelkezik. A metahumánok a népesség harmadát teszik ki. Bellevue túlnyomó részt a japán és skandináv kultúra keverékéből áll egy kevés kínai és koreai beütéssel, és kicsi, de nem elhanyagolható afrikaival.

A fehérgalléros bűnözés a legelterjedtebb Bellevue-ban. A pénz ömlik a kerületbe, mivel a hi-tech társaságok nagyon erőteljes csábítást jelentenek. Nem múlik el nap anélkül, hogy legalább egy városi hivatalnokot ne tartóztatnának le, vagy helyeznének vizsgálat alá megvesztegetés miatt.

Az itt jelenlévő pénz természetesen a Maffiát és a Jakuzát is idevonzotta. Mindkettő sok üzletet birtokol a kerületben, amelyek fedő üzletként működnek, illetve illegális nyereség tisztára mosására használatosak.

TACOMA

Tacoma hosszú évtizedeken át élt Seattle árnyékában. Seattle volt a fehérgalléros, Tacoma a proli. Seattle a csodálatos, magas felhőkarcoló, Tacoma a bűzös szennyezés és a papírmalom. Röviden, Seattle volt a gazdag, Tacoma a szegény. Tacoma lakóinak el kellett tűrniük a Seattle-iek megjegyzéseit „Tacoma aromájáról”.

De elérkeztünk a mostanhoz. Még 2039-ben, a megatársaságok példátlan ütemben kezdtek felvásárolni a földeket. Tacoma polgárai önhittent szemlélték az épülő csillag, új felhőkarcolókat, míg teherszállítók kígyóztak ki és be a város kibővített portálján.

A gyors növekedés ellenére, a csábító, századfordulós belvárosi részt lelkiismeretesen megőrizték, mint egy emlékeztetőt a Düh Éjszakájára. Most a kerület fényes jövő elé néz, nem meglepő, hogy egyre gyakoribbak a lesajnáló megjegyzések Seattle belvárosával kapcsolatban.

Tacoma egy hatalmas, lapos kerület, amely a Puget Öböl felé lejt. Az egykori dombokat elhordták, létrehozva így az egyik legmélyebb és szélesebb öblöt az egész Északnyugaton. Az így felépített dokkok, víziutak, raktárházak és vasutak egy olyan komplexumot alkotnak, amely naponta áruk tonnáit tudja fogadni, messze túlhaladva Seattle kapacitását.

Csaknem 400.000 ember él Tacoma kerületben. A többségük középosztálybeli munkás, akik valamelyik megacég alkalmazásában állnak.

A Düh Éjszakája során, és a raktárházi tűzvészben elpusztult sok száz metahumán keserű emléke számtalan ember elméjében él, különös tekintettel azon néhány metahumánra, akik még itt élnek a kerületben.

Tacoma gazdasága szinte kizárólag a nehéziparon és a kereskedelmen alapul, de újabban az ingatlantulajdon és az építkezés is fellendült.

18 nagyobb gyár van Tacoma területén – szinte mindent gyártanak, az acélgerendától és a papírtól az óceánjáróig. A Federated Boeing vég finomítója, amely nemesfémekkel



és különleges ötvözetekkel foglalkozik a legnagyobb és a legfontosabb gyár a kerületben.

Tacoma modern kikötője bármilyen méretű kereskedelmi hajó fogadására alkalmas. A mesterséges csatornák és a Puyallup folyó kiszélesített bejárata csökkentette a forgalomtorlódást a kikötőben, és elég helyet biztosít a legnagyobb szállítóhajónak is a biztonságos dokkoláshoz. Számtalan dolgot rakodnak itt ki, beleértve a késztermékeket Seattle boltjaiba, és a nyersanyagokat a gyárakba. A két legfontosabb export termék, a Szelis-Síd farmokról származó élelmiszer, és a Federated Boeing légi járművei.

Tacoma, hirtelen felemelkedése után, kompetens vetélytársává vált a belvárosnak és Bellevue-nak.

EVERETT

Everett lakói, vagy ahogy néhányan hívják őket, az északiak, mostanában kezdik bizonyítani, hogy hamis az az előítélet, hogy az övék egy isten háta mögötti kerület. Miután Everett újra felpezsdítette a gazdaságát, nagy társasági befektetőket, és fejlesztőket vonzott magához. Ahol valamikor a gazdaság csak a tengeri hajógyártás, és a Federated Boeing összeszerelő szalagjai voltak, ott most változatos üzemek vannak. Everett többé nem





csak a hajóiról, repülőgépeiről és viharos időjárásáról ismert.

A kerület északon a Szelis-Síd földekhez, nyugaton a Puget Öbölhöz, keleten és délen pedig a Snohomish kerülethez csatlakozik. A Snohomish folyó kettévágja a kerület északi részét. Egy sor hegylánc és domb osztja fel a délkeleti szektort, míg a maradék terület viszonylag sík.

A 2045-ös városi népszámlálás szerint több mint 220.000 ember él Everettben. A legnagyobb metahumán kisebbség a tündéké, míg a törpéké a legkisebb. A kerület népességének legalább egyharmada kanadai származású. Jelentős százalékban élnek itt német és skandináv leszármazottak is.

RENTON

Néhány ember szerint Renton csak egy nagy apartman-komplexum, ahová Seattle hazajár aludni, de a kerület jóval több ennél. A Rentont kettévágó dombok miatt ez a kerület fekszik Seattle-ben a legmagasabban, ezáltal lélegzetelállító kilátás nyílik innen a városra, kiváltképpen a Rainier hegyre.

Rentonban rengeteg helyen lehet enni és vásárolni, így a helyek többsége szinte kong az ürességtől. A kerület éjszakai klubokkal is rendezesen el van látva.

Ámbár Seattle többi részének Renton csak egy hálósobaközösség, a finomabb ízlésű turisták nem hagyják ki az útitervükből Rentont.

Renton északról Bellevue és Redmond határolja, nyugatról Seattle Belváros és Tacoma. Délről Auburn, és keletről a Bennszülött Amerikai Nemzetek.

Renton szeretné visszanyerni eredeti természeti szépségét. A földrajzában egy gyönyörű zöld domb és hegyhát nyúlvány dominál, amely élesen felemelkedik a kerület északi határán. Délről észak felé haladva a hegyhátak, a Puma hegység (magasság 1167 méter), és a Tigris hegység (magasság 902 méter) ölelik körbe. A domboktól távolodva, a föld teljesen ellaposodik. Régebben itt farmgazdálkodás folyt, mielőtt beépítették volna lakótelepekkel és könnyűiparral. Rentont felszabdálja a kis tavak láncolata. Még a legnagyobb tó, a Fialatok tava is csak két kilométer hosszú.

Több mint 200.000-en élnek Rentonban. A metahumánok a kerület lakosságának mintegy 35%-át teszik ki, ebből 40.000 fő vallotta orknak magát. Kulturális szempontból a kerület germán, skandináv, kínai, japán, koreai és filippínó leszármazottak keverékeiből áll.

AUBURN

Egyszerű örömök, egyszerű embereknek, ahogy az Auburniek jellemzik önhiitten életstílusukat. Legtöbbjük keményen dolgozik, és büszke is rá.

Ezek a férfiak és nők szeretnek játszani, olyan keményen, ahogy a napjaik folynak. Sokan azzal töltik a hétvégéjüket, hogy baseballt, vagy városi focit játszanak (az Auburni Püspökök és az Auburni Görgetegek a város legjobb amatőr baseball és városi foci csapatai), vagy a kerület valamelyik tornatermében dolgoztatják meg magukat. Nézőként mindig élvezhetik a versenyeket a Seattle Nemzetközi Versenypályán. Éjszaka a bárók és éjszakai klubok nyújtanak másféle élvezeteket.

Auburn kerületet északról Renton, nyugatról Tacoma, délről Puyallup, és keletről a Szelis-Síd földek határolják. A Green River és

mellékfolyói a kerület szíven folynak keresztül. A folyó táplálja a Tapps tavat.

A népesség kulturális keveredése minden kerületben tipikus. Az orkok és trollok a teljes népesség közel 20%-át teszik ki. Skandináv, kanadai, oregoni és idahói behatás érezhető.

Több mint 400 gyár, finomító és petrolkémiai telep található a kerületben, így Auburn Seattle gyárnegyedének mondható. A legnagyobb gyárak a Boeing részei, 16 különböző összeszerelő soron készítenek kereskedelmi és katonai repülőgépeket. Az egyik soron a Yeager űrrepülőgépet szerelik, amely az UCAS űrprogram elkövetkezendő gépe lesz.

A kerület gazdasága fényes jövő elé néz. A Federated Boeing folytonos sikerei és a Renraku komplexum megépítése biztosítják, hogy Auburn munkásai az elkövetkezendő években bőven el lesznek látva munkával.

SNOHOMISH

Snohomish termékeny farmjaival, virágaival és széles, nyílt síkságaival, megdőbentő elentétben áll a belváros beton és felhőkarcoló rengetegével. Snohomish lakói vendégszeretetről ismertek. A kerület zord, nyílt térségei frissítő változatosságot jelentenek.



A Seattle-i kormányzat majdnem mindent megtenne, hogy megőrizze a kerületet eredeti állapotában. Ennek fő oka, hogy a Snohomishban növekvő vállalatok jóformán egész Seattle élelmiszerellátásáért felelnek.

A kerületet északkeletről a Szelis-Síd földek, délkeletről Redmond, délről Bellevue és a Belváros, északnyugatról pedig Everett határolja. A Snohomish folyó a mellékfolyóival egy termékeny síkságon vágja magát keresztül a kerület keleti felében. A folyó völgyétől távolodva dimbes-dombos terep dominál a kerületben.

Snohomish az egyik leggyérebben lakott kerület a plexumban. Csak Fort Lewis-ban laknak kevesebben. Az itt lakók hetven százaléka a kerületen kívül dolgozik, így az ingázó forgalom nagyon nagy a magasutakon.

A tündék és orkok jelentik a legnagyobb metahumán kisebbségeket a kerületben, míg a trollok 1%-nál is kevesebben vannak. Kulturálisan a kerületben a germán és a skandináv nemzetiség dominál.

FORT LEWIS

Ha Snohomish hatalmas mezői és farmjai erős ellentétben állnak Seattle városi burjánzásával, akkor Fort Lewis örökzöld erdői egy egészen más helyre visznek. Ez a több száz hektárnyi zavartalan erdő csak egy órányira fekszik a belváros szívéből. Egy túra az erdőben, vagy csak egy séta Fort Lewis állatkertjében kitűnő időöltés távol a városi tömegtől és levegőszennyezéstől.

Fort Lewist északról Tacoma, keletről Pu-yallup, északkeletről a Puget öböl, délről és délnyugatról pedig a Szelis-Síd Tanács földjei határolják. A kerület maga széles, lenyúló mezőkből és erdőkből áll, amelyek a Puget öböl felé lejtő dombokat borítják be.

A kerület gyéren lakott. Legtöbb lakója zsoldos, éppúgy lehet tagja a Seattle Metroplexum Őrségének, mint valamelyik megatársaság biztonsági erőinek a tagja. Az elhelyezésükről a város és a megatársaságok gondoskodtak, az 5-ös magasút mellett.

A közel 100.000 állandó lakó mellett még rengetegen utaznak át Fort Lewison. Ez ma-



gában foglalja a sámánokat, akiknek itt van az orvosságos kunyhójuk, sok Szelis-Síd polgárt, akik segítenek az erdőkerülőknek és a kertészeknek, és Puyallup lakóit, akik itt mennek át a belváros felé.

Fort Lewis gazdasága a katonák szükségletei körül mozog. Amit az örök nem vásárolhatnak meg a laktanyában, azt megkapják a három bevásárló központ egyikében, a Parklandban, a Lewisben és a Tillicumban. Mindegyik elég közel van a bázishoz, hogy a katonák eljérjanak.

Az utóbbi hónapokban a gazdaság enyhén lefelé ível, mivel több nagyobb bolt és helyi kórház zárt be.

REDMOND

A Seattle Metroplexum, minden szépségével és ragyogásával együtt, sem immúnis a többi nagyvárost megfertőző problémákra. Ezek közül a legnyomasztóbb a közel egymillió szegény és hontalan helyzete, akik napról napra élnek, és akiknek száma egyre csak nő.

Ezek a szerencsétlenek először egész tömböket alakítottak át szegénytáborokká, sebhelyekké a város egén. Seattle-nek két nagy veszélyeztetett kerülete van, ahol a szegénység apáról fiúra öröklődik és a kétségbeesett bűnözés az élet része. A két kerületet, melyek oly régóta hanyatlanak, egyszerűen csak Pusztulatnak nevezik.

Redmond kerületet, másnéven a Redmondi Pusztulatot, valamikor buja örökzöld erdők és gazdag farmok borították. Lassanként, Bellevue és Seattle dolgozóinak külvárosi apartman-komplexumává fejlődött. A századfordulón a terület véglegesen megalapította saját üzletét: az üzleti információk gyűjtése és szétosztása a számítógépes világhálózaton. Ahogy a számítógépipar virágzása folytatódott, hatalmas irodakomplexumok és magas felhőkarcolók pettyezték a tájat.

Majd jött a '29-es Összeomlás. Egy halálos vírus tönkretette a globális hálózatot, majd nem teljes sötétségbe taszítva Redmond iparát. Az információ folyama először csak leszű-



kült, majd teljesen kiszáradt. A kerület üzleteinek nyolcvan százaléka összeomlott, magára hagyva a kerület kormányzatát.

Az Összeomlás teljes pánikot eredményezett. A legtöbb lakó, aki elvesztette az állását, Bellevue-ba költözött, amelyet szintén nehéz helyzetbe hozott az Összeomlás, de még túlélte. A kerület napok alatt összeomlott. Az elhagyott épületekről és őrizetlen élelmiszer boltokról szóló sztorik vonzására Seattle hontalanjai beözönlöttek a kerületbe. Ez további menekülést és még több üres épületet jelentett, még több otthontalant idevonzva.

Csak most látni valami nyomát annak, hogy jobbra fordulnak a dolgok. Az utolsó évek gazdasági statisztikái azt mutatják, hogy 20 éve először, több új üzlet indult be, mint amennyi tönkrement. A metroplexum nagy társaságai közül néhány megint érdeklődést mutat a kerület iránt. Ez a gazdasági fellendülés messze van a teljestől, de legalább eredményre ad okot.

A Redmondba látogatóknak azt tanácsolják, hogy csak a Metro Transit Tours túráival utazzanak. Bölcs dolog megfogadni a tanácsot az utcai veszélyek miatt.

Redmond területe majdnem teljesen sík, csak néhány domb van a kerület déli részén. A kanyargó Snoqualmie folyó dominál a kerület csaknem egyharmadán.

Közel félmillió ember él Redmondban. A pontos számot nehéz meghatározni, mivel sokuknak nincs állandó lakóhelye. Jelenleg a lakók száma 300 és 700 ezer ember között van.

A kerület népessége változatos, de a meta-humánok száma alacsony.

PUYALLUP

Puyallup kerület az elmúlt három évtizedben egy sor nagy változáson esett át. Ezek a Mount Rainier 2017. augusztus 17-i kitörésével kezdődtek, a virágzó farmokat és gyümölcsösöket vastag hamuréteg alá temetve. Egy évvel később a föld, még mindig a fojtogató hamu alatt, több ezer nem-indián otthonává vált, akiket a Benniszülött Amerikai Nemzetek területéről telepítettek ki. Majd jött a Düh Éjszakájának borzalma, amikor több tízezer metahumán keresett menedéket a kerületben.

Sok éve az egyetlen jó hír, hogy sok nagyobb cég érdeklődik a kerület iránt. Az MCT kijelentette, hogy egy nagy erőművet szándékozik építeni Puyallupban. Ezek a változások azt jelentik, hogy Puyallup hatalmas emberi és nyersanyagforrásokkal rendelkezhet. Az emberek egy nap úgy fognak gondolni Puyallupra, mint a megvalósult álmok birodalmára, sokkal inkább, mint a Mount Rainier hamuja alatt fekvő földre.

Puyallup a hatalmas területre elnyújtózó csöves táborok helye is, ahol az emberek úgy keringenek, mint őrült hangyák a trágyadombon. A csúnya Redmonddal ellentétben Puyallup fekete láva földjei felejthetetlenül szépek, még akkor is, ha teljesen élettelenek. A szegénység és a nyomor, akármilyen különös, bővelkedik egyfajta letűnt szépségben, amely elmerült a hamu alatt, de vár az újjá-születésre.

Puyallup a legnagyobb kerület Seattle Metroplexumban, több mint ezer négyzetkilométernyire nyújtózik Auburn déli határától a Szelis-Síd földekig délen és keleten.

A leglátványosabb geográfiai jellemvonás a Mowich Láva Folyó, a Mount Rainier kitörésének maradványa. Egész falvakat és városo-

kat semmisített meg, és napokon keresztül izzott, majdnem a teljes növényzetet elpusztítva a kerületben. Mikor a láva végleg kihűlt, több kilométer hosszú jellegtelen fekete kőként szilárdult meg.

A lávafolyás medrökre megváltoztatta a Puyallup folyó medrét is. Ahogy a láva beömlött a folyóágyba, kiszorította onnan a vizet a környező mélyen fekvő síkságokra. Bár idővel egy új folyómeder alakult ki, a víz egy része csak a láván keresztül talál magának utat, így erőteljes gejzirként illetve mérgező, buggyogó iszapgejzirként kerül a felszínre.

Amit a Mount Rainier nem árasztott el, és perzselt fel lávával, azt betakarta hamuval, amely néhány helyen akár a két méteres vastagságot is eléri. Ez a jellegzetes finom hamu a legvastagabb levegőszűrőn is áthatol, megfojtja a legtöbb motort, és súlyos szürke takaróval vonja be a kerület minden négyzetcentiméterét.

Ámbár egész Seattle földrengésveszélyes, Puyallupban jegyezték fel a legsúlyosabbakat. Átlagosan minden öt évben van egy súlyosabb földrengés.

Több mint félmillió ember él a kerületben, és több mint felük metahumán.

Puyallup gazdasága hasonlít Redmondéra. A nagyobb cégek nem akarnak értékes felszerelést, pénzt és alkalmazottakat kockáztatni ebben a bizonytalan kerületben.



BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2006. DECEMBER 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 könyvnek 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 megírhatsz a rendeléset a beholder@beholder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

3 ELŐRE FIZETTS 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 pénz kerül, 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 hét munkanapon belül küldjük a könyvet. Az árat a futárnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **750 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!

FIGYELEM! 5000 Ft alatti rendelésnél, ha előre fizetsz, 500 Ft postaköltség is van!

Ha a küldeményt nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor feltétlenül érdeklődj az alábbi helyen:

Emailben: beholder@beholder.hu, telefonon: 06-1-297-3660

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

A könyveket GLS futár viszi, ezért fontos, hogy olyan címet és telefonszámot adjál meg, ahol napközben is elér a futár.

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

A karácsonyi akcióról a www.beholder.hu oldalon olvashatsz.

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
-------------	----------------	----------------	-------------

HATALOM KÁRTYÁI

Ősök Városa VII.	16	160	1590
Káoszkatlan	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Buja őzsungel	3	32	320

Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nékromanta szentély	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
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: Rélmalmok városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950

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 játszmája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490

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 utközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki utközet II.	18	180	1710	1530
A számužött herceg I.	20	200	1900	1700
A számužött herceg II.	20	200	1900	1700
Őszeesküvés I.	22	220	2090	1870
Őszeesküvés II.	24	240	2280	2040

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

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE				
Vér a véremből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty	18	180	1710	1530

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

BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVE				
Elshaan III. – Kalózvadász	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE				
A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	

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 fiai I-II.	4		1330	1190
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
Anne Rice: Armand, a vámpír	6		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 testtolvaj 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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		890	890
A fekete egy	2		690	690

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

GOBLIN KIADÓ				
Árnyfal	4		1130	1010
A hipertér vándorai	4		1230	1100

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadász	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérsövénny	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4		1400	1300

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Tim Nedopulos: Rabláncan (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesterek (Vampire)	6		1700	1520
Stefan Petruha:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szeletta (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
Sarah Roark:				
Középkor: Tremere (Vampire)	6		1890	1690
Myranda Kalis:				
Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Tim Waggoner:				
Középkor: Gangrel (Vampire)	6		1890	1690
Philippe Bouille: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Bouille: Papok tébolya (Vampire)	6		1800	1610
Greg Stolze: Ha mardos az éhség (Vampire)	6		1900	1700
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 könnyei (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 Danielli: 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: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin:				
Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Chris Pierson:				
Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610	Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610	Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tavaszi hajnal sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Margaret Weis és Tracy Hickman: A téli éj sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Margaret Weis és Tracy Hickman: Az őszi alkony sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Margaret Weis és Tracy Hickman: Új nemzedék (Dragonlance)	6		1890	1690	Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Nancy Varian Berberick: Viharpenge (Dragonlance)	6		1890	1690	Peter S. Beagle: A fogadóőse éneke	8		2230	2000
Michael Williams: Menyét szerencséje (Dragonlance)	6		1900	1700	Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
Richard A. Knaak: Kaz, a minotaurusz (Dragonlance)	8		1890	1690	Anne Mc Caffrey: Sárkányhajsza	6		1890	1690
Dan Parkinson: Thorbardin kapui (Dragonlance)	8		1890	1690	Anne Mc Caffrey: Sárkányének	6		1700	1520
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440	László Zoltán: Nagate	6		1900	1700
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100	Fritz Leiber: Ejasszonyok	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180	Gene Wolfe: A kinvallató árnya	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Széjjáró	6		1800	1600	George R. R. Martin: Kóbor Lovag képregény	8		2800	2510
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180	Michael Moorcock: Az örökkévaló bajnok	8		1890	1690
Elanie Cunningham: Eftdal	4		1420	1270	Michael Moorcock: Gloriana, avagy a kiélejtetlen királynő	6		2080	1860
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440	Paul S. Kemp: Alkonyat	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520	Paul S. Kemp: Estidő	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520	Paul S. Kemp: Ejtélmaszok	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690	Peter S. Bergle: Egy csendes zug	6		2230	2000
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600	R. A. Salvatore: pap ciklus				
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610	Shilmista árnyai	4		1040	930
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600	Éjmaszok	4		1040	930
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100	Az elesett erőd	4		1130	1010
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600	A kaosz átka	4		1130	1010
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690	Szerepjáték szabálykönyvek				
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690	Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520	D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520	D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600	A vadon mesterei	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	10		3320	2970
R. A. Salvatore: Ezüst erek	6		1800	1610	Faerûn szörnyei	15		4550	4070
R. A. Salvatore: A felszerzet ékköve	6		1800	1610	Vámpír – A maszkból (Vampire)	15		4270	3920
R. A. Salvatore: A boszorkánykirályi igérete	6		1890	1700	Mesélők könyve (Vampire)	20		5600	5000
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágius születése	4		1230	1100	Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100	Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180	Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180	Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610	New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520	Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440	Klánkönyvek: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1600	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Jess Lebow: A láncestere	6		1890	1690	Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Erik Scott De Bie: Szellemharcos	6		1890	1690	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270	Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350	Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Arnyak hőse	6		1600	1440	Gyűrűk Úra szerepjáték	25		7590	6990
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600	Gyűrűk Úra szerepjáték kiegészítő: Gonosz fajtakés és csodás mágia	10		3320	2970
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690	A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610	Középfölde térképei	6		1890	1690
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600	A harag műhelye	4		1420	1270
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600	D&D kalandmodul	4		1420	1270
David Gemmel: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600	Fénytelen citadella	4		1420	1270
David Gemmel: A tél harcossai	6		1890	1690	D&D kalandmodul	4		1420	1270
David Gemmel: A nappal és éjjel kardjai	6		1890	1690	Kard és ökol	8		2370	2120
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270	Kövek körében	4		1420	1270
Scott Ciencin: Arnyasvölgy	6		1800	1600	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610	Az Éjkarom-torony szíve	4		1420	1270
Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610	D&D kalandmodul	4		1420	1270
James Lowder: Cyric	6		1800	1610	7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610	7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440	COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

KEDVES ALANORI KRÓNIKA OLVASÓ!

Gondolom a Túlélők Földje levelezős szerepjátékot nem kell már neked bemutatni, hiszen az újság jelentős része már a Krónika indulása óta ezzel foglalkozik.

Ha mégis, álljon itt pár szóban a játék lényege:

A Túlélők Földje egy fantasy világban játszódik, amelyben lehetsz ember, elf, törpe, vagy hat másik faj teremtményei közül valamelyik. Karaktered utasításokkal irányíthatod, mikor merre menjen, kikkel üzeteljen, mire vadásszon, milyen küldetéseket csináljon, milyen varázslatok tanuljon stb. Mindig egy fordulónyi parancsot kell elküldened egyszerre, és erre válaszul megkapod karaktered cselekedeteinek kimenetét: a fordulót.

Van egy új project, amely a cég berkein belül most csak „TF Free” néven fut. A „TF Free” project azokat célozza meg, akiknek eddig még nem volt TF-es karaktere. Ha eddig csupán a Hatalom Kártyáival játszottál, vagy még csak a másik levelezős játékunkat, az Ősök Városát próbáltad ki, most minden kockázat és anyagi befektetés nélkül megteheted majd, hogy karaktert indítasz a Túlélők Földjén, kipróbálod a játékot. A kipróbálás semmire nem kötelez, teljesen ingyenes, tehát nem nyújtunk be utólag számlát róla neked, és hűségnyilatkozat sincs, tehát nem szükséges X fordulót lelépned, vagy elindulnod a fizetős játékban is. Akár az első forduló után is abbahagyhatod, ha nem tetszik.

Az akció részletei:

- A kipróbálás alatt az első 10 fordulót értjük. A 0. fordulót mi küldjük, az ezt követő 10 fordulónak pedig te küldheted el az Utasítás Lapját (azaz mit is csináljon karaktered), mi pedig megküldjük parancsaid eredményét.
- Egy felhasználó három karaktert indíthat, mindegyikkel maximum 10 fordulót léphet.

➤ A 10. forduló után eldöntheted, hogy akard-e a játékot folytatni. Ha igen, létrehozunk neked egy virtuális számlát, amire zsetonokat vásárolhatsz, valamint az eddig megszerzett tárgyakkal, fejlődéssel együtt, mindenestül átemeljük a karaktered az éles Túlélők Földjére. Az ezután ezzel a karakterrel lelépett fordulók már fizetősök lesznek, azaz a számládon lévő zsetonokkal fizethetsz értük.

➤ Az ingyenes játékban néhány parancsot nem lehet használni, amit a fizetős játékban már majd lehet. Ilyenek pl. a karakterek közötti kommunikációra használható utasítások. Ezek leállítására azért van szükség, mert nem szeretnénk, ha valaki azzal kísérletezne, hogy az éles játékra kiválasztott karakterét tárgyakkal, arannyal pakolja tele (másik ingyenes karakterek által), majd így, másokkal szemben előnnyel indul az éles játékban.

A tiltott parancsok a következők:

- A, AA, FA, FAA** - tárgyátadás,
- PBE** - pénz befizetés bankszámlára,
- L, FL** - lopás parancsok,
- VE** - boltban vásárlás,
- TK** - többszemélyes kalandok,
- IN** - információátadás másik karakternek (szőrnny és tárgyciklopédiáról),
- FU** - udvarlás parancs.

Ezenkívül az eldobott, elrejtett tárgyak nem kerülnek le a térképmezőkre.

Ezeket a parancsokat megismerheti ugyan az ingyenes játékban is a karakter, de használni nem tudja őket, csak miután az éles játékba került.

Sajnos a TF program struktúrája miatt egy adatbázisban maximum 5000 karakter lehet. Ez azért van így, mert a karakterszámok 1000-tól 6000-ig terjedhetnek. Épp ezért a próbakarakterek max. 5000 rekord méretű adatbázisokba kerülnek, ha az egyik betelt, kezdünk egy újat. A külön

adatbázisokban lévő karakterek mintha csak külön dimenzióban lennének, nem találkozhatnak egymással, legalábbis az első tíz ingyenes fordulóban nem. Persze amúgy is kicsi az esély, hogy két konkrét karakter találkozzon egymással, hiszen minden karakter egy véletlenszerű helyről indul, és 10 forduló alatt megtalálni egymást eléggé nehézkes.

T az első 10 ingyenes próbaforduló felépése csak a honlapunkon keresztül lehetséges. Miután regisztráltál az oldalunkra (a www.beholder.hu-ra), megtalálhatod itt a Túlélők Földje szabálykönyvét az alapparancsokkal, és az információkkal, amiket a világról tudni kell, és ugyanitt az új, ingyenes TF karakter indításának lehetőségét is megtalálhatod. A rövid kérdőív kitöltésével megadhatod új karaktered adatait, név, nem, faj, kinézet stb., és ezután már csak várnod kell, hogy megérkezzen a karakter 0. fordulója.

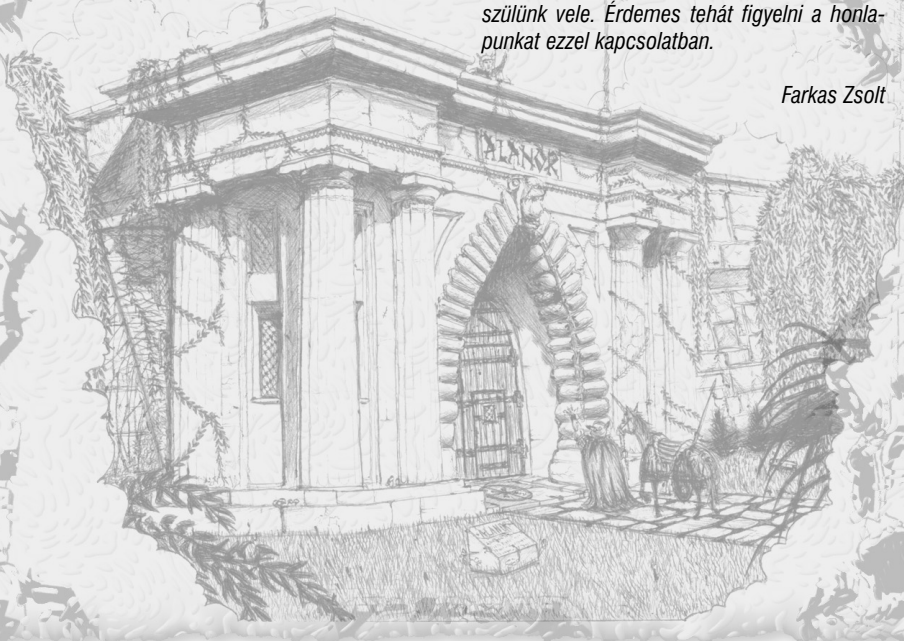
Ebből a fordulóból már ki lehet indulni, most megírhatod hát életed első UL-jét, mely azokat a parancsokat fogja tartalmazni, amiket karaktereddel végre akarsz hajtatni. Miután ezeket a

parancsokat bepötyögted a honlapunkon található UL küldő formra, már várhatod is karaktered első, általad befolyásolt fordulóját. A továbbiakban már csak ugyanezt az UL küldő, forduló váró és olvasó szisztémát kell követned.

Terveink szerint a jelenlegi fizetős játékkal ellentétben itt nem napi három letöltés lesz, hanem folyamatos táplálás, azaz a Jelentkezési Lapod és az Utasítás Lapok kitöltése után azonnal feldolgozásra kerülnek az adatok, tehát a sorban álló UL-ek és JL-ek mennyiségétől függően pár percen belül választ kaphatsz JL-edre, UL-edre. (Később a fizetős játékban is át szeretnénk állni erre a megoldásra, ha itt beválik.) Az azonnaliság ellenére az első 10 próbafordulóból naponta csak egyet lehet majd lelépni. Azért látjuk úgy, hogy erre szükség van, mert így van idő alaposabban elolvasnod a fordulóidat, illetve kifundálni, milyen parancsokat is használj a következőben, nem kell elkapkodnod semmit sem.

A rendszerek ingyenes kipróbálásra való felkészítését ezzel a cikkel egy időben végezzük, és nagyon reméljük, hogy novemberre elkészülünk vele. Érdemes tehát figyelni a honlapunkat ezzel kapcsolatban.

Farkas Zsolt



Sárkánymágia™

AZ ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ

Bizonyára sokan tudjátok, gyakorlatilag napokkal azután, hogy ezeket a sorokat olvassátok, már megrendezésre kerül az új kiegészítő bemutató versenye. A Sárkánymágia első „frissen bontottja” a Láng Művelődési Házban (részleteket ld. a 26. oldalon). Gondolom már mindenki kíváncsian várja, mi is lesz az új lapok között, így versenyzőnek, gyűjtőnek és „egyszerű” játékosnak egyaránt érdemes tovább olvasni az alábbi sorokat.

Először is kezdjük a kiegészítő nevével. Az utolsó pillanatig nem adtunk neki nevet, aztán Miklóssal csináltunk egy ötletbörzét, felírtunk öt-hat nevet. Az én favoritom az Avatárok háborúja lett volna, bár igaz, hogy elég kevés avatár van a kiegészítőben. Miklós és a cég munkatársai a Mágikus Vihart favorizálták. El is neveztük ennek, és mind a Nagy HKK könyvben, mind az októberi AK-ban így volt elnevezve, amikor a tesztelők és Balázs erőteljes nyo-

mására Sárkánymágia lett a végső név, a kiegészítőben megjelenő, hasonló nevű lap után. Szerencsére még mindenhol ki tudtuk cserélni a nevet...

Sárkánymágia: A mágia legősibb, legnagyobb tudású művelői mindenki szerint a sárkányok. Ebben a kiegészítőben e legendás lények által birtokolt tudást tárjuk elétek, és a leghatalmasabb varázslatok mellé olyan mágikus kincseket mellékelünk, amelyek évszázadok óta rejtőznek a sárkányok kincshalmainak alján. Az új rúnák segítségével pedig a korábbiaknál is félelmetesebb és agyafúrabb teremtményeket idézhettek meg a párviadatok során!

Nézzük, milyen újdonságot is tartalmaz! Már így előljáróban megnyugtatót mindenkit: új szabály nem lesz. Úgy gondoljuk, hogy olyan sok szabály van már a HKK-ban, olyan bonyolulttá kezd válni a játék, hogy az a kezdők szá-





mára már zavaró lehet. Emiatt a lapoknál is törekedtünk arra, hogy minél egyszerűbbek legyenek, minél rövidebb legyen a szövegük. Új szabályt sem alkottunk, ami persze nem azt jelenti, hogy a jövőben már soha nem lesz új szabály, csak most egy kis „pihenőt” tartunk a szabályok tekintetében. Az egyszerűség a lapoknál sem azt jelenti, hogy a lényeknek pl. nincs képességük, hiszen nem lehet újra „3/4 nem tud semmit” vagy „3/2 tuskés hátán megcsillan a nap fénye” lapokat kiadni. Csak igyekeztünk a képességeket egyszerűen és érthetően megfogalmazni, próbáltunk a lapoknak egy, max. két képességet adni, a bonyolult lapokat száműzni a játékból. Ti dönthettek el, milyen sikerrel. Erre egy jó példa az egyetlen, látszólag új szabály a kiegészítőben, ami valójában nem új szabály, csak a régi reakciók rövidebb, és egyszerűbb megfogalmazása. Ha egy lapon a „megakadályoz egy varázslatot” szöveget látod, az azt jelenti, hogy a lapot közvetlenül azután játszhatod ki ill. a képességet közvetlenül azután használhatod, hogy valaki kijátszik a kezéből egy varázslatot. A varázslat nem jön létre, csak a gyűjtőbe kerül. Ez reakció varázslatnak ill. képességnek számít. Hasonlóképpen működik a „megakadályoz egy lapot”, „megakadályoz egy azonnali varázslatot”, „megakadályoz egy lény lapot” stb. szöveg, csak épp lapra, azonnalira, lényre stb. vonatkozik.

Térjünk át a lapokra! A kiegészítő szerintem vitathatatlan ismertetőjele a reakciók nagy száma. Sok-sok remek ellenvarázslattal találkozhatunk, így most már minden szín akár több counterrel is használhat az Istenek háborúján. Ezek közül talán a legerősebb *A myt kronitok átka*, ami erősségben közvetlenül a *Zu'lit kísérletét* követi. ÉP áldozás helyett nekronnal helyettesíthetünk az idézési költségéből, viszont van egy kis hátránya. A „háromért counterrel, plusz csinál még valamit” ellenvarázslatok száma jelentősen nő ezzel a kiegészítővel, hiszen itt van a *Sárkánymágia*, ami a counterelés mellett sebez a lényeken és az ellenfélén, vagy *Az árnylélek befogása*, ami egy jelző lényt ad. A *Speciális védelem* pedig a két varázspontos, kis hátránnyal rendelkező ellenvarázslatok közé tartozik. Ne feledkezzünk meg azokról a reakciókról sem, amik lények, de lehet használni azonnali reakcióként is. Ezeknek az előnye egyértelmű: nem lehet őket eldobatni anti-mágiával. Két ilyen lap is van: *Chosuga kedvese* és *Hammurapi ősfortyanat*. A reakciók sorát *Vén Daemon* zárja, ami nem csak, hogy lény, de reakció is, így ha ezzel countereltek, akkor azt az ellenfél a legtöbb reakcióval nem tudja megakadályozni. Ráadásul lapot és lényt counterel. Persze a sok előny nem megy hátrányok nélkül: nem csak, hogy picit drága, de nem igazán érdemes sok varázslatot használni mellette.



A reakciókon kívül szokás szerint a kontrollok sok erős lapot kaptak. Ide sorolom

- Az ellenség támadásának azonnali testvérét, A semmi hívását.
- az anti-mágiázó, így szinte megakadályozhatatlan Aktív manatermelést.
- az akár 9/9-es jelző lényt adó Angyali sereget.
- a nagyobb életszívó galetkit, Lady Lucitániát.
- a kicsit lassú, de sokszor annál erősebb erőforrást, a Hatalomvágyat.
- a sok lapot húzató, de kis hátránnyal rendelkező Sakitát.
- az egy varázspontért gyakorlatilag egy lapot kikapcsoló Idegmérget.
- vagy Thu'zad hazaérkezését, ami kiváló lap lehet pl. Zarknod börtöne, bilincse, vagy A fókusz megeléje mellett.

Sok koncepció építő lap is megjelenik az új kiegészítővel. Ilyen A halhatatlanok nagymesterével jól működő, az életjelzőket manipuláló lapok, pl. az életjelzőkért dobható A tébolyodott, vagy az azokért dobható/lapot leszedő Élet és halál ura. Ide sorolom a hordába való, de egy bizonyos lényeket tápoló Degenerált démoncsökevényt. Rhatt tárgyai, a fókuszkristályok egy új tárgypaklit jelentenek. Itt érdemes megemlíteni Sheran új szingularitását az Elfeledett szingularitást. Kirak a pakliból egy Sheran lényt, és megakadályozza az ellenfél következő lapját. Egyelőre elég kevés az olyan erős

Sheran lény, amivel jól lehet használni, de ez bővülni fog. Biztos vagyok benne, hogy még találkozunk vele a versenyeken. A Legfőbb követő is érdekes, használhatok mellette négy másik követőt is, viszont nyilván sokkal kevesebb lappal kezdek.

Természetesen a régi koncepciók és etnikumok is kaptak új lapokat. A tárgyas pakli az Ódon emlékművel és az Apró kincessel lesz gazdagabb. A sok kislényes többek között a Démoni szigettel, a horda Holdlító vérkutyával, a tűzpakli a Tűzkapuval és Dornodon bűbájával, a bűbajok Techianaflux és Békyóba verve lapokkal, a víziók Szentségtelen kapuval és Képmással, Lassan járj! mellé pedig ideális a Királyi őrgárdista. Az etnikumok közül találok több remek új óriást, quwargot, vámpírt, vérfarkast, teknőst, manót, kalandozót, gólemet, sárkányt, goblint, orkot-varkaudart, orglingot, galetkit-testrészt. A Minotaurusz csatasámán pedig nem csak az új etnikum, a minotaurusz előfutára, de önmagában is jól használható lap.

És persze ne feledkezzünk meg a kiegészítő hatalmas tápjairól: a Chara-din fattyáról és Dobótórról sem.

Bízom benne, hogy mindenki megtalálja közöttük a kedvenc lapjait, és találkozunk a bemutatkozó versenyen!

Dani Zoltán

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Mi történik akkor, ha az ellenfelem egy Tükördémonnal akar másolni egy lényt, és én Sommerhaug átkával reagálok rá?

Az ellenfelem megkapja a másolt lényt, de a Sommerhaug által rárakott jelző miatt a lénynek nem lesz képessége és 0 lesz a sebzése.

Mennyi sebzést tud átvállalni egy életjelzős Augur, ha az ütési fázisban két lény üt belém tized? Mi történik, ha közben még egy harmadik lény üt Augurba négyet?

Augur egy forrásból maximum annyi sebzést tud átvállalni, amennyi az ÉP-je. A lények ütése mindig egy forrásból származó sebzésnek számít, függetlenül attól, hogy hány lény okozza. Ez

alapján tehát a védekezési bónusszal Augur hatot tud csak átvállalni, utána megmenti az élet, de újabb sebzést már nem tud átvállalni. Ha egy lény még meg is sebezte, akkor ennyivel kevesebbet vállalhat át, a fenti példában már csak kettőt.

Hány életponttal kezdünk páros versenyen, ha A szabadság árát használunk?

Mivel páros versenyen a szabálylapot közösen használják a párok, ezért A szabadság áránál 35 ÉP-vel kezdenek. Hasonló eset volt korábban az Életenergiával, ahol 50 ÉP-ről indulnak.

Mi történik akkor, ha az ellenfelem Semleges csatamezővel és Mardakor bölccsel játszik egyszerre, és én a játék előtt a Semleges csatamező hátránya miatt kiveszem a paklijából a Mardakor bölcset? Megóvhatom-e a meccset, mivel egy lapjából illegálisan van négy a paklijában, vagy ki kell-e cserélnie a meccs előtt, vagy a meccs után, a side-olás alatt?

Egyik sem. Ilyenkor használhat négyet, hiszen a Mardakor bölcs a paklijában van, csak a meccsen nem használhatja a Semleges csata-



mező hátránya miatt a lapokat.

Kap-e Hiei izom jelzőt akkor, ha egy Gömbvillámmal (új) lelövök egy lényt, és az ellenfelem visszalövi a Gömbvillámot (új) Hiei-re?

Nem kap. Igaz, hogy a Gömbvillámnál (új) felváltva jelöljük ki a célpontokat, de attól még a lap, vagyis a Gömbvillám (új) hatása egyszerre történik meg. Így Hiei is meghal akkor, amikor a másik lény, vagyis nem kaphat izmot.

Hogyan másolnak le a másoló lapok olyan lapot, ami elvesztette a képességeit?

A másoló lapok a lapot mindig az alapállapotban másolják, kivéve, ha valami olyan állan-



dó változás érte, amit nem egy másik lap vagy jelző biztosít. Ilyen állandó változás jelenleg csak egy fajta van a HKK-ban: a képességek elvesztése. Az összes többi állandó változás egy lap vagy jelző adja a lapnak, mivel nincs olyan varázslatunk vagy hatásunk, ami anélkül változtatna permanensen egy lapon, hogy jelzőt vagy lapot rakna rá vagy az asztalra. Ha a másoló lapok tehát képesség nélküli lényt másolnak, az nem kap képességet, az egyszerűség kedvéért akkor sem, ha a képességeit csak időlegesen veszttette el. Tudjuk, hogy van olyan lap (pl. a *Klónozás (új)*), aminek a szövege értelmezhető másképpen is, de az egyszerű szabályokra törekvés miatt ez minden másoló lapra érvényes, függetlenül attól, hogy a másolás szövege hogy van megfogalmazva. Egyetlen kivétel van, amikor a képességet a lap úgy veszti el, hogy kap egy jelzőt. Ilyenkor a jelző veszi el a képességet, ha ez lekerül róla, a lap is visszanyeri a képességeit. Mivel a má-



soló lap a jelzőt nem másolja, ezért ebben az esetben a másolt lapnak lesz képessége.

Mi történik a *Luthiumon levő* lapokkal és jelzőkkel, ha az ellenfelem *Granitoiddal* akarja leszedni *Luthiumot*, és én életpont áldozással megakadályozom?

Nos, *Granitoid* képessége a következő: célpont nem galetki lényről lekerül minden lap és jelző, majd a lény a gyűjtőbe kerül. Ez egy képesség, nem pedig kettő, ahogy sokan gondolják. Egy képesség, ami teljes egészében a lényre hat, először leszedi róla a lapokat és jelzőket, majd megöli a lényt. Ha egy lény valamilyen oknál nem lehet *Granitoid* célpontja, vagy egy forrással megakadályozom, hogy *Granitoid* képessége hasson a lényre, akkor a jelzőket és lapokat sem szedi le róla.

Drágítja-e a *Destabilizátor (új)* Az erős gyengéjét, ha azt reakcióként használom?

Természetesen. A régi *Destabilizátor* a bonyolult szövege miatt nem drágította ezt a lapot, az új viszont minden reakciót drágít.

Egy lényemen van egy *Vadítás (új)*, azon pedig egy dermesztés jelző. Mi történik az előkészítő fázisomban?

Sajnos nem tehetem meg azt, hogy először jön a *Vadítás (új)* képessége, ami nem működik a jelző miatt, majd utána esik le a dermesztés jelző. A dermesztett lapnak nem működik a képessége, ezért nem is jöhet létre, amíg



van rajta dermesztés jelző. Ha azonban a jelző leesik, a képesség aktív lesz, és mivel még nem hajtottuk végre, ezért végre kell hajtani.

Szellembélyőt rakok *Kronoteusra*. Kap-e varázspontot az ellenfél a *Kronoteus* képességével?

Nem. A *Szellembélyő* elveszi a lény képességét, *Kronoteus* azonban csak a sikeres kijátszáskor ad varázspontot. Ha sikeresen kijátszok egy lapot, akkor először mindig a lap hatása jön létre, és csak utána következnek az egyéb lapokból következő hatások. Ekkor viszont már *Kronoteus*-nak nincs képessége.

A *Selyemgubó* jelzőjével megvédhetem egy lényemet egy forrástól. Működik-e ez a *Szellembélyő* ellen?

Sajnos nem. A tárgy rákása egy lényre nem forrás. A tárgy képessége, ami a lényre hat, már forrás, de sajnos erre ilyenkor már nem lehet reagálni.



Deegón van egy Szent pajzs (tehát ekkor van rajta 2 életjelző és 5 ÉP-je van). Sebzek bele egyet, majd le-lövöm róla a Szent pajzsot. Megvédi-e az élet Deegót? Igen, meg. Az élet definíciója a következő: Ahányszor élet-

jelzős lap kikerülne a játékból vagy gazdát cserélné, és még van rajta életjelző, akkor vegyél le róla egy életjelzőt, és a lappal nem történik semmi, kivéve, hogy ha a gyűjtőbe kerülés ÉP veszteségtől történne, akkor max. ÉP-re gyógyul; ha valamilyen jelzőknek köszönhetően (pl. mérge), kerülne a gyűjtőbe, akkor vedd le róla ezeket a jelzőket is egyúttal. A szabályban összesen két kivétel van, amikor nem véd az élet: a nem kényszerített áldozás, illetve a lények által történő leütés/lelehelés a harci fázisban.

Kap-e Hiei izmot, ha a kör végén leesik egy vízió lap? Nem, mivel Hiei nem kap izmot áldozáskor, a víziók pedig kör végén áldozással ke-



rülnek a gyűjtőbe. A vízió altípus magába foglalja a következőt: Hátrány: kör végén áldozd fel.

Ében morf: a típus hibásan szerepel a lapon. Nem szörny, hanem torzszülött.

ABYSS KLUB

VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

HÉTK LAPONKÉNT, A LEGOLCSÓBBAN, A LEGTÖBBET!

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

Hétvégeente verseny,
sok nyereménnyel.*

BUDAPEST, VII.

CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

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

* Kivéve minden hónap 3. hétvégéjét

VERSENYBESZÁMOLÓK

Simon Dániel győztes paklija:

- 3 A Gépezet
- 3 Csáp-entitás
- 3 Galetki lárvá
- 3 Galetki sebész
- 3 Galetki szanitéc
- 3 Mechanikus végtag
- 3 Médeni Berta
- 3 Pelyhedző bőr
- 3 Rafinált boltos
- 3 Rúnacsáp
- 2 Az Ősök Városa
- 2 Barlangtáncos
- 2 Deego
- 2 Nyálkás ormány
- 2 Pszi-mester
- 2 Varázslatos Mirella
- 1 Asztrálzúzó csáp
- 1 Kővéváltoztató csáp
- 1 Végzetes csáp

Kiegészítő pakli:

- 3 Antimágikus csáp
- 3 Gümőfejű Ottó
- 3 Höre
- 3 Jádésárkány
- 3 Taumaturgikus transzformáció
- 2 Asztrálzúzó csáp
- 2 Dögnyúzó
- 2 Kismassza
- 2 Végzetes csáp
- 1 Az Ősök Városa
- 1 Pszi-mester

Baross Ferenc paklija:

- 2 Az inkvizíció kínzó mestere
- 2 Gömbvillám
- 3 Örök dilemma
- 1 A vér dala
- 2 Dögnyúzó
- 3 Höre
- 2 Fegyverkovács
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Sziklarepezsz
- 3 Hiei
- 3 Panatán csillapítás
- 2 Hiei ellentámadása
- 3 Koncentrált energia
- 1 A reménytelenség bajnoka
- 3 Troglodita törzsfőnök
- 3 Metamorfózis
- 2 Bodom fiái
- 2 Az örület dala
- 2 A pók amulettje
- 1 Sötét Föld

Kiegészítő pakli:

- 3 Armageddon (új)
- 2 Korrodáció
- 3 Halvány reménysugár (új)
- 3 Szőke Martin
- 3 Az igazság pillanata (új)
- 3 Manacsapda
- 3 Az istenek küldötte
- 1 Hiei ellentámadása
- 1 Dögnyúzó
- 3 Árnyékvilkos

TILTOTT MÁGIA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét október 21-én rendeztük, 35 amatőr és 18 profi versenyző részvételével. Változatos paklikkal próbálkoztak a játékosok, csak a profik között az alábbi összeállításokat figyeltem meg: galetki, orgling, kalandozó horda, direkt sebző, kontroll, tárgyas, épületes és quwarz.

A profi kategóriában Simon Dánielிடadalmaskodott galetki paklijával, mint már a Nemzeti Bajnokság hasonló versenyén is, úgy látszik, nagyon jól megy neki ez a versenyforma és ez a pakli. A második helyen Baross Ferenc, a harmadikon Panyik Zoltán, a negyediken Sass Tamás, az ötödiken pedig Vaczó András végzett. Az első négy profi és az amatőr győztes pakliját oldalt böngészhetitek, Vaczó András paklija megegyezett Baross Ferencével. Az amatőröknél Pócs László győzött ismét, ezután már a profiknál kamatoztathatja tehetségét.

A második Szolcsánszki Balázs lett, feketemágiás direkt sebző paklival, a harmadik Tóth András kontroll jellegű összeállítással, a negyedik pedig Nedvesi Gábor, szintén kontroll-szerű paklival.

Simon Dániel a verseny megnyerésén kívül a képzeletbeli Fair Play-díjat is kiérdemelte: mivel ellenfele, Panyik Zoltán az utolsó fordulóban a (hosszabbítás után) lejárt időn túl legyőzte volna, megfelezte vele a pénzdíjat!

Mindenkit szeretettel várunk versenyenken!

Makó Balázs



Panyik Zoltán paklija:

- 3 Isteni infúzió
- 3 Troglodita törzsfőnök
- 3 Metamorfózis
- 3 Gömbvillám
- 3 Káoszurna
- 3 Vadítás
- 3 Sziklarepezs
- 2 Impulzus
- 1 Mindenható plazmagömbök
- 1 Arany gugyola
- 1 Rhatt papja
- 3 A rend ereje
- 2 Tleikan behemót
- 2 Szellembéklyó
- 2 Moa daraboló
- 1 Energiakonzentráció
- 2 Koncentrált energia
- 2 Thauglordon
- 3 Manacsapda
- 1 Hiei ellentámadása
- 1 Panatán csillapítás
- 2 Naso-thin nagyúr

- Kiegészítő pakli:
- 3 Gigaököl (új)
 - 3 Átoksárkány
 - 3 Az erős gyengéje
 - 3 Az igazság pillanata (új)
 - 1 Koncentrált energia
 - 2 Légy méltó magadhoz
 - 3 Dranadáni kötőrő
 - 3 Oroszlánvöltés (új)
 - 2 Halvány reménység
 - 2 Malfunkcionálás

Sass Tamás paklija:

- 3 Manacsapda
- 3 Halvány reménység
- 3 Panatán csillapítás
- 3 Energiaital
- 3 Démonölő
- 3 Hiei
- 3 Manakulus
- 3 A reménytelenség bajnoka
- 3 Fakítás
- 3 Tleikan behemót
- 2 Metamorfózis
- 1 Szmoggyer
- 2 Sírabló
- 2 Lélekszivacs
- 2 Hiei ellentámadása
- 2 Az igazság pillanata
- 2 Árnyéktűz
- 2 Uwalla
- 2 Armageddon
- 1 Estarion

Kiegészítő pakli:

- 3 Mentális enyészet
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)
- 2 A bátorság dala
- 2 Az istenek küldötte
- 2 Átoksárkány
- 1 Az igazság pillanata (új)
- 1 Árnyéktűz
- 1 Hiei ellentámadása
- 1 Armageddon (új)
- 2 Isteni infúzió
- 2 Fehérmágia
- 2 Helyan
- 2 Örök kábulat
- 1 Augur

Pós László győztes paklija:

(melyet Báder Máttyás segített összerakni)

- 3 Manacsapda
- 1 Asnomad
- 3 Manakulus
- 3 A holtak bolygatása
- 3 Rúnacsapás
- 3 Öregítő sugár
- 1 Az inkvizíció kínozómestere
- 1 Lélekszivacs
- 3 Nuk uszorája
- 3 Feketemágia
- 2 Az igazság pillanata
- 3 Vértökusz
- 3 Gömbvillám
- 3 Sírabló
- 1 Esszenciakristály
- 3 Energiaital
- 3 A halhatatlannak pusztulása
- 3 Bűbájmásolás

Kiegészítő pakli:

- 3 Nagytakarítás
- 3 Mentális csapás
- 2 Koncentrált energia
- 1 Tűzrakás
- 3 Kontármunka (új)
- 3 Tömeghisztéria
- 3 Urgod csapása
- 2 Asnomad (új)
- 2 Jadesárkány (új)
- 3 Panatán csillapítás

VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Kincsestár Könyvesbolt
különterme, Rákóczi u. 61.
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár, Kísasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Booskai u. 1.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.
FIDESZ IRODA – Budapest, 1093. Lónyai u. 48.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
János u. 13.
HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,
Kossuth u. 8.
KAPOSVÁR – Pártok Háza, Szent Imre u. 14.
KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor
Művelődési Ház, Negyvenyolcas u. 12.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színvaperszék 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegegy
75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékolt
SZARVAS – Belvárosi söröző és pizzeria,
Kossuth u. 23.
SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyi Önkormányzat Művelődési Központ,
Tancsics M. u. 5-7.
SZŐREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
TISZAJVÁROS – Telki Blanka u. 14.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt,
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő
helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerle 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 téren levő Népszínház
utcából induló 99-es busszal.
A Kós Károly térenél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya
városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesztől.
Áchim András utcánál vagy a Hunyadi
térenél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

NOVEMBERBEN ÉS DECEMBERBEN

JELLEMEK HARCA

Időpont: november 18., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Jellemelek harca.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

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

KÉTLAPOS

Időpont: november 26., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Kétlapos: minden lapból csak maximum kettőt lehet használni a pakliban.

Nevezési díj: 300 Ft/fő (16 év alattiaknak 200 Ft).

Díjak: Legendák völgye paklik.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: november 26., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és Elmeszívás. A legjobb amatőrt külön díjazzuk.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 26., 11 óra.

Helyszín: Kaposvár

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Farkas Gyula, 20-578-3693.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 2., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik verseny. 3 csomag Sárkánymágiából.

Nevezési díj: 3500 Ft (amatőröknek 3200 Ft).

A nevezési díj magába foglalja a paklik árát.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka. A legjobb amatőrt külön díjazzuk.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 2., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Frissen bontott paklik verseny. 3 csomag Sárkánymágiából.

Nevezési díj: 3500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: december 2., 11 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: Balassagyarmat (Kincsestár).

Szabályok: Egyszínű verseny. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Nevezési díj: 800 Ft

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Demus Istvánné, 35-312-393.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 2., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Frissen bontott paklik verseny. 3 csomag Sárkánymágiából.

Nevezési díj: 3300 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

KÉTLAPOS

Időpont: december 2., 10 óra, nevezés 8-tól.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Minden lapból kettőt lehet használni a pakliban. Tiltott lapok a szokásosak mellett a Gyógyító rakshalion és a Manafamiliáris.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 2., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

SZABÁLYOK

HÁROMSZÍNŰ VERSENY

Időpont: december 3., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: Háromszínű verseny.
Nevezési díj: 300 Ft (16 év alatt 200 Ft).
Díjak: Legendák Völgye paklik.
Érdeklődni lehet: Adam Norbert, 70-618-7787.

JELLEMEK HARCA

Időpont: december 3.
Helyszín: Szőreg.
Szabályok: Jellemelek harca.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-627-0438.

PÁROS VERSENY

Időpont: december 3., 11 óra.
Helyszín: Kaposvár
Szabályok: Páros verseny.
Nevezési díj: 600 Ft/őfő.
Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Farkas Gyula, 20-578-3693.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 3., 10 óra, nevezés 9.30-tól.
Helyszín: O+A Plusz.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye.
Nevezési díj: 3500 Ft (tagoknak 3300).
Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@omegaplusz.hu, 30-206-9004.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: december 9., nevezés 9-től, kezdés 10-től.
Helyszín: Szarvas
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.
Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, keroooo@freemail.hu, 20-959-1401.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: december 9., 9 óra.
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Isteni szövetség. Tiltottak az ultraritkák is.
Nevezési díj: 600 Ft. Csak amatőr játékosok indulhatnak.
Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 70-548-2984.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 9., 10 óra.
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.

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 pakliban lehet.

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen 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 pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen 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 leirtakkal 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 azazal 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 *Életereigiával* 50 EP-ről indultok.

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Őrjöngő szímill.* 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 *Őrjöngő szímill* és az Idegösszeomlás is.

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY: Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia. A 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 ?-et és X-et tartalmaz.

VESZÉLYES FAJ: Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lényt. A paklinak min. 45, max. 48 laposnak kell lennie.. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Dobó András, 20-360-9023.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 9., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Sárkánymágiából.

Nevezési díj: 3200 Ft. A nevezési díj magába foglalja a paklik árát.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 10., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Sárkánymágiából.

Nevezési díj: 2900 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 16., 10 óra, nevezés 8-tól.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Sárkánymágiából.

Nevezési díj: 3500 Ft

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 16., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl üdítő árát is. A versenyre előre kell nevezni telefonon vagy e-mailben.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, vicces.ferko@axelero.hu, 70-298-1175.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 16., 10 óra, nevezés 8-tól.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Sárkánymágiából.

Nevezési díj: 3500 Ft

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 16., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet használni a Sárkánymágia lapjait is.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 30., 10 óra, nevezés 9.30-tól.

Helyszín: O + A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 1000 Ft (tagoknak 900). A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@omegaplusz.hu, 30-206-9004.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 30., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet használni a Sárkánymágia lapjait is.

Nevezési díj: 800 Ft (amatőröknek 500 Ft).

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka. Díjazzuk a legjobb amatőrt is.

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

A SÁRKÁNYMÁGIA BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Sárkánymágia!
A 8. helyezettet is díjazzuk!

Időpont: November 25. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: TF-találkozó, Láng Művelődési Ház (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.).

Megközelíthető a két metróval (a Forgách utcánál kell leszállni).

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Sárkánymágiából.

Nevezési díj: 3500 Ft (tagoknak 3200 Ft).

Díjak: Négy gyűjtődoboz Sárkánymágia, ultraritkák.

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134,
vagy e-mailben a beholder@beholder.hu címen.

A versenyen 120 játékosnak tudunk helyet biztosítani. Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660-as számon és e-mailben a tf@beholder.hu címen BEMUTATO subjecttel.

A levélben írjátok le, a neveket, akiknek helyet akartok foglalni. A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be. Az előnevezetteknek 3/4 10-ig tartjuk fenn a helyet.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. december 15.



Szeptemberi feladványunkra jó néhány megfejtés érkezett, nagyrészt hibátlank. Nézzük, mit is kellett csinálni!

- Először elemezzük a helyzetet! Az ellenfélnek van egy *Tükörpajza (új)*, amit el fogok dobálni mielőtt használná, így ez nem fog zavarni. A *Fekete lyuk* sem okoz gondot, mivel a követóm drágítja a semmizést, így nincs rá elég varázspontja. A *Villámhárítóval* tud belém egyet sebezni, amit visszagyógyulok, így ez sem lesz probléma. Végezetül minden vízióm eggyel olcsóbb a követóm miatt.
- Ha már így áttekintettük a helyzetet, rakjuk le először a *Megtestesült félelemet*. (-1 = 15 VP)
- Lerakom *Az alvilág bővítését*. X-et ötben határozom meg, azaz a gyűjtőbe dobom a teljes maradék paklimat, de csak négy varázspontot kell fizetnem a követó miatt. A *Megtestesült félelem* kap egy jelzöt. (-4 = 11 VP)
- Kijátszom a *Mágikus tudatárát*, egyből használom is, passzivizálom hozzá mondjuk *Az alvilág bővítését*, elköltök két VP-t, megnézem az ellenfél kezét, és eldobatom a *Tükörpajzsot (új)*, így már ettől sem kell félni. (-2 -2 = 7 VP)
- A gyűjtőből kijátszom *Az illúzió hatalmát*, ad nekem varázspontot, és gyógyít egyet, ami pont elég ahhoz, hogy túléljem a *Villámhárító* sebzését. A *Megtestesült félelem* kap egy jelzöt. (-1 +3 = 9 VP)
- A *Zirri elmetrűkköt* mindössze egy varázspontért rakhatom rá a *Zirri átokmacskára*, ami ettől a tartalékba kerül passzívan. (-1 = 8 VP)
- A gyűjtőből érkezik a *Hihető illúzió*, áldozom hozzá *Az alvilág bővítését*. Feláldozom, és az ellenfél többek között sebződik egy ÉP-t. A *Megteste-*

sült félelem kap egy jelzöt.

(-2 = 6 VP, -1 = 19 ÉP)

- Szintén a gyűjtőből használom az *Elviselhetetlen fejfájást*, ami sebez kettőt az ellenfélbe. A *Megtestesült félelem* kap egy jelzöt. (-1 = 5 VP, -2 = 17 ÉP)
- Itt az ideje a *Víziócsapásnak* is, hiszen rajta kívül már öt vízióm van a gyűjtőben. A *Megtestesült félelem* kap egy jelzöt. (-2 = 3 VP, -5 = 12 ÉP)
- Végül megérkezik a *Visszatérő rémálom* is, ami kijátszásakor sebez hárommal. A *Megtestesült félelem* kap egy jelzöt. (-3 = 0 VP, -3 = 9 ÉP)
11. A rémálom és az immár hat jelzővel rendelkező *Megtestesült félelem* bemegy az örösztbla, és ütnek kilenctet. Győztem! (-9 = 0 ÉP)

Az egyetlen hiba, amit a megoldások között láttam, hogy ha a *Kötestbe zárt fénylényt* költségként áldozzuk a *Hihető illúzióknak*, akkor nem kapok fénylény jelzöt. A lap szövege szerint ugyanis nem kényszerített áldozásnál nem jár, és minden olyan áldozás, amit nem az ellenfél egy forrása kényszerít ki, nem kényszerített áldozásnak számít.

Szerencsés nyerteseink: Mészáros Gábor Bódvaszilásról, Hódos László Bajáról, és Róth Tibor Pécs-Hírdőrl. Nyereményük egy-egy csomag Legendák Völgye. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 1 életpontod és 9 varázspontod és egy szörnykomponens van, az ellenfelednek 20 életpontja és 0 varázspontja van, nincs szörnykomponense. A 4. körödben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. december 15

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

Megfejtéseket e-mailben is elfogadunk, de kizárólag a „feladvany” subjecttel érkezőket.

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

KÖVETŐD:

- A mindentudó

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Árnyéksárkány (új) (L)
- Antimágikus goblin (T)
- Pszi-sólyom (E)
- Múltidéző (új) (R)
- Thrax halálcsapás (L)
- Manaszüretelés (R)

A PAKLIDBAN LEVŐ LAP:

- A viharisten jele (F)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtőben.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- 2 Natharion gömb (S)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A gyenge ereje (F)

A Natharion gömbök aktívak.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 20 ÉP, 0 VP, 0 SZK



**Ellenfeled
kezében levő
lapja**



**Ellenfeled
kijátszott
lapjai**

A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 9 VP, 1 SZK

A pakliban levő lapok



Követőd

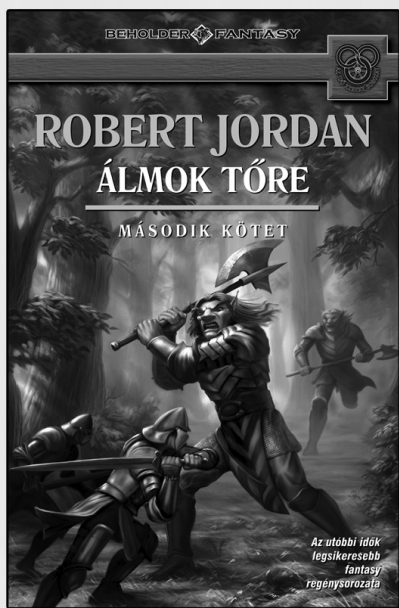


ROBERT JORDAN

ÁLMOK TŐRE II.

regényrészlet

Megjelenik november 21-én!



Logain nem várt bebocsátásra, hanem szinte a szolgálkában már be is toppant. Magas volt, göndör, fekete haja a vállára omlott, a bőre ghealdani létere meglepően sötét volt, és a nők alighanem jóképűnek tartották, bár benne is volt valami sötét vonás. Szokásos fekete kabátja volt rajta, a Karddal és a Sárkánnyal a hajtókáján, és az oldalán egy egyszerű, hosszú markolatú kard lógott, de valamivel kiegészítette a ruházatát. A vállán egy kerek, zománczott kitzűző ragyogott, három aranykorona kék mezőben. Nocsak, címert kerített magának? Az öregember döböntően vonta fel bozontos szemöldökét, és úgy nézett

Randre, mintha arra lenne kíváncsi, vajon kidobja-e a betolakodót.

– Azt hiszem, Andorból csupa jó hírt hoztam – kezdte Logain, és a kardövébe gyűrte a kesztyűjét. Épphogy csak meghajolt Rand előtt, nem vitte túlzásba a formáságokat. – Elayne még mindig nem adta fel Caemlynt, és Arymilla még mindig nem adta fel az ostromot, de azt hiszem, Elayne van előnyösebb helyzetben, hiszen Arymilla nem tudja megakadályozni, hogy a városba eljusson az utánpótlás. Az erősítésről nem is beszélve. Nem kell ilyen csúnyán nézned rám. Nem mentem be a városba. Arrafelé nem éppen barátságosak a feketekabátosokkal szemben. A határvidékiek is ugyanott vannak, ahol legutóbb voltak. Bölcs dolog, hogy távol maradsz tőlük. A híresztelések szerint tizenhárom aes sedai van velük. És a híresztelések szerint téged keresnek. Bashere már visszaért?

Nynaeve gyilkos pillantással meredt rá, és a fonatát markolászva lépett el Rand mellől. Szerinte az igencsak rendben volt, hogy az aes sedai-ok ash'a maneket kössenek meg, de a fordítottját förtelmes gyalázatnak tartotta.

Tizenhárom aes sedai, és őt keresi? Eddig csak azért nem vette fel a kapcsolatot a határvidékiekkel, mert Elayne nem fogadta volna szívesen a segítségét. A beavatkozását, ahogy ő mondta volna, és lassan Rand is kezdte belátni, hogy igaza van; az Oroszlános Trónt csak Elayne maga nyerhette el, ő nem adhatta neki. Talán jobb is, hogy elkerülte a határvidékieket. A Határvidék uralkodói mind szoros kapcsolatban álltak a Fehér Toronnyal, és egy szemernyi kétsége sem volt afelől, hogy Elaida továbbra is bármit megtenne azért, hogy a karmai közé kaparintsa. Az a néember és az az örül kiáltványa, hogy senki sem léphet kapcsolatba az Újjászületett Sárkánnyal, csak a Fehér Toronyon keresztül! Elaida sültbolond volt, ha komolyan azt

hitte, hogy ezzel ráveheti Randet, hogy csatlakozzon hozzá.

– Köszönöm, Ethin, másra nincsen szükségünk. Logain nagyúr? – kérdezte, miközben az öregember hajlongva kihátrált, és közben elégedetlenül nézett Logainre. Rand úgy vélte, ha azt mondja, hogy próbálja meg kidobni az asha'mant, hát megteszi.

– Születésénél fogva megilleti a cím – jegyezte meg Cadsuane anélkül, hogy felnézett volna a hímezsről. Ha valaki, hát ő nyilván tudta; segített elfogni, amikor a férfi még Újjászületett Sárkánynak kiáltotta ki magát... Logaint és Taimot is segített elfogni. A nő kontyában megrezdültek az ékszerék, ahogy Cadsuane megrázta a fejét. – Hah! Egyszerű kis uraságocska, valami zsebkendőnyi birtokkal a hegyekben, több volt abban a szurdok, mint a járható szakasz. De Johanin király és a Koronatanács megfosztotta a címétől és a birtokaitól is, miután Hamis Sárkány lett.

Logain arcán vörös foltok fénylettek fel, de a hangja nyugodt és hűvös maradt.

– A birtokaimat elvehették, de attól én még maradok, aki voltam!

Cadsuane láthatóan teljesen belemerült a hímezésbe, de erre halkan felnevetett. Verin kötőtűi megálltak a levegőben. Úgy méregette Logaint, mint egy kövérkés veréb egy érdekes pondrót. Alicia is a férfira emelte átható tekintetét, és Harilin és Enaila mintha csak monotonon ismételték volna a játék mozdulatait, nem oda figyeltek. Min látszólag zavartalanul olvasott tovább, de most már mind a két keze kabátja átellenes ujján nyugodott. Ott tartotta rejtett törei egy részét. Egyikük sem bízott Logainben.

Rand a homlokát ráncolta. A fickó annak hívatta magát, aminek akarta, feltéve, hogy megteszi, amit rábizott, de Cadsuane ugyanúgy piszkálta őt is és a többi feketekabátost is, mint Randet. Rand sem volt benne biztos, hogy mennyire bízhat meg Logainben, de a keze ügyében lévő eszközökkel kellett elvégeznie a munkát.

– Ennyi?

Most, hogy Logain is itt volt, Loial megint lecsavarta a kupakot a tintásüvegről.

– A Fekete Torony több mint fele Arad Domanban és Illianben van. Minden egyes embert elküldtem, aki aes sedai-t kötött magához, kivéve persze azokat, akik itt vannak veled, épp ahogy parancsoltad. – Logain beszéd közben az asztalhoz lépett, és felkapta a kék mázas kancsót az ebédmaradékkal teli tálcák közül. Volt még benne némi kis bor, töltött belőle magának egy zöld mázas pohárba. Az udvarházban csak kevés ezüstnemű akadt. – Hagynod kellett volna, hogy több embert hozzak ide! Az én izlésemnek még mindig túl sok itt az aes sedai az asha'manekhez képest.

Rand feldmordult.

– Mivel ez részint a te hibád, meg kell tanulnod együtt élni vele! Másoknak sem ártana megtanulnia. Folytasd!

– Dobraine és Rhuarc azon nyomban menesztenek hozzád egy Katonát egy levéllel, amint találtak valakit, aki legalább egy falunál nagyobb település ura. A Kereskedőtanács szerint Alsalam király még él és uralkodik, de vagy nem tudják, vagy nem akarják előszedni vagy megmondani, hol van, és láthatóan amúgy is egymás torkának estek. Bandar Eban félig kihalt, és a maradékot a csőcselék uralja. – Logain a poharába fintorgott. – Azt a kevés rendet, ami még van, rablók tartják fenn, és cserébe minden ételmet és pénzt elvesznek a néptől. Minden az övék, amit csak akarnak, beleértve a nőket is. – A kötésben hirtelen szikrázó harag lobbant, és Nynaeve torokhangon mordult fel. – Rhuarc nekilátott felszámolni az uralmukat, de már akkor csatába torkollott a dolog, mikor még csak indulni készültem – fejezte be Logain.

– A rablók nem szegülhetnek sokáig szembe az aielekkel. Ha Dobraine nem talál senkit, aki átvinné a vezetést, akkor egy ideig neki kell kormányoznia. – Ha Alsalam halott volt, márpedig ez elég valószínűnek tűnt, akkor az Újjászületett Sárkánynak Helytartót kell kineveznie Arad Domanban is. De kit? Olyasvalakire lenne szüksége, akit a domaniak is elfogadnak...

A másik férfi hosszan belekortyolt a borába.

– Taim egyáltalán nem örült, hogy ennyi embert elviszek a Toronyból, és nem mondom meg neki, hová mennek. Azt hittem, szét fogja tépni a parancsodat. Minden lehetséges trükkel megpróbálta kiszedni belőlem, merre lehetsz. Ő, szinte felemészti, hogy ezt megtudja... Szinte lángot vetett a szeme. Azt hiszem, nem álltott volna kivállatni, hogy megtudja, ha elég ostoba lettem volna, hogy egyedül menjek oda. De azért egyvalaminek mégiscsak örült; a kebelbarátai közül egyet sem vittem el. Ez látszott a képén – mosolyodott el, de sötéten, egy szemernyi vidámság nélkül. – Mellesleg most már negyvenegy kis bűntársa van. Az elmúlt napokban több mint egy tucat embernek adta meg a Sárkányos kítűzöt, és ötvennél is többen járnak a „külön” óráira, a többségüket pedig csak nemrég toborozta. Tervez valamit, és nem hinném, hogy tetszeni fog neked.

Mondtam neked, hogy öld meg, mikor még megtehetted volna, kacagott fel Lews Therin örült hangja. Mondtam neked! De most már túl késő! Túl késő!

Rand dühösen fúj ki egy kékeszürke füstkarikát.

– Hagyd már – mordult fel, legalább annyira Lews Therinre, mint Logainre –, Taim építette meg a Fekete Toronyt, akkorára, hogy most már legalább annyian tanulnak benne, mint a Fehér Toronyban, és napról napra növekszik. Ha valóban árnybarát lenne, mint ahogy azt te monddod, miért segített volna?

Logain állta Rand tekintetét.

– Mert nem állíthatott meg. Mert ahogy én hallottam, már az első pillanattól fogva voltak olyanok, akik tudtak Utazni, és nem nyálták a talpát, és nem volt rá semmi kifogása, hogy miért végezné a torbázst egymaga. De épített magának egy saját, rejtett Tornyot a Fekete Tornyon belül, és az emberek egy része hozzá hú, nem pedig hozzád. Kijavította ugyan a szökevények listáját, és a bocsánatkérését küldi a „jóhiszemű hiba” miatt, de akármibe lefogadhatod, hogy az nem véletlen volt, és nem is hiba.

És Logain vajon mennyire lehetett hűséges? Ha az egyik Hamis Sárkány berzenkedett az ellen, hogy az Újjászületett Sárkányt kövesse, miért ne berzenkedhetett volna a másik is? Lehet, hogy még meg is tudná indokolni magának. Végteére is híresebb Hamis Sárkány volt, mint Taim, jóval sikeresebb is... maga mellé gyűjtött egy hadsereget, végigsöpört Ghealdanon, és kis híján elérte Lugardot is, Tear felé tartva... az ismert világ fele megremegett Logain neve hallatán. De mégis Mazrím Taim vezette a Fekete Tornyot, és Logain Ablar csak egy volt a számtalan asha'man közül. De Min még mindig látta körülötte a dicsfényt. Azt azonban továbbra sem tudta megmondani, hogy miféle dicsőség érheti utol a férfit.

Rand kivette a szájából a pipát, és a pipa feje kis híján megégette gémeikkel megjelölt tenyerét. Alighanem vad dühvel pőfékelt, épp csak nem vette észre. Zavarta, hogy Taim és Logain még csak a kisebb problémák közé tartozott. Még nem volt itt az ideje, hogy elszámoljon velük. Még csak kézre eső eszközökként gondolhatott rájuk. Nagy nehezen uralkodott a hangján, és higgadtan folytatta.

– Taim levette a nevüket a listáról. Csak ez számít. És ha kivételez egyesekkel, majd véget vetek a dolognak, ha lesz rá időm. De először a seanchanokkal kell elbánnunk. És talán a Tarmon Gai'donnal is.

– Ha? – mordult fel Logain, és olyan erővel vágta le a poharat az asztalra, hogy eltört. Bor ömlött végig az asztalon, és lecsöpögött a szélén. A férfi komor arccal törölte kabátjába a kezét. – Azt hiszed, csak képzelődöm? – A hangja egyre hevesebb lett. – Vagy kitalálók mindenfélét? Azt hiszed, csak féltékeny vagyok, al'Thor? Ugye azt hiszed?

– Most már elhallgass! – emelte fel a hangját Rand is, hogy túlkiabálja a mennydörgést.

– Mondtam már, hogy elvárom tőled és a feketekabátos barátaitól, hogy udvariasan viselkedjetek velem – vágott közbe Cadsuane szigorúan –, de most úgy döntöttem, hogy egymással is udvariasnak kell lennetek. – Továbbra is a himzörámára hajolt, de úgy beszélt, mintha csak az ujját rázva fenyítené meg őket. – Legalábbis amíg a társaságomban tartózkodtok. Azaz amennyiben továbbra is

kiabálni fogtok egymással, mindkettőtöket alaposan elfenekellek!

Harilin és Enaila olyan heves nevetésben törtek ki, hogy a macskabölcsőshöz használt zsinór összegubancolódva hullott a földre. Nynaeve is elnevette magát, bár igyekezett eltakarni az arcát. A Fényre, még Min is elmosolyodott.

Logain láthatóan berzenkedett, és úgy megfeszítette az állát, hogy Rand már attól félt, elpattan a foga. Neki is nehezere esett nem mutatnia, hogy mennyire felbosszantotta az aes sedai. Cadsuane. És azok az átkozott szabályai! A feltételek, melyek nélkül nem vállalta volna el, hogy a tanácsadója legyen. Cadsuane úgy tett, mintha Rand kérte volna, hogy nevelje meg, és időről időre újabb szabályokat vezetett be. Egyik kérése sem volt igazán megerősítő, de már a pusztá létük dühítette Randet, és a nő általában úgy vezette elő mindegyiket, hogy az már magában sértő volt. Rand már épp megmondta volna neki, hogy elege van az újabb és újabb szabályokból, és ha ennyire ragaszkodik hozzájuk, hát belőle is.

– Taimnak alighanem ki kell várnia az Utolsó Csata végét, akármire készül is – jegyezte meg Verin hirtelen. Bármit kötött is, alaktalan masszaként hevert az ölében. – Már a nyakunkon van a Tarmon Gai'don. Ha hihetünk mindannak, amit összeolvastam a témáról, a jelek egyértelműek. A szolgák nagyobbik része halottakkal találkozott a folyosón, olyanokkal, akiket ismertek életükben. És már elég gyakran látták őket ahhoz, hogy meg se ijedjenek. A marhákat a tavaszi legelőre hajtó pásztorok közül pedig egy jó tucatnyi is látott ködbe olvadni egy várost pár mérföldre északra innen.

Cadsuane felemelte a fejét, és a kövérkés Barna nővére meredt.

– Köszönöm, hogy megismétled a tegnapi estét híreidet, Verin! – mondta szárazon.

Verin pislogott egyet, aztán ismét felvette a kötést, és úgy meredt rá, teljesen elbizonytalanodva, mintha ő maga sem tudná, mi készül belőle. Min elkapta Rand tekintetét, és lassan megrázta a fejét. A férfi sóhajtott egyet. A kötésben ingerültség volt, és óvatosság, ez utóbbi nyilvánvaló és szándékos üzenetet közvetített Rand felé. Min néha mintha olvasott volna a gondolataiban. Jól van, no, ha szüksége van Cadsuane-re – márpedig Min szerint igen –, akkor szüksége van rá. De azért nem bánta volna, ha tudja, mit fognak tanulni tőle, már azon kívül, hogy hogyan csikorgassák a fogukat.

– A tanácsodat kérném, Cadsuane. Mi a véleményed a tervemről?

– És végül a kölyök csak megkérdezi – mormolta a nő, és letette a himzést a kosárája mellé. – Mikor már minden szál mozgásban van, jó néhány olyan is, amelyikről még csak nem is tájékoztattátok, és most végül mégis megkérdezi. Jól van. A seanchanokkal kötött békéd nem lesz túl népszerű.

– Fegyverszünet – szakította félbe Rand –, csak ennyi, és az Újjászületett Sárkánnyal kötött fegyverszünet csak addig él, amíg az Újjászületett Sárkány. Ha meghalok, mindenki újra háborúzhat a seanchanokkal, ha kedve tartja.

Min lecsapta a könyvét, és keresztbe fonta a karját.

– Ne beszélj ilyeneket! – csattant fel, és az arca csak úgy vörösölt a dühtől. A kötésben pedig szinte fojtó félelem áradt.

– A Próféciák, Min – nézett rá a férfi szomorúan. Nem magát sajnálta, hanem a lányt. Meg akarta védeni... őt is, Elayne-t is, Aviendhát is, de végül mindegyiküket bántania kell majd.

– Azt mondtam, hogy ne beszélj ilyeneket! A Próféciák sehol sem mondják, hogy meg kell halnod. Nem hagyom, hogy meghalj, Rand al'Thor! Elayne és Aviendha és én, mi nem hagyjuk! – Gyilkos pillantásokkal meredt Aliviára, aki a látomásai szerint segít meghalni Randnek. A keze lesiklott a kabátja ujján a rejtett török felé.

– Viselkedj, Min! – szólott rá a férfi. A lány azonnal elkapta a kezét a kabátujjáról, de előreszegte az állát, és a kötést hirtelen macacsság öntötte el. A Fényre, most már azért is aggódnia kell, nehogy Min megpróbálja megölni Aliviát? Nem mintha nagy esélye lett volna a sikerre – annyi erővel egy aes sedai-t is megpróbálhatott volna pár dobótörrel kivégezni, mint a seanchan nőt –, de a végén még baja esik. Rand nem volt benne biztos, hogy Alivia ismer olyan fonatot, amely nem fegyverként öl és pusztít.

– Népszerűtlen, ott tartottam – folytatta Cadsuane, és felemelte a hangját. Összevonta a szemöldökét, és alaposan végigmérte Mint, csak aztán fordult vissza Randhez. Az arca sima volt, nyugodt, egy aes sedai kiismerhetetlen álarca. Sötét szeme kemény, mint a csiszolt drágakő. – Különösen Tarabonban, Amadiciában és Altarában, de máshol is. Ha beleegyezel, hogy a seanchanok megtartsák, amit eddig megszereztek, akkor melyik országot adod el nekik legközelebb? A legtöbb uralkodó legalábbis így fogja látni a dolgot.

Rand visszaroskadt a székébe, kinyújtotta a lábát, és bokánál keresztbe vetette.

– Nem számít, milyen népszerűtlen. Cadsuane, Tearben keresztül mentem azon a ter'angreal ajtókereten. Erről már meséltem, nem? – A nő fején megrezdültek az arany ékszerek, ahogy Cadsuane türelmetlenül bólintott. – Az aelfinnek feltett egyik kérdésem az volt, hogy hogyan nyerhetem meg az Utolsó Csátát.

– Meglehetősen veszedelmes kérdés – válaszolta a nő halkán –, figyelembe véve, hogy ha úgy nézzük, mégiscsak érinti az Árnyéket. Az ilyen kérdéseknek állítólag elég kellemetlen következményei lehetnek. És mi volt a válasz?

– Északnak és keletnek egynek kell lennie. Nyugatnak és délnek egynek kell lennie. A kettőnek egynek kell lennie. – Rand gondosan fújta a füstkarikát, aztán áteregetett egy kisebbet a közepén. Nem ez volt a teljes kérdés. Azt kérdezte, hogyan nyerhet úgy, hogy túlélje. A kérdés másik felére azt a választ kapta, hogy „ahhoz, hogy élj, meg kell halnod”. De ez sem olyasmi volt, amit Min füle hallatára szívesen felhozott volna a közeljövőben. Vagy, ha már itt tartott, Alivia kivételével bárki füle hallatára. Most már csak arra kellett rájönnie, hogyan élhet úgy, hogy meghal. – Először azt hittem, azt jelenti, hogy minden országot meg kell hódítanom, de nem ezt mondták. Mi van, ha azt jelenti, hogy a seanchanok kezén lesz a nyugat és a dél, ahogy, amint azt te is mondtad, már az ő kezükön is van, és szövetségként vívjuk meg az Utolsó Csátát, és a seanchanok is ott lesznek mindenki mással együtt?

– Nem lehetetlen – engedett a nő –, de ha meg akarod kötni ezt a... fegyverszünetet... miért indítasz egy látszatra igencsak nagy és erős hadsereget Arad Domanba, és miért erősíted meg az illiani csapataidat is?

– Mert a Tarmon Gai'don a nyakunkon van, Cadsuane, és nem harcolhatok egyszerre a seanchanokkal és az Árnyékkal is. Vagy fegyverszünet lesz, vagy minden létező erőmmel ellenük fordulok, és szétzúrom őket! A Próféciák azt is kimondják, hogy magamhoz fogom kötni a kilenc holdat. Ezt a részt csak pár nappal ezelőtt értem meg. Amint Bashere visszaért, tudni fogom, hol és mikor találkozhatok a Kilenc Hold Leányával. Most már csak egyetlenegy kérdés maradt: hogyan kötöm magamhoz, de ezt majd ott meglátom.

Tényszerűen vezette elő az egészet, és a hangszúly kedvéért néha eleresztett egy-egy füstkarikát. Változó reakciók fogadták a bejelentését. Loial olyan gyorsan körmölt, amilyen gyorsan csak bírt, minden egyes szót megpróbált lejegyezni, míg Harilin és Enaila tovább játszott a macskabölcsőt. Ha a lándzsák táncát kell járni, akkor majd ott lesznek. Alivia elszántan biccentett, kétségkívül azt várta már, hogy végre elpusztíthassa azokat, akik ötszáz éven át a'dam-végen tartották. Logain kerített egy újabb poharat, és kitöltötte magának a bor utoljárt, de inkább csak fogta a kezében az italt, nem kortyolt bele. Kifürkészhetetlen arccal nézett maga elé. Verin most Randet figyelte nagy odaadással, de hát a Barna nővér mindig is kíváncsi volt minden vele kapcsolatos apróságra. De vajon Min miért érez ilyen csontig hatoló szomorúságot? És Cadsuane...

– Egy kellően erős ütestől a kő is elreped – mondta, és az arca kiismerhetetlen, sima aes sedai álarc volt. – Az acél megpattan. A tölgyfa dacol a viharral, és kettétörik. A fűzfa meghajlik, ha kell, és mindent túlél.

– A fűzfa nem győzhet a Tarmon Gai'donnál – válaszolta Rand.

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

71. kaland



Izzadság csorog végig a hátadon, miközben hazafelé tartasz egyik szomszédod meglátogatását követően. Meleg van, megszomjaztál, alig várod, hogy hazaérj. Sétálás közben szöveget üt a fejedben egy gondolat: Miért van ilyen meleg? Állítólag a felszínen nagyon változékony volt a hőmérséklet, már amikor még a galetkik a felszínen éltek. Sőt, ha hinni lehet az ősi tekerceknek, akkor volt úgy nevezett hideg és meleg időszak egy-egy hegymorajon belül. Állítólag a hideg neve tavasz volt, a melegé ősz. Vagy fordítva? A fene sem emlékszik rá ebben a nagy melegben. Itt azonban, a hegy mélyén, galetkiemlékezet óta kellemesen hűvös, állandó hőmérséklet volt.

Mostanában viszont egyre melegebb van... Most, hogy jobban belegondolsz, már egy ideje egyre melegebb az idő. Mivel eddig a felmelegedés nem haladta meg a kellemetlen mértéket, ezért nem is tűnt fel, de az elmúlt napokban már



határozottan meleg volt, így a felismerés végre megérett benned. Talán valami kezdődő vulkanikus aktivitás indult meg valahol a hegy mélyében?

Menetközben a szint mágustornya mellett sétálsz el, és ahogy a hőmérséklet növekedésén tűnődsz, meglepődve konstatálod, hogy itt, a torony közelében akár egy-két tized fokkal is magasabb a hőmérséklet. Hiába, egy jó galetki, egy képzett vadász megérzi a hőmérséklet-változás legkisebb fokát is, ami sokszor életet menthet, hiszen jelezheti egy melegvérű ragadozó közelségét éppúgy mint bizonyos hegymélyi természetes veszélyeket.

Szóval a mágustorony közelében melegebb van – térnek vissza csapongó gondolataid a hőségre. Elhagyva a tornyot, ha csak kicsit is, de határozottan hűl a környezet. Hmm, itt valami titok lappang. Érdemes lenne kivizsgálni, hiszen egy jó galetki mindig kíváncsi, szereti a titkokat fürkészni. Minden megszerzett tudás hasznos lehet az Ellenséggel szemben – áttatod magadat, de azért csak úgy magadnak beismered, hogy egyszerűen kíváncsi vagy.

(Amennyiben úgy döntesz, hogy kivizsgálod a hőmérséklet furcsa emelkedésének okát, a K 71 parancsot kell kiadnod. A kalandot, bármely lakószinten tartózkodó galetki megkaphatja, a kaland bármikor végrehajtható és felköltözéskor nem tűnik el.)

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.

11.

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 labirintus/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 leközlött fix labirintus vagy kaland kérhető, az előző számokban közlteké 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 szintfüggetlenül kalandokat lehet így szerezni. Mindkét játékban hasznos, esetleg egyedi tárgyakat, varázslatokat találhattok meg így, de természetesen az sem kerül hátrányba, aki nem akarja vagy nem tudja ezeket megcsinálni.

Hortu gróf várának ostroma



Két hónapja dúl a csata Hortu gróf váránál. A kisebb domboldalra épült palotát Szimán gróf katonái állják körül, azzal a céllal, hogy kiéheztessék a várban élőket.

A konfliktus oka, mellyel az egész kezdődött, egy mindent elsöprő szerelem volt.

Egész pontosan a következő történt: Szimán gróf feleségét elcsábította Hortu gróf kisöccse. Amikor erre titkolt kapcsolatuk második évfordulóján fény derült, Szimán gróf Gergen, a fiatal csábító kiadatását követelte Hortutól, de ő természetesen nem küldte ily módon bitófára testvérét. Ezután kezdődött a háború, más megoldás nem lévén. Két hónappal ezelőtt Szimán gróf emberei megszállták Hortu nemesi birtokát, és embereit a palotába szorították. Az elején még vér is folyt, Hortu gróf többször megpróbált kitérni a várból, az ezt követő összecsapásokban azonban több embert vesztett, mint ellenfele, így inkább felhagyott az efféle öngyilkos vállalkozásokkal. Szimán gróf is próbálkozott az ostrommal, de az ostromlítás támadásokból rendre a várvédők jöttek ki jobban.

Eközben Hortu katonái, akik épp nem a birtokon teljesítet-tek szolgálatot az ostrom megkezdésekor, brutális parancsot kaptak. Amíg Szimán gróf az erővel itt tartózkodik, dúlják fel

örizetlenül maradt birtokait. Ártatlan parasztok százai haltak meg, mire Szimán visszaért birtokára, és véret vette az ellenségnek. Ez az aljas lépés csak felszította elszántságát, így Hortu nem azt érte el vele, amit szeretett volna: a visszavonulást. A veszélyt elhárítva Szimán a teljes hadseregét visszairányította Hortu birtokára.

Az ezt követő ostrom során Szimán sikeresen bejutott a külső falak mögé, visszaszorítva a hátsó helyiségekbe ezzel Hortu embereit. Elég komoly áldozatot kellett azonban ezért fizetnie: katonáinak nagy része odaveszett. A továbbhaladáshoz már nem maradt elég mozgósítható embere, így a harcból állóháború lett.

Szimán ekkor belátta, hogy önmaga nem tudja ezt a helyzetet megoldani, így kénytelen segítséget kérni. Hortu gróf, illetve öccsének fejéért hajlandó 10 ezer aranyt fizetni az erre önként vállalkozó kalandozóknak! A feladat tehát a következő: vérrel vagy vér nélkül bejutni a vár belső termeibe, Hortu emberei közé, megkeresni a gróft vagy öccsét, és élve vagy halva Szimán elé vinni őket.

Amennyiben erre képesnek érzed magad, jelentkezz a helyszínen Szimán gróf színe előtt, a 179,89-es koordinátán! Hortu gróf várának vázlatos térképét alant találhatod.

A kuponokat postán küldheted be a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre.

11.

1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

2. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

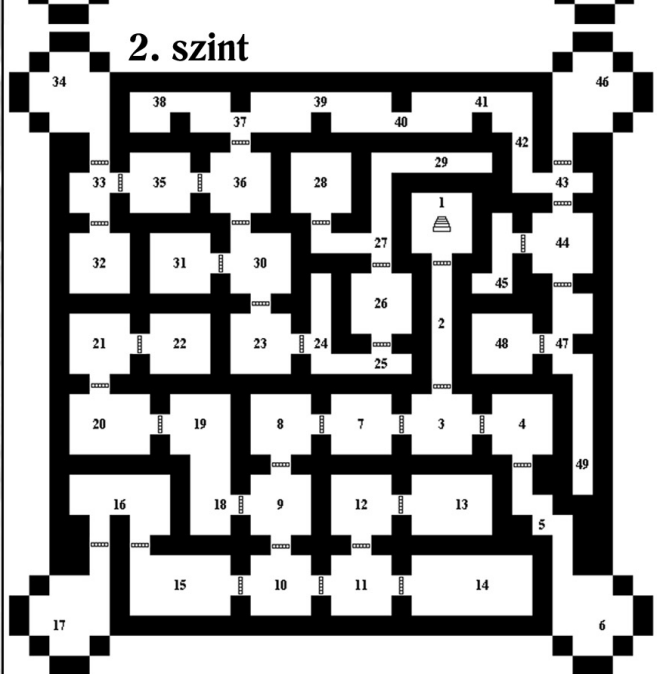
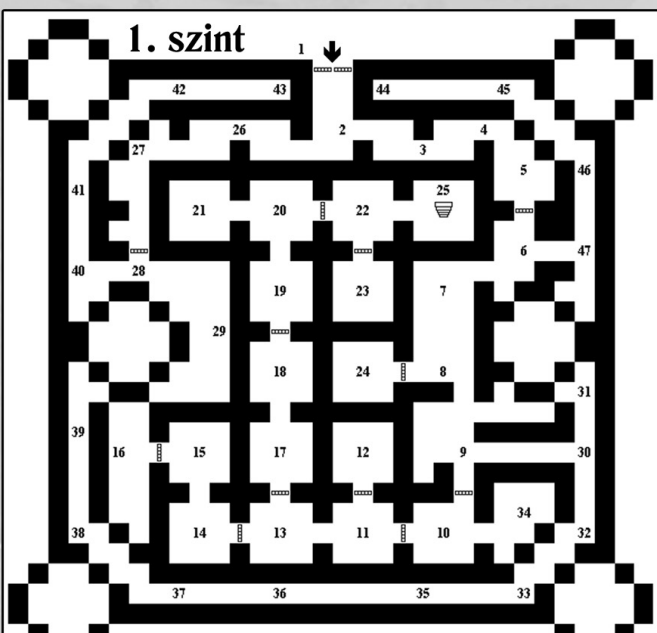


Hortu gróf várának ostroma

bejárat: 1. szint 1. pont

lépcső a 2. szintre:
1. szint 25. pont

lépcső az 1. szintre:
2. szint 1. pont



ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

A KASZINÓ

A legutolsó nagy fejlesztés az ŐV-n a kaszinó bevezetése volt. Már régóta akartam csinálni egy olyan új dolgot a játékba, ami sok sikerélményt ad, fejleszti a karaktert, nem kell hozzá harcolni, és hosszútávon is lekötheti a játékosokat. Az ihlet hirtelen jött, és rögvest felvázoltam, hogy mit is szeretnék csinálni.

Mindenekelőtt, az újdonságnak versenyképességnek kellett lennie az eddigi dolgokkal, de úgy, hogy ettől fogva ne mindenki ezt csinálja éjjel-nappal. Fontos volt, hogy érdekes legyen alacsony és magas szintű kariknak is. A kaszinó fő vonzerejét természetesen a megnyerhető ritka tárgyak adják. Ezek az arany tokenek, amelyek megnyerésére kicsivel kevesebb, mint 1% van (egész pontosan 0.7%), amelyekért különlegesen értékes kincsek lehet kapni. Némi töprengés után, hogy a dologban legyen még csavar, beraktam ezüst (2%) és platina (0.3%) tokeneket is, hogy még nagyobb variáció legyen a kincsekben.

A kaszinóban persze sokszor nem nyer a játékos – ez itt egészen pontosan az esetek 61.5%-a. A maradék esetekben nem annyira nagy értékű, de azért hasznos cuccokat lehet szerezni, mint pl. varázssítalok, fűvek, random varázstárgyak, fekete és aranydukátok. Meg persze pénzt és drágakövet, valamint KNO-t azért, hogy nehogy valaki azt mondja, nem csinálom, mert nem jár érte lélekenergia (persze csatában így is több lélekenergia jön, de legalább itt is lehet kapni).

A tervezet alapjait megosztottam a játékosokkal is, így kaptam néhány nagyon jó ötletet is – pl. amikor nem nyersz, legyenek akkor is színesítő események, vagy hogy ha különlegesen nehezen is, de lehessen inimiciás tárgyat szerezni.

Egy kezdő karakter számára az ezüst és arany tokenek szuper nyeremények, hiszen tárgyformázókat kaphatnak, amiből olyan slotra olyan tárgyat csinál magának, amelyet

akar. Egy magasszintű tápos karinak ezek már nem feltétlenül jók, ők viszont beválthatják ezeket platina illetve gyémánt tokenekre, amelyekre már nekik tetsző nyereményeket kaphatnak. A platina tokennel őskövet, időkrisztályt és univerzum szilánkot is lehet nyerni.

Gyémánt tokenet nyerni nem lehet, csak platina tokenekért váltani, vagy a platina tokenek mellé kapott szilánkokból összerakni. A gyémánt tokenekért egyedi, csak a kaszinóban megszerezhető relikviákat lehet kapni.

Külön szakértelem ugyan nincs a kaszinózásra, de azért lehetőség van fejlődésre: ha elég sokat játszol, kaszinóbérletet kaphatsz, amivel a kaszinózás TVP és arany költsége csökken, és így nőhet a nyeremény értéke. A legjobb az egynapos kaszinóbérlet, ami ezeket elfelezi! Nehogy valaki ezzel visszaéljen, vagy hogy rabszolgák csak a kaszinóban üljenek, korlátoztam, hogy egy körben max. a kapott TVP 1/3-át lehet kaszinóra költeni.

A kaszinó meglátogatása nagyon egyszerű, a BE 30 (alkalom) paranccsal történik, minden alkalom 1 TVP-be és 100 aranyba kerül. A pénz egy része megtérül nyereményben, de hosszú távon a kaszinózás veszteséges, ha csak a pénzügyi oldalt nézzük (különbön nem érné meg az üzemeltetőnek). Azonban az egyéb javak (varázstárgyak, +KNO, hősiesség pont, dukátok, jóllakottság) már önmagukban kifizetődővé teszik, és akkor még nem számoltuk a tokenekért járó extra jutalmakat.

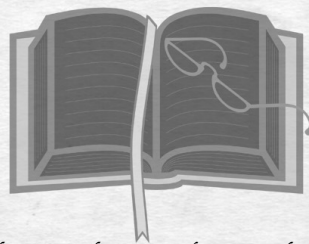
Aki akarja, az játszhat céltudatosan, minden felesleges pénzéért, konkrét tárgyakra hajtván, de az is jól fog szórakozni, aki néha ugrik csak be néhány TVP-ért, szórakozásból, hogy feldobja a fordulóját. A kaszinózás megint egy dolog, amivel a kevésbé harcorientált tudósok és bárdok bátran leköthetik magukat.

Tihor Miklós

ŐSÖK VÁROSA

Leanthil naplója

35.



El vagyok keseredve. Nem kicsit, nagyon. Úgy érzem, az életem, a céljaim, mindenem romba dől ezekben a napokban. De elmesélem, miről van szó.

Nem akarom nagyon messziről kezdeni, hiszen sok dolgot már korábban leírtam ide, azonban átfogóbb képet kaphatsz úgy, ha összefoglalom az előzményeket is. Sok-sok évvel ezelőtt egy álom megváltoztatta az életemet, és emiatt megváltoztam magam is. Abban az álomban az istenek elárulták nekem, mi történt velünk, hogyan lehetne ebből a helyzetből kitörni, és engem bíztak meg, hogy tegyek az ügy érdekében. Nagy volt a teher már akkor is, de ilyen súlyos eddig még sosem. A kapott feladatot megértettem és felvállaltam. Hirdetni kezdtem az ígét, és akik fogékonyak voltak tanításaimra, azokat csoportba gyűjtöttem. Szövetséget alapítottunk, így intézményesíteni tudtuk a Hegyben a hitet. Eleinte csak gúny és közneveltség tárgyai voltunk azért, mert másként gondolkodtunk, de a legelkeserítőbb az volt, hogy a többség meg sem próbálta megérteni, amit mondtunk. Úgy kezelték bennünket, mint valami bolondokból álló szektát. Később a hírünk egészen magas szintig is eljutott, azóta a Hegy vezetésének aljaskodásait is el kell viselnünk. Ebbe beletartozik az olimpián való szándékos egymás ellen sorsoltatásunk, a klánon belüli aljas feladatok, és több merénylet kísérlet is. Persze csak kavics alatt, nehogy feltűnő legyen a dolog, és nehogy éppen ezzel igazolják tanításaink igazságát. Muszáj voltunk tehát valamilyen más eszközhöz folyamodni, hogy felrázzuk a hitetleneket (akiket mi tévelygőknek nevezünk), és hosszas gondolkodás után úgy döntöttünk, a törvények keretein belül kénytelenek leszünk szándékosan ártani a környezetünknek. Persze csak a saját érdekükben. Ha csak beszélgetünk velük, annak semmi hatása, ha harc közben legyőzzük őket, az sem ér semmit, hiszen az ilyesmi mindennapos dolog. Ha viszont harc közben összetörjük tárgyaikat, kiéheztetjük őket és sorolhatnám, akkor a veszteség érzésének közvetítésével arra kényszerülnek, hogy az eseten, a kár okozóján és annak szavain is elgondolkodjanak. Amikor ezt először megcsináltuk, elemi erejű volt a felháborodás. Nem is csoda. Szinte őrjöngtek a galetkik, de ez megmaradt egyfajta tehetetlen dühnek, hiszen semmit sem tehettek ellenünk. Némi eredményt persze elértünk, hiszen a szövetségünk létszáma többszörösére duzzadt, és jó néhány szimpatizánst is szereztünk. Gyorsan épültek a szövetségi épületeink, és sikert sikerre halmoztunk. Aztán az egész visszasüllyedt egy vegetatív szintre, amolyan hétköznapi mértékű lett: a szövetségi tagok jöttek-mentek (a létszám tehát stagnált), az épületek már csak épülgettek, a Hegy népe pedig hozzászokott a létünkhöz, és ahhoz, amit műveltünk velük. Évekig ez volt a helyzet, mígnem néhány hónapja elhatároztuk, hogy ideje ismét felrázni a népet, mert így nem jutunk egyről a kettőre. Versenyt hirdettünk egymás között, ki tud több galetkiben bármilyen érzést kelteni irántunk (vagy ellenünk). Főleg Ka-Boom barátom és én jártunk élen a versenyben, én még szóban is

igyekeztem az ismét felhorgadó ellen-szenvet csökkenteni. Erről írtam is nemrég. Nem vártuk, hogy két pártra szakad a Hegy népe (mellettünk és ellenünk levőkre), hiszen a pusztításban nem válogattunk, így nem is várhattuk el senkitől a szimpátiát. Csak annyit értünk el, hogy a passzívok közül kivált egy különösen felháborodott, tenni akaró réteg, akik hamarosan megszervezték magukat, és tevőlegesen is ellenünk fordultak. Először a Rúvel Öklei szövetség egy hangadója hirdetett ellenünk nyílt háborút, amit eleinte ők is és mi is komolyan vettünk, azonban mára bohóckodásba fulladt az egész.



Mivel a törvények miatt mi sem nagyon tehetünk a zaklatóink ellen, úgy gondoltuk, a passzívokat kényszerítjük a Rúvel Öklei ellen való nyomásyakorlásra. Ha az Öklök leállnak, ők is megmenekülnek tőlünk. Talán el is értük volna a célunkat, ha ekkor nem történik valami olyan dolog, amire idekerülésem óta nem volt példa: egy galetki nő, bizonyos Signy Mallory a zúgolódók élére állva (vagy inkább képviselőtükbén) képes volt, és minden végtagjára olyan képességeket növesztett, amelyeket korábban csak mi használtunk, és szintén olyan varázslatokat tanult meg. Ez persze önmagában még nem volna érdekes, azonban új képességei birtokában gyakran látogat be hozzám és Ka-Boom barátom barlangjába, hogy megtorolja a „bűneinket”. Ez még mindig nem lenne érdekes, csak hogy elég jó hatásfokkal teszi mindezt. Hogy őszinte legyek, egy-egy csata alkalmával több száz évet is képes öregíteni rajtunk, a tárgyainkat akadálytalanul törni össze, a varázslatai kivédhetetlenek, ÉS szinte képtelenség eltalálni. Ez utóbbi a legnagyobb probléma, mert egyébként odamennék, két pofonnal leverném, aztán a hajánál fogva penderíteném ki a hülye kis libát, még mielőtt bármit is tehetne. Az nyilvánvaló, hogy minden látogatását komoly felkészülés előzi meg (vagy úgyis mondhatnám, hogy „rámkészül”), mert mindig pont akkor jön be a barlangomba, amikor a szolgálaim annihilálva vannak vagy ájultak, harc közben pedig rengeteg lötytyöt iszík meg, szemmel láthatóan előre meghatározott sorrendben. Leverni persze nem tud (nyilvánvalóan nem is akar), hiszen nyeszlett kis végtagocskáival éppen csak megkarcolni tud, esetleg apró horzsolásokat okoz, amiket regenerációm segítségével egy szempillantás alatt begyógyítok. Eleinte belementem a nemes harcba is (tehát a szolgálák kérdése akkor még nem volt érdekes), mert úgy gondoltam, mégis csak egy nő, aki neménél fogva megkülönböztetett bánásmódot érdemel. Ezt persze most is így gondolom, de ellenkező előjellel: ha tehetném, szálanként tépném ki a haját (is), és szívesen elcsúfítanám a helyes kis pojáját. Ha tehetném. Megpróbálkoztam már azal, hogy láthatatlanságot varázsoltam magamra, de simán átlátott rajta, a vitalitásomat is igyekeztem növelni, de még így is sikerül neki az öregítés. Egyelőre nem tudok mit tenni, minthogy

csakis törhetetlen felszerelést hordok (így megfosztva magam egy halom mágikus erősítéstől), és naponta járok a templomba, hogy visszafiatalítsanak. Ez nagyon (mondom: nagyon) sok pénzbe kerül, de nem is a pénzzel van itt a gond, hiszen az temérdek van (bár a drágaköveim száma mostanra kétezer alá csökkent), hanem az idővel. Ha pedig ökelme úgy dönt, hogy éheztetni van kedve, akkor még több időt vesztek, mert kénytelen vagyok ételért dolgozni. Amikor nemrég a Hegy lakóival vitáztam, mondtam nekik, hogy ha akarnának, védekezhetnének ellenünk. Ezt most ez a liba üzentte meg nekem, persze maró gúnnyal, mert tudja, hogy képtelenség ellene védekezni. Mint írtam, a láthatatlanság mit sem ér, a csapdának is csak akkor volna értelme, ha mellé még egy-két alkalommal el is találhnám, hogy kifeküdjön. Ihatnék varázssitalokat, amint meglátom a barlangom bejáratában, de ha sebezhetetlenség italát iszom, akkor éheztet, ha mágiaellenállás italát, akkor meg ütleget (vagy inkább kapirgál, de a végeredmény szempontjából ez mindegy). És akkor az sem, biztos, hogy bármelyik ital hatása elég volna a védelemhez. Leginkább a szolgálaimban bízhatok, de úgy hallottam, hogy már szervezkednek a folyamatos annihílásuk érdekében, így egy dolog marad: tűrni. Tűrni, és bosszút állni a szint többi lakóján, hát ha ők szembe fordulnak Signyvel, és akkor leállítja magát. Egyelőre azonban nem bízhatok ebben, mert éppen amikor már kezdte unni a folyamatos molesztálásomat (amit be is jelentett), rögtön akadt számos jelentkező, aki felajánlotta neki anyagi és egyéb támogatását (az erkölcsin felül). Így aztán mégsem állt le a zaklatásommal a nyavalyás.

Talán viccesen hangozhat ez a kesergés, hiszen csak egy gyengécske kis nőről van szó. Mivel nemrég az volt az egyik klánfeladatomban, hogy érjem el a hatvan éves kort, még örültem is ennek a hirtelen jött segítségnek, és könnyedén teljesítettem azt, aztán a büszkeség nem engedte, hogy elhatalmasodjon rajtam az apátia, de mostanra a büszkeség elszállt, és csak a kesergés maradt. Teljesen felőrli az idegeimet, hogy állandóan csupa ránc az arcom, ősz a szőröm, és gyengének, betegnek érzem magam. Most még csak-csak, hiszen most jövök a templomból (ahol lassan már hivatalból adnak nekem egy arany papi VIP-kártyát), de lehet, hogy pillanatokon belül megint

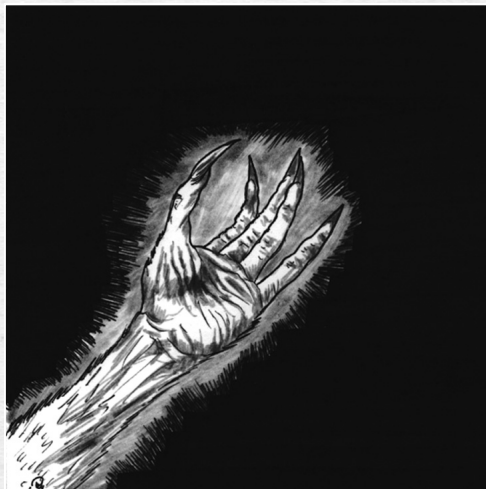
itt lesz a nagy „igazságtevő”, és akkor annyi erőm nem marad, hogy megemelem ezt az írógyökeret. Ráadásul így is elég nagy kupleráj van a barlangomban, nemhogy még az összetört tárgyaim darabjait is kerülgetnem kelljen, nehogy összekeveredjenek egy rossz mozdulat következtében.

Pedig egyébként azt tapasztalom, hogy továbbra is erős galetkinek számítok a szintemen. Alig akadnak páran, akik le tudnak verni (Piromaca meg Fortian például ilyen), és ami ellenfeleimnek a legnagyobb szégyen, hogy sokuknak még úgy sincs esélyük ellenem, hogy természetellenes öreg-



ségem miatt, lassabb és gyengébb vagyok, mint máskor. A szint épületeiben kapott feladatokat sem oldom meg sokkal nehezebben, s környék torzszülöttjeinek pedig így sincs ellenem semmi esélyük. Ezek miatt tehát nincs okom keseregni, még sincs jó kedvem. Akasztják a hófiért, ahogy még a Felszínen mondták.

Végül is két lehetőségem van megoldani ezt a helyzetet. Na jó, három. Az egyik, megvárni, míg ez a kis nőcske megunja a dolgot. Ennek fogalmam sincs, mekkora az esélye, de ahogy a támogatás előtt már felmerült benne a lehetőség, úgy talán most is elfőhet ez a pillanat. A má-



sík megoldás, hogy folytatom a pusztítást, amíg a szintemen lakó galetkik ki nem kényszerítik Signyből, hogy abbahagyja a zaklatásomat. Ez mondjuk jól hangzik, de ezzel eddig csak annyit értem el, hogy megfenyegessenek azzal, hogy az olimpián egyszerűen megölnék, tekintet nélkül a Hegy törvényeire vagy a várható büntetésre. A harmadik lehetőség...

Nos... a harmadik lehetőség az, amit még csak leírni sincs szívem. Feladni a küldetésemet, és „rendes” galetkivé válni. Atadni a szövetség vezetését másnak, és meghúzódni. Vagy kilépni a szövetségből, és átkéredzkedni máshova. Ha letranszformálnám a mancsomról a tárgyirtást, még esélyem is volna, hogy befogadjanak. Sőt, talán még kapkodnának is utánam, hiszen mindegyik a saját dicsőségének tekintené, ha soraiban tudhatná a megzabolázott és egyébként rendkívül erős Leanthilt. Ez azonban egyelőre csak elmélet. Mindössze felmerült bennem a gondolat, egy kicsit el is játszadoztam vele, de nem tartom megvalósítandónak.

A fentiek persze csakis neked szólnak ott a jövőben, és mivel most tényleg nagyon úgy érzem, sosem fogom teljesíteni az istenek által rám testált feladatot, tényleg lesz valaki, aki mindezt elolvassa. Persze az eddigi oldalak sem kerülhetnének avatatlan szemek elé, de a fentiek miatt most aztán valóban kénytelen leszek a naplómat biztos helyre rejteni. A lelakatolt ládikóm titkos rekesze talán megfelelő lesz, de tartok tőle, ott sem fogom igazán biztonságban érezni. Kíváncsi lennék, ti mikor és hol találjátok majd meg, de sajnos ezt sosem fogom megtudni. Mindegy is. Ennél most sokkal nagyobb problémáim vannak.

Na, persze történt velem egy csomó minden más is, például... a fenébe, ez már megint itt v...

Leanthil

STATISZTIKÁK

	Össz.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
sztint	1048	59	189	232	384	306	417	932	640	623	719	1048	814	473	611	445
Galetki cseták	956	55	137	167	190	212	361	809	446	315	443	956	613	256	532	307
Galetki győzelmek	4979	196	415	815	901	1524	1666	2419	2203	2516	3389	3678	4680	4430	3905	4979
Torzsaiított cseták	4731	170	375	807	850	1444	1529	2231	2019	2321	3154	3519	4341	3828	3624	4731
Torzsaiított győzelmek	9710	187	523	1031	1382	2465	2776	4178	3843	4817	5526	7492	7971	7834	7328	9710
Leolt torzsaiított cseták	2180	0	0	39	158	344	450	676	1465	834	1015	1600	2180	1250	716	1287
Pszai cseták	2138	0	0	28	118	277	416	631	1321	607	722	1345	2138	1056	294	1088
Pszai győzelmek	756	43	52	95	103	247	316	490	388	756	513	605	732	520	387	257

IMAX HP

	Össz.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
sztint	496	56	75	105	132	157	183	210	235	267	287	334	372	418	449	496

ÖSSZEÍRT STATISZTIKA

Galetki cseták	200148	semmit.	41,2%	Rang: 0
Galetki győzelmek	94346	Haltatalanok:	6,0%	Rang: 133
Torzsaiított cseták	1562789	Tudósok:	14,7%	Rang: 125
Torzsaiított győzelmek	1356203	Mágusok:	11,5%	Rang: 127
Leolt torzsaiított cseták	2420363	Pszionisták:	2,3%	Rang: 115
Pszai cseták	152250	Tisztogatok:	4,9%	Rang: 124
Pszai győzelmek	82058	Katonák:	4,1%	Rang: 125
Ájúlások száma	107549	Murások:	6,8%	Rang: 121
		Tolvajok:	4,5%	Rang: 104
		Bárdok:	3,9%	Rang: 128

SZÁMÉRTÉLMÉK

	Össz.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
sztint	29	6	9	14	12	12	12	20	15	17	19	29	25	21	26	18
csapatkészítés	26	4	8	9	10	16	13	16	15	15	20	26	20	19	18	20
csapóakasztás	23	4	8	8	8	13	16	16	14	15	18	21	23	20	18	21
zárnítás	26	7	10	15	12	12	12	19	16	26	19	26	20	20	19	22
műzálás	43	3	6	8	10	16	15	15	15	14	43	15	25	16	16	16
rugalmasság	29	3	8	11	14	13	15	12	12	18	19	20	18	21	23	24
meggyőzőképesség	59	2	7	10	10	14	12	14	15	54	59	15	14	21	17	17
transzformáció	44	3	7	8	10	13	13	17	17	14	19	28	44	27	22	24
auraszélelés	24	3	6	9	15	14	11	14	11	15	18	17	16	20	15	24
ékszerészet	26	6	10	12	10	15	20	21	21	20	23	23	19	21	26	24
kereskedelem	60	8	10	11	15	22	29	53	36	31	39	50	40	40	43	60
szívösszeg	25	3	4	6	12	16	15	15	14	12	14	18	25	25	25	20
varázsállítózás	34	8	10	12	11	25	15	28	17	34	32	30	27	25	18	24
gyógyművelények	50	5	9	13	16	20	30	27	32	30	30	40	33	33	31	43
nyomkeresés	42	3	6	9	12	12	10	16	14	15	20	26	39	30	24	32
vezetőképesség	30	0	0	10	11	16	19	21	22	20	23	25	24	30	16	25
pszí támadás	46	0	0	9	12	15	30	41	46	29	40	36	45	36	19	28
pszí energia	36	6	12	11	15	18	20	19	19	18	36	36	31	31	23	16
lopás	37	5	7	11	16	13	19	15	15	17	33	37	34	37	34	35
éberség	53	12	16	14	22	33	27	53	30	21	50	32	20	22	17	22
átokszóras	40	9	13	17	24	26	25	27	25	26	33	31	33	25	36	36
álcázás	31	4	5	6	10	12	14	12	14	15	16	17	21	17	31	31
lopakodás	35	10	13	24	18	29	23	26	27	28	27	35	34	26	27	25
regisztrát	55	7	12	15	18	30	39	36	19	26	43	52	37	48	55	28
zene	43	4	9	10	13	14	15	18	23	29	24	26	43	24	24	24
tanulás	31	0	4	5	11	10	13	15	20	17	25	30	31	26	26	25
idézés	28	1	0	6	11	14	16	21	19	18	22	22	24	28	28	28
javítás	42	0	5	11	15	25	21	20	27	27	39	42	32	33	38	42
épités	40	0	0	6	14	15	14	19	14	25	28	20	27	20	40	40
felderítés	31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	30	27	20
vitalitás																

HÖSSZÉGPONT

sztint	Össz.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
	2014	40	101	144	207	742	244	1272	836	1025	1188	2014	408	1224	619	1607

HÍRNÉV

sztint	Össz.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
	32000	975	1458	1829	3706	7084	8175	32000	12652	9772	23107	23244	19137	21158	18031	16091

Sir Barracuda: V'La Gronde

Nem mindig előny ám, ha valaki híres, vagy hát hogy is mondjam inkább... szóval, ha közismert bárd. Bizony nem az! Sajnos a galetkik hajlamosak akkor is azzal vádolni, hogy hozzá teszek ezt-azt a történeteimhez, amikor a szintiszta, póre valóságot írom, sőt néha nem áttalanak egyenesen hazugsággal, fantazmagóriálással rágalmazni, hiába patyolat tiszta a lelkiismeretem! Ha pedig akárcsak egyvalaki is szóvá teszi ezt a nézetét, sajnos azonnal oda a hitelem! Hogy mindezt miért mondom neked? Hogy kicsit zavarosak a soraim? Ne csodálkozz! Magam is erősen össze vagyok zavarodva, és még mindig a történetek hatása alatt állok. De további szócséplés helyett, inkább halld, hogy mi esett meg velem a minap...

Rég nem jártam már az arénában, már idejét sem tudom, hogy milyen rég nem léptem a falai közé. A környékét is kerülöm, minek is mennék oda? Két milgandoltással előzött azonban valahogy mégis arra vetett a dögunalom. A galetkik többsége már a fogadóban, a kaszinóban, vagy ki tudja, hol múltatta az idejét, nem sok volt már hátra milgandoltásig. Én meg csak úgy kószáltam össze-vissza a szinten, jól nyitva tartva a szemem, és a fülem, ahogyan egy vérbeli, történetekre, és hírekre vadászó krónikásnak illik. Persze engem sosem a külsőségek érdekelnek. Mindig igyekszem a színpalak mögé lesni, és így kitudni a nagy titkokat. Ezért nem vonzott a büszke arénahősök névsora a hirdetőablán, és az Uralkodói Szint egyik bajnokának hamarosan esedékes látogatásáról szóló színes plakát sem keltette fel az érdeklődésemet. Én a szörnyaréna mögött bóklásztam, ahelyett, hogy a fényesen kivilágított, csicsás faragványokkal, és széles feliratokkal díszített főkapunál csellengtem volna, és – hőshöz kissé méltatlanul – ürülék-kupacok és vizeletpatatok között szökdeltem, hátul, a sötétben. Jól átjárta öltözetem a penetráns bűz, ami errefelé terjeng, és nem örültem ennek, mert kényes vagyok rá, hogy semmiféle testszag ne lebegjen körülöttem.

Na szóval, épp nagyban kerülgettem a bűzlő kupacokat, amikor hirtelen világosság támadt nem sokkal előttem. Azonnal megérezttem, hogy valami igazán nagy dolog van készülődben (ugyanis én csalhatatlanul megérezem az ilyesmit), ezért megpróbáltam eggyé válni a csarnok falával. A szörnyaréna mesterét pillantottam meg a feltárló rejtekaftó nyílásában, és egy másik alakot, akit még sosem láttam azelőtt, valahogy mégis nagyon ismerősnek tűnt. Halkan beszélgettek, és amit mondtak – gyanítom –, nem az én fülemnek szánták!

– ...és sok szerencsét odafent, uram! – fejezte be a mondatot a porondmester. Sajnos a többi a lassan nyíló kőajtó súrlódásába veszett. – Ha esetleg úgy adódna, ejtethetne néhány szót rólam a megfelelő helyeken... – tette még hozzá a szörnyidomár, de hangjából sütött: nem remél pozitív választ.

– Ühöm... hát persze! Ne említsék meg rögtön az Uralkodónak, ha már úgyis ott vagyok? Ne tedd magad nevelésesebbé, mint amilyenek egyébként látszol! Legyen tartásod, és tudd, hogy hol a helyed! – utasította rendre az ismeretlen ismerős. Hangja ellentmondást nem tűrő, mégis szenvtelen volt. A hatalomhoz szokott galetki beszél így!

Eközben mindketten félreálltak az ajtóból, és utat engedtek a kifelé tartó csordának, én meg tágra meredt szemmel bámultam, mert ez volt a legkülönösebb csoport, amit valaha láttam! Négy földementál teregette a szörnyeket kifelé, és azok békében lépdeltek egymás mellett, engedelmes molitárok módjára. Nyoma sem volt viselkedésükben, hogy rendes körülmények között egymás életére törnének. Volt ott nedonkopó, renegát szilmill, csendbogár és zdork éppúgy, mint nutrítor, árnyrém és szilánkmester, csak hogy csak az ismertebb torzakat említsem, és még a milbani fivérek is ott sétáltak közöttük, tekintetüket a semmire fókuszálva... Nem kétséges, hogy komoly adag mákonyt kaptak a bódulat érdekében,

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

és ez még nem minden! Az ürülékhalomok és vizeletpatakok közt lavírozva egyenest a csarnok oldalfalához vonultak, és ugyanolyan egykedvűen, mint addig, egyszerűen belegyalogoltak a sziklafalba!

– Illúziófal! – suttogtam magamról megfélemlítve, és persze rögtön meg is bántam, hogy ilyen balgaságra vemedtem, hisz a két férfi azonnal felém kapta a tekintetét. Lehunytam a szemem, nehogy csillogása az árulóm legyen, és még levegőt venni is félttem. Így álltam ott, mozdulatlanul, hosszú percekig át. Erősen füleltem, de saját szívverésem örült ritmusú „tam-tatam”-jaitól semmit sem hallottam. A záródó rejtékajtó súrlódása riasztott fel béműltágomból.

Kinyitottam a szemem, és megkönnyebbülve tapasztaltam, hogy újra sötétség borul rám. Sötétség, és süket csend. Ekkor felmerült bennem, hogy csak álmodtam az egészet, de aztán elhessegettem ezt a gondolatot. Ugyan! Nem szoktam én hallucinálni! Ellenállhatatlan vágy tört rám, hogy azonnal a szörnyek farkaja után osonjak, hiszen még láttam magam előtt azt a pontot, ahol átléptek a látszólag tömör sziklán. Később talán már nem fogom megtalálni az átjárót... Már indultam volna, mikor hirtelen megdöntöttem magam, és inkább kiszaladtam a központi óriásmilgand fénye alá. Szerencsére az ösztönöm nem csalt meg. A kámzsás, titokzatos idegen épp abban a pillanatban lépett be a szint vegyesboltjába!

A boltos az üzlete ajtajában toporogva megvárta, míg vendége átlépi a küszöböt, majd sunyin körbesandított, és utána ment. Behúzta maga mögött az ajtót, és még a „Zárva – rögtön jövök” feliratú táblát is kiakasztotta! No de ilyet! Még hogy dologidőben bezárjon a bolt! Erre még nem volt példa! Legalábbis tudtommal nem. No, de engem sem azért áldottak meg az istenek ilyen nyughatatlán kíváncsisággal, hogy egy nyamvadt fatáblácska az utamat állja! Habozás nélkül futottam közelebb. Gyorsan magamra olvastam a láthatatlanság ígét, és a következő pillanatban már a zárral bibelődtem. Nem volt nehéz dolgom, mert az a lüke boltos csak be kallantyúzta az ajtót, nem zárta kulcsra. Gond nélkül bejutottam.

A sötét előtérben át egyenest a hátsó raktár felé vettem az irányt, mivel onnan szűrődött ki némi fény.

– Csak ennyi? – kérdezte a boltos. Megismertem a hangját, bár őt magát nem láthattam, mivel épp egy polc takarásában állt.

– Ennyi. Ha kevesled, eridj panaszra ahhoz a félkegyelmű helytartóhoz! – mondta közönyösen az idegen. – Tőlem ne várj többet. Ma jöttem utoljára a koszos bázárodba! Holnaptól már ismét az Udvarnál látom el feladataimat, amiket ésszel fel sem foghatnál... Nem is tudom, hogy miért bízik rád ilyen titkokat. Talán öregszem...

Csend következett, amit csak az aranyak halk pendülése zavart meg. A boltos nyilván akkurátusan megszámolta a kapott pénzt. Jellemző! Végül ismét az idegen törte meg a csendet.

– Kell még háromszáz drágakő, és harminc káosztárgy is. Jah, és a kőveket meg fogom szemlélni! A múltkor az összes nagyobb darabot kiválogattad a kollekcióból, te sunyi kis kufár! – inkább kuncogott, mintsem neheztelt a hang.

Elhültem. A boltos káosztárgyakkal üzérkedik! De hisz azokat csakis a Császári szint begyűjtői vihetik el! Ezt azonnal jelenteni fogom! – határoztam el, de nem jutottam tovább a gondolatmenetben, mert a társalgás folytatódott, és ez teljesen lekötötte a figyelmem.

– Persze, hogyne, igenis, uram! A legszebb háromszáz darabot kapja, ezért kezeskedem! A káosztárgyak közt kíván-e szortírozni, vagy mehet ömlesztve? – tudakolta a kereskedő.

– Mindegy. Mehet vegyesen. Nem érdekel – így a felelet.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

A kíváncsiságtól üzve még közelebb óvakodtam, és „lesz, ami lesz” – alapon bekukkantottam az ajtókereten belülré. Az ismeretlen fickó háttal állt nekem, és egy feneketlen zsák száját tartotta, a boltos pedig egy ráccsal védett polc előtt szöszmötölt. Aztán kitérte a rácsot, és a polcokon sorakozó káosztárgyakat válogatás nélkül szórni kezdte bele a zsákba.

– Uram... – kezdte eközben.

– Na, ne! Csak el ne kezdj te is, hogy említslek meg befolyásos körökben! Ajánlom, hogy ne éj vissza a túrelmemmel!

Rövid hallgatóságom során most először szólt az idegen némi érzelmet a hangjába. Kicsit felfortyant. Nem volt szükséges megismételnie a figyelmeztetést. A boltos mintha megnémult volna.

Hamar végeztek ennél a polcnál és átmentek egy sorsral hátrébb, a raktár legvégébe. Úgy hallottam, a boltos itt tartja a legértékesebb áruit. Gondoltam egy merészet, és besettenkedtem a raktárba.

– Azt is, és azt! És abból négy tucatot! – rendelkezett az idegen, és én – bár nem láttam semmit – felfigyeltem az üvegcsék csendülésére. Italokat ad el neki! – futott át az agyamon, de megint nem maradt több időm ezen mé-lázni, mert a két férfi léptei közeledtek, én pedig nem vártam meg, amíg nyakom csipnek. Gyorsan kiosontam a boltból. A szívem hevesen dobogott, és magamban már a helytartónak szánt leveletem fogalmaztam, mikor az idegen kilépett a jól megvilágított főtérre. Megtorpanás, és búcsúszó nélkül indult el, és én természetesen követtem őt.

Jó néhány termet, és átjárót magunk mögött hagytunk már, és én igyekeztem felhasználni minden tudásomat, amit a lopózkodás terén eddig megszereztem, ám egyszer csak:

– Hogy hívnak, lárva? – vetette oda foghegyről. Nem volt a közelben más, tehát kétségem sem lehetett felőle, hogy nekem szólt.

– Már rég nem vagyok lárva! – fortyantam fel dacosan, reflexből.

– Jól van, nem vagy! Csak gyere ide mellém, és hagyjuk ezt a neveléses bújócskát!

Megszaporáztam a lépteimet, és felzárkóztam a férfi mellé.

– Sir Barracuda vagyok... – mondtam, megnyomva kicsit a „szőr” előnevet, és ostoba módon elvártam vol-



na tőle, hogy reagáljon erre. Valahogy így: „Ááá, csak nem az a bizonyos Sir Barracuda, aki megnyerte a Bárdversenyt prózában, és versben egyaránt... Ismerem a balladádat, amit a legendás Huric Zoroj tragikus szerelméről költöttél, fiacskám! Ugye te birtokoltad az Ősök Bűvös Lantját is oly hosszú időn át? Nagyon dicséretes!” – de persze semmi ilyesmi nem hangzott el vezetőmtől. Kicsit el is szontyolodtam, ezért gyorsan hozzátettem: – ...a hírneves mesemondó, szolgálatodra... uram. – Gondoltam, egy kis tisztelet nem árthat.

– Óó! Egy bárd. Ha! De mit is várhattam volna? Ne hidd, fiacskám, hogy a kíváncsiság bűn! Ha fajunkat nem hajtáná a kíváncsiság egyre közelebb a Felszínhez, már rég a torzak sorsán osztoznánk mindannyian!

Körbepislogtam, de nem sejtettem, hová tartunk. A Nagy Csarnok középső, illetéktelenek elől elzárt része felé haladtunk, de Te is tudod, ott semmi más nincs, csak az Ősök Csarnoka...

– Engem szólíts V'la Gronde nagyúrnak, vagy egyszerűen csak nagyuramnak, ha esetleg nehezedre esne ki-mondani a nevem.

– Megbocsáss, de még sosem hallottam uraságod-ról...

– Még szerencse! Különben már nem élnél! – torpant meg hirtelen a kámzsás férfi, és felém fordult. Nem is feltételeztem, hogy álcám elrejthet tekintete elől, mégis

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

fura volt látni, hogy egyenest a szemembe néz, azokkal a hatalmas, fekete szemekkel! Brrr... Hátborzongató volt. Nagyon nyeltem, és már azon agyaltam, hogy melyik pillanatban fogok megpucolni innen, amikor az idegen váratlanul felkacagott.

– Ha-ha-ha! Nyugi, lárvá, csak vicceltem! Tudós vagyok, nem gyilkos. Nagyon vicces fickó vagy! Mindig ilyen könnyű felültetni téged? – kacagott, aztán kissé komolyabban szegezte nekem a kérdést: – Na, akkor jössz, vagy maradsz?

Csak most ébredtem rá, hogy hol is vagyunk valóban. A függőleges, majdnem teljesen tükörsima fal a csarnok külső fala volt! A fickó pedig egyszerűen átsétált rajta! Még a szám is tátva maradt a döbbenettől!

– Ha majd eldöntötted végre, csak gyere utánam! – hallottam tompán a falon túlról. Egy szempillantásig tartott csak a dermedtség, aztán utána léptem.

Gondolhatod, hogy milyen sokszor jártam már Őseink Csarnokában, hogyha eljutottam a harcosok szintjére, ilyenek azonban még soha nem láttam a Csarnokot.

Az idegen már vagy húsz lépcsőfokkal lentebb járt a padlószint alatt, és magával vitte a fényt is, ezért elővettem saját milgandomat, és a legerősebb fokozatra hangoltam, amire a csöpp gömböcske csak képes volt.

Döbbenetemben teljesen lecövekeltem, és csak bámultam. Egyetlen gigantikus terem terült el előttem, se-

hol sem álltak falak! A csarnok üres volt, tökéletesen üres!

– Szeretném bezárni az ajtót, *Sír!* – hallottam lenről, és végig sem gondolva, mit teszek, leszaladtam a lépcsőn.

Hamarosan vendéglátóm barlangjában ücsörögtem, egy kényelmes mohafotelben, forró, és csípős mátekelteát szürcsölgetve, és pépesre süttöt xita uborkát szopogatva. A szoba közepén hatalmas utazóláda hevert, több kisebb koffer társaságában. V'la Gronde nagyúr a konyhában tett-vett valamit, de azért szóval tartott engem.

– Holnap végre letelik a négy földmoraj, és visszatérhetek a családomhoz! Izgatott vagyok, gondolhatod. Néhány levélváltáson kívül egyáltalán nem érintkeztünk ez idő alatt a párommal. Azt sem tudom, mi van vele. A nagyobbik lányom felnőtt, és már elvették a begyűjtők. Úgy tudom, valahol a porontyszinten csámborog. A kisfiam azonban még épp csak megszületett, mikor eljöttem. Nagyon vágyom már látni! Neked van testvéred?

– Egy fogadott bátyám van, Bazaltzabáló. Ő is ezen a szinten él – feleltem teli szájjal. – De igazi testvérem nincsen. Legalábbis nem tudok róla... – tettem még hozzá, és felrémlettek előttem szüleim arcvonásai. Tényleg! Vajon mi lehet velük? Épp ezen morfondíroztam, mikor a nagyúr visszatért a nagybarlangba. Egy gőzölgő tálakkal megrakott tálcát egyensúlyozott a mancsán.

– Ratifagy-pástétom. Remélem, szereted! – vigyorgott a férfi, és máris összefutott számban a nyál. Pontosan tudta, hogy puhánynak való étkekre vágyom! Csak jólneveltségem tartott vissza tőle, hogy a tányér után kapjak.

– Nagyuram, volna néhány kérdésem... – nyögtem két kanál inyencség között.

– Csak gyorsan, fiam, mert már nem sok időm maradt. Hamarosan megérkezik az utódom, és én átadom neki a hivatalom.

– Épp ezt akartam kérdezni. Miféle hivatalról beszélsz, és hol vagyunk egyáltalán? – kaptam a szaván.

– Csodálom, fiam, hogy nem jöttél még rá. Én vagyok a próbamester – közölte, és én mellényelve majdnem megfulladtam. Hosszan köhögtem, mire ismét meg tudtam szólalni.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



– Csak nem azt akarod mondani, hogy ott fenn, az az üres barlang, tényleg az Ősök Csarnoka?

– Mi lenne más? Akarod, hogy berendezzem neked? – kérdezte, és nem várta meg a válaszom. Átsétált a barlangon, és a másik falnál lévő hatalmas szekréter egyik fiókjából elővette egy vaskos kötetet. Fellapozta, aztán a nyitott könyvvel egy mennyezettől a padlóig érő függönyhöz lépett. Széthúzta a drapériát, és máris előtűnt a falon a Csarnok rajza. Mindenféle nyomanyűk, tolanyűk, húzganyűk és tekerenyűk sorjázta az átláthatatlan rendszert alkotva a négyzethálós rajzolat alatt. V'la Gronde tanulmányozta egy kicsit a könyvet, majd követhetetlen sebességgel matatni kezdett a bizganyűk között. A távolból morajlás hallatszott, és olyasféle hangok, mint amikor iszonyatos tömegű sziklák surlódnak egymáson. Hosszú percekre megfeledkeztem róla, hogy tán le kéne nyelni a számban maradt falatot. Csak bámultam, mint egy mamasz sziklozug.

– No, gyere velem, fiam, és tartsd nyitva jól a szemed. Ha kérdéseid vannak, hát most megkapod rá a válaszokat!

Mire felértünk a lépcsőn, odafenn minden megváltozott. Álltak a falak, és mi a közöttük húzódó folyosóra érkeztünk. A nagyúr rámutatott a könyvben lévő vázlatra.

– Itt vagyunk, látod? Már jártál ezen a folyosón, ezért nincs itt semmi.

Tájékozódtam kicsit, és rájöttem, hogy igazat szól. Gyorsan tovább indultunk, ő vezetett, én pedig követtem, mint egy hűséges bohócmodad. Mulatságos, és kínos is volt ez a helyzet egyszerre, de a kíváncsiságom egyre hajtott tovább.

– És a tavak, meg a mágikus trónok? A pentagrammák? Mind hazugság?

– Már miért lenne hazugság? Minden valóságos, csak hogy semmi közük az Ősökhöz. Én készítek elő mindent, hogy a próbák megeddzenek, és erősebbé tegyenek titeket. A trónokat magam bűvölöm meg, és a pentagrammákat is én rajzolom fel a padlóra. A tavak valójában csak medencék, vizükbe jómagam adagolom a különböző varázsitalokat.

Kicsit lassítottam léptemet, mert a következő sarkon már felderítetlen folyosószakasz következett. V'la Gronde azonban változatlan tempóban haladt tovább akkor is, amikor milgandom fénye egy vicsorgó zdorkra vetült.

– Nyugodj meg, most nem fogsz harcolni! – csitított, mikor észrevette, hogy már az összecsapáshoz készülődöm. Felemelte tenyerét, és mancsával fura mozdulatot tett. A zdork lekushadt a padlóra, és ollóira hajtott a csomány fejét. Zavartalanul sétáltunk el mellette.

– De, hogyan...

– Nem a „hogyanok” érdekesek, fiacskám, hanem a „miérték!” Abból a pénzből, amit megvesztegetésemre adtok, bevásárolok, és mindent visszakaptok, az utolsó aranyig, tárgyak, vagy leömlendő torzak formájában. Az egész színt azért működik, és minden kiszolgáló azon fáradozik, hogy a rendszer működésben maradjon, hogy nektek, fejlődő galetkiknek mindig legyen kihívás, és feladat bőséggel. Hogy mindig legyen újabb, és újabb cél, amit el tudtok érni, és új akadályok, amiket el kell hártanotok az útból.

– Minden próbamester máshogy néz ki... – próbálkoztam.

– ...de a hangjuk teljesen olyan, mint az enyém – fejezte be a mondatot V'la Gronde. – Ugyan! Illúzió az egész. Nézd! – szólt, és a következő pillanatban egy karmokkal felfegyverkezett, nálam legalább kétszer nagyobb galetki próbamester állt előttem, a vizsgáztatók szokásos, sötétkék talárjában. – Nos, emlékeztetek a legutolsó „megvesztegetésre”?

Egy satnyácska elemi gombatelepen vitt keresztül az utunk. Már hajoltam volna le, hogy leszakítsak egy külö-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

nősen szép, és hatalmas példányt, amikor az illúzió szer-
tefoszlott, és a telep helyén ez az egyetlen gombató ma-
radt, pont a kezem alatt.

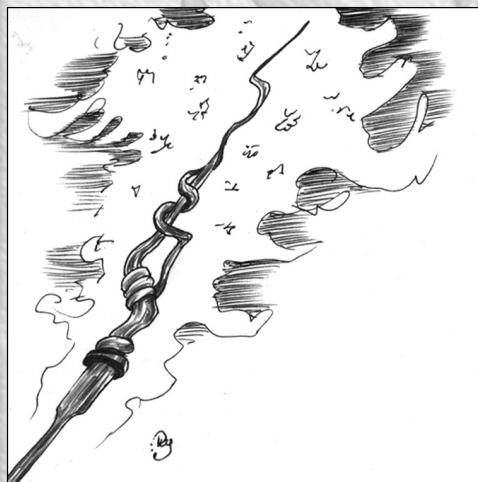
- Bizony, illúzió ez is! – mosolygott a próbamester.
- És az Ősök? Az Ősök csak valódiak, nem?
- Türelem barátom, hamarosan megtudod.

Néhány sarokkal arrébb a nagyúr megnyomott egy la-
za követ a falon, és egy lépcső tárult fel előttünk, ami a
mélybe vezetett. Már semmin sem lepődtem meg, ezért
követtem a vezetőmet.

Egy ketrec mellett haladtunk el, amiben a korábban lá-
tott milbani fivérek ücsörögtek szóltanul. Hirtelen kapis-
gálni kezdtem a dolgok lényegét... Tehát a ketrec aljában
lévő padlókockát tolja fel valamiféle mágikus, vagy
mechanikus szerkezet a Csarnok megfelelő pontjára?
Hm, nagyon elmés...

Néhány szűk folyosó után egy tágas barlangszobába
értünk. Nyolc férfi ücsörögött ott egy kis asztalka körül és
épp nagyban társasjátékoztak. A nagyúr érkezére felpat-
tantak, és vigyázállásba vágták magukat.

– Nos, fiam, itt vannak, az „ősök” – mondta a próba-
mester, és sorra bemutatott nekem mindenkit. – Galetkik,
akárcsak te, meg én. Némi illúzióval bármit el lehet hitel-
ni a tudatlan, és buta lárvákkal. A feladványokat ebből a
könyvből vesszük – paskolta meg a kezében tartott kö-
tetet –, bár a legtöbbször már tudjuk betéve, fejből is.



– Nem-nem-nem! – ráztam meg a fejem –, ez nem le-
het igaz! Ez nem lehet a valóság! Hová lett népünkől a
hit? Hová lett a tudás, és az Ősök tisztelete? Ez nem sza-
bad, hogy igaz legyen! Összeomlik minden, ha kiderül. A
többiek nem lennének képesek elfogadni az igazságot!
Nem szabad megtudniuk...

– Jól gondold, fiam... valóban nem szabad. De várj,
csak! Sajnos lejárt az időnk, mennem kell. Épp megérke-
zett az utódom, és a barlangomban vár rám. Most elkö-
szönök, fiúk! Lejárt a száműzetésem, és visszatérhetek
Uralkodónk jobbára, mint tanácsadó. Végre! Bár nem tu-
dom, hogy az utódom ki lesz, viselkedjétek tisztelettel ve-
le! Gondolom, ő is hasonló csacszkaságot követhetett el,
mint én. Nekem is csupán annyi volt a bűnöm, hogy bá-
torkodtam kioktatni a Császárt. Ő, az a pökhendi ifjonc!
No, de mindegy. Megtanultam a leckét. Srácok, gondos-
kodjatok a mesemondó barátunkról, és vigyázzatok ma-
gatokra! Rhöu-örítee, azaz „Majd legközelebb!”. Aho-
gyan a hajdani duer-orkok mondták – köszönt el
tőlünk, csettintett egyet, és minden további ceremónia
nélkül elteleportált.

Ijedten szökkentem hátra, és vadul kontaktmérget
kezdtem pumpálni bal csápomba, mivel ez az egy igazán
jelentős fegyverem van. Az „ősök” azonban csak röhgig-
cséltek, egymásra néztek, és rendíthetetlenül közeledtek
felém. Az egyikük felemelt egy varázspálcát, és minden
elsötétült előttem.

A szörnyaréna mögött tértem magamhoz. Egy nagy
halom trutyi közvetlen közelében hasaltam. Orrfacsaró
bűz vett körül, és szinte támoxyogtam a szagától. Úgy kó-
vályogtam, mintha egész éjjel borókapálinkát vedeltem
volna. Már rég túl voltunk a milgandgyújtáson. Galetkik
sűrögtek-forogtak mindenfelé. Néhányan elmentek mel-
lettem, de ügyet sem vetettek rám, tán csak frissen
szerzett bűzőmre tettek egy-egy elismerő megjegyzést.
Megszégyenülten bótladoztam hazáig, és szinte az egész
napot a szövetségi barlang gőzfürdőjében töltöttem.
Azon elmélkedtem, hogy vajon tényleg megtörtént-e
mindaz, ami itt van a kis kobakomban, vagy csak képzel-
tem az egészet? Nem tudhatom. Egészen mostanáig té-
pelődtem ezen, aztán végül úgy döntöttem, leírom. Ez-
után, ha elolvasad soraimat, talán Te is más szemmel
tekintesz a próbamesterekre, mint azelőtt.

XXVI. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden TF, ŐV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.
Időpont: 2006. november 25. (szombat) 9.00-17.00-ig.
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rózsnyai u. 3.
Kellemes szórakozást kívánunk!

XXVI. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezésre kerül a XXVI. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden, a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkeresnek és tájékoztatnak a pontos részletekről.

XIV. TERON HEGYI OLIMPIA

Minden csápokkal, karmokkal, fogakkal és farkakkal rendelkező bátor galetki számára ismét lehetőség nyílik a megmérettetésre. Mágusok, tudósok, íjászok, katonák, lehelők mind bizonyíthatják, hogy ők a legjobbak. A részleteket a helytartói hivatal aulájában kirakott plakátokról, és a helytartói küldöncöktől lehet megtudni.

XXVI. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

XIV. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

Egyedi TF-es és ŐV-s tárgyak találnak gazdára nihetetlen áron.

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

Veszély nélkül tesztelheted a TF-es karakteredet szinte minden szörny és kalandozó ellen.

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

Találkozók

Élőben találkozhatasz játékostársaidal és a játékezetőkkel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

HKK verseny

A Sárkánymágia bemutató versenye.

Ghalla News

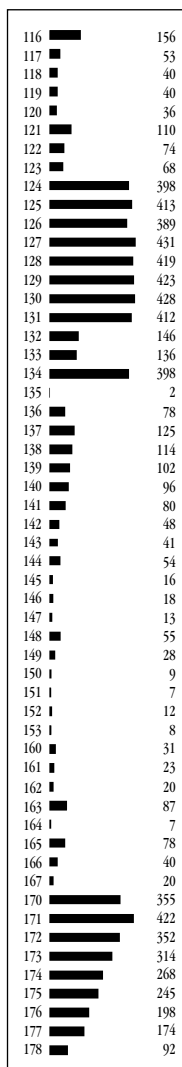
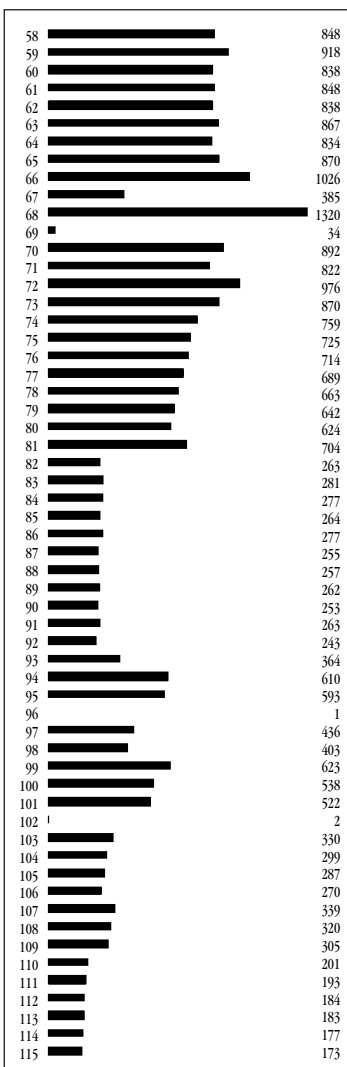
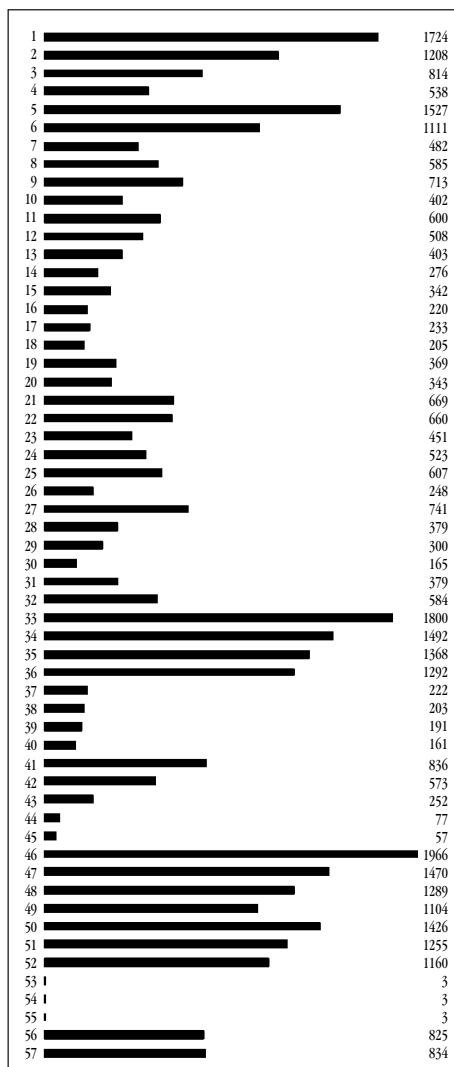
155

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. november

Az alábbi diagramban azt láthatjátok, hogy a TF karakterei közül melyik labirintust hányan ismerik.

Messzemenő következtetést ugyan nem érdemes levonni belőle, de érdemes lehet megnézegetni.





A Kincsestár rovatunkból megtudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerinti) tetőtől talpig felöltöztetésére a játékos által eddig ismert tárgyak alapján.

A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közzé tenni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságai miatt nem hasonlítható össze másikkal. A sorrend tehát szubjektív, de talán még így is segíthet abban, hogy a legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből.

Miután eldöntötted, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár.

Ebben a számban a fülbevalókkal foglalkozunk.
(A második rovatban az NÁ szöveg a nem átadhatóságot jelenti.)

Név	Követelmény	Tulajdonság
<u>Fülbevalók, melyeket más fülbevalók mellett is hordhatsz:</u>		
drag'kór fülkarika	NÁ	KF: +20 max. ÉP, +2 sebzés, -2 szerencse
jáde ékszer	NÁ	KF: +30 max. ÉP, +1 mentődobás tárgyakra
moa csiptető	20-as szint, gnóm faj	KF: +3 IQ
<u>Hagyományos fülbevalók:</u>		
óspazma	30-as szint	KF: +2 minden tulajdonságra, +50 max. ÉP, +50 max. VP
Zarknod fülbevalója	NÁ, 30-as szint	KF: +5 védetség, +50 max. ÉP, +50 max. VP, +5 IQ, +30% varázslatsebzés (max. 300, ősteo/taura is hat), mágiaimmunis lényekre is varázsolhatsz
Elenios fülbevalója	NÁ, 45-ös szint	KF: +100 max. VP, +100 VP regeneráció, -10% fizikai sebzés, +5 IQ, +10% fejlesztési pont
og'lhobn fülbevaló	NÁ	KF: -35 védetség, +200 max. ÉP, +15 támadás, +7 szerencse
ryuku függő	25-ös szint	KF: +2 védetség, +1 sebzés, +2 támadás, +1 minden tulajdonságra
hatalom fülbevalója	NÁ	KF: +2 minden tulajdonságra
csonka fülbevaló	NÁ, 20-as szint	KF: +50 max. VP, +50 VP regeneráció, -5% fizikai sebzés, +3 IQ
teriad klipsz	NÁ	KF: +40 max. ÉP, +20 max. VP, védekező varázslataidhoz nem kell komponens
óriás fülbevaló	NÁ	KF: +2 védetség, +6 támadás
hókereszt	30-as szint	KF: +1 védetség, +20 max. VP, +2 IQ, +1 sebzés
torz fülkarika	40-es szint	KF: -5 védetség, +80 max. ÉP, +2 támadás
rubin fülbevaló		KF: +3 védetség, +30 max. ÉP
kiválasztottak éke	MAFFIA tagság	KF: +3 ügyesség, +2 szerencse
Szakamó fülgyűrűje	NÁ, 55-ös szint	KF: +40 max. VP, +40 VP regeneráció, +12 szerencse varázslatok sikerére, maximális életkorod 30%-kal megnő
zafrán fülbevaló		KF: +4 védetség
aranyozott klipsz		KF: +3 szerencse
Eldaran ékköve	Erdők Vándorai tagság	KF: +2 ügyesség, +5 szörnyismeret
csillagrubin	NÁ	KF: +2 védetség, Thargodan berzerker ellen +15 vágófegyver szakértelem
csillag fülbevaló	NÁ	KF: +2 védetség, rád lőtt varázslatok 5% eséllyel nem jönnek létre, +5 max. ÉP
Eldereth kristály		KF: +1 TU regeneráció (darabonként, max. MXTU/7)
ósmágus fülbevalója		KF: tudsz varázsolni az antimágikus aurájú lényekre is
Zu'lit fülkarikája	24-es szint	KF: +6 teológia, +6 taumaturgia
muzsikós füles	1-es zene	KF: +3 zene, +10% arany városban zenéléskor
saválló fülbevaló		KF: immunitás a savtámadásokra
kristályrend	NÁ	KF: -3 sebződés kalandozók ellen
roxati üvegszem		KF: belelehetesz a szembejövők hátizsákjába
borostyán függő		semmi különös
obszidián függő		semmi különös
igazgyöngy fülbevaló		semmi különös
mópat token		semmi különös



MAKRÓK

Az októberi Alanori Krónikában már megemlítettem, hogy készülnek a makrók, és bizony mire az megjelent, már a játékbá is kerültek. Felfedezését idáig a játékosokra bíztuk, de most már ideje fellebbenteni a fátylat róla, hogyan juthatnak a karakterek makrókhoz, illetve konkrétan milyen szabályokkal használhatók azok.

A térképre öt darab tündérpalota nevű épület került, melyeket az ún. serteperte tündérek laknak. Őket kell meggyőznöd arról, hogy jó dolog lenne a szolgálatodba állniuk intézőnek. Ha ez megvan, már szert is tétél makrókra, azaz lementhető, és később egy parancsból elindítható utasítássorozatokra. A serteperte tündérek mindegyike egyéniség, ezért az egyik épületben megkapott küldetést nem lehet egy másik tündérpalotában leadni, hiszen az ott lévő tündérke talán még nem is hallott rólad korábban, nem hogy feladatot adott. A tündérpalotás küldetések párhuzamosan is folytathatók. Ezek az épületek a csatorna keleti oldalán, a 220-as koordinátaig terjedő részen találhatók, mindegyik ritka erdőben.

Kicsit alantas és időigényes dolgok azok, amiket a serteperték kérnek a karakterektől, de hát már megszokhatuk, hogy a kalandozólét nem mindig csak nagyon férfias, szörnnyöléssel teli viszontagságokból áll. A tündérek azonban meggyőzhetőek: ha teljesíted a feladatot, amelyet egy-egy serteperte eléd állít, máris lehetőség nyílik egy 10 parancsos makróra, melyet attól a pillanattól kezdve már használhatsz is. Természetesen nem követelmény ezután átvonulni egy másik palotához, hiszen dönthetsz úgy is, hogy elég neked egy makró, vagy azt is elhatározhatod, hogy majd később térsz vissza újabb intézőt, azaz makrórt szerezni magadnak.

A makrók használata rendkívül egyszerű, a beállításhoz és futtatáshoz is egy új parancsot, a MAK nevűt kell majd használnod.

A MAK <makró sorszáma> <X = parancsok száma> kétparaméteres parancsral az ezután kiadott X parancsod bekerül az adott sorszámu makróba, felülírva az ott lévő korábbi parancsokat. A makrók mentésekor a mentendő parancsok lefutnak.

A MAK <makró sorszáma> <X = parancsok száma> <Y = kezdő parancs száma> háromparaméteres parancsral pedig az adott sorszámu makróban az Y. pa-

rancstól felülírod a meglévő utasításokat az ezután kiadott X parancsral.

A MAK <makró sorszáma> egyparaméteres parancsral pedig a korábbiakban beállított makrórt lehet futtatni.

Még néhány tudnivaló és szabály a makrókkal kapcsolatban:

- A makrók módosításakor és mentésekor a mentendő parancsok lefutnak.
- A korábban kialakított makrókba parancsbeszúrási lehetőség nincs.
- A beállított makrók mindvégig látszanak a Karakterlap Makrók dobozában.
- A makrókban nem használható ugyanaz a parancs kétszer, azaz ugyanaz a parancs ugyanazokkal a paraméterekkel kétszer. Ezenkívül tárgyat és varázslatot szintén nem lehet kétszer használni, mindegy milyen második vagy harmadik paraméterrel adtad ki azt. A makróba ugyan lementődnek ezek a parancsok, de a makró futtatásakor nem fognak végrehajthatódnak.
- A makró parancson belülré másikké makró parancs sem menthető. Ha ilyet próbálsz lementeni, a MAK utáni parancsok fognak mentődni, azaz a futtatott makró utasításai.

Mint azt korábban már írtam, egy makróban 10 utasítás fér el. Ha újabb makrókat akarsz definiálni, ahhoz újabb tündérpalotás küldetössorozat végigcsinálására lesz szükséged.

A makrókat természetesen kezdeti és befejező parancsban is lehet használni, tehát az új lehetőség jól használható a minden fordulóban használt parancsok kibővítésére.

Ezenkívül csak a fantázia szab határt annak, hogy mire használható még a makróidat, pl. ha akarod átlöthetsz minden csatamezőzés, labirintusbejárás, mászivaló előtt, vagy egy makróval oltárt eltörölhetsz (természetesen más istenek oltárát), és teremthetsz újat egy mezőn (természetesen saját istened oltárát), hogy közvetlen ezután imádkozni is tudj istenedhez.

Ezek a legtöbb játékos fordulókban mindennapos dolgok.

Mindenkinek jó használatot kívánunk a makrókhoz!

Farkas Zsolt

Kharizmosz:

Rekviem

6.

Az Átúszást követő egy év volt kalandozásaim legmozgalmasabb időszaka. Hirtelen annyi újdonsággal találtam szembe magam, hogy nem is nagyon tudtam, melyik céloom megvalósításába kezdjek hamarabb, s melyiket odázzam inkább. A legelső teendőmet persze tisztán láttam: eljutni mielőbb a fővárosba, hogy új varázslatokat vehessek. Több olyan ige is volt a fekete mágustorony kínálatában, amire már régóta fentem a fogam, de mind közül a városi teleportáció továbbfejlesztett változata vonzott leginkább, hisz erre volt a legnagyobb szükségem. S hogy az előttem álló, néhány hetes gyalogtúra közben miféle kihívásokat keresek magamnak, az majdhogynem mindegy volt.

Sok mindent meséltem már hű csatlósomról, épp csak a lényegét nem említettem még. Gróf minden hebehurgyasága, és szertelensége ellenére remekül értett a mágiához! Erre teljesen véletlenül jöttem rá. Egy alkalommal, ebéd utáni szenderegésemből éktelen sipítózás ébresztett. Reflexszerűen fegyvereimhez kaptam, és harcra készen pattantam fel, ám csak annyi történt, hogy hű famulusomat komoly dührohamba lovalta egy szemtelen döglégy a pimaszkodásával. Az öklömnyi rovar végül már odáig merészkedett, hogy szembezállt kis hősömmel, és vére menő harcot vívtak egymással! Nem láttam okát, hogy idő előtt közbeavatkozzak, ezért inkább visszatelepedtem az árnyadó mingófa tövébe, és Gróf haditudományát tanulmányoztam.

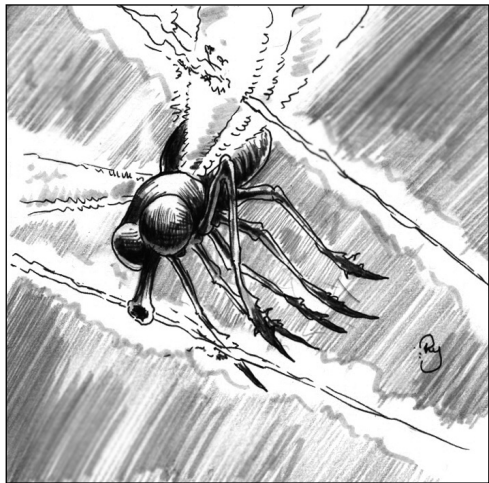
Mint azt már mondtam, Rughar ördögfiókája a legnagyobb jóindulattal sem volt bátornak nevezhető. Most mégis kitétt magáért! Úgyesen félreugrált az agresszív rovar támadásai elől, s közben egy száraz gallyal ide-oda csapkodott maga körül. Talán mondanom sem kell, hogy hadakozása teljesen hiabavalónak bizonyult. Esélye sem volt eltalálni a döglégyet. Ekkor történt meg az, amire egyáltalán nem számítottam. Gróf hirtelen egy vékonyka varázsnyalábot idézett, és telibe találta vele a repdeső szörnyet! Bizony! Bár ez a nyaláb nem volt sokkal vastkosabb egy sodrott cérna-

szálnál, és tán csak akkora sebet ejtett, mintha kötőtűvel szúrt volna ellenfelébe, ám határozottan varázslat volt. Igazi mágia! Izgalomban menten felegyenesedtem, és csatlósom mozdulatának, morranásainak minden kis részletét igyekeztem apróra megfigyelni. Még öt vagy hat alkalommal durrantotta el ezt az icipici kis varázslatot, amíg a döglégy végleg kiszenvedett, de nekem ennyi is elég volt, hogy a használt rúna lényegét kitudjam.

Gróf a mutáns pók kitépdesett szőrszállait használta anyagi komponensként, és akaratával nyers fényenergiát szabadított fel. Micsoda felfedezés! – gondoltam, ám a lelkesedésem hamar alábbhagyott, mikor rájöttem, hogy ez a varázslat csakis nappali fényben működik, és tökéletesen továbbfejleszthetetlen.

Familiárisom gyakran használta ezt a trükköt, csak eddig még nem figyeltem fel rá. Talán féltette tőlem titkolt tudását, talán csak szégyellte, hogy mily csekélyke a hatalma az enyémhez képest, nem tudhatom. Ha éberem figyeltem, sosem élt tudásával. Ám mindezek után fél szemem mindig ökelmén tartottam, és mímelt szunyókálásaim alatt oda-odasandítottam rá. Famulusom ilyenkor, ha azt hitte, nem látom, gyakran ártatlan pillangókra, méhekre, és quwargokra lódözött a fénytüskével, és fenemőd élvezte a védtelen rovarok felett aratott kétes előjelű diadalát! Mindettől függetlenül rendkívül büszke voltam rá, és sokáig, mélyen hallgatam féltve őrzött titkáról.

Alanor felé haladtomban két fontos állomást ejtettem útba. Először másztam fel egy kristálypalota toronyszobájába, és először néztem szét a Thargodan háborúk egyik csatahelyén. Mindkét élmény meghatározó volt, és sok tanulsággal szolgált. Az előbbiben kapásból összefutottam egy nandával, és hű ölebével, egy bűzös átokmurgattyúval. Azóta is kerülöm ezt a párost! A balga módon kimetszett szopókó átka gyorsan beteljesedett, és a búbajos, angyalarcú bestia kedvesen elkerlte a mászókampómat... én meg megigéztem, vi-gyorogva nyújtottam át neki. Maig nem értem, hogyan tudtam a kampó nélkül leereszkedni a toronyból.



A Thargodan csatamezőn pedig a pszí őselementálokkal gyűlt meg a bajom. Ezek a képlékeny, plazmaszerű, csupa csáp förmedvények ugyanis valósággal zabálták a mentális energiámat, amiben amúgy sem bővelkedtem. A balszerencsém az első kutakodásom alkalmával mindjárt kettővel is összesorsolt, aminek két eredménye lett. A semminél is jóval csekélyebb pszí-energia, valamint egy kőbe vésett döntés a fajtájjal való, hosszú távú barátkozásról.

Az elátkozott árnytündérek földjén lépek elő a semmiből. Hirtelen ötletből vezérelve teleportáltam éppen ide. Egy furcsa erdőről beszélnek a kalandozók, ami itt, ebben a szörnyű mocsárban rejtőzik valahol. Állítólag állandó köd lengi be, és síron túli sikolyokat hallani ki a rengetegből, még fényes nappal is! Mintha elkárhozott lelkek sikongatnának az ezeréves fák között. Na, pont így néz ki egy vérbeli kalandozónak való feladat! – gondoltam, mikor nesztét vettem mindennek a Krónika híradásaiból.

Bizom a fegyvereimben, és a vértemben, és bizok mindenek előtt a varázslataim erejében. Mostanság a ryuku idegenek tudását használom, mert az ő átkuk ellen nincs menedéke semmi szörnyetegnek! Bár veszedelmes vérfarkasokról, és vámpírokról suttognak a kalandozónépek, a kíváncsiságom, és kincséhségem sokkal erősebb a józan óvatosságánál.

Mélyet sóhajtok, aztán a következő pillanatban már vakon botladozom a sűrű, nyirkos párában. Fától-fáig araszolok előre, és minden érzékszervemet kiélesítem. A neszek hátborzongatóak, a rothadás szaga pedig mintha egyenest a bőröm alá szivárogná! Fogalmam

sincs, mi vár itt rám, de amit érzek, távol áll a félelemtől. Tán csak az idegen házban motozó besurranó tolvaj érezhet ehhez fogható izgalmat, mikor sejtelleme sincs róla, mit hoz a következő pillanat. Vajon honnan, melyik fatörzs mögül, melyik kőd lepte tisztáson ugrik elém az első ellenfél? Izgulok, és nyirkos a tenyerem, pont úgy, mint az első gonyolékkal való élet-halál harc-com idején. Van, ami sosem változik. Az izgalom a legfontosabb hajtóerő egy kalandozó életében. Ezt keressük, ez után kajtatunk reggeltől estig. Hajt a gyomorszorító érzés utáni vágy, és persze hajt a kíváncsiság.

Mikor először léptem át Alanor Nyugati Nagykapujának boltíve alatt, én mégsem éreztem sem izgalmat, sem kíváncsiságot. Inkább az ámulat a megfelelő kifejezés. Azt megelőzően még sosem jártam a Királyság területén, sosem láttam ekkora házakat, tornyokat, ilyen széles utcákat, és ennyi, de ennyi embert... Ha méltóságom nem tart vissza, tán szájátva bámultam volna körbe-körbe, belefeledkezve a szökökutak, szobrok, és faragványok látványába. Nem is tudom, hogyan jutottam el végül a Királyi Palotáig.

Tucatnyi kalandor téblábolt a bejárat előtt, és magam is közéjük léptem. Egy hivatalnok beteretl minket az előtérbe, és ránk parancsolt, hogy minden fegyverünket pakoljuk le, és közölte, hogy szörnyeket sem vihetünk be a márványpadlós helyiségbe. Grófnak nem kellett külön elmagyaráznom, mit várok tőle, észrevétlenül eltűnt hátizsákom mélyén. Semmiképp sem hagytam volna magára odakint!

Ekkor ért az első pofon. Kulimunkára osztottak be mindannyiunkat. Emlékművet kellett volna építenünk őfelsége VI. Borax király tiszteletére. Mi hiába ellenkeztünk, mondván, az emlékmű itt áll a főtéren, és ennél később már nem is lehetne... a hivatalnokot nem érdekelték a kifogások.

Nagyon csalódott voltam. Hát ezért volt ez a rengeteg viszontagság, ezért kutyaoltam annyit, ezért tanultam ki a gyilkolás minden fortélyát, és ezért éltem át számtalan csatát, hogy most földet, meg követ hordjak, mint egy utolsó kubikus paraszt? Fortyogtam a dühtől, és nem sok híja volt, hogy szét nem csaptam a közben körülöttünk furcsamód megszaporodó örök között. Láttam a többieken is, hogy hasonlóképp éreznek, ezért bizton számíthattam volna a támogatásukra, de akkor meglátam egy ismerőst odakint a téren. Otaak volt az. A vezérem. Hagytam hát a csudába a hivaltalt, és a mogorva troll után siettem. Elkísértem őt egy darabon, épp a szörnyiacra tartott.



A káosz nagyhatalmú papjától mindenki rettegett, de nekem nem volt tőle félnivalóm. Vér volt a véremből, és a kvazárszikla gyermeke, akárcsak én. Örültem látásának, és hogy végre szót válthatunk a Tudat dolgairól. Szó szót váltott, és hipp-hopp eljutottunk Grallena kárárnijaihoz.

A szörnypiac igen különös intézmény. Megvan az a sajátságos hangulata, amit eddigi pályafutásom alatt még sehol máshol nem éreztem. A vadon egy szeltekéje költözik általa a város modern, kövezett, tiszta, és túlfinomult világába. Mint mikor a paradés ló a szépen felsepert porond közepére rondít. A városi népek kerülnek a környékét. Mondják: bűzösek a bestiák, és veszélyesek is! A kölkeiket is féltik a közelébe engedni, s csak nagy ritkán hozzák erre őket, hogy fél aranyat fizetve a belépőért, körbevezessék bárgyú porontyaikat a ketrecek, és káramok között. Ilyenkor persze a tintanyalók, és iparosok úgy mutogatnak a szörnyekre, mintha bármit is tudnának azokról, a nyilvánvaló tényeken kívül. Büszkék rá, hogy lám, milyen bátran közel léptek a tigroszlán ketrecéhez! Hú, de bátor, tényleg! Fogalmuk sincs róla, milyen érzés egy szál kőhegyű lándzsába kapaszkodva szemtől-szembe állni egy kiéhezett tigroszlánnal! Bah!

Grallena fapofával alkudozott a káosz nagymesterével, és nem hatották meg annak trófeái, sem hatalmat sugárzó felszerelése. Még szerencse, hogy jelen voltam, mert vezíremet alaposan átverte volna az a sikamlós nyelvű, elf kufár. Otoakak csak bólogatott annak

áradozására, és már épp adta volna át a súlyos aranyakkal teli erszényt, mikor közbeléptem. Ah! Mit ért egy káoszpap az alkudozáshoz! Gyorsan kikaptam kezéből az erszényt, és a szavaimat kissé megfűszereztem Fairlight hatalmával. Persze, hogy rögtön más irányt vett az alku, ha egy szakértő irányítja azt! Így, bár eredetileg nem is volt szándékomban, Otoakák mellé vettem magamnak is egy sivatagi doareget. Azt hiszem, ekkor találtam fel az „egyet fizet, kettőt kap” akciót, bár ezzel a kijelentéssel biztos sokan vitatkoznának.

Gróf most is ott sündörgött körülöttem, mint mindig, és pont ugyanolyan nagyképu volt, mint máskor. Tudta, hogy bármit tesz, én majd vállalom érte a felelősséget, és tartom a hátam miatt, ezért általában hihetetlenül szemtelen volt. Bevallom, képtelen voltam rendesen fegyelmelni őt. Ha csak tehette gyümölcsöt lopott a piacon, beleköpött a levest mérő kofa edényébe, port szórt a halsütő portékájára, felrúgta a kobratáncoltató kosárcáját, és még sorolhatnám azokat a kópéságokat, amelyeket rendszeresen elkövetett. Pár-szor szétrúgtam érte az ülepét, és néhányszor megfenyegettem, hogy porázt fog kapni a nyakába, akár egy idomított vikócmajom, de egyikünk sem vette komolyan ezt a fenyegetést. Sosem tudtam volna megkötni őt, mint egy rabszolgát.

Gróf természetesen Grallenába is belekötött. Míg mi alkudoztunk, elcsente a kulcsait. Remek móka volt, legalábbis ő biztos annak látta, amint hárman fél órán keresztül hajkurásztuk a szörnyekretek között. Megvadult, nagyobb bestiák felénk kaptak a rácsuk mögül, a kisebb szörnnyikék visítottak halálfélelmükben, és a bűzfelhőtől kezdve a jól célzott ürüléken át, kaptunk tőlük mindenféle áldást, cserébe a megzavart sziesztájukért.

Aztán Gróf kinyitott egy zárat, beugrott a ketrecre, és magára zárta a lakatot. Hisztérikusan röhögött rajtunk odabentről, hogy lám, ő most milyen jól rászedett minket! Innen vegyetek ki, ha tudtok! – öltögette ránk a nyelvét. Mindaddig ki is tartotta a jökedve, amíg fel nem morgott mögöttem egy éhes kaffogó hebrencs...

Kicsit megtépve, kicsit halálra váltan, és kocsonyaként reszketve bújtt hozzám ökelme, és semmi szükség nem volt a feddésre. Pontosan tudta, hogy csak egy vékonyka hajszálon múltott az élete. Grallena búcsúzásképpen, vigyorogva közölte, hogy adna 6 aranyat a kis kópéért. Válaszra sem méltattam. Még hogy 6 arany! Csak mosolyogtam az ajánlatán. Ha hatvanezret kínál, sem adtam volna el neki!