

# ALANORI KRÓNIKA

86. szám  
2003.  
február

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Ahogy mondani szokták minden év elején: új év, új remények. Nos, nálunk a remények a régiék. Reméljük, hogy ebben az évben is legalább annyian és annyira lelitek örömotókat a játékaikban, könyveinkben, kiadványainkban, mint amennyien és amennyire az előző években tettétek. Nagyon kellemes élmény az, amikor egy-egy fejlesztés, játék, kiadvány vagy játékevetői segítség után kapjuk a köszönő vagy gratuláló leveleket, e-maileket. Ahogy történt pl. az új TF-es aukció, a Kalandok Földje, vagy egyes könyveink esetében. Bízunk benne, hogy az a kis tábor, amely a játékosainkat, olvasóinkat foglalja magában, bővülni fog. Reméljük, hogy még sok évig játszunk így együtt mindannyian, akik szeretik a fantasyt, a science-fictiont, vagyis akiknek szárnyalni képes a fantáziája. Az új év szellemében már be is számolhatok pár újdonságról. Gondolom, már sokan észrevettétek az internetes TF fordulók új külalakját. Bízunk benne, hogy tetszik nektek. A másik hír, hogy az ÖV játékevetői székében egy új embert köszönhetünk. Sokak örömére Szeitz Gábor, egy rutinos játékos veszi át ezt a munkát. A címlapunkon ezúttal Robert Jordan: A török útja c. regényének borítóképe, a Boros-Sziksai művészpáros festménye látható.

Dani Dol tán

## ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 2. (86.) szám (2003. február) – Megjelenik havonta

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

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

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

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

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

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

**Lapzárta:** január 17. **A márciusi szám lapzárta:** február 15.

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

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### BATTLETECH TÖRTÉNELEM

A Klánok történelme

2

### KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Shadowrun karakteralkotás

6

### KOMBÓK

Pakliépítési szabályok

16

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

20

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Páros és frissen bontott

22

### ÚJ VERSENYEK

Februárban és márciusban

24

### HATALOM SZÖVETSÉGE

Félévzárás

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### A KIRÁLY SÍRJA

ÖV novella

30

### NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Hírek a Teron-hegyből

35

### ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

38

### KALANDOK FÖLDJE

A mágus karakter

40

### GHALLA NEWS

A TF hírei

42

### A CSAPAT

42

### KT-KÉPESSÉGEK

48

### TF-FEJLESZTÉSEK

52

### APRÓK

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 játszóik is fizethetnek postautalvánnyal.

# A Battletech univerzuma

10. rész

## A klánok rövid története

Ahhoz, hogy megértsük a klánokat, ismernünk kell a történelmüket is. Szokásaik és tradícióik legtöbbször a Csillagliga végső szakaszából eredeztethetőek, az akkori események hatására alakultak ki. A Belső Szférában sokan ezt már ősi történelemnek tekintik, az aranykor elmúlásának. A klánok számára a Csillagliga és annak bukása jelenti a létezésük lényegét és a hajtóerőt az élethez.

A klánok is a Belső Szférához tartoznak, és itt is akarnak maradni. Ahogy Sun-Tzu mondta egyszer: „Ha ismered az ellenfeled és önmagadat, akkor száz csatától sem kell félned. Ha csak magadat ismered, akkor minden egyes győzelemmel egy vereséget is elszenvedsz. Ha sem magadat, sem az ellenfeled nem ismered, minden csatádat elbukod.”

### EXODUS

A köztudat úgy tartja, hogy az Exodus terve Kerenszkijől származik, de valójában DeChevilier tábornokkal közösen dolgozta ki. Kerenszkij naplója szerint, amely még mindig a Farkas klán tulajdonában van, először Unity város 2779-es felszabadítása után esett szó a tervről. Tudták, hogy majdnem az összes Cameron örökös halott, és az Első Lordok nem fogják támogatni a Csillagliga újjáépítésének tervét. Alexander már előre látta, ahogyan az uralkodóházak a Terrai Hegemónia területe felett civódnak, és mindenképpen el akarta kerülni ezt. DeChevilier viccelődve megemlítette, hogy a Csillagliga Védelmi Erők induljon neki az űrnek, és alapítsanak egy új kolóniát, messze a háborútól, ami úgy tűnt, elemészti az űr ismert területeit. Ebből született végül az Exodus terve.

2784. február 14-én Kerenszkij több mint 200 CSVE tiszttel ismertette a tervet, s a fegyveres erők közel 80%-a úgy döntött, hogy követi a tábornokot. Lázás készülődés kezdődött egészen addig a július 8-ig, amikor Alexander Kerenszkij végül kiadta egyszavas parancsát az indulásra. A Csillagliga armadája az Új-Szamarkand találkozási pontra indult. A flotta 1349 űrugróból, több mint 5000 űrjáróból és 400 hadihajóból állt, amelyek a flottavédelmet látták el. Összesen közel kétfélmillió katoná, valamint négyfémillió hozzátartozó és kísérő indult az ismeretlen űr felé. November 5-én a hatalmas flotta elhagyta a Belső Szférát és eltűnt. Lassan haladtak a Periféria területén, a flotta előtt és a szárnyakon hadihajók és felderítő űrugrók tevékenykedtek. Számos hajót meghibásodás és ugróbalesetek következtében veszítettek el, de olyanok is akadnak, amelyek egyszerűen eltűntek. A

hatalmas flotta ellátása nagy probléma volt, ezért hajók kuttatták az olyan világokat, ahol a készleteket újra feltölthették. Az emberek eleinte elfogadták és elviselték a nehézségeket, hiszen Kerenszkij egy jobb élet felé vezette őket, azonban az idő múlásával egyre nőtt az elégedetlenség és lassan nyílt felkeléssé fajult. 2785. augusztus 19-én egy kilenc hajóból álló csoport, élükön a Texas osztályú Prinz Eugen csatahajóval (amely most Strana Mechty körül kering és börtönre alakították át) fellázadt Kerenszkij vezetése ellen, és vissza akart térni a Belső Szférába. Kerenszkij brutális hatékonysággal reagált. Megparancsolta Elizabeth Hazennek, a Jáde-sólyom klán egyik későbbi alapítójának, hogy fogja el a lázadókat. Egy merész támadással sikerült elfoglalni a Prinz Eugen csatahajót és ezután a többiek is megadták magukat. A további lázadások megfékezése érdekében Kerenszkij minden lázadó tisztet kivégeztetett századosi rang felett.

A feszültség azonban nem csökkent. Lassan pletykák kezdtek keringeni arról, hogy Kerenszkijnek nincs semmilyen biztos úticélja, és az Exodus lassan az összeomlás szélére sodródott. Kerenszkij erre válaszul kiadta a 137-es általános utasítást. Ez a dokumentum – mostanra már a klán kultúra szerves része – megvédte intézkedéseit, és tovább ösztökölte az embereket. Üzenete alkotta a Rejtett Remény doktrína magját: a Belső Szférában eluralkodik a káosz és a CSVE majd egyszer újra helyreállítja azt. Az Exodus tagjainak ki kell tartaniuk egymás mellett a túlélés érdekében, hogy leszármazottaik egyszer majd visszatérhessenek a Belső Szférába, és azt újra a Csillagliga ideáljai felé vezessék. A jövőbeni visszatérés kihirdetésével Kerenszkij talán nem is tudta, hogy mit indított el.

A tábornok saját szavai:

„A visszatérés a Belső Szférába számunkra lehetetlen. Az örökségünk és a meggyőződésünk eltér azokétól, akiket hátrahagytunk. Az öt Utódház és a Tanács Urainak kapzsisága olyan kór, melyet csak az előjövő évtizedek, vagy akár évszázadok égethetnek ki. És bár a harcok lelassulhatnak vagy akár meg is állapodhatnak, újra ki fognak törni, ameddig vannak olyan hatalmas emberek, akik szemet vetnek mások vagyonára. Külön kell élnünk, hogy megőrizzünk minden jót, amit a Csillagliga jelentett, megtisztítva magunkat a gonosztól, hogy amikor visszatérünk, mert vissza kell térnünk, a fénylő morális személyiségünk pajzsként fogja védeni a csatamechjainkat és vadászainkat.”

A jövendölése háttorzongatóan igaznak bizonyult a véres Utódlási Háborúk fényében, melyeket a Belső Szféra elszenvetett. Kerenszkij utasítása emellett megújította hívei meggyőződését, hogy folytatni kell az utazást. A Jádesólyom Emlékezés feltételezi, hogy a tábornoknak voltak kémei a Belső Szférában, melyek már ekkor információkat juttattak el neki, illusztrálva a visszatérés reménytelenségét.

## ÚJ KEZDET

Az Exodus hajói még néhány hónapon keresztül kihalt rendszereken vágtak át további incidensek nélkül, de a tábornoknak fel kellett ismernie, hogy ha nem fejeződik be rövidesen az Exodus, a követői valóban reményvesztetté válnak. A flotta több mint 1300 fényévnyre a Terrától, egy öt, alig lakható világból álló csillagcsoportra bukkant. A rendszerek alig egy ugrásnyira feküdtek egymástól, és csak néhány ugrásnyira egy nagy globuláris csillagcsoporttól. Egy vastag porköd – melyet rövidesen Kerenszkij Kabátjának kereszteltek el – takarta őket a Belső Szféra elől. A készültek kimerültek, az emberek egyre feszültebbek voltak. Ennek hatására Kerenszkij bejelentette, a flotta elérte a célját. Ez a nap, 2786. augusztus 24-e később az Alapítás Napjaként vonult be a klánok történelmébe.

Az öt kolonizált világot (Arcadia, Babylon, Circe, Dagda és Eden) Pentagon világoknak nevezzük, mivel nagyjából ötszöget alkotnak. A bolygók környezete ellenséges volt, hármon pedig emberekre is veszélyes mikrobaikat találtak. A másik kettőn is csak nagy nehézségek árán lehetett megfelelő életfeltételeket kialakítani. Az Exodus tagjai ettől függetlenül letelepedtek, és megkezdték a világok betelepítését.

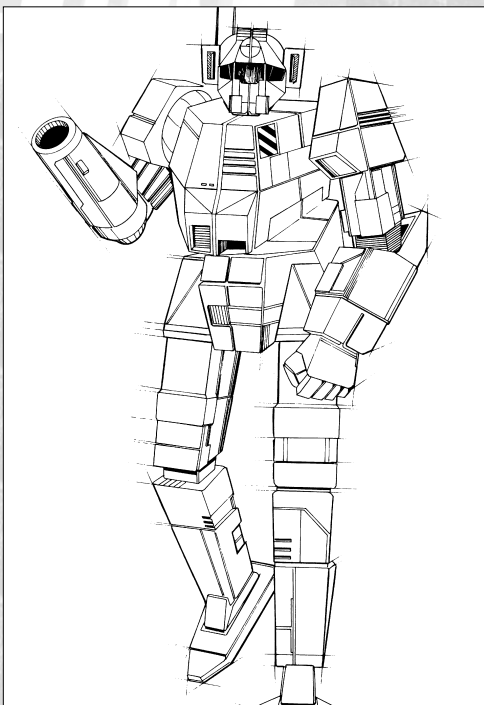
Kerenszkij tábornok és helyettese, DeChevillier tábornok a 21 hónapos ott tartózkodás során felismerték, hogy nem rendelkeznek olyan szakmai tudással bíró emberekkel, amelyek elengedhetetlenek a világok sikeres kolonizálásához. A többségében katonákból és katonai technikusokból álló társadalom láttán Kerenszkij tudta, hogy szükségük lesz olyan személyekre is, akik a nem katonai jellegű feladatokat is el tudják majd látni, mint például farmerek és kétkézi munkások. A sors iróniája, hogy az elkövetkező években a Belső Szféra éppen ezen probléma ellentétével szembesült: kevés katonai technikussal rendelkeztek a hosszú Örökösödési háborúk megvívásához. A kolonizáció megkezdése után öt hónappal a hadihajók elfogtak egy peremvilági kereskedőhajót, amely reménytelenül eltévedt. Ugyan megpróbált elmenekülni, de elfogták és megszállták. A hajó legénysége végül, ha kelleetlenül is, de csatlakozott Kerenszkijhez, és ők képezték a későbbi munkás és kereskedő kaszt magját.

A legénység kihallgatása során, valamint a hajó számítógépéből kinyert információk arra utaltak, hogy a jóslat nagy vonalakban valóra vált: a Belső Szféra egyre gyorsabban haladt a pusztulás felé. A hírek hallatán az emberek még jobban elszigetelve érezték magukat, és ennek hatására lehetővé vált, hogy a tábornok nagymértékben átfর্মálja a társadalmukat.

A tábornok magától értendő megoldást választott a harcok arányának csökkentésére. Elrendelte a katonai egységek 75%-ának leszerelését. Ez azonban nem véletlenszerűen történt. Kerenszkij olyan tesztekkel vezetett be, amelyet a legmagasabb rangú tisztnek is teljesítenie kellett. Hatására csak a legjobbak viselhették továbbra is az egyenruhát. Akiknek nem sikerült, azok további teszteken estek át, hogy eldöntés, melyik kasztban vennék legjobban hasznukat.

A leszerelés következtében nagy mennyiségű felesleges katonai felszerelés halmozódott fel, és hogy megakadályozzák ezek avatatlan kezekbe kerülését, hatalmas hadianyag raktárakat állítottak fel. Az Emlékezés ezekre úgy hivatkozik, mint Brian Készletei, amelyeket a reguláris hadsereg leghűségesebb egységei védtek. A felesleges hadihajókat távoli, lakatlan rendszerek bolygói körül állították orbitális pályákra és lezárták őket.

Kerenszkij tábornok látomása nem csak az Örökösödési háborúkat jelezte előre, hanem az információtechnológia éshaditechnológia vívmányainak elvesztését is. A Belső Szférában csak a Komsztár volt képes megőrizni a tudást, és az új kolóniavilágok esetében ezek elveszésének megelőzésére hatalmas információs könyvtárak létrehozására adott utasítást. Bárkinek, aki rendelkezett valamilyen technikai vagy tudományos tudással, minél gyorsabban fel kellett vetnie azt egy könyvtárban, még ha ennek következtében fontos utazást vagy munkát kellett is félbehagynia.



Az állományban maradt hadihajók a közeli csillagcsoportot kutatták, amelyet az Emlékezés a „Vigyázó Csillagai”-nak nevez. A hadseregtől leszerelt sok katona a felderítő hadtestnél találta meg új helyét, amely egy félkatonai szervezet volt és egyetlen feladata a csillagvilágok felkutatása és kiaknázása volt. A legmegfelelőbb bolygókat kolonizálták, ezek közül pedig a legígéretesebbet Strana Mechtynek (oroszul anyni, mint „Álmos földje”) nevezte el Katyusa Kerenszkij.

Számos más világot is felfedeztek a csillagcsoportban, legtöbbjük azonban először csak kisebb farmer és bányakolóniáknak adott otthont. A Pentagon világok továbbra is a fejlődés központjai és a klán társadalom szíve maradtak.

Néhány éven belül az Exodusban résztvevők letelepedtek és meghódították új otthonaikat, leküzdötték a civil képességek hiányát, teljes értékű társadalmat és önálló gazdaságot valamint kultúrát hoztak létre. Mindegyik bolygó gazdaságilag önállóvá vált, nem függtek másoktól. Minden újonnan meghódított világon gyorsan kiépült a könnyűipar és a nehézipar is fejlődött.

Egy ideig úgy tűnt, hogy a Száműzött Csillagliga hihetetlenül sikeres lesz. Az erős és egységes szabad társadalom készen állt, hogy kövesse a vezetője által eléjük kitzűzött célt, azonban a Belső Szférában dúló háború rég elfeledett ellenségeskedést hozott a felszínre.

## A SÖTÉTSÉG KORA

Kerenszkij tábornok és segítői minden erőfeszítése ellenére nemsokára kiderült, hogy nincs minden rendben. A civilek körében egyre nőtt a luxuscikkek hiányából adódó elégedetlenség, amely végül már nyílt lázadásá fejlődött mind az öt Pentagon világon. Úgy tűnt, hogy a probléma kapcsolatban volt a sok leszerelt katonával, akik nem tudták elfogadni a társadalomban betöltött új szerepüket. Úgy gondolták, hogy a tábornok iránti hű szolgálatauk elismeréseként többet érdeemelnek, mint hogy egyszerű civilként kezeljék őket. Ez az elégedetlenség vezetett az első planetáris milíciák felállításához, amelyekben úgy érezhették, hogy visszaszerezhetik elvesztett megbecsülésüket.

A kulturális különbségekből adódóan további feszültségek kerültek felszínre. A népesség elfogadta az egyesült világ koncepcióját, de a katonai leszerelés idején, a mesterséges katonai struktúra szétesésével újra felerősödtek a kulturális különbségek. Az összes Pentagon világon zavargások törtek ki az újabb kolóniák létrehozásával keletkező kulturális és politikai megosztottság következtében. A hasonló múlttal rendelkező emberek csoportokba tömörültek és egyre növekvő bizalmatlansággal, valamint fanatizmussal néztek másokra. A globuláris csillagcsoport bolygókon ilyen probléma nem volt, mivel nagyjából homogének voltak az ott letelepedő teleszes társadalmak, és még a túlélésért is küzdeniük kellett.

Az Éden bolygó fejlett ipara és nagy teleszes központjainak köszönhetően a feszültségek központjává vált. A lakosság legnagyobb része vagy az Egyesült Világok vagy a Kapellán Konföderáció területén nőtt fel. Egyik sem az együttműködé-

séről volt ismert. Az Édenen a feszültségek a Pentagon világok meghódításának 15. évében, 2799-ben elérték a csúcspontot. Az erőszakhullám először csak kisebb felkelésekre és falvak közötti összecsapásokra koncentrált, de még a bolygó vezetése által hatályba léptetett megkorlátozások ellenére is egyre terjedt. A több hónapig tartó helyi villongások után végül kitört a teljes körű felkelés. A támadást néhány Liao település vezette, magukat függetlennek nyilvánítva, és megtámadva egy fegyverraktárt, hogy fegyvereket és csatamecheket zsákmányoljanak.

Kerenszkij tábornok DeChevilier tábornokot és egy katonai alakulatot küldött a lázadás leverésére. A harcok során DeChevilier életét vesztette a csatamechjében. A lerakathoz nem fértek hozzá a lázadók, de legközelebbi emberének és barátjának elvesztése súlyos ár volt, melyet az öregedő Kerenszkijnek meg kellett fizetnie.

A tábornok válasza brutális volt. A 137-es általános utasításra hivatkozva elrendelte az összes lázadó kivégzését. Egész településeket romboltak le, lakosságukat pedig lemészárolták. Azonban a későbbi problémák megakadályozása helyett ez a túlkapás csak tovább növelte az ellenállást Kerenszkijjel és katonaságával szemben.

A Babilonon zavargások törtek ki a nemzetközösségi és a lírán múlttal rendelkezők között. Az Arcadián, Dagdán és Circén megszokottá váltak az Exodus kormányzati létesítmények elleni támadások. A megszállástól véres kézzel a reguláris hadsereg megpróbálta a morális felsőbbrendűséget visszaszerezni, betartva a minimális erő alkalmazására vonatkozó parancsot az erőszakos cselekmények megakadályozására. Sajnos a csatamechek nem hatékonyak a zavargások leverésére. Egy mech nem tud ellenőrizni egy megvadult tömeget áldozatok nélkül, és így a katonaság az irányú próbálkozásai, hogy csökkentésük az erőszak mértékét, rendre kudarcot vallottak. A zavargások és a támadások tovább folytatódtak és a további megszállások híre széles körben elterjedt, amelynek következtében nemsokára a katonaság és az Exodus kormányzat általános közutálatnak örvendett.

Kerenszkij tábornok, immáron több mint száz évesen, csak a csillagliga orvosi technikájának köszönhetően maradhatott eddig életben. Közele barátjának és feleségének halálától megtörve (aki öt évvel ezelőtt halt meg egy titokzatos lánban) az újabb polgárháború súlya már túl nehézzé bizonyult számára. Miközben az Éden visszaszerzésére irányuló haditervet készítette elő, Kerenszkij tábornok súlyos szívvrohamot kapott, és meghalt a parancsnoki központban. A híre újabb zavargások robbantak ki.

Kerenszkij és DeChevilier halálával a katonaság megbéult. A tábornok kiválasztott utódja saját fia, Nicholas volt, aki a 146. Királyi Csatamech Hadosztályt vezette. Bár a haditengerészet és a csillagcsoport világait védő katonai egységek nagy része támogatta, a Pentagon világok hadosztályparancsnokai nem fogadták el őt vezetőnek, mivel nem

rendelkezett aktív parancsnoki szolgálati tapasztalattal. Mindegyik hadosztályparancsnok magának akarta a parancsnokságot, ami nagyon hasonlított az Örökösödési háborúk előtt kialakult helyzetre. Néhány hónapon belül mind az öt bolygó felfegyverzett csapatok és a lázadó polgárok enklávéira oszlott. A szituáció könnyen egy totális háborúba torkollhatott.

A 146. hadosztály nem indult harcba, hogy kikényszerítse Nicholas parancsnoki jogát. Amikor a tisztjei sürgették Nicholast, hogy erősítse meg az igényét, ő apjának irására hivatkozott, miszerint: „Azokat, akik irigységüket, kapzsiságukat és fősvénységüket hamis patriotizmus és törvényesség mögé rejtik, nem lehet megváltoztatni; vagy évek haszontalan harcaival kell kiegészíteniük a betegségüket, vagy értelmetlen halált kell halniuk, ahogy minden bolondnak.”

A fiatal Kerenszkij belátta, hogy a saját népének és apja ideáljainak megőrzése sokkal fontosabb, mint a politikai csatározások, ezért életre hívta a saját Exodusát, a Strana Mechty világára. Kerenszkij tudva, hogy a civilek és a tudósok megőrzése rendkívüli fontossággal bír az emberei túlélése szempontjából, mind az öt bolygó médiájában felszólította híveit, hogy csatlakozzanak hozzá. Néhány feszült hét után a hozzá hű haditengerészeti egységek összeszedték a menekülőket, sokszor már az ellenséges csapatok tüze alatt. A csillagcsoportot elhagyó utolsó hajó egy olyan Exodus jelzett, amelynek során a civil lakosság közel 25%-át és a tudós közösség nagy részét elszállították.

Nicholas Exodusát követően három héten belül teljes körű háborúk törtek ki mind az öt világon. Az Emlékezésben több fejezetet töltenek ki az egész lakosságokat kiirtó csaták leírásai. Az emberiség legjobbainak tartott katonák most örvöngtek. A Nicholashoz hű erők a csillagcsoportban maradtak, hogy válaszoljanak a segítségkéreésekre, bármilyen elkecsereedett vagy reménytelen is volt a helyzet. Amikor a haditengerészet visszavonult a csillagcsoportból, a Pentagon világok közti kommunikáció gyorsan megszakadt, bár a harcok tovább folytatódtak.

Ez a időszak, amelyet Exodus Polgárháborúnak nevezünk, közel két évszázadon keresztül tartott. A Pentagon világokon élők a barbarizmusba bombázták vissza egymást. Amikor a polgárháború végül véget ért, a legtöbb technológiai vívmány megsemmisült. Akik valahogy túléltek a harcokat, azokkal a kemény környezetet végzett.

Éles kontrasztként Nicholas Kerenszkij és követői a Strana Mechty és a többi halmazvilágon fejlődtek, azt a technikát fejlesztve, amit a bátyjaik és nővéreik feladtak az értelmetlen harcaik és örült háborúik miatt. Nicholas kívárta a számára kedvező időt.

## SZÁRMAZÁS

Nicholas úgy tervezte, hogy húsz évvel később fogja visszafoglalni a Pentagon világokat. Amíg várakozott, Jennifer Winsonnal, a feleségével és legmegbízhatóbb szövetségésével elkezdte megtisztítani a támogatói sorait, „annak a szennye-

zett társadalomnak a maradványaitól, amelyek annyi szenvedést okozott nekik”. A terve középpontjában a hadsereg általános és teljes átszervezése állt.

Úgy ítélte, hogy a reguláris hadsereg tradíciói a bűnös múltból származnak. 800 főből álló csapásmérő erejét 20 „klánba” osztotta fel, mindegyikben 40 harccsal. Megszüntette a szakaszokat, századokat, zászlóaljkat és ezredeket, amelyeket a Csillagligában voltak szokványosak. A klánok haderejének alapját az öt mech-harcosból álló „csillagok” alkották. Két csillag adott ki egy kettős csillagot, négy kettős csillag egy klasztert. Minden klán egy klaszter volt, és egy galaxis több klaszterből állt. A megbízható forrás szerint ez a sarjadoszó haderő öt galaxisból állt, de az egymásnak ellentmondó feljegyzések miatt csak azt tudjuk biztosan, hogy három és hét galaxis közöttire tehető. Az eredeti 800 harcos létfontosságú pontjává vált a klán berendezkedésnek. A Csillagligaragokat és a hadsereg minden olyan aspektusát, amely az egyéni hangsúlyozta, egy olyan szervezetre cserélte le, amelyben nagy szerepet kaptak az állandó próbák. Az új rend azt is kifejezte, hogy mindegyik klán egy család, önmagában egy társadalom. Nicholas a Strana Mechtyen található raktárakból szerzett csatamechekkel szerelte fel hadseregét, és víziójának megfelelően kezdte meg kiképzésüket.

Amikor az újonnan létrehozott klánok visszatértek a Pentagon világokra, rémálomba illő állapotokat találtak. A Törvénytörést leírásai valamint a Nicholas haderői által készített felderítő holoszalagok alapján nyilvánvaló, hogy az Exodus Polgárháború sokkal pusztítóbb volt, mint bármelyik Örökösödési háború. A harcokat túlélő katonák csatamechjei is alig működtek már, mikor a klánok megérkeztek. Bár a lázadók mind az öt világon számbeli fölényben voltak, a klán csatamechek tűzereje és megbízhatósága eldöntötte a csatákat. Az elkecsereedett harcok során számos klán harcos életét veszítette és maga Nicholas Kerenszkij is elszenvedett egy személyes veszteséget: az Édenért folyó végső csatában öccsét, Anderyt megtámadta, és megölte őt lázadó csatamech. A Pentagon világokat egy éven belül elfoglalták és arra kényszerítették, hogy elfogadják Nicholas és a klánok fennhatóságát.

A túlélők közül sokan megmentőként üdvözölték Nicholast. A fizikai megjelenése, apjához való megdöbbentő hasonlósága pedig csak növelte az öt körülötte misztikumot. A szétosztott készletek számos életet megmentettek. A túlélők annyira hálásak és az elmúlt húsz év eseményei miatt olyan kiegyensúlyozatlanok voltak, hogy majdnem istenítették Nicholast. Valójában sokszor úgy is üdvözölték, mintha az apját látnák. Ekkor Nicholas mindig szabadkozva próbálta meg megmagyarázni a helyzetet. Az Exodus Polgárháború hatalmas áldozatot követelt a Pentagon világok lakosságától. A Nicholas invázióját követően tartott népszámlálás eredményei alapján a túlélők száma alig érte el Kerenszkij tábornok Exodusának idején itt élők számának felét. A háború milliók életét követelte.

Így jöttek létre a klánok, és kezdődött meg felvirágzásuk.

# KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Az alábbiakban egy új karaktergenerálási módszert ismertetek azok számára, akik a Shadowrun 3. kiadásában szereplő prioritásos rendszert egy kicsit szűkre szabottnak érzik, és szeretnének árnyaltabb karaktert létrehozni, majd két különleges faj (a ghoul és az alakváltó) leírása következik, minden szükséges statisztikával ahhoz, hogy JK-ként is be lehessen vonni őket a játékba. A fordítás a Shadowrun Companion c. kiegészítő alapján készült.

## PONT ALAPÚ KARAKTERKÉSZÍTÉS

A pont alapú karakterkészítés nagyobb flexibilitást jelent a Játékosnak, mivel itt nem kell törődni az A-B-C-D-E prioritással, hanem egyszerűen csak Építési pontokat kell elosztania. Ezzel szemben az ilyen „fejlesztett” karakterkészítésre is ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a normális karakterekre. Ez azt jelenti, hogy egyetlen kezdő karakter sem szerezhethet be 8-asnál nagyobb Elérhetőséggel rendelkező felszerelést, és a szakértelmek maximális szintjét is a kapcsolt Tulajdonság nagysága határozza meg.

Emellett a Mesélő szabadon megszabhatja, hogy mennyi Építési pontot kap egy játékos, vagy limitálhatja a Tulajdonságok és Szakértelmek maximális szintjét. Mi a kezdő karaktereknek 120 Építési pontot ajánlunk, bár a szabvány Példa karakterek 123 pontból állnak.

Ha a Mesélő megengedi, akkor a karakterek az Építési pontjaikból felvehetnek Előnyöket, vagy növelhetik a rendelkezésre álló Építési pontjaikat Hátrányok felvevésével. Ajánljuk, hogy egyetlen karakter se legyen fel 6 pontnál több Előnyt vagy Hátrányt.

Az otakukra vonatkozó szabályokat a VR2-ben és a Renraku Archology: Shutdown-ban közölték, a ghoulokra és az alakváltókra vonatkozó szabályokat pedig ebben a könyvben.

## FAJ

Ha a Játékos humán karakterrel akar játszani, akkor erre nem kell pontot költenie. Ezzel szemben a metahumán karakterek már pontba kerülnek. Ha a karakter metatípus variáns, akkor az alap metatípus pontértéke 5 ponttal nő. Ha a karakter emellett otakut, vagy ghoul akar, az további pont költséggel jár (+30 pont az otaku vagy +10 pont a ghoul).

## MÁGIA

A mágikus képességek árának lecsökkentése mágikusan aktív karakterek készítésére csábítja a játékosokat, míg a képességek árának növelése elbátortalanítja a játékosokat ettől.

A teljes értékű mágiahasználók 25 Erő pontot kapnak, míg a mágiahasználó adeptusok 35-öt. Erő pontok vásárolhatók a karakterkészítés alatt, 25000Y/darab szokásos áron, de ezek száma

nem haladhatja meg az 50-et. A karakterek „eladhatják” kezdés-kor az Erő pontjaikat, És így minden 5 Erő pont helyett 1 Építési pontot kaphatnak.

A fizikai adeptusok csak annyi adeptusi erő vehetnek fel, amennyi a Mágia tulajdonságuknak az értéke. Minden, mágiahasználókra vonatkozó harmadik kiadású szabály érvényes ezekre a karakterekre is. Egyetlen otaku sem költhet Építési pontot Mágia tulajdonságának növelésére.

## TULAJDONSÁGOK

Minden két Építési pontért a karakter egy Tulajdonság pontot kap. A Tulajdonság elosztásra vonatkozó standard szabályok érvényesek, és azt ajánljuk, hogy egyetlen karakter se költhessen többet 60 Építési pontnál Tulajdonságokra.

## SZAKÉRTELMEK

Az aktív szakértelmek ára 1 Építési pont pontonként, maximális értékük pedig a kapcsolt Tulajdonságuk értéke. Minden tovább növelt aktív szakértelem ára 2 Építési pont minden olyan pontért, amellyel meghaladod a maximumot. Maximum 60 pontot lehet elkölteni a szakértelmek között.

Az SR3 szabályai szerint a karakterek Tudás alapú szakértelemi között a karakter Intelligenciája x 5 pontot lehet elosztani. Emellett a karakter annyi „ingyzen” pontot kap Nyelvekre, amennyi az Intelligenciájának másfélszerese. Ezek a szakértelem pontok nem kerülnek Építési pontba.

A karaktereknek fel lehet venni további Tudás vagy Nyelv szakértelem pontokat is 1:1 arányban, mint az aktív szakértelmek esetében.

Az otaku karakterek a Mentális Tulajdonságaik harmadának megfelelő (felfelé kerekítve) ingyen pontot kapnak, amelyet csak a Csatornáik között oszthatnak el. Aktív szakértelem pontokat fel lehet használni a Csatornák növelésére (ezek kapcsolt Tulajdonsága az Akaraterő), de egyetlen otaku sem kezdhet 6-5-4-3-3-nál nagyobb Csatornákkal.

## ERŐFORRÁSOK

Legutoljára a karakterek erőforrásaira kell Építési pontot osztani. Ez határozza meg, hogy a karakter mennyi pénzzel és ehhez kapcsolódóan indul. Mint normálisan, a karakternek mindenképpen Életvitelt kell vásárolnia, és két ingyenes 1-es szintű kapcsolatot kap.

Megjegyezzük, hogy ebben a rendszerben sem az otaku, sem az alakváltó karakter nem költhet Építési pontot Erőforrásokra,ők 5000Y-nel indulnak automatikusan.

Ha a játékos mágikusan aktív karakterrel játszik, akkor felhasználhatja az Erő pontjait Karmaként is arra, hogy beavassa magát, fókuszokat kössön meg, idézzon vagy fenntartsion szövetséges szellemeket, vagy valami hasonló célra.

Az alakváltó karakterek nem vehetnek cyberware-t, a ghouluk igen, de ők dupla Esszencia árat fizetnek ezekért.

ÉPÍTÉSI PONTOK TÁBLÁZATA	
Komponens	Ár (Építési Pontokban)
<b>Faj</b>	
Humán	0
Törpe vagy Ork	5
Troll vagy Elf	10
Metavariáns	+5 (a faj árához)
Ghoul	+10 (a faj árához)
Otaku	+30 (a faj árához)
Alakváltó	25
<b>Mágia</b>	
Teljes értékű mágiahasználó	30 (25 Erőpont)
Mágiahasználó adeptus	25 (35 Erőpont)
Adeptus	25 (Erőpont = Mágia Tulajdonság)
<b>Tulajdonságok</b>	
	<b>1 Tulajdonság pont</b>
	<b>2 Építési pontonként</b>
<b>Szakértelmek</b>	
Aktív szakértelmek	1 Szakértelem pont Építési pontonként
<b>Erőforrások (nuyenben)</b>	
500	-5
5000	0
20000	5
90000	10
200000	15
400000	20
650000	25
1000000	30

## GHOULOK

A Felébredt világ humanoid teremtményei közül a ghouluk szenvednek a legjobban. A közelmúltban a ghouluk szociális helyzete lassú növekedésnek indult. Egyre nagyobb számú (de még így is kevés) ghoul tervezi, hogy békében él az emberek mellett, és olyan pletykák is járják az utcát, miszerint a ghouluk kiberszemekkel és plastizikai műtéttel normális metahumánnak adják ki magukat. A 162-es Speciális Napirendi pont alapján Illinois állam legális védelmet nyújtott a ghouluknak 2053-ban a Chicagói Cabrini menekült táborban. A rendeletet visszavonták az állam ellenségeinek külső nyomására 2054-ben, de ettől fogva nem tudtak elmenni amellett a tény mellett, hogy a ghouluk már többek egyszerű szörnnyegekénél. A ghouluk még egy lépéssel közelebb értek a társadalom fő rétegének elfogadásához, amikor egy Chicagói Lezárt Zónában ragadt befolyásos ghoul szónok – Tamir Grey – naplóját kicsempézték és kiadták 2057-ben. A szenvedések és a még így is megőrzött nemesség érzete elnyerte a tömegek szimpátiáját a ghouluk felé.



Amikor az Ares elborította a Lezárt Zónát a FAB-III Béta tenyésztéssel, akkor a kettős természetű ghoulokra legalább annyira volt ez káros, mint a rovarszellemekekre. Csak kevesen éltek túl, de ők szinte azonnal a Ghoul Felszabadítási Liga mártírjaivá és a Metahumán Jogok Szervezetének új pártfogoltjaivá váltak. Ezzel szemben ezek a mozgalmak nem nyertek túl nagy nyilvánosságot. Az olyan kivételes egyéniségeken kívül, mint Tamir Grey a ghouluk többsége még mindig esztelen szörnnyeteg volt, aki olyanokra vadászott, akik nem tudták megvédeni magukat. Őket nem zavarta, hogy emberhúst esznek, és olyan könnyedén fogyasztottak el akár egy csecsemőt is, ahogyan most én from soraimat. A ghoulokról alkotott átlagos kép megegyezik szinte minden emberben.

Az emberek gyűlöletének forrása az, hogy a ghouluk emberi holttesteket esznek. Hetente körülbelül testsúlyuk 1%-át kell magukhoz venniük ilyen forrásból azért, hogy fenntartsák egészségüket, de a ghouluk táplálék összetételük maradék részére a nyers hús is megteszi. A ghouluk nem képesek a kikészített (főzött vagy sütitött) húsokat megemészteni, beteggé teszi őket legalább annyira, mint amennyire a nyers hús tesz beteggé egy humánt. Dunkelzahn végrendeletének egyik bekezdése kezdeményezett egy olyan szintetikus húsfajtának az előállítását, amelyet képesek lennének a ghouluk is megemészteni, de eddig csak pár kisebb cég próbálkozott ennek fejlesztésével. A tudósoknak sem sikerült eddig kiszűrniük a nyers metahumán húsból azokat a kemikáliákat, amelyekre a ghouluknak szükségük van. Egyesek szerint nem is lehet, és szerintük a ghouluknak a hús metafizikai aurájára van szükségük valóban.

A ghoulá váló metahumánok először olyan folyamaton mennek át, mintha goblinizálódnának, olyan módon, mint egy troll vagy ork genetikai kifejeződése. A kutatások azonban kiderítették, hogy a ghoulá válást a HMHV (Humán-Metahumán Vámpirikus Vírus) Krieger tenyésztete okozza, amely a HMHV egy fertőző vál-



tozata. Ahogy erre fény derült, az emberek egyből keresztes háborút indítottak a ghoulok ellen, mivel féltek, hogy ők is ghoulokká válhatnak. Meg nem erősített jelentések szerint ugyanis a ghoulok úgy szaporodnak és fertőznek meg másokat, mint ahogy a vámpírok teszik. A ghoulok többsége így született, és mint minden fertőző betegséget, a Krieger tenyészetet is örökölni lehet, ezért a ghoulok gyermekei már alaptól fertőzötten születnek.

A társadalomban élő ghoulok többsége elrejtí állapotát a társadalom tagjai elől parfümökkel (az étkezési szokásaik miatt ugyanis undorító testszagot szereznek), plasztikai műtéttel (hogy örökölt bőrallagukat feljavítsák) és kiberszemekkel (hogy elrejtse árulkodó tejfehér, pupillamentes szemüket). Minden ghoulok fizikailag vak. Ezzel szemben kettős természetük miatt tökéletesen látnak asztrális síkon. A ghoulok nem képesek látni a színeket, vagy a dolgok pontos részleteit, amely általában azt eredményezi, hogy nem képesek bonyolult technológiai eszközök használatára. A szociálisan adaptálódott ghoulok többsége rendelkezik kiberszemekkel, hogy felülkerekedjen ezen a problémán, ehhez azonban találni kell egy utcai dokit, aki hajlandó beinstallálni egy cyberware-t egy ghouliba.

## GHOULOK MINT JÁTÉKOS KARAKTEREK

A társadalom egyre jobban elfogadja a ghoulokat, ezért a Mesélő megengedheti a Játékosoknak, hogy ghoulokkal játszassanak. A karakterek már karakterkészítés alatt ghoullá válhatnak, de jobb módszer az, ha a játékkalkuláció folyamán változnak át. A következő szabályok segítségével kezelhetik ezt le a Mesélők.

Ha a karaktert megfertőzi a Krieger HMHV, akkor a Fertőzés részben leírt szabályok szerint kell levezetni a fertőzést.

Ha a karakter ghoulként akar indulni, akkor először el kell osztani a Tulajdonság, Szakértelem, és esetleges Erő pontjait. Ghoulok karaktereket csak Pontelosztásos rendszerben lehet készíteni, prioritásos rendszerben nem. A ghoulok karakternek 10 pontot kell fajra költenie, az eredeti meta típus kiválasztása után (ezek összeadódnak). Miután a karakterkészítéssel készen vannak, a Fertőzés szabályai szerint kell cselekedniük úgy, mintha alaptól a harmadik szakaszában lennének a Fertőzésnek. Akaraterő (6) próbát kell tenniük, és a sikerek számát össze kell hasonlítani a Fertőzés Harmadik Szakaszának Táblázatával. Karma NEM használható fel a próbához. Az itt szereplő módosítókat közvetlenül hozzá kell adni a karakter Tulajdonságához, a ghoulok faji módosítóival **együtt**. Mivel ghoulként kezdenek, ezért két plusz kockát kapnak ehhez az Akaraterő próbához.

Megjegyezzük, hogy a ghoulok karakterek is ugyanúgy szerezhettek kibereket, mint a normális metahumánok, de az ő esetükben az Esszenciavesztés megduplázódik. Az induló karakterek kiberevei úgy számítanak, mintha az átváltozás **után** ültette volna be a karaktert.

A ghoulok bármilyen metahumán fajból származhatnak.

Miután kifejlesztették, a ghoulok normálisan fejleszthetik tovább Szakértelmeiket és Tulajdonságaikat.

Harmadik Szakaszú Fertőzés Táblázat	
Sikerek	Hatás
0	-2 Intelligencia és Karizma, nem képes metahumánokkal szót érteni. Mentálisan nem sokkal több, mint egy állat.
1	-1 Intelligencia és Karizma, néhányukban megmaradt valami személyiséghez hasonló dolog is.
2	-1 Karizma, a személyiség lényegében érintetlen marad.
3	Standard, működő ghoulok, majdnem teljesen megtartotta a személyiségét és az esztét.
4+	+1 Akaraterő, (majdnem) jobb, mint normálisan.

## FERTŐZÉS

A JK-k és az NJK-k is megfertőződhetnek a Krieger HMHV-vel. A testnedvek szállítják ezt elsődlegesen, és a leggyakrabban a hordozó harapása vagy karmolása okozza a fertőzést. A fertőzésnek kitett félnek egy módosítatlan Test próbát kell tennie a hordozó





Esszenciáértéke ellen. A sikerek számát a Krieger Tenyészet fertőzési táblázatával kell összehasonlítani.

#### Krieger Tenyészet Fertőzési Táblázata

Siker	Eredmény
0	Fertőzött
1	Permanens hatás (A Mesélő választ)
2	Betegség
3	Nincs hatás

Az a karakter, aki 2 sikert dobott, megmenekül a fertőzés elől, de legalább 10 napig gyenge, beteg és zavarodott lesz. Az 1 siker azt jelenti, hogy a karakter nem lesz ghoul, de megfertőzte a HMHV és valamilyen permanens hatással rontotta le a szervezét (vakság, bőrfoszlás, szag stb.) a Mesélő belátása szerint. A sikertelenség azt jelenti, hogy a karaktert teljesen megfertőződött, és már csak idő kérdése, hogy mikor mérgesedik teljesen el, és mikor változtatja át ghoulá. Még ha három sikert dobott a karakter az akkor is azt jelenti, hogy bár leküzdötte a fertőzést, mégis hordozóvá válhatott (lehet, hogy anélkül, hogy tudna róla!).

A fertőzésnek 90 nap kell, hogy kibontakozzon, és általában mind a három szakasz egyenlő ideig zajlik. Az első szakaszban nincs külső nyoma a fertőzésnek, de ekkor még kezelhető, ha észreveszik. A második szakaszban a ghoultság külső nyomai a felszínre törnek: egyre gyengülő látás, a nyers hús kívánata, a kiképzett húsok emészthetetlensége, általános kellemetlen érzés. A harmadik fázisban az áldozat mentálisan romlik le, ahogy az agya próbálja feldolgozni a test változásait, és ekkor fejlődik ki a kettős természet is. Néhányan erre azonban jobban reagálnak, mint mások, erre vonatkozik a korábban említett Akaraterő (6) próba. Az átváltozó karakterek csak a módosítatlan Akaraterűjükkel dobhatják a próbát, és Karmát **NEM** használhatnak fel a próbához. Az így szerzett Tulajdonságváltozásokat hozzá kell adni a karakter Tulajdonságaihoz a ghoul faji módosítóival **együtt**.

Ha a ghoul Karizmája vagy Intelligenciája nullára csökken, akkor agyatlan szörnyetegekké válnak, és innentől a Mesélő irányítja őket. Alternatívaként a Mesélő megengedheti, hogy a karakter egy másik Tulajdonságát csökkentse kettővel, ha valamelyik Tulajdonság 1 alá csökkenne. A nulla Esszenciára csökkent karakter szörnyen kellemetlen halált szenved.

A Felébredt karakterek használhatnak mágiát és képességeket, de csak akkor, ha elérték sikert az Akaraterő (6) próbán. Emellett azonban képességeik lekorlátozódnak a változás során, a mágiahasználók elveszítenek egy Mágia pontot, ami adeptusoknál egy egész pontnyi képességvesztést jelent. A Felébredt karakterek megtarthatják ezt a pontot, ha a Mesélő megengedi nekik Gease kötését (lásd MITS).

Ha egy kibernetizált karakter változik át, akkor esélye van annak, hogy a kibervei nem működnek az átváltozás után. A bioverek azonnal megszűnnek működni, a ghoul átváltozó teste teljes egészében elnyeli ezeket – a ghoul nem kap semmilyen előnyt vagy hátrányt ezekből, olyan, mintha soha nem is építették volna be ezeket. Azok a „strukturális” kibervek, amelyek nem szólnak bele a test biológiai rendszereibe, azok változatlanul működnek. Ezek lehetnek a bőrát szövés, a csontát szövés, a testi tároló rekeszek, és így tovább. A feji memóriára sincs hatással az átváltozás, de ennek ki- és bemenetelére már igen. Minden másfajta kiberver elromlik az átváltozás alatt és csak műtéttel lehet megjavítani őket.

Megjegyezzük, hogy azoknak, akik átváltoznak ghoulókká, módosítaniuk kell a Faji Módosított Limitjüket és a Faji Maximumukat is a Ghoul Faji Módosítóival. A harmadik szakasz módosítói nem hatnak ki a Faji Maximumokra.

#### GHOUK KARAKTERISZTIKÁK TÁBLÁZATA

- +2 Test, +1 Erő, -1 Karizma, -1 Intelligencia, -1 Esszencia,
- 1 Mágia.
- +1 Futáscsorzó.
- Enyhe Allergia (Napfény) hátrány.
- Fejlesztett hallás és szaglás
- (-2 célszám minden ilyen alap Észlelés próbára).
- Vakság hátrány.
- Érzékeny rendszer hátrány.
- Étkezési követelmény (Nyers hús).
- Kettős Természetű lény.
- Immunitás a VITAS fertőzéssel szemben.

#### ALAKVÁLTÓK

Az alakváltók Felébredt állatok, akik képesek humán alakot ölteni. Általánosságban léteznek olyan alakváltók, akik beleolvadnak az emberi társadalomba, és vannak olyanok is, akik emellett árnyvadásznak is, mégis a legtöbbben a vadont kedvelik, a civilizációtól távol.

Az alakváltó karakter három előnnyel rendelkezik a normál karakterrel szemben: képes humán és állati alakot felölteni, kettős természetű és fejlett regenerációs képessége van. Emellett azonban három veleszületett hátránnyal is rendelkeznek: a természetes vadállati, allergiásak az ezüstre és a testük nem fogad be



cyberware-t. Ezek mellett karakteralkotáskor kevesebb Tulajdonság, Ismeret és Erőforrás pontot kapnak.

### KARAKTERKÉSZÍTÉS

Minden alakváltó karaktert ajánlott pontelosztásos rendszerben megcsinálni. A prioritásos rendszerben készítés megkötése, hogy a Fajnak C-nek kell lennie, az Erőforrásoknak pedig A-nak (teljes értékű mágiahasználó esetén B-nek). Minden más prioritást normálisan el lehet osztani. A prioritás elosztástól függetlenül minden alakváltó 5000Y-nel kezd. Ez azt fejezi ki, hogy az alakváltók állatok és csak kevés hozzáférésük van a felszerelésekhez.

Az alakváltóknak két Tulajdonság értékük van a Fizikai Tulajdonságaikra (Test, Gyorsaság, és Erő): az egyik az állati formát, a másik a humán formát jelképezi. A Mentális Tulajdonságaik (Intelligencia, Karizma és Akaraterő) mindkét formában ugyanaz. Az Esszencia és Mágia értékük is minden esetben ugyanaz. A Reakció értéket normálisan, az aktuális forma Tulajdonságai alapján kell kiszámítani.

A karakterkészítés alatt az alakváltó állati és humán Tulajdonságait külön kell elosztani, és miután ez megvan, a kiválasztott állatra jellemző Faji Tulajdonság módosítókat is alkalmazni kell. Ez azt jelenti, hogy az alakváltó alapból gyengébb szakértelemmel indul, mint más karakter, de a faji maximumaik és a képességeik mégis kiemelik őket az átlagból.

A szakértelem elosztásakor a maximális szakértelem szinteket a Humán forma Tulajdonságai adják meg. Emellett a karakter csak Intelligencia x 3 ingyen pontot kap Tudás alapú szakértelemre, és csak Intelligencia pontot kap nyelvekre. Ez fejezi ki azt, hogy a karakter a vadonban és nem a városban, szülőikkel nőtt fel.

Minden alakváltó Esszenciája 8. A teljes értékű mágusok és az adeptsok 6-os Mágia szinttel kezdenek.

A vadállati természetük miatt az alakváltók nem kapják meg az ingyen kapcsolatukat a karakterkészítés során. E helyett a kezdő pénzükből vehetnek maguknak kapcsolatokat. Csak kevés metahumán bízik meg egy alakváltóban.

A játékkalkalmak alatt az alakváltó normálisan növelheti a Tulajdonságait, de az állati formája Tulajdonságait külön kell növelni. Az alakváltó faji maximumainak táblázatát figyelembe kell venni minden Tulajdonságnövelés előtt.

Megjegyezzük, hogy az adeptsok olyan képességei, amelyek a Fizikai Tulajdonságokra hatnak, csak a humán forma Tulajdonságira hathatnak.

### BESTIÁLIS TERMÉSZET

Bár az alakváltók felvehetnek emberi alakot, legbelül mégis állatok. Értelemszerűen erős ösztönök és állati érzelmek vezetik az alakváltót élete során. Még akik megtanultak emberi nyelven beszélni, és asszimilálódtak a metahumán társadalomba, azok is állatok legbelül és néha olyan cselekedeteket hajtanak végre, amelyek elborzasztják a legkeményebb árnyvadászokat is.

Éppen ezért, a legtöbb kormány – az UCAS, a CAS és a Kaliforniai nemzetek – nem ad az alakváltóknak metahumán státuszt. Ezek a kormányok vadállatoknak tartják őket, semmi másnak. A NAN sokkal több jogot ad az alakváltóknak, de nem tekintik őket teljes értékű polgároknak, mert nem képesek elfogadni az emberi szabályokat és normákat. Szinte egyetlen esetben sem hezitálnak a rendvédelmi erők elpusztítani egy bűnöző alakváltót, hiszen a törvény szerint ezek nem tekintendők másnak, csak veszett kutyáknak.

### ÁLLATI/HUMÁN FORMA

Az alakok változtatása az alakváltók elsődleges előnye és ismertetőjele. Ahogy már leírtuk, az alakváltók különböző Tulajdonság módosítókat kapnak állati és humán formájukban.

Az alakváltás egy Összetett Tevékenység. A humán formából állatiba változás nem érinti a karakter felszereléseit, azonban ha a karakter nem távolítja el ezeket előbb, akkor előfordulhat, hogy ezek megsemmisülnek vagy megrongálódnak a folyamat során.

Állati formában az alakváltó fajtája nagyobb és jobban megkülönböztethető képviselője, és csak asztrális jelenléte különbözteti meg a normális állatoktól. Az állati formába változott alakváltó kommunikálhat fajtársaival, de képtelen a beszédre és a Szociális szakértelemi használatára (kivéve a Megfélemlítést). Az állati formában levő mágusok képesek varázsolni vagy szellemeket idézni, de nem Összpontosíthatnak vagy tölthetnek be Geasa-kat, ha ezekhez nem alkalmas állati formájuk. Állati formában nem használhatóak az adeptsok képességei, ezeket csak emberi formában lehet használni.

A humán formában levő karakterek rendelkeznek egy humán minden megszokott karakterisztikájával, bár néhány alakváltó megtart néhány állati vonást, mint például a Főka alakváltók a hátrás lábakat és kezeket, vagy a Tigris alakváltók a macskaszemeket. Más alakváltók teljesen normális humánnak tűnnek.

## KETTŐS TERMÉSZET

Az alakváltók kettős természetű lények, egyszerre léteznek a fizikai és az asztrális síkon is, így értelemszerűen bármikor képesek asztrálisan érzékelni egy Egyszerű Tevékenységgel. Emellett azonban elszenvedik a kettős természet minden hátrányát is (asztrálisan érzékelhetőek, és támadhatóak, és a mágikus korlátok gátolják mozgásukat), mert ezt nem képesek kikapcsolni.

Az alakváltó asztrális formája minden esetben az állat fajtájának idealizált képe, mindegy, hogy milyen fizikai formában van éppen az alakváltó. Éppen ezért az alakváltókat könnyedén ki lehet szűrni asztrális érzékeléssel (hacsak nem beavatott mágiahasználók, akik rendelkeznek a Maszkolás metamágikus képességgel).

A kettős természetük miatt az alakváltók a Fizikai Tulajdonságaikat és a Harci tartalékukat használják Asztrális harcban (hacsak nem projektálnak). A teljes értékű alakváltó mágusok csak humán formából projektálhatnak, és ekkor a Mentális Tulajdonságaik adják meg Asztrális Tulajdonságaikat, mint normális esetben.

## REGENERÁCIÓ

Az alakváltó karakterekugyan úgy regenerálódnak, mint az alakváltó paralények (Critters kieg., 13. oldal). A regeneráció miatt az alakváltók nem pusztulhatnak el fizikai sérülések miatt, kivéve ha masszív mennyiségű sebzést kapnak, vagy ha agyuk, illetve gerincük sérül.



Minden esetben, amikor a karakter eléri a Halálos sérülés fokozatot (egy sebzésből, vagy több sérülésből), dobj 1D6-tal. 1-es eredmény esetén a karakter nem regenerálódik és meghal, ha nem kap orvosi ellátást. Ha a halált masszív szövetskárosodás okozta volna (égés, trauma stb.), akkor 1-es és 2-es dobás esetén nem regenerálódik az alakváltó. Minden más szempontból megielesen a kapott sebzés, és a karakter elszenvedni a sérülésmódosítókat (Kezdemény csökkenés, plusz célszám) egy körig, de minden sebződése eltűnik a sebzést követő Harci kör elejére.

A fegyverfókusz végérvényesen megölheti az alakváltót. Ha egy alakváltó Halálos sebzést kap egy fegyverfokuszról, vagy a fegyverfókusz sebzése után Halálos vagy Túlcsordult állapotba kerül, akkor Esszencia próbát kell dobnia a fegyverfókusz Erejének duplája ellen. Ha az alakváltó nem ér el sikert a próbán, akkor azonnal meghal. Ezzel szemben már egy sikerrel Regenerációs próbát tehet az alakváltó (lásd előbb).

Az alakváltó mágiahasználóknak természetesen minden Halálos sérülés után mágiavesztést kell dobniuk. Emellett a Fizikai Kimerülés sebzését az alakváltó mágiahasználók egy rubrika/perc sebességgel regenerálják. Ha egy alakváltó Halálos Fizikai kimerülést kap, akkor Regenerációs próbát kell tennie, és 1 vagy 2 eredmény esetén nem regenerálódik.

Megjegyezzük, hogy Karma nem használható fel a Regenerációs próbán, kivéve ha a Mesélő engedélyezi az Isten Keze opciót (a karakter minden Karmáját elégeti végérvényesen, és megmenekül). Az alakváltók állati és emberi formában is képesek regenerálódni.

Ezek a szabályok nem érvényesek az Ezüst által okozott sebzésekre (lásd Ezüst Allergia/Sebezhetőség).

## EZÜST ALLERGIA/SEBEZHETŐSÉG

Minden alakváltó Súlyos Ezüst Allergiával és Sebezhetőséggel rendelkezik. Az ezüst tárgyak érintése is égési nyomokat és komoly fájdalmat jelent az alakváltónak. Ha az alakváltó le akarja győzni azt a kényszert, hogy ne érjen ezüsthöz, akkor Akaraterő (6) próbát kell tennie. Az ezüsthől készült vagy ezüsttel burkolt fegyverek +2 Energia szintet és +1 Sebzésszintet kapnak alakváltók ellen. Emellett egy automatikus Enyhe sérülést okoznak az alakváltónak, ha hozzáérnek. Pl.: egy 4E-t sebzó kés 6K-t sebez egy alakváltón, és automatikusan sebez emellett egy Enyhe sebzést is.

Az ezüst sebzését az alakváltók a következő Harci kör kezdetéig szenvedik csak el, aztán regenerálják normális módon, de ha egy alakváltó Halálos Fizikai sebzést kap egy ezüst fegyvertől, vagy eléri a Halálos sebzésszintet ezüst és nem-ezüst fegyverek miatt, akkor Regeneráció próbát kell tennie. 1-es vagy 2-es esetén az alakváltó nem képes regenerálódni és azonnal meghal.

## CYBERWARE VISSZAUTASÍTÁS

Az alakváltók nem képesek elfogadni egyetlen implantot sem. A regeneráció képességük miatt a sebészeti módszer nem lehetséges, de még ha sikeres is lenne, az alakváltó teste akkor is kivetné a kibernetikus rendszert.

### Alakváltók Faji Módosítóinak Táblázata

Egyed	Módosító
	<b>Medve</b>
Mentális	-
Humán	+2 Test, +1 Erő, x4 Futásszorzó
Állati	+4 Test, +1 Gyorsaság, +4 Erő, +1 Reakció, 1-es szintű Bőrpáncélzat, +1 Elérés, +1 Energia és Sebzésszint a pusztakezes támadásokra, x4 Futásszorzó
	<b>Sas</b>
Mentális	+1 Karizma, +1 Intelligencia
Humán	+1 Gyorsaság, x4 Futásszorzó
Állati	+2 Gyorsaság, +2 Erő, +1 Reakció, +1D6 Kezdemény (csak ha repül), +1 Energia és Sebzésszint pusztakezes támadásokra, x5 Repülésszorzó
	<b>Róka</b>
Mentális	+2 Karizma, +1 Intelligencia, +1 Akaraterő
Humán	x4 Futásszorzó
Állati	+1 Gyorsaság, +1 Reakció, +1D6 Kezdemény, x5 Futásszorzó
	<b>Leopárd</b>
Mentális	+1 Karizma
Humán	+1 Test, +1 Erő, x4 Futásszorzó
Állati	+2 Test, +1 Gyorsaság, +2 Erő, +1 Reakció, +2D6 Kezdemény, +1 Energia és Sebzésszint pusztakezes támadásokra, x5 Futásszorzó
	<b>Fóka</b>
Mentális	+1 Karizma
Humán	+1 Test, +1 Erő, x4 Futásszorzó
Állati	+2 Test, +1 Gyorsaság, +1 Erő, +1 Reakció, +1D6 Kezdemény (csak úszáskor), x4 Úszásszorzó
	<b>Tigris</b>
Mentális	-
Humán	+1 Test, +1 Gyorsaság, +1 Erő, x4 Futásszorzó
Állati	+3 Test, +2 Gyorsaság, +3 Erő, +1 Reakció, +1D6 Kezdemény, +1 Elérés, +1 Energia és Sebzésszint pusztakezes támadásokra, x5 Futásszorzó.
	<b>Farkas</b>
Mentális	+1 Karizma
Humán	+1 Test, +1 Erő, x4 Futásszorzó
Állati	+2 Test, +1 Gyorsaság, +1 Erő, +1 Reakció, +1D6 Kezdemény, +1 Energia és Sebzésszint pusztakezes támadásokra, x5 Futásszorzó.

### Alakváltó Tulajdonság Limit Táblázat Faji Módosított Limit (Faji Maximum)

	Medve	Sas	Róka	Leopárd	Fóka	Tigris	Farkas
<b>Test (Á)</b>	11(17)	6(9)	6(9)	7(11)	8(12)	10(15)	7(11)
<b>Test (H)</b>	8(12)	6(9)	6(9)	7(11)	7(11)	7(11)	7(11)
<b>Gyorsaság (Á)</b>	6(9)	8(12)	7(11)	6(9)	6(9)	7(11)	6(9)
<b>Gyorsaság (H)</b>	6(9)	7(11)	6(9)	6(9)	6(9)	7(11)	6(9)
<b>Erő (Á)</b>	11(17)	8(12)	6(9)	7(11)	6(9)	7(11)	6(9)
<b>Erő (H)</b>	7(11)	6(9)	6(9)	7(11)	7(11)	7(11)	7(11)
<b>Karizma</b>	6(9)	7(11)	8(12)	7(11)	7(11)	6(9)	7(11)
<b>Intelligencia</b>	6(9)	7(11)	7(11)	6(9)	6(9)	6(9)	6(9)
<b>Akaraterő</b>	6(9)	6(9)	7(11)	6(9)	6(9)	6(9)	6(9)

Á = Állati forma; H = Humán forma



# BEHOLDER ÁRULISTA

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

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

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 MINDEN 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 rendelésedet a beholder@beholder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

### 2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>					<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	15	130	1230	1100	Graham Edwards: Sárkányvihár	10	100	840	600
Mágus: a mester (2. kiadás)	15	130	1230	1100	Ken Grimwood: Időcsapda	10	75	700	600
Ezüsttövis (2. kiadás)	15	140	1330	1190	William Shatner: Delta Kutatás	10	80	700	600
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	150	1330	1190	<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT</b>				
Vérbéli herceg	10	90	850	760	A világ szeme I.	10	80	750	640
A király kalóza II.	10	100	950	900	A világ szeme II.	10	100	950	850
A démonkirály dühe II.	10	100	950	900	A nagy hajtvadászat II.	15	150	1150	1100
Törött korona	20	150	1400	1300	Az újjászületett Sárkány I.	15	150	1150	1100
Krondor: Árulás	20	150	1400	1250	Az újjászületett Sárkány II.	15	150	1150	1100
Krondor: Orgyilkosok	15	140	1330	1190	Hódít az Árnyék I.	20	150	1400	1250
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>					Hódít az Árnyék II.	20	170	1590	1390
A birodalom leánya	20	150	1400	1250	Mennyei tűz I.	20	160	1520	1360
A birodalom szolgálója I.	15	120	1140	1020	Mennyei tűz II.	20	160	1520	1360
A birodalom szolgálója II.	15	130	1230	1100	A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A birodalom úrnője I.	15	120	1140	1020	A káosz ura II.	25	180	1700	1500
A birodalom úrnője II.	20	150	1400	1250	A kardok koronája I.	20	160	1520	1360
<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>					A kardok koronája II.	20	170	1590	1390
Robert Thurston: A klán törvénye	8	100	690	690	A török útja	40	220	2090	1800
Robert Thurston: Vénév	8	100	690	690	<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	80	760	680	Robin Mash: Cyberkommandó	10	90	850	850
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	90	850	760	Mel Odum: Fejvadászok	10	90	850	850
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	95	900	800	Caroline Spector: Végtelen világok	10	100	950	850
M. A. Stackpole: Sötét ármány	10	95	900	800	Nigel D. Findley: A nap háza	10	100	950	850
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	15	120	1140	1020	Tom Dowd: Az éjszaka markában	10	110	1040	930
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	120	1140	1020	Tom Dowd: Vakító fény	8	80	660	660
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	130	1140	1020	Nyx Smith: Elsötétedés	10	110	1040	930
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	15	130	1230	1100	Nyx Smith: Csikos vadász	10	110	1040	930
Donald G. Phillips: A csillagok ura	15	130	1230	1100	<b>Robert N. Charrette:</b>				
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	15	150	1230	1100	Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	100	950	850
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	15	140	1330	1190	Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	10	110	1040	930
<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA</b>					Keresd a magad igazát (2. kiadás)	10	100	1040	930
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	85	800	640	<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>				
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	85	800	640	Fekete madonna	10	90	850	760
Brian McAllister: Két világ közt	10	100	950	850	Véres utcák	10	100	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	10	100	1000	900	Nosferatu	10	100	950	850
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	100	1140	1020	<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>				
<b>JANET EVANOVICH</b>					Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Kétesélyes játszma	15	120	1140	1020	Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
					Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4100	3700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>				
Isteni balhé	10	100	950	850
Papirtigris	15	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	8	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	8	70	660	500
C. Kubasik: Késérő emlékek	10	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	8	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	100	900	800
Greg Gorden: Jóslat	10	100	950	800
<b>BEHOLDER AKCIÓ</b>				
Philip Kerr: Vakmerő terv	10	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	10	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	15	120	1140	990
Robert Crais: Rémálmok városa	15	120	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	20	150	1400	1250
<b>JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI</b>				
Veszélyes játszma	20	160	1500	1280
Kegyetlen eskü	25	190	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700
<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Származás fejezet 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
<b>SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN</b>				
Átjáró 1. évf. 1-6. szám darabonként	2		650	580
<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		850	800
<b>CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010
<b>A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:</b>				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: A kárhózzottak királynője	12		2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
<b>KALANDOR KIADÓ</b>				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérszövény	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Isten ostorai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventruue (Vampire)	4		1040	930
Richard E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az itélethozó	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1000
A káosz átka	4		1130	1010



# KOMBÓK

## HOGYAN KÉSZÜLJÜNK VERSENYRE?

Nemrégiben a beholder.hu fórumát olvastam, és megdöbbentem vettem tudomásul, hogy sok játékosnak fogalma sincs arról, hogy hogyan kell összerakni egy paklit, miként kell felkészülni egy versenyre. Sőt, egyáltalán arról, hogy milyen paklival érdemes elindulni.

A nagy éregek közül biztos mindenki (már ahányan maradtak) legyint, hogy ugyan, volt már egy ilyen cikk a Krónikában, és ez az iromány csak egy újabb bőr lehúzása a témáról. Igen, csak ne feledjük az a cikk kb. hét éve volt! Azóta rengeteg HKK-s felnőtt, és új nemzedék(ek) szeretnének betérni a HKK versenyek (él)mezőnyébe. Nekik nyújthat hasznos segítséget ez a cikk.

A pakliépítési és egyéb tanácsaimat elsősorban a hagyományos versenykörnyezet szemszögéből tettem. (Természetesen nem írom le tudásom minden apró részletét, egy-két „mesterfogást” megtartok magamnak.)

Tehát eldöntöttük hogy versenyre megyünk. Helyes. Először nézzünk ki magunknak egy versenyt, és tegyük fel magunknak a következő kérdéseket:

1. Ráérvünk-e egyáltalán, milyen akadályai lehetnek, hogy elmenjünk?
2. Milyen paklival akarunk indulni, (és azt a paklit milyen minőségben lehet összerakni az adott (esetenként [sőt szinte mindig!]) speciális formátumú) versenyen? Hogyan (és miért úgy) erősíthetjük meg a pakli koncepcióját?
3. Hogyan rakjuk össze a side-ot? Kikre és milyen paklikra kell számítani a versenyen?



## A KÖRÜLMÉNYEK

Az első kérdés szerintem sokak számára kicsit meglepő, és fölöslegesnek tűnhet, pedig fontosabb mint gondolnánk. Főleg, ha mondjuk vidéken lakunk, és egy pesti versenyre akarunk felutazni. Ez például megnövelheti a verseny gyakorlati hosszát akár két-három órával is! Nem is beszélve arról, hogy az anyagi vonzata is nagyobb lesz. Vagy hogy ha megbeszélte találkozóznk van délutánra. Mert pl. elég nagy dilemmát okozhat az a kérdés, hogy maradjunk-e még az utolsó fordulóra, úgy hogy az addigi összesítésben első helyen állunk, vagy pedig hagyjuk a versenyt (és a komoly pénzdíjat) és inkább találkozozunk a szupermodell barátónkkal.

Tapasztalatlan versenyzőknek (főleg azoknak, akik nem ismerik legalább 99%-ig a paklijukat és annak működését) javaslom, hogy ne jöjjenek el versenyre a következő állapotokban, ha nyerni akarnak (az utolsó kettőt a tapasztaltaknak se javaslom):

- a. Álmosak, kialvatlanok, esetleg betegek. Ekkor figyelmetlen lesz az ember, és egy-két óra múlva már nem is érdekli a verseny.
  - b. Másnaposak, esetleg még részegek (a tegnapi esti buli utóhatásai).
  - c. Repülőjegye van Hawaii-ra (azt hiszem ez egyértelmű :))
- Miután ezek egyike sem áll fenn simán elindulhatunk a versenyre (lehetőleg ne késve).

## A PAKLI

A versenyen való elindulásnak a legsarkalatosabb kérdése: mivel induljunk? Hát bizony ez tényleg jó kérdés. Először is nézzük meg milyen verseny lesz, milyen szabályok vannak, mik a tiltott lapok stb. Miután ezekkel tisztába jöttünk, már körvonalazódhat bennünk, hogy kb. milyen paklik közül választhatunk.

Másodszor: tekintsük át, hogy milyen lapok állnak a rendelkezésünkre. A kevés (vaskos map-pájú) ismerőssel rendelkező egyének elsősorban a saját lapjaikra alapozzanak, a kiterjedt kapcsolatszerrel bíró embereknek pedig (szinte) korlátlan lehetőségei vannak pakli összerakás terén.

Harmadjára döntsük el, hogy mi legyen a paklink alapkoncepciója. Felejtjük el a romantikus pakli-ötleteket (pl. sárkány, varkaudar stb.), csak és kizárólag bivalyerős deckekkel induljunk el. Előljáróba elmondom, hogy a paklink nagy része ritka lapokból – meghozza igen értékes ritkákból – fog állni. Aki ezt nem képes/hajlandó elfogadni (esetleg foganatosítani), annak sajnos le kell mondania a versenyeken való eredményes szereplésről!



Nézzük tehát át a jelen környezetben lévő, legerősebb koncepciókat: óriás, avatár, gólem, Kyorg ősmágus, controll, esetleg horda és épület. (Ezen koncepciók hagyományosan kb. hasonlóan erősek, speciális versenyeken változhat a mérleg nyelve. Hogy melyik verseny formátumon melyik jobb, arra nem térek ki külön.) Valószínűleg ezek között fogjuk megtalálni a szájzújnknak leginkább megfelelő spoiler paklit. (Persze meglepetések mindig előfordulnak.)

Ezeket egy-egy rövid bekezdésben fogom ismertetni (vázlatosan, elsősorban az irányelveket irom le), kiemelve az erős és gyenge pontjukat az egyes pakliknak.

**Óriás:** Erről a koncepcióról néhány AK-val ezelőtt elég kimerítő cikket olvashattunk, de azért röviden összefoglalom:

**Előnye:**

- ❖ Nagyon gyorsan lejönnek a nagy és olcsó lények.
- ❖ A pentadron belassít minden paklit.
- ❖ Nagyon olcsó countereket használ, tehát jó eséllyel megnyeri a counter csatákat. (Az *óriások fájdmalmát* nem drágítja a pentadron, ez nagyon sokat számít!)
- ❖ A nagy nehezen kiszenvedett lapokat *A feledés korszakával* tudja hatástalanítani.
- ❖ A követő leszedése esetén szétlő (ráadásul még úgy se túl drágák a lények).

**Hátránya:**

- ❖ A sok irtással és erőforrással összerakott controll szétveri.
- ❖ Ha kiürül a keze, onnantól már szinte veszített is. (Megjegyezném, hogy sokan azt hiszik, hogy a *Bűvös erdővel* összerakott óriáspakli jó. Az én tapasztalatom azt mutatja, hogy nem az.)

**Avatár:** A mai versenyek egyik legerősebb paklija, nevésséges módon négy varázspontért nyer! Legnagyobb baj vele, hogy *A tisztesség manifesztációja* közel beszerezhetetlen.

**Előnye:**

- ❖ Nagyon olcsón, nagyon nagy, célozhatatlan lény (*Megtestesülés*).
- ❖ Négyért húzat sebző, szintén célozhatatlan lény (*A tisztesség manifesztációja*). Ez utóbbi nélkül hagyományosan működésképtelen a pakli.
- ❖ Nagyon sok counter és erőforrás fér bele, amit némi irtással és három *Cselvetéssel* közel legyőzhetővé tehetünk.
- ❖ A követő leszedése se oldja meg a dolgot, mert *Cselvetés* után egy manifesztáció ugyanúgy szétalázza az ellent.

**Hátránya:**

- ❖ Óriások ellen szinte semmit se tud csinálni.
- ❖ *A feledés korszaka* megöli a paklit.

**Gólem:** Olcsó gólemek, hamar bedrágítják az ellenfelet, utána szétlővik *Gólemgyurmázással* és/vagy *Láncvillámmal*. Szokásos counterek, némi erőforrás és irtás.

**Előnye:**

- ❖ Sok fajta paklit megver a drágítás.
- ❖ Minden körben kereshetünk egy lapot, amivel vagy drágítunk, vagy szétlőjük az ellent.
- ❖ A követő leszedése esetén még könnyebb nyerni, mint ha fent hagyják (feltéve hogy húztunk lövést és némi counter).

**Hátránya:**

- ❖ A sok olcsó counter és irtás megveri.
- ❖ *A feledés korszaka* szintén.

**Kyorg ősmágus:** Erről inkább csak elméletben tudok beszélni, hiszen a cikk írásakor éles versenyben még nem láttam, de nagyon valószínű, hogy erős verseny pakli lesz.

**Előnye:**

- ❖ Counterelhetetlen counterek, erőforrások, irtások.
- ❖ Nagy, olcsó, leszedhetetlen lények (pl. *Óriássarkány* 6-ért jön!)  
**Hátránya:**
- ❖ Ha leszedik a követőt, akkor sok lap csak rohad a kezünkben, hatot meg sokszor nem olyan egyszerű sebezni, főleg mivel túl sok olcsó counter nem fér bele (még talán *Démonparázs* a legjobb lövés ebbe a pakliba).  
(*Őrök haraggal* használva még jobb lehet a pakli, csak hogy azt jól rakjuk össze, nagyon sok ultraritka kell.)

**Controll:** Irtások, counterek, erőforrások, *Rovarsámmal*, vagy *Élőholt pöfetteggel* nyer.

**Előnye:**

- ❖ Nem kell hozzá követő/szabálylap, tehát többet húzunk (de sokat segít a főnti pakli ellen az *Életenergia*).
- ❖ Nagyon sok erőforrás és counter van benne, a többi paklihoz képest sok irtással játszik.  
**Hátránya:**
- ❖ Nagyon sok lap jó bele, iszonyú nehéz 45-50 laposra összerakni.
- ❖ Valamilyen úton-módon (minden készülés ellenére) a főntiek közül az egyik megveri.

**Horda:** Olcsó, nagyot sebző lények, manuszújtás, counterek, *Cselvetés*, *Támadó taktika*.

**Előnye:**

- ❖ Nagyon gyors, általában nem számítanak rá (kevés irtással készülnék ellene).
- ❖ Jó side-ot lehet hozzá csinálni.
- ❖ 10-15 perces fordulók, nem kell túl sokat gondolkodni.  
**Hátránya:**
- ❖ Előfordul, hogy elfogy a kézben lévő lap, és akkor vége. Nagyon nehéz jól összerakni.
- ❖ Ha az elején megakasztják, már jó eséllyel veszített.
- ❖ Nagyon szerencsefüggő.

Tehát ezek a paklik a legjellemzőbbek, de azért össze lehet rakni még jó, erős paklit. Ha nem egy jól bevált paklit használunk, akkor érdemes kipróbálni a fent említett pakli ellen.



A cikk végén majd a fent említett paklikhoz lesz paklista. Természetesen nem végsőkig kioptimalizálva, hanem használhatóra összerakva!

## MELYIKET HASZNÁLJUK?

A paklik rövid ismertetésénél mindegyiknél említettem hogy, „sok counter, sok erőforrás stb.” Most arra térek ki, hogy pontosan melyek is ezek, és miért ezeket érdemes használni. Túl bőven sajnos nem tudom kifejtetni az egyes lapokat, mert akkor kísérgény lenne, nem cikk.

## ELLENVÁRÁZSLATOK

Miért van szükség ellenvárázslatokra? Hát ez elég egyszerű kérdés. Egész egyszerűen cselekvésképtelenné tehetjük vele az ellenfelet, és hatalmas VP-előnybe kerülhetünk, mert általában a countererek olcsóbbak a többi lapnál (elsősorban védelmi célt szolgálnak, hogy a lapjainkat ne tudják leszedni).

Manapság már rengeteg van belőlük, és valami alapján ki kell válogatni, hogy melyeket használjuk. Mindössze két szempont alapján kell csak szortírozunk: idézési költség, counterel-e lapot vagy nem. Az első rendkívül fontos, hiszen manapság egyrészt nagyon felgyorsult a játék (vagy az erőforrások felhalmozása hamar kezdődik), másrészt a drágítások is igen népszerűek, harmadrészt a sok laphúzás miatt túl sok lapra kell mana. A másik szempont pedig az univerzalizása miatt számít (mert hiába van a kezünkben 500 Ellenvárázslat, ha egy lényel nem tudunk mit kezdeni). Amit ezek után megnézünk, hogy mekkora a lap hátránya, de erre úgy is ráérez mindenki, hogy melyik az a hátrány, amitől még jó a lap.

Az *erős ereje* és A *gyenge ereje* haszna azt hiszem egyértelmű, ezeket nem is részletezem. (Viszont mindkettőt egyszerre csak akkor használjuk, ha nagyon gyors paklivá játszunk!) Mivel számíthatunk kell arra, hogy az ellenfél is használja ezeket, ezért a *Manacsapda* is nagyobb teret tud nyerni (+*Majd legközelebb* ellen is jó). A *Megszakítás*, amikor kell, teljesen ingyen használható, és ez a képessége teszi a legjobb csak varázslat elleni counterre. A *ximoxok átka* pedig a sok laphúzás miatt használható, de inkább csak akkor használjuk ha a színeinkből más nem fér bele, vagy *Kyorg ősmágussal* játszunk. Lapcounterek közül egyértelműen a *Majd legközelebb* viszi a pálmát, hiszen bármikor bármire használható. Második befu-

tó a *hatalom torzulása*, mert rendkívül olcsó, és jól használva ki lehet küszöbölni a hátrányát. Kis lemaradással pedig a *Solisar aurája* van a sorban, ami csak az első néhány körben igazán spoiler, később már túl drága, viszont a hátrányával lehet kombinálni. (Figyeljünk arra is hogy a torzulás és a Solisar bizonyos színek ellen nem működik!) Ezek voltak a spoiler countererek, amiket szinte minden pakliban tudunk használni.

Ezeken kívül még A *hatalom szavát*, *Gyors reflexet*, *Egyesült erőt*, *Óriások fájdalmát*, *Elet erejét*, *Életelenség megcsúfolását*, *Lohd Haven hőkoltását*, *Agybenítést*, *Utolsó esélyt*, *Egyesült entitás döntését* vegyük számításba. (A többi egész egyszerűen már túl drága, vagy túl nagy a kijátszási feltétele/hátránya)

Mivel rengeteg fajta ellenvárázslat van, ezért nagyon oda kell figyelni, hogy mikor melyiket használjuk, mert könnyen elpocsékolhatjuk az értékes manánkat. Amire legjobban figyelni kell, azok a counter csaták. Ezek nagyon sokáigúvá ki tudnak terjedni, és akkor csak nagy összpontosítással lehet a legoptimálisabban használni a countereket (és közben kihasználni az ellenfél counterjeinek a hátrányát). A jelenlegi versenyjátékosok közül (sajnos, vagy inkább szerencsére) csak kevesen tudnak igazán jól ellenvárázsolni.

## ERŐFORRÁSOK

Miután kiszörtük a rengeteg counteret a kezünkől, sajnálkozva vehetjük észre, hogy az csaknem kiürült, és ami maradt, csupa haszontalanság. Mi is lehetne ilyenkor nagyobb áldás, mint egy *Bahn szolga* (vagy egyéb laphúzás)? Így több lapunk lesz, mint az ellenfélnek, és így nagyobb eséllyel counterelhetjük le a lapjait, tehát nagyobb VP-előnyre tehetünk szert, vagyis a mi lapunk nagyobb eséllyel marad fenn/jön létre, erre valószínűbb hogy mi nyerünk.

Tehát a legfontosabb erőforrások a kézben lévő lap és a varázspont. Mivel az erőforrás lapok a lap és varázspont előnyön kívül más nem csinálnak (tehát nem counterelnek, nem szednek le lapot, nem lehet velük nyerni), ezért ne használjunk belőlük túl sokat, mert nem húzunk semmi mást, csak erőforrást, és közben az ellenfél könnyedén szétverhet minket. Mivel varázspontot minden körben kapunk eleget, ezért inkább lapot kell húzni.

A legjobb erőforrás egyértelműen a *Bahn szolgálja*, mert egyrészt lény (nehézebb counterelni), másrészt olcsó és sokat lehet vele húzni, harmadrészt csontot is lehet vele szelni. (A hátrányának igazából nincs jelentősége.) A második legjobb az *Energizáció*,

ami összesítve egy varázspont és egy lapelőnyhöz juttat, ingyen! Csak azért rosszabb a szolgánál, mert le kell kötni vele öt varázspontot. A harmadik legkétszáműbb a *Lélekgyűjtő* (nem pedig A *kalmárok itala*), hiszen a sok húzás miatt úgy is gyorsan fogjuk szórni a sok lapot a kezünkől, tehát körönként lehet használni, sőt még varázspontot is ad és gyógyít! (Ráadásul nagyon jól kombinál a Solissarral). A *kalmárok italának* alkalmazását már nem nagyon javaslom, túl bizonytalanává vált, elsősorban A *feledés korszaka* miatt. Nem zavarjuk egyáltalán a *Lélekgyűjtőt* és az *Energizációt* egyáltalán nem varjára a korszak.

A következő Alanori Krónikában folytatom a laptipusok (irtások, lények stb.) ismertetését, és a kiegészítő pakli összerakását. Ráadásul az ígért paklistákat is közzéteszem.

Baross Ferenc



# DUNGEON

## KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

---

Gyere el üzletünkbe, ahol:  
az ország legszélesebb H.K.K.  
lapválasztékából, a legolcsóbb  
árakon, kellemes  
környezetben vásárolhatsz,  
cserélhetsz és játszatsz!

### FIGYELEM!

Ha behozod ezt a hirdetést,  
10% kedvezményt kapsz a  
Beholder Kft. termékeinek árából!

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

Tel.: 06-20-9-678-936

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

# Kérdezz... ..felelek!

DANI ZOLTÁN

*A páros versenyekre vonatkozó kérdések:*

## Hogyan van a lapok kijátszásának időzítése páros játékban?

A „normál” játékban, amikor két ember játszik, a játékosok felváltva cselekedhetnek. Páros játékban ez úgy módosul, hogy a párok cselekednek felváltva, és amikor az adott pár van soron a cselekedettel, eldöntik, hogy melyikük csinál valamit. Vagyis először jön az a pár, amelyik egyik tagjának a köre van, eldönti, hogy melyikük játszik ki lapot, utána az ellenfél pár egyik tagja cselekedhet, majd ismét az első pár dönthet, hogy melyikük reagál.

## Mi a páros verseny szabálya a követők és szabálylapok használatára vonatkozóan?

Nos, a decemberi verseny letisztázta azt, hogy mi a jó megoldás ebben a kérdésben. A szabályla-

pokot, mivel azok mindenkire hatnak, közösen használják a párok, vagyis mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A követőknél erre nincs szükség, mivel azok általában egy játékosra hatnak, ezért a követőket külön használják a játékosok. Sőt, akár az is lehetséges, hogy a pár egyik tagja használ követőt, a másik pedig nem.

## Hogyan működnek páros játékok az ellenfélre ható követők, pl.: Morgan tanítványa, Örült Enkala, az animátor?

Ilyenkor a játék elején eldöntöm, hogy melyik ellenfélre vonatkozik a követőm hatása.

## Feláldozhatom-e a torzszülöttemet, hogy a párom galetkijét erősítsem?

Nem. Igaz, hogy a komponens közös, de ilyenkor nem komponens lesz a torzszülöttből, hanem jelző. A párok pedig csak azokat a lapokat és hatásokat használhatják egymás lapjaira, amik bárkire működnek. Amik csak rád hatnak, azokat nem.

## Kijátszhatom-e a Kancsalságot, ha a páromat támadják? Nem. Hiába közös az életpont, csak akkor játszhatod ki, ha téged támadnak.

### Egyéb kérdések:

## Mi történik akkor, ha én A szabadság árával játszom, és az ellenfél kirak egy Pibenőt?

Semmi. A *Pibenő* ugyanúgy nem hat erre a szabálylapra, mint az *Ósi rína*. Különbözik nem sok értelme lenne *A szabadság árának*, hiszen egy *Pibenő* után az ellenfél megóvhatja a játékot.

## Támadhatok-e az Immúnis krakocb-hal egyszerre őrsoposztban és tartalékban levő lényt?

Természetesen. A krakocb bármennyi és bármely asztalon levő lényt támadhat, csak sajnos ezek a lények vissza is ütnek rá.

## Kijátszhatom-e a Halálos litániát úgy, hogy hat lap van a gyűjtőben, és a litánia lenne a hetedik?

Nem. Igaz, hogy a hét lap semmizését csak a sikeres kijátszása után kell megtenni, de egy lap csak akkor kerül a gyűjtőbe, ha már minden reakció és a lap minden hatása létrejött. Vagyis magát a litániát így nem tudom



kisemmizni. Hasonló szituációt írtunk le pár évvel ezelőtt a *Múltidézővel* kapcsolatban. Ott sem lehetett visszavenni magát a kijátzott *Múltidézőt*.

**Először az anti-mágia lapdobása vagy a griff lényvisszavetető hatása jön létre, ha kijátsszom egy Tündöklő griffet?**  
Először létrejön az anti-mágia, majd utána a griff másik képessége. Hasonló a helyzet az *Antimágikus csápnál* is, először dob sz az antimágiától, majd utána húzod a lapot.

**Mi történik akkor, ha egy Legbensőbb áruállással az ellenfelőtől kihúzok három lapot, köztük varázslatot, majd kijátsszom egy antimágiás lapot?**  
A *Legbensőbb áruállással* elszedett lapok nincsenek senki kezében,

így az anti-mágiával sem lehet őket eldobatni.

**Ellenvarázsolhatom-e azt a bűbajt, amit az ellenfelem Ydvennel hozott vissza a játékba?**

Nos, kicsit nagy a kavarodás abból a szempontból, hogy mi minősül kijátszásnak. Egyszerűsítjük a dolgot: egy lap bármilyen módon történő játékba hozatala kijátszásnak minősül. Ebből következik, hogy a kijátszási feltétel is mindig teljesíteni kell. Ez alól persze kivételt képez az, ha egy lapra rá van írva, hogy nem kell teljesíteni a kijátszási feltételt. Más a helyzet viszont a reakció varázslatokkal és hatásokkal. Ezeket csak, és kizárólag kézből történő kijátszás esetén lehet használni. Vagyis pl. az *Ydvennel* visszahozott bűbáj ellen nem. Ez alól is kivételt képeznek az olyan



lapok, amikre az van írva, hogy tekintsd úgy, mintha kézből játszottad volna ki. Ezekre lehet reakcióval reagálni. És természetesen a víziók is kézből kijátszásnak számítanak.

## VII. HKK Nemzeti Bajnokság

A decemberi Krónika versenynaptárából már biztosan sokan kibogarászták a VII. HKK Nemzeti Bajnokság időpontját. Ismét augusztusban (29-31.) kerül megrendezésre a nagy esemény, és így remélhetőleg mindenkit időben értesíteni tudunk az indulási jogáról. A Nemzetire való bejutás feltételei változatlanok. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik a 2003. június 30-án befejeződő 14. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezetteje, ha van külön profi kategória, akkor az első hét helyezett profi, és az első három amatőr kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Más versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan rendező gárda, amely már több versenyt is lebonyolított, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezésére. Ezeket a versenyeket 2003. március 1. és június 30. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain is. Az ilyen rendezvények minden tizedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 28 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 2 helyezett szereshet indulási jogot a Nemzeti Bajnokságra. Nagyon fontos, hogy a kvalifikációs versenyek szervezői felírják a nemzetire bejutott versenyzők nevét és címét (irányítószám!), és a verseny adataival együtt leadják nekünk. Lehetőséget kap még Budapesten a Dungeon és az Elysium, mivel ők rendszeresen szerveztek versenyt 2002-ben. A Nemzeti Bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 14. féléves pontversenye alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezettől lefelé. Remélem a korábbiakhoz hasonló sikerű lesz a bajnokság! Várjuk a kvalifikációs versenyek időpontjait és hirdetéseit.

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## PÁROS VERSENY

### Szalontai Gyula győztes paklija

- 2 Minőség csere
- 2 Manacsapda
- 3 Kronobogár
- 3 Cselvetés
- 3 Megszakítás
- 1 Illúziósárkány
- 3 Solisar aurája
- 2 Manasajtolás
- 3 Agybénítás
- 3 Idegen tollak
- 3 Elzárás
- 3 Energizáció
- 3 Erős ereje
- 2 Utolsó mondasók könyve
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Manaszonda
- 3 Mánia

### Vidák Norbert győztes paklija

- 3 Utolsó mondasók könyve
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Majd legközelebb
- 2 Idegen tollak
- 3 Gyenge ereje
- 1 Illúziósárkány
- 3 Erős ereje
- 3 Manaszonda
- 3 Cselvetés
- 3 Manasajtolás
- 3 Energizáció
- 3 Megszakítás
- 3 Elzárás
- 3 Kronobogár
- 3 Mánia
- 1 Manacsapda
- 2 Agybénítás

### Kálmán Attila paklija

- 3 Manatűz
- 3 Melkon
- 2 Manasajtolás
- 2 Kalmárok itala
- 3 Bahn szolgálja
- 2 Az alkotó öröme
- 3 Agybénítás
- 2 A szkarabeuszok átka
- 3 Láncvillám
- 3 Koncentrált energia
- 2 Illúzió
- 3 Rovarsámán
- 2 Manacsapda
- 3 Megszakítás
- 3 Kisebb Zan
- 3 Energizáció
- 2 Solisar aurája
- 3 Gyors reflex

A Beholder Kft. legutóbbi, páros versenyét december 28-án rendezték. A verseny különleges volt az időpont és a formátum miatt is: még sohasem rendeztünk a két ünnep között versenyt, és páros viadalunk is még csak egyszer, igen régen volt. Előzetesen a játékosok véleményét kikérve döntöttünk mindkettő mellett, és nem is okoztak csalódást, 34 pár, tehát 68 résztvevő indult, közte, nagy örömmre, számos olyan amatőr játékos, akik korábban még sohasem versenyeztek. Ez a versenyforma, úgy tűnik, népszerű, úgyhogy lesz ilyen versenyünk a jövőben is; azonban számos speciális kérdést vet fel (ld. még a Kérdezz-felelek rovatban is). Amit feltehetőleg megreformálunk: ezen a versenyen kikötés volt, hogy két profi nem indulhat együtt. Ezt azért kötöttük ki, hogy ne legyenek túl erős párok, azonban elég sok gondot okozott, és általában a pár profi tagja „ját-szotta végig” társa helyett is a mecset, így ezt alighanem eltöröljük. A közös szabálylap használat jó, azonban a követőknél, mivel ügyis csak rád hat, főleg a megkötés, hogy ugyanazt kelljen használni, és nehezíti az asszimmetrikus paklik létrejöttét (pl. etnikum pakli valamilyen követővel, mellé védő pakli követő nélkül).

Változatos összeállításokkal próbálkoztak a versenyzők, többnyire olyanokkal, melyek a hagyományos versenyen is erősek, de volt egy-két speciális pakli is. Láthatunk fókuszos direkt sebző, óriás, gólem, avatár, kontroll, horda (varázslatdrágító), galetki, tárgyas, és kombó paklikat is (Elzárás-Asztrális hullám, illetve Kronobogár-Idegen tollak-Mánia alapút).

A hangulatos versenyen a Szalontai Gyula - Vidák Norbert páros diadal-maskodott, paklijuk oldalt látható, csakúgy, mint a második helyezett Jámbor András - Kálmán Attila páré. A harmadik Littner Ákos és Szinay Péter lett, óriásokra és *Bűvös erdőre* épülő paklikkal, a negyedik pedig Báder Máttyás és Koskár László *Feledés korszakára* alapuló óriásos összeállítás-sal. A legjobb tisztán amatőr páros az ötödik helyezett Halápi István - Pogány Levente csapat lett, egy érdekes varázslatdrágító hordával, melyben helyett *kaptak Az istenek hírnöke* és a *Megtestesülés* is, és a lényeken kívül csak *Mágikus pulzans* és *Pulzáló manazár* került bele.

Mindenkit várunk a versenyeken!

Jámbor András pakliját sajnos nem kaptuk meg, de igen hasonló társá-éhoz.

### ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- A Szloboda-Mischák páros felhízlalt galetkijével 39-et ütött, és *Lélekszívó csápokkal* 87 ÉP-ben voltak.
- A Kecskeméthy-Panyik vs. Pogány-Halápi meccsen a követőkön kívül 35 lap volt az asztalon, a varázslatok pedig +18 varázspontba kerültek.
- A Lévai-Eszes csapat *Rovarsámán* + *Hajítógép* kombójával 517967-et ütött – már kiszámolni is szép teljesítmény volt.

## FRISSEN BONTOTT VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét január 18-án rendeztük, 22 amatőr és 22 profi részvételével. Frissen bontott volt a formátum, három csomag Esthar császárságból. Az amatőröknek sima frissen bontott volt, 35 lapos, színkorlát nélküli paklikkal. A profiknak pedig, kérésükre válogatás, 35 lapos, négyszín korlátos paklikkal. Bevezettünk (csak a frissen bontott versenyre) néhány korlátozást is pár laphoz, amelyek itt erősnek bizonyultak. Ezek:

- A *Hullaféregnél* a jelzők már nem szaporodnak tovább.
- *Chosuga* minden képességét életében csak egyszer használhatja.

- A *Démoni bálla*l teremtett lények célozhatóak.

A kedvenc lapok között megemlíteném a *Védelmeső rakshalliont*, a *Natharion gömböt*, a *Türkiz sárhajítót*, és a pegazusokat. Láthattunk azonban érdekes, épületes, *Ínséges időkre* és *Építő rakshallionra*, kis lényekre, anti-mágiára alapuló paklit is.

Az izgalmas küzdelemben a profiknál Lévai Sándor diadalmaskodott, a második Szinay Péter, a harmadik Vaczó András, a negyedik pedig Rémy András lett.

Az amatőröknél Csik János győzött, egyetlen kitartó női versenyzőnk, Peterdi Réka lett a második, Kundrath Gergely a harmadik, Szőnyi Zoltán pedig a negyedik helyen végzett.

Mindenkit várunk a versenyeken, az amatőr kategóriában most például a 22 indulóból nyolcat díjaztunk (plusz a kisorsolt ajándék pakli)!

Makó Balázs

### ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Marofka Mátyás egyetlen *Mutáns asztrálszárnyasa* egymás után öt *Törpetárnát* épített fel, így juttatva jelentős lapelőnyhöz gazdáját.

## MEGYEI LIGA

**Szabályok:** Minden megyei liga helyszínen ugyanakkor, ugyanazon versenyek lesznek lebonyolítva. Az eredményeket Tornay Tamásnál kell leadni, aki összesíti őket. A döntő azon a helyszínen lesz, ahol a legtöbb játékos játszott. Aki a 8. fordulóból legalább ötön részt vesz, az elindulhat a döntőn. Az ultraritka lapok tiltottak a versenyeken.

**Helyszínek:** Gyöngyös, Eger, Hatvan, Lőrinci.

1. forduló: január 25. Hagományos verseny
  2. forduló: február 8. Varázslatok nélkül
  3. forduló: február 22. Hatalom korlátozása
  4. forduló: március 8. A sokszínűség jutalma
  5. forduló: március 22. Páros verseny
  6. forduló: április 12. Egyszínű verseny
  7. forduló: április 26. Isteni szövetség
  8. forduló: május 10. Ősök városa
  9. forduló május 24. Hagományos verseny
- Döntő: május 31. Hatalom korlátozása.  
Minden verseny 10 órakor kezdődik.

# ÚJ VERSENYEK

FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN

## VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

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

DEBRECEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.

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

DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi Klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

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

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

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

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

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.

MENEDÉK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉK KLUB

– Budapest, Batthyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Várlok utcából)

MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrásy út 15.

NYÍREGYHÁZA – Nyírz plaza, Camelot, Szegfű u. 75.

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

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).

A központi autóbuszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

SZEGED – Csongrádi sugárút 57.

SZENTES – a kenyérgyár kulturális helyisége, Ady E. u. 20.

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

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

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

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

### HÁROMSZÍN □ VERSENY

**Időpont:** február 22. 9 óra.

**Helyszín:** Kaposvár

**Szabályok:** A pakliban csak három isten lapjai szerepelhetnek. Tiltott lapok: mint a hagyományos versenyénél.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** 30-906-6069.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** február 22. 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-263-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** február 22. 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hagyományos verseny, ahol tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** február 23. 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

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

### A SOKSZÍN □ SÉG JUTALMA

**Időpont:** március 1., nevezés 9-11, kezdés 10 óra.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma. Egy pakliban max. 15 ritka lap lehet.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

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

### VARÁZSLAT NÉLKÜL

**Időpont:** március 8. 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Varázslat nélkül, ahol tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 600 Ft + 200 Ft belépő.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** március 9., nevezés 10-11, kezdés 11-11.

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

Tiltott minden követő és ultraritka szabálylap. Tiltottak azok a lapok, amikkel a húzási fázison kívül lehet lapot húzni.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** 239-2506, 30-924-5850, Vaczó András 20-380-7186.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** március 22. 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-263-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** március 28. 10 óra.

**Helyszín:** Makó.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 850 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** március 29. 10 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

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

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** március 30., nevezés 10-11, kezdés 11-11.

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Isteni szövetség. Tiltott a Mánia, de nem tiltott A béke szíge.

**Nevezési díj:** 650 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** 239-2506, 30-924-5850, Szegedi Gábor 30-924-5850.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** árpilis 11. 10 óra.

**Helyszín:** Makó.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Nincsenek tiltott lapok.

**Nevezési díj:** 850 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.

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

### KGK VERSENY

**Időpont:** március 9. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Minden versenyen azonos paklival játszák. Bővebb felvilágosítás Bodor Pál Csaba: 20-355-1301.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ultraritka lap, KGK paklik, Péndzárj: 1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).

**Extra nyereség:** a nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyereségialapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

**KG éves ranglista:** A 2003-as év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékosok pénz-díjat vehetnek át az év utolsó versenyén: 1. hely: 7000 Ft, 2. hely: 5000 Ft, 3. hely: 3000 Ft (legalább 10 induló esetén).



## AZ ELYSIUM VERSENYEI

**február 22. szombat:** Lord of the Rings  
**február 23. vasárnap:** Elysium HKK

**március 1. szombat:** HKK  
**március 2. vasárnap:** Star Wars  
**március 8. szombat:** Lord of the Rings  
**március 9. vasárnap:** HKK/KGK  
**március 16. vasárnap:** Star Wars  
**március 22. szombat:** M.A.G.U.S.  
**március 29. szombat:** Lord of the Rings  
**március 30. vasárnap:** Elysium HKK

**április 5. szombat:** HKK  
**április 6. vasárnap:** Star Wars

**április 12. szombat:** Lord of the Rings  
**április 13. vasárnap:** HKK/KGK  
**április 19. szombat:** M.A.G.U.S.  
**április 20. vasárnap:** Star Wars  
**április 26. szombat:** Lord of the Rings  
**április 27. vasárnap:** Elysium HKK

*A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egyúttal 11.00-kor kezdődnek. (Nevezni 10.00-tól lehet.) Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegeci Gábornál, a 06-30-924-5850-es telefonon. Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/B. Bejárat a Kresz G. u. felől.*

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** március 22., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

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

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Esthar császárság paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.

A profiknál ultraritka lapok, I. díj: 15 000 Ft II. díj: 10 000 Ft  
III. díj: 5 000 Ft IV. díj: 3 000 Ft.

**Amatőr és profi kategória:** A profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők, azok akik legalább 3 egymást követő félévben profik voltak, és azok, akik 2002. július 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen háromszor voltak az első nyolcban.

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

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

**33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Esthar császárság az amatőr kategóriában**

## SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

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

**ŐSÖK VÁROSA:** Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy, Két világ közt, Víziók, A Sötét Kor és Esthar császárság kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse.

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.

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

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

# HATALOM SZÖVETSÉGE

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

Nézzük a nyerteseket. A képzeletbeli dobogóra olyan játékosok léptek, akik már évek óta ott vannak az élmezőnyben, és minden félévben rengeteg versenyen vesznek részt. Báder Mátyas a profi versenyeken remek játékkal és *A feledés korszakával* spékelt óriásokkal kivívta az idei év első helyét. Nyereménye egy egyedülálló lap, *A bajnok akarata*, egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy teljes sorozat az Esthar császárság lapjaiból. A második Vaczó András lett, sok versenyen egyenesen jó teljesítményt nyújtva, és megnyerve az őszi bemutatkozó versenyt. Az ő díja egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Esthar császárság. A harmadik helyet meglepetésre Rém András szerezte meg, akinek a félév elején mutatott remek teljesítménye elég volt a dobogóhoz még úgy is, hogy a félév végén szinte nem indult versenyen. Szintén egy ultraritka lapot és 10 pakli Esthar császárságot nyert. A győztesek, ha akarják, 10 csomag Esthar császárságot becsereélhetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható az élmezőnyben, Rém András kivételével, olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen kiemelkedő eredményt. Érdemes tehát minél több versenyen részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet Szabó Csaba szerezte meg, aki még soha sem volt díjazva ebben a kategóriában és most tizenöt versenyen vett részt. A nyereménye négy csomag Esthar császárság. Sajnos női tagunk ebben a félévben nem volt. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Vadász András örülhet a négy csomag Esthar császárságnak. Kisorsoltunk továbbá 8 csomag Esthar császárságot, nyertesek: Keresztúrszky János, Panyik Zoltán, Dönczi Krisztián, Tüski Tamás, Szabó Csaba, Juhász Ferenc, Németh Tamás és Szalontai Norbert. Valamint 8 csomag Grumarg barlangját, nyertesek: Bakos Attila, Marofka Mátyas, Juhász László, Gaál Vilmos, Halápi István, Jámbor András, Kecskeméthy Zsolt és Faragó Balázs. Gratulálunk a nyerteseknek!

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

Dani Zoltán

Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyk száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyk száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyk száma
1	Báder Mátyas	90	12	16	Kundráth Gergely	56,8	8	31	Bagi Sándor	26,2	2
2	Vaczó András	85,4	13	17	Flaskó Norbert	55,4	3	32	Holman Gábor	26	3
3	Rém András	78,6	6	18	Gellért Ákos	50,4	5	33	Abbas Krisztián	22,8	2
4	Szalontai Gyula	78,2	13	19	Pogány Levente	48,8	5	34	Juhász László	18	2
5	Kahn Evarth	73,6	11	20	Bakos Attila	48	5	35	Mészáros Lőrinc	18	3
6	Gaál Vilmos	67,6	5	21	Halápi István	47	4	36	Körműves Péter	16,6	2
7	Kálmán Attila	67,2	8	22	Marofka Mátyas	46,6	3	37	Keresztúrszky János	14,6	2
8	Panyik Zoltán	66	8	23	Ádám Norbert	44,6	3	38	Faragó Balázs	12	1
9	Lévai Sándor	65,8	9	24	Darabi Zoltán	44	5	39	Sarkadi Zsolt	10	1
10	Szinay Péter	65,6	13	25	Tüski Tamás	42,6	4	40	Németh Tamás	6,6	1
11	Dönczi Krisztián	64,6	5	26	Halápi Imre	41,4	5	41	Straub György	4,4	1
12	Baross Ferenc	60	9	27	Esztán József	35,4	6	42	Vadász András	4	1
13	Jámbor András	59,4	9	28	Kecskeméthy Zsolt	32	3	43	Hlobocsányi János	0	0
14	Szabó Csaba	59	15	29	Juhász Ferenc	30,6	2	44	Korándi Pál	0	0
15	Szalontai Norbert	58,4	13	30	Szemerényi Tibor	28	3	45	Molnár Attila	0	1

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2003. március 10.



A decemberi feladványunkba egy kis hiba csúszott. Elnéztük a császári kinnmestert, és nem vettük észre, hogy a Semmibe kell rakni a neki feláldozott lapot. Ennek köszönhetően a feladványnak nem volt megoldása, és gondolom ezért nem is kapunk megfejtéseket. Azért leírom az elképzelést, hogy mi lett volna, ha a kinnmester a gyűjtőbe áldoz.

Cselekedet	Gyűjtő	VP költség	Aktuális VP	féreg jelző	kinnmesteren jelző
1. Kirakom a <i>Groxati átokmanót</i> .		-5	15		
2. Jön A <i>fény ragyogása</i> és a <i>Császári kinnmester</i> .		-6	9		
3. A manó épít <i>Kísértetkastélyt</i> . Jön a <i>Testzabáló</i> .		-2	7		
4. A kinnmesternek áldozom a manót. Jön a <i>Hullaféreg</i> .	1	4	11		
5. A mester megeszi a <i>Testzabálót</i> . Jön a <i>Csontlepké</i> .	2	3	14		
6. A férget áldozom a lepkére. <i>Febér kakas</i> érkezik.	3	-2	12	2	
7. A férgeket a lepkére. Mester megeszi a kakast.	4	5	17	4	
8. Lepke kézbe, újra kirakom. Férgeket a lepkére.		-3	14	8	
9. A mester megeszi a lepkét. <i>Temető és Teljes fordulat</i> .		2	16		
10. A kinnmesterből kísértet lesz a kastély segítségével.		-1	15		
11. A férgeket beáldozom a kinnmesterre.		15	15	16	8
12. Visszahozom a lepkét a gyűjtőből.		-3	12		
13. Lepke kézbe vissza, lejön újból.		-3	9		
14. A férgeket beáldozom a kinnmesterre.		9	9	32	16
15. A kinnmester megeszi a lepkét.		5	14		
16. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	8		
17. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	13	64	32
18. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	7		
19. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	12	128	64
20. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	6		
21. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	11	256	128
22. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	5		
23. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	10	512	256
24. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	4		
25. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	9	1024	512
26. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	3		
27. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	8	2048	1024
28. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	2		
29. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	7	4096	2048
30. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	1		
31. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	6	8192	4096
32. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	0		
33. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	5	16384	8192
34. Lepke kézbe vissza, újra kirakom.		-3	2		
35. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	7	32768	16384
36. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	1		
37. A férgeket áldozom a mesterre, aki megeszi a lepkét.		5	6	65536	32768
38. Lepke gyűjtőből játékba, kézbe vissza, kirakom.		-6	0		
39. A férgeket áldozom a mesterre. Kinnmester > <i>Temető</i> .		5	5	131072	65536
40. Lepke kézbe, kirakom. A férgeket áldozom a mesterre.		-3	2	262144	131072
Összesen					262144

Ezúttal csak egy szerencsés nyertesünk volt, aki beküldte, hogy nincs megoldás: Kundráth Gergely Budapestről. Nyereménye egy csomag Eszthar császárság. Gratulálunk!

**Új feladványunk:** Neked 2 életpontod és 20 varázspontod, az ellenfelednek 7 életpontja és 7 varázspontja van. A te körödben vagytok, most kezdődött a fő fázisod. Nyerj a köröd végéig!

**Beküldési határidő: 2003. március 10.**

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

**Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134**  
E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

## KÖVETŐD:

- Sötét manifesztáció

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Kaotikus tombolás (C)
- Lélekgyűjtő (L)
- Varkaudar özönlés (D)
- Varkaudar gladiátor (D)
- Varkaudar sámán (D)
- Varkaudar szolgálólány (D)
- Végső pusztítás (D)
- Khór zsoldosai (D)
- Varkaudar kém (D)
- Varkaudar íjász (D)
- Mantrion (D)
- Rubintos aura (D)

## KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Vérgölem (D)

## A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Varkaudar kinzómester (D)
- Chara-din helytartója (C)
- Varkaudar mágia (D)

A *Vérgölem* aktívan a tartalékodban van, a gyűjtőd üres.

## ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Fekete lyuk (-)
- 2 db A Mester (F)
- Kristálynyálka (S)
- 2 db Xorex fatty (R)

## ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- Krétakör (L)

A nyálka és a két fatty az örposztban van, A *Mesterek* a tartalékban passzívan. A *Fekete lyuk* aktív. Nincs lap a kezében. A *Krétakört* ellenfeled az előző körben játszotta ki, amikor ő volt soron.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 7 ÉP, 7 VP, 0 SZK

## Ellenfeled gyűjtőben levő lapja



## Ellenfeled tartalékja



## Ellenfeled kijátszott lapja



## Ellenfeled öröszója



## Követőd



## Paklid felülről sorrendben



# A TE ÁLLÁSOD: 2 ÉP, 20 VP, 0 SZK

Kijátszott  
lapod

## Kezeldben levő lapok

**Varkardar gladiátor**

**szórvány**  
**szarkantúra**

**Doradodon**

Összegegyes vándor csapatok.  
Nem lehetnek a szarkantúra területén.  
P: 2 életpont, 2 karddal és 10 fegyverrel.  
Passzív tulajdonság: Ha aktív, és a kör végén nem rendelkezik 1 ÉP-vel, azonnal meghal.

**Varkardar őrszemés**

**szórvány**  
**Doradodon**

A kör végén minden vándor karddal rendelkező Q-vel kezdődik, de nem lehet Q-vel kezdeni a körrel. Ha a kör végén van egy Q-vel kezdetű lap, akkor 3 ÉP-t veszít, és a kör végén azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

**Lélekgyújtó**

**szórvány**  
**mozgás**

**Doradodon**

Ha a kör végén a körrel kezdődik a körrel, akkor azonnal meghal. Ha a kör végén a körrel kezdődik a körrel, akkor azonnal meghal. Ha a kör végén a körrel kezdődik a körrel, akkor azonnal meghal.

**Kardfalu bombázás**

**belső lények**

**Chara-díj**

A kör végén a körrel kezdődik a körrel, akkor azonnal meghal. Ha a kör végén a körrel kezdődik a körrel, akkor azonnal meghal. Ha a kör végén a körrel kezdődik a körrel, akkor azonnal meghal.

**Klor-zoldeset**

**szórvány**  
**oké, arbutudok**

**Doradodon**

Összegegyes csapatok és Kijátszott lapok. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

**Végző pásztor**

**általános**

**Doradodon**

Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

**Varkardar szőnyeg**

**szórvány**  
**szarkantúra**

**Doradodon**

Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

**Varkardar sámán**

**szórvány**  
**szarkantúra**

**Doradodon**

Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

**Ruhátos tóra**

**belső lények**

**Többször**

Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

**Mantrán**

**általános**

**Doradodon**

Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

**Varkardar fészek**

**szórvány**  
**szarkantúra**

**Doradodon**

Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

**Varkardar kő**

**szórvány**  
**szarkantúra**

**Doradodon**

Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

**Végőben**

**szórvány**  
**szarkantúra**

**Doradodon**

Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal. Ha aktív, akkor azonnal meghal.

# A DALLAM ÉBREDÉSE

VII. rész

## A király sirja

**29. nap** *Én, Varkacs írom e sorokat. Úgy döntöttem, hogy a történet teljessége kedvéért magam vezetem tovább Jelmez kezembe akadt naplóját. De hogy minden érthető és világos legyen, a legjobb lesz, ha az elején kezdem.*

*Kilencen indultunk útnak, hogy – követve Hramur érsek útmutatásait – behatoljunk a Teron hegy feneketlen mélységébe, és az ősi Jóslat nyomán megtaláljuk Ragon Erwar király ősi-dők óta rejtve őrzött sírját. Utunkat különös sorscsapások kísérték. Egyre-másra hullottak el bajtársaink. Így hívom őket, bár legtöbbjüket alig ismertem. Alom, a mosolygós pszionista volt az első, aki elhagyta kicsiny csapatunkat. Őt Tudor követte, az élénk tudós, aki egy tűzhányóba veszett oda. Kis híján mi is otthagytuk a fogunkat. Hramur érsek tekercei alapján a céltudatos és nem kevésbé büszke Aspis útmutatásait követve mélyen behatoltunk a felderítetlen tárnák mélyére. A torzsulóitt rajtaütéseket szerencsésen elkerültük. Egy szemlátomást megszervezett támadást azonban mégis elszerveztünk Pióca, az álnok Nekromanta vezetésével. Bár az orgyilkosokat szétszórtuk, a vénség szentségtelen feketemágija tisztogató harcosnőnk, Keszeg életét oltotta ki.*

*Hogy egyik szavamat a másikba ne öltsem, követtük dalnokunk, Hószakáll tanácsát és mágikus buborékokban leereszkedtünk a Feneketlen Tó mélyére, ahol végül is ráleltünk a továbbvezető útra. Ám akaratlanul is megzavartuk egy mélységi szörnyeteg szentségtelen álmát, amely elragadta tőlünk Magisztrapulosz magisztert. Ezzel öten maradtunk.*

*Elcsigázva és kimerülten, vizesen vacogva botorkáltunk előre éjt nappalá téve a Homályba. Ám kitarásunk megérlelte gyümölcsét: ráleltünk a kriptára. Az azt őrző átkos varázslat nyomán azonban a továbbvezető barlang bejáratából fergeteges hóvihar támadt, mely egy álló nap és éjjelen át tombolt, amíg dűhe csillapodni nem kezdett. Átfagyott tagokkal bújunk elő a sziklamélyedésekről, ahová ki-ki sebtebe húzódott a zord szelek karmai elől. S ezzel el is érkeztem mondandóm kezdetéhez.*

**31. nap** *A barlang előtt heverő köveket körös-körül vastag hólepel borította. Hiába meresztgettem a szememet, mindenütt csak sötétet és hideg kékséget láttam. Milgandom nehezen viselte az időjárás viszontagságait és alig-alig pislálolt. Még így is hálát adhatok az Ősöknek, hogy nem aludt ki. Csontcsikorgató lassúsággal ropogott lábam alatt a hó, amint haladtam előre görnyedt háttal és fürkésztem a homályt az esetleges túlélők után. Az egyik kőoszlop mögött mintha valami mozgolódott volna. Óvatosan odatartottam a hunyorgó fényforrást. Egy félig eltemetett test kandikált ki a hó alól. Hószakáll!*

Odaugrottam társam átfázott teteméhez, és kiszabadítottam a hó börtönéből. Szakálláról és hajáról csimbókokban lógtak az odafagyott jégkristályok. Előrangattam vizes pokrócomat a zsákomból, s imádkoztam, hogy ne fagyjon halálra. Nem tudom, meddig gubbasztottam ott, testemmel melengelve, mikor Szelidel hórihorgas alakja bukkant elő a homályból.

– Hála az Ősöknek! – lihegte a katonanő izgatottan. – Csak-hogy rátok bukkantam! Már órák óta kereslek bennetek ebben a köregetegben!

– A többiekkel mi van? – kérdeztem elfúló hangon.

– Jelmezről semmi hír – mondta Szelidel. – Ha él még, akkor bizonyára valahol bujkál a kihűlés ellen.

– És... Aspis? – kérdezte Hószakáll a takaró mögül gyanakvoan.

– Ő megvan. Már amennyiben túléli – válaszolta Szelidel. – Tegnap akadtam rá egy sötéten ásitó sírkamra ürege előtt. Kis híján megfagyott. Gyorsan el kellett látnom.

Közben finoman odaguggolt a dalnok mellé. Óvatosan kitarthatta és valami furcsa kenőccsel kezdte el kenegetni a testét. Ahol a ragacsos anyag a bőréhez ért, ott csakhamar visszatért belé az élet színe.



– Nagymamától tanultam a füvek tudományát – mondta Szelidel mosolyogva, miközben csodálkozva szemléltem ténykedését. Hószakáll nemsokára annyira rendbejött, hogy lábra is tudott állni.

– Elnyerted a régi regék álmódójának háláját, szépséges úrnóm! – hajolt meg mélyen Hószakáll. Szelidel elpirult. – Am attól tartok, hosszú és veszedelmes még az út, amely előttünk áll. Misztikus Hatalom tör az életükre, és nem tudhatjuk, hogy mi lesz a következő lépése! Ezentúl nem hagyhatunk senkit sem egyedül! Amilyen gyorsan csak lehet, menj vissza Áspishoz! Mi addig Varkaccsal átkutatjuk a barlangot. Ha kell, minden követ megmozgatunk, minden ürege betekintünk hogy előkerítsük Jelmezt! Talán ő tudja a válaszokat a kérdéseinkre – bár egy orgyilkosnál sosem lehet tudni!

Ezt követően nem túl nagy lelkesedéssel fogtunk a keresésbe. Mégis, pár órán belül rálettünk egykori társunk összefagyott tetemére. Már meg sem lepődünk. Hószakáll guggolt le a testéhez és matatott valamit.

– Egy cseppkő fürta át az oldalát – közölte halkan.

– S nemsokára mi is követjük, ha téged is úgy kínoz a hideg, mint engem – válaszoltam. – Most pedig vissza kell menünk Szelidelhez! Rosszat sejtik.

Így hát visszabotorkáltunk a táborhoz. Szelidel épp Áspis fejét borogatta. Önjelölt vezetőnk hidegen csillogó szemei váratlanul felpattantak és vádlón ránk meredtek. Hószakáll megvárta a fejét. Áspis bölintott és nem kérdezett többet, csak visszazuhan az öntudatlanságba. Így hát mi is kimerülten lerogytunk, és hagyjuk, hogy Szelidel tegye a dolgát. A nap hátalévő részében tehát pihentünk, és erőt gyűjtöttünk a holnaphoz. Elkerülhetetlenül lebegett ugyanis lelki szemünk előtt immáron átkos teherként küldetésünk: bejutni Erwar sírboltjába. S ettől a gondolatától valahogy nem lettünk vidámabbak.

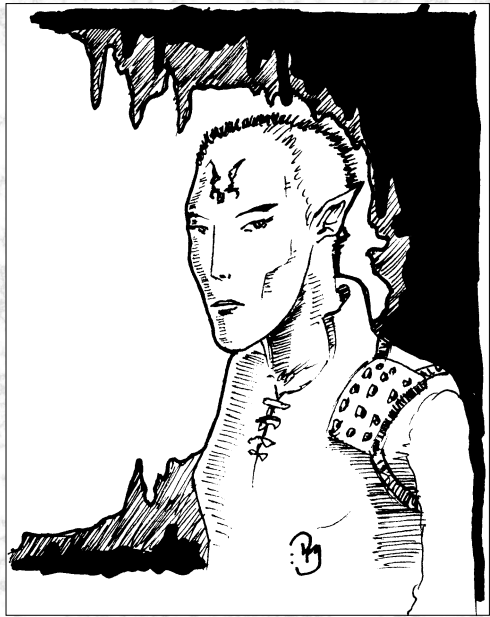
**32. nap** Másnap már mind a négyen talpon voltunk. Bár Áspis szemlátomást – ha mondhatom – még soványabbnak tűnt, mint eddig, de a szemében ugyanaz az elszánt tűz csillogott. Úgy tűnt, kész a folytatásra. Szelidel határozottan állt mellette, a hegymélyi szellő lágyan cirógatta lengő, hosszú szőke haját. A lassan olvadó hó sápadt fényében még az arcát torzító forradás is halványabbnak látszott. Hószakáll épp lantjának húrozásával végzett – a hegymélyi viszontagságok szemlátomást nem tettek jót hangszerének. Én pedig csápjaimat tekergettem izgalmamban. Áspis arcára palástolatlan undor ült ki.

– Gyertünk! – intett felénk. Megfordult, de elvesztette az egyensúlyát. Szelidel lépett mellé és megtartotta. Amint visszanyerte önuralmát a teste fölött, Áspis úgy tett, mint aki észre se vette Szelidelt, és felemelt fejével masírozott előre. A katonalány felvont szemöldökkel, értetlenkedve követte. Aztán én következtem, és a sort Hószakáll zárta.

Lépteink nyomán felkavarodott a lerakódott por. A járat mesterségesnek tűnt – itt-ott furcsa figurákat véstek az oldalára. Ahogy ki tudtam venni, *embereket* ábrázolt, és nem galetkiket.

– Én... – adtam hangot megdöbbenésemnek.

– Igen, én is látom – mondta Hószakáll. – A Száműzetés előtti idők történetét meséli el. Ez itt – mutatott egy egykor vö-



röses, ma inkább sárgásbarna festékkel bemázolt részre – alighanem a világegést ábrázolja. – Itt pedig – folytatta Hószakáll – a Felszint védő csatákat láthatjuk. De... – hajolt közelebb az egyikhez. – Hm. Ez roppant különös.

– Mit látsz? – fordult hátra Szelidel.

– Az Ellenséget. Pontosabban nem látom – felelte a bárd. – Furcsa. Mindegyik Ellenség ábrázolás helyén csak egy fekete koromfolt árvalkodik. Mintha valaki szándékosan megégette volna.

– Úgy, ahogy mondd! – bölintott Áspis. Tátott szájjal figyeltem. Először fordult el az út folyamán, hogy helyeselt valamit. – Már korábban is sejtettem, hogy valaki előttünk jár! Gyorsnak kell hát lennünk, ha nem akarjuk, hogy megelőzzenek!

**33. nap** Egy napos bolyongás következett. Folyosókon vultunk végig, kőomlásokat kerülünk ki, járatokat derítettünk fel. Ha néhol vak folyosót követtünk, akkor – nem kis bosszúságot és idővesztést okozva – vissza kellett mennünk a legutóbbi elágazásig. Kisebb kriptákra is bukkantunk, ahol lepecsételt kőszarkofágok pihentek. Nem voltunk oly meggondolatlanok, hogy bármelyiket is megbolygattuk volna.

Estére elértünk utunk utolsó állomásához. Ez volt a lefelé vezető folyosók legeslegmélyebbike, amelyből már csak egy lejárát vezetett tovább. Az ősi sírbolt küszöbén álltunk hát, egy hosszú, három méter széles, fekete obszidiánból faragott lépcsősor tetjén, mely vízszőrsólan vezetett az időtlen idők óta néma homályba.

– A Felejtés Ösvénye! – zengte Hószakáll. – Ezer harcost temettek Erwar király teste mellé, s ezer fokú lépcső állja útját annak, aki be akar hatolni. A monda szerint csak a Kiválasztott

hághat át rajtuk. Máskülönb minden lépcsőfokot érintve megelevenedik a szeme előtt az azt őrző szellem, és magával ragadja a sirbolt mélyére, hogy ott gyötörje haláláig, amiért megzavarta a király nyugalmát. Mondják, az Erwar álmát őrző szellemek ereje csak az Őseinkéhez fogható. Éltükben is erősek voltak – nem holmi torzszülöttekkel, hanem az Ellenséggel mentek birokra, – s erejük haláluk után szemernyit sem csökken.

Szózatát befejezve dalnokunk fél térdre ereszkedett, s halk hangon elmormolta Őseink Imáját. Egyszerű rigmus volt, amit minden lárvá betanult, hogy elnyerje a színteken az Ősök áldását.

– Ostoba dajkamese! – ragadta meg a vállát Áspis, és cingár termete ellenére hatalmas erővel rántotta talpra az ott gubbasztó dalnokot. Hószakáll szeme szikrákat hányt, mikor megfordult. Még sosem láttam a bárdot ennyire dühösnek.

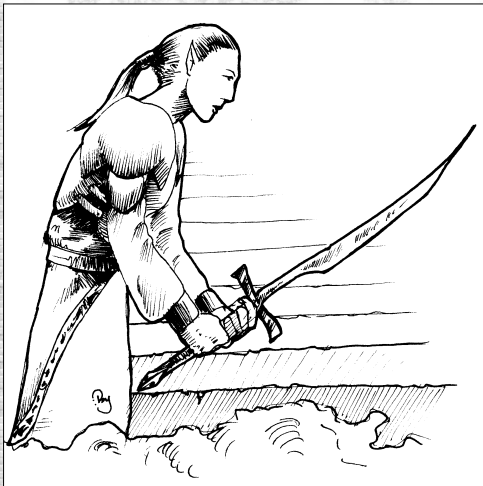
– Ezt nem kellett volna! Megzavartad az Ősök szellemeit! Most haragjuk lesújt ránk! – sziszegte gyűlölettel eltorzult arcával.

– Majd holnap meglátjuk, kedves dalnokom! – mosolygott gúnyosan. – Most pedig letáborozunk!

Egy üres sirboltban éjszakáztunk, pár méterre a lépcsősor mellett. Megkönnyebbültem vettem tudomásul, hogy ide szemlátomást nem temettek senkit, így nem zavarhattuk meg egyetlen pihenő harcos nyugalmát sem! Áspis, úgy tűnt, fittyet hányt a veszélyre, Hószakáll pedig haraggal a lelkében tért nyugovóra.

**34. nap** Nyálkásan gomolygó ködre ébredtünk. Mindent elrejtett a sűrű, tejfehér anyag. Riadtan tértünk magunkhoz, de nem jött hang a torkunkra. Nem a kamrában voltunk, ahol lefeküdtünk, hanem egy hatalmas arénában. Szellemharcosok álltak körül bennünket. Mindegyikük testét ugyanaz a fehér kód alkotta, ami körülöttünk örvénylett, s a hátsó sorok alakjai alig-alig látszódtak ki a fehér gomolygásból.

Előlépett az egyik szellem. Bár ember volt, mégis valami régvolt büszkeség csillogott átlátszó szellemarcán. Testét –



ami ugyancsak ködből volt – kopott páncél fedte, kezében szellemkardot tartott, ami most vádlón meredt ránk.

– Halandók, még élni tudók! – kántálta rekedtes, mégis ketteltjes hangon. – Behatoltatok siri birodalmunkba és felzavartátok Erwar király örezredének nyugalmát! Őseitek katonái izzó haraggal a keblükben tekintenek rátok!

– Sir Pernelus! – hajolt meg a bárd. – Hószakáll Armond vagyok, az Első Dalnok! Engedélyt kérünk, hogy Erwar király színe elé járulhassunk, és visszahívjuk Őseink közé. Mert nagy most a szükség rá, nagyon nagy! Az Ellenség tobzódik a felszínen és erős karjára várunk, hogy egykori népének élére álljon, és győzedelmes csatába vezessen bennünket!

– Élet ára élet, melyet kardváltáság fejében adunk! – dörgött a szellem válasza. – Belépést csak a nyerhet, ki vérenek hulajtásával nyeri azt el!

– Az alkut elfogadjuk! – lépett elő Áspis. – Velünk a katona klán sarja, késői leszármazottatok, Szelidel, ki bizonyítani fogja, hogy méltó a belépésre! – A katonalány csak hápogott. Áspis erre rámeresztette szeméit, homlokán megvillant a halhatatlan klánjelvény. És Szelidel ment.

Remegő térdekkel állt ki az egykori kapitány elé. Nem tudom, mit művelt vele Áspis, de nem lepődnek meg, ha valami ördögi praktikával elvette volna az erejét is. A harc nem tartott soká. Szelidel jól vívott, de nem elég jól. Egy elegáns mozdulat, és a ködpenge nyomán az egykor oly kecses fej a porba hullott.

– Neee! – üvöltött Hószakáll, de megragadtam, mielőtt a szellemharcos elé vetette volna magát. A hideg szemek újra ránk villantak. Esküszöm, mintha a szemöldökét is felvonta volna.

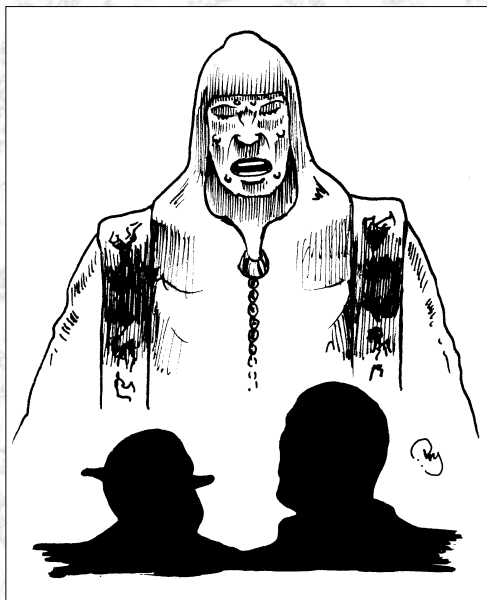
– Várom a következőt! – recsegte szenvtelen hangon.

Ám Áspis csak ördögien elvigyorodott és előhúzott egy tekercsot. Hogy mi volt rajta, azt pontosan nem láttam, de telis-tele volt pingálva a halhatatlan klán belső köre által használt ősi rúnákkal. Mely basszushangok törtek föl Áspis törékény torkából, ahogy a tekercsre rőtt ígét felolvasta. A ködharcosok alakja egy pillanatra megremegett, majd elkezdtek halványulni. Sir Pernelus felkiáltott, és szellemkatonái egyként ugrottak hármónkra. Már-már úgy látszódtott, hogy elérnek, Áspis azonban az utolsó pillanatban befejezte a Litániát. Ezer szellemtorok kiáltott föl fájdalomában, s a katonák teste egy pillanat alatt enyészett semmivé. Lassan a köd is eloszlott, és azon kaptuk magunkat, hogy ismét ott állunk az obszidián lépcsők csarnokában. A Felejtés Ösvényének küszöbénél Szelidel lefejezett teste hevert, előtte pedig Áspis hátravetett fejével állt, és büszkén kacagott. Ám a hangja továbbra is az a mély basszushang volt, amivel az előbb megidézte a Litániát. Majd a kontúrjai elmosódtak, nagyobbodni kezdtek és hamarost egy szilfatermetű, óriás galetki tornyosult fölibékn.

– Hramur éresek! – kiállt Hószakáll elképedve. Elszállt tagjaimból az erő, s elengedtem a dalnokot, akit még mindig fogva tartottam. Együtt huppantunk a padlóra.

**35. nap.** Hószakáll és én, két tehetetlen rongybabaként hevertünk a földön, miközben fölénk tornyosult a hatalmas galetki alakja.





– Csak annyit árulj el, miért? – nyöszörögte Hószakáll. – Miért kellett meghalnia Álomnak, Tudornak, Keszegnek, Magisztrapulosznak, Jelmeznek és Szelidelnek?

– Mert gyengék, szájalmasan gyengék voltak és nem értették meg az igazi hatalom ígeit – válaszolt Hramur hatalomtalanul. – És cseppet sem gyászolom az ostobákat. Aki gyenge, az pusztuljon!

– Én... én ezt nem értem! – fakadtam ki. – Hisz eddig is mindenben a te útmutatásaidat követtük! Nem úgy volt, hogy a dicső Hramur érsek hegy-szerte híres expedíciót indít Ragon Erwar király sírjának a felkutatására? – Hramur bólintott, mint aki pontosan ilyesfajta válaszra számított.

– Valóban! – válaszolta mély, dörgő hangján. – A tudomásomra jutott, hogy nemcsak a Legendákban létezik ez a hegy-mélyi kriptá. A monda szerint Erwar katonáit uruk mellé temették és véresküvel kötötték hozzá őket. Véresküvel, amit nem is oldhat fel más csak a Vér Szava. Ez egy ősi Litánia, amelynek megidézésére csak a leghatalmasabbak képesek!

– Tehát te! – sziszegte a foga között Hószakáll.

– Nem! Még én sem! – rázta a fejét a hatalmas érsek. – De a halhatatlan klán egykori alapítói igen. Hosszú éveken át tartó kutatás után bukkantam rá az egyikük által lejegyzett ilyen tekercsre, amelyet az imént olvastam föl. Ezzel feloldottam az átkot. S az Ősi Paktum értelmében az Erwar királyt őrző ezer szellemharcosnak el kell fogadnia Urának és Parancsolójának ezer és egy esztendeig. – Kezeit az égre vetette és hisztérikusan felkacagott. – Ezzel a hatalmamba kerültek. Az anyéme! S ha uralom ezt a legyőzhetetlen sereget, nem lesz senki, aki ellen tudna állni nekem! Maga a Császár is előttem fog hajbókolni. Én leszek minden idők leghatalmasabb hadura! – s dörögő hangja mélyen gurgulázott az obszidián lépcsők aljára.

– De mi szükség volt ehhez ránk? – húztam össze gyanakvóan a szemöldökömet.

– Mert az Ősi Ige szerint útnak kell indítani Ragon Erwar örökségének hordozóit. S mi a király öröksége? Minek az alapítása fűződik a nevéhez?

– Az Ősökre! A klánoké! – képedt el Hószakáll. – Kilenc klánból egy-egy áldozat. Ehhez kellett tehát a többiek ... akik meghaltak.

– Valóban! – válaszolt Hramur. – A véreskü feloldásához az útra bocsátásotokon keresztül vezetett az út! Sokat tanakodtam, hogy titkon indítsalak-e útnak benneteket, de végül a nyilvánosság mellett döntöttem. Ha az expedíciót titkolózásba burkolom, a rivális klánok öregjei óhatatlanul gyanút fogtak volna, és megakadályoztak, vagy rosszabb esetben megelőztek volna. Ezt pedig semmi esetre, semmilyen körülmények között sem hagyhattam. Elég nagy hűhót csaptunk a küldetés körül, hogy a nép higgyen benne, s a klánvezérekkel is elhitesse: ez csak egy egyszerű népbufitó trükk a részemről. A terv bevált: az Expedíció elindult, élén kipróbált és hűséges hímmel, Áspissal.

– Micsoda?! – kiáltottunk fel Hószakállal együtt. – Hát nem te magad voltál Áspis?

– Hogy is lehettem volna, mikor együtt láttatok a pódiumon bennünket? – rázta a fejét az érsek. – Nem, Áspis a tanítványom volt, méghozzá a legjobbak közül. De parancsot kapott tőlem, hogy szigorúan az átadott tervek szerint vezessen benneteket. Persze hamis papírokat kapott, mely alapján a forró lávába kellett volna vesznetek. Elég mélyen voltatok már, hogy senki se kapjon hírt rólatok. Mikor Álom gyanút fogott, azonnal meg kellett ölnöm – persze az asztárléberben és titokban. De Áspis találmányosága még engem is meglepett – hisz túléltetek a tűzhányót is. Akkor már előtettek jártam, s komolyan kezdtem aggódni, hogy nem tudok megszabadulni tőletek. Pont ilyen eshetőségekre követett benneteket Pióca és hű katonái, de őket is legyőztétek. De ekkor már a Feneketlen Tónál jártam. Meglepett, hogy ide is utánam tudtatok hatolni. Most már nem kockáztathattam. Magam álltam neki, hogy elpusztítsalak benneteket – hisz már régen meg kellett volna halnotok. A hívohart a bejáratnál magam idéztem elő. De ott és akkor nemcsak Jelmez, hanem Áspis is meghalt. Tetemét elrejtettem, s az ő alakját fölvéve csatlakoztam hozzátok. Ezzel számotokra befellegzett!

– Soha! – csattant fel Hószakáll, és ujjával fenyegetően az Érsek felé intett. – Felelni fogsz ezekért a bűnökért, Hramur! – A Dalnok szavai megkeményedtek és pimaszul bátran hatottak. A halhatatlan csak legyintett.

– Talán igen, talán nem – nevetett kajánul. – S ugyan miért kellene bármiért is felelnem? A hatalomnak ára van, s ezt a gyengébbek fizetik meg! Ólj, vagy téged ölnek meg, itt ez a törvény uralkodik!

– Most pedig rajtatok a sor! – dörzsölgette hatalmas lapáttenyereit. – Különös élvezet fog okozni, hogy személyesen végezhetek veletek. Az én uralmam alatt álló Hegyben már nem lesz szükség a csenevész fajtátokra. Ocsmány létfarmátokat torzszülötté nyilvánítom majd egyik első rendeletemben.

Persze, miután betiltattam valamennyi naplopásra való éneket, és porrá zúzáttam az összes mihaszna hangszert.

Ezt hallva – dacolva az érsek hatalmával – Hószakáll remegő térdekkel ugyan, de felállt és a halhatatlan szemébe nézett szóltanul. Ekkor én is éreztem magamban valamit. Föltápázkodtam és a dalnok mellé álltam. Olybá tűntünk Hramur gigantikus alakjával szemben, mint az ormóttan szikla tövéből sarjadó két bolondgomba. A következő szavak toluáltak ajkaimra:

– Eddig vak voltam, de most már látok! – Hramur megremevedett és megdöbbenve tekintett rám. – Bár sosem izleltem a hatalmat, épp eleget láttam és hallottam róla itt és most. El foksz bukni, Hramur! Mert ha az Ősök el akarnak veszejteni valakit, akkor annak előbb elveszik az eszét!

– Hazug vagy halhatatlan – hangzott fel Hószakáll büszke szózata. – És tudd hát meg: a Teron Hegy nem kér belőled! Letaszítanád a Császárt a trónjáról és a mostaninál még véresebb, még sötétebb korszak köszöntene reánk. A galetkik a Te nevedet átkoznák minden nap, öklüket rázva. Mert a Hatalom rákos daganat, mely megeszi bennünk az emberség sejtjeit! Téged már egészen felfalt, s ez metelyezi gondolkodásodat. Bábuvá silányultál egy olyan Ősi Erő kezében, amely nem ismer könyörületet. Már nem vagy önmagad! Már nem vagy galetki sem! Ezennel én, Hószakáll Armond, az Első Dalnok, élve az énekmondók ősi jogával, kitzasztalak népünk tagjai közül és torzszőlőté nyilvánítalak!

Nem tudom, mi játszódhatott le akkor az érsek lelkében. Talán megrettent attól, amit az eleje tartott, torz tükörben látott. Hátrált egy lépést, majd még egyet, megbotlott Szelidel testében, s rálépett az obszidián lépcső legfelső fokára. Döbben kiáltott fel, ahogy a lábainál fejlődő tejfehér ködre pillantott.

– Neeeee! – kiáltott, de már késő volt. Mert úgy volt minden, ahogy Hószakáll mondta. Hiába törte meg a véresküt, az obszidián lépcső ereje tovább védte az alant elterülő mélységet. S a szellemkatonák hatalmának még maga a nagyhatalmú Hramur érsek se tudott ellenállni. Csak álltunk, és bámultuk, hogy a kőkezek satuszerű szorításában miként tűnik el a mélyben s miként hal el kiáltása a kongó kripták mélyén.

Pontosan éjfél volt.

**36. nap** Sir Pernelus szelleme öltött alakot előttünk, s mielőtt még bármit is mondhattunk volna megdöbbenésünk jeleként, ekképpen szólott hozzánk:

– Ezzel a gonosz elűzetett. Az ontelt góg bűnhődni fog vétkeiért! Immáron végleg megszabadultunk adott szavunk rabi-gájától! Most már minden erőnket Erwar király testének Őrzésére fordíthatjuk. Távozzatok hát, mielőtt életre hívjuk a föld szellemét, és végképp elzárjuk a külvilág elől a sirboltot! – Hószakáll lehajította a fejét, s magam is megijedtem. Akkor hát vége. Erwar király holtában marad.

– De ne csüggedjetek! – hangzott a lovag halálontúli hangja. – Mert az adott szó ereje ellen életlen penge a halál. Ha elől majd a Kiválasztott, Erwar visszatér népéhez, s akkor együtt térünk vissza a Felszínre!

– Mikor jó el ez a pillanat? – kérdeztem. – S mitévők legyünk addig is?

De Sir Pernelus alakja szertefoszlott, és nem kaptunk választ a kérdésünkre.

**50. nap.** *Így ért hát véget dicsőségesnek éppen nem nevezhető hányattatásaink sorozata. Az Expedíció – és vele Hramur érsek – sorsa beteljesedett: diadallal kezdték, cudarul végezték.*

*A visszaútról nincs sok mondanivalóm. Talán csak annyi, hogy a Feneketlen Tavon hogy jutottunk át. Mivel csak ketten maradtunk, kopolyúim révén tudtam lélegezni Hószakáll helyett is, míg a felszínre nem értünk. A tó mélye morgott, reszketett, s az egész Hegy beleremegett, ahogy a sírt őrző víz alatti kapu bezárult alattunk, majd hangos recsegés-robogás kíséretében eltűnt egy sziklaomlás mögött. Ha ott volt is a mutáns gőzpolip, ez még nálánál is ősbib és hatalmasabb erő volt, és nem mutatkozott a szemünk előtt.*

*Hetekig kóboroltunk, mire elérünk a lakott szintek közelébe. De a hegymélyi kolóniába még hosszú ideig nem tértünk vissza. S a szint azóta sem kapott semmiféle hírt az expedícióról, és élő galetkiként Hramur érseket sem látta soha többé senki. Ezért döntöttem úgy, hogy írásra adom a fejem. Ehhez kapóra jött Jelmez naplója, amit – mint kiderült – még Hószakáll vett ki a fagyott ujjai közül.*

*S Erwar király immáron békében alussza örök álmát. Dicsőség övez hát bennünket, az Expedíció túlélőit – bár fájlalom, hogy a Kiválasztott eljövételére még várunk kell. Aztán mennyit, ki mondja meg?*

Dart Mahul

Vége



## Nyafogó Nefelejcs levelezése 39.



### Kedves Drága Édesanyám!

Furcsa leveleket hoz időnként a Teron-hegyi posta (csak Töletek nem kapok semmit sohasem – elfektintve egy nagyon-nagyon régen érkezett csomagtól –, de ezért is csak a rendszert hibáztathatom, amely családokat szakít szét). Nemrégiben valaki felszólított, hogy harcoljak többet, főképpen galetkikkel, de semmiféle magyarázattal nem szolgált erre a különös kérésre. (Üzenetét alá is írta, de őszintén szólva „jó” szokásomhoz híven már elszórtam a levelet, és nem emlékszem, konkrétan ki volt.) Azt sem tudom eldönteni, hogy ezt most jó vagy rossz szándékkal írta... Mindenesetre köszönettel nem fogadom meg a tanácsát, hiszen már jelenleg is alig bírom varázsergiával a harcokat, márpedig mostanra egyértelműen varázslataim rajjává lettem. De erről majd máskor.

Egy másik levélben arra hívnak föl, hogy... Na jó, ezt inkább nem idézem. Mindenesetre egy nagyon csúnya kívánságról van szó. Maradjunk annyiban, hogy a személyes nyelvről illető mérhetetlen bátorságáról azzal is bizonyítványt állított ki, hogy alá sem írta a levelet. Megvonhatnám a vállam: egy utalóval több vagy kevesebb, mit számít? De – bár kifele természetesen nem mutatom, arelelemen csak a megszokott hideg profizmus tükröződik – Neked bevállhatom, hogy érző lelkembe alaposan bele tudott gázolni ez a levél, és milganoldotts után csak bánatosan, álmatlanul hánykolódtam. Hát rászolgáltam én erre a hangnemre?! Nyaff!

Ennyit az elmúlt időszak postaforgalmáról.

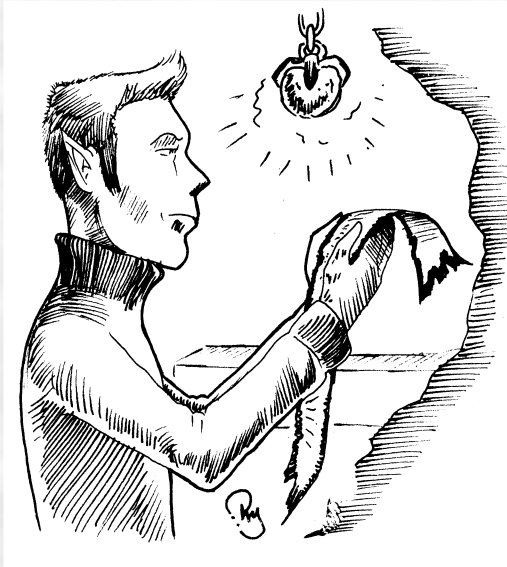
Mindennapjaim csendesen telnek a Teron-hegy harmaszintjén. Az ellenforradalom hosszú, szívós munkája lassacskán engem is megtört: befelé fordultam, és csupán passzív rezisztenciával küzdök a rendszer elviselhetetlen igazságtalansága ellen. Nyaff.

Az utóbbi hetek leginkább említésre méltó eseménye az volt, hogy megismerkedtem egy sok ezer éves tündérkével, Laillával. Valójában persze nem olyan idős ő, hiszen egy gonosz sztázisvarázslat foglyaként raboskodott időtlen időkhöz keresztül, míg én ki nem szabadítottam. Kiderült, hogy ez a csodálatos teremtmény még a Felsőzini Királyságokból származik! Milyen hihetetlen, messzerű ismeretanyagra tettünk szert!

Illetve csak tettünk volna. Voltam olyan naív, hogy átadtam az Akadémia tudósainak, akik a helytartósággal karöltve kísérletezni keztek szégyenkével... Szörnyű sors vár rá, ha csak ki nem szabadítja egy hős és bátor galetki... Nyaff! (Megjegyzés: Ha véletlenül nem csak a címzett drága kezébe kerül ez a levél, még azt gondolhatják, hogy esetleg én magam vállalkozom a tündérke kiszabadítására. Nos, a világért sem ragadtatnám magamat ilyen botor tetteire, hiszen mélységesen tiszteltem szeretett helytartónkat, és valósággal rajongok az inádot akadémiái professzorokért! A levelem esetlegesen lázadónak, felforgatónak tűnő kitételei egytől egyig gyöngécske tréfák csupán.)

Elkeseredetten kell belátnom, hogy a galetki faj bizony időnként hihetetlenül barbár módon tud viselkedni. Ezt nemcsak Laillia kapcsán tapasztaltam meg, hanem egy roppant érdekes faj, a szilmillek fölfedezése közben is. De erről is hallgatnom kell, hiszen vannak jó néhányan, akik életének egyetlen célja a gyilkolás... Például egy „Bajnok” Erebiel nevű fickó azt tekinti hivatásának, hogy kiirtsa a szilmilleket. Nyaff!

Írtam egyszer egy tudományos dolgozatot arról,



hogy voltaképpen kít lehet galetkinek nevezni. Hiszen fajunk „határai” igen nehezen meghatározhatóak, nemhogy két egyforma, úgyiszlóván két hasonló sincs közöttünk. Arra jutottam, hogy a galetki „faj” a következőképpen definiálható: galetki az, aki annak vallja magát, és ezt a galetki társadalom vezetői is elfogadják. Jó példa erre a sahran rákok vagy az elektromancerek esete, akik valaha galetkik voltak, hogy aztán egy hatalmi döntéssel torzszülötteknek nyilvánították őket. És attól a perctől kezdve minden rendes galetkinek szent kötelessége tüzzel-vassal irtani őket. A „felhőttségünket” például úgy bizonyíthatjuk, ha társainkkal legyőzünk két sahran rákot...

Rövid kis tanulmányom gyakorlatilag visszhangtalan maradt (ha jól emlékszem, egyedül Dart Mahul barátom reagált rá). Pedig a helyzet azóta sem változott: emlékezzünk csak a klánháborúra! Biztos forrásból tudom, hogy a császári szinten az is felmerült, hogy a lázadók egészét egyszerűen torzszülöttnak minősítik. Csak éppen, míg a küzdelem nem dőlt el, nem merték megtenni ezt a lépést, a felkelés vérbe típrása után pedig már nem volt rá szükség.

A zsarnok dogmatikus hatalmát jól jellemzi, hogy a minap megjelent egy, magát „császári küldöttnek” valló alak, és közölte, hogy a kinyert lélekenergiám korlátozva lett... Micsoda gaszág! Nyaff! Persze az én érdekeimre hivatkozott, azt állítván, hogy a felsőbb szinteken már több galetki is fölröbbant a testében összegyűlt túlságosan nagy mennyiségű lélekenergiától. Ennek az ellenőrizhetetlen állításnak mindenesetre jócskán ellentmond az, hogy – egyrészt – az így elvesztett lélekenergia sorsa bizonytalan (a legtöbbek véleménye szerint a császári szint zombikirályai lakmároznak belőle); másfelől pedig jól láthatóan lényegesen több volt felkelőt keresnek föl, és zsákmányolnak ki ezek a „császári küldöttek”. Alcázásul persze néhány császárhú galetki is „belekerül a szórásba” (valószínűleg azok, akinek lojalitásáról nincsenek teljesen meggyőződve). Nagyon remélem, hogy ez az álnok hiúzás az eddigi magukat vaknak tettető galetkiknek is fölnyitja a szemét, és végre fölismertik, hogy a hős felkelők valóban nemes célokért küzdöttek. Nyaff!

Arról nem is beszélve, hogy minket, nyomorult bárdokat immáron kétszeresen is kiszípolozznak: lélekenergiánk egy részét a klánunk rabolja el tőlünk, és mostantól pedig maga a tirannus is rajtunk elősködik. Micsoda förtelmes, galetkietlen rezsim ez! Nyaff!

Az egyetlen kitérésí pontot a zsarnoki rendszerből a szövetségek jelentik. Nem is értem, miképpen engedélyezhetik „odafönt” ezt a fajta mértektelen szabadosságot... Mi (mármint az én szövetségem, a Bekeidők Hírmondói) mostanában leginkább az adminisztrációval és legendás szörnyek elleni küzdelemmel voltunk elfoglalva. Az építkezés fontossága eléggé háttérbe szorult, tekintve, hogy jószérivel már csak olyan „csücsépületeket” tűzhetünk ki célul, mint a Varázstűllő és az Alkimista labor. Ezeket egyrészt iszonyúan nehéz fölépíteni, másrészt, amikor a harmadik ilyen típusú épületet, az Arénát néhány hete befejeztük, kiderült, hogy egyelőre nem engedélyezik a használatát. Jellegzetes reakció a zsarnok útvesztő bürokratáinak részéről: jobb, ha egyelőre betiltjuk, hiszen ki tudja, mi lehet belőle! Nyaff! Igéretekkel persze el vagyunk halmozva ezzel kapcsolatban is, de csak reménykedni lehet, hogy hamarosan valóban barátságos párviadatok helyévé válik a szövetségi küzdőtér.

Visszatérve az eredeti gondolathoz, tehát, hogy nagyobb részt adminisztrációval és legendás torzszülöttekkel való viaskodással voltunk elfoglalva mostanság: az „ügykezelés” ebben az esetben a tisztviselők megválasztását jelenti. Igen, végre mi is elosztottuk a tisztségeket „hivatalosan” is, mert hiszen alapjában véve eddig is voltak funkciók, de ezek elvállalása önkéntes alapon történt. Hajnalí Harmat kapusmesterként végzett áldozatos munkát már „ösidők” óta, Varázslatos Mirella pedig az utóbbi időben egyszerre volt a Hírmondók építőmestere és katonai szakértője (magyarán az összes szervezést igénylő munkát ő bonyolította). Most melléjük választottunk még két vezetőt, a Bekeidők Őrzője egyhangú szavazással a legmegfelelőbb személy, Csendes Don lett, és a Bekebíró posztjára (hasonló egységgel) Ben-e-veert választottuk meg. Én mindkettőjüknek nagyon örülök, remélem, gyümölcsöző munkát végeznek a jövőben. Bár ahogy érzékelem, az eddigi jó hangulatú anarchoszindikalista közösség ezután sem fog megváltozni, és továbbra is kaotikusan, ámde eredményesen működünk majd.





Az eredményesség nemcsak az építkezés terén érhető tetten (talán egyedül a Tudás Őrzői állnak hozzánk hasonlóan jól ezen a téren), hanem a legendás csatákban is. Bár messze nem mi állunk legelöl, hiszen – ha jól tudom – a Protolisk Hercegek nevű szövetség vív meg először ezekkel a lényekkel. Nagyon erős társaság ez, és a szerencsének sincsenek fiján, így a legutóbbi hírem szerint már Ssseitakot, a gigantikus kőszkítgyóti is legyőzték, ez pedig már a hatodik vagy hetedik teremtmény a sorban. Mi csak a harmadik ellenfelét, Ősereg Dorkánál, a gonosz baryánál tartunk, de mi minden ilyen lényt háromszor is legyőzünk. A torz orgling esetén inkább csak elvből ragaszkodtunk ehhez, hiszen az érte járó jutalom (az orglingbőr öv) elég gyöngének bizonyult. A lehetélet erősítette, de tekintve, hogy éppen őv, amelyből minden szinte minden emeleten lehet újat, erősebbet kapni az akadémián, igazából csak a savlehelők örülhettek neki (ők az akadémián megmagyarázhatatlan okból öv helyett nadrágot kapnak), de ők sem túlságosan, hiszen alig volt erősebb, mint a kalandok során gyakran található enyészet-nadrágszíjak.

Dorka esetén egyébként becsúszott egy kis botlás, másodsorra már túl nagyképűen álltunk a csatának. Bár mindent tökéletesen megbeszeltünk, sokan nem vették komolyan a Mirella által megalkotott harci taktikát, így vereség lett a vége. És hogy őszinte legyek, a legnagyobb ostobaságot én magam követtem el: egyszerűen nem vettem részt a harcban! Bár fölkészültem rá

(például magamra aggattam a villámleheletet erősítő tárgyaimat, és előkészítettem a megfelelő mágikus italt is), de aztán elbóbiskoltam, a társaim meg persze nem vártak rám. Bár – mint azóta kiderült – nem ezen múlt a bukás (nem vagyok valami féltelmetes harcos, fia pedig lehelésre kerül a sor, főleg nem), de azért haragszom magamra. Nyaff! Legközelebb persze könnyedén kiküszöböltük a csorbát, de remélem, ez a kudarc örökre intó jel marad előttünk, és főleg előttem.

Sajnos, a legendás csatákban csupán epizódszerepeket játszhattam eddig (tehát semmilyen igazán komoly feladatom nem volt), ám folyamatosan lelkesen fejlesztgetem megszakítás varázslatomat, hogy a későbbiekben minél több borsot tudjak törni a varázsló ellenfelek orra alá (már Dorka ellen is kísérleteztem ezzel, sajnos, eredmény nélkül). De nem is várható el, hogy egyénileg nyújtsak csodás teljesítményeket, hiszen az én igazi világom a csapatharc: nem véletlenül tartok követőket. A csatákban valójában csak támogatom Tengerszemeket, lényegében ők nyerik meg a csatákat. Csak hát nagyon ideje lenne már valóban ütőképes társat találni melléljük... A vadászsaroknak köszönhetően rendszeresen szerzek be új és új szolgálókat, de az eddigi eredmény lesújtó: öt (5!) csúf gusztustalanságot, két sötét elf harcost, egy gonosz baryát és egy manapoidot találtam (és bocsátotam is el rövid úton). Én persze szárazföldi uborkát, esetleg quwarg harcost szeretnék, és a föntiek fényében nem lehet csodálkozni azon, hogy attól a szótól, hogy „gusztustalanság”, egyre erősebb idegrángásaim vannak. Nyaff!

Igy telnek hát a napjaim a Teron-hegy mélyes mélységeiben, szeretett szüleimtől mérhetetlenül távol. Még szerencse, hogy itt is, ott is akadnak barátaim, mert a zsarnoki rendszert máshogyan nem bírnám elviselni, és már réges-régen bevettem volna magamat a csatornaszintre, abban a híu reményben, hogy megtalálom a hazavezető utat, valójában torzszülött-életre kárfoztatván önönn létemet. Nyaff!

Nagy-nagy szeretettel üdvözöl:

## Nefelejcs

az elnyomott galetki

# ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

## LÉLEKENERGIA TÚLTÖLTŐDÉS

Már egy korábbi olimpia óta keringenek hírek arról, hogy a léleke energiát túl mohón habzsoló galetkik túltöltődtek, és felrobbantak. Most úgy látszik, a hírek megerősítést nyertek, és az incidensek annyira megszaporodtak, hogy a Hegy vezetése is lépéseket volt kénytelen tenni. Néhány, a léleke energiától túlzottan dagadozó látogatót kapott, egy császári ügynököt, aki a testét óvó varázslatot helyezett rá... Miről is van szó, a játék nyelvére lefordítva? Az ÖV-hez hasonló, dinamikus fejlődő játék egyensúlya nagyon törekeny, amely, ha megbomlik, az egész játékot is tönkretelheti. Ha a játékot irányító képletek mélyére néz valaki, és ügyesen, extrém módon kihasználja őket, többször gyorsabban fejlődhet, mint más játékosok. Természetesen, ez a legjobb játékosok esztét és képességeit dicséri – hosszú távon azonban egy játéknak sem jó, ha a játékosok között túlzottan nagy a szakadék, mert nem lehet a játékot úgy alakítani, hogy az kihívás legyen mindkét véglet számára.

Esetünkben a konkrét példát a csatákból kapott léleke energia jelenti. A trükk itt az, hogy ennek mértékét a gép a játékos és a legyőzött ellenfél harci erejének arányában osztja. A megoldás egyszerű – a játékos harci erejét kell csökkenteni, amennyire csak lehet. Számos megoldás kínálkozik, de persze a legjobb, ha ezek összességét, szinte mindegyiket alkalmazzuk. Már hosszú ideje próbáljuk egyensúlyozni, hogy ne alakuljanak ki extrém végletek – ilyen volt a varázslatok újraszűlyözése, a méret HE értékének csökkentése, olyan ellenfelek tervezése, amelyekkel a mesteresen nyápic galetkik nem boldogulnak, és még jópár egyéb fejlesztés –, de igazándiból ezt a problémát csak a gyökerénél lehet kezelni. Természetesen nem baj, ha egyik játékos egy csatából 50% léleke energiát nyer ki, a másik pedig 90%-ot. Ha azonban 50-500 az arány, ott már tenni kell valamit. Minden „egyensúlyozásnál” fontos szempont, hogy a később indult játékosok ne kerüljenek hátrányba, vagyis ők is be tudják azt tápolni, amit a régiek, és hogy visszamenőleg ne érjen kár senkit.

Minden feltételt kielégítőnek tűnt a csatákból kapható léleke energia korlátozása – csakis egy bizonyos fordulósáma (165) felett, és csakis akkor, ha a játékos össz-léleke energiája elér egy számított, fordulósáma-tól függő értéket. A fordulósáma korlát biztosítja, hogy senki ne maradjon le a tápolás lehetőségéről, az össz-léleke energia figyelése pedig

azt, hogy csakis a legtáposabbakra legyen hatásal.

Az össz-léleke energia (ÖSZL) alatt értjük a játékos által felhasznált vagy tartalékolt összes KNO-t, öskövet, pszi- és varázskövet, sőt, még a meg nem szerzett, de már megszerezhető ösköveket is. Ha az ÖSZL elér egy bizonyos értéket, akkor a harcban kapható maximális léleke energia korlátozva lesz. Minél nagyobb az ÖSZL, és minél alacsonyabb szinten „ragadt le” a karakter (azaz minél kisebb kockázatot vállal), annál kisebb a kapható maximális LE. Az egy csatából maximálisan kinyerhető LE-be beleszámít a csatában léleke facsarással vagy léleke energia szívó végtaggal kinyert LE is, tehát ha valaki egy csatából max. 250%-ot nyerhet ki, de léleke facsarással már szerzett 200%-ot csata közben, akkor csata végén max. 50%-ot fog kapni.

Jogosan merül fel a kérdés, mi lesz azokkal a hatásokkal, amik célja a kapott léleke energia növelése (mutáns bónusz, léleke energia szívó végtag, esszenciánelvétel, garling kristály stb.) Nos, ezek az eszközök azt a célt szolgálják, hogy valaki minél jobban meg tudja közelíteni a fenti korlátot, nem pedig arra, hogy ezek segítségével ki lehessen bújni alóla. Valójában az, aki ezen eszközök túlnyomó többségét nem használja, aligha fogja elérni a korlátot, ezek nélkül nem tud még 200-250% léleke energiát sem kinyerni, nemhogy 500%-ot! Nem kell attól rettegni, hogy az „éljátékosokat” ezután már bárki behozhatja, csak a szakadék nem lesz annyira nagy, mint korábban. A léleke energia szívó végtagot is le lehet gond nélkül transzformálni, hiszen már megtette kötelességét.

A változásnak egy pozitív hatása biztosan lesz: véget vet a karakterek önsanyargató, önmegtartóztató életmódjának, ahol a karakter az égadta világon semmi máshoz nem ért, csak egy darab ultramagas varázslat elmondásához. Lehet szolgákat tartani, tuskés bőrt növeszteni meg hasonló dolgokat, amiket az emberek a Harci erejük növekedésétől való félelmükben nem mertek megtenni. Talán így több idő lesz a játék igazi, gondtalan élvezetére is, nem kell karikás szemmel számolgatni és optimalizálgatni a karaktert.

## VÉGTAG LETRANSZFORMÁLÁSA

A végtagok véglegesen letranszformálhatók a TR <végtag> 999 paranccsal. A költség, mint a más letranszformálásoknál is, 30 TVP és 30 ÉP, és min. 3-as transzformáció kell hozzá. KNO-t nem kapsz vissza! Fontos, hogy ennek eredményeképp a vég-

tagok sorszáma megváltozhat, ha pl. a 100-as végtagodat szünteted meg, utána a 103-asból 100-as, a 106-osból 103 lesz, értelemszerűen. A második paraméter, a 999 azért kell, hogy nehogy valaki egy paraméter elírásával, tévedésből semmisítse meg egy végtagját. Fontos: egy végtagodnak mindenképp maradnia kell, tehát az utolsót nem transzformálhatod le!

## APRÓK

- ❖ A csarnokinfók némelyike kacsa. Ilyen volt az is, amely szerint, ha valaki összegyűjti az összes átkozott tárgyat, akkor valami varázslatos dolog történik. Egy játékos összegyűjtötte az átkozott tárgyakat, és annyira szívére vette a dolgot, hogy megszántam – megcsináltam a különleges eseményt, ami az összes átkozott tárgy összeszedésekor történik.
- ❖ Az immunitás méregre szakértelem (amit csak tárgy adhat) most már megjelenik a karakterlapon.
- ❖ A forrás érintése, elemek uralma és áttörés a mindenkire ható, sebző varázslatoknál a varázslat elmondójára és barátaira is hatott, ezt megváltoztattam.
- ❖ A 9. szintre bekerült egy új kaland az aukciószházba, ami a lehelőket segíti.

- ❖ Az elemek parancsa varázslat megváltozott, szintenként nem egyvel, hanem kettővel csökkent az immunitásokat, ezenfelül a rezisztanciát -10%-kal dobják ellene.
- ❖ Legendás csatákban javítottam két hibát. Az egyik, hogy csak max. 10-en tudtak egy ellenfélre támadni közelharcban, a másik, hogy a játékosok nem használták a gyógyító szellőt.
- ❖ A mentát gyöngye, tudás zafírja stb. ékszerekhez nem az volt beírva, hogy 3 db ékszer KF-elhető, hanem hogy 10. Ez több problémát is eredményezett. Most már egységesen legfeljebb háromféle ékszer lehet rajtad.
- ❖ Bekerült egy új parancs, a HU, amellyel remélhetőleg sikerül a tárgyhely-problémákat megoldani. Megadhatsz érték- ill. szinthatárokat, az ezeknél gyengébb tárgyakat automatikusan eladod ill. fel sem veszed. Részletes enciklopédiát kap mindenki, akinek már csak 20 vagy kevesebb tárgyhelye van (azaz 170 vagy többféle tárgya van). A parancsot természetesen bárki használhatja, nem csak az, aki kapott enciklopédiát, de a leírás elolvasása nélkül vaktában ne próbálgassátok a parancsot!

Tihor Miklós

## Legendás hírek

Pár hónappal ezelőtt megkezdődött a hegy legendás torzszülötteinek felkutatása, és módszeres, szervezett kiirtása. Mint arról már hírt adtunk, Monokonstrumatik Abarrunt sok szövetség próbálta felkutatni és megsemmisíteni, de néhányaknak beletört a bicskája. Azóta már nekik is sikerült legyőzniük a legendás gnómot, és újabb ellenfelek után néztek. A Torz Orgling sem jelentett különösebb problémát a szervezett csapatoknak, de Ős-örög Dorka és vérfarkasa már megállított néhány szövetséget. Nagyon sokan használnak különféle varázsitálokat az egyes csatákban, különösen közkedvelt lett az óriásnövés itala, a bajnokok itala, és a különféle lehelet italok, melyek igen nagy segítséget jelentenek használatuknál az elhúzódó csatákban. Persze nem csak varázsitálokkal beerősítve győzik le a torzokat, a rafinált galekik hamar rátalálnak az egyes legendás lények gyenge pontjaira, és csapatuk taktikájának helyes megválasztá-

sával folyamatosan tisztogatják a hegyet az ocsmányi teremtményektől.

Van azonban egy szövetség, melynek lelkes és fejlett tagjai különösen kiemelkednek a csatákban. A **Protolisk Hercegek (#15031)** szövetségről van szó, melynek tagjai főleg a végtagokkal való harcban jeleskednek. Taktikájuk egyszerű, de éppen olyan halálos is. Az egyik tag nagyon magas titánok szelével és őrgöngés varázslattal erősíti meg az egész csapatot, majd a többiek pillanatok alatt széttépek az adott szörnyeteget. Ez a taktika már több mint hat alkalommal vezetett győzelemre, legutóbb Wyntaria, az ősszirén ellen is. Reméljük a jövőben is sikerrel veszik az akadályokat, és ki tudja... lehet, hogy ez a remek, összeszokott kis csapat lehet majd az első hadosztály amely évek múlva az ellenség ellen indulhat.

Addig is bátorítok minden szövetséget, hogy menjenek, készüljenek, és irtsák ők is a legendás lényeket, ha másért nem is, hát azért, mert a hírek szerint a későbbi, erősebb szörnyetegeket legyőzve már-már isteni hatalmú ereklyéket zsákmányolhatnak!

# Kalandok Földje

## A mágus titkái

avagy hogyan is érdemes okosan kihasználni egy mágus adta lehetőségeket

Elsősorban rövid áttekintést adnék arról, hogy mit is érdemes csinálni általánosságban egy karakterrel. Hangsúlyozom, hogy az alább felsorolt dolgok saját véleményemet tükrözik, és ez nem jelenti azt, hogy optimális, és a legjobb tápolást biztosítja. Csupán ötletek, javaslatok.

Kezdő karakternek az elején mindenképpen a küldetésekre kell „rágyúrní”. Faji és kaszt küldetések mellett érdemes a palotában próbálkozni. Palotában kapott küldetések rendszeres eldobását nem javaslom, inkább küzdjünk 1-2 napot egy-egy palota-küldivel, mert később meglesz a bőjtje a sok eldobált küldetésnek.

Fontos küldetésadó épületek az istenek templomai, az Élet és a Halál isteneké. Ez utóbbi különösen fontos a biztosítás miatt, és idővel olyan jutalmakat adnak, amik a teljesített küldetések száma alapján adják a már magukban is erős bónuszait.

Minden karakternél javaslom kezdetben a szívósság kettese emelését, harcos kasztoknál fegyverszakértelem emelését, mágusnál természetesen a mágia szakértelem emelését, és a csaták körökre osztását (valamint a beállítások menü át tanulmányozását). Több ellenfél esetében lesz olyan szörny, akit minél előbb likvidálni kell, hogy ne árthasson nekünk sokat (pl. kisebb vámpír). Mágusnál minden körben át kell gondolni, mit varázsolunk. Fontos, hogy az elején meglévő varázslatainkat jól ki tudjuk használni, mert új varázslatok vétele sok erőforrásba kerül. Erőpajzs I. varázslatunk kezdetekben jó szolgálatot fog tenni, mert az a 3 védekezés, amit ad, még számít valamit (később is, de már jóval kevesebbet). A mágusok kezét nagyon megköti a VP hiánya. Erre találták ki a Meditáció szakértelmet, ami a szakértelem szintje és az IQ értéke alapján VP-t ad, 25 energiáért (pontos képletet nem írnék le, kis számolgatással mindenki rájöhet). Ezenkívül, ha gnóm mágust indítunk, adott egy faji képesség, a Manaindukció, ami

Képesség szint\*10 + 20 VP-t termel. Másik fontos képesség – amit a mágusok mindegyike megkap – a Kőbőr. Nagyon erős védő képesség, ami Kaszt küldetések előrehaladtával még erősebb lesz.

A szakértelmek 0-ás szinten természetesen semmiféle hatást nem fejtenek ki. Viszont az 1. szintű megvétele már valamiképp csekély bónusszal azért felvértez minket. Egy idő után senkinek nem lehet akadály a szerinte haszontalan képességeket is felvinni 5-ösig. Ez természetesen alacsonynak számít, nem várhatunk tőlük semmiféle kiugró hatást, de azért ott van, ha kis szereppel is bír. Idővel gyűlni fognak azok a tárgyak, amik egyre több szakértelemre adnak bónuszt, és csak akkor adják meg ezt, ha van már ilyen szakértelmünk, de az alapján maximum a felét adják hozzá.

A palota küldetéseket addig mindenképpen érdemes végrehajtani, amíg a karakter meg nem kapja a „Vigyél hírt...” küldetést. Ebben a küldetésben a terepen található őrsztozok egyikebe (ezt megadják melyikbe) kell bemenni, ezzel teljesítve is van a küldetés első, könnyebb része, mehetünk a palotába újabb küldetésért. Innentől ha a palotában jársz, felveheted a hírvivésért járó jutalmat, ilyenkor a számláló nullázódik. Ezért nem érdemes kevés hírvivés után felvenni. Ha bemész egy megjelölt őrsztozba, TP-t kapsz, valamint egy újabb koordinátát, ahova vinni kell tovább a küldetést. Az, hogy hány hírt vittél, az a karakterlapon ellenőrizhető. Eleinte nagyon megéri csak ezzel foglalkozni, minél rövidebb útvonalon haladni, semmiféle te-reptárgyba be nem menni. Palotában 100 alatt nem érdemes kikérni a jutalmat, noha a karakterek kábé 70-80 után már elértek arra a szintre, hogy a következő zónába költözzenek. 100 alatt ugyanolyan jutalmat kaphatsz a tapasztalatok alapján, mintha 10-et teljesítettél volna, viszont 100 fölött már jóval értékeesebb jutalmak járnak. A fő jutalom 200-nál van, ami viszont tényleg rengeteg energia-ráfördítást igényel. Bár addigra a ka-



# Kalandok Földje

rakterek bőven 10. szint felett járnak, így nekik már igazi fejlődés csak a 2. zóna lenne. Az, hogy megéri-e elmenni 200-ig, mindenki gondolja át, hogy vállalja-e a küzdelem egy extra jutalmáért, és hogy megéri-e neki.

A harmadik rang elérése után újabb faj- és kaszt-küldetéseket kaphatunk két kisebb városban. Ezeket érdemes minél előbb (3. rang fölött csak!) kikérni, mert barangolásaink közben teljesíthetjük is azokat.

Rövid általános áttekintés után térjünk át a mágusokra, és a használt varázslataikra. Alap induló varázslat az idegkorbács. Törekedni kell arra, hogy a mágia szakértelem 2-vel osztható legyen. Csak akkor kell fejlesztési-pontért megvenni, ha páros értéket tudunk kihozni belőle, mert egyébként fejlődik magától, és teljesen felesleges pl. ötre megvenni, ha nem tudjuk feljebb nyomni. Sokáig lehet jól használni, viszont ha már eljutott a karakter odáig, hogy 20 arany fölötti vagyonnal rendelkezik, akkor érdemes váltani. Elsősorban kell 6 arany a mágia fejlesztettségét megvenni 5-ös szakértelemmel. Utána el lehet gondolkozni a következő varázslat megvételén. A varázslatok több kategóriába sorolhatók:

Egy célpontra ható (nincs mentő ellene, felező mentő van ellene) [pl. idegkorbács]: Negáló mentős (nem hat rá a varázslat) 1 célpontra hatórol nem tudok, de ez nem zárja ki azt, hogy létezzen, tehát ezen varázslatok biztos hogy sebeznek valamicskét.

Mindenkire ható (nincs mentő ellene, felező mentő van ellene, negáló mentő van ellene) [pl. tűzgolyó]: Ezen kategóriába tartoznak azon varázslatok, amik RAJTUNK is sebeznek közelharc során, viszont általában maximum felezni tudják az ellenfelek, tehát az ellenfél sebződése garantált. És a miénk is... De ha valaki nagyon tele van VP-vel, akkor megéri távolsági fegyver körben használt varázslatnak ilyen típusút betenni. Hátránya, hogy ha egy ellenfél van, akkor is ellövi, viszont ilyenkor a mi karakterünk nem sebződik tőle.

Minden ellenfélre ható (felező mentő van ellene, negáló mentő van ellene) [pl. elektromos vihar]: Ezek a varázslatok rajtunk nem sebeznek, viszont magasabb szintű szörnyek szinté biztos hogy megdobják a mentőt ellenük, és ha olyat hasz-

nálunk, ami ellen van negáló mentő, akkor előfordulhat hogy hosszú körökön át nem sebzünk rajta, míg az szépen lassan szétveri karakterünket. Ilyen varázslatok használatát semmiképpen nem javaslom azoknak, akik nem körökre osztva játszanak (mellesleg mágust egyáltalán nem javaslom azoknak, akik nem szeretik körökre osztani a csatákat).

Ha már úgy állunk, hogy mágia szintünk eléri a 14-es alapot, kezdjünk el kiruccanni a 2. zónába, és kezdjünk tartalékolni fejlesztési pontokat. Ugyanis a 15-ös szakértelem fejlesztettségét már csak a 2. zóna akadémiáján tudjuk megvenni, és 16-os mágiaszakértelem (módosított is elég) után megvehetjük az ultimátum varázslatot, a Hévítést:

Egy ellenfél (Mágia/3)D10+14 sebzést okoz. (Max: 7D10+14). Mentődobás felezi. A megsebzett ellenfél minden harci kör elején 20 pontot sebződik. (Sikeres mentodobás esetén 10-et.) Ezt természetesen csökkenti az ellenfelek tűzellenállása, tehát tüzelemmentőkre nem érdemes használni:) Költsége: 7 VP Megtanulásához min. 55-ös IQ, és min. 16-os mágia szükséges. Ez elég sok VP-t felemészítő móka, így mindenki gondolja át hogy a karaktere bírja-e VP-vel, ha folyamatosan ezt használja. Én nagyon nem bírtam, így még távolsági helyett sem mertem ezt használni. Ha olyan ellenfél jön, akire érdemes, akkor arra első körben el kell löni (ha több, akkor minden körben új célpontra – idővel csak elhamvadnak a körökénti sebződéstől). Miután azok az ellenfelek, akik erősek, sok életponttal bírnak, megkapták a hevítést, lehet szépen bontani őket kis VP-költségű, fixen sebző varázslatokkal (pl.: intenzív idegkorbács). Még így is nehezen bírható VP-vel a dolog, de már korántsem annyira vészes, mintha minden szembejövő óriásvakondra elpazarolnánk 7 VP-t. Manaindukciónk okos felhasználásával majdhogynem kiváltható a Meditálás.

Amennyiben nem szándékozunk még a 2. zónában tevékenykedni, akkor az akadémia és a varázslattanulás után már el is hagyhatjuk. Egy idő után muszáj áttelepíteni, mert a kezdő zóna 7. szint környékén már nem biztosítja azt a fejlődést, amit elvránánk a karakterünkötöl.

Bruti

# Ghalla News

110

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2003. február

## Jancsár János: A csapat

1. RÉSZ

Előszó: Ebben a történetben egy létező, faji Közös Tudat, a Kvazárszklák Népe Kt. aktuális gondjairól is szó van. Szerepelnek benne létező, ma is aktívan játszó karakterek, de a főhősök elsősorban olyan trollok, akik a képzeletem szülőttei. Indokolhatnám ezt a döntésemet egyszerűen az írói szabadsággal, de nem teszem. Azért választottam ezt az eszközt, mert társaink, kik hosszabb-rövidebb ideig velünk együtt tapodták Ghalla úttalan útjait, nem tehetnek irányítók árulásáról. Senkit nem kívánok azért kárhözthatni, mert felhagyott irányításukkal...

Ezen kívül pár tény, s talán egy-két apróság eltér a valóságtól, emiatt az érintettektől előre is elnézést kérek. Még valami: bár a főszereplők nem létező karakterek, egy kis elvonatkoztatással talán mindenki meg tud nevezni olyanokat, mint ők, s az is lehet, hogy a problémát magáénak fogja érezni.

### Előjáték: A döntés

Az indulatok egyre magasabb hullámokba csaptak. Az asztal körül ülők látszólag majd' egymás torkának ugrottak, mint ha ezzel az igazukat bizonyítanák. Nos, a trollok sosem a nyugodtságuokról, és béketúrésükről voltak híresek. Pláne nem azok a példányok, kik a kvazárszkláktól eredeztetik erejüket... Fanatikusok! – gondolhatná bárki, aki látja őket, e késői órán Alanor egyik legzüllöttebb, legkoszosabb és épp ezért talán legkedveltebb csehőjában. Pedig ez csak egy egyszerű, baráti beszélgetés volt, s hogy közben pár gyalultatlan pad, és asztal szilánkokra török... a virtus része, na!

– Nem tehetünk semmit. Ez így már nem mehet tovább. – A suvickos képű, kopasz férfi szinte kilógott társai közül nyugodtságával. – Minden tisztelem a régieké, de...

– Nincsen semmilyen DE! – üvöltötte nyálfröcsögtetve társa, olyan közel hajolva hozzá, hogy orruk szinte összeért. –

Azok a trollok a MI vérünk! Egyek vagyunk velünk! Vagy tán nem emlékszel a vérszerződésre? Neeeeeem, hogy is emlékeznél... hisz ott se voltál!

– Bűdös a szád, Otoaaak – vigyorodott el a jóval fiatalabb férfi. A nyakában lógó vastag aranylánc, az ujjain villogó gicsceses, semmit érő gyűrűk, a vértjén az oda nem illő, de méregdrága rátétek azt mutatták: Fairlight-hívó. – Semmi szükség arra, hogy öire menjünk. Ül le, és megbeszéljük, testvér...

– Ezen nincs mit megbeszélni! – bődült el a tagbaszakadt suhanc. – Ki kell rugdosni őket és kész! Csak hátráltatnak minket! – Koppány Aga, a Kvazárszklák Népe Kt. frissiben megválasztott vezetője ugrott talpra ezekkel a szavakkal. – Már nem is kalandoznak! Megállapodtak. Családjuk, feleségük, gyerekük meg házuk van! Kereskednek, meg mit tudom én, mit nem csinálnak. Mikor láttatok akár csak egyet is közülük a gyűléseinken, mi?! Az Olimpián évek óta nem indult



egyikőjük se. Semmit nem tudunk róluk! Semmit! Minek kel-  
lenek nekünk ők, mi?

A társaság egyetlen nőnemű tagja, ekkor iszonyatos erővel  
csapott az asztalra. A nehéz önkupák megugrottak helyükben,  
kifröccsentve híg lötytyüket.

– Hé, veyéél már vissza! Szerintem, igenis meg kell adni az  
esélyt mindenkinek. Joguk van dönteni a saját sorsukról. Ha  
úgy döntenek, nem kellünk már nekik, vonjuk meg tőlük a bi-  
zalmat. Önzőnek kell lennünk, hogy meg tudjunk küzdeni a ki-  
hívásokkal. – Az aranyhajú troll lady hangjára elcsendesedtek  
a kanok. Ez már csak így van, és mindig is így volt. Xantor-  
pextyn Xorxy tiszteletet parancsoló jelenség, ezt bárki meg-  
mondja, aki látta már. Pofonjai pedig még ennél is tiszteletre-  
méltóbbak. – Már csak azt kell eldönteni, – folytatta – hogy  
miként tudjuk meg: őszintén akarják-e a mi életünket, a kaland-  
ozó-életet?

– Én amondó vagyok – üvöltött fel borgózós fejfel Pumuk-  
Lee, baljával erősen ölelve barátját, Süsüt –, hogy ezek miatt a  
sutttyók miatt, nem éri meg a... nem éri meg, izé... Süsü! Mi  
is nem éri meg a... mit is? – Eközben a csehó távolabbi, kö-  
zépső, zsúfolásig telt termében ücsörgő, pár fős troll-csoport-  
ra mutatott. Mind, egytől-egyig, fiatal, tapasztalatlan, álmodo-  
zó kalandozó-jelöltek voltak, s ez jól látszott ruházatukból, és  
silány felszerelésükből. Idegesen puszogtak, időről-időre át-  
pislantva a kalandozóknak fenntartott (és eléggé lepusztított)  
kisebb helyiségbe. Tudták, hogy ott most róluk van szó, s el is  
dől hamar a sorsuk. Vajon hajlandóak-e maguk közé fogadni  
őket, a névtelen, erőtlén, de álmodozó ifjakat?

– Pumi azt akarja mondani, hogy ezek a csírák nem érde-  
melték még ki, hogy olyan neveket dobjunk ki magunk közül,  
mint mondjuk Stoneheart, például. Jól vagyunk mi így, ahogy  
vagyunk. Minek erőlködni? – Süsü lemondóan legyintett. –  
Semmi nem olyan már, mint régen volt... Ül le, Pumi, mert  
fölbőritasz itt valamit, azt' vihetünk megint az ispotályba!

Egy kis ideig elmerültek gondolataikba. Mindenkinél nehe-  
zére esett megfogalmazni a kétségeit, s az ötletek sem akaró-  
dzottak előjönni a szeszhomályosította agyzugból.

Végül Tompika állt fel, nagy sokára.

– Én aszondok, hogy híjjuk e' őket egy bazinagy ivászásra...  
oszt amelyik e' gyűn, aszthat érdekel még, hogy mi is van, ame-  
lyik meg nem gyűn, aszthat ki ke' rúgni. Én aszthat mondok...

Többen helyeselték csöndben, s lassan egyre több szem  
szegeződött Agára. A döntés a vezér kezében van!

– Megmondom, hogy mi lesz – jelentette ki Aga. – Khariz-  
mosz kitalál valamit, és az lesz! Megmondtam, azt' kész! El-  
lenvetés van? Nincs, és nem is lehet! – Elégedetten dőlt hát-  
ra az asztalfőn álló, az egyetlen támlával is ellátott széken.  
Csak úgy recsegett-ropegott súlya alatt az ácsolmány.

A tekintetek a főnökről, a kopaszra vándoroltak, aki kerek  
szemekkel próbált valamit nagy hirtelen kiagyalni. Tisztában  
volt vele, hogy barátság ide, KT-társak oda, itt most nagy ru-  
ha lesz, ha nem jut eszébe valami épkezláb ötlet, de izibe'...

– Nos, igen. Persze, hogy kitalálok valamit... Már ki is ta-  
láltam... Kaland! Ez az! Egy kaland kell! Valami nagy kaland,  
amire felfigyel mindenki. Olyan, ami megmozgatja a bepolgá-  
rosodott, berozsdált agyukat. Szétküldünk egy mentális üze-



netet, hogy segíteni kell a régi nagyok közül valakin, mondjuk  
Brutalitin. Megadunk valami helyet, ahol...

– Ez egyszerűen gusztustalan! Hazudni akarsz? Átverni a  
testvéreinket, aztán figyelni, hogy mi történik? Kísérleti ege-  
reknek használjuk őket? Miért nem mondjuk nekik egyszerű-  
en azt, hogy döntsenek: velünk vagy nélkülünk? Ez az egye-  
nes út! – Bunkós Baxi elvörösödött fejfel lendült bele egyre  
jobban monókájába. – A becsület mindennél fontosabb! Még  
a KT-nál is! Nálad, és nálad, és nálad... – mutogatott körbe  
– és nálam is fontosabb. Mondjuk meg ezeknek a nyikhajok-  
nak, hogy betelt a létszám és kész!

– Ha megkérdézzük őket, azt mondja majd mind: „Igen,  
persze, hogy kalandozó vagyok. Hogyne kezdeném újra már  
holnap, persze...” És vajon őszinte lenne? Tényleg hajlandó-  
ak lennének mozgásba jönni, és mindent odahagyni miat-  
tunk? Dehogyan. Talán csak páran – legyintett Kharizmosz. –  
Nekünk pedig pont ez a pár troll kell. A többi ki lehet rúgni bát-  
ran, lelkiismeret furdalás nélkül...

Mindenkinél volt véleménye. S ezt egyszerre akarták társa-  
ik tudomására hozni. Mi több, meg is akartak győzni minden-  
ki mást az igazukról. Aki hallott már 18 vitatkozó trollt, az... az  
már sok minden mást is látott már valószínűleg. Aga vetett vé-  
get a ricsajnak.

– Megmondtam már, az lesz, amit mondtam. Az ötlet jó, ki  
kell dolgozni. Khari kidolgozza, én pedig üzenek majd minden-  
kinek. Aztán meglátjuk mi történik...

## 1. Stoneheart, a büszke

A férfi böszén csomagolt. Hatalmas vállán meg-megre-  
megtek a hajnali edzéstől izzadt izomkötegek. Mozdulatai

gyorsak, határozottak voltak, s eközben még véletlenül sem nézett a törékeny asszonyra, aki csak állt könnyező szemekkel ura és parancsolója árnyékában. Kezével időről-időre hársára simított, mintha csak az egyre nyugtalankodó magzatot próbálná csitítani.

– Stoneheart... kérlek... könyörgök... – kezdte ismét elhaló hangon. A majd' három méteres troll azonban válaszra sem méltatta a zokogásba fulladt szavakat. Testét tükörfényesre suvickolt kristályvért fedte, derekára az óriások övét csatolta, s összeaszalódott, kicsit tán poros, de dicsőséges trófeákat tűzött rá. A régi napok írmagjait.

– Elmegyek, már megmondtam, asszony. Azt is mondtam neked, hogy visszajövök.

– ...de mikor...? Hát nem gondolsz a porontyunkra? Ki véd meg minket itt a semmi közepén, ha rabló szörnyek csapnak le ránk? Tudod, hogy Kelia még nagyon tapasztalatlan... és ki tudja mikor tér haza a városból... én meg... hogyan harcolhatnék ekkora hassal?

A troll kemény tekintetét a nálánál jó egy méterrel alacsonyabb ember nőre vetette. Balját gyengéden annak vállára tette, de nem szólt semmit. Bár szíve majd' kétfelé szakadt a fájdalomtól, tudta, hogy ha most nem indul el, talán soha többé nem teszi meg. Jobbjával felmarkolta az ágyhoz támasztott Thor pörölyét, és határozott léptekkel az ajtóhoz ment. Aztán gondolt egyet: így mégsem mehet el.

– Ne félj, hamar jövök. Gazdagságot és dicsőséget hozok majd magammal. Szeretlek, Hruennia! – Azzal szabályosan feltépte az erős amnioszfa ajtót, és kilépett a reggeli derengésbe. Zsákját nagy lendülettel a hátára vetette, s fegyverére egy majd' elfelejtett mozdulattal illúziót rótt. A következő pillanatban a pöröly véres csatabárddá változott! A troll szélesen elmosolyodott, s döngő léptekkel indult meg az aprócska tanya mögött megbúvó istálló felé. Az utóbbi egy év alatt alaposan ellustult sullár mintha csak érezte volna, hogy most nem igazán vet nyakába gazdája: nyugtalanul dobokolt. A férfi elgondolkozva nyergelte fel hű társát. Szemei előtt már a Sötét Föld iszonytató színekkel szagattott, örökkön fekete ege, rőt felhői, bűzös mocsarai, és borzalmas lényei sorjázta el az emlékezet semmijéből. S a gyakorlott mozdulatokhoz nem is kellett figyelnie, hisz nyolc évnyi kalandozás rutinja égette bele minden teendőjét. Önkéntelen mozdulattal húzta végig mancsát a komponenseket tartalmazó kis iszákon, miközben elméjét és testét védelmező bűvigék buktak ki ajkain. Lám, Tharr még figyel rám... futott át agyán a gondolat, mikor kirúgtatott az udvarról. A mécses fénykörében asszonya búcsút intett az ajtóból, de a troll nem nézett vissza rá. Hívta őt a kvazárszékla!

## 2. Loncsos, a veszett

– Dobjátok már ki, mi a fészkes fenére vártok? – mordult fel pultja mögött a gnóm csapos, s intésére az ajtó mellett lebzselő két alak megindult a sarokban gubbasztó hatalmas szőröcsomó irányába. Iszonyatos bűz áradt belőle, de tudták, hogy nincs mese, hozzá kell érniük ehhez az alakhoz.



– Hallottad, mit mondott Ferghedrentreghiusz? Szedd össze magad, Loncsos, és kotródj ki az utcára! – Az egyik kidobó mondta ezt, név szerint Bertold Hubba, az obsitos városőr, aki egyébiránt jólelkű ember volt. Szánta ezt a csódtömeget itt előtte. Szánta, mert tudta, hogy egykor nagy napokat élt meg. Kesztyűs kezével belemarkolt a szőröcsomónak abba a részébe, amit a sötétben az irhabunda gallérjának gondolt. – Gyere szépen. Kint tágasabb!

A mozdulatlan halom felől részeg morgás hallatszott. Majd bőfőgés. Ha ezen a kései órán lett volna még valaki az ivóban, most biztos úgy gondolja: ideje hazatérni a hitvesi ágy meleg nyugalmába. Volt valami vészjósló ebben a morranásban, ami a sokat próbált katonát óvatosságra intette.

Társa azonban nem rendelkezett efféle kifinomult ösztönökkel. Csak nemrég csapott fel csatlósnak a Mulya Epokittfereghez címzett fogadó tulajdonosánál, s előtte is inkább csak a tanyasi jószágokkal gyűlt meg a baja, nem pedig lecsúszott kalandozókkal. Elvesztette türelmét, és leakasztotta övéről az alkarnyi bikacsököt. Aztán suhintott egyet...

Hubba már kiáltott volna, hogy ne tegye, de elkésett. A bűzös rongycsomó, ami az egykoron legendás thargodan-vadászból maradt, gyorsabb volt a nála. Bősz ordítása megremegtette az ablakokat. Egy szemvillanásnyi idő alatt robbant fel meghatározhatatlan testhelyzetéből, feldöntve kidobólegényt, katonát, asztalt, padot, mindent. Mindkét kezében tör feketéllett. Alakja betöltötte a kocsmá hátsó traktusát, s a hátára terített, csimbökos írha mintha megháromszorozta volna az amúgy is jelentős testmértét.

A legény riadtan rúgta távolabb magát hátán evickélve. Az immár nevetségesnek tűnő ösztökéje messzire repült. Bertold Hubba nyerte vissza leghamarabb lélekjelenlétét. Nyugalmat erőttetett magára, és nyitott tenyeréből mutatva kezdte el győzködni a tántorgó alakot.

– Jól van, Loncsos, minden rendben van, senki nem akar ujját húzni veled... Mi csak a dolgunkat végezzük, ezt te is tudod. Elfogyott a hiteled, így nem kaphatsz itt több ingyen piát... El kell menned... – miközben halkán beszélt, próbált a meg-megvillanó tekintetű troll és az asztalábak közt bujkáló legény közé oldalazni, s utat hagyott a kijárat felé. – Nem akarsz te senkit bántani... Loncsos, tudod, hogy katona vagyok... Ha megölsz, nem lesz nyugtód egyik városban sem. Soha többé! Őrjárat mindenütt van...

– Így is van, te bűdös, szórhalmasz! Eredj innen, te trágyadomb! Most! Elegem van belőled! – Az aprócska, csuparácng figura egy ormótan moa-stukit lóbált a kezében. Próbált nagyon harciasnak látszani, ahogy előkacsázott pultja mögül, mind a 140 centijével. Tíri-tarka ruhája valaha jobb napokat is látott; arannyal futtatott, giccses övén hatalmas kulcskarika fityeggett.

A troll beesett, csontsovány arcát egy pillanatra megvilágította az olajmécs fénye. Szemében könny csillogott. Talán az önsajnálát könnye, ki tudja? Nem szót, csak eltette fegyvereit. A vagyont érő sárkánytőr halk kattanással csúszott hüvelyébe, míg életszívásra is képes párájt a troll bal alkarjára szíjazott, fura mechanika szippantotta magába. Miközben kidülöngélt a lengőajtón, a holdfény megcsillant a nyakában lógó, vicsorgó koponya szimbólumon.

### 3. Morc Kearg, a tisztességes

A troll felnézett az asztalon heverő papirosból, de csak egy pillanatra, aztán vaskos kezében ismét útjára indult a lúdtoll. Nagy, szögletes ákom-bákomokat szántott a méregdrága papírra. Nyugodt maradt, pedig rajta kívül mindenki azonnal talpra ugrott, mikor a herceg a helyiségbe lépett. „Hm. Szokatlan látogató e kései órán – gondolta, a napégette bőrű férfi. – Mindegy, láttam én már sokféle herceget...”



– Ez a... troll, ez nem adott nekem méltó tiszteletet – dőlő-fősködött a fiatal, szempólsarcú férfi. Csiricsáré ruháiban, aprócska papírral oldalán inkább tűnt udvari bohócnak, mint az uralkodó másod-unokaöccsének. Az egyik talpnyaló, valami hoppmester, vagy mi, azonnal a fegyvermester asztalához lépett.

– Hé, te! Nem látod tán, hogy felséges urunk kuzinja tisztelte meg személyével ezt a koszos helyet? Azonnal hajts fejet, alattvaló! – A végét már szinte tajtékozta vörösölő fejjel.

– Nekem csak egy uram van: Raia. Az ő fényességes arca előtt, oltáránál hajtok csupán fejet, halandó előtt soha. – A hideg hangtól azonnal megfagyott a levegő. A fegyvermester tekintetét a hoppmesterébe fúrta, aki nem állta pillantását pár pillanatnál tovább. Levegő után kapkodva fordult a herceg felé.

– Uram, én ezt nem is... – hebegett.

– Hagyd, csak Hurrick, ez a troll nyilván kivénhedett kalandozó, s mint ilyen, nem érzi át nagybátyám hatalmát. Nos, kalandozó, mondd meg neved, hogy méltón megjutalmazhassalak orcátlan viselkedésedért – s szavai nyomatéka gyanánt fegyvere markolatára tette kezét. Arcát kihívón felszegte, s kihúzta magát. Az harciskola apródjai rosszat sejtve húzódtak távolabb.

– Uram, örmvest osztom meg veled e tudást, mihelyst közlöd neved, s rangod. S azt se feledd el közölni velem, hogy mi készítetne engem e cselekedetre vajon, mert erre felettébb kíváncsi volnék... – mondandója súlyosnak hullt a csendre, s a testőrök fegyverükért kaptak. Az ifjú herceget mintha mulattatta volna a dolog, csak felemelte hanyag mozdulattal a hímzett kesztyűbe bujtatott jobbját, s megálljt intett martalócainak. Széles mosollyal lépett közelebb a trollhoz.

– Most megtehetném, hogy e sértés okán, büntetlenül szűröm át szíved, de lásd: kegyes vagyok. Én, V. Ferdinánd Reglesztix, urunk, VI. Borax unokaöccse, és egyben Zangroz tartomány leendő hercege vagyok. S mint a királyi család tagja, urad, és parancsolód is egyben, még ha ezt nem is vagy hajlandó elismerni. Hogy mi jögon kérdem én a neved? Nos, vajon hogyan tanulhatnék egy névtelen mestertől fegyverforgatást?

A troll lassan felállt, és fejet hajtott.

– Kearg vagyok, ifjú uram, és hosszú utamon a Morc vezétknév ragadt reám. Fejet hajtok az ifjúság, és a tudásvágy előtt. De nézd el nekem, V. Ferdinánd, hogy uramként csakis az Ő fényes arcát fogadom el – bökött tömzsi ujjával a mennyezet felé. Az apródokból szinte egyszerre szakadt fel a megkönnyebbült sóhaj, mintha már percek óta nem is vettek volna levegőt.

A herceg lehúzkodta ujjairól antilopbőr kesztyűjét, és súlyos erszényét az asztalra ejtette.

– Nos, mesterem, ha már így túlestünk a formaságokon, talán neki is foghatnánk a tanulásnak. Volna pár fogás, úgy hiszem, mit a szűrőfegyverek használata terén megoszthatnál velem.

### 4. Helga, az amazon

Az első pofon a falig repítette a félajlult matrózt. A második nyomán már vér is fröccsent az amúgy sem éppen tiszta fal-

ra. Társuk ilyen gyors kapitulálása meghátrálásra készítette a féltucatnyi támadót. Hirtelen úgy érezték, a mértéktelenül bevedelt párlat gőze egy pillanat alatt szaladt ki fejükből. Megtorpantak. A két nő már nem tűnt olyan multságosan könnyű prédának, s a tengerészek türelmetlen férfiasága is lelohadni látszott. Az éjszakai csendben a síkator falai megsokszorozva erősítették fel bizonytalan sustorgásukat.

Pedig a nők fegyvertelenek voltak. Egyikőjük, egy fiatal mutáns lány, különösen vonzó volt, aprócska, divatos, kunkorodó orrú cipőjében, elfátyolozott arcával, és messze hömpölygő, drága illatával. De társa, egy fajához képest szokatlanul alacsony, és karcsú troll lady az imént oly könnyed mozdulattal terelte a falnak a közel száz kilós matrózt, hogy ő prédaként már szóba sem jöhetett.

– Nos? – kérdezte az amazon. Hangja kimért volt, és nyugodt. Mozdulatain, ahogy fél lépéssel elfoglalta védenca mellett helyét, jól látszott, hogy a harcművészetek titkos tanainak mestere ő.

Az öt férfi összenézett, de egyiküknek sem akaródzott válaszolni. Inkább elhátráltak a két nő útjából, akik pár perccel a történetek után már a közeli, jól kivilágított téren át folytatták útjukat.

– Nem értem, hogyan tudsz ilyen nyugodt maradni, Helga? Nekem még most is a torkomban dobog a szívem. Ha nem vagy ott... – suttogta a lány, miközben szaporán próbálta a sebességet tartani a hosszúléptű trollal.

– De ott voltam, és ez a fontos. Atyád azért fizet engem, hogy mindig ott legyek, ahol kell. És ne hidd, Joane, hogy csak te félsz, ha közel a veszély. A különbség csak abban rejlik: ugyan úrrá tudsz-e lenni félelmeden.

A hatalmas, négyszintes, hagymakupolával fedett épület előtt álltak meg. Az aranyfüsttel borított kapu oroslánfejes kopogtatója olajozottan mozdult, és koccanása végigcsengett az éjszakán.

– S tanul meg, kérlek, hogy a harc már eldőlt itt, belül – és a két apró, csavart túlke közt, saját homlokára bökött – mielőtt még elkezdődne itt, a valóságban. – Aztán, mikor a kapu hangtalanul feltárult előttük, a harcművész megszokásból még körbetekintett az aprócska téren, mielőtt a leány után belépett volna a sáfránykereskedő, Gerth Mosztafa házába.

## 5. Piszke, a mágus

A gyerekek visítova csapkodták a térdüket. Az előadás hallatlan sikert arat, és ezt mindenki jól tudta, a direktor éppúgy, mint minden előadó. A terem minden székén ült valaki, s a pénztáros nagy halmokba rendezte az aranytallérokat. Roxat a cirkuszt ünnepelte.

– Mondjátok meg gyerekek, merre lehet a gonosz thargodan mágus? – kérdezte selypítve a ciframintás tabardba bújtatott, kb. fél méter magas marionett-figura. Irányítója adta ki magából ezt a kedves, és multságos hangot, a gyerekek nagy derülségére. – Ha látjátok, szóljatok ám nekem! Elbánok én azzal a szörnyeteggel... el én!

Hangos sikítózásban tört ki a nézősereg, mikor a baloldali függöny mögül egy ronda szörny-báb bukkant elő.



– Ott jön, Piszke, vigyázz! Jaj, ott a démon! Vigyázz, Piszke! – harsogtak mindenfelől. A hangzavar szinte fülsértő volt, de a kis bábu, és az őt irányító, vele egyforma ruhát viselő, hatalmas troll nem fordultak a veszedelem felé.

– Mi van, gyerekek? Mit mondotok? Nem értem? Hol van a szörny? – forgolódott a bábbal, de még véletlenül sem nézett a veszély irányába. A thargodant irányító, egyébként nagyon csinos elf leány, közelebb osont a bábujával. A thargodan furcsa, nem elfági végtagjai baljós ívet írtak le a levegőben. A lány körül felvibrált a levegő, ahogy a mana egy cseppje illúzióvá érett.

Gömb alakú, vörösülő fénypötty vágódott ki a bábu kezei közül, és gyors rőptével becsapódott Piszke, a hős lovag hátába. Azaz csak becsapódott volna, mert az egy szempillantás alatt megpördült, s rongykezét maga elé rántva megállította a tűzlabdát a levegőben. A gyerekek lélegzetvisszafojtva várták, hogy mi fog történni, s megkönnyebbülten, csillogó szemekkel ricsajoztak megint, mikor a tűzgolyó visszacsapódott, s a torz démon testét lángok ölelték körül.

A troll fáradtan roskadt öltözője koszos, szakadt kárpitú fölteljébe. Hiába sikerült jobban az előadás, mint talán eddig bár-

mikor, nem tudott örülni ennek. Az üzeneten rágódott. Nyomasztotta, s gyomrárt görcsbe kapta egy baljós érzés. A tükrébe névett, de nem látta a bepuderozott, kifestett arcát. Valahol távol, egy végtelen, üszkös tájon járt gondolatban, s újra megvívta a csatát. Azt a csatát, amit már százszor, talán ezer-szer újjaraharcolt elméjében, s mindig ugyanaz lett az álom vége: a saját véreben vonagló, az életért kapkodó testét látta, ahogy a Deus ex Machina ellenállhatatlan ereje elragadja őt a fölé hajló, acsargó démonagyarak elől.

Talán akkor csömörlött meg végleg a Sötét Föld borzalmaitól. S talán akkor döntötte el ott legbelül, hogy felhagy a kalandozó étellel. Bár még hónapokig csatangolt céltalanul a thargodanoktól hemzsegő, túlvilági sikon, már nem érezte szükségét a harcnak. Elfáradt.

S most ez az üzenet előidézte ismét a rémálmokat, a halál-félelmet, amit tucatnyi D.E.M. sem feledtethet egyetlen halandóval sem, és amiről már azt hitte, végleg a múlté.

Az üzenet egyszerű volt, és rövid. A mentálisikon érkezett, a Közös Tudat által használt kasztroplanáris szálón át.

„Brutalitit ki kell szabadítani! A harcban alulmaradt, és Techniulan a tornyában tartja fogva. Segítened kell! A koordináták: 420, 117. Vezéred.”

Az üzenet a Közös Tudat vezetőjétől jött. Piszke már nem is követte nyomon, hogy épp ki tölti be ezt a pozíciót. Nem is érdekelte igazán.

De Brutalitit... órá még jól emlékezett, hisz számtalan csatát vívtak meg együtt. Egymás nyomait követve jutottak el a keleti helytartói városokhoz, s akkor még térképük sem volt. Hány hosszú éjszakákat beszélgettek át a hamvadó tűz fénykörében ülve, mágikus vértékéről, ismeretlen távoli tájakról, félelmetes, és misztikus fenevadakról, és arról, hogy hogyan is képzelik a jövőt... Nem így képzelte akkor, ez biztos. Nem így.

Piszke még mindig a távolba meredt, de lassan felállt a fotelból. A kvazárpántos utazóládához lépett. A három delejes szótag szétpukkasztotta a zárta irt rúnát, s a fedél olajozottan nyílt. A felhajtott fedlapra szépen felszíjazva sorakoztak a mentáltérben sötét-bordón izzó bűvös shurikének. Kimért mozdulattal csúsztatta őket egyenként, a Fairlightről elnevezett övtáskáiba. Csak két tucat, de elég lesz. A katonásan összehajtogatott mágusköpeny mélykék selymén szinte vakítottak az arany holdacskák, csillagok és mágikus rúnák, ahogy kigöngyölte, és vállára vetette azt... S a ládából sorra kerültek elő a varázsfegyverek, a beléjük zárt mágiától vibráló ékszer-ek, és relikviák. Megannyi emlék, és tapasztalat megtestesülései.

Piszke nem várta meg a reggelt. Éjközép után felzörgette a szörnypiac vén istállómasterét, s megvette a legjobb doareget, amit az ajánlani tudott. Az idős alakváltó nem győzött habókolni, mikor értéke másfélszeresét szurkolta le érte Piszke, tekintettel a késői órára.

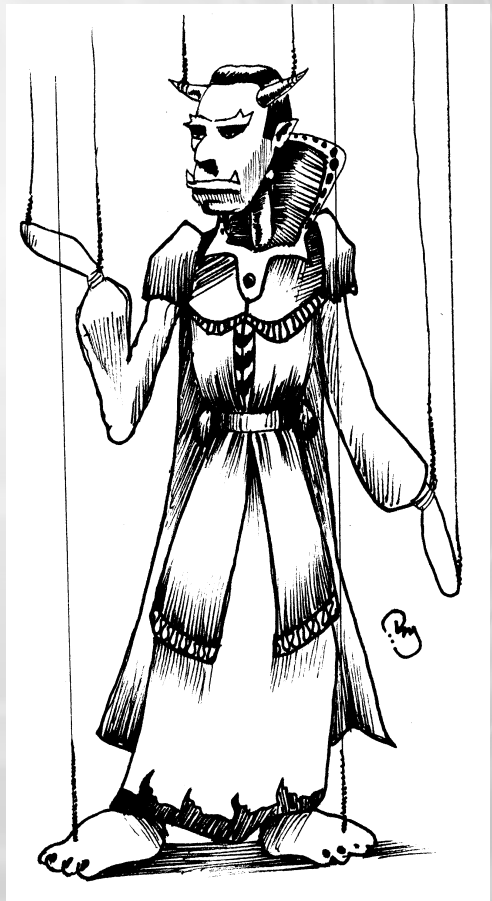
A városórség semmit nem vett észre. Nem is vehetett, hisz csekélyke mentális erejüket játszva verte át a láthatatlanságvárás. Csak a kóbor kuttyák ugatták a furcsa jelenést, s mikor egy kellemetlenkedő részeg kalandozó állta útját, halála gyors volt, és hideg. Mint a csillagok fénye.

A hajnal első napsugarai már a térkapunál találták. Oltárt épített az imént szétrobbantott etretek tálománya alkotóelemeiből, s mikor elkészült, hosszan imádkozott a mágusok istenéhez szerencséért, és bátorságért.

Mikor a jól ismert, gyomorkavaró érzés végigáramlott testén, és átlépett a kapun, csodálkozva látta, hogy a környéken szinte egymást éri a rengeteg ilyen-olyan sátor, és egyéb alkalmasság a pihenő, vagy ébredező kalandozók táborhelyei. Az elhamvadt tüzek körkörösén helyezkedtek el a Sötét Földön egyáltalán nem őshonos, természetellenesen hatalmasra nőtt nekrofun bokor körül.

Piszke előhalászta zsákjából az ütött-kopott szeksztánst, és betájolta magát. Nem fárasztotta magát gyaloglással, erőtől duzzadó intésére összegyűlt a mana, és vibráló örvényt kavart. Mikor a teleport-kapu túoldalán előbukkant, jóformán szét se nézett, határozottan megindult a távolban húzódo, izzó-vörös felhőbe burkolódzott hegység felé.

Folytatjuk



# KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

TIHOR MIKLÓS

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

## KISEBB ZAN LÉTREHOZÁSA

### (269. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 1

**Használati költség:** 2 TU, 10 TVP

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Létrehoz egy átkozott tárgyat, ami VP-t szív el tulajdonosától, és megmutatja hozzátétőlegesen a TU-ját.

**Enciklopédia:** Vlagyimir most már teljesen uralja a ZAN-t. Ennek egyik eredménye, hogy a ZAN segítségével kisebb zanok „klónozzhatók”, amelyek mágiikus természetűknél fogva szaporodásra is képesek! Ezek a teljesen idegen természetű mágiikus pszeudo-entitások képesek varázspontot elszívni hordozójuktól. Az így elszívott VP az Ónix Piramis központi magoflux transzformátorán át közvetlenül a magoflux memóriába töltődik, és ott is marad addig, amíg a közös tudat úgy nem dönt, hogy felhasználja valami igazán hasznos dologra (pl.: fény szentélye eltörlése zan indukátorral). Persze a kisebb zan nem elégszik meg ennyivel: ha olyannal találkozik, akinél kisebb zan van, szinte azonnal mentális kapcsolatba kerül szíve, és ő boldogan tájékoztat „gazdáját” tudati energiájáról. Kisebb zant az EK 269 <kalandozó> paranccsal hozhatsz létre egy kalandozó birtokában, aki hatótávon belül tartózkodik, és még nincs a birtokában kisebb zan. Ez a parancs 2 TU-ba és 10 TVP-be kerül. A kisebb zan más átkozott tárgyakhoz hasonlóan szaporodik, kör végén 30% eséllyel. A Zan Rendjének tagjai nem vesztenek VP-t a kisebb zannak köszönhetően.

**Megjegyzés:** Egy nagyon szerepjátékos képesség, amelynek egyetlen célja a Zan Rendjének további népszerűsítése volt. Hogy ez mennyire járt sikerrel, arról beszélhet az Álomörzők később kifejlesztett „főnixtoll” című képessége.

## MENTÁLIS FÖLÉNY (270. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Az ellenfelek mentális mentődobása csökken az EF-elésed arányában.

**Enciklopédia:** Sokat kutattatok az ősök bölcsessége után, nemhiába, rájöttetek, miért tartották a régiek az alakváltókat a legkiválóbb mentalistáknak... Kutatásaitok első eredményeként képesek vagytok felhasználni a közösség mentális erejét mentális támadásaitok és védekezésetek során, természetesen csak a közösség érdekében tett erőfeszítéseitek arányában. Ezen túl képes vagy gerjesztett tudati energiáddal a mentális támadásaidat (varázslat, pszi) erősíteni. A Mentális Fölény segítségével mentális támadásaid ereje [-EF/3 mentő az ellenfélnek], és mentális védettséged megnő minden 3. (az aktuális képességbe) befejelesztett TU után 1-gyel. Ez vonatkozik minden mentális támadásra, valamint inaktívan lapuló mentális varázslatokra is. [bűvölés, felejtés, agyropantás, minden támadó pszi képesség stb.]

**Megjegyzés:** Amióta néhány KT tag ezt a képességet a szörnyek helyett más játékosok szívatására kezdi használni, kezd közutálatnak örvendeni... A képesség több, mint aminek látszik: használhatatlannak bélyegzett pszi képességek válnak gyilkos támadó varázslatokká, és akkor még a bűvölésről nem is beszéltünk.

## GYÓGYÍTÓ RÚNA (271. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 4

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Azonnali gyógyításhoz nem kell gyöngymangó.

**Enciklopédia:** Köztudott hogy Sheran, Elenios és Raia hívei ősi idők óta nagy tudással, és szakértelemmel rendelkeznek a gyógyítás tudományában. Hatalmukat Istenükbe vetett hitük, és a teológia magas szintű jártasságának eredménye. Ezennel a gyógyítás hatalmába vetett elhivatottságotok és elkötelezettségetek meghozta gyümölcsét. Istenetekbe vetett hitetek kegyeként abban a megtiszteltetésben részesültök, hogy a gyógyítás magasiskoláját megkönnyíti számotokra. (Az azonnali gyógyításhoz ezentúl nem kell gyöngymangó!)



**Megjegyzés:** Semmi különös, csak a tűz- és villám-  
rúna mellé még egy, a varázslatkomponenst kiváló  
tudati képesség.

---

### VÍZFAKASZTÁS (272. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 2

**Használati költség:** 2 TU, 10 TVP

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Az adott mezőn megjelenik egy tavacska.

**Enciklopédia:** Már napok óta kutatsz a környéken  
víz után, amikor villámcsapásként hasít beléd az öt-  
let, mi lenne, ha magad próbálnál forrást fakasztani.  
Megvizsgálod a talaj vízkészletét, majd társaid erejét  
is segítségül hívva egyetlen pontra gyűjtöd a kellő  
mennyiséget. A dolog olyan jól sikerült, hogy máris  
előtted van egy valódi tavacska (EK 272). Ennek  
költségei 2 TU, 10 TVP. Nem lehet tavat fakasztani si-  
vatagban, magashegységben, városban, valamint  
más vízelőhely 2 mező sugarú környezetén belül.  
Mivel a tó azonnal megjelenik, így akár egyből szen-  
telhető is.

**Megjegyzés:** Igazán aranyos és szerepjátékos ké-  
pesség. Az utolsó mondat a Fény Testvérisége KT  
másik képességére, a kristályvízű tóra (158-as) utal.

---

### A BUTASÁG ÁRA (273. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 2

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Az elmondott varázslatok költsége megnö-  
velhető egy előre meghatározott számmal, a teológia  
és taumaturgia optimális fejlesztése érdeké-  
ben.

**Enciklopédia:** Természetes, hogy egy harcos, eset-  
leg Tharr egy követője lényegesen lassabban tanul  
meg bármit, mint pl. egy Fairlight hívó vagy egy  
gnóm. A mágiában járatlan, buta harcosoknak sok-  
szor ugyanannak a varázslatnak az elmondása több  
varázsenergiát igényel, mint egy képzett varázsló-  
nak. Nem csoda, hogy még a legalapvetőbb, legpri-  
mitívabb varázslatok tökélyre fejlesztése is jóval  
több időt igényel számukra. Most azonban ráébred-  
tél, hogy minden rosszban van valami jó – ha valaki  
lassabban, hosszabb ideig, nehezkesebben tanul,  
annak természetesen a tanulás is tovább tart, és  
esetleg több tapasztalattal jár, mint egy zsenipalán-  
tának. Mostantól lehetőség van arra, hogy szabá-  
lyozd, mekkora árat fizetsz a butaságodért: Az EK  
273 <határ> <VP> parancs kiadásával beállítha-  
tod, mennyivel több VP-t akarsz elkölteni a <ha-  
tár>-nál kisebb VP-költségű varázslatokra! A varázslat  
hatékonyasága ugyan nem növekszik, de jobban  
fejlődik a megfelelő szakértelem.

Példa: EK 273 8 2 hatására minden 8 VP-nél KISEBB  
varázspontköltségű varázslatod (gyógyomló, áldo-  
más stb., de pl. vámpirizáció NEM), 2 VP-vel többé  
kerül.

Ki tudja, idővel talán még az igazi mágusoknak is  
megtetszik a tanulási idő megnyújtásának eme mód-  
ja?

Még valami: a 3. paraméterhez, ha akarsz, hozzáad-  
hatsz 200-at: ekkor a parancs csakis a teológia va-  
rázslatokra fog vonatkozni! Ha 400-at adsz hozzá,  
akkor csakis a taumaturgiásokra. Pl. EK 273 8 202  
hatására a gyógyomlógot 2 VP-vel drágábban lövöd,  
de az energiátüskét nem. EK 273 8 402 esetén az  
energiátüskét lövöd drágábban, a gyógyomlógot  
nem. Egyszerre lehet érvényben teológias és tauma-  
turgias beállításod is.

A beállítások üres EK 273-mal törölhetők.

**Megjegyzés:** Ha emlékeim nem csalnak, sem a ké-  
pesség neve, sem leírásának első fele nem ez volt a  
beadáskor... A fentieket annak idején én írtam, mert  
úgy gondoltam, a képesség működésének sokkal  
jobban megfelel a fenti indoklás, mint holmi hablaty  
Tharr papjainak hatalmasságáról. :)

Akinek nem világos egyből, mire jó a képesség – az,  
hogy egy varázslat elmondása mennyit fejleszt a  
teo/taun, az a varázspont költségéről függ. Minél  
magasabb ezek a szakértelmeid, annál magasabb VP  
költség szükséges ahhoz, hogy a szakértelem opti-  
málisan fejlődjön, ugyanis a növekmény meghatáro-  
zásakor a VP költségből mindig lejön egy szakérte-  
lem szinttől függő szám. Valamelyik Krónikában  
pontosan le volt írva egyébként a teo/taun fejlődés  
képlete, aki hatékonyan akarja a Butaság árát hasz-  
nálni, annak érdemes utána olvasnia.

A képesség másik specialitása, hogy univerzalitása  
miatt minden KT automatikusan megkapja a 13. ké-  
pesség kifejlesztésekor az önismerettel és a gyógyí-  
tó totemmel együtt, ha addig még nem volt nekik ki-  
fejlesztve.

---

### KÖSZÖNTÉS (274. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Kölcsönös köszöntés a másik játékosal.

**Enciklopédia:** Érthető, hogy előbb utóbb minden  
harcos eljut egy olyan magas szintre, hogy tudása  
már csupán a megjelenéséből is megállapítható.  
Ezentúl, ha valaki találkozik a Légió bármely tagjá-  
val, akkor a kisebb tudású harcos tisztelettel köszön-  
ti a nagyobb tudását. (A gép összeadja az ököl, szü-  
ró, vágó, ütő, lő, dobó fegyverszakértelmet, és  
amely karakternél ez a szám kisebb, az köszönti a

másikat.) A képesség permanens, TU pontba nem kerül, használata automatikus.

---

## MÁGIAFÓKUSZ (275. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 4

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Megnöveli a varázslatok maximális határfokát, a befejlesztett TU-val arányosan. Tehát pl. egy tűzgolyó 199D4 helyett 318D4 sebést tud okozni 20 TU (+60%) fejlesztés mellett – már ha az ehhez szükséges taumaturgia is megvan.

**Enciklopédia:** „Sokan esnek abba a hibába, hogy a Mágiát egy természetfől elrugaskodott, idegen jelenségnek tekintik. Pedig a mágia ugyanúgy a világ része, mint az az elhanyagolhatóan kicsiny szeletke, amit minden halandó megtapasztalhat. Aki tanulmányozza a Mágia Tudományát sejteti ezt, aki pedig magán viseli a Mágia Ezüstsínű Rúnáját, az biztosan tudja, hiszen nap mint nap a Mágia Síkjának csodálatos tájain barangol, melynek mágikus forrásai át és átszövik a valós világot. Aki még nem tapasztalta meg ezt az élményt, nem tudja, mi az igazán csodálatos! És persze a mágikus síkon a mérhetetlen szépség mellett mérhetetlen hatalom is lakozik...” (Sasszemű Murshum, az Ezüst Kigyó Szövetsége mágusa)

A Mágia Rúnájával kapcsolatot teremtettünk a Mágia Síkjával, de eddig csak passzív szemlélői voltunk a valóságot átszövő misztikus hálónak. Ahogy az előzetes kutatásainkból is következtettük, ez az ezüstsínű rúna határtalan lehetőségeket rejt magában, mert teljes megismerésével már bármekkora energiát képesek vagyunk összegyűjteni a Mágia Síkjáról. A korlátlan hatalom érzésének elmúltával azonban számba kellett vennünk a veszélyeket is, amelyek néhol vetekednek a kisebb mágikus viharok erejével is. Mivel a szabadjára engedett energia kitörhet a varázslat érzékeny irányítása alól, veszélybe sodorhatja nem csak a mágia használóját, hanem akár a környezetét is – és az Ezüstkigyók nem önpusztító hajlamukról lettek híresek. A kulcs a felhalmozott tudati energia használatában rejlik! A megformálatlan tudati energiák csak minimális mértékben kihasználtak egy-egy képesség elkészültéig, így logikus ezeket alkalmazni az áthozott mágikus esszencia kordában tartására. De nem elég biztonságosan kezelni a mágikus esszenciát, megfelelő módon bele is kell tudni szóni az adott varázslat szerkezetébe. Amikor nagyhatalmú Mágusok elkészítenek egy-egy varázslatot, különböző rúnákkal szabályozzák a varázslatok működését, és megfelelő formulákat építenek bele a könnyebb kezelhetőség érdekében, így akár egy kezdő tanonc is biztonsággal alkalmazhatja

azokat. Viszont szakavatott szem segítségével – a Mágia Rúnájával – láthatóvá válnak a rúnák erővonalai, melyek erőssége tovább fokozható az összegyűjtött energiával, így a varázslatok eredeti korlátozásai kitégíthatók. A manafókusz aktiválásához az EK 275 parancsot add ki, 24 VP-ért, aminek hatása kör végéig tart. A képesség hatékonysága tehát két feltételtől függ: a befejlesztett tudatpontok mértékétől, és az alkalmazott mágia szakértelmétől, amely meghatározza az elérhető maximális hatékonyságot. A képességbe befejlesztett első 20 TU darabonként 3%-ot, a további TU-k darabonként 1%-ot növelnek a varázslat eredeti hatékonyságán, az aktuális fejlesztés időtartamára. Az így megkapott erősség csak lehetőség, amit természetesen a képesség használója a saját mágikus szakértelmének megfelelő mértékben tud kihasználni. Ahhoz tehát, hogy egy villámot vagy gyógymogyót kétszeres hatékonysággal lehessen elmondani, legalább 60 TU fejlesztése szükséges – és természetesen az adott varázslathoz megfelelő mágikus potenciál, hogy ki is lehessen használni ezt a tetemes tudati energia befektetést.

**Megjegyzés:** Ez a képesség nagyon jól illeszkedik a varázsló KT arculatához, és igencsak univerzális. Nemcsak a sebző varázslatok potenciálját növeli, hanem a gyógyítókat is. Fontos megjegyezni, hogy csak a teo/tau függvényében erősödő varázslatokra van hatása, a fix sebzésű varázslatokra nem!

---

## IMA A MONOLITOKÉRT

### (276. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 5

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** A monolitok oltárként funkcionálnak, és lerombolásukkor a romboló varázspontot veszít.

**Enciklopédia:** Káosz Lordok! Mindig jön egy pillanat, amikor megbizonyosodhatunk róla, hogy jól döntöttünk, amikor Chara-dint választottuk istenünknek, és nem tévelyedtünk el a rögös úton, ahogy azt páran sajnos megtették közülünk. Sokat küzdöttünk, de jutalmunk nem maradt el. Istenünk továbbra is bízik bennünk. Chara-din bizalma, jutalma és a mi energiánk az, ami tovább erősíti Istenünk monolitjainak misztikus képességeit. A monolitoknál ezentúl nemcsak Chara-din hatalmas mágikus erejének egy morzsányi részéhez juthatunk hozzá, hanem számunkra a legszebb hivatást, Chara-din imádatát is gyakorolhatjuk mellette. Ezentúl minden hívő imádkozhat Chara-din monolitjainál. Ez miért jó a számunkra? A gyakori imádsággal nemcsak közelebb kerülünk Istenünkhöz, hanem ellenségeinknek is kegyetlenül visszaütünk. Igen, sajnos még mindig vannak olyanok,

akik nem tudják felfogni a Leghatalmasabb nagyságát, és harcolnak ellenük. Ezek az elvakult személyek új „szórakozást” találtak ki maguknak. A monolitok rombolását. Persze megérthető az ő gondolkodásuk is, hiszen egy Chara-din hívő elpusztítása sokkal nehezebb, mint egy védekezésre képtelen monolit porrá zúzása. Azonban ettől a pillanattól kezdve ez már a múlté. Imáink a jövőt jelentik monolitjaink számára. A mi imáink azok, amik segítségével szeretett monolitjaink képesek lesznek a védekezésre! A mi imáink azok, amik a monolitoknak mágikus hatalmat adnak és szenvedésre készítetik elpusztítójukat! A mi imáink azok, amik megszabadítják az elvakult, gyűlölködő fanatikusokat a mágikus potenciáljuktól. Ezentúl, ha ZIP paranccsal rombol valaki monolitot, TVP-ként 1 VP-t veszít. (Így VP-je akár 0 alá is kerülhet, de 0 alatt 2 TVP-nként kap -1 VP-t.) RM parancsnál nem a rombolásra költött TVP számít, hanem a monolitból lebombolt TVP mennyiségért jár a VP veszteség. Testvéreim! Káosz Lordok és a többi Káosztestvér! Büszkék lehetünk magunkra. Egy ellenséges világban próbáljuk Istenünk hatalmát a képességeinkhez mérten minél jobban kiterjeszteni. Egy ellenséges világ az, amiben elmondhatjuk magunkról, hogy egyre több teret nyerünk Istenünknek. Ő pedig figyel minket, és hatalmával támogatja céljainkat. Testvéreim! Imádkozzunk együtt.

**Megjegyzés:** Ennek a képességnek a kifejlesztése szükségszerű volt a Káosz Lordjai részéről. Kérdés, kit mennyire riaszt el a rombolástól a VP veszteség.

## TELJESKÖRŰ LETAPOGATÁS (277. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 1

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Permanens auralátás.

**Enciklopédia:** Együtt vagytok! Lassan elkezditek formálni a nyers tudati energiát, amelyet szorgosan összegyűjtöttetek a kasztroplanális tér eme szegletébe. Apró manó kezek formálják saját inyüik szerint a plazmaszerű anyagot, csupán akaratokot elég ahhoz, hogy megváltoztassátok mibenlétét... Eleinte csak valami védelmet növelő aspektust kevertek a képességek ezerszínű palettájába (+3 védettség), de aztán lassanként a test struktúráció következtében izomszöveiteik átalakulnak, sokkalta szálkásabbá és egyben izmosabbá válnak (+3 sebzés). De ezzel még cseppet sem elégedtek meg! Magatokat sem kímélve egyszerre ugrotok neki az agyi stimulációs központok átszerkesztéséhez, mostantól sokkal agresszívebbek vagytok (+2 támadás). Új képessé-

geteknek néhány „negatív” mellékhatása is felfedezhető: Ezentúl mindannyian halványkék bőrétek, és szürke égnek álló hajúak vagytok! Vagy mégsem? (...) Lehet, hogy valami egészen mást csinál ez a képesség? Lehet, hogy csak egy permanens auralátás varázslat? Mindenesetre kezdetnek nem rossz, és talán feljogosít egy szebb árnymenő jövőre. „Még több teli erszényt!”

**Megjegyzés:** A képesség hasznossága kézenfekvő, a tolvaj tudja, kivel találkozott, és ezután direkt kalandozószámra ki tudja adni a lopás parancsot.

## HUMÁN ENERGIA (278. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 8

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Körönkénti 1 TU-nyi ingyen fejlesztés a KT képességbe.

**Enciklopédia:** Kitartó fejlesztés után a Humán Páholy tagjai elérték, hogy az emberi fajt egy magasabb szintre emeljék. A kasztroplanális tér és vele a tudati energia segítségével vissza tudtak látogatni a múlt kódébe, mikor az emberi faj még a virágkorát élte, falvakat, városokat, országokat, birodalmakat uralt és kormányzott. Ghalla történelmében ott voltak az emberi faj jeles képviselői – varázslói és papja, nem egyszer meghatározva a történelem alakulását. Harcosai és lovagjai szinte részt vettek minden fontos csatában. A csodálatos látványt, amely a szemed elé tárul először illúzióknak képezed, de mikor piaci árusok rohannak meg érdekes portékáikkal rádöbbsz, hogy valóság. Rögtön átvillan az agyadon, hogy át kellene hozni valamit a múltból, de sajnos nem jársz sikerrel. A kasztroplanális téren csak te mozogatsz és semmi más. Még egy memorizált varázslat is végzetes lehet. Ugyanis ugyanúgy kell visszaérned, ahogy elindultál.

Azonban a tudat tagjai nem adták fel. A kor emberének „szellemét” sikerült átmenteni a jelenbe, és egyben sikerült elérni, hogy ezeket az eszméket a Humán Páholy és a jelen emberisége sikerrel alkalmazza, és felhasználja egy jobb jövő elérésében. (Mit is jelent ez? Mostantól ha használod az Emberré faragás képességet, 1 TU-t fejlesztesz bele az aktuális képességbe TVP és TU költség nélkül. Azonban a képesség 1 fordulóban csak egyszer süllhet ki sikeresen, a táborozás alatt nem. A KT képességbe az első és az utolsó TU-t EF paranccsal kell berakni, ezzel a képességgel nem lehet.)

**Megjegyzés:** Sokadik variáció ugyanarra a témára, körönként +1 TU és +10 TVP. A képesség használata a 252-es képességhez, az Emberré faragáshoz kötődik, amikor más kalandozókkal való találkozáskor sül ki.



## INVÁZIÓ A JÉG SÍKJÁRÓL

Ebben a számban egy összefoglaló táblázatot közlünk a jéginvázió lényeiről. Ez egy jó referencia a lények sorszámáról, ÉP-jéről, védettségéről (mindnek azonos a védettsége szűrő, vágó és ütőfegyverekkel szemben), és sebzésükről. Ezenkívül röviden írtam speciális képességeikről, persze itt korántsem szerepel minden! A jéglények között nagyon sok van, amelyek ellen a közelharc fegyverek vagy a varázslatok a megszokottnál több, vagy kevesebb sebzést okoznak. Nem egy lény bír különleges immunitással vagy érzékenységgel bizonyos varázslatokkal, vagy varázslatcsoportokkal szemben, de persze ezt nektek kell kiteszlatnotok.

Sok lényből ismeretlen holmik nyerhetők ki, ezek közül néhány fontos az eseményhez, néhány komponens lesz későbbi, nagyerejű relikviákhoz, néhány pedig egyszer-

rű „kacsa”, azaz nem jó semmire. Mindenki döntse el belátása szerint, mit tart meg és mit dob el. Különleges, ocsmány mumus az elemi hidegörvény. Ezel az ocsmánysággal kizárólag akkor találkozhatasz, ha az IMádkozással illetve zenéléssel KT képesség útján extra szörnyet generáltatsz magadnak. Már nem okoz komoly károkat, de legyőzése különlegesen nehéz, azaz gyakran ahhoz vezet, hogy a delikvens negatív TP-vel távozik a csata helyszínéről. Erre a lényre azért volt szükség, mert a fenti módokon túlzottan sok jéglényt tudnának karakterek legyőzni, és így a történelmi esemény teljesítésében túl nagy előnyhöz juttatnának. Viszont így mindenki mérlegelheti, mennyire viszi túlzásba a képesség használatát, kockáztat-e a nagyobb jutalom reményében. Bár a lény felbukkanásának esélye igen kicsi, nagyon sok IM esetén azért csak előjön.

Tihor Miklós

# Megnyílt az ELYSIUM

**EGY HELY, AHOŁ:**

- ◆ találkozhatasz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
- ◆ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
- ◆ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdsz,
- ◆ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott, csereberélheted, kiegészítheted, eladhatod, de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
- ◆ TF-es és KG-s infók között kereshelhetsz (legújabb HYPER, MAP),
- ◆ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen,
- ◆ rendszeres KT-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
- ◆ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!),
- ◆ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhöz kell.

**EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.**  
Ezen hirdetés felmutatójának **10% kedvezményt adunk a Beholder Kft. termékeinek áraiból!**

**Címünk:**  
**CAMARILLA KFT.**  
**1132 Budapest, Csanády u. 4/B**  
**Bejárat a Kresz G. u. felől**

**Nyitva: keddtől**  
**vasárnapig**  
**10.00-22.00**

SORSZ.	NÉV	SZINT	VÉD.	ÉP	TP	SEBZÉS	SPECIÁLIS KÉPESSÉG
636.	sarki róka	3	3	18	62	6-18	
637.	jegesmedve	6	5	40	213	7-36	
638.	yeti poronty	7	1	45	292	10-25	
639.	veszett rozmár	2	1	12	31	6-12	
640.	fagyféreg	12	15	90	720	8-96	dermeszt*
641.	ulkor jéglény	13	20	75	805	10-54	vámp. immunitás, csata elején jégcsóva
642.	hópárduc	10	17	65	580	28-88	
643.	rozmárember	10	12	70	620	14-50	hősugár
644.	fagyelementál	17	32	140	1380	26-62	jéglehelet
645.	dermesztő lidérc	16	35	125	1284	32-68	dermeszt
646.	sarki óriásteknős	20	15	260	1680	58-82	
647.	lábascet	20	25	220	1710	28-88	kővédermeszt
648.	eszkimó óriás	23	15	500	2856	56-200	sziklát dob
649.	jégzabáló	24	30	500	3024	47-110	zabál, regenerál, fagyvihar**
650.	fagy mágus	22	50	220	2583	varázsol	jégcsóva, elemi fagyföregtet, tűzvédelem
651.	animált hókutya	25	45	400	3360	76-200	élőholt, dermeszt
652.	jégdémon	31	36	900	6912	60-200	szerencsétlenség, jégcsóva, elnyelés, jéglehelet
653.	fagyóriás	32	32	805	5800	62-158	fagyvihar, jégoszlop
654.	mammut zombi	30	4	920	6200	84-216	élőholt, dermeszt, tapos
655.	rozmár sámán	28	41	820	5700	53-104	jégoszlop, elemi fagyföregtet, tűzvédelem
656.	jégtörő	35	51	1350	9500	184-400	zabál, mérgez, gyengít, fémbont, ragaszt
657.	márvány fagyúr	37	45	1550	13430	124-340	mágiatörés, szerencsétlenség, Asylux átká, örvénykerítés
658.	kristályföregtet	39	13	1600	15400	132-300	antimágia, dermeszt, átmeneti tulajdonságcsökkentés, tapos, csak mágikussal üthető, fagyvihar
659.	hósárkány	42	1	1800	17000	170-674	jéglehelet
660.	fagybehemót	45	5	2800	21000	162-482	
661.	md'blatherat	55	90	4600	35000	90-510	éjfatty, irtóztató képességek
662.	kisebb jégisten	52	70	2700	30000	varázsol	izomernyesztés, agykifacsarás, szerencsétlenség, elemi fagyföregtet, jégoszlop
663.	ősöreg hósárkány	50	39	2800	24000	213-829	jéglehelet, elnyelés, vp-t szív
664.	elemi hidegörvény	??	??	????	?????	??	

\* dermesztés: átmeneti védettség csökkenés kör végéig

\*\* fagyvihar: mentődobás elrontása esetén a játékos a csatában megnövelt sebzszt szenved el a közelharctól

## TÜLÉL K FÖLDJE HAPCSOLAT

□ Ezúttal is csodás volt az olimpia, bár csak huzonvalahányadik lettem, de nem ez a lényeg. Szintén nem az élményben megláttam egy régi barátomat. Bal Dahin az első volt, akit barátomnak neveztem, kívül elsőként találkoztam, kinek kőkalapácsát máig büszkén hordozom, s kinek a címét sajna újfent sikerült elhagynom. Törpök dícső hőse, kérlek, ha még nem vonultál nyugdíjba, írj a régi cimborádnak!

**Meckanor (#4834)**

## SEGÍTSÉG

□ Sheran hívők! A segítségeket kérem, mivel szükségem lenne Sheran főzetére, hogy a jellemem újra semleges lehessen. Ez ügyben kérek titeket, hogy segítsétek egy „eltévedt” elfnek. Fehérben megtaláltok. Köszönettel:

**Viktória (#4425)**

□ Tisztelt mindenki! Ha valaki tudna esetleg Xantrox közelében Dornodon rúnakó koordinátákat, az jól jönne. Meg aztán ha valamely rendes Dornodon hívő megszánna, és küldene kiületlistát és néhány cuccot, az jó lenne. Majd meghálalom valahogyan. Ja, és még tájékoztatásul: hamarosan bekerülök a Mélysötét Vándorai nevű KT-ba. Úgyhogy a jók rettegjenek! Üdv:

**Arusso Streqilen (#2879)**

# APRÓK

## SZÖVETSÉG, KT-K

□ Drow. Mindenkinek mást mond ez a szó. Van akinek ökölbe szorul a keze, van aki csupán flegmán megrántja a vállát, de legtöbbször elsápadnak, s gyorsan körbepillantanak. Egy név, egy fogalom. Drow, azaz sötét elf. Életük szerves része a harc, ami végigkíséri őket a Sötét Úton, mely a hatalom felé vezet, de intrikával és ellenségekkel van kikövezve. Tagadhatalan, hogy a drowok nem a legjobb szövetségesek, számukra a legfontosabb az Én. Hisz az úton csupán saját magukra számíthatnak. De ezt legalább nem is tagadják, nem úgy mint némelyik álszent, szemfajdítóan fényes társaság. Tény, hogy nem túl összetartó csapat, ritkán gyűlnek össze, hogy megvitassák közös ügyeiket. De tény az is, hogy léteznek. Aki pedig ezt elfelejti, az hibázik, mégpedig nagyot. A Mélysötét Vándorai jelenleg nem „sláger” szövetség, viszont erre nincs is szükségünk. Aki ide csatlakozik, magáért a tudatért áll közénk, hogy egy ősi és híres (hírbé?) nemzet tagja lehessen, s az vele, s benne tovább élhessen. Ez egyfajta fanatizmust kíván, és

ez így van jól. A hétvégi szerencsevadászok többet ártnak, mint segítenek. „Ha összefutsz egy drow nővel/férffel, legyél alázatos, és talán túléled a pillanatot, hogy évek múlva is mesélhes róla.”

**Quadrona (#4203)**, a drow

□ Elárult KT vezér keres társakat kissé kopott, de hajdan sokat megélt Közös Tudatba. Jó jellemű elfek kíméljenek jellegére a seresa@freemail.hu címen lehet jelentkezni (levélben: Seres Attila, 4432 Nyíregyháza, Sugár u. 115.). Ugyanitt ávethető lélek nélküli, megkímélt állapotú Fairlight és Dornodon hívő drow kalandozó.

**Timothy (#5229)**, drow KT-vezér

□ Kalandozók! Most főleg azokhoz szeretnék szólni, akik új KT létrehozásán gondolkodnak. Jégmágijával akarsz foglalkozni, esetleg a jó jelleműekre vadászni? Miért kell ehhez új KT-t alapítani? Manapság nehéz egy szövetséget „életben tartani” (aktíván lépő tagok, folyamatos fejlesztés stb). Egy új csapattal, mire kész lesz az első pár képesség, eltelik minimum 2,5 év! Én azt mondom, gyertek inkább hozzánk! Mi segítünk, hogy erős, nagyhatalmú mágusok. (vagy papok izlés szerint) legyetek. Az Ars Magica KT-jellettől, valástól, fajtól függetlenül minden érdeklődőt vár tagjai sorába!

**Qusaimodo (#2849)**,

sonicboom@freemail.hu

## ÁTJÁRÓ SF&F NAP FEBRUÁR 23-ÁN A MOM PARKBAN

Egy évvel ezelőtt, 2002. februárjában indult útnak az Átjáró SF Magazin, a hazai science-fiction és fantasy élet folyóirata.

A magazin stábjába az olvasókkal és a fansztikumot kedvelőkkel közösen ünnepli meg a jeles eseményt: Átjáró SF&F Nap néven rendezvényt szervez, ahol folyamatos filmvetítésekkel, érdekes előadásokkal, író-olvasó találkozókkal, játékbemutatókkal, értékes nyereményekkel várja a látogatókat.

Az eseményen számos jeles vendég is részt vesz, a nap díszvendége Patrick Stewart amerikai filmszínész lesz, akit a hazai közönség leginkább a Star Trek tévésorozaton és mozifilmekben nyújtott alakításáról ismerhet (Jean-Luc Picard).

Az Átjáró SF Magazin másodikat évfolyamatát a magazin új küllemmel, megújított példányszámmal és új tervekkel indítja.

Jegyrendelés és információ: 283-6933;  
atjaro@scifi.hu; www.atjaro.hu

## VERS

### ☐ Hogy mit hint

Messzi halott tájakon  
felém küszik a fájdalom  
látom az éjjel érkezik  
egy hangot sodor a széllel  
páran hiába kérdezik  
hogy mit hint szerteszéjjel  
balgák, én tudom ez nem az az éjjel  
igen, tudom ez nem az az éjjel  
hogy mit hint szerteszéjjel  
hangomat sodorta a széllel

### Vérvöröskalfonyé (#4115)

#### ☐ Lehelet finom pára

Ez az álmok ára

Mesét szőni

Hazug reményt dédelgetni

Félni az álom megszűnik

A sziken a fény eltűnik

Csak a szürkeség marad

Halott árnyak:

Némán hulló angyszárnyak

Súlyos fekete könnyecsepp

Siklik az arcomon

Nem kéne hogy így legyen

Nem kellett volna hagynom

De meg történt s most nézem

A Vörös Holdat az égen

### Fuda (#2140)

#### ☐ Újra elégek

fakuló szívekől épül  
hogyha csak ennyire fáj  
gyere éj hozzá végül  
erre vár mennyire már

kevesebb a hajnali fény

nagyobb a múltandó átok

újra elégek szemed tüzén

villanó képeket látok

### Craz (#4097), Összhangzat KT

#### EGYÉB

☐ Amikor az ételtem megővő idővarázs elvesztette erejét, s nyakamba szakadt a jelen valóság, hát nem az öröm volt az uralkodó érzés, ami elfogott. Amikor elduntam abba az irányba, amerre az első megpillantott élőlényt, egy magányosan szárnyaló madarat láttam eltűnni a horizonton, megmocanc bennem valami, s kitérésre ösztökélt. Amikor az első zöld fűszálra rábukkantam, tudtam, hogy új fejezet kezdődött az életemben, ami bizony más lesz, mint ami sok-sok (talán már 10 év is eltelt) éve megszakadt. Amikor az el-

ső szörnyet (egy sebesült démontetűt) agyonvertem a botommal, rádöbentem, hogy ez már egy más világ, s én is más lettem. Amikor a legelső vérvörös alkonyfényt néztem szomorúan, eldöntöttem, hogy az alkonnal újjászületek. Már leszek, mint voltam, jó helyett rossz, kedves helyett önző, szelíd helyett vad. Legyen ezentúl a nevem Vérvöröskalfonyé, s járjam a sötét utat, melynek során céljaim elérem. Itt vagyok hát Túlélők Földje, szállj szembe velem, ha mersz! Egy 0. forduló december 13-án, pénteken:

### Vérvöröskalfonyé

☐ Gnóm boltosok véres sora mutatja útját. Tharr hívének vallja magát, ám Chara-din káoszát erősíti. Fehérbérc felé tart, és vért akar látni. E fereg semmibe veszi az emberi életeket, halomra gyilkolja az ártatlan kalandorokat, s vigan kacagya tobzódik a kiszülő DEM füstjében. Lemoshatatlanul rárágadt az áruló és a gyáva jelző. Nox Del Torryl. Barátomként tisztetem, és testvéremként szeretem.

### Meckanor (#4834)

☐ Hé ti csendben táborozgatók! Ti saját magatok árnyékában meglapuló bujkálók! Ezennel kihirdetem a táncverseny végeredményét, amit a 2002. februári GN-ben hirdettem: 1. helyezett Quarella Songes, 2. helyezett Álomlidérc. És egyáltalán nem érdekel, hogy csak egy darab mentális üzenet kaptam 10 hónap alatt. És egyáltalán nem érdekel, hogy ennyire fásultak vagytok. És egyáltalán nem érdekel, hogy egyáltalán nem érdekel benneteket. Kora délután ügyis nekiálltok táncolni, én, az Első Táncverseny első helyezettje. Hadd csodáljanak az engem körülvevő élőlények. No nem semmirevaló emberek, elfek, törpék, alakváltók, gnóмок, kobudérák, trollok, árnymanók, mutánsok, hanem az engem csodáló növények, s szörnyek. Ti meg csak aludjatok örök álmot!

### Quarella Songes (#2498)

☐ Hónapok óta éreztem tagjaiban a változást. És nem tudtam mire vélni, bármennyire is próbáltam önmagam mélyére látni. Aztán jött a szóbeszéd a térről. A tűzvihar óta az elsőről. Hát végre visszabilent a természet egyensúlyi állapotába. Sőt, most a fagy fog tombolni. Áldott legyen érte Raia! Kiálltam Shaddar föterére. Megfagytam, hó borította tistem. Élveztem. De a szimbólumom életre keltett. Nem maradhat az ég foga – mondta istenem. Azóta jégmágusként járom utamat, és Raia hitével ál-lítom, a jég nem gonosz, a jég nem halál.

### Venhes Guppi (#4528)

☐ Magunkban hordjuk a jót és a gonoszt, az erőt és a gyengeséget, de hogy melyik győz bennünk, az életünk titka marad.

### (#4425)

☐ Megint itt vagyok. Azon gondolkoztam, hogy sokan bíztatjuk egymást, hogy írjunk aprót miegy-

más, de olyan kellemetlen, amikor megírás vala-mit, és az csak hónapok múlva jelenik meg, ami-kor már valószínűleg tárgyatlan. Sajnos nem tu-dom, miért van ez, és azt sem tudom, érdemes-e örökzöldeket írni. (Mert nem olvastam el a 2002. decemberi AK szerkesztői üzenetét, ami pontosan erről szöveg, és leírtam az okokat. a szerk.) De én írni fogok, még akkor is, amikor már min-denüni unja a fejemet, hogy mindig csak Ryuu, meg ki a fene ez. Lényeg az, hogy tényleg jó buli lenne feldobni az AK TF-nek szánt rovatait. De sajnos ez nem csak rajtam múlik, és azon sem, hogy hány-szor mondom el ezt. Meg itt van ez a Zoli gyerek, aki még sokkal ezelőtt feldobott egy felhívást, mi-szerint jó lenne TF-talikat szervezni, összeröffen-ni, meg hasonlók. Ez az elképzelés haladna, ha lenne több jelentkező, és nem csak mindenféle 15-16. szintű kigyúrt állat. Akik persze marha kedvesek, és segítenek nekünk nyomoroncoknak, hanem a kezdők is kicsit több érdeklődést mutat-nának, de ahhoz, hogy még jobb legyen, tenni is kéne valamit. Persze ötlete mindenkinen van... Na mindegy, abbahagyom, mielőtt lekussolnátok végleg. De atól még írni fogok! Most jéjajajajaj meg! Aztán a végén átmegy teljes skizóba ez a rovat, mert jól elbeszélgetek magammal. Sebaj, nem ez lesz az első alkalom.

### Ryuu (#2049) a házisárkány

☐ Üdv elfek! Sötét elf! Igen Te! Nem, nem! Te egy troll vagy! Mellette az az alacsony hegyes fülű alak. Nem az árnymanó! Kicsit magasabb! Igen, ő az! Figyelj jól! Bár látom nem lesz könnyű dol-gom. Most minek helyezkedsz harc állásba? Ja! Ne haragudj, néha kifejezőbb is lehetnék. Egy ősi nép nevében beszélek hozzád. Hogy mi közöd hozzájuk? Hát főhéher haj, izzóan vörös szemek, fekete bőr, elf faj. Határozottan egy sötét elfre hasonlítasz. Mit is beszélek hiszen, az vagy! Igen, igen! Tudom melyik KT-ba tartozol. És? Nem áll szándékodban kilépni? Haha! Most komolyan, nézz magadra. Én már látom, amit te nem. Gyen-gülsz. Miért nem jössz vissza ahhoz a néphez, ahol igazán elemekben lehetsz? Gondolkozz el ezen! Elérhetsz: Cziky Csaba, 7100 Szekszárd, Ezerjó u. 46 vagy: czikyca@freemail.hu Ha men-tálisan írok, akkor írjátok meg a postai címeteket. Üdvözöl:

### Morgan Le Fay (#3123), a Drow

☐ Üdv! Nem hiszem el! Rettenet verszegény hí-mek főlrának szerte szanaszét. Lehet, hogy a vi-lágéggel a férfiaságuk is odalett? Halálra gürcöl-öm magam, hogy észrevegyen valami jobbki-állású férfi. Már a szempilla-rebegtető izmom láb-ban szenved, és folyton megfázok az amúgy is len-gelő öltözékem folytonos fel-le huzigálása miatt. És az eredmény? Még jó, hogy van egy társnóm... Mondjuk ő sincs kéznél. Állandóan készítették

érez, hogy rohángáljon, én meg futhatok utána. Rádásul nem is lovagias a drága, és folyton hisztizik. De olyan imádnivaló... Gyönyörű, amikor dühös. Egyszer úgyis felgyújtom azt a szép hosszú, ezüst haját, és akkor hisztizhet, meg rohángálhat. Szóval ennyit a nőkről. Meg ennyit a pasikról is, akik nagy macsóságukban csak önmagukkal foglalkoznak. Mindegy. Égni fognak ők is. „Ég a tűz, ég az élet / Ég minden, amit éghetőnek vélek.”

**Fuda (#2140)**

### SŐK VÁROSA ÁTADÓ

□ Átadó a 3. szinten egy magas savlehető, büzi stb. karakter. Érdeklődni az alábbi címen lehet: 2600 Vác, Berkes A. 21.

**Varga Zsolt**

### BUNYÓ. FENVEGETÉS

□ Thészeuszhoz. Mikor e sorokat írom, még a fégyszinten tekergőzöm, de lélekben már a porontyok közt vergődöm. Várj Thészeusz! Hiába menekülsz, megtalállak a kutyaszinten is, és kihúzlak a barlangodból, vagy bebűzintek oda. Egyik mancsomban söröskorsó lesz, másik csápomban egy kőműves kalapács, aztán meglátjuk, ki küldi hamarabb a másikat az asztal alá. Magas alkoholimunitás ajánlott, különben a fejedbe száll a kőműves kalapács. Nemes küzdelmünkhöz meghívunk minden kotnyeles galetkit, döntőbíró lehet Rogen, az igazságtalan. Üdvözlettel:

**Jelena (#4187)**

### KALAND

□ Társakat keresek a 6. szinten az 50. TK-hoz. Tel.: 70-501-3663 (Zsolt).

**Ruh Nestah (#7734)**

□ Társakat keresek az 1. szinten FC-hez. Tel.: 70-501-3663 (Zsolt).

**Lázadó Szolga (#8739)**

□ Üdv mindenkinek! A fogak szintjén (7. szint) keresek két társat az 50-es, utána pedig az 52-es többszemélyes kalandokhoz. Akit érdekel, hívjon a 30-4940554-es számon.

**Rebel Extravaganza (#7007)**

### ÜZLET

□ Figyelem! Az 5. szinten élő és mozgó galetkik figyelmét kérem. Néhány tárgyat közzélmelle bocsátom. Ezekért a tárgyakért cserébe harcos, gladiátor, erő megnevezésű tárgyakat kérek. Lehet más is, csak használni tudjam. Tehát: a tudós nagy pajzsa (#11412), a bűz díszes karkötője (#29053), a győzelem díszes pikkelyvertje (#20817), a mágia kék köpenye (#3387), a győzelem ezüst fejpántja (#20907), a jég szögös öve (#22768), a merénylő díszes köntöse (#11053), a gepárd szárnyas sisakja (#15477), a sav aranyozott nyakláncja (#26833), az ellenállás keresztiszmbóluma (#28663). Tel.: 30-507-1889.

Cím: Tóth Sándor, 7759 Lányocsók, Erdélyi u. 31.

**Thészeusz (#5884)**

### EGYÉB

□ „A johhtukul nevezetű férgek kitűnően tudják megemészteni a barlangok anyagát. Egy szav választanak ki nagyon kicsi mennyiségben. Ez az anyag fogaikra kerül, megsokszorozva azok keménységét, ellenálló képességét és maró hatását. Emiatt van a johhtukul harapás után zöldes duzzanat a seb körül.” – részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. munkájából.

**(#3454)**

□ „A katapulterek fejrézén három mélyedés található. Ezek azonban nem a lény szemét, hanem csak álszemek az ellenség megtévesztésére. Minél idősebb egy példány, annál kevésbé tud célba dobni erre a célra nőtt végtagjaival, ugyanis azok egyre inkább elcsökevényesednek. Ezért az idősebb torzszülöttek főként dögevők.” – részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. munkájából.

**(#3454)**

□ „A tűzférgek tűzlehelő képessége közsímet. Viszont az ő esetükben máshogy működik, mint nálunk, galetkiknél. Ezeknek a torzszülötteknek ugyanis bizonyos füvetek illetve gombákat kell enniük, hogy a tűzleheletüket használhassák. Fogásában tényleg nem bírják sokáig, főleg csoportosan.” – részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. munkájából.

**(#3454)**

□ Figyelem! „Hogyan legyünk megbecsült, elismert tagjai a Hegy társadalmának” címmel tanfolyamot indít a Kriplikommandó. A tanfolyam nyitott, bárki jelentkezhet, a részvétel egyetlen feltétele a szövetségi tagság, amely jelentkezéskor megoldható. Előadók: Regina Rascal, Besenyőantibácsi és még néhány hasonlóan kitűnő, köztisztelőnek örvendő személyiség. Témák: Az átokszórárs, mint a galetki kultúra alapja. Tánc és illemtan, avagy hogyan csináljunk valakiből bohócot, miközben a szemébe mosolygunk. Bejáratók kampányok szervezése és kivitelezése. Valamint betekintés a többi szövetség titkos, belső életébe a határtalan képzelet segítségével. Jelentkezni lehet: Regina Rascal (#3398) 30-466-7586, Besenyőantibácsi (#3548) 559-5766.

**Regina Rascal (#3398)**

□ Figyelem! Figyelem! Közérdekű információ: március utolsó előtti napján abbahagytam a játékot, és egészen március utolsó napjáig nem fogok az ÖV-vel foglalkozni. Majd április harmadik napjától két héten keresztül, 16 naponta három perc erejéig meg fogom szakítani a játékomat. Ennek ellenére azért remélem, hogy barátaim nem fordulnak el tőlem! Megértéseketek előre is köszönöm! (Bízom abban, hogy magára ismert az, akinek eme rövid fricskát szántam.) Drága barátaim,

köszönöm az elmúlt másfél évet!

**Bartleby (#4786)**

□ Hogyan kerül ilyen töménytelen mennyiségű káosztárgy a hegybe? Mennyiségük nő, pedig folyamatosan semmisülnek meg a szintek közti erőterében, és a boltos által felvásároltakat is megsemmisítik. A káosztárgyak a káosz anyagából vannak, és csak mágia által tudnak létezni a mi világunkban. Ez a felgyülemlett káosz anyag megváltoztatja a világunk szerkezetét. Aggasztó jelek mutatkoznak: sokkal nehezebb torzszülöttek nyomára bukkanni, a Karmok szintjén a varázslatok kaotikusan viselkednek, az elemek uralma varázslat erejét veszítette, a kilencedik szinten a legfőbb varázstárgy nem működik. Vigyázatok testvéreim a Káosz hatalom forrása lehet, de a pusztulásé is.

**Hoodeud (#7708)**

□ Igen sajnálom a pusztulásra ítélt torzszülött fajokat. Az ősoreg gnóm Abarrun már 148 max. életpontot veszített, 60 pár fülbevalót, 28 karkötőt, ugyanennyi fogat és mindig arra eszmél, hogy 8-10 galetki várja a barlangja előtt. Csodálom, hogy nem szedi össze alvattalvóit és támadja meg valamelyik szintünket.

**Shai-hulud a Férgek ura (#4643)**

□ Kedves Topáz! Tudom én, hogy nem véletlenül láttad meg Flot, hanem erőforrásaidat kihasználva kutattál utána, hogy megkaphasd az általam ígért jutalmat, a csókot. Köszönöm, hogy megnyugtattál, hogy kicsiny szolgálomnak nincs semmi baja! Sajnos én már a negyedikem vagyok, de ha felköltözöl, akkor feltétlenül nézz be hozzám a jutalomért, melyet, ha kívánod, hatványozottan átvehetsz. Akkor majd azt a néhány csepp folyadékot is megbeszéljük. Állsd be a baráti beszélgetést, mi ketten tudni fogjuk, hogy ez mit jelent!

**Bartleby (#4786)**

□ Üdv mindenkinek! Bár még csak nemrég érkeztem a Rúvel-hegyből, mégis segítségére van szükségem. Ugyanis hamarosan feljebb költözök, de nem mindegy milyen klánt választok. Úgyhogy, ha valaki lenne szíves, és leírná miért választotta azt a klánt, jól döntött-e stb., azt megköszönném. Ugyanígy a szövetségeknél. Nem is tudom, hogy hány szöv. van, és ebből mennyi osslott máris fel. Amúgy egyébként a játékosok közötti viták kezdnek átmenni a valós életbe. Miért? Ez egy játék, ami eredetileg nem is a tápolásra ment volna, de sajnos ez kiküszöbölhetetlen. De akkor sem kell rögtön magát a játékot piszkálni, mivel már több példa volt arra, hogy az irányító és a karakter között millió különbség van.

**ismeretlen szerző (a szerk.)**