

# ALANORI KRÓNIKA

87. szám  
2003.  
március

## Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Nagyon jó hírrrel kezdhetem e havi számunkat: meghívásunkra áprilisban kis hazánkba érkezik Robert Jordan, Az Idő Kereke ciklus szerzője, és dedikálni fogja a frissen megjelent Téli szíve I. c. regényét. A részleteket a hátsó borítón olvashatjátok. Könyvkiadás terén a másik jó hírünk, hogy áprilisban megjelenik egy exkluzív Goldenlane novellás kötet, mely csak pontrendszeres könyvrendelési akciónk keretében lesz megvásárolható. Az akcióról a 30. oldalon találtok pontosabb információkat. Reméljük, hogy mind a dedikálásnak, mind a novellás kötetnek nagy sikere lesz! Rossz hír viszont, hogy ezúttal az apróhirdetésekre csak egy oldalnyi hely jutott a hosszú TF novella miatt. Ígérem, hogy a következő számunkban pótoljuk a kimaradt hirdetéseket. A címlapunkon ezúttal Janny Wurts: A ködszellem átka I. c. regényének borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Zoltán

## ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 3. (87.) szám (2003. március) – Megjelenik havonta

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

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

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

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Vida László

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

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

**Lapzártá:** február 15. **A márciusi szám lapzártája:** március 17.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

<b>BATTLETECH TÖRTÉNELEM</b>	2
Az eredeti klánok	
<b>ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK</b>	6
A Shadowrunban	
<b>A FÉNY ÉS ÁRNYÉK HÁBORÚJA</b>	15
Janny Wurts trilógiája	
<b>KOMBÓK</b>	18
Hogyan készülünk versenyre?	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	22
HKK kérdések	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	23
Isteni szövetség	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	24
Márciusban és áprilisban	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE</b>	33
Hírek a Teron-hegyből	
<b>ŐSÖK VÁROSA</b>	36
Legendás hírek	
<b>KALANDOK FÖLDJE</b>	38
A 2. zóna	
<b>GHALLA NEWS</b>	41
A TF hírei	
<b>TF-STATISZTIKA</b>	41
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	42
<b>KT-KÉPESSÉGEK</b>	44
<b>A CSAPAT</b>	48
<b>APRÓK</b>	56

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# A Battletech univerzuma

11. rész

Az eredeti klánok



Nicholas Kerenszkij az eredeti klánokat olyan szörnyetegek, entitások vagy tulajdonságok után nevezte el, amivel úgy érezte, hogy ezzel inspirálja a harcosait. Mindegyikre jellemző egy-egy olyan értékes tulajdonság, amit ő a harcosaiban szeretett volna viszontlátni. Például a Strana Mechty óriás farkasait, a ravaszáguk és a lopakodásuk miatt csodálta.

Összesen húsz klánt hozott létre, amiből mára 16 maradt. A hiányzó klánok közül hármat más klánok olvasztottak be próbák során vagy a klános Nagytanács döntéseinek megfelelően (Mongúz, Özvegycsináló és Vakond kánok). Egyet megtagadtak és teljesen megsemmisítettek (Rozsomák klán), méghozzá maguk a klánok, mert megszegték a klán törvényeket. Ez a bűncselekmény olyan súlyosnak bizonyult, hogy minden, erre a klánra vonatkozó utalást töröltek a hivatalos történelemből.

Keresztés klánok: a Belső Szférába való visszatérést sürgették, mint hódító sereg.

Vérszellem klán	Jádesólyom klán
Farkas klán	Pokollovak klán
Jégsólyom klán	Csillagvipera klán
Tűzpávián klán	Füstjaguár klán

Őrző klánok: nem meghódítani akarták a Belső Szférát, hanem védelmük alá venni.

Kojot klán	Acélvipera klán
Szellemmedve klán	Góliátskorpó klán
Hó Holló klán	Felhőkobra klán
Gyémántcápa klán	Novamacska klán

## Sea Fox (Tengeri róka)

### Diamond Shark (Gyémántcápa)



Ez a klán a nevét a Strana Mechty édesvízi óceánjainak kétéltű ragadozójáról kapta. A tengeri róka úgy néz ki, mintha megtisztelné az áldozatát, üvöltve és meghajolva. A későbbiekben a tengeri rókát a Hó Holló klán által genetikailag kifejlesztett gyémántcápa kiirtotta, így a klán felvette a Gyémántcápa nevet.

## Blood Spirit (Vérszellem)



Ez a név a 800 vérneves harcos összetartozásának állít emléket az Exodus polgárháború idején. A Vérszellem klán rendkívül zárt és szoros belső kötelékekkel rendelkezik.

## Cloud Cobra (Felhőkobra)



A felhőkobra a Terrán kifejlődött kobra Arcadiára betelepített egyik faja. Gyorsan alkalmazkodott új környezetéhez. A klánok közül ez a klán a legvallásosabb és egyben a legravaszabb is. Emelett a politika porondján is megállják helyüket.

## Coyote (Kojot)



Ez a Strana Mechtyen élő ragadozó az észak-amerikai kojotok leszármazottja, azonban nagyobb és sokkal intelligensebb, mint terrai rokona. Valószínűleg genetikai tökéletesítés miatt.

## Fire Mandrill (Tűzpávián)



Ez a név az Eden-re betelepített lényről származik, amelynek agresszivitását és tűzvörös szőrét csodálták a harcosok.

## Star Adder (Csillagvipera)



A csillagvipera egy genetikailag megváltoztatott vipera, amit a Strana Mechty északi sztyeppéin engedtek szabadon, hogy féken tartsa a betegséghordozó crana-t, egy rágszáló méretű rovar. A nevét csillogó fekete pikkelyei után kapta, amelyet fehér pöttyök borítanak. A valódi neve azonban a támadó magatartásából adódik.

### Ghost Bear (Szellemmedve)



Ezt a klánt a Strana Mechty déli féltékéjén élő sarki medve után nevezték el. Elsősorban az ereje és a ravaszsága miatt csodálják.

### Goliath Scorpion (Góliátskorpó)



A nagy babiloni ízeltlábú, amely után ezt a klánt elnevezték, halálos mérget használ zsákmánya megölésére. Sok korai betelepülő haláláért felelős ez a lény. Elsősorban fészékének öngyilkos védelmére híres.

### Ice Hellion (Jégsólyom)



Bár ez a ravasz, törzsben élő ragadozó Hector havas hegyei között ejtette el zsákmányát és az első klán felfedezők közül is sokakat megölt, mégis csodálták könnyed formájáért és vakítóan fehér tollazatáért.

### Hell's Horses (Pokollovak)



Abbéli reményükben, hogy genetikailag adoptálni tudják a lovakat a Circe sivatagához, a klánok tudósai ragadozó lovakat fejlesztettek ki, kontrollálatlan agresszióval. E lovak első egyedeit meg akarták semmisíteni, de egy lágy szívű harcos szabadon engedte őket, hogy éljenek és szaporodjanak a pusztaiban. A lovak különösen ragaszkodnak a Circe ezernyi barlangjához. A klán csodálja névadója agresszivitását és keménységét.

### Jade Falcon (Jádesólyom)



A jádesólyom egy nagytestű madár, melyet a földi vadászsólyomból fejlesztettek ki genetikailag átalakítva, hogy az Eden dzsungleiben is megéljen. Sajátságos, csillogó, jádezőld tollazata és fülsiketítő sikolya van.

### Snow Raven (Hó Holló)



A klán nevét a Strana Mechty déli tundráin élő hatalmas hollók inspirálták. A harcosok becsülik az állat takarékoságát, melyben nem pazarol el semmit, amit a tundra kínál neki: a valódi harcos jeleként.

### Steel Viper (Acélvipera)



A klán neve az Arcadia kígyójára utal, amely az áldozat köré fonja magát, és ezután lassan kiengedi a mérget. A szó, acél, egyrészt a páratlan eleganciára, másrészt a mérgezett áldozat melegségére utal.

### Wolf (Farkas)



Bár közel kétszer akkora, mint elődje, a Strana Mechty farkasa egyébként teljesen megegyezik a földi farkasokkal. A farkastörzsek belátták az északi és a déli kontinenst, és Kerenszkij őket tartotta a harcosi lélek építőmájának.

### Smoke Jaguar (Füstjaguár)

A füstjaguár a földi jaguár genetikailag megváltoztatott faja, melyet szabadon engedtek a Strana Mechty dzsungleiben. Azért hívják így, mert a szőre úgy néz ki, mintha szürkés füst lenne. Nicholas Kerenszkij a füstjaguárt a fejletlen (gyermeki) agresszivitás építőmájának tartotta, utalva az állat vérszomjasságára és arra a szokására, hogy felülről ráugrik áldozatára.

### Nova Cat (Novamacska)

A Dagda macskaszzerű ragadozója, melynek sörénye feláll, amikor veszélyt érez. A sörényének végét olyan anyag borítja, mely a legtöbb lényre nézve mérgező. A novamacskát a kiemelkedő veszélyérzetéért csodálják.

### Burrock (Vakond)

Ezt a klánt a vakond, az Eden nagy testű, őshonos állata után nevezték el. Különösen erős, savas anyagot választ ki, ami lehetővé teszi, hogy a sziklákon is keresztülvájja magát.

### Mongoose (Mongúz)

Egyike a beolvasztott klánoknak; a Mongúzt a Shadow bolygó ragadozója után nevezték el. A bolygó nagy, veszélyes, mérgező férgere vadászott.

### Wolverine (Rozsomák), a Meg-Nem-Nevezett klán

A rozsomákokat a Strana Mechty erdőibe telepítették be, ahol tovább fejlődtek, mind méretükben, mind vérszomjasságukban. A harcosok azért csodálták őket, mert bármilyen behatóval szembezártak a területük védelmében, annak méretétől és erejétől függetlenül. A Wolverine klán a Meg-Nem-Nevezett klán, melyet megsemmisítettek.

## Widowmaker (Özvegycsináló)

A második elnyelt klánt a fekete özvegy után nevezték el, melyet véletlenül engedtek szabadon az Eden dzsungeleiben. Háromszor akkorára nőttek, mint a terrai őseik, és agresszivitásuk és mérgük ereje is hasonló mértékben nőtt.

## A KLÁNOK TÁRSADALMA

Nicholas új rendje véletlenül értelmezte apja szavait. Apja Rejtett Remény Doktrínáját nyújtva, arra ösztönözte a túlélőket, hogy növekedjenek, szaporodjanak és vessék ki magukból a kapzsiságot, ami olyan sok szenvedést okozott. Azt is megígérte nekik, hogy unokáik, egyesülve és újra megerősödve vissza fognak térni a Belső Szférába.

Eldogolásának megfelelően Nicholas megkezdte a Belső Szféra és a régi idők nyomainak kikutatását. Első lépésként szétszórta az Exodus polgárháború túlélőit a Pentagon világokon és a Kerenszkij Halmaz világain, megelőzve, hogy a Belső Szféra társadalmi berendezkedése iránti vonzódásuk újjáéledjen. Gyakorlatilag bűncselekménynek ítél minden nem a klánhoz fűződő lojalitást. Az összes személyes mappából törölte a korábbi származásra és származásbeli kapcsolatokra utaló részeket és ezek helyére a jelenlegi klán-hovatartozásra és tartózkodási helyre vonatkozó adatokat tetetett. Minden túlélőt, polgári és katonai személyt a 20 klán egyikéhez sorolt be. A Belső Szféra említése büntetendő cselekedetnek minősült, kivéve ha az kritikai céllal történt.

Törekvéseit az teszi egyedülállónak, hogy nem alakult ki ellenük társadalmi ellenállás. Ez biztos jele volt az Exodus polgárháború okozta traumának és annak, hogy az emberek szinte bármire készek, csak hogy elkerüljék a hasonló háborús pusztítást.

Nicholas apja írásaira alapozott rendeletekkel ösztönözte a klán harcosokat, azoknak egyedi magyarázatot adva. Számos új szabályt is bevezetett és „A parancsnokság 12 princípiuma” című írása lett a klánok belső alkufolyamatának, a 137-es Általános Rendelkezés pedig a klán törvénykezés alapja. A szabályok nyelvezetével arra törekedett, hogy vallásos áhitatot ébresszen az embereiben a klánok iránt. Úgy gondolta, hogy még haláláig teljesen működőképes és stabilan megalapozottá kell tennie a klánokat, különben visszatérhetnek a régi, korrupt útra. Felismerte, hogy ehhez nem elég a 800 klánharcos és a természetes születésszám által sem növekednek elég gyorsan. Egy másik megoldásra volt szükség, hogy meggyorsítsa a társadalom növekedését.

A civilek számára egy ambiciózus tenyésztési programot vezetett be, amely jogot adott minden klán számára, hogy a kasztokon belül kötelező házasságok kötéssenek, például

két kereskedő vagy két munkás között. A pároktól születendő gyerekek számát is előírta. Ezen házasságok gyermekei csak a szakmák egy szűk rétegében helyezkedhettek el, amely a szülők kasztján alapult, de csak akkor, ha sikeresen átmentek a teszteken. Azok, akik elbuktak, egy alacsonyabb kasztba kerültek, de néha az is előfordult, hogy valaki annyira jó teljesítményt nyújtott, hogy magasabb kasztba sorolták. Néhány éven belül Nicholas félresöpörte a házasság, a szerelem és a szabad munkavállalás koncepcióját, helyükbe pedig a szabályozott házasság és a merev kasztrendszer lépett.

Bár a civileknek is szigorú szabályokat kellett betartaniuk, de még így is hálások lehettek a harcosokhoz viszonyítva. Nicholas a harcosok kasztját tekintette a Csillagliga öröksége hordozóinak, az igazi etalonoknak, de tudatában volt, hogy erőfeszítései hiábavalónak bizonyulnak, ha nem tudja megnövelni számukat. Mielőtt visszatért a Pentagon világokra, hosszú órákat töltött tudásaival tanácskozva. Elutazása előtt bejelentette, hogy bár a harcosok ivadékaiknak kell hordozni a Csillagliga örökségét, ezt olyan gyorsan kell elérniük, amilyen gyorsan csak lehetséges. A harcosoknak adniuk kellett genetikai anyagukból a leginkább gyerekgyáraknak nevezhető intézményeknek. A szisztematikus eugenetikai program a petesejteket és spermiumokat egy mesterséges anyaméhbe helyezi, amelyet a klánharcosok canisternek avagy acélméhnek neveznek, és egy új generációt hoztak létre, melyet az előzőnél fejlettebbnek terveztek.

Ezzel a művelettel a tudósok 20 gyereket hoztak létre egyetlen pár genetikai készletből. Nicholas direktíváit követve a pár klánja ezeket egy sibkóban (sibling company avagy tesköz) nevelte fel, állandó tesztelésnek és oktatásnak vetve alá őket, hogy kiszűrjék azokat, akik nem illenek a harcos kasztba. Minden tíz évben létrehoztak egy új generációt ezzel a módszerrel, új klánharcosok ezreit gyártva. Bár Nicholas óvatosan úgy próbálta megmagyarázni az erőszakos tenyésztési programot, hogy ezzel akarja megeremteni a klánok visszatérésének lehetőségét a Belső Szférába, valójában emellett egy esetleges jövőbeli nyugtalanság kezelésére is elengedő harcossá akart az irányítása alatt tudni.

A tesközők gyermekeinek képességeit állandóan tesztelték. Átlagosan kevesebb, mint az adott tesköz negyede válik harcossá. Azok, akik megbuknak a teszteken, a képességeiknek megfelelően alacsonyabb kasztokba kerülnek. Kimondatlan, de magától értetődő célja az eugenetikai programnak a „sérült” gének eltávolítása. Nicholas úgy ítélte, hogy mindenki gyanús, aki a Pentagon világokon maradt az Exodus polgárháború idején, így ezeknek az embereknek a génjei nem kerülhetnek be a programba. Hogy limitálja a szabadszülöttek (freebirths avagy ellenőrizetlen születések) számát, ezeknek a családoknak a leszármazottaiból, és előnyben ré-

szesítse a lojális harcосok leszármazottait, akik az alacsonyabb kasztokba kerültek, a program kezdetben csak Nicholas azon követőinek az örökítőanyagát tartalmazta, akiket megkérdőjelezhetetlenül lojálisnak tartott: ez 800 harcost és 600 polgári családot jelentett.

Őt kaszt alkotja a klántársadalmat: harcos, tudós, kereskedő, technikus és munkás. A hatodik kaszt, melyet sötét, vagy bandita kasztnak neveznek, nem-hivatalosan csak azok számára létezik, akik nem tudnak beilleszkedni a társadalomba. Minden kasztnak számos alkasztya van, az egyes képességekre alapulón.

## HARCOS KASZT

A harcосok alkotják a nyilvánvalóan legerősebb kasztot. A harcосok túlnyomó többsége büszkén nyomon követi a vérvonalát a 800 vérneves harcосig. Mindegyik úgy néz ki, mint a tenyészprogram terméke: a klán mechharcосok robosztusak, villámgyors reflexekkel és még gyorsabb gondolkodással. A vadászpilóták vékonyak, a fejük aránytalanul nagy, látásuk éles. Az elementálok, a klánok gyalogos katonái hatalmasak, szokatlanul erős katonák, a méretüktől nem várt eleganciával és sebességgel mozognak és harcolnak.

A harcос pályafutását a klánja az első tesköz tesztől kezdve a haláláig a kódexében tárolja és analizálja. Ha egy harcос tetteit értékesnek ítélik, a genetikai anyaga új generációk létrehozását segítheti. A sikertelenség a teljes vérvonalának megsemmisítését is maga után vonhatja. Ennek fényében nem meglepő, hogy ez mindennél jobban ösztönzi a tökéletességre való törekvést.

A ritka szabadszülöttek, akik nem az eugenetikai program termékei, felvételt nyerhetnek a harcосok kasztjába. Ezek a harcосok általában védelmi és félkatonai alakulatokhoz kerülnek, és kevés esélyük van rá, hogy olyan szintre jussanak, hogy a génjeik a harcосok génállományába kerüljenek. A legjobb példa arra, hogy a szabadvérű harcосok egyre több felelősséget kapnak, Jaime és Joshua Wolfnak, a Wolf Dragonyosai parancsnokainak az esete.

## TUDÓS KASZT

A tudós kasztnak két felelőssége van: a technológiai fejlesztés és a népesség genetikai ellenőrzése. A harcосok eugenetikai programja természetesen elsődleges fontossággal bír munkájukban. A tudós kaszthoz való besorolás nagy dicsőséget jelent a civilek számára, mivel ők szó szerint a kezükben hordják a klán jövőjét. Ez a kaszt a felelős a szabadvérűek oktatásáért és teszteléséért is.

## KERESKEDŐ KASZT

A kereskedő kaszt igen erős, mivel ez tartja kezében a klán gazdaságát. A kereskedők gazdasági hatalmát a harcос

kaszt ellenőrzi az ugróhajók utazásai felett gyakorolt monopóliumával. Bár a kereskedők saját hajókkal rendelkeznek, de az explicit törvények megkövetelik, hogy minden hajó harcосokat vigyen magával védelmi célból. A hosszabb utazások csak haditengerészeti kísérettel történhetnek. A kereskedők ettől függetlenül szabadnak érzik magukat, és indirekt módon kritizálják a harcос kasztot, a kereskedő kaszt irányításának módjáért. Sokan azt is gyanítják, hogy a Belső Szféra inváziója a kereskedő kaszttól indult el, amely újabb monetáris kihívásokat keresett. A kereskedő kaszt a leginkább lázadó hajlamú az összes alacsonyabb kaszt közül, bár sokan komoly büntetéseket kaptak az ellenállásuk miatt. A Widowmaker (Özvegyesináló) klán kereskedői, például, egy belső vitát kezdeményeztek a harcос kaszttal, mely végül a teljes klán kiirtásához vezetett.

## TECHNIKUS KASZT

A technikus kaszt kevésbé írható körül, mint a többi. Általánosságban a technikus kaszt tagjai felelősek a bonyolult eszközök fenntartásáért, javításáért és működtetéséért, magában foglalva mindent a ciklotrontól az agribotokon keresztül egészen a csatamechekig. A valóságban egy technikus státusza a klántársadalomban erősen függ az általa támogatott kaszttól. Ennek megfelelően azok a technikusok, akik a csatamech csillagokhoz vannak besorolva, magasabb pozícióban vannak, mint akik agribotokat javítanak, még ha a két csoport ugyanazon képességekkel is rendelkezik.

## MUNKÁS KASZT

A munkás kaszt egyszerre a legnagyobb és a legalacsonyabb kaszt a hivatalos klán hierarchiában. Ez a kaszt műveli meg a földeket, működteti a gyárakat, és szolgáltatja az alapvető szolgáltatásokat. Röviden az általános polgárokból áll össze.

## BANDITA KASZT

Ezt a kasztot nem ismeri el a klán társadalom, bár létezik. Esetenként, mint sötét kasztként hivatkoznak rá, és ide tartoznak az olyan egyének, akiknek nem sikerült beilleszkedniük a klán társadalomba. Azok a harcосok, akik elbuknak a teszteken, vagy kiöregednek és már nem alkalmasak aktív szolgálatra, sokszor ebbe a kasztba csúsznak át, akárcsak azok a tudósok, akik tevékenysége nem kívánatos a klánok szemében. A sötét kasztnak nincs szava a klán életében, bár a legendák megemlítik a bandita kaszt által elkövetett atrocitásokat. Nehéz elhinni, hogy ez a kaszt elég erős ahhoz, hogy több legyen a klánok számára, mint egy zavaró momentum. A cinikusabbak azt is sugallják, hogy a bandita kaszt csak azért létezik, hogy a harcосok harci kedvét növeljék.

# ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

## SHADOWRUN 3-HOZ

### ELSŐ RÉSZ

Az Előnyök és Hátrányok egyedibbé tehetik a karaktereket. Az előnyöket és hátrányokat letilthatja a Mesélő, ha kiegyensúlyozatlannak tartja őket, mivel ezek opcionálisak. Előnyöket és Hátrányokat normálisan megalkotott (azaz prioritással készült) karakter is felvehet.

#### ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK VÁSÁRLÁSA

Minden előny és hátrány rendelkezik pontértékkel. Az előnyök pontértékét le kell vonni a rendelkezésre álló Építési pontokból, a hátrányok értékét pedig hozzá kell adni a rendelkezésre álló Építési pontokhoz. Maximum 6 pontnyi előnyt és ugyanennyi hátrányt lehet felvenni, de Építési ponttal készült karakter esetén nem kell egyformát. Prioritással készült karakterek esetében ugyanannyi pontértékű előnyt és hátrányt kell felvenni.

#### ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK A JÁTÉKOK ALATT

Mivel az előnyök és hátrányok többsége olyan esemény, amely bármikor előkerülhet az életben, ezért a Mesélő adhat ilyeneket a karaktereknek a játékkalkalmak alatt is. Ekkor azonban a karakterek nem kapják meg ezeknek a pontértékét (és nem kell levonniuk is semmit), és nem vehetnek fel olyan előnyöket, amelyek meggátolják ezeket a kapott hátrányokat.

#### LIMITÁCIÓK

Egyetlen előny vagy hátrány sem növelhet egy Tulajdonságot vagy egy Szakértelmet a megengedett maximum fölé, és amikor egy előny vagy hátrány csökkenti a célszámot, akkor a minimális célszám 2 lesz.

Ha másképpen szól a részletes leírás, akkor az ugyanolyan (csak más szintű) hátrányokat nem lehet felvenni további pontszerzés céljából.

Négy „műveltségi” témájú előny és hátrány van, ezek az Egyetemi műveltség, a Technikus Iskola műveltség, az Írástudatlan, és a Műveletlen. Ezek olyan extrémításokat képviselnek, amelyek eltérnek a normálistól. Egy Egyetemi műveltség azt jelenti, hogy nagyon nagy mennyiségű információt sikerült magadba gyűjtened az egyetem alatt, míg egy Műveletlen hátránnyal soha nem jártál semmilyen iskolába.

#### HÁTRÁNYOK KIKÜSZÖBÖLÉSE

Kemény munkával és komoly erőfeszítésekkel a karakterek megszabadulhatnak hátrányaiktól. Ehhez azonban minden hátrány esetén más és más módszer lehetséges. Egy függőség leküzdése például komoly terápiát és erős rehabilitációt jelent, amely kihát a karakterre.

A kiküszöbölés csak szerepjátékkal és Jó Karma költéssel lehetséges. A hátrány értékének tiszteresét kell kifizetni Jó Karmában, hogy a hátrány véglegesen eltűnjön. Emellett persze ugyanilyen komoly szerepjátékra is szükség van.

Néhány hátrány leküzdéséhez orvosi beavatkozás vagy radikális változtatás is szükséges lehet. A Mesélő dönti el, hogy ez mennyi nujenbe kerül a normális Karma költség mellett. A karaktereknek azonban észben kell azt is tartania, hogy egyéb költségei is lehetnek egy operációnak. Egy kiműtött Éjszakai Vaksás például egy kéretlen agybombával is járhat...

#### ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK TERVEZÉSE

Saját előnyök és hátrányok tervezésével még egyénibbé lehet tenni a karaktereket. Ekkor az irányelv az, hogy egyetlen előny vagy hátrány sem lehet 6 pontnál nagyobb értékű. Az ilyen opciók alapértéke az általuk nyújtott előnyöktől és hátrányoktól függ, és minden ilyen esetben a Mesélő szava dönt.

Stacy karaktere egy ragyogó tünemény, aki után mindenki megfordul, és ő ki is használja ezt. A Mesélő Bryan azt javasolja, hogy dolgozzanak ki egy Előnyt, amely ezt a bódító hatást jelképezi.

Az új Előnyt közösen „Jól néz ki és tudja is” névre keresztelik. Stacy tervei alapján az Előny -2-vel csökkenti az ellenkező nemmel kapcsolatos Szociális és Etikett próbák célszámát (-1-gyel ha azonos nemű alannal lép kapcsolatba a karakter). Ezen felül az ellenkező nem tagjai első találkozáskor automatikusan Barátságosan viszonyulnak a karakterhez (lásd SR3, 94.o.). Bryan úgy dönt, hogy ezek az előnyök 2 pontot érnek.

Stacy nem ért egyet ezzel a döntéssel. Indoklása szerint az Előny csak abban az esetben igazán hatásos, ha a karaktere ismeretlenekkel találkozik. Bryant meggyőzte az érvelés, és 1 pontra csökkenti az Előny árát.

Bryan később úgy dönt, hogy az Előny kifordításával csinál egy új Hátrányt. Az új Hátrányt „Ronda és szarik rá”-nak kereszteli el, és 1 pontra értékeli. A Hátrány hatásai az előbb említett előny ellentétei. A karakter +2 célszámot kap a Szociális és Etikett próbáira az ellenkező nemmel szemben (+1 azonos neműek esetén). Emellett a karakterrel találkozó automatikusan Gyanakvóak lesznek (lásd SR3, 94.o.).

#### TULAJDONSÁG ELŐNYÖK

##### Bónusz Tulajdonság pont

Érték: 2

A karakter egy extra Tulajdonság pontot kap, amellyel bármelyik fizikális vagy mentális tulajdonságát növelheti.



Éz a bónusz pont a Faji Módosított Limit fölé is emelheti a Tulajdonságot (lásd SR3, 244.o.). Karakterenként csak egy Tulajdonságot lehet növelni ezzel a módszerrel, és csak egy ponttal lehet növelni egy kiválasztott Tulajdonságot.

### Kívételes Tulajdonság

Érték: 2

A karakter 1-gyel növelheti egyik Tulajdonságának Faji Módosított Limitjét.

Éz növeli a Faji Maximumot is (a Faji Módosított Limit más-félszeresét, felfelé kerekítve). Például ha egy humán felveszi az előnyt Erőre, akkor a Faji Módosított Limitje 7 lesz, a Faji Maximuma pedig 11.

Egyszer lehet csak felvenni Tulajdonságonként, és ezzel a módszerrel nem lehet növelni az Esszenciát, a Mágiát vagy a Reakciót.

## SAKÉRTELEM ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

### Fogékonyág/Alkalmatlanság

Érték: 4 / -2

A fogékonyág/alkalmatlanság egy szakértelemben való jártasságot vagy hozzá nem értést testesít meg. A fogékony karakter -1 célszám módosítót kap minden próbájához, amelyet az adott szakértelmével végez. Az alkalmatlan karakter +1 célszámot kap az adott szakértelemmel végzett próbáihoz.

Csak olyan szakértelemhez vehető fel az előny és a hátrány, amellyel rendelkezik vagy amelyet képes használni a karakter. A karakter nem használhatja a fogékonyágot vagy alkalmatlanságot levezetett szakértelmekre. Ha a Mesélő úgy dönt, a

fogékonyág csak egyszer vehető fel, míg az alkalmatlanság akárhányszor felvehető.

A Mesélőnek játékonként legalább egyszer emlékeztetnie kell a karaktert fogékonyágára vagy alkalmatlanságára.

### Komputer analfabéta

Érték: -3

A hátránnyal rendelkező karakternek igen komoly feladat komputerek vagy elektronikus berendezések használata. Az ilyen karaktereknek problémás lehet még az olyan egyszerű feladat is, mint például beprogramozni a trideót, elküldeni egy e-mailt vagy felhívni valakit.

A játék alatt a karakter +1 célszámot kap minden olyan feladatra, amely valami komputerral vagy elektronikai berendezéssel kapcsolatos, bármilyen formában is történjen az (például egy mágus is +1 célszámot kap, ha egy elektronikus hermetikus könyvtárat akar áttanulmányozni). Emellett a Mesélő olyan feladatokra is próbát kérhet (célszám 4), amelyeket játszi könnyedséggel old meg még egy gyerek is 2061-ben (ez néhány esetben különösen drámai vagy komikus lehet).

Még rigók és dekások is felvehetik ezeket, mivel a műérzet láncok és az ikon alapú programozás mellett szinte már nem is kell ismerni a technikai alapokat.

### Hazai Pálya

Érték: 2

A Hazai Pálya előny 1-gyel csökken minden aktív szakértelem használatot, ha az a karakter otthoni körzetében történik. Bármilyen hazai terephez kapcsolódó ismeret szakértelem célszáma kettővel csökken.

A Hazai Pálya ott érvényesül, ahol a karakter él, vagy ahol megszokta már a környéket. A lokációnak egy kis területnek kell lennie (maximum egy kisebb épület), vagy egy olyan helynek, ahol nem túl gyakran fordul meg a karakter a kaland során. Egy nomád számára például hazai pályának minősülhet egy sivatag, ha ott táborozik rendszeresen.

Egy dekás számára a mátrix egyik lokációja is hazai pályává válhat, a legtöbbben az otthoni rendszerüket vagy a Denver Nexust kedvelik. A céges dekások a cégük rendszerét is választhatják, hiszen ott vannak a legtöbbet.

A hazai pálya fix lokáció, nem lehet változtatni. Ha a hazai lokáció megsemmisül, akkor az Előny megszűnik.

## FIZIKAI ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

A fizikai előnyök és hátrányok a karakter testének fizikai sajátosságai. A fizikai hátrányokat nem lehet korrigálni kibervrel vagy orvosi beavatkozásokkal.

### Adrenalin roham

Érték: 2

A karakter gyorsabban reagál harci helyzetben, mint a többiek. A karakter bármikor használhatja ezt az Előnyét a harcban.

Ha a karakter használja az előnyét, akkor rá Kezdeményezőskor is érvényesül a Hatos Szabálya (SR3, 100. o.), de minden Harci vagy Észlelés próbára +1 célszámot kap, amíg a

harc tart. Ha aktiválják az előnyt, akkor azt addig nem lehet ki-csapcsolni, amíg a harc tart, vagy amíg a veszély meg nem szűnik.

Az adrenalin roham a fizikai testre érvényesül, a fizikai világban. Rigózás vagy dekázás alatt nem lehet használni, és arra sem hat, aki adatjacken keresztül irányít egy rigójárművet.

Nem vehetik fel azok, akiknek a Reakcióját vagy Kezdeményezését már feljavították kiberverrel, bioverrel vagy mágiával (ide tartoznak az alakváltók és az adeptusok is).

### Allergia

Érték: -2 és -5 között

Az allergiával rendelkező karakter sérülékeny egy állapottal vagy egy anyaggal szemben. A hátrány pontértékét két tényező állapítja meg. Az egyik azt adja meg, hogy milyen gyakran fordul elő az állapot vagy az anyag: Nem túl gyakran (-1) vagy Gyakran (-2). A másik tényező azt mutatja meg, hogy milyen komolyak a tünetek: Enyhék (-1), Közepesek (-2) vagy Súlyosak (-3).

#### ALLERGIA TÁBLÁZAT

Kondíció	Érték	Leírás
Nem gyakori	-1	Az anyag vagy állapot nem túl gyakori. Az ezüst és az arany a tipikus példái ennek.
Gyakori	-2	Az állapot vagy anyag gyakori. A műanyag, napfény és a szennyezőanyagok gyakoriak.
<b>Hevesség</b>	<b>Érték</b>	<b>Leírás</b>
Enyhe	-1	A szimptomák zavarók és kellemetlenek. +1 célszám mindenre, ha érvényesül a hatás.
Közepes	-2	A kontaktus az anyaggal azonnali fájdalommal jár. Az allergén anyagból készült fegyverek Energiája 2-vel nő az allergiások ellen.
Súlyos	-3	A páciens percenként Enyhe sérülést szenved, ha kapcsolatba lép az anyaggal. Az allergén anyagból készült fegyverek Energiája 2-vel nő az allergiások ellen.

### Kivetés

Érték: -5 (-2 mágiusan aktiváknak)

A karakter immunrendszere igen érzékeny a külső szövetekkel és részekkel kapcsolatban és kivet magából minden kibervert. A pót testrészeket a karakter szövetéből kell klónozni, különben azokat is kivet a karakter teste.

Mágiusan aktív karaktereknek (mágusoknak és adeptusoknak) 2 pontot ér a hátrány. Az olyan sámánok, akiknek a Tote-me már bünteti a kibervert (mint a Sas vagy az Unikorhis), azok nem vehetik fel a hátrányt. A karakterek nem vehetik fel egyszerre ezt a hátrányt és az Érzékeny Immunrendszert.

### Vakság

Érték: -6 (-2 mágiusan aktív karaktereknek)

A Vak karakterek +6 célszámot kapnak látással kapcsolatos feladatokra. Kibernetikus pótlásokkal nem lehet korrigálni a vakságot.

A mágiusan aktív karakterek még asztrálisan érzékelhetnek. Ezek a karakterek +2 célszámot kapnak minden fizikai világban történő érzékelésre, ha asztrálisan érzékelnek. Nekik csak 2 pontot ér a hátrány. A Vaksággal rendelkező karakterek nem vehetik fel a Színvakságot vagy az Éjszakai Vakságot.

A vakság kihathat a rigózásra és a dekázásra is. Ha a karakter agyi zavar miatt lett vak, akkor nem lát dekázás és rigózás közben sem, de ha csak idegsérülés miatt vakult meg, akkor még rigózhat és dekázhat is. Ezt a Mesélő dönti el, ha azonban dekázhat és rigózhat vaksága ellenére a karakter, akkor a hátrány csak 2 pontot ér.

### Kölcsönzött idő

Érték: -6

A karakter bármikor meghalhat. Lehet, hogy halálos betegségtől szenved, egy mérge lassan emészti a szervezetét, vagy egy agybombája van, de a lényeg minden esetben ugyanaz. A karakter élettartamát csak hónapokban lehet kifejezni.

A Mesélő titokban dob a karakter készítésekor 3D6-tal. Ennyi hónapig él a karakter, és ezután menthetetlenül és drámaian meghal. Ha a Játékos megváltoztatná karakterét, és inkább túlélne, akkor lecserélheti a hátrányt más hátrányokra 6 pont értékben. Ezt az opciót azonban megtilthatja a Mesélő, hiszen ha tudod, hogy nem halálos a kór, akkor nem félted annyira a karaktert.

### Színvakság

Érték: -1

A Színvak karakter csak feketében, fehérben és a szürke különböző árnyalataiban látja a világot. Ez +4 célszámot jelent neki minden olyan helyzetben, amikor színeket kell megkülönböztetni, mint például bombák hatástalanításakor stb.

A színvakságot neurális zavar okozza és nem lehet kezelni kibernetikus helyettesítéssel. A Vakságot nem lehet egyszerre felvenni a Színvaksággal.

### Süketség

Érték: -3

A süket karakter nem hall. A karakter nem hallgatózhat, és +4 célszámot kap minden olyan próbára ahol a hallás is értékes tényező (mint például a Meglepetés próba vagy a Lopakodás). A süketséget nem lehet korrigálni kiberverrel, és a Mesélő dönti el, hogy a karakter hallhat-e a Mátrixban vagy műérzetben. Ha a karakter hall a mátrixban és a műérzetben, akkor a hátrány értéke csak 1 pont.

### Dupla ízületek

Érték: 1

A karakternek flexibilis ízületei vannak, és testét könnyedén csavarja olyan pozíciókba, amelyekbe képtelenek lennének normál emberek. A karakter Atlétika (Szabaduló művész) cél-



számai -1-gyel csökkennek, és a karakter elfér olyan helyeken is, ahol csak egy kisebb végtagokkal rendelkező lény tudna átkelni.

### Magas fájdalom tolerancia

Érték: 2 rubrikánként

Az előnnyel a karakter figyelmen kívül hagyhat egy kockányi fizikai vagy mentális sérülést minden felvett 2 pontonként. A tolerancia Enyhétől kezdődik és maximális értéke Közepes. Minden más tekintetben úgy működik, mint a Fájdalomtűrés adeptsus képesség.

### Satnya

Érték: -1 és -5 között

A karakter fizikai állapota hagy maga után kívánnivalót. A satnya karaktereknek nem kell öregeknek vagy betegeknek lenniük, egyszerűen csak mellőzik a fizikai tevékenységeket, mint a dekások és a mágusok többsége.

A hátrány értéke 1 és 5 között lehet, minden egyes felvett pontért a karakter Fizikai Tulajdonságainak Faji Maximuma 1-gyel csökken. Ha a Faji Maximumok kisebbek lesznek így, mint a Faji Módosított Limitek, akkor ez az új érték lesz a Faji Maximum és a Faji Módosított Limit is.

### Villámgyors Reflexek

Érték: 2, 4 vagy 6

Minden két pontért a karakter +1-gyel növelheti a Reakció Tulajdonságát. Maximálisan +3 Reakciót lehet így elérni, és ezeket a pontokat csak a Meglepetés próbákhoz lehet felhasználni. Az előny nem kompatibilis a Harci Érzék adeptsus képességgel.

Mivel ezeket a kockákat csak Meglepetés próbákhoz lehet felhasználni, ezért ezek nem adódnak hozzá a Kezdeményezés értékhöz, de összeadódnak minden kibernetikus, bioveres, vagy mágikus növeléssel, ha ezeket Meglepetéshez használják fel.



### Alacsony fájdalomküszöb

Érték: -4

A karakter sokkal kevésbé tűri a fájdalmat, sokkal érzékenyebb erre. Minden sebészből adódó célszám növekedést illetve Kezdeményezés csökkentést úgy kell számolni, mintha egy Sebzészinttel magasabb sérülést szenvedett volna a karakter.

### Természetes Immunitás

Érték: 1 vagy 3

Az 1 ponton felvett Természetes Immunitás egy felvett vagy veleszületett immunitást nyújt egyfajta természetes méreg vagy betegség ellen. A kiválasztott betegség vagy méreg nem hat a karakterre. Ezzel szemben azonban az immunitás nem nyújt védelmet az ember alkotta betegségekkel vagy mérgekkel szemben.

A 3 ponton felvett Természetes Immunitás teljes védelmet nyújt egy ember alkotta droggal, betegséggel vagy méreggel szemben. A kiválasztott anyag semmilyen hatással sincs a karakterre.

Mindkét esetben a Mesélőnek bele kell egyeznie a választásba, és csak olyan dolog kerülhet szóba, amellyel kapcsolatba léphetett a karakter. A karakter egy adagnyi méreggel szemben képes ellenállni minden Test/2 naponta, minden mellékhatás nélkül. Ha a karakter ez idő alatt több dózist is bekap, akkor normálisan elszenvedi a következő adagok hatását, de Test/2 napon belül elkezd felgyógyulni a hatásaikból. Persze, csak ha életben marad addig.

### Éjszakai Vakság

Érték: -2 (-1 dekásoknak és rigóknak)

A karakter gyakorlatilag megvakul sötét helyeken vagy éjszaka. Teljes sötétben vagy minimális fényben a karakter további +2 célszámot kap a vizuális Észlelés próbáira a standard módosítókön felül. A karakterek nem vehetik fel az Éjszakai Vakságot a Vaksággal együtt.

Az Éjszakai Vakságnak nincs igazából akkora hátránya a rigók számára, mivel a szenzorok képesek a fényerősítésre, és a műrészben a rendszer mindig megfelelő fényességre állítja a beérkező jeleket, hogy azok megfeleljenek az alany agykapacitásának. A hátrány a Mátrixban sem érvényesül. Eppen ezért ezeknek a karaktereknek csak 1 pontot ér a hátrány.

### Éjszakai Látás

Érték: 2 (1 dekásoknak és rigóknak)

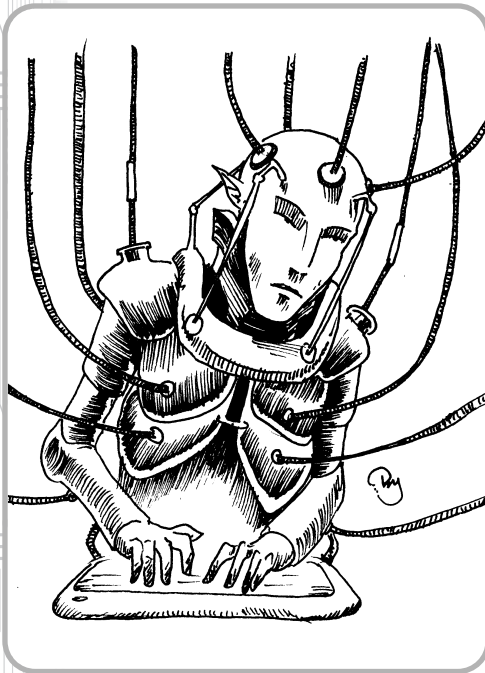
Az Éjszakai Látás humánok számára is elérhető, nekik olyan, mintha rendelkeznének természetes Fényerősítéssel.

Rigóknak és dekásoknak az Éjszakai Vakságnál megemlített okok miatt csak 1 pontba kerül az előny.

### Bénulás

Érték: -3

Csipőtől lefelé lebénult a karakter. Az ilyen karakterek képesek minden olyan feladat elvégzésére, amelyhez nincs szükség feltétlenül lábakra, és képesek közlekedni is kerekesszékekkel. Ezzel szemben a Harci Tartalékuk feleződik (lefelé kerekítve). A hátrány



nem érvényesül a Matrixban vagy Asztrális térben, ezért a Dekás és az Asztrális tartalék változatlan marad.

A lebénult karakterek általában igen tehetséges dekások, rigók vagy mágiahasználók. A bénult karakterek nem vehetik fel a Teljes Bénulást és nem kompenzálhatják a hátrányukat kiberverrel vagy bioverrel.

### Teljes Bénulás

Érték: -6

A teljesen lebénult karakterek nyaktól lefelé bénák, és nem végezhetnek semmilyen fizikai tevékenységet. A hátrány nincs kihatással a karakter Fizikai vagy Mentális Tulajdonságaira, a karakter Tulajdonságainak normális értékével kell kiszámolni a karakter Reakcióját és Tartalékait. A teljesen béna karakterek felvehetik a Satnya hátrányt is.

A béna karaktereknek Kórházi ápolat életvitellel kell rendelkeznie, és orvosi segédekre vagy programozott robotokra van szüksége, hogy elvégeztethesse a fizikai tevékenységeit. A hátrányt nem lehet gyógyítani kibernetikai vagy mágikus módszerekkel. A karakter nem veheti fel emellett a Bénulás hátrányt.

A hátrány nem hat ki az asztrális térre vagy a mátrixra.

### Gyors Gyógyuló

Érték: 2

A karakter gyorsabban gyógyul, mint a többi karakter. A karakter Gyógyulási Próbáinak célszámát 2-vel kell csökkenteni, a többi módosító hozzáadása után. A célszám soha nem lehet 2-nél alacsonyabb.

### Patogének elleni védelem

Érték: 1

A karakter immunrendszere sokkal jobban véd a betegségekkel és a fertőzésekkel szemben. A karakter még 1 Test kockát kap betegségek ellen.

### Mérgek elleni védelem

Érték: 1

A karakter sokkal könnyebben ellenáll a mérgeknek és a drogoknak. A karakter még 1 Test kockát kap mérgek vagy drogok ellen.

### Érzékeny rendszer

Érték: -3 (-2 mágikusan aktívaknak)

A karakter immunrendszerét nem tudják elnyomni az implantok, ezért az folyamatosan küzd ellenük. A hatás nem annyira komoly, mint a kivetésnél, itt minden implant Esszencia költsége duplázódik.

A mágikusan aktívak számára a hátrány csak 2 pontot ér, viszont számukra is ugyan úgyhat. Nem lehet egyszerre felvenni az Érzékeny Rendszert és a Kivetést.

### Szívósság

Érték: 3

A Szívóssággal rendelkező karakter sokkal ellenállóbb a sérülésekkel szemben. Ezek a karakter +1 kockát kapnak kizárólag Sebésellenállás próbákhoz. Ez kocka összeadódik a meglévő bőrpáncélokkal, szóval egy troll ezzel az előnnyel nagyon kemény lehet.

### Gyenge immunrendszer

Érték: -1

A karakter sokkal sérülékenyebb a betegségekkel szemben, mint a normális emberek. Minden betegséggel szemben a karakter egy kockával kevesebbet dobhat (minimum 1 kocka). A karakter általában ezt immunelnyomásos kezelések mellékhatásaként szerzi meg, olyan karaktereknek javasoljuk, akikben sok kiberver vagy biover van.

### Létakarát

Érték: 1 és 3 között

Minden egyes elköltött pontért a karakter +1 rubrika fizikai túlcserdülést kap. Ezek segítségével a karakter tovább maradhat életben, mint normálisan. Ez a növelés azonban nem emeli azt a küszöböt, amely után eszméletlenül vagy cselekvésképtelenül válik a karakter, és nem hat ki a sérülésekből fakadó célszámokra.

## MENTÁLIS ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

### Amnézia

Érték: -2 és -5 között

Az amnéziás karakter elvesztette emlékezete egy részét vagy egészét. Ezt neurológiai sérülés, mágia, drogok vagy agymosás okozhatja. Az amnézia súlyossága a felvett pontértéktől függ. A -2 ponton felvett Amnéziával a karakter nem emlékszik rá, hogy ő kicsoda, vagy mit tett a múltban, de emlékszik

a képességeire és a szakértelmeire. –5 pontos Amnézia esetében a karakter nem emlékszik semmire a múltjából, és nem emlékszik a képességeire vagy szakértelmeire sem. Ebben az esetben a Mesélőnél van a karakterlap és csak kevés értékkel van tisztában a játékos.

### Bátorság

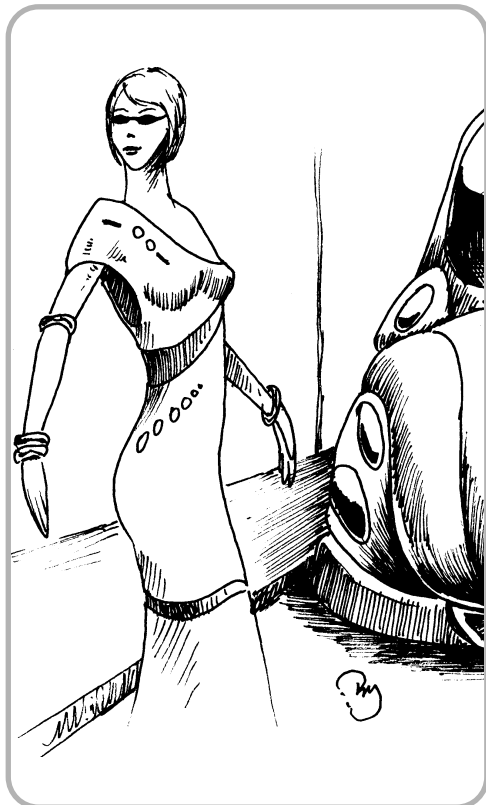
Érték: 1

A bátrakat nem lehet olyan könnyen megrémisztetni. A karakter -1 célszámot kap minden megfélemlítés vagy félelem elleni próbájára, és ide tartozik a Félelem paraképesség és a többi hasonló paraképesség is.

### Egyetemi Műveltség

Érték: 1

Az egyetemen sokkal többet tanulál, mint a többiek és olyan műveltséget is szerezhetél, amellyel csak nagyon kevesen rendelkeznek. Ha akadémikus tudásodat használod, és nem rendelkezel a megfelelő szakértelemmel, akkor az átvezetés célszáma +1-re csökken hasonló szakértelem esetén, +2-re specializáció esetén, és +3-ra csak Tulajdonság használata esetén. Ezt az előnyt kombinálni lehet a Technikus Iskolai Műveltséggel.



### Harci szörnyeteg

Érték: -1

A karakter irracionálisan vad lesz harci helyzetekben. Legalább három körbe kerül, mire abbahagyhatod a harcot. A karakter sikeres Akaraterő (6) próbával lecsökkentheti ezt az időt, minden siker egy körrel csökkenti ezt az időt, de minimum 1 körbe kerül a megszakítás. Ha nem szakítja meg a harcot, akkor csak akkor higgad le, ha minden ellensége meghal vagy harcképtelenné válik. A Harci Szörnyeteg és a Harci Paralizis nem vehető fel együtt.

### Harci Paralizis

Érték: -4

A karakterek „befagynak” harci helyzetekben. Az első Kezdeményezés során a karakter Kezdeményezés értéke megegyezik a lehetséges legkisebb értékkel, amelyet képes elérni. Ez mindenfajta harcra vonatkozik, legyen fizikai, mágikus vagy mátrix. A karakter emellett +2 célszámot kap minden Meglepetés próbájára. A karakter nem veheti fel egyszerre a Harci Szörnyeteget és a Harci Paralizist.

### Józan Ész

Érték: 2

A Józan Eszű karakter megtalálja a legpraktikusabb megoldásokat a dolgokra. Bármikor, amikor a játékos valami olyasmit csinál a karakterével, amelyet a Mesélő ostobának tart, a Mesélőnek figyelmeztetnie kell a játékost. Egy „ezt gondold meg még egyszer” mondat bőven elég erre a legtöbb esetben.

### Erőszakos

Érték: változó

Az erőszakos karakterek csak kissé vagy egyáltalán nem uruk viselkedésüknek. A hátrány értéke határozza meg, hogy mennyire erőszakos vagy problematikus a karakter viselkedése. Például egy olyan erőszakos karakternek, aki erőszakos csoportban (árnyvadászok) van, annak nem kell visszafognia magát, neki csak 1 pontot ér a hátrány, de egy dekásnak, aki erőszakosan a céges számítógéprendszerek feltörésére törekszik, már 3 pontot ér a hátrány.

### Felvillanások

Érték: -4

A felvillanások élénk emlékezet-alapú érzékszervi hallucinációkat jelentenek. Ezeket speciális események indíthatják be. Például ha valakit megkínzott az Egyetemes Testvériség, akkor annak Felvillanásai lesznek minden alkalommal, ha egy bogarat vagy rovarot lát.

Minden alkalommal amikor megtörténik az esemény, a karakternek Akaraterő próbát (6) kell tennie. Sikertelen próba esetén előjönnek az emléképek és a karakter 1D6 percig lebénul. Ez idő alatt nem képes érdemleges tevékenységre.

A kiváló eseményt alaposan meg kell fontolnia a játékosnak és a Mesélőnek is. Ez lehet bármi: egy hang, egy szag, egy kép vagy egy ötlet. Az állapotnak nem szabad túl gyakorinak lennie, hiszen akkor folyamatosan csak a felvillanások gyötörnék a karaktert, de nem szabad túl ritkának sem lennie.

### **Impulzív**

Érték: -2

A karakter nem gondolja meg a lehetőségeit, hanem egyenesen fejest ugrik még a veszélyes helyzetekbe is. Ha veszélyes helyzetbe kerül a karakter, akkor Akaraterő (6) próbát kell tennie, különben azonnal bele veti magát.

### **Analfabéta**

Érték: -3

Az analfabéták nem tudnak olvasni (az utcán felnővők és az elzárt vidéki helyen élők nem is tanulnak). A karakterkészítéskor ők csak Intelligencia x3 Ismeret alapú szakértelmet kapnak. A karakter nem rendelkezhet Akadémikus Tudás szakértelmekkel. Emellett a karakter nem kapja meg az ingyenes Írás/Olvásás szakértelmeket beszélt nyelvei után. A karakternek ekkor másokra kell támaszkodnia, hogy a leírt információt feldolgozzák neki.

Az analfabéta karakterek csak ikonvezérlésű programokat használhatnak, parancsokkal vagy instrukciókkal irányított programokat nem tudnak kezelni. A karakter +4 célszámot kap minden Komputerral kapcsolatos próbára, és nem lehet magasabb szakértelmük 1-nél.

Emellé a hátrány mellé nem lehet felvenni semmilyen Műveltséggel kapcsolatos Előnyt sem. A karakter normálisan fejlesztheti a szakértelmeit, de ehhez mindenképpen instruktort kell szereznie, magától nem tanulhatja meg. A karakter megtanulhat írni, de ehhez találnia kell egy tanárt, és az első Írás/Olvásás pontjáért 5 Jó Karmát kell fizetnie.

### **Hanyag**

Érték: -2

A hanyag karakter gyakran nem vesz észre fontos dolgokat. Ezt a rövid érdeklődési időtartam vagy valami más látásbeli probléma okozhatja. Ezek a karakterek +1 célszámot kapnak minden Észlelés próbájukra, beleértve az Asztrális Érzékelést is. A hátrány nem hat a távolság vagy rálátás miatti harci módosítókra.

### **Pacifista**

Érték: -2

A pacifista karakter a Hatodik Világ egyik legritkább állatfaja. A karakter nem képes elvenni egy másik személy életét, csak ha önvédelemből kell, és ha gyilkolnia kell, akkor is annyira humánus, amennyire csak lehet. Ezek a karakterek nem hajthatnak végre szándékos gyilkosságokat vagy orgyilkosságokat, és társaikat is visszatartják ezektől. Vannak olyanok, akik tisztelik a pacifista árnyvadászokat, de akadnak olyanok is, akik szerint ezek használhatatlan szemetek. A Pacifista és a Teljesen Pacifista hátrány nem vehető fel egyszerre.

### **Figyelmes**

Érték: 3

A figyelmes karakter sokkal könnyebben vesz észre próbb részleteket és nyomokat. Ezzel az előnnyel a karakter -1 célszámot kap minden Észlelés próbájára, beleértve az Asztrális Érzékelést is. Ezzel szemben az előny nem hat az Érzékelés va-

rázslatokra és a KNI-n át irányított Szenzorokra. Az előny nem hat ki a harci rálátás módosítókra.

### **Időérzék**

Érték: 1

Az Időérzékkel rendelkező karakter érzékeli minden másodperc eltelését és mindig tudja, hogy mennyi az idő percre pontosan. A folyamatos izoláció, az eszméletvesztés és a drogok és chipek agyomos hatása kiiktathatja ezt, de a zavaró körülmény eltávolítása után az érzék ismét visszatér.

### **Fóbia**

Érték: -2 és -5 között

A fóbia egy mélybe gyökerező félelmet jelent valamilyen állapottal vagy dologgal szemben. A hátrány pontértéke két dologtól függ. Az első tényező állapítja meg, hogy mennyire gyakori a fóbia: a gyakori (-2) vagy Nem gyakori (-1). Ezután a szimptomák súlyosságát kell meghatározni: Enyhe (-1), Közepes (-2) vagy Súlyos (-3). Ennek a két tényezőnek az összegzése adja meg a hátrány végleges pontértékét.

Megjegyezzük, hogy a Súlyos és Gyakori fóbia (tömeg vagy fedetlen ég) erősen gátolhatja a karakter tevékenységeit.

<b>Állapot</b>	<b>Érték</b>	<b>Leírás</b>
Nem gyakori	-1	Csak ritka az állapot, hang vagy szag lehet.
Gyakori	-2	Elég gyakran találkozol fóbiáddal. Ilyen lehet a napfény, a mágia, a tömeg vagy a fedetlenség.
<b>Súlyosság</b>	<b>Érték</b>	<b>Leírás</b>
Enyhe	-1	A fóbia csak zavar. +1 célszám mindenre, amíg a hatása alatt állsz.
Közepes	-2	Súlyosan zavaró a fóbiád. +2 célszám mindenre, amíg a hatása alatt állsz, és ha lehet, akkor megpróbálsz kikerülni azt. Akaraterő próbát (4) kell tenned, ha szembesülni akarsz fóbiáddal.
Súlyos	-3	A karakter összeomlik a félelemtől és elmenekül, ha találkozik a fóbiájával. Ezt csak egy sikeres Akaraterő (6) próbával tudod megszünteni. Ha sikerül, akkor is +2 célszámod lesz mindenre, amíg szembesülsz.

### **Fotografikus memória**

Érték: 3

A karakter soha nem felejt el azt, amit átélt. A karakter tökéletesen képes visszaemlékezni arcokra, dátumokra, számokra

ra vagy bármí másra, amit hallott vagy látott. Ha a játékos elfelejt valamit, amit a karaktere megjegyzett, akkor a Mesélőnek figyelmeztetnie kell.

Az előny dekásoknak igen hasznos, hiszen így biztosan megjegyezhetik az összetett biztonsági kódokat, de a többieknek is hasznos, hiszen így megjegyezhetnek mindent, anélkül hogy fel kellene írniuk.

### Tengerész lábak

Érték: -2

A karakter akkor szenved el a hátrány hatásait, ha 24 órán át szárazföldön van, és nem hajón. Minden ilyen 24 órás időszak után Akaraterő (4) próbát kell tenni, és minimum két sikert kell elérni, különben a hátrány érvénybe lép.

Ha a hátrány él, akkor a karakter megtesz bármit, hogy visszatérhessen és hajózhasson, még azzal sem foglalkozik ami különben lekötne. Minden célszám +1-gyel növekszik minden ilyen elrontott Akaraterő (4) próba után. Ez a plusz célszám nem érvényes a hátrány miatti próbákra.

Az első próba sikerességétől függetlenül a karakternek minden eltelt Intelligencia óra után dobnia kell még egy Akaraterő próbát, amelyre +1 célszámot kap, ha az előző próbája sikeres volt és +2-öt, ha sikertelen. A Mesélőnek jegyeznie kell, hogy hány próbát rontott a karakter.

A folyamatos próbák akkor érnek véget és a plusz célszámok csak akkor tűnnek el, ha a karakter annyi órát tölt vízen, ahány sikertelen próbája volt. Ha a karakter több mint 24 sikertelen próbát dobott, akkor minden 24 feletti sikertelen próba még egy napot jelent, amit vízen kell eltöltenie. Pl.: 26 sikertelen próba után 3 napot kell vízen tölteni és így tovább.

A hátrány hatásai igen eltérőek lehetnek: fáradtság, rosszindulat, dolgok elfelejtése, zavartság, fizikai fájdalom vagy kedvtelenség. Ezt a hátrányt olyanok vehetik fel, akik sok időt töltenek tengeren vagy vízen, mint például a kalózok, csempészek vagy tengerészek. Olyanok nem vehetik fel, akik még soha nem voltak nyílt vízen.

### Tengeri örület

Érték: -4

A karakter akkor szenved el a hátrány hatásait, ha több mint 24 órát tölt el a nyílt vízen, a szárazföld látása nélkül. Ebben az esetben Akaraterő (4) próbát kell tenniük, és minimum 2 sikert kell elérniük ezen, különben hatni kezd a hátrány.

Ha a hátrány hatni kezd, akkor a karakter szépen, lassan megőrül. Először a szárazföld után kezd vágnyi, aztán megpróbál visszafordulni még akkor is, ha ezzel veszélyeztetni a küldetést vagy ha árulást követne el ezzel, de arra is képes lehet, hogy megpróbálja átvenni a hatalmat a hajó felett. A karakter továbbra is észleli a környezetét, de folyamatosan attól retteg, hogy a többiek kilökik őt a hajóról, vagy magára marad a tengeren. Ahogy a hátrány rosszabbodik, a karakter mindent megtesz, hogy földet érjen, szabotálja a társait vagy akár meg is öli őket, ha nem engedik ki. Mindent megtesz, és ehhez bármit vagy bárkit ki is használ.



Az első próba sikerességétől függetlenül a karakternek minden eltelt Intelligencia óra után dobnia kell még egy Akaraterő próbát, amelyre +1 célszámot kap, ha az előző próbája sikeres volt és +2-öt, ha sikertelen. A Mesélőnek jegyeznie kell, hogy hány próbát rontott a karakter.

A karakternek addig kell folytatnia a próbákat amíg meg nem látja a szárazföldet a saját szemével, vagy kibernetikusan feljavított látásával. A karakter nem fog hinni az elektronikus szenzoroknak vagy társainak, akik azt bizonygatják, hogy közel a szárazföld. Ha a karakter földet ér, akkor annyi órát kell eltöltenie ott, amennyi sikertelen próbája volt. Ha a karakter több mint 24 sikertelen próbát dobott, akkor minden 24 feletti sikertelen próba még egy napot jelent, amit szárazföldön kell eltöltenie. Pl.: 26 sikertelen próba után 3 napot kell vízen tölteni és így tovább.

Ezt a hátrányt olyanok vehetik fel, akik sok időt töltöttek tengeren vagy vízen, mint például a kalózok, csempészek vagy tengerészek. Olyanok nem vehetik fel, akik még soha nem voltak nyílt vízen.

### Írányérzék

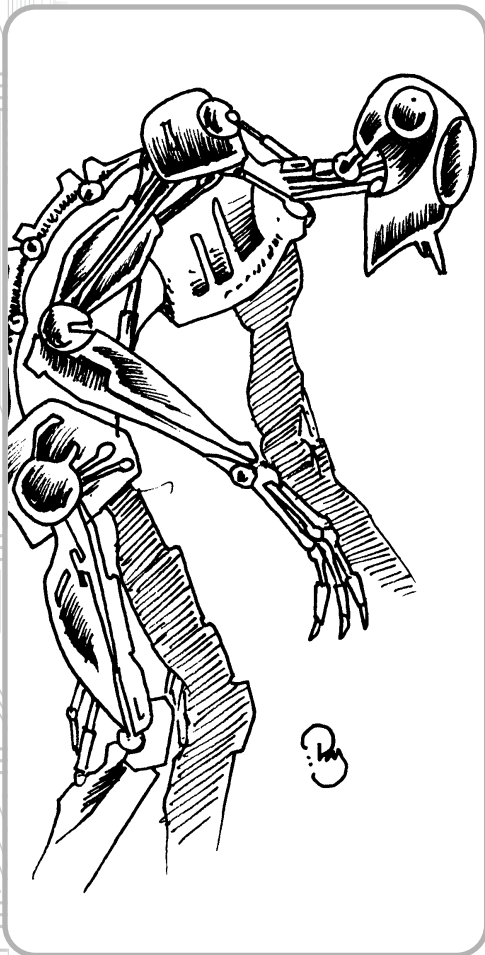
Érték: 1

Az irányérzék segítségével a karakter soha nem téved el. A karakter mindig tudja merre van észak és szinte bármikor képes újratervezni útját. Ezzel szemben az előny nem segít, ha a karaktert eszméletlenül szállítják el valahova, vagy nem képes érzékelni a külvilágot.

### Érzékeny idegstruktúra

Érték: -2 vagy -4

A karakter idegrendszere sokkal érzékenyebb, mint bárki másé, és sokkal jobban károsítja ezt a JME-k, a fekete jégek, a rigó kilöködés és a műérzet sérülések. Ha a karakter ilyen formából származó sebzést szenved el, akkor csökkentsd a karakter effektív Akaraterőjét -1-gyel 2 ponton



felvett hátrány esetén, vagy -2-vel 4 ponton felvett hátrány esetén. Az Akaraterő nem csökkenhet 1 alá így.

#### **Műérzet szédülés**

Érték: -2 (-4 dekásoknak és rigóknak)

A karakter zavartságot és szédülést tapasztal amikor kiberdekkbe, rigó deckbe, fegyvercsatorlóba, vagy bármilyen más műérzet rendszerbe csatlakozik be. A karakterek így +1 célszámot kapnak minden tevékenységükre és -1-et kapnak a Kezdeményezésükre, amíg be vannak csatlakozva.

#### **Bioviasszacsatolás ellenálló**

Érték: 2 vagy 4

A karakter sokkal ellenállóbb az ártalmas ASIST megnyilvánulásokkal, mint például a fekete jegek vagy a rigó kilökődés hatásaival szemben. Ekkor a karakter effektív Akaraterőjét meg

kell növelni +1-gyel 2 ponton felvett előny esetén vagy +2-vel 4 ponton felvett előny esetén. Ezt az előnyt csak rigók vagy dekások vehetik fel.

#### **Technikus Iskolai Műveltség**

Érték: 1

A karakter nem csak technikai iskolába járt, hanem ott több tudást is szívott magába, mint a többiek és olyan dolgokat is tud, amelyet csak kevesen. Ha egy technikai alapú Ismeret szakértelmet kell átvezetned, akkor csak +1 célszámot kapsz szakértelem, +2 célszámot specializáció és +3 célszámot Tulajdonságból átvezetés esetén. Az előny kombinálható az Egyetemi Műveltséggel.

#### **Teljesen Pacifista**

Érték: -5

A teljesen pacifista karakter nem képes megölni egyetlen olyan lényt sem, amelynek több intelligenciája van egy rovarnál (a rovárszellemek intelligensnek számítanak), és itt nem számít a provokáció. Ha mégis megteszi, akkor 2D6 hétig a depresszió és a büntudat hatása alatt fog állni a karakter. Ez idő alatt a karakter csak eszik, alszik és napi szokásos tevékenységeit végzi, mást nem.

Értelemszerűen csak nagyon kevés teljesen pacifista árnyvadász van. Ezzel szemben egyre több ilyen sámnán lesz, mivel a pacifistább és gyógyítás centrikusabb Totemek, mint például a Kigyó, egyre több ilyen egyedet választanak ki. A karakterek nem lehetnek egyszerre Pacifisták és Teljesen Pacifisták.

#### **Műveletlen**

Érték: -2

A műveletlen karakter csak felszínesen tud írni, olvasni és számolni. A karakter csak Intelligencia x3 szabadon elkölthető pontot kap a karakterképzés alatt. Ezek a karakterek nem vehetnek fel akadémikus Ismeret szakértelmeket. Emellett csak egy nyelvet tudhatnak.

A karakterek nem vehetnek fel más Műveltség alapú előnyt e hátrány mellett. A karakterek normálisan fejleszthetik szakértelmeiket, de minden esetben tanárt kell találniuk, mert nem tanulhatnak maguktól. Amikor a karakterek először vesznek fel akadémikus szakértelmet, akkor annak költsége duplázódik.

#### **Bosszúálló**

Érték: -2

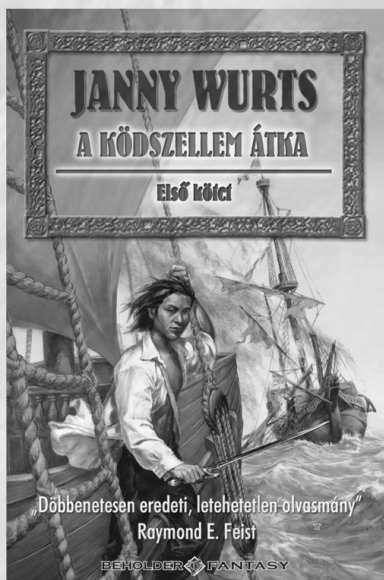
A bosszúálló minden esetben megbosszulja a rajta esett sérelmeket, nem számít milyen kicsi is az. Egy szóbeli sértés már rideg fenyegetést vagy egy arcba csapást vonhat maga után, míg egy szerzett sérülés akár az elkövető életébe is kerülhet.

A bosszúállók nem nyugszanak addig, amíg bosszút nem állnak. Lehetnek jó társak, de tegyél csak egyszer nekik keresztbe, és elástad magad.

*Folytatás a következő számban...*

# JANNY WURTS

## A fény és árnyék háborúja trilógia



A magyar olvasóközönség Janny Wurts-öt leginkább a Raymond E. Feisttel közösen írt Birodalom trilógiából ismerheti. Az együttesen megalkotott műalapító Feisttől származott, aki azonban úgy érezte, hogy a főhős hiteles megformálásához mindenképpen egy nő társszerzőre van szüksége. Jannynek kezdettől fogva tetszett a történet, és igent mondott. Mint később kiderült, jól tette. A regények világszerte sikeresek lettek, és innentől kezdve Janny Wurts-öt elismert fantasy szerzőként tartják számon.

Természetesen Feist választása nem véletlenül esett rá, hiszen az író nem a semmiből tűnt elő. Jannynek ekkora már több regénye is a boltok polcaira került, és szépen fogytak. Tehetsége azonban nem

merült ki az írásban. Janny előbb lett elismert grafikus, mint szerző. Borítóterveit nagyobb New York-i kiadók vásárolták meg, és festményei több neves, állandó kiállításon is megtekinthetőek.

A Fény és árnyék háborúja sorozatot tartja fő művének, amelynek alap gondolata évekkel, sőt évtizedekkel az első könyv kiadása előtt megfogant. Már iskolás korában formálódni kezdett a cselekmény, de úgy gondolta, még nem rendelkezik elegendő tapasztalattal egy ilyen nagy lélegzetű mű megírásához.

Janny bejárta a világot, hogy megteremthesse a sajátját. Próbált mindent személyesen kipróbálni, amelyről úgy gondolta, hogy a későbbiekben hasznos lehet. Vitorlázni és kardozni tanult, imádott lovagolni, és rengeteget olvasott. A főiskolán belemerült a tudományokba, a botanikától kezdve a földrajzra át a csillagászatig. Maradandót akart alkotni, olyan regényt, amelyet nem egyszerűen elolvasni, hanem átélni kell.

Első könyveit főleg szárnypróbálgatásnak szánta, hogy stílusa csiszolódjon, és elérje a saját maga által megcélzott színvonalat. Amikor széles körben ismert és elismert író, valamint grafikus lett, végre belekezdhetett gyermekkori álmának megvalósításába: elkészíteni a régóta érlelődő regényeket az általa festett borítókkal.

A Fény és árnyék háborúja sorozat két féltestvér történetét beszéli el. A hercegek egymással véres háborúban álló családok sarjai, akik anyjuk viharos természetére révén kerültek rokoni kapcsolatba. Két teljesen különböző karakterről van szó. Arithon fekete hajú, vékony és alacsony. Mágusok közt nevelkedett, rajong a zenéért és az árnyak irányításának adományával született. Lysaer mindenben az ellentéte. Magas, szőke hajú és izmos – „az eszményi hős”. A királyi udvarban nőtt fel a trón várományosaként; adománya pedig a fény feletti hatalom.

A regények Athera sokat próbált világán játszódnak. Már jócskán a kontinens Harmadkorában járunk,

amikor bekapcsolódunk az eseményekbe. A hercegek kalandos úton jutnak el Atherára, mert az otthonuk egy másik világban van. Később aztán kiderül, hogy ez nem egészen így van. A térkapu azonban csak az egyik irányba járható. Ráadásul, aki Atherára igyekszik, annak át kell jutnia a Vörös-sivatagon és Mearth árnyain. De ne szaladjunk ennyire előre. Hogy átlásuk az elsőre talán bonyolultnak és kuszának tűnő eseményeket, célszerű megismerkedni Athera történelmével.

Wurts saját bevallása szerint olyan világot kívánt alkotni, amely különbözik az eddig megszokottaktól. Nemcsak a környezet, hanem a szereplők, az események, és úgy általában minden mentes a szokásos fantasy közhelyektől. Nincsenek ostoba orkok, amelyek a gonosz, sötét varázsló irányítása alatt világuralomra törnek. Nincsenek jószágos elfek, akik hősiességükben legyőzik az alávaló szörnyetegeket. A karakterek sem egyértelműen pozitív vagy negatív beállítottságúak. Nincs fekete és fehér. A szereplők esendők, és ugyanúgy hibázhatnak, ahogy mi is.

Természetesen izzig-véríg fantasy világról van szó. Nagyhatalmú mágusok, a háttérben szervezkedő boszorkányok, titokzatos ősi fajok, kalandok, szerelem, véres háborúk, politikai cselszövések, és a sor még a végtelenségig folytatható lenne. Mindez azonban azzal jár együtt, hogy nem egy könnyed akcióregényt kapunk cserébe. A Fény és árnyék háborúja a fantasy komolyabb vonulatához tartozik. Az aprólékosan felépített, „élő” világ, az összetett karakterek, a háttérben meghúzódó indulatok és érzelmek megértéséhez egyfajta elmélyültség, hangulatra van szükség. Az író szavai szerint a regény nem azoknak készült, akik „szeretik, ha az orruknál fogva vezetik őket, és megmondják nekik, hogy mit gondoljanak”. Itt nem kapjuk készen a „jó és rossz mibenlétét”. Az olvasó maga alakíthatja ki a véleményét, miután mások szemszögéből is megismerheti ugyanazt az eseményt.

A rövid kitérő után most már tényleg következzen Athera történelme.

Ath, a Teremtő első lényei az őssárányok voltak. Az ő megjelenésükkel kezdődik az Elsőkor. Ezek a hatalmas, vad és ősi teremtmények emberi mértékkel elképzelhetetlen tudással rendelkeztek. Álmaikkal képesek voltak Ath-hez hasonlóan megváltoztatni a valóságot, és új dolgokat alkotni. Azt gondolták, hogy a mágikus energia forrását ugyanúgy tévedhetetlenül használhatják, és a teremtés mestereivé válhatnak. De tévedtek. Megfeledeztek a Teremtő útjáról, és letértek róla. Az általuk létrehozott „dolgok” pedig kicsúsztak az irányításuk alól.

Az őssárányok nem voltak gonoszak, csupán olyan energiákhoz nyúltak, amelyhez nem lett volna szabad. Iszonyú lényeket hoztak létre, mint például a seardluineket. Ezeket az óriási, macskaszzerű ragadozókat csak a gyilkolás vágya éllette. Maguk az őssárányok is áldozatául estek a seardluineknek; a fiatalabb példányok szinte kivétel nélkül elpusztultak.

A Teremtő ajándékot küldött a világnak, hogy begyógyítsa a sebeket, amelyet az őssárányok önteltisége okozott. Az életben maradt néhány képviselőjük örökre lemondott az álmokról, és visszavonult a hegyek mélyére. Három faj érkezett Atherára, amelyet most paravókként, vagy ősi fajokként emlegetnek. A kentaurok, akik ereje a földből származott, és akik saját életük árán is megvédték azt. Az aprók népe, a napgyermek, akik az élet végtelen szépségét hivatottak hirdetni. Végül pedig az unikorniszok, akik a kapcsolatot jelentették Ath-szel és minden élővel. Bárki, aki ezen lények közelébe kerül, átérzi a természet, az élet és az alkotás nagyszerűségét.

De még a paravók méltósága sem tudta lecsillapítani a sárányivadékok szenvedélyes vérvágyát. Mert nemcsak a seardluinek, hanem a sárányok szárnyaló fantáziájának más teremtményei is elszabadultak. A khadrimok, wyvernek, methurik és iyatek például még a Harmadkorban is előfordulnak. A paravók háborút indítottak az ivadékok ellen. Véres ütközetek következtek. Már közel volt a végső győzelem, de az ősi fajok is a kihalás szélére jutottak.

A legősibb, leghatalmasabb sárányok is őszintén gyászoltak. Még egyszer, utoljára álomba merültek, hogy más világokból hozzanak segítséget. Így érkezett meg Atherára a Hetek Szövetsége. Ennek, a nevéből következően hét nagyhatalmú varázslóból álló csoportnak az lett a feladata, hogy segítse a paravókat, és helyreállítsa a békét.

A mágusok voltak az első emberek Athera földjén. Az őssárányok választása azért esett rájuk, mert a Hetek is iszonyú pusztítást végeztek saját világukban. A Kráter-tóban jelentek meg, és feloldozást kaptak korábbi bűneik alól. Érzésüktől számítjuk a Másodkort.

A Hetek varázslói addigra már megundorodtak a vérontástól, de a bűnbocsánatért cserébe mégis teljes szívükből segítettek a paravókat. Szolgálatuk nem ért véget akkor sem, amikor az utolsó seardluin is holtan feküdt, és a föld sebei begyógyultak. Az ősi fajok ugyanis túl kevesen maradtak.

A kontinens négy égtájában található térkapukon keresztül érkeztek meg az emberek. A Hetek korábbi otthonaként szolgáló világ ugyanis lassan pusztulni kezdett, épp a megtért varázslók által elindított folya-



matok következtében. Mivel a parávek teljesítették Ath kívánságát, és újra béke honolt Atherán, a Teremtő jutalmul gondjukra bízta a begyöngyült földet. Ezt azonban meg kellett osztaniuk az emberekkel. A Hetek Szövetsége és a parávek egyezségét kötötték, hogy bizonyos feltételekkel engedélyezik az emberek letelepedését és uralmát. Az ősi fajok ugyanis nem vágytak hatalomra – számukra a természet jelentett mindent. Ezzel kezdődik a Harmadkor, avagy az emberek kora.

A varázslók vállalták, hogy mindenáron megőrzik a világ egyensúlyát, és nem hagyják, hogy bármi is tönkretegyje azt. Őt nagykirályságra osztották a földrészt, és emberi uralkodókat választottak. Mindegyik uralkodó családot felruháztak egy erénnyel, amely öröklődik, és az emberi gyarlóságot hivatott kiküszöbölni (mértéktelenség, bölcsesség stb.). A következő uralkodónak mindig egyenes ági leszármazottnak kellett lennie, akit csak a Hetek Szövetsége ültethet trónra.

Több ezer évig minden újra tökéletesnek tűnt, de a Délkapun túlról ismét katasztrófa fenyegetett. A Hetek Szövetsége nem tudta megakadályozni, hogy az ottani világban a technika ne fejlődjön túlságosan magas szintre. Az emberi civilizáció a puskapor felfedezése után a pusztulás útjára lépett. Gépeket építettek, és az elferdült, céltalan gyűlölködés hozta létre az Atherát fenyegető legnagyobb veszélyt, a Ködszellemet.

A Ködszellem, amikor már elég erős lett, áttört a Délkapun, a Harmadkor 4993. esztendejében. A Hetek Szövetsége a nagykirályok mágiikus hatalma segítségével huszonöt éven keresztül meg tudta akadályozni a lény hódítását. De egyikük másképp gondolta. Davien, az Áruló kirobantotta a lázadást 5018-ban. A nagykirályok kénytelenek voltak elhagyni a Ködszellem visszaszorítására emelt védműveket, hogy rendet tegyenek birodalmukban. Ezután már semmi sem állt a szellem útjába, amely alig pár év alatt elfoglalta Athera égboltját, és foglyul ejtette a napfényt.

Davien ugyanis nem találta méltónak az embereket az uralkodásra, és fellázította a kereskedőcéheket az uralkodók elűzésére. A lázadás végigsöpört egész Atherán, és a Hetek Szövetsége jobbnak látta a Nyugatkapun túl fekvő világba menekíteni a nagykirályok örököseit. Négyen indultak útnak, az ötödiket a Hetek ezen a kontinensen rejtették el. Egyikük áldozatul esett a Vörös-sivatag megpróbáltatásainak, és végül hárman érték el Dasцен Elur szigetvilágát – ők voltak Arithon és Lysaer ősei.

Hamarosan azonban itt is kitört a háború, és amikor nagyjából ötszáz évvel később a két féltetstvér megszületik, a családok között mély gyűlölködés feszül. Lysaer anyja, Talera hercegnő a fiú megszületése után nem sokkal házasságtörést követ el, mert férje a háborúban

akarja bevetni a gyermekük adományát. Bosszúból a birodalom halálos ellenségéhez, a kalózkirályhoz menekül. Kettejük között mély érzelmek alakulnak ki, és hamarosan megszületik Arithon.

Az első könyv (A Ködszellem átka) elején nagyjából itt kapcsolódunk be a történetbe. Arithon felnőve apja örökébe lép. Egy tengeri ütközetben az ellenfél fogságába esik, és száműzik azon a térkapun keresztül, ahonnan őseik érkeztek Atheráról.

De ez az ötszáz év nem telik eseménytelenül Athera világán sem. A lázadást követően még sokáig folynak a csatározások, mind a harcmezőn, mind a tárgyalóteremben. A Hetek nem tudják elúzni a Ködszellemet. A régi, királyi alkotmány tisztelői és örökösei a hegyekbe menekülnek. A városok új előjárói a „barbár” nevet akasztják rájuk. A törzsek és a barbárok viszályai végigkísérik az egész Harmadkort, hiába ér véget a lázadás viszonylag hamar. Az ősi királyi városokat lerombolják, és megszegik az emberek és az ősi fajok közti egyezségét.

A parávek látva, hogy imádott világukon ismét káosz és pusztulás lesz úrrá, lassan elhagyják a kontinentst. Fokozatosan ugyan, de 5100-ra mind elmenekülnek. Atherán, a Ködszellem világán sötét időszak veszi kezdetét.

A Hetek Szövetsége megfogytatkozik. Traithe elveszíti mágiikus képességeit, amikor lepecsételi a Délkaput, és kettészakítja a Ködszellemet – valószínűleg ezzel mentve meg a kontinentst az azonnali pusztulástól. Davien, az Áruló saját elhatározásából száműzetésbe vonul; Ciladis, az Elveszett pedig a parávek felkutatására indul, és nyoma veszik. Mivel az emberek megtadják korábban vállalt kötelezettségüket, ezért a varázslók kénytelenek egyedül folytatni a küzdelmet az életben maradt sárkányivadékok ellen.

Kezd elveszni minden remény, hogy valaha is újra kisüssön a nap, és helyreálljon a béke. De ekkor beteljesedik a Nyugatkapu Prófécia. Dakar – a Hetek varázslója, Asandir tanítványa – egy elmenekült herceg visszatértét jósolja meg, aki különleges adományával legyőzi a Ködszellemet, és elfoglalja ősei trónját. Nem rajta múlik, hogy végül nem egy, hanem két herceg érkezik. Ráadásul ez a két herceg halálos ellenség, akik csak szorosan együttműködve győzhetik le a Ködszellemet...

Janny Wurts-ról és könyveiről bővebb információkat a Beholder Kft. honlapján, a <http://www.beholder.hu> címen találhatsz.

Lassu Tamás

# KOMBÓK

## HOGYAN KÉSZÜLJÜNK VERSENYRE?

Rögtön egy kis helyreigazítással (ill. pontosítással) és kiegészítéssel kezdeném a cikket, mert a cikk első részének megírása óta egy picit változott a véleményem (ennek köszönhető néhány azóta megrendezett verseny).

- ❖ A *Kyorg ősmágusos* pakli hagyományosan annyira mégse tűnik erősnek, viszont minden más környezetben elég jó lehet. Leginkább a sima controllra hasonlít, de azért írok paklistát hozzá.
- ❖ A horda lehet hogy erősebb, ha teljesen VP-pusztításra hegyezzük ki, és *Támadó taktika* helyett *Ínséges időekkel* játszunk, de sajnos még így is gyengébb, mint gondoltam. Tehát nem elég erős a pakli ahhoz, hogy versenyt nyerjünk vele, de azért ehhez is írok paklistát.
- ❖ Még egy pakli típus van, ami versenyerősségű hagyományosan (is): a Szimill pakli. A kicsit túl erős *Őrjöngő szimillel* nyer, sok jelző lény, countererek, húzások, rengeteg apró kombót lehet beleépíteni. Illetve még kombópaklinak is össze lehet rakni, *Haarkon darazsai-Őrjöngő szimill* kombóval. Ez 11 VP, és 2 lapos kombó, annyira nem rossz, de inkább csak Hatalom korlátozásán.

### Előnye:

- ❖ Nagyon gyors tud lenni.
- ❖ Olcsó countererek, illetve *A szerelem tornyára* nem lehet ellenvarázsolni.
- ❖ A sok kis lény sok varázspontot termel, gyorsan lehet pörgetni a paklit, a drágítás nem igazán zavarja (pontosabban: a játék elején igen, utána már kevésbé).
- ❖ Nagyon sok idióta (de azért hasznos!) lap befelé.

### Hátránya:

- ❖ Egy sikeres *A feledés korszaka*, egy második körös *Nyugodt pentadron* jó eséllyel darabokra szedi a paklit.
- ❖ Lehet vele nagyon rosszul húzni.
- ❖ Az átlagosnál egy kicsit több mázli kell hozzá.
- ❖ Köszönetet kell mondanom Vaczó Andrásnak, hogy hozzájárult a paklistájának közléséhez. Azért az övét írom le, mert a legutóbbi 3 pesti hagyományost ő nyerte meg ezzel. Külön kérésére side-ot nem írok hozzá.

## IRTÁSOK

Sajnos kivetelhezhetetlen, hogy az ellenfélnek mindig minden lapját le tudjuk counterelni, ezért szükségünk lehet néhány irtásra is, amivel a lehozott lapokat leszedhetjük. Az irtásoknak rendkívül széles palettája van. Hasonlóképpen a ellenvarázslatokhoz, ezeknél is az idézési költség és az univerzalitás a legfőbb szempont a megfelelő lap kiválasztására. Mivel már rengeteg lapleszedés van, ezért olyan irtással, ami csak lények ellen jó, nem is nagyon fogunk játszani, legalábbis alapból nem (olyannal meg, ami csak nem-lény lap ellen jó, azzal még talán side-ból sem). Szerintem a legjobb lapleszedések a *Negatív energia*, *Koncentrált energia*, *Energiacsóva* és *A*





sebez. *Cselvetéssel*, sok olcsó counterrel megvédve szinte nyert ügyünk van. *A természet rendjével*, *Isteni parancssal* és *Talbot szavával* is lehet kombózni.

**Acélgólem:** A gólem pakli kulcslapja. Ha ezt leszedik, akkor gyakorlatilag halott a pakli, mert a tápos gólemeinknek kijátszási feltétele van, és ez az egyetlen olcsó gólem, aminek nincs kijátszási feltétele. Lények ellen remek falat képez. Nagyon figyeljünk rá, hogy nagy ritkán támadhat is (mert ezt hajlamos elfelejteni az ember).

**Rovarsámán:** A régi öreg spoiler lény kezd lassan kiszorulni az élmezőnyből. Manapság már sokkal hasznosabb lények vannak nála. Nem sok olyan pakli maradt, amiben használnám. Nem is a lap annyira rossz, hanem egyszerűen arról van szó, hogy már nem olyan jó a színe mint régen. (*Manatúzzal* és *Kisebb zannal* együtt még mindig gyilkos tud lenni, szóval azért nem szabad elfelejteni.)

**szkarabeuszok átka.** Az első háromnak a legnagyobb előnye, hogy azonnali (no persze az alacsony idézési költség miatt mindegyiknek megvannak a hátulütői), míg a szkarab legnagyobb haszna, hogy csak egyszer kell rá varázspontot költeni, és több lapot is le lehet vele szedni. Hasznos lehet még *A gyenge pusztulása* és a *Febér tigris*, ami az egész asztalt lepucolja (*Elmepajzzal* együtt elég brutális tud lenni), *A föld oltára* (a kis lényekkel operáló paklikba) és a *gólem-deckek fő tápja* a *Vasgólem* (viszont másba sajna nem lehet használni). Lényirtások közül a *Láncvillám* viszi a pálmát, hiszen kivégzésnek is tökéletes, a *Manatúzzal* pedig egy egész asztalt lepusztíthatunk.

Az avatórok ellen az *Alattomos fekete csáp*, *Elbullik a gyenge* és a *Mentális csapás* a leghasznosabb. Óriások és gólemek ellen a *Manatúz*, *Elbullik a gyenge*, *A lélek felszabadítása*, *Bo'adun csapás* és a hamarosan megjelenő *Fosszilis csontok* lehet a legjobb választás.

## LÉNYEK

Mivel minden paklitípusba más és más fajta lények kellene, így nem is lehet igazán sorrendet felállítani köztük. Ezért inkább mindegyik pakliból kiragadok egyet-kettőt, amiről érdemes többet írni.

**Nyugodt pentadron:** A leggusztustalanabb óriás. Iszonyú hamar kijön, minket szinte semmiben sem korlátoz, sőt *Az óriások fájdalmaival* és a 0 VP-s counterekkel együtt elég jól működik. Gólem, horda, szimill ellen kulcsfontosságú lap.

**A tisztesség manifesztációja:** A HKK legolcsóbb öllapja: 4 varázspontért (követővel), „kis hátránnyal” 20-at

sebez. *Cselvetéssel*, sok olcsó counterrel megvédve szinte nyert ügyünk van. *A természet rendjével*, *Isteni parancssal* és *Talbot szavával* is lehet kombózni.

**Élőholt pöffeteg:** A kontroll lények új királya. Őszintén szólva, én sokáig gyengének tartottam ezt a lapot, de jobban átgondolva és kipróbálva hamar megváltozott a véleményem. Hiszen mindig jó egy hatért 15/15-ös lény, nem? (Főleg *Kisebb zannal*!) Én a lapnál óriási hátránynak tarom azt, hogy meg kell mutatni a kézben lévő lapokat, mert jó játékos ellen rengeteget számít. Ha ezt választjuk az öllapunknak, akkor minél kevesebb nem-varázslat lapot tegyünk a pakliba, különben megesisik, hogy van egy hatért 2/2es lényünk.

**Őrjögő szimill:** Undorító egy lap. Szerintem túl erős ez a lény, mert a sok kis apró lényből, (amik szinte ingyen jönnek, és esetleg csinálnak valami hasznosat) könnyedén gyilkos kamikazét csinál. Ha ez ellenfél húsban van, akkor mindössze hét lényre van szükség, amit könnyen meg lehet oltani sok jelzőtermelővel. Ráadásul még életpontot is ad a másik oldalon tanyázó lényeknek (pl. *Bobócmoladdal* együtt már elég zavaró lehet). Nem csoda, hogy egyre többen mondják, hogy tiltsák be néhány versenykörnyezetben (ÖV-n és Hatalom korlátozásán).

## EGYEBEK

Hátra vannak még az egyéb kategóriába tartozó lapok, amiket egyik másik kategóriába se tudtam besorolni. Mivel

mindegyik vizsgált lap más jellegű, ezért itt se kísérlek erősségi sorrendet felállítani.

**Fókuszált mágia:** A sok ezer azonnali reakció „nagy ellenfele”. Egy felkészületlen ember counter-pakliját darabokra tudja verni, de side után bárki könnyedén elverheti. Sajnálatos módon nem elég erős, hogy felvegye a versenyt az ellenvarázslatokkal (mert könnyen kicselezhető, illetve leszedhető). Ráadásul nagyon kevés pakliba lehet használni értelmesen. (ÖV-n viszont elég jó.) Ha megnézzük, akkor mindegyik, általam javasolt pakli összeállításba countert raktam. Ezzel a lappal egyedül a meglepetés előnye miatt lehet versenyt nyerni.

**Kisebb Zan:** Univerzális, olcsó „Joker” lap. Mind a saját, mind az ellenfél lapját lemásolja. Az igazán gusztustalan dolog benne, hogy a *Babn szolgát* a szolga feláldozásával is le tudja másolni, ami nagyon olcsón nagyon nagy lapelőnyhöz juttat (ugyanaz a módszer *Őrült Szajonnal* is mókás lehet). A másik jó felhasználási módja egy *Élbolt pöffeteg* vagy egy *Rovarsámán* másolása. Persze minden egyébhez is jól jöhet még.

**A kigyó taktikája:** Iszonyatosan olcsó manapszűtítés. Nagyon sok pakliban lehet értelmesen használni, talán a legjobb a gölemmel és *Ínséges időekkel*. Nagyon gyors, kombós paklik pedig a counterelés és egyéb közbeszólás elfojtására fogják használni. (Szorult helyzetben esetleg cantripként is funkcionálhat.)

**A gyík lesújt:** Speciális counter, és speciális erőforrás egyben. Számomra még mindig kétséges, hogy mennyire használható ez a lap, de egyre inkább afelé hajlok, hogy jól használható, annak ellenére, hogy meglehetősen különleges. Hát majd kiderül. Használatát egyelőre inkább csak a side-ba javaslom.

**Lyx-daik-i boszorkánykódex:** A legjobb gyűjtőből való visszavétel. Igazából csak azért emelem ki külön, mert egy kontrollban használva könnyen előfordulhat, hogy *Kisebb Zannal* és *Manasajtolással* (feltéve hogy játszunk velük) ide-oda kombóztatva hatalmas varázspont- és lapelőnyt termelhetünk. Már csak a gyógyulásról kell gondoskodni (pl. *Szent sólyommal*).

**A feledés korszaka:** A HKK egyik legerősebb lapja. Hihetetlenül erős lap az óriás pakliba, mert fölöslegessé teszi az összes lényirtást, és egy 4/3-as lény két varázspontért, még képességek nélkül is megéri. Kísérletező kedvűek kipróbálhatják *Démoni bállal* is. Szerintem ez az a lap, amit be kéne tiltani, mert önmagában rengeteg paklikonceptiót kivégez.

## KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

Úgy érzem e rövid ismertetők után már mindenkiben körvonalozódott nagyjából, hogy melyik pakli miről szól, és hogy miért pont azokat a lapokat kell használni bennük. Ezek alapján már azt hiszem, már mindenki össze tudja rakni paklikat.

Tehát már csak az a kérdéskör maradt hátra, hogy mivel védekezhetünk más paklik ellen. A kiegészítő pakliba 25 lap fér el, és tapasztalataim szerint sohasem használják ki normálisan, és teljesen fölösleges lapokat is beletesznek (persze ez csak a verseny végére derül ki). Szóval nagyon meg kell erőltetni magunkat, hogy tényleg olyan lapok legyenek a side-ban, amiket valóban használni is fogunk. Minden versenyen érdemes az esélyes paklik ellen készülni, a maradék helyet pedig univerzális lapokkal kitölteni, amik bármikor jól jöhetnek (pl. extra counter, irtás stb.).

A sideolás a verseny egyik legnehezebb pontja, hiszen egyrészt ki kell találni, hogy az ellenfél miket rak be a paklijába, és azok ellen is lehet készülni. Vagy pedig mi lehet az, amit kivesz a paklijából, és nem kell az ellen berakni semmit se. A másik nagy nehézség az, hogy valószínűleg 25 lapot tudnánk berakni a pakliba, de csak pl. hatot tudunk kivenni. Ilyenkor nagyon figyelmesen kell mérlegelni, hogy melyik a hat leghasznosabb. A sideolás ezen mozzanataihoz inkább rutin, beleérző készség, mázli és néha merészség és egy kis örültség szükséges.

Mindenféle külön magyarázat nélkül a leghasznosabb side lapok (valószínűleg a cikk során már úgymint említettem őket): *Visszavágás*, *Bo'adbun csapás*, *Nagytakarítás*, *Legkisebb kívánság*, *A lélek felszabadítása*, *Tiltott mágia*, *Pibenő*, *Elbullik a gyenge*, *Alattomos fekete csáp*, *Árnyékűz*, *A gyík lesújt*, *Febér tigris*, illetve az összes counter és irtás, amit nem használunk alpból.

Ezeket kívül persze még rengeteg jó side lap van, csak talán ezeket lehet mostanában a legjobban használni.

## PAKLIK:

Végezetül pedig az említett koncepciók paklistái. Mivel ezek közül némelyikkel még sohasem játszottam, csak ellene, ezért az ott tapasztaltak alapján írtam meg a listákat (illetve saját ötletekkel is fűszereztem), szóval még mindegyik pakli csiszolható (pl. az avatárnál Sheran nagyon könnyen lecsereélhető bármilyen más színre, vagy a kontrollt Sheran helyett Leahhal is össze lehet rakni).

Baross Ferenc

## Óriás (45 lap):

Követő: Melák, az óriás  
3 Nyugodt pentadron  
3 Albínó küklöpsz  
3 Dombi Yeti  
3 Muhartalpú mameluk  
3 Ekharion  
1 Táncoló ogre  
3 Energizáció  
3 Lélekgyűjtő  
3 Manacsapda  
3 Az erős ereje  
3 A gyenge ereje  
3 Solisar aurája  
3 Megszakítás  
2 Az óriások fájdalma  
3 A feledés korszaka  
2 Gömbvillám  
1 Noretkyr mágia

### Side:

1 Az óriások fájdalma  
3 Agybénítás  
1 Óriások földje  
2 Bo'adhun csapás  
3 Alattomos fekete csáp  
3 Elhullik a gyenge  
3 Koncentrált energia  
3 Legkisebb kívánság  
1 Gömbvillám  
1 Noretkyr mágia  
3 A lélek felszabadítása  
1 Táncoló ogre

## Avatár (46 lap):

Követő: Az istenek hírnöke  
3 Megtestesülés  
3 A tisztesség manifesztációja  
3 Cselvetés  
3 Bahn szolgálója  
3 Energizáció  
3 A kalmárok itala  
3 Lélekgyűjtő  
3 Az erős ereje  
3 Majd legközelebb  
3 Solisar aurája  
3 Manacsapda  
3 A hatalom torzulása  
3 Megszakítás  
3 Koncentrált energia  
2 A természet rendje  
2 Visszavágás

### Side:

3 A lélek felszabadítása  
3 Nagytakarítás  
2 A szkarabeuszok átka  
3 Bo'adhun csapás  
3 Alattomos fekete csáp  
2 A gyík lesújt  
3 Energiacsóva  
3 Pihenő  
3 A xirnoxok átka

## Gólem (47 lap):

Követő: Örült Enkala, az animátor  
Szabálylap: Ősi rúna  
3 Vásgólem  
3 Acélgólem  
3 Gyémántgólem  
2 Ősgólem  
3 A kígyó taktikája  
3 Láncvillám  
3 Gólemgyurmázás  
3 A gyenge ereje  
3 Bahn szolgálója  
3 Lélekgyűjtő  
3 Energizáció  
3 Az erős ereje  
3 Megszakítás  
3 A hatalom torzulása  
3 Majd legközelebb  
3 Egyesült erő

### Side:

3 A lélek felszabadítása  
3 A szkarabeuszok átka  
3 Bo'adhun csapás  
3 A gyík lesújt  
3 Agybénítás  
1 Pozitív létsík  
3 Nagytakarítás  
3 Koncentrált energia  
3 Elhullik a gyenge

## Kyorg (46 lap):

Követő: Kyorg ősmágus  
Szabálylap: ha félünk az Életenergiától/Zarknod börtönétől, akkor Ősi rúna  
3 A xirnoxok átka  
3 Zangrozi módszer  
3 Élőholt pöffeteg  
3 Bahn szolgálója  
3 Energizáció  
3 Lélekgyűjtő  
3 A szkarabeuszok átka  
3 Az erős ereje  
3 Majd legközelebb  
3 Solisar aurája

3 Manacsapda  
3 A hatalom torzulása  
3 Megszakítás  
2 Kisebb Zan  
3 Manatúz  
2 Démonparázs

### Side:

3 Mentális robbanás  
3 Apokalipszis  
3 Alattomos fekete csáp  
3 Agybénítás  
3 Tiltott mágia  
3 Negatív energia  
3 Koncentrált energia  
3 Fehér tigris  
1 Démonparázs

## Kontroll (51 lap):

Szabálylap: Ősi rúna/Életenergia (attól függ, hogy a követőtől, vagy a Zarknod börtönétől félünk jobban)  
3 Bahn szolgálója  
3 Energizáció  
3 A kalmárok itala  
1 Lyx-daik-i boszorkánykódex  
3 Az erős ereje  
3 Majd legközelebb  
3 Solisar aurája  
3 Manacsapda  
3 Megszakítás  
3 Kisebb Zan  
3 Manatúz  
3 Rovarsámán  
3 Szent sólyom  
3 A gyenge ereje  
2 Gyors reflex  
3 Negatív energia  
2 Energiacsóva  
3 Láncvillám  
2 A szkarabeuszok átka

### Side:

1 Energiacsóva  
3 A lélek felszabadítása  
3 Koncentrált energia  
3 Bo'adhun csapás  
2 Fehér tigris  
3 Visszavágás  
2 A gyenge pusztulása  
3 Agybénítás  
1 Gyors reflex  
1 Szent sólyom  
3 A gyík lesújt

## Szilmill (48 lap):

Követő: Elenios követője  
3 Az élettelenesség megcsúfolása  
2 Sheran küldetése  
2 Gothag döglédérc  
1 Zephyndar  
2 Betelgeuse  
3 Órjörgő szilmill  
3 Spóra  
2 Lélekgyűjtő  
2 Iltian  
2 Védőposzáta  
1 Gyótró féreg  
2 Szokatlan ceremónia  
2 Quwarg ellenállás  
2 Haarkon darazsai  
3 Kisebb zan  
3 Szerelem torna  
2 Majd legközelebb  
3 Kutatólaboratórium  
3 Szilmill spóra  
1 Illúziócsapda  
2 A hatalom torzulása  
2 Élet ereje

## Horda (45 lap):

Szabálylap: Támadó taktika  
3 Gyenge ereje  
3 Erős ereje  
3 Manacsapda  
3 A hatalom torzulása  
3 Cselvetés  
2 Utolsó esély  
3 Szilmill fanatikus  
3 Szilmill hordavezér  
3 Szilmill osztagparancsnok  
3 Utcakölyök  
3 Halálgömb  
3 Manapók  
3 Koreni sün  
2 Fényfőnix  
2 Kyorg dzsinn  
2 Asztrálszárnyas  
1 A szkarabeuszok átka

### Side:

3 Láncvillám  
3 Megszakítás  
3 A lélek felszabadítása  
2 Mentális csapás  
3 Lefegyverzés  
2 A szkarabeuszok átka  
3 Agybénítás  
3 Koncentrált energia  
2 Márvány apostol  
1 Asztrálszárnyas

# Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

**Mennyi lesz a varázspontom, ha öt varázspontom van, és kijátszok egy *Démonparazsat* két *Fekete mágia* és *A vér hatalma* mellett?**

Három. Először ugyanis létrejön a varázslat, jelen esetben a *Démonparázs* minden hatása. Vagyis sebez vele hatot, majd veszítenék két varázspontot. Mivel a parázs kijátszása után nem maradt VP-m, így nem is vesztek belőle. Ezek után következik az asztalon levő lapok hatása az általam meghatározott sorrendben. Mondjuk először az egyik *Fekete mágiától* csökken az ellenfél max. életpontja hatot, majd a másiktól szintén. Ha korábban nem sebeztem bele legalább hatot, akkor a másodikától az aktuális életpontja is csökken. Ez azonban nem számít sebzésnek, és nem is a *Démonparázs* okozta, így *A vér hatalmától* csak az eredeti hat sebzés után kapok varázspontot. Vagyis a végén három VP-m lesz.

**Mi történik akkor, ha van egy *Gothag döglidércem*, és egy *Idegen tollakkal* átadom a képességeit az ellenfél *Gonyolékjának*, majd egy másik *Idegen tollakkal* a saját *Quwargomnak*?**

Huh, elég bonyolult situáció. Nézzük lépésről lépésre! Az első *Idegen tollaknál* létrejön először a lap hatása. Vagyis húzok egy lapot, majd a *Gonyolék* megkapja a döglidérc képességeit, amik közül a következő a lényeges: Ha ellenfeled a húzás fázisán kívül lapot húz (kivéve *Gothag döglidérccel*), akkor minden így húzott lapért rakj egy +1/+1-es jelzőt a *Gothag döglidércre*, és húzz egy lapot. Ezután megnézzük, hogy történik-e valami az asztalon levő lapok alapján az *Idegen tollak* kijátszása miatt. Mivel ekkor már a *Gonyolék* rendelkezik a fenn leírt képességgel, és én húztam lapot, ezért az ellenfelem is húz egyet. Ezután én is húzok egyet a döglidércem miatt, mivel az ellenfél nem a döglidérc, hanem a *Gonyolék* képességével húzott. Az ellenfelem erre már nem húz lapot, hiszen én a döglidérc képességével húztam. Jön a második *Idegen tollak*. Ismét húzok egyet, a *Quwarg* is megkapja a képességet. Az ellenfél húz a *Gonyolékkal*, majd én is húzok a *Quwarggal* és a döglidérccel. Az ellenfelem ismét húz a *Gonyolékkal*, de csak egyet, mivel én egyet húztam a döglidérccel és egyet a *Quwarggal*. Ezután én ismét húzok kettőt, majd az ellenfelem egyet. És ez így ismétlődik, míg valamelyikünk paklijja elfogy. Természetesen a döglidérc, a *Gonyolék* és a *Quwarg* minden húzás után kap +1/+1-es jelzőt is.

**Kijátszhatom-e a *Solisar auráját*, ha nincs más lap a kezemben?**

Igen, mivel *Solisar aurájának* nem kijátszási feltétele a lap dobás. Csak a sikeres kijátszások kell dobni. Ha pedig ekkor nincs lap a kezemben, vagy mert nem is volt több, vagy mert ellenvarázslat csata közben kijátszottam az összeset, akkor nem is kell dobnom, de ettől még a *Solisar aurája* sikeresen létrejön.

**Mennyi a *xirnoxok átká* alapidezési költsége, ha nulláért játszom ki?**

Minden lap alap idezési költsége a bal felső sarokba írt szám, vagyis a *xirnoxok átkánál* nyolc. Ez független attól, hogy mennyiért játszom ki. Amennyiért kijátszom, azt nevezünk módosított idezési költséggel, és ezt kell figyelembe venni pl. a *Manacsapdánál*, a *Batalom torzulásánál*, a *Batalom szavánál* és a hasonló lapoknál.



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## ISTENI SZÖVETSÉG

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét február 15-én rendezték, 38 amatőr és 26 profi részvételével. A játékosok csak kétszínű paklikat használhattak, a szintelen és Bufa lapok kivételével. A következő paklikat figyeltem meg, ahogy néztem a meccseket (ezek között persze volt olyan, ami csak amatőrben fordult elő): avatáros, gólemes, direkt sebző, mentoros, épületes, *Zarknod börtönére* alapuló, galetkis, óriásos, *Őrjengő szilmill* + *Haarkon darazsai*, *Kyorg ősmágus*, bűbájpakli, varázslatdrágító horda, *Ínséges idők*, kalandozó, kontroll. Az ennek megfelelően érdekes és fordulatot viadal eredménye a profiknál:

A győztes Bäder Mátyás, a második Vaczó András, a harmadik Baross Ferenc, a negyedik Bagi Sándor lett. Paklileírásukat oldalt böngészhetitek. A tendencia alapján úgy tűnik, hogy a profiknál két új erős pakli bukkant fel: a *Zarknod börtönére* és a *Kyorg ősmágusra* alapuló. Valószínűleg ezekből párat láthatunk majd a hagyományos versenyen is, illetve az amatőrökhöz is átszivárognak.

Az amatőr kategória nyertese Littner Ákos lett, *Bűvös erdőre* épülő óriáspaklival, a második helyet Esztán József szerezte meg, gólempaklival. A harmadik helyen Kundrath Gergelyt köszönhetjük, *Építő rakshallionnal* kiegészült épületes paklijával, a negyediken pedig Pogány Leventét, *Élete-nergíával* kezdő kontrollal.

Mindenkit szeretettel várunk versenyein!

Makó Balázs

### ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Kundrath Gergely *Építés* + 2 *A mágia oltára* kombójával termelt végtelen VP-t, mint láthatuk, elég eredményesen.
- Gaál Vilmos ellenfele *Az utolsó csatája* után két ízben is az egyetlen lapot húzta, ami megmenthette a vereségtől: *Xilithin bélyegét*.

### Bäder Mátyás győztes paklija (C-D):

Szabálylap:  
3 Zarknod börtönére  
3 Örült Szajonn  
3 Az agy kifacsarása  
3 Hatalom szava  
3 Tleikan enyészvarázs  
3 Troglodita herceg  
3 Troglodita törzsfőnök  
3 Káoszkigyó  
3 Átokszó  
3 A gyenge pusztulása  
3 Kisebb Zan  
3 Majd legközelebb  
2 Káoszszellem  
3 Negatív energia  
1 Mandulaesszencia  
3 Félenk Yathmog  
3 Manatúz  
2 Halandóság átlépése

Kiegészítő pakli:  
3 Parancs  
3 A mutánsok tombolása  
3 A lélek felszabadítása  
3 Agyhalál  
3 Mágikus apród  
3 Az esszencia elnyelése  
3 Tömeghisztéria  
1 Okultípus lovagja  
3 Az áldozat szintje

### Vaczó András paklija (F-L):

Szabálylap: Ósi rúna  
3 A hatalom torzulása  
2 Élőholt pöffeteg  
3 Alattomos fekete csáp  
1 Holtak könyve  
2 Lélekgyűjtő  
3 A xirnoxok átka  
3 Megszakítás  
3 A kalmárok itala  
2 A szkarabeuszok átka  
3 Láncvillám  
3 Energizáció  
1 Halálos litánia  
2 Morgan parancsa  
3 Holtak serege  
2 Manaszaporodás  
3 Bahn szolgálja  
2 Bo'adhun csapás  
3 Agybénítás  
3 Gyenge ereje  
3 Majd legközelebb

### Baross Ferenc paklija (F-L):

Követő: Kyorg ősmágus  
3 Majd legközelebb  
3 A szkarabeuszok átka  
3 A kígyó taktikája  
2 Kalmárok itala  
3 Zangrozi módszer  
3 Bahn szolgálja  
3 Energizáció  
3 Lélekgyűjtő  
3 Élőholt pöffeteg  
2 Fairlight sárkánya  
3 Gyenge ereje  
3 Megszakítás  
3 Agybénítás  
3 Alattomos fekete csáp  
3 A hatalom torzulása  
3 A xirnoxok átka  
2 Láncvillám  
2 Abszolút pusztítás

### Bagi Sándor paklija (E-L):

Szabálylap: Ínséges idők  
Követő: Védelmező rakshallion  
3 Halálmadár  
3 Pulzáló manazár  
3 Koreni sün  
3 Halálgömb  
3 Szilmill fanatista  
3 Testzabáló  
3 Xirnox láva  
3 Tükördémon  
3 Vidám manó  
3 Manapók  
3 Lady Olívia trükkje  
3 A védelem itala  
3 Szilmill hordavezér  
3 Szilmill osztagparancsnok  
3 Álmosító manó

## VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

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

DEBRECEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.

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

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi Klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

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

GÖDÖLLŐ – 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 – Perczel Mór u. 2/b.

MENEDÉK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉK KLUB – Budapest, Batthyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Várfook utcából)

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

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, 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 (Túrul mozi). A központi autóbuszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

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

SZENTES – a kenyérgyár kulturális helyisége, Ady E. u. 20. VALHALLA PAHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

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

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

\*\*\*\*\*

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

# ÚJ VERSENYEK

## MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Nyíregyháza.  
**Időpont:** március 22. 10 óra.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-263-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Makó.  
**Időpont:** március 29. 10 óra.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth András 70-284-4024.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Helyszín:** Veszprém.  
**Időpont:** március 29. 10 óra.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán 20-597-1883.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Helyszín:** Elysium.  
**Időpont:** március 30. (nevezés 10-11, kezdés 11-12).  
**Szabályok:** Isteni szövetség. Tiltott a Mánia, de nem tiltott A béke sziget.  
**Nevezési díj:** 650 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** 239-2506, 30-924-5850, Szegedi Gábor 30-924-5850.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Időpont:** április 5. 10 óra.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás 37-314-447.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Helyszín:** Elysium.  
**Időpont:** április 5. (Nevezés 10-11, kezdés 11-12).  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 450 Ft, vidékieknek 200 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** 239-2506, 30-924-5850, Torzsa Sándor 70-316-8667.

### EGYEDI VERSENY

**Helyszín:** Szarvas.  
**Időpont:** április 5. (10 óra, nevezés 9-10).  
**Szabályok:** Minden kiegészítő csak nyolc darab lap lehet a pakliban (a cserepakli használatá után is). A kis kiegészítő (Zén, Csillagképek, Invázió) egy kiegészítőnek számítanak. Érvényes a négy szín-szabály. A szabálylapok és követők nem számítanak bele a 8 lapba. Tiltott lapok a szokásosak és az ultraritkák.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Hlobocsányi János 30-403-6491.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Makó.  
**Időpont:** április 12. 10 óra.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. Nincsenek tiltott lapok.  
**Nevezési díj:** 850 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth András 70-284-4024.

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Helyszín:** Elysium  
**Időpont:** április 13. (Nevezés 10-11, kezdés 11-12).  
**Szabályok:** A sokszínűség jutalma, ahol nem érvényes a négy szín-korlát, de a paklinak PONTOSAN 45 lapból kell állnia. Tiltott minden követő, szabálylap és ultraritka lap.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** 239-2506, 30-924-5850, Vaczó András 20-380-7186.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Helyszín:** Nyíregyháza.  
**Időpont:** április 26. 10 óra.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-263-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Eger.  
**Időpont:** április 27. 10 óra.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár 36-321-966.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Szeged.  
**Időpont:** április 12. 10 óra.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott lapok az ultraritkák is.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Dobó András 20-360-9023.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Helyszín:** Elysium.  
**Időpont:** április 27. (Nevezés 10-11, kezdés 11-12).  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott lap a szokásosak mellett a Mánia is.  
**Nevezési díj:** 650 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** 239-2506, 30-924-5850 Szegedi Gábor 30-924-5850.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Helyszín:** Veszprém.  
**Időpont:** április 26. 10 óra.  
**Szabályok:** Isteni szövetség.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán 20-597-1883.

### KGK VERSENY

**Időpont:** április 13. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Minden lapból maximum csak 1 db lehet a pakliban. Bővebb felvilágosítás Bodor Pál Csaba: 20-355-1301.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ultraritka lap, KGK paklik, Pénzdíj: 1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).  
**Extra nyermény:** a nevezési díjon felül lehetőségek van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyereményalapot 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 pénzdíját vehetik át az év utolsó versenyén: 1. hely: 7000 Ft, 2. hely: 5000 Ft, 3. hely: 3000 Ft (legalább 10 induló esetén).



## AZ ELYSIUM VERSENYEI

**március 22. szombat:** M.A.G.U.S.  
**március 23. vasárnap:** Star Wars  
**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

**május 3. szombat:** HKK  
**május 4. vasárnap:** Star Wars  
**május 10. szombat:** Lord of the Rings  
**május 11. vasárnap:** HKK/KGK  
**május 17. szombat:** M.A.G.U.S.  
**május 18. vasárnap:** Star Wars  
**május 24. szombat:** Lord of the Rings  
**május 25. vasárnap:** Elysium HKK  
**május 31. szombat:** M.A.G.U.S.

*A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egységesen 11-kor kezdődnek. (Nevezni 10-től lehet.) Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gabornál, a 06-30-924-5850-es telefonon. Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/B. Bejárát 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 bíró nevét is. Az ultraritkát 15 indulótól lehet kiosztani, kevesebb számú versenyző esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 főtől lehet szerezni.

## ISTENEK HÁBORÚJA

### A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2003. április 19. 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Egyszínű verseny. A paklikban csak egy isten/klán lapjai lehetnek a Bufa és színtelen lapok mellett. Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

**Nevezési díj:** 500 Ft (tagoknak 400).

**Díjak:** A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5 000 Ft IV. díj 3000 Ft. Ha 20-nál kevesebb profi indul, akkor az összdíjazás csak 20 000 Ft lesz. Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Esthar császárság.

**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 színtelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, 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 színtelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**PÁROS VERSENY:** Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetnek meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépitésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négyszín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös örpösz, 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, Viziók, a Sötét Kor és Esthar császárság kéik ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örgjörgő szimlím. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

**VARÁZSLAT NÉLKÜL:** Tiltott minden varázslat (általános, azonnali és minden bűbáj), 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 négyszín korlát érvényes.

# DUNGEON

**KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT**

## Húsvéti akció!

Ha a tavaszi szünetben nálunk vásárolsz, ajándékba kaphatsz: kockát, védőfóliát, lefűzőlapot vagy akár egy egész H.K.K. paklit is!\*

**FIGYELEM!**

Hozd be ezt a hirdetést, és 10% kedvezményt kapsz!

\*részletek a boltban

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

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

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

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2003. április 10.



Sajnos januári feladványunk utolsó pillanatban beszúrt szöveges részébe kis hiba csúszott, ugyanis a *Negatív robbantás* általános, és nem azonnali. A feladvány számadataiban is volt tévedés, a saját életpontom nem -48, hanem -45. Íme a jó megfejtés:

- Kijátszom a *Zangrozi módszert*.  
(-8 + 12 = 12 VP)
- Megszelídítést* rakok az *Elfajzott enkalára*.  
(-1 = 11 VP)
- Lehozom a *Fekete mágiát*, majd *A vér botalmát*, és a *Megszelídítést* feláldozva a *Kisebb zannal* lemásolom a *Fekete mágiát*.  
(-2 -4 = 5 VP)
- Démonparázs* a gaz ellenbe, ő ettől sebződik hatot, majd ugyanennyivel csökken a max. életpontja is az egyik *Fekete mágiától*, majd újra csökken hattal a másiktól. Vesztenék 2 varázspontot, ha lenne, majd kapok hármat.  
(-5 + 3 = 3 VP, -1 = 180 ÉP)
- Negatív robbantás* az ellenfélbe. Sebződik ugye 12-t, majd csökken a max. ÉP-je ugyanennyivel, aztán az egyik *Fekete mágiától* ismét 12-vel, majd a másiktól újra. Tehát összesen 36-tal csökken a max. ÉP-je. Én pedig kapok hat VP-t *A vér botalma* miatt.

(-3 + 6 = 6 VP, -36 = 144 ÉP)

- Lehozom *El Miacchit*, majd a segítségével kijátszom a gyűjtőből a *Negatív robbantást*. Sebzek vele 48-at, majd csökken a max. ÉP-je ugyanennyivel, aztán az egyik *Fekete mágiától* ismét 48-cal, majd a másiktól újra. Tehát összesen 144-gyel csökken a max. ÉP-je. Én pedig kapok 24 VP-t *A vér botalma* miatt.  
(-3 -3 + 24 = 24 VP)
- Lehozom a *Víziférget*, majd gyógyulok vele 23 varázspontért 46-ot. Győztem!

Sajnos nem érkezett helyes megfejtés, nyilván részben a hibáknak köszönhetően. A beérkezett megoldások közül mindben volt valami hiba. Ezekről a Kérdezz-felelek rovatban olvashattok.

**Új feladványunkat Szeitz Gábor készítette:** Neked 9 életpontod és 11 varázspontod, az ellenfelednek 2 életpontja és 20 varázspontja van. A te körödben vagytok, átengeded az első cselekvést az ellenfélnek, aki lelötte két kristálymanó jelződet. Ezután te „Vájrj, cselekedni akarok!” felkiáltással átvetted a helyzet irányítását. Nyerj a köröd végéig!

**Beküldési határidő:**  
2003. április 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.

#### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Kiszáradás (T)
- Átokosztó (C)
- Az utolsó szó (L)
- Fehér kakas (R)

#### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Kék rakolits (E)
- Kristályerdő (R)
- Hótarantula (R)

A rakolits az őrszobában van, a *Hótarantula* aktívan a tartalékban. Van még egy kristálymanó jelző a tartalékban aktívan. Minden lapod aktív.

#### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Azonnali bübáj (L)
- Élő útvesztő (S)
- A féreg érintése (D)
- Szellemi bübáj (-)

#### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Asztrális behemót (E)
- Oglyth (E)

A behemót az őrszobában van, *Oglyth* passzívan a tartalékban.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 2 ÉP, 20 VP, 0 SZK

## Ellenfeled kezében lévő lapok



## Ellenfeled tartalekija



## Ellenfeled öröszija

# A TE ÁLLÁSOD: 9 ÉP, 11 VP, 0 SZK

Őrösztban  
lévő lapok



Kijátszott  
lapok



Kezdetben  
lévő lapok



Tartalékban  
lévő lapok



# BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

## 2 ELŐRE FIZETÉS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj 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. (Éz a kedvezményes ár + 550 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

*Ha csekkben előre fizetve vagy utánvéttel rendelsz 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)
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	15	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	15	130	1230	1100
Ezüsttővis (2. kiadás)	15	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	150	1400	1250
Vérbeli herceg	10	90	850	760
A király kalóza II.	10	100	950	900
A démonkirály dühe II.	10	100	950	900
Törött korona	20	150	1400	1300
Krondor: Árulás	20	150	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	15	140	1330	1190
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	20	150	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	15	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	15	130	1230	1100
A birodalom úrnője I.	15	120	1140	1020
A birodalom úrnője II.	20	150	1400	1250

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>				
Robert Thurston: A klán törvénye	8	100	690	690
Robert Thurston: Vérnév	8	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét ármány	10	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	15	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	130	1140	1020
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	15	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	15	130	1230	1100
Blaine Lee Pardo: A Kivonulás Útja	15	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerzövettség	15	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	20	150	1400	1250

<b>TÜLELŐK FÖLDJE ÉS ŐSOK VÁROSA</b>				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	85	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	85	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	10	100	950	850
S. A. Rosencrantz: Jég hideg éj	10	100	1000	900
Harby Riann: A boihedor lovagjai	15	100	1140	1020

<b>JANET EVANOVICH</b>				
Kétesélyes játszma	15	120	1140	1020

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
Ken Grimwood: Időcsapda	10	75	700	600
William Shatner: Delta Kutatás	10	80	700	600

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>				
A világ szeme I.	10	80	750	640
A világ szeme II.	10	100	950	850
A nagy hajtóvadászat II.	15	150	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	15	150	1150	1100
Az újjászületett Sárkány II.	15	150	1150	1100
Hódít az Arnyék I.	20	150	1400	1250
Hódít az Arnyék II.	20	170	1590	1390
Mennyei tűz I.	20	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	20	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	25	180	1700	1500
A kardok koronája I.	20	160	1520	1360
A kardok koronája II.	20	170	1590	1390
A török útja	40	220	2090	1800

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Robin Mash: Cyberkommandó	10	90	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	10	90	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	10	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	10	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	10	110	1040	930
Tom Dowd: Vakitó fény	8	80	660	660
Nyx Smith: Elsőtétetés	10	110	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	10	110	1040	930
<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	100	950	850
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	10	110	1040	930
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	10	100	1040	930

<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>				
Fekete madonna	10	90	850	760
Véres utcák	10	100	950	850
Nosferatu	10	100	950	850
<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>				
Arnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4100	3700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
<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: Jöslat	10	100	950	800

<b>BEHOLDER KAKÍÓ</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: Réalmok 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>JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellem átka I.	20	160	1520	1360

<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: Szárnyas fejdadász 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárát	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850

<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

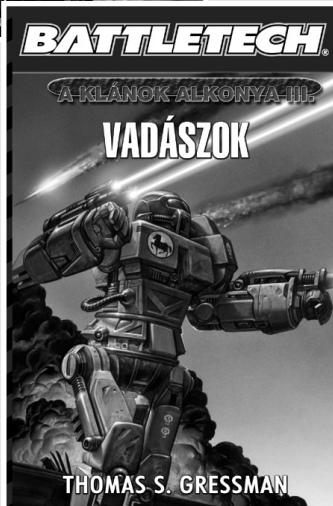
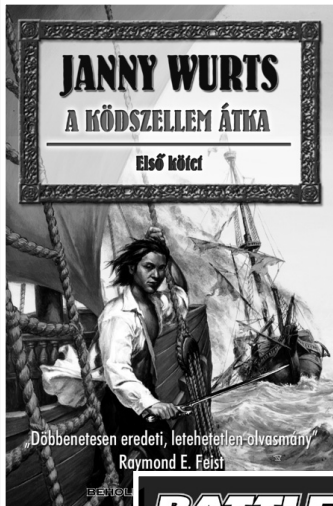
<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		850	800

<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 kárhozottak királynője	12		2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180

<b>KALANDOR KIADÓ</b>				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tünderösvény	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Isten ostarói	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 (FI)	3 vagy több könyv (FI)
<b>A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Síkok 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
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
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 ég 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
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1620
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
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1230
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 itéletozó	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A káosz átka	4		1130	1010



Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>Legend of the Five Rings</b>				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Fónix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100

<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Sabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár (Ft)
<b>HATALOM KÁRTYÁI</b>			
Ösök Városa	15	125	1250
Víziók	10	85	850
Sötét Kor	10	85	850
Esthar császárság	10	85	850

<b>HKK, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA</b>			
Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Thargodanok Földje	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Tükörvilág	3	25	250

<b>KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK</b>			
Alappakli	10	60	600

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

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

## Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

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



## Nyafogó Nefelejcs levelezése 40.



Kedves Thomas Curse!

Engedd meg, hogy ezúton is üdvözöljelek csodálatos „föltámadásod” alkalmából! Még nem láttam olyan galetkit, aki olyan hosszú letelepedett életmód után, mint Te, képes lett volna a visszatérésre (nem tudom, pontosan mennyi ideig voltál „távol” tőlünk, de ha jól emlékszem, legalább egy évig). Remélem, a példád mintául szolgál mások számára is!

Hogy mi történt – szerencsére csak – ideiglenes visszavonulásod óta? Ha az elmúlt egy hegymoraj eseményeit kellene elmesélnem, igazsággal nehéz dolgom lenne. Főleg, mert a Hegy könyörtelen kiképzőtáborában nem csupán a napok, de az estendők is összefolytak, és gyakran azt sem tudom megmondani, mi történt a legutóbbi hónapban, és mi sok-sok lávaömléssel ezelőtt.

Nos hát, egyrészt bekövetezett a régóta érlelődő felkelés a zsarnok ellen. Hosszú hónapokon keresztül zajlottak a véres összecsapások, de az eredmény az első pillanattól fogva meghatározott volt: csak a császári oldal győzedelmeskedett. Meg is kapták érte méltatlan jutalmukat... Nyaff! Csupán érdekességképpen említtem, hogy a lázadás legeslegutolsó csatáját én vívtam. A hatodik szinten folyt legtovább a küzdelem (régés-rég véget ért minden már szinten, és a következő eredményeket is sejtjni lehetett), és véletlenül akkor éppen ott tartózkodtam, így lehetőségem akadt arra, hogy jó szokásomhoz híven ismét történelmet írjak... Milyen nagyot fordult azóta a világ! Már a kilencedikre, a vadászok szintjére készülődöm.

Hm, hm, mi történt még? Rengeteg olyan apróság, amely az adott pillanatban végtelenül fontosnak látszott, ám csupán néhány miligandoltás kellett ahhoz, hogy mégis elnyelje a galetki emlékezet feneketlen verme... Arra emlékszem, hogy szövetségünk néhány hónappal ezelőtt kisebb válságba került, de ebből közös akarattal sikerült kiútalnuink. Nemrég elkészült a Szövetségi Arénánk, a Teron-hegyben elsőként, most már javában építjük a Kutatólaboratóriumot, amely to-

vábbi érdekes épületek (Alkimista labor, Varázsláló...), felvezető út egyik állomása. Tervbe vettük emellett a Relaxációs szobát és a Gyógyító kamrát... Ha így haladunk, nem sokára az összes jelenleg engedélyezett épület ott tündököl majd a hatalmas szövetségi csarnokunkban. Te viszont szépen le lehetsz maradva, így jócskán lehetőség van a munkára...

Időközben az is kiderült, hogy a Hegy peremén, ott, hol a csatornaszintek összeérnek, hol a szárnyas uthanax se jár (nemhogy a galetki), titokzatos, ősrög torzszülöttek tengetik lappangó életüket. Megkezdődtek tehát a legendás csaták (amelyeknek a fontebb említett válság legyőzésében is részük volt, hiszen sokan, főleg a harcosabb beállítottságú galetkitársaink találtak bennük megfelelő kihívást).

Az első legendás teremtmény Monokonstrumatik Abarrun, a vénséges vén gnóm. Azoknak a pioniroknak, akik először próbálkoztak vele, valóban kemény ellenfélnek bizonyult, de aztán hamar kiderült a gyöngye pontja: bár varázslatok és ütések ellen elég jól védett, elemi lehetőségekkel könnyedén le lehet győzni. A sárkánylehelet nevű varázslattal és lehetőségekkel erősített galetki-hordák ellen alig fejtett ki ellenállást. Később az is kiderült, hogy erős csapatok vágtagjaikkal is legyőzhetik, hiszen a testét védő gránitbőr szépen lassan szertefoszlik az ütés-zuhanyag alatt (körülbelül har-



minc csapás ellen védett). Így hát a titánok szelével, őrvjéngéssel, esetleg fürgüléssel támogatott alakulatok is átgazdoltak rajta.

Mikor háromszor is győzedelmeskedtünk az agg gnóm fölött, következett a torz orgling. Nos, ennek a legyőzése sem volt igazán bonyolult feladat. Hatalmasakat üt, ám sem a leheletek, sem az ütések ellen nincs igazán ellenállása (mindössze a savimmuniása jelentős), és bár rezisztenciája elég magas, elemi mágusok így is képesek lehetnek sebzeni rajta elemek uralfával és forrás érintésével kombinálva varázslatukat. A legkellemetlenebb tulajdonsága (már amellet, hogy büdös, mint a tiznapos khadzar-hulla), hogy három csúf végtagjával gigantikusakat üt, és az első kettővel tárgyakat ronesol, a harmadikkal pedig szerencsétlen áldozata bőrét rothasztja. Tehát a túlélés receptje ellene viszonylag egyszerű: egy erőteljes (vagy újra és újra felhúzott) gránitbőr sebzés kiosztására gyakorlatilag képtelenné teheti. Ellenben az, aki hajlandó így módon hosszú ideig dacolni a tomboló orgling haragjával, számíthat rá, hogy tárgykészlete erőteljesen megcsappan, és rothasztás miatt teste is maradandó károsodást szenved... Nálunk szegény Mídián járt így emlékezetem szerint, talán éppen akkor, amikor harmadszor került sorra a torz orgling.

Utána egy vénséges vén boszorkány, Ősörg Dorka és rüt szolgálója, az óriás kétfejű vérfarkas következett. Mikor először hallottunk róluk, a hozzám hasonlóan a szellemi iskolára specializálódott mágiahasználóknak jócskán a szeme: milyen szép is lesz, amikor egy gyors elbájolás után a farkas saját gazdájának farába harap! És ezt a reményt meg is erősíti, hogy a vérfarkas meglehetősen butácska teremtmény, rezisztenciával sem igen bír, tehát elbájolás mintaszerű alanya lehetett... volna. Sajnálatos módon azonban Dorka elég eszesnek bizonyult ahhoz, hogy ezt átlássa, és valamilyen (egyelőre ismeretlen) módon védetté tette szolgáját eme egyetlen varázslat ellen. Így aztán az én hatékonyságom ebben a csatában is közelített a nullához. Nyaff! Perse aztán – lehetett bármilyen fortélyos a csúf boszorkány – nem kerülhetette el a sorát: bár kétségtelenül kemény ellenfél volt, mind a végtaggal harcoló, mind a lehelő, mind a varázslathasználó galetkék megtalálták a módját a legyőzésének.

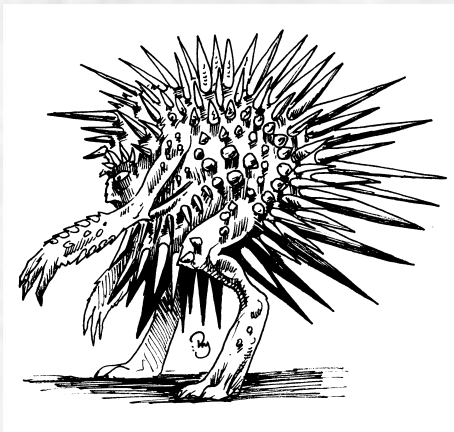
Ezután következik Groark, a hírhedt savelementál óriás. Nos, jelenleg éppen itt tartunk, még csak egyszer győzedelmeskedtünk felette. Ha jól tudom, a második csapatban már te is ott leszell Ez a szörnyeteg egy nagy erejű savhurrikánnal indítja a csatát, majd brutális lehetét használja az ellenfél megsemmisítésére (hogy a lehelesnek melyik formáját alkalmazza, arra talán még egy szellemi fogyatékos orgling szatócs is rájönne...). Bár sem varázslatok, sem végtagok ellen nem igazán védett, meglehetősen kitartóan bírja a sebzéseket – igencsak zord küzdőfél.

Természetesen Groarkot is háromszor kívánjuk legyőzni, ami azért is különösen fontos, mert nála végre ütősek számára hasznos varázstárgyat lehet találni, míg eddig elsősorban a varázslók jártak jól. Abarrun és Dorka legyőzése után is ők örülhettek, főképpen Dorka amulettje bizonyult erősnek. Dorka köpenyért már nem volt nagy tolongás, végül az én tulajdonomba került. Bár nem sok hasznát látom (jellemző...), mégis büszkén viselem, merthogy nem sok galetki viselhet ilyen ősi, egyedi ereklyét. A torzlingnál egy lehetét erősítő öv volt találhat, ez sem túl erős jutalom...

Ha tehát harmadszor is legyőzzük ezt a savelementált, újabb ellenfelek sorakoznak előttünk. Ezekről egyelőre csak halvány értesüléseink vannak, elsősorban a Protolisk Hercegek nevű szövetség halad gyorsan a legendás torzszülöttek aprít-



tásával, tőlük szivarog ki néhány érdekesség. Következik tehát Orthern atya, és két gyermeke, Jégcsap, a kék testvér és Tűzláng, a vörös testvér. Ők az ötödik szintről már jól ismert familia sokkal erősebb rokonai; azokhoz hasonló módon, összehangoltan harcolnak. Aki fejtellenül rohan feléjük, igencsak kellemetlen meglepetés érheti... Utánuk Sseitak és Teissak, a két kőszékgyő következik. Nos, az ő „kőszékgyő” is találkoztunk már, velük éppen a hatodik szinten. Különlegességük még, hogy náluk kőszékgyőket lehet találni (nem is keveset), amelyek a szokásos módon, csak az adott szint végéig használhatók. Bár ez nem túl jó hír, némileg javít rajta, hogy ezek a tárgyak nagyon-nagyon erősek... Ezután Wynntaria, az őssziren kerül sorra. Abból a kevésből, amit róla tudunk, egyelőre csak annyit érdemes feltétlenül megjegyezni, hogy elbájolást használ a



galetkik ellen! Hogy ez miképpen lehetséges, rejtély... A nála található jutalomnak mindenekelőtt a szellemi mágusok fognak örülni (bár szerintem lényegesen gyönyөгbb eme tárgy, mint Abarrun és Dorka holmijai).

Végzetül következnek a négy Ödlerk fivér, és ezek a hatlábú, dísznöhoz hasonlatos fejfel rendelkező teremtmények a legutolsók a jelenleg ismert legendás teremtmények sorában. Miután négyen vannak, ismét fölcillan a remény, hogy talán az elbájolást is lehet használni ellenük... De szép is volna! Ez egyben rávilágít legnagyobb bánatomra a legendás csatákkal kapcsolatban: teljesen hasznavehetetlennek érzem magam. Eddig minden harcban gyöngécské lehetetet használtam, és úgy érzem, nélkülem is könnyedén győzött volna a csapatom. Nyaff! De hát mit tehetnék? Én elsősorban néhány szellemi varázslatra támaszkodom, és ezek gyakorlatilag használhatatlanok ezekben az ütközetekben. Az el-

bájolásról már szoltam, de a dermesztéssel sem járok sokkal jobban: a legendás torzszilöttek vagy annyira ellenállóak a mágiára, hogy eleve értelmetlen ellenük bármilyen varázslat használata; vagy olyan életerősek, hogy a dermesztés hatástalan ellenük. Hasonló a helyzet a megszakítással. Pedig ez a varázslat az egész csapatot védené, tehát roppant hasznos lenne: de a szörnyetegek vagy nem használják mágiát (és akkor, ugye, meglehetősen értelmetlen a megszakítás), vagy sokkal gyorsabbak nálam s százszorta jobban értenek a mágiához, ennek folytán esélyem sincs, hogy megszakítsam varázslataikat. Csupa kudarc az életem. Nyaff! Követőim persze igencsak erősek, a „sima” csatákban nincs is igazi ellenfelünk, de a csoportos csatákban őket sem szabad használni a törvények szerint...

Szóval sanyarú a sorsom a Teron-hegy-béli életnek ezen a területén is. Mikor már-már azt hiszem, hogy megszabadultam pokoli balszerencémtől, hirtelen stíjt le rám, akár egy sötétben lappangó quwarg orgyilkos. Nyaff!

Es ha már a követőkről esett szó: hosszú idő után végre olyan szolgáló csatlakozott hozzám, akit valószínűleg hosszú távon is érdemes lesz megtartanom... Igaz is, te talán nem is hallottál a csúf guszttalanságokkal kapcsolatos rekordesélyes sorozatomról: eddig a nyolcadik szinten körülbelül nyolc-tíz szolgáló volt rövid ideig az oldalamon, ebből hat a csúf guszttalanságok közé tartozott... Elképesztő balszerencse, tekintve, hogy én nemcsak undorodom ettől a teremtménytől, de ráadásúképpen a harcban sem látom igazán hasznát. Nyaff! Bezzeg Csendes Don sosem talál ilyen követőre, pedig ő még örülne is neki (a guszttalanság három végtaggal harcol, tehát különösen hatásos mellette a titánok szele és az őrjögés, márpedig Csendes Donnak többek között éppen ezek az erősségei). Jellemző...

De most végre valahára mellém szegődött egy valódi, hamisítatlan tuskés hólyag! (Mellesleg Don ennek is örülne, hiszen még a guszttalanságnál is több, egészen pontosan négy végtagja van.) Már el is neveztem, Csatacsillagnak hívtom. Egyelőre még nem nagyon volt alkalmam kipróbálni a harci képességeit, ellenben állandó nosztalgiam támad attól, ahogy a barlangom plafonján lebegve szendereg. Mint egykor kedves élő cseppkövem, Kőfejű... (Ő most a Bölcsék Körének menhelyén tartózkodik, halás is vagyok érte, amiért olyan kitűnően gondoskodnak róla.) Kőfejűbe jó néhányszor beütöttem a fejem, remélem, Csatacsillag esetén elkerülöm ezt a balesetet: gömbtestéről minden irányba életveszélyes tövisek meredeznek...

Szóval sok érdekes és érdektelen esemény történt ideiglenes visszavonulásod óta. Elmondhatnék még néhány elcsépeelt pletykát, mesélhetnék a szokásos unalmas rendben zajló olimpiákról, de valahol csak véget kell vetni eme levélnek... Ószintén remélem, hogy hamar vissza tudsz majd illeszkedni ebbe a vészterhes világba, és még sokáig folytatjuk párfu-zamos kalandjainkat a Teron-hegy sejtelmes mélységeiben!

Szeretettel üdvözöl:

## Nefejejcs

a szerény lángész

# ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

## LEGENDÁS CSATÁK

Most, hogy már elég sok szövetség vetette magát a legendás csatákba, és több közülük már eléggé elől halad, talán fellebbenthetünk néhány titkot ezekről a misztikus, legendás teremtményekről.

Először is, talán a legfontosabb – a legendás lények nem legyőzhetőek az azonnali győzelmet garantáló eszközökkel. Tehát immunisak a kontakt- és paralizáló mérekre, nem lehet őket dermeszteni, elbájolni, halálvarázsolni, annihilálni. Túlzottan egyszerű is lenne akkor a dolog!

A legtöbb legendás lény igen magas szívóssággal rendelkezik, hogy legyen idő a taktikázásra, elnyújtott csatára – bár vannak torszülöttek, akiket ha nem öltök meg gyorsan, akkor ők végeznek veletek néhány kör alatt (pl. Ödlerk fivérek).

Most pedig következzenek néhány pontosabb adat az első néhány legendás lényről, amiket már sokan legyőztek.

## MONOKONSTRUMATIK ABARRUN



**méret:** 3200

**erő:** 25 **iq:** 70 **ügy:** 50 **egs:** 50 **mág:** 70 **gyo:** 70

**vastag bőr:** 15 **tűzimm:** 30 **elktr.imm:** 30 **re-**

**ziszt:** 45 **áttörés:** 20

**varázslatok:** tűzgolyó (30), elektromos kéz (35)

**dobott kincsek:** Abarrun fülbevalója (+2 IQ, +2 mág, +1 áttörés, +1 elemi varázslatok)

VAGY Abarrun karkötője (+5% véd, +4 reziszt, +2 méret, +3 áttörés).

**Leírás:** Az első, és így legkönnyebb legendás ellenfél. Főleg alacsonyabb szintű, kevés ÉP-jú galetkiknek okoz problémát, hiszen az első körben tűzgolyót, majd minden körben elektromos kezet használ. Az áttörés miatt a rezisztancia sem jelent stabil védelmet. A legegyszerűbb taktika: lerohanni és leverni minél hamarabb. Ha 1-2 ember gyógyító szellőt varázsol közben, akkor gyengébb galetkik is megölhetik.

## TORZ ORGLING



**méret:** 2400

**erő:** 70 **iq:** 2 **ügy:** 6 **egs:** 50 **mág:** 0 **gyo:** 70

**tűskés bőr:** 40 **vastag bőr:** 40 **elemi immuni-**

**tások:** 15 **reziszt:** 50 **bűz:** 70

**végtag képességek:** tárgyirtás, rothasztás.

**dobott kincsek:** a bűz koponya szimbóluma (+6 bűz) ÉS orglingbőr öv (+5 minden lehetőségre, +1 erő, +5% védetség).

**Leírás:** Egy eléggé egyszerű közelharc ellenfél. Az egyetlen kellemetlenség, hogy körönként megöl egy galetkit, így a legyőzéséhez nem elég négy ember, mint Monokonstrumatik Abarrunnál. Különös taktikát nem igényel, hiszen csak a mágiával szemben van valamikora ellenállása, ami elemek uralmával és forrás érintésével leküzdhető.

## ŐSÖREG DORKA...



**méret:** 1666

**erő:** 13 **iq:** 60 **ügy:** 18 **egs:** 34 **mág:** 55 **gyo:** 42  
**vastag bőr:** 50 **tűz és elctr. imm:** 150 **reziszt:**

30 **áttörés:** 20 **bűzre immúnis**

**varázslatok:** mérgefelhő (25), tömegátok (25),  
mérges csipés (20)

**végtag képességek:** sebző méreg (2x60)

**dobott kincsek:** Dorka amulettje (+2 minden  
varázslatra, +5 méret, +5 auraérezlés) VAGY  
Dorka köpenye (+5% véd, +5 IQ, +5 mág, el-  
lenfeleknek -5% mentődobás)

## ...ÉS AZ ÓRIÁS KÉTFEJŰ VÉRFAKAS

**méret:** 1500

**erő:** 30 **iq:** 2 **ügy:** 30 **egs:** 30 **mág:** 15 **gyo:** 35  
**regeneráció:** 30 **vastag bőr:** 30 **sav és gáz**  
**imm:** 150 **reziszt:** 10

**végtag képességek:** vámpirizáció

**dobott kincs:** vérfarkas agyar (5D10 sebző-  
sú fegyver, +5 erő, +2 reziszt, +5 regenerá-  
ció)

**Leírás:** Ez a páros a gonosz banya-vérfarkas  
duó legendás változata. Dorka az első három  
körben varázsolgat, külön említést érdemel  
az átok varázslat területre ható változata, a tö-  
megátok. A 4. körtől kezdve Dorka harcol,  
magas végtag méretekkel és sebző méreggel  
elvileg 1 galetki/kör a teljesítménye, de a csa-  
ta ritkán fajul el idáig. Maga a vérfarkas  
könnyű ellenfél, egy keményebb fából farag-  
ott galetkit nem is tud megölni egy kör alatt.  
Ha megvan a létszám, ez a csata sem túl ne-  
héz.

## EGY ÚJ HP FELTÉTEL ANIMÁCIÓHOZ

Bekerült egy új HP feltétel, a 31-es, amelyet  
leginkább az animációval lehet együtt haszná-  
lni. A 31-es feltétel a hullák számára vonatko-  
zik, a feltétel teljesül, ha a hullák száma a pa-  
raméterben megadott szám vagy nagyobb.  
Megadható egy második paraméter is, így a  
feltétel csak akkor teljesül, ha hullák rezisztan-  
ciáinak átlaga ennyi vagy kevesebb.

Példa:

HP 4 32 31 3 90 30

Ha a hullák száma 3 vagy több, és rezisztje-  
ik átlaga 30 vagy kevesebb, animáció varázslat,  
90-es prioritással.

## APRÓSÁGOK, JAVÍTÁSOK

- ❖ A lőfegyverek harci erejét tovább csökkenttem.
- ❖ A feltételes gyógyítás és idézés sorrendje meg lett cserélve, így a gyógyításhoz szükséges manát meg fogod idézni. Ezenkívül javítottam egy idézéssel kapcsolatos kisebb bugot is.
- ❖ A legendás csaták kincseinek szétosztására kérésre beírtam plusz 1 napot, tehát nem a 21., hanem a 22. napon kerül kiosztásra a kincs. De továbbra is javaslom, hogy ne csak 1 ember licitáljon, 1 LP-ért!
- ❖ Bár a leírásából kimaradt, de a csontolvadás varázslat a rezisztanciát is csökkenti, a lélekfacsaráshoz hasonlóan.
- ❖ Volt egy hiba: két kör között a feltételes gyógyítás nem használt varázslatot, ha nem volt TVP-d (többszemélyes parancsok során). Javítottam.
- ❖ Néhány varázslatnál kimaradt, hogy nem adódik össze többszöri elmondás esetén, ezeket javítottam.
- ❖ A féreg érintésével volt egy hiba, miszerint nem működött teljesen korrektül alacsony szinten, javítva.
- ❖ Egy javítás során egy kisebb balesetnek köszönhetően minden szörny kapott +1 bónuszt minden képességére (ezt többen észrevették auraérezléssel), ezt a hibát korrigáltam.
- ❖ A mágiaellenállás italát most már akkor is használod HP-ből, ha nincs VP-d.
- ❖ A HP 17-es feltételénél most már kiíródik a 2. paraméter is.

# Kalandok Földje

## 2. zóna

Ahoi minden kedves kalandornak itt a Kalandok Földjén! Engedjétek meg, hogy bemutatkozzam: Cyron Achenar a becsületes nevem, én leszek most az idegvezetőtök itt Quistvach szigetén. Rám nem kell sok fölös szót pazarolni, gnóm volnék a mágusok kasztjából, ha kérdésed volna hozzám, megtalálsz a különböző mentális tömegkommunikációs csatornákon [mIRC – irc.tolna.net #kf csatornáján, vagy a lev.listán: kf@beholder.hu].

Tehát ott tartottunk, hogy nagyjából ismered már a dörgést [7-8-as rang], felettebb unod már Armingtont a kopasz szőrnyeivel, végeztél az összes általad fontosnak ítélt küldetéssel és szeretnél végre átruccanni Quistvach szigetére. Amennyiben jól mondom, akkor kövesd bátran a turisztikai leírásomat, de ha netán még nem érzed magad eléggé erősnak, akkor is olvasd el, csak hogy tudd, mire kell felkészülni [a táposak is találhatnak benne érdekességeket].

### A 2. ZÓNA VÁROSAI

Első dolgunk az lesz, hogy elbarangolunk Armington szigetének délkeleti falucskájába, melynek egyetlen kiemelkedő létesítménye (az aréna mellett) a kikötő, ahonnan eljuthatunk vágyaink szigetére. Lehetőség szerint a pirkadat és a gonoszság órája között érkezettek [5-24h], különben kénytelenek lesztek megvárni, amíg az álmos kikötői őrség beenged a dokkokhoz. Itt szálljatok fel az utolsó, de egyben a legnagyobb hajóra és éljétek túl a hosszas hánykolódást a fedélzeten. A hajó Quistvach keleti parti városában köt ki, ahol mindjárt vegyük is szemügyre az arra érdemes épületeket. Adott a fogadó, ahol semmi különös nincs, van egy bolt, ami pang az ürességtől, jellegzetessége hogy a boltos még kapzsibb armingtoni kuzinjánál [12-es karizmával éred el a legjobb árfekvést]. Innen keletre található a városháza, a könyvtár, és az aréna. A könyvtárba mindjárt menjünk is be, ahol szembe öltik két új támadó varázslat, a hevítés és a savtenger. Ha a mágia tudományát követed, vedd meg mihamarabb, mert nélkülözhetetlenek! A sziget egyetlen gyűjtője is itt él, egy drágakőárú személyében. Ő mindenféle drágakőért cserébe hematitot

árul. Ha végeztetek a nézelődéssel, a makadám utat követve ránduljunk át a nyugati parton fekvő falucskába.

Van itt két épülőfélben lévő templom, ahol építkezés közben (vagy helyett) áldozhatunk is mindjárt élet vagy halál urunknak (avagy mindkettőnek, hisz fő az egyensúly). Áldozati tárgynak az élet templomában először mindenféle rézcuccokat kérnek töménytelen mennyiségben [elsősorban védőfelszerelést és ékszereket], aztán később áttérnek a bronzra. A halál templom rengeteg trutyira tart igényt, amiket szőrnyekből lehet kiszedni. A helyi labirintusokban is rengeteg olyan komponens található, amikre a későbbiekben fog a halál isten igényt tartani [ork lábuji, ork fül, pirolit, tirakit por, kígyónyelvi, kígyó tojás stb].

Van még itt egy akadémia, ahol a 3. kurzust is elvégezhetjük [15-os szakértelem szint fejlesztése], de piszok drágák, mert minden tanfolyamért kétszeres árat kérnek! Ami még érdekes, az egy újonnan nyílt fogadó, ahol a tulaj négy érdekes küldetéssel vár bennünket: először is 3 db hematitot kér tőlünk, amit ugye az említett keleti város drágakövese árul, de az igazi fellelhetősége az elementális labirintusok mélyének bazaltlementáljai. A fogadós legközelebb már csak a nagyon szerencsés egyénnel áll szóba [legyen 100-as szerencséd tárgyakkal együtt], de azokat megkéri, hogy tegye rendbe a quwarg ikerbolyok környékét [pucolj ki 25-öt]. Aztán ha ezt is megtesszük neki, nem bírja tovább palástolni rasszista beállítottságát és elküld minket quwargokat megszárolni... mindegy milyet, csak sokat és minél hamarabb [ölj meg 30-at egy órán belül]! Különböző véletlenszerű mágikus tulajdonságú tárgyakkal jutalmaz, ha sikeresen teljesítünk egy-egy küldetést.

### AZ ARÉNA:

Volt már szó az arénáról, ha eddig még nem harcoltál itt, most már feltétlenül tedd meg! Olcsó pénzkereseti lehetőség, nem beszélve a sok kincsről, ami a szőrnyekből potyoghat. Ha eljutottál egy bizonyos szintig, akkor már érdemes a szokásos védő-támadó mágiaikon kívül

# Kalandok Földje

kincséréses italával is felvértezni magunkat. Ez úgy másfél tucatnyi győzelem környékén válik esedékessé [18. csapat: 1 *lbreiakban kígyómaster* + 1 *kígyófejű medúza* + 1 *idomított python*], mivel ilyenkor már a helyi labirintusok főszörnye, illetve egyéb szörnybarlangok neves főnökei is csak arra várnak, hogy helyből szétüssük őket a közönség nagy örömeire. Legyőzésükhöz javaslom a védómágiákat [erőpajzs 3, majomügyesség 3], ezen felül harcosok esetén az összes áldás alapú mágiát [troll erő 3, agresszivitás, izztás-bűtés, barag]. Mindehhez közepes szintű mágiatudás már elegendő [8-as szint], de persze jobb, ha elvégezzük a második kurzust is az akadémián. Védjük magunkat még magas vastagbőrrel és szerencsével, azonban ami talán sokkal fontosabb ennél, az a sebzés. Használjuk a savtengert és a hevítést, ha a közelharcot részesítitek előnyben, akkor minél brutálisabb sebzésbónuszt hozzatok össze. Ebben segít a halál templom fekete sisakja [3. küldetés jutalma: áldozásonként +1 sebzés, max. 15], a sáska amulett [sáskavárban található, +3 sebzés, -1 támadás], stb. Mindezek után igyunk még pár itókat, ha még szükséges, na meg a már említett kincséréses italát, és már le is darálhatjuk érdemtelen ellenfeleinket.

Rengeteg győzelem után a rendezők már különböző aprósággal „kedveskednek” nekünk a csata kezdetekor, nehogy túl könnyű legyen az élet. [31. csapat: *elkalid csordavezér* + *Ehal Kalida* (erőter: leszedik az összes kőbört), 32. csata elején -1 támadás szám, -1 támadás, 33. csatánál vakság -4 támadással stb.]

## A SZÖRNYBARLANGOK

Arénából kijövet jól jön egy kis gyógyítás, és amíg még tart a kincséréses hatása, fussunk gyorsan nyugatra az **elkalid szentélyekbe**, vagy északra a **quwarg ikerbolyokba**. Előbbiek keményebbek, nagyokat ütnek, de sokat lehet fejlődni. Főnökük az elkalid csordavezér, amiből egy kis szerencsével neves szörny válik és Ehal Kalida néven lehet lecsapni [alap jutalomtárgya az elkalid szaru, mely egész tűrhető szűrőfegyver].

A **quwarg ikerbolyokban** ami említésre méltó, az a quwarg mágustőr [+3 védelem, +3 mágia, balkezes szűrőfegyver], amit néha egy-egy quwarg nekromanta kezéből tudunk kicsavarni, de ami igazán lényeges, az a quwargok anyakirálynője, Anthixlichant maga!

Persze nem a rovartani tudományaink miatt érdekes ez nagy féreg, hanem a kítinpáncélja érdekli minket. Alapesetben lenyúzhatjuk róla az anyakirálynő páncélját [+8 védekezés, +8 állóképesség], de ha igazán mázlisták vagyunk, akkor a vastag bőre olyan kemény már, hogy az relikvia számba megy, és így hozzájuthatunk Anthixlichant páncéljához [+14 védekezés, +10 állóképesség, nem átadható].

A szigeten alacsonyabb szinten javaslom, az északi erdőség **minotaur barlangjait**, Bikafejjel az élükön [Bikafej csatabárdja: 1d10+10 sebzés, +5 támadás, átadhatatlan vágófegyver]. Tessék azonban ügyelni a minotaurok félelem aurájára, melynek kivédésében csak a magas szerencse és tudás segíthet [105-ös szerencse, 85-ös IQ-nál kb. 90% esélyünk van]. Amúgy az erdőben a kobold uralkodóknál, rangjuknak megfelelően, olykor platínát is találhat a szerencsés egyén, míg a rablófőnökök között néha megtalálható Fél szemű Rogar is, akinek a karkötője egészen tűrhető mágiával van felruházva [+4 védelem, +4 ügyesség, átadhatatlan].

Gyenge itt még a **hasadék** [3-as mászás szükséges], melynek fellelhetősége minden dombságra kiterjed, sajnos mindenhol csak egyetlen egy található belőle. Főellenfél a lidércúr, akiket maga Torgan képvisel [alap jutalomtárgya a lidércgyűrű: +2 védelem, +1 mágiaimmunitás, +15 max EP].

Ha úszkálni szeretnétek, ajánlom a **kisebb tengeri barlangokat**, néhány új és erősebb ellenféllel, mint az Armington környéki barlangokban megszokott fauna. Az itteni „főnök” a mutáns ammonites, mely ha igazak a híresztelések, Pikkelylörddá válhat, sok értékes kincsel.

Aztán vannak itt brutális helyek is; Az egyik a magashegységekben található **ogre lak** [6-os mászás kell a megközelítéséhez], melyben erősebbnél erősebb szörnyek keserítik amúgy is nehéz életünket, azonban a jutalom is ehhez mérhető. Különleges tárgy az orge köpeny [+2 mágiaimmunitás, +1 mágia], amit az orge nekromantáról lehet lecsatolni, ha marad belőle valami a csata végére.

Egy érdekesség van még itt, mégpedig a **raptíl erőd**, mely a nyugati szigeten található (lásd alább). Itt is brutális vadállatok jönnek, raptíl szellemkirállyal az élükön. Ami említésre méltó, az a kolosszus, mely képes egyetlen ütessel kettészakítani bármely faj képviselőjét [akár 150-et is sebezhet, ha bejön a speciális támadása].

# Kalandok Földje

Különleges, de nem túl értékes tárgy a raptil csizma [+1 védekezés, +2 ügyesség].

## A LABIRINTUSOK

Ha nincs kedvetek szörnytanákra járni, ajánlom a sötét, dohos labirintusokat! Ezekből 3 féle van: orkok, kígyók és elementálok.

Az **orkok** szép nagyokat ütnek, de talán a leggyengébbek, mégis használható cuccokkal látnak el minket. Komponenseik a halál templom áldozati tárgyai (ez amúgy vonatkozik a kígyók és az elementálok alkatrészeire is). Érdekes tárgyak a légiós fülbevaló [+4 erő, +2 ügyesség, +1 támadás, +20 max ÉP], Grumarg palástja [+2 védekezés, +2 ÉP/VP regeneráció, +3 erő, -3 IQ], Grumarg koronája.

A **kígyó** labirintus már kemény dió, sokszor nagyon csúnyán megmérgeznek (persze egy mágust ez nem különösebben zavarja kőbőre mögül), viszont komponenseik egy részét fel lehet használni varázsszerként, a kígyóbőr karkötő [+2 védelem, +1 szűrő-vágó-ütő-ökölbarc] és a kígyóbőr nyaklánc [+2 minden tulajdonságra] pedig végleg kárpótol ezékért a kellemetlenségeikért. A mérget amúgy hatástalanítani tudjuk a szigeten fellelhető unító csomó termésével, az óriás rája farkának, esetleg az elvarázsolts smaragd gyógyhatásának segítségével, avagy egyszerű mágikus úton, a mérge semlegesítéssel.

Az **elementál** labirintusokban mind a négy típus megtalálható, a speckó tárgyaik a szélköpeny [+1 védekezés, +60 max VP], Föregteg fülbevalója [+1 védekezés, +1 mágia, +2 VP regeneráció, +2 elektr.immunitás], de ami a legfontosabb, az a következő két tárgy: föregteg esszencia [+1 karkötőt borbátunk] és a földanya páncélja [+13 védekezés, +2 vastagbőr, +3 savimmunitás]. Ezek elég ritka tárgyak, én is csak hallomásból ismerem őket sajna...

## KIS SZIGETEK

Van itt még két szigetcseke is, az egyik északon [a (19,5) vagy a (12,5)-ös koordinátáról lebet megközelíteni], a másik nyugaton a város alatt [ez a (8,18) vagy a (2,25)-ös koordinátáról]. Ide csak az úszóbajnokok tudnak átjutni [8-as északra, 10-es szint nyugatra], de azok teljesíthetik a templomok 4. küldetését [ölj 15 sugárzó entitást, illetve öl 15 sötét szellemet]. A sugárzó entitások békés lények, utálják az agressziót, így aki harcol velük, azokat megpróbálják meg-

fékezni [-1 támadás, -1 támadásszám], a sötét szellemek viszont agresszívek és mágikus úton sebeznek! Óvakodjatok még a ragogó entitás aurájától, magas IQ és szerencse kell ahhoz, hogy ne fussatok el. Az északi szigeten van egy labirintus, míg a nyugatin az egyetlen érdekesség az a már említett raptil erőd, melybe akár óránként benézhetünk újabb adag szörnyre és kincseire éhesen.

## AZ ÓSHONOS ÉLŐVILÁG

Talán épp a legfontosabbról nem ejtettem még szót, mégpedig a helyi „őslakosságról”. Alacsony szinten [4-5] az 1. zóna legerősebb szörnyei jönnek (quwarg dolgozó, fekete kobold stb.), de hamar felváltja ezeket a durvább generáció a pusztalakóktól kezdve [3-5 főnyi barbár alakulat, erősek és sokat sebeznek] a troll remetét át [regeneráló-díj, nagyokat sebez, de jól viszi a tűz] az élőholt quwarg minden megtalálható. Aztán idővel ezeket is kinőjük és már csak a sárkányporontyok jönnek [a kék elektr.immúnis és villámmal sebez, a vörös tűzimmúnis és tűzzel sebez], melyek ellen természetesen nem árt felhúzni az elektr.- és tűzpajzsot. A mutáns hobgoblin a mágikus támadással megspékelt harcos kategóriájába esik, de jön még füstherceg is, ami viszont elég gyenge. Ezeket a síkságon lehet elsősorban megtalálni, de keverednek az erdőségek, dombságok szörnyeivel is. Lehetne itt még napokig sorolni, de így is ezek a legfontosabbak...

Mára legyen ennyi elég, ha érdekesnek találtatok rövid kis bemutatást, talán legközelebb is megleplek benneteket pár információval. Addig is fejlődjétek, és szerezzetek magatoknak mihamarabb egy izomagyú társat, aki elvégzi helyettesek a fizikai melót, hisz nem azért mágus a gnóm fia, hogy feleslegesen izzadjon!

[Gyak. nem árt, ha van egy kiségitő karakter, aki megszerzi az áldozásból és a basonló küldetésekbe az alapanyagot, nem beszélve arról, hogy találhat mindenféle értelmes varázstárgyat is. Ezt persze meg kell alkalmanként bálálni... adjuk oda neki feleslegessé vált szemetünket ]

További jó kalandozást kívánok!

Cyron Achenar

[magyar hangja: Tibanyi Zoltán]



# Ghalla News

111

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2003. március



## STATISZTIKA

Ember	14,9%
Elf	13,49%
Törp	7,99%
Árnymanó	7,52%
Troll	9,29%
Gnóm	6,07%
Alakváltó	16,01%
Kobudera	17,07%
Mutáns	7,65%

**LEAH:** 10,8%

átlag hit: bíborosa

**DORNODON:** 12,5%

átlag hit: püspöke

**RAIA:** 16,5%

átlag hit: püspöke

**ELENIOS:** 7,1%

átlag hit: felszentelt papja

**SHERAN:** 13,1%

átlag hit: bíborosa

**THARR:** 24,5%

átlag hit: püspöke

**FAIRLIGHT:** 11,7%

átlag hit: felszentelt papja

**CHARA-DIN:** 4,3%

átlag hit: bíborosa

Leggazdagabb 150749

Max Hp 1864

Legtöbb skalp 24

Összes skalp 675

Legtöbb szörny 10651

Összes szörny 3760631

Legtöbb varpont 4287

Legnagyobb hit

*lényét magába fogadó isteni entitás*

Legtöbb tudatpont 94

Összes halhatatlan 839

Legnagyobb halhatatlanság 16

Legtöbb pszipont 728

Legtöbb tapasztalatipont 81477709

Rejtőzködés 147

Nyomkövetés 188

Lopás 176

Mászás 64

Csapdakészítés 66

Csapdaészlelés 59

Gyógyítás 164

Titkosírás 50

Felderítés 133

Szörnyidomítás 58

Teológia 341

Taumaturgia 278

Szerencsejáték 19

Harcművészetek 55

Szkanderozás 54

Zene 202

Szörnyismeret 88

Pszí 81

Zárnyítás 57

Vadászat 243

Bányászat 63

Testépítés 105

Úzás 40

Ordítás 61

Versengés 20

Jó 17,8%

Semleges 62%

Gonosz 20,1%

Víziharc 27

Ökölvívás 56

Szúrófegyver 65

Vágófegyver 54

Útőfegyver 57

Lőfegyver 47

Dobőfegyver 51

Erő: 114

IQ: 89

Ügyesség: 82

Egészség: 89

Szerencse: 120



2003 FEBRUÁR 28



A közelmúltban egy látványos, és remélhetőleg mindenkinek tetsző változás történt a Túlélők Földjén. Megváltozott a netes fordulók külalakja, és teljesen átszerkesztettük a karakterlapot is. Elsősorban a könnyebb áttekinthetőséget tartottuk szem előtt, na meg azt, amit a játékosok által a régi formátumú fordulókhoz írt konverterek csinálnak. Ez utóbbiak több jó ötletet is sugalltak ehhez a változáshoz, ezúton szeretnénk megköszönni őket!

### NÉHÁNY ÉRDEKESÉG

- ❖ Különböző külalakok, attól függően, hogy melyik isten híve vagy! Reméljük a színekkel sikerült elérni, hogy az egyes karakterek stílusához illő érzéseid támadnak, amikor a vele történt dolgokat olvasod. Fairlight híveinek fordulói ezentúl az arany semmivel össze nem keverhető színeiben pompáznak. Sheran követőinek fordulójában a természet zöld színe dominál. Tharr harcos papjainak a legtöbb fegyver és páncél barna színével kell megelégedniük. A Raiának hűségét esküdtek színe a jóság fehérje. Az Elenios fordulók színe a mentálmágiához társítható világoskékkel megegyező. Leah papjai közelszín érezhetik a túlvilág sötétjét fekete alapszínű fordulóikban. Dornodon hívei a tűz és a vér vörösevel harmonizálhatnak. A Chara-din fordulókban pedig a káosz lilája az alapszín. Persze azokra is gondoltunk, akik ezekkel a színekkel nem túl elégedettek: ők könnyen visszaalakíthatják fordulóikat a jól megszokott fekete-fehérre, vagy akár egyéni színeket is definiálhatnak hozzájuk. [Ehhez a honlapunkon lévő profile.css file-t kell letölteniük, és elhelyezni abban a könyvtárban, ahol a fordulóikat is tartják. Az egyéni színekhez az ebben a file-ban felsorolt színeket kell megváltoztatniuk.]
- ❖ Akik a fordulóikat online nézegetik, azok az egyes szörnyek, tárgyak encyclopediája

mellett láthatják az adott szörny, vagy tárgy képét is. Egyeseknek így könnyebb lesz elképzelniük, mi is az a borzalom, ami elől a legközelebbi bokor mélyére bújtak, vagy hogyan is néz ki az a kard, ami az ellenfél közelségét megérezve azt a félelmetes varázslatot bocsátja ki magából.

- ❖ Minden egyes sebzés színe zöld, a sebződések színe piros, okozza ezt akár egy labirintus csapdája, vagy egy a pusztán kóborló bestiák közül. Ha tapasztalati pontot vagy fejlesztési pontot kapsz, hasonlóképpen mindenhol ki van emelve, méghozzá kékkel. Ezenkívül több, a színezéssel és kiemeléssel kapcsolatos apró változtatás történt, de ezek annyira nem jelentősek, hogy itt is felsoroljam őket.

### A KARAKTERLAPON MEGJELENT ÚJ INFORMÁCIÓK

- ❖ Az egyes szakértelmek mellett (legyen az harci, vagy egyéb szakértelem) láthatjátok az adott fordulóban történt változás mértékét. Például ha a rejtőzködés szakértelmed az adott fordulóban 2-ről 3-ra nőtt, a karakterlapon a következő jelenik meg: „rejtőzködés: 3 (+1)”. Az Önismeret KT-képességgel rendelkező karakterek a néhány %-os fejlődés mértékét is nyomon követhetik. Náluk a következőképpen néz ki az iménti sor a karakterlapon: „rejtőzködés: 3/11 (+46%)”.
- ❖ Az egyéb szakértelmek elé egy sorszám került, ezáltal eltéveszthetlenné téve azt, hogy a következő körben mit is kell a KNO parancsaid paramétereként megadni.
- ❖ A feltételes parancsoknál a legtöbb számot kicseréltük a hozzájuk tartozó szövegre, pl. ha az a szám egy tárgyat jelölt, a szám előtt a tárgy nevét is láthatod. Ugyanígy kiíródik az egyes szörnyek, játékosok és Közös Tudatok neve is, vagy hogy például a cirkusz beállításnál szereplő pusztá szám mit is jelent.
- ❖ Az FKT beállításoknál eddig \*-gal jelöltük

azt, ha egy tárgyat rendre készítesz, most az egyszer elkészítendő tárgyaknál láthatod a „csak egyszer” szöveget. Ugyanez érvényes a Feltételes Támadás beállításoknál is, azoknál a szörnyeknél, amit csak egyszer akarsz megtámadni, megtalálhatod az iménti szöveget.

- ❖ A varázslatokat, pszi, alakváltó és tudati képességeket külön szedtük, valamint azoknál a varázslatoknál, amik TVP-be is kerülnek, kiírtuk ezt a költségét is.
- ❖ A támadó és védekező varázslatok listáján is szembeötlő a változás: amellet, hogy a számok helyett a varázslatok nevei szerepelnek, a feltételes támadó és védekező varázslatokat is különböztöttük, és a könnyebb áttekinthetőség kedvéért táblázatba szedtük.
- ❖ Az Isteni küldetéseidnél azoknál a feladatoknál, aminél egy szörnytípusból több leölése a feladat, egy számlálót találhatsz, ami azt jelzi, éppen hány ilyen szörnyel vé-

geztél. (Ezt a változást egyébként azok is élvezhetik, akik papíron kapják fordulóikat.)

- ❖ A tárgylistán jól láthatóan ki vannak emelve azok a tárgyak, amiket éppen magadon viselsz, vagy a kezeden tartasz. Emellett a tartónak tekinthető tárgyaknál kiírtuk, mekkora a tárgy összkapacitása, vagy hogy éppen mennyi fér az adott tartóba.
- ❖ A karakterlap végén egy felsorolást találhatsz arról, hogy mely tárgyak kerültek hozzád a forduló alatt, illetve melyek azok, melyektől önként vagy önkéntelenül sikerült megszabadulni. Itt nem szerepel azok a tárgyak, amik a táborozásod alatt veszték el (pl. megloptak), illetve jelentek meg (pl. Aukción vetted). Ha egy tárgyból ugyanannyit találtál a fordulódban, mint amennyit el is vesztettél, az a tárgy nem szerepel ebben a statisztikában.

Farkas Zsolt

# Megnyílt az ELYSIUM

**EGY HELY, AHOŁ:**

- ❖ találkozhatsz 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 keresgélhetsz (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 játékhoz kell.

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

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

**Nyitva: keddtől vasárnapig 10.00-22.00**

**ITT!**




# 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.**

## DE A SEBZÉS SE UTOLSÓ (279. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 5

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** +1 – +4 sebzés, az EF-elés mértékétől függően.

**Enciklopédia:** Manapság már sajnos nem elég a 40-es erő és a 30-as támadás, még ezek az átkozott démontetűk és lila brekkek is minden eddigi várakozást felülmúlóan szívósak, s ekkor még nem is beszéltünk a gigási hamupókokról. Sokszor hiába minden erőfeszítés, a kétkörös összecsapások után nemegyszer ezeknek az undorító lényeknek 20-30 életpontja is marad, és ez komolyan hátráltatja a KT tagok fejlődését. Hosszas tanakodás után úgy döntöttünk, hogy ezt a problémát a legkönnyebben úgy tudjuk kiküszöbölni, hogy mesterséges úton megnöveljük úteiseink erejét. Ez számszerűleg azt jelenti, hogy a 3. 6. 9. 12. EF paranccsal fejlesztett TU pont után az adott tag +1 sebzéssel rendelkezik (ami összesen maximum +4 sebzést jelenthet). Sajnálatos módon az így kapott bónuszt a gonoszság erejének aktivizálódása lenullázza. Ennek a problémának a kiküszöbölésén a KT tagjai még tanácskoznak.

**Mejggyezés:** A közösség erejének (+4 támadás, +4 sebzés) lebutított változata, valószínűleg a KT-nak nem volt meg a 9 pontja a közösség erejére, azért ebben a formában fejlesztette ki.

## DÍSZES HANGSZER (280. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Kibővíti a karakter leírását, és a hangszerek ellophatatlanok lesznek.

**Enciklopédia:** Minden bárd nagy álma, hogy a hangszer, melyen szívének dallamait megszólaltatja, egyben tükrözze személyiségét, és együtt daloljon lelkével. Ugyanakkor mindannyian tudjuk, milyen fájdalmas egy régi, szívünkhöz nőtt kedves

hangszer elvesztése. Összekapcsolt tudatunk erejének köszönhetően most valóra válhatnak álmaink. Elhelyezhetjük saját díszítéseinket kedves hangszereinkre, melyek örök időkre megőrzik formájukat, lelkünk lenyomataként, és elménket is összekapcsolhatjuk zeneszerszámainkkal, ezáltal meggátolva azok elveszejtését. A képesség hatására elhelyezed a neked legjobban tetsző díszítéseket hangszereiden. Ráadásul hangszereid az erős lelki kötődés miatt nem is tudják ellopni tőled. A képesség használata permanens, EK parancs kiadását nem igényli.

## CSEPP A VÉRTENGERBŐL

### (281. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 8

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Megnö a karakterek maximális lehetséges életkora, és minden 50 év öregedés után +1 TNO-t és +1 KNO-t kapnak.

**Enciklopédia:** Egy éjszaka arra figyelsz fel, hogy gyorsan terjedő ködfoltok – mint valami élőlény csápjai – lepik el a környéket, ölelik körbe a táborod. Valaki(k) vár(nak) rád a ködben – sugallja a véred. Egy lépést teszel előre, a hívás irányába... s egy szakadék peremén találod magad. Közepén eget ostromló ujjként egy sziklacsúcs meredezik; tetején áll a Herceg – alakját ezüstragyogásba öltözteti a hold sápadt fénye. Körben, a szakadék szélén álló alakokban felismered társaidat, a tekintetek találkozásakor megerősödni érzed a véretek által létrehozott kötődéseket.

Véreim! – kiált az éjszakába a Herceg. – Ti, akik eljöttetek hívásomnak engedelmességgel, méltónak találtattok, hogy lényünk újabb aspektusát ismerjétek meg. Az örök életre kárhoztattunk, mikor a halál által újjászülettünk. Az idő normál folyásából kiszakadva képesek vagyunk vérünk hatalmát felhasználni, hogy mindazt a tudást és tapasztalatot, melynek megszerzéséhez a halandóknak évszázadokra – életekre – lenne szüksége, hamarabb

elérjük és esszenciális formában tárolni tudjuk. A szertartás, melyet a múlt, fajunk régi tudásának felhasználásához használunk, e „megvilágosodás” hatására olyan energiákat szabadít el bennünk, mely folyékony tűzzé változtatja a felhasznált vért. Mikor a tüzes áradat – mely lángba borítja a szellemet, s a húst egyaránt – elcsitul, egy letisztult tudást hagy maga után, elpusztítva a felesleges salakot...

Az ár – folytatja immár lecsendesült hangon –, melyet az így nyert hatalomért fizetnünk kell, igazán csekély. Néhány év a testnek kiszabott időből, melyet az által, amivé váltunk amúgy is majd’ az örökkévalóságig toltunk ki.

Használjátok hát e tudást önnön gyarapodásunkra, míg saját erőtök engedi... – elbocsátólag int, mozdulatával különös fegyver alakja villan elő a köpenye alól.

Tompa moraj kél, füledben zúg a visszatérted után is. A tenger csaphat ilyen zajt... a vér tengere...

#### A képesség:

1. A képesség hatására a KT tagjai az életkoruk alapján tulajdonság- és képességpontokat kapnak. Az életkor az öregítő hatások segítségével növelhető.

2. A képesség a tagok maximális életkorát (maxtu/3)\*50 évvel tolja ki. Minden 50 év öregedés után 1 TNO és 1 KNO jár. Maximum (maxtu/3) TNO és KNO szerezhető. A bónuszt csak a képesség kifejlésétől számoljuk. Vigyázz: ha már megkaptad a maximális TNO/KNO-t, és drasztikusan csökken az MXTU-d (pl. vezetőváltás), akkor az így lecsökkent max. életkor miatt még is halhatsz.

3. Az EF parancs használata egyben öregedéssel is jár: 1 TU befejezése 1 évet öregít. Az EF parancs nem öregít tovább, ha már megkaptad a maximálisan szerezhető (maxtu/3) TNO-t és KNO-t.

4. A megváltozott életkor kiíródik a karakterlapon a szokásos formában; életkor: valódi/testi. Pl: életkor: 25/225.

5. Ha kilépsz a KT-ból, elveszted az összes TNO-t és KNO-t, amit így kaptál, és tested ennyiszor 50 évet fiatalodik (min. valódi életkorod).

**Megjegyzés:** Vitán felül áll, hogy a Vértestvérek KT az egyik fő munkaadóm, egy átlagos KT képességük leprogramozása annyi időt igényel, mint 5-6 másiké. A komplexitásnak viszont előnye, hogy már magam sem tudom átlátni, erős vagy gyenge a képesség, milyen buktatói és előnyei vannak. :)

#### OSZD MEG ÉS URALKODJ

#### (282. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 7

**Használati költség:** 1 TU

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Ha tudati támadás ér, azt átirányíthatod egy másik kalandozóra.

**Enciklopédia:** A kasztroplanáris térben egyre inkább elharapódzó csatározások során egyre jobban bebizonyosodott, hogy minden KT-nak szüksége van valamilyen védelemre vagy elrettentő erőre. Az azonban eddig senkinek sem jutott eszébe, hogy ezt a drow-k politikai és hatalmi csatározások közepette tökéletesre csiszolt cselszöveivel párosítsa. De most végre az EK 282 <kalandozószám> <TU> parancsral bárkinek megmutatható, hogy ki itt az úr. Ha tudati támadás ér, akkor a támadás elől kecsesen elhajolva, továbbítod azt a megadott kalandozó felé. Azt hiszem felesleges eszelnem, milyen lehetőségek nyílnak meg előtted a kasztroplanáris tér színpadán...

[Megjegyzés: ez egy támadó képesség, tehát ha a megadott kalandozót az EK parancs kiadásakor tudatpajzs védi, a kapcsolat nem jön létre. Minden egyes tudati támadás kivédése 1 TU-ba kerül. Azt, hogy hányszor akarsz használni, a harmadik paraméterben adhatod meg – a szükséges TU-mennyiség azonnal le is vonódik tőled! Az eltérítés sajnos nem mindig működik, a siker esélye 30%, amit minden egyes hatalompontod még 2%-kal növel.]

**Megjegyzés:** Nagyon ötletes tudati védekező képesség, amely számtalan lehetőséget rejt magában.

#### A QUWARG SZAGA (283. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Ha nem jönne szörny, van rá esély, hogy egy quwarg jön.

**Enciklopédia:** Tudati fejlettségünk eljutott arra a szintre, hogy aktívan keressük a konfrontációt a quwarg férgekkel. Mostantól kezdve komoly figyelmet szentelsz arra, hogy kalandozásod közepette pusztítsd a környéken található quwargokat. Erre persze csak akkor van lehetőséged, ha figyelmedet más lények támadásukkal nem zavarják meg. Minden alkalommal, amikor egy mezőn nem találkozol lényel, van 20% esélyed, hogy valamilyen quwarg lényt találssz, amit aztán elpáholhatsz.

**Megjegyzés:** Ez a képesség a magas szintű tagok számára igen hamar elavult, a vadászat varázslatnak, ill. a keletebbi területek „az első X lépésre mindig jön szörny” koncepciójának köszönhetően. A fiatal tagok persze élvezhetik, de ez a többségnek sovány vigaszt nyújt. Szerencsére, a KT volt annyira talpraesett, hogy csinált egy továbbfejlesztést a képességhez egy további lépcsőben, ami akkor is ad quwarg találkozást, ha már találkoztál egygel az adott mezőn.

## TANÍTVÁNYOK (284. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** A kalandozót tanítványok követik.

**Enciklopédia:** A harcművész mesterek tudására sok fiatal áhítozik. Az Acél Öklök híre mostanra elért a magashegységekben működő kolostorok szerzetesi vizsga előtt álló ifjancsaihoz is, akik felkeresnek Téged is, hogy technikáidat ellesve nézhessenek szembe életük nagy kihívásával.

Minden ötödik HM szintet után 1 új tanítványod érkezik! Ők minden lépésedet követik, a veled találkozó kalandozók pedig nem csak látják őket, hanem megtudják, milyen nagy tudású mester is vagy Te! A tanítványok ugyanis dicsérő szavakat mondanak Rólad!

**Megjegyzés:** Szerepjátékos, a karakter találkozást színesítő, tápot nem adó képesség.

## RÓZSASZIRMOK ÁLDOZÁSA

(285. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 4

**Használati költség:** ld. alább

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Plusz védettség és szerencse, mákrózsa virágok feláldozásával.

**Enciklopédia:** Hogy mekkora hatalommal bír egy megfelelő helyen és időben átnyújtott szál mákrózsa virág, azt alig hiszem, hogy az úrnő bármelyik híve is firtatná. Azt azonban csak kevesen tudják, hogy Elenios „szent” virága milyen komoly varázshatalommal rendelkezik. Mi azonban, hosszú és fáradtságos szolgálataink jutalmául mostantól betekintést nyerhetünk ebbe a mágiába is, vagyis kiaknázhatjuk a mákrózsaszirmok jótékony mágikus erejét is. A megfelelő rituálékkal istennőnknek ajánlott virágok ugyanis komoly védelmező energiákat szabadítanak fel. Az EK 285 <x> paranccsal ugyanis a paraméterként megadott számú mákrózsavirágot áldozva egy teljes fordulón át x-szel megnő a védelmünk és a szerencsénk is! Ehhez a megadott számú mákrózsán kívül 10 TVP, illetve minden 3 virág után 1 TU is szükséges. (Vagyis 3 virágig ingyenes, 4-6 esetén 1 TU, 7-9 esetén 2 stb...) Mivel azonban az így felszabaduló energiákat elég nehéz korlátozni, csak az igazán nagyhatalmú mágusok képesek káros következmények nélkül egyszerre több virág energiáját is kordában tartani. Éppen ezért egy fordulóban csak egyszer áldozhatsz virágot, s akkor is csak maximum fordulószám/30 darab (lefelé kerekítve) szerepelhet paraméterként. (Azaz 3 a 100., 5 a 150., 6 a 200. fordulóban...!)

**Megjegyzés:** A képesség hatékonyságát össze sem lehet hasonlítani a közösség erejével. Talán egyetlen

előnye, hogy a többi képességgel ellentétben, ez nincs korlátozva, 450-es fordulószámnál +15 szerencse és +15 védekezés kapható, azonban elég komoly áron.

## THARR HARAGJA (286. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** 16 VP

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Egy tetszőleges kalandozóra ellőhetik Tharr haragját, de egy kalandozóra 1 körben csak egyszer.

**Enciklopédia:** A Földelem Urainak vezetői: A Hadurak Tanácsának akarata szerint ezentúl aki a Harc és a Földelem Legfőbb Urának szentségét vagy híveit becstelten módon megsérti, arra Tharr Haragja sújtson le! A Földelem Urai – a földmágia ismerői és mesterei – által kidolgozott rituálé segítségével Tharr Haragja most már nemcsak csatában idézhető meg, hanem távolról ármánykodó ellenségekre is lesújthat. A rituálé leírását részletesen a Gránittáblák tartalmazzák Vescor – az árnyékharcos – templomában: „Kezeidet a föld felé fordítod, hogy energiát gyűjts Tharr haragjának megidézéséhez, s miután feltöltődött a földelmi sík tiszta esszenciájával, egy marék földet emelsz fel a kezedben és meghívod bele az akaratot, kötőd hozzá az energiát, majd a talajra helyezed – lassan növekszik és egy hatalmas magmaelementál ölt benne alakot, a szemed láttára. Határozott, erőteljes hangon ejted ki haragod célpontjának nevét. Az elementál egy hatalmas hasadékot idéz dübörögve maga elé, majd eltűnik benne a szemed elől.”

Az EK 286 <célpont karakterszáma> paranccsal 16 VP-ért sújhatsz le Tharr Haragjával ellenségeidre, ha azokat nem védi nagyobb tudatpajzs. Egy kalandozó táborozása során max. egy Tharr haragjával támadható, és a képesség tárgyat nem pusztít el. Ily módon egy kalandozó nem ölhető meg, ha tehát csak 9 ÉP-je van, akkor csak 8-at fog sebződni.

**Megjegyzés:** Nem egy túl komoly szívatás, de azért egy eszköz, amivel oda lehet sújtani annak, aki ártott nekünk.

## FÜLEMÜLE HARC (287. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Ha kalandozóharcban az ellenfél zene szakértelmre kevesebb, mint fele a tiédnek, menekülni fog.

**Enciklopédia:** Sajnos Ghalla ma még nem a szerezetről és a békéről szól, hanem a harcról és a túlélésről. Ahhoz azonban, hogy szeretett otthonunk megváltozzon, hosszú és rögös út vezet. Ennek talán legfontosabb lépése, hogy kalandozó többé ne ont-

sa kalandozó vérét. S hogy mit tehet ezért néhány vándor? Nos, ha kipróbálok a legújabb képességünket, magad is rájössz, miként lehet a vérszomjas egyedek kedvét elvenni a harctól... A kardfogú fülemülétől ellesett hangalapú megfutató támadások ugyanis rendkívül hasznosak lehetnek az igen magas zenei tudással ötvözve. Mostantól kezdve tehát minden alkalommal, amikor harcba keveredsz egy kalandorral, s van nálad furulya, amellyel a fülemüle rikácsolásához hasonlatos idegtépő zengedményeket tudsz imitálni, úgy ellenfeled a varázslási fázist követően rögvést hanyatt-homlok menekül lágnak éppen nem nevezhető dallamodtól... hacsak nem tudja a fülemülehez hasonlóan a te „rikácsolásod” is kivédeni. Ehhez azonban legalább feleakkora zene szakértelem szükségesetted, mint a tied. [A képesség használata automatikus, sem külön parancsot, sem erőforrást nem igényel].

**Megjegyzés:** Frappáns, szerepjátékos és hasznos képesség. A kalandozógyilkosok ellen sokféle védekezés van, de egy sem annyira stabil és biztonságos, mint a fenti.

#### FŐNIXTOLL TEREMTÉSE (288. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** 2

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Szaporodik, terjed, kioltja a kisebb zant, álomvirág ültethető belőle, és akadályozza a tudatcsatát.

**Enciklopédia:** Az aprócska kis pelyhek a legendás főnixek tollaihoz hasonlítanak, s mindegyik más színben pompázik – KT-d jóvoltából mostantól képes vagy a főnixtoll létrehozására és eljuttatására bármely kalandozóhoz! (Ez az EK 288 <karakterszám> utasítással történhet, 2 TU és 10 TVP árán.) Egyszerre csak egyetlen pihét hozhatsz létre, és ha a kiszemelt kalandozónál már van főnixtoll, nem fog újabbat kapni... Kárpótlásul viszont szaporodik magától is, és, bár aprónak és törekenynek tűnik, szinte elpusztíthatatlan! Hatalma sem lebecsülendő, de hogy pontosan mire is képes, azt akkor fogod megtudni, ha megteremtetted első főnixtolladat. Annyit azért elárulunk: ha elterjed, kevesebb kisebb zan és tudati zaklatás, ellenben több álomvirág lehet Ghalán...

**Megjegyzés:** A főnixtoll mindössze 3 pontért igen jó üzlet, gyakorlatilag 3 képesség egyért csomag. Sajnos, a leírásban pont az nincs leírva, mit is csinál pontosan, de azt hiszem, sikerült a programból kibogarásznom mindent. Egyrészt, gyakorlatilag semlegesíti egy másik KT képességét. Másrészt, főnixtoll segítségével, a H parancsal bárki tud álomvirágot ültetni. Sőt, ha valaki lerombol egy álomvirágot, kap

egy főnixtollat. Harmadrészt, a tudatcsatázó a napfókuszhoz hasonlóan fel tud sülni a tudatcsatával, ha főnixtoll van nála... Tipikusan egy olyan képesség, amit ma már nem engednék meg, mert egyszerűen túl sok dolgot tud.

#### A DÜH VÉRVÖRÖS KÖDE (289. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 7

**Használati költség:** 1 TU, 10 TVP

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** A szembejövő szörnyek beállításod szerint 0-50%-kal erősebbek (és ennyivel több TP-t is érnek).

**Enciklopédia:** „Erős vagy. Hatalmas vagy. Érzed, ugye? Nem? Hát akkor most megmutatom, mit is tudsz valójában.” Mi ez? Ki van itt? Csak nem egy hang? De honnan? A kasztroplanáris térből? Próbálsz koncentrálni, hátha ismét meghalod (vagy inkább megérzed?) az eleddig ismeretlen hangot. Mi lehet ez? Valami kollektív lelkiismeret vagy önérzet? Tulajdonképpen mindegy. A lényeg az, amit felajánl. Fel tárja előtted képességeid határaitnak kiterjesztését, megmutatja, hogyan is lehetsz még erősebb. Még hatalmasabb. Ami nem is annyira nehéz. Tulajdonképpen ugyanazt kell tenned, mint eddig, amikor csatáztál. Harcosként viszonylag hamar felfedezted, hogy minden szörnynek van gyenge pontja. Néme lyiknek nem is egy. Ha ezeket megtaláltad, el tudtad érni, hogy ellenfeled vadabbul, elszántabban támadjon, ekkor viszont vesztett éberségedből, figyelmetlenebb is lett. A hang szerint ezt a sajátos képességet jobban is a hasznodra tudod fordítani. Mostantól kezdve, amikor egy szörnyrel csatázol, a kasztroplanáris térből vérvörös kód kezd szivárogni, körbefolyva téged, aminek köszönhetően ellenfeled feldühödik, vadabbul fog támadni. Ennek eredményeképpen 0-50%-kal több tapasztalati pontot kapsz érte, sőt, minden képessége, tulajdonsága (így támadása, sebzése is) 0-50%-kal nagyobb lesz! Most igazán kipróbálhatod, mekkora harcos is vagy! A képesség használata EK 289 <0-50%> parancssal történik, 1 TU és 10 TVP felhasználásával. Bármikor módosíthatod a beállítását, törölni pedig úgy tudod, hogy nem adsz meg 2. paramétert. Jó vadászatot!

**Megjegyzés:** A játékban a szörnyek úgy vannak tervezve, hogy egy átlagos játékos igen jó eséllyel le tudja győzni. Ez persze azt jelenti, hogy egy csak kicsit átlag feletti karakter a valamivel erősebb szörny felett is jó eséllyel diadalmaskodni tud. Ez a képesség ezt a tőrészatárt használja ki. Nem baj, hogy több a szörnyek ÉP-je, sebzése – ha több TP-t is érnek! Bizonyos esetekben a DVK kellemetlen kombókat hoz ki, de az esetek többségében nagyon tápos képesség, a 9 pontot is bőségesen megérdemelné.

# Jancsár János: A csapat

2. rész

## 6. Az első

Tudta, hogy nincs értelme kapálózni. A mágikus háló szinte teljesen vakká, és mozgásképtelenné tette. A hiábavaló küzdelem helyett inkább tartalékolta erejét, és a ki koncentrálásába kezdett. Három ütés érte a fejét, de csodával határos módon sikerült megőrizni eszméletét. A két férfi rutinosan mozgott egymás mellett a harcban, jól összeszokott párost alkottak.

– Minek ellenkezel, kislány? Nem akarunk tőled semmi rosszat... – mondta az alacsonyabb. Fekete bőrű ember volt, s csak úgy sütött belőle a gonoszság fekete buze. – Csak eljátszadozunk veled egy kicsit, aztán mehetsz a dologra – röhögött. Társa pedig, egy ragyás képű mutáns, folytatta Helga módszeres puhítását óstrom alyalójával. A harcművész érezte, hogy még egy ilyen ütést nem bír ki. Az összegyűlt energiát egyetlen gombócba sűrítette, és egymáshoz préselt tenyerei közé irányította azt. A következő pillanatban a ragacos varázs szinte szétrobbant a testén.

Szó nélkül vette fel az acsargó goblinról elnevezett védekező állást, bár tudta, hogy semmi esélye a harcos, és a fekete mágus ellen. S hiába kapta körbe a tekintetét. Legalább hús szemtanúja volt a csatának, de egy kalandozó sem sietett a segítségére. Látszólag a reggel szokásos, unalmas teendőikre figyeltek. Amaz valami lötyöt forral, emitt egy másik a gigaférgét csutakolja... közömbös tekintetek mindenütt.

– Nocsak... Hát mégis harcolni akarsz? Nem tanította meg a jó anyád, hogy ha hagyod magad, előbb szabaddulsz? – röhögte a varázsló. A talpig vasban is szinte játszi könnyedséggel mozgó társa, ugrásra kész, görnyedt tartással kezdte körbetáncolni a nőt. Oldalán tucatnyi scalp lógott. A hatalmas bunkó villámgyorsan csapott le Helga vállára. Csak a beléégetett mozdulatok rutinja mentette meg ismét az életét, az utolsó pillanatban tért ki a csapás útjából. Oldalra hengeredett, és fél térdén ülve, jobbával egyetlen, rövid ütést helyezett el a támadója fegyvert tartó alkarján. Tompa reccsenés, és egy rövid jaj után, az óstrom alyaló kihullott a mutáns kezéből.

– Te büdös ribanc! Eltörted a karom! Ezért kibezelek! – üvöltötte, és a baljában megvillant az agyartőr. Egy-egy precíz szúrása jobbról és balról épp hogy csak elkerülte Helga szemeit. Ekkor csapódott testébe a tűzglyó. A robbanás ereje a harcost is hátrataszította, és egy pillanat alatt éget-

te át a nő tunikáját, vértjét, és bőrét. A láng a húsába kapott, és sikítása a semmibe veszett. A D.E.M. varázsereje ugyan behegesztette a testén nyílt iszonyatos sebeket, és odébb repítette pár méterrel őt, de a fájdalomtól kábán fel-tápaszkodó lányt máris célba vette a mutáns íja. Amannak még ott vibrált jobbjá körül a gyógyító erő, de már útjára is indította a tegzéből előkapkodott mihlanil nyilakat. Helga megismerte zizegésükről. Tett pár erőten mozdulatot a lövedékek félreütésére, de összpontosítását még nem nyerve vissza. A testébe csapódott vesszők elképzeltetlen fájdalommal szórtak át mindent. S egy D.E.M. ismét felizzott az övén...

Egy kövön ült. Legalábbis amolyan kőféle volt. Egykedvűen figyelte, ahogy a két férfi kedvét leli az utolsó villámcsapástól szinte még vonagló testében. Nem tudott könnyezni, mert az árnyaknak nincs könnyük, de szomorúság égette a lelkét. Kudarcot vallott. Sosem fog eljutni... hová is kellett volna eljutnia? Körbetekintett árnyszemeivel. A párhuzamos sík izzóan vörös ege itt csak fakó-pirosnak látszott. A dimenziókapu közelében állított ideiglenes kalandozó-tábor körül ott ólálkodtak a thargodanak, de ideátról, az árnyvilágból, csak óezüst aurájuk volt látható... És a ső-





tét mindent elborított. A fények értelmüket veszítették, s a hangok is. Talán az érzelmek is. Az árny, akit valaha Helgának hívtak, egy zsongó, csalogató jel irányába indult el, lassú, lebegő léptekkel.

## 7. A második

Loncsos a városfal keleti kapuja felé lépdelt. Iszákjában csak a legszükségesebb dolgok voltak, amit egy gyors expedícióra össze tudott kéregetni. A Sötét Föld szagát máris orrában érezte. Körbenézett. A környéken csak kevesen mozgolódtak, nagyon korán volt még a nyüzsgéshez. A kapuban két osztag városőr mustárlgatta a jobbágytelkekről a heti piacra érkező parasztok árúját, és a beszélgettak a szemrevalóbb leányoknak ezt-azt. Jókedvük volt, és nem féltek semmitől. Mitől is kellene félniük, hisz tíz fegyverforgatásban ugyancsak jártas katona, tíz katona-mágussal megerősítve egy tucatnyi thargodantól sem ijedne meg... Pedig ekkor sorsuk már megpecsételődött. A vég egy bűzös, csimbókos bunda képében közeledett feléjük.

– Állj meg! Mondd a neved! – lépett elő a katonák mögül egy idősebb, gnóm hivatalnok.

– Ki kérdi? – torpant meg a Veszett.

– Urunk adószedője vagyok. Ajánlom, hogy ne ellenkezz velem! Mondd meg a neved! – S elkezdte gigöngyölni a kezében tartott pergamentekercset.

– Leah tudja a nevemet. Másra meg nem tartozik. Kotródj az utamból, és életben hagylak! – morrant fel a troll. Hangjában nyoma sem volt a hónapok alatt bevedelt rengeteg párlat tompító erejének. Tülkei közül egy thargodan vadászbunda szemei villogtak, furcsán utánozva az alatta elvcserodó troll arc ridegségét.

– Áruló! Fogjátok el! – üvöltötte az adószedő és a háttérbe húzódott. A katonák harci alakzatba ugrottak volna, de nem volt érkezésük elfoglalni jól begyakorolt pozíciójukat. A Veszett közéjük rontott. Testébe sorra csapódtak a varázsnyalábok, de izmait azok nem tudták eléggé ernyeszteni, csapásait tompítani. Véres aratás kezdődött, s a katonák hullottak, mint az érett kalász. Jócskán érték a találatok Loncsost is, de az elszívargó életerőt a holtak testéből újra és újra magába szippantotta a halálpap varázslata. Percek teltek csak el, s a Veszett máris holtakon gázolt át, hogy az adószedő vért ontsa. A parasztok sikította menekültek a kapu közeléből, kocsit, spagulárt, batyut hátrahagyva.

– Tudom már ki vagy! – sipította a gnóm. – Te vagy Loncsos, a troll. Nagyon sok pénzzel tartozol a kincstárnak, és én behajtom rajtad. Akár az életem árán is! – hátrált a falig a pökheni tisztviselő, de közben a kiutat kereste. Loncsos ledobta magáról az összeszabdalt bundát, és megmutatta éjfekete páncélját. Vértől csöpögő törével rituális mozdulattal jeleket írt a levegőbe, s az adószedő hiába sütötte el a varázslatait, azok ártalmatlanul csorogtak le a troll testéről.

– Uram! Ennek a pondrónak lelkét most lábaidhoz taszítom, hogy szolgáljon téged, míg az idők véget nem érnek a



te hatalmasságod által! – s a mozdulatsor végén a sárkánytör szinte a falra szegezte a törekeny testet.

Sistergő hang hallatszott, ahogy felszíkrazott a sikok közötti köztes teret kitöltő anyag. A hasadékon át egy kalandozó lépett elő a semmiből. Jelvénye szerint a Korona egyik bajnoka volt.

– Ezért megbűnhődsz, lator! – harsogta, és széttárt ujjai közül nyers manából gyúrt gombóc röppent elő. Loncsos felvonta szemöldökét, de a hermetikus mágiát mindig is humbugnak, nevenséges trükközésnek tartotta. Most sem várta meg, hogy mi fog történni. Az alak felbukkanásakor reflexből indította útjára mérgezett dobonyilait, de a testére csavarodó energia kisülésével egy időben a misztikus kalandozó-alak a semmibe veszett. A dobonyilak a szemközi ház falába csapódtak. A közelből futó lábak dobogása hallatszott. Két újabb városőr osztag rohant a helyszínre, és azonnal a vérben forgó szemekkel átközöző alakra támadtak.

A Loncsos rögtön megérezte Leah érintését, és elfogadta a halált. Sosem hordott D.E.M.-et, mert urát, s az árnyvilágot látni mindig készen állt. Védelfező varázslataitól megfosztva nem volt esélye a két tucatnyi katonával szemben. Utolsó gondolatát cserben hagyott bajtársának szentelte, aztán őrlöngve rohant a kivont fegyverek közé.

Rövid fényvillanás után, pórén állt a gránitsziklába vajt trón előtt. Azonnal térdre rogyott, és fejet hajtott. Mozdulataiban a mindent feladó tisztelet, és feltétlen alázat testesült meg. Nem először járt már Leah termeiben, de személyesen még sosem szólt hozzá patrónusa.

– Halandó! Pusztulásod nem volt hiábavaló. Kedvemre cselekedtél ismét, s ezért jutalmat érdemelsz. Ha már nem vonzanak az anyag léti hívságai, felajánlom neked méltó helyed szolgálóim között. Szükségem van pár új avatárra... – A meydörgés-szerű hang kitöltötte a teret, s az időt. Átrezgettette a troll lelkét, és elszongította azt.

– Ahogy kívánod, uram! – suttogta, s érezte, hogy élete egyetlen valóban őszinte mondata születik meg bensőjében. – Szolgálak életemben, s szolgálak utána is. Hogy parancsolataidban írva vagyok.

Az árnyból gyúrt alakját cikázó villámlás övezte hirtelen. Káprázatból obszidiánvért, és bordó papi palást termett rajta. Tüskével kiverő gyémánt alkarvédő, s mesés kristálycsizma szorult végtagjaira. Elméjét tucatnyi, felfoghatatlan erejű varázs feszítette, övén a halál-avatárok korbácsa lógott, s szíve helyén egy öklömnyi, fekete üszög büszkén telt el elégedettséggel. Megtalálta helyét végre a világban!

## 8. A harmadik

Halkan kopogtak az ajtón. Kearg azonnal kinyitotta szemét, és fegyvere után kapott. Nem szokott hozzá, hogy ebéd utáni pihenése közt zavarják.

– Bújj be! – vakkantotta, és a belépő már talpon találta. Fegyverővét csatolta fel épp. Makulátlan ruházata, és vonásai már semmit nem árultak el abból, hogy az imént mély álomból ébredt.

Amikor a jól megtermett troll bedugta fejét az ajtónyíláson, kezei megálltak a mozdulatban.

– Stoneheart... – egy ideig nem tudott mást kinyögni.

– Én is örülök neked, testvér. – Percekig csak méregettek egymást egy jó méternyi távolból, aztán szinte egyszerűen mozdultak meg egymás irányába. Szó nélkül ölelték át egymást. Aztán napégette karjaikkal izmot, csontot ropogtatva próbálgatták erejüket.

– Tudod, miért jöttem, Morc. Nem érünk rá, indulnunk kell.

A fegyvermester kibontakozott a combvastagságú karok szorításából, és lehajtott fejjel járkálni kezdett a csöppnyi szobában. Kettőjük teste szinte kitöltötte az apró hálót.

– Nézd, Stone, én sokat gondolkoztam. Tudod, hogy nekem is sokat számítanak testvéreink, de...

– Nem jössz. Eldöntötted. Ne rabold az időm, Morc. Csálódtam benned. – A férfi arca megkeményedett. Szemeiből mérhetetlen szomorúság áradt, miközben az ajtó felé lépett.

– Várj, ez nem ilyen egyszerű...

– Dehogynem. Ilyen egyszerű. – Hirtelen jött indulattal fordult vissza, miközben kezével már az ajtógombot markolta. – Brutaliti bajban van. Még él, talán... úgy érzem. Segíteni kell neki, ő is ezt tenné. Én azt hittem, te is ezt teszed. Csodálkoztam, hogy még a városban talátlalak, hisz magam máris vesztettem két napot.

Kearg lehuppant a kerevetre. Könyökét térdére tette, és fejét két tenyerébe hajtotta. Amit mondott, szinte alig hallott ki összszéart ujjai közül.

– Esküt tettem, Stone, erős esküt. Még tizenkét napig maradnom kell. Az új hold kiteltekor járnak le éveim. Addig kötve a kezem. Értsd meg... – könyörgött, de hangja inkább volt szánsalmas, mint eszedklő. Szavai már csak a csukódó ajtónak szóltak, a nomád nem várt tovább.



## 9. A negyedik

Piszke nagyon óvatos volt. Tudta, hogy veszélyek lesnek rá, és úgy hitte azt is, hogyan védheti el azokat. A toronytól számítva hat mérföld távolságot elegendőnek ítélt ahhoz, hogy a kapu megnyitása felfedezetlen maradjon. Miután a tér szövetén hasított rés bezárult mögötte, percekig csak a környéket fürkészte. Mindent megfigyelt. A távolban magasodó, éjfékete türe emlékeztető tornyot, az utcélját; a környéken található lábnyom-csapásokat; máhása ösztönszerű reakcióit; a thargodanokra utaló bűzt, és a távoli gyanús zörejeket... egy szóval mindent. Bár a Sötét Földön nincs értelmezett jelentése a reggel és az éjszaka szavaknak, mégis várt úgy fél ghallai napnak megfelelő időt. Nem akart a cél előtt elbukni. Nem sejtette, hogy feltűnt-e érkezése valakinek. Hallott már Techiulanról, az őri thargodan hercegről, és tudta, hogy kemény csatának néz elébe. Brutaliti semmire se megy egy halott megmentővel.

Mikor aztán útnak indult, a közelben lévő thargodan tábor nagy ívben elkerülte. Megpróbálta nyomait álcázni, ugyanakkor kalandozó-csapásokat keresett az üszkös, terméketlen talajon. Nem sok sikerrel. Úgy a fele távolságot tehetette meg a torony felé, mikor zsigerei riadót fújtak. A doareg ijedten prüszkölt, és fújtatott. Ha az erős kéz nem fogja kantáriját, elkerekedett szemekkel rohant volna neki a pusztának.

Piszke hallott már az éjfattyakról, hisz a kocsmák törzsközönsége csak úgy itta a káoszföldről megtért kalandozók hihetetlen és ijesztő meséit róluk. Ő hitte is ezeket, meg nem is. Úgy gondolta, nem sok félnivalója akad egy magafajta, megpihent vándornak, hisz a térkapukat főmágusok ellenőrzik, áttörhetetlen varázslataikkal... Roxat biztonságos. Csakhogy most nem roxati öltözőjében tréfálkodik a

cirkuszi segítőkkel, hanem a gonosz otthonában, a Sötét-ség Földjén jár!

Mikor az éjfatty rárontott, szabályosan megkövült az ijedségtől. Hiába látott száz meg száz borzalmat kalandozásai során, erre a látványra nem lehetett felkészülve. A jelenés – közel három méter magas, örvénylő energia – lassan közeledett felé. A maga előtt toll iszonytató félelemaura már sok volt a remegő, szűkülő doaregnek. Kitépte a vezetősárat gazdjára kezéből, és örült vágatába kezdett. Talán az a tény térítette magához a dermedt trollt, hogy a jószág magával ragadta a málna jelentős részét is.

A szörny még legalább harminc méterre volt tőle, és ráérfősen lebegett egyre közelebb. Piszke nyugalmat erőltetett magára, hisz a nagy felfedezők elmondása szerint az éjfattyak nem tekintik ellenfélnek a hozzájuk képest elenyésző hatalommal rendelkező lényeket, s azokat nem is támadják meg. A varázsló bízott benne, hogy ha nem bőszi fel a fe-nevadat, őt sem fogja ellenfélnek tekinteni.

Kitisztította elméjét, és biztos, ami biztos, előkészítette varázskomponenseit, és fegyvereit, aztán búvóhely után nézett. A közelben egy kiszáradt, groteszk bozótot vett észre. Gyorsan mögéje húzódott. A kóró ága-bogai közül most már alkalmat nyílt a démon alaposabb szemrevételezésére is.

A szörny nyomában kőzetolvadékból barázda maradt hátra. Lángtoste iszonyatos hőt árasztott magából, ez még ilyen távolságból is jól érződött. A levegőben keringő por-szemek lángra lobbánva, izzó meteor-rajként zsongták körül, pont úgy, ahogyan a mesés beszámolók leírták. Nem vitás, egy lélektíprót sodort útjába a balszerencse!

Már épp kezdett megkönnyebbülten azon gondolkodni, hogyan csalogathatná vissza megvadult jószágát, s hogy vajon életben találja-e, mikor a démon megállt, és feléje fordult! Sистерgésbe fulladt hörgést hallatott, és az eddigi sebességét meghazudtolva, megiramodott a rejtekhely felé... Piszke magára olvasott egy tűzvédelem varázst, bár maga sem hitt annak óvó erejében, majd útjára küldte egyetlen

hatékonynak gondolt varázslatát. Jégoszlop tört elő a semiből. Örvényére az éjfatty is felfigyelt, és furcsán összezugorodva készült fel annak becsapódására. Sистерgő gőzfelhő keletkezett, ahogy az őselemek megbirkóztak egymással. Aztán a varázs elenyészett, és nem látszódott, hogy bármi hatása lett volna. Talán csak még inkább felbőszi a szüleményt. Közeledtére lángra lobbant a csontszáraz bozót, pedig még méterek választották el Piszkétől.

Hat bűvös shuriken elhajítására maradt ideje a mágusnak, mielőtt fegyvertávolságba ért volna. Kettő messze célt tévesztett, s az a négy sem okozott viszketésnél komolyabb fájdalmat a lénynek, ami betalált.

A trollt magával sodorta a harci lát. Maga elé rántotta a bronz taidert, s balját a hátára erősített adamantin pajzs szíjait alá csúsztatta. Egy erőteljes rántás, és a pajzs félig elfedte térdelő alakját az ellenfél elől. Piszke bízott karja, és fegyverei erejében, és bízott az oldalán fityegő, életmentő kutyukban. Az ám, a D.E.M.-ek! Ijedten kapott derekához, s megfagyott ereiben a vér. A méregdrága őv, s a ráaggatott számtalan, fontos zsákcocská, iszák, és tartó, mind-mind a doareg hátán száguld valahol...

Menekülni! – Ez futott át az agyán, de már nem volt hová. A szörny följe magasodott. Hőaurája felperzselt a halandó arcát, s zeinek fedetlen bőrét. A szemei helyén vonagló, ezüstszínű gombok villámlani látszóttak. A lángalakból csápok tekergöztek elő, s a varázslánda szúrásai rendre célt tévesztettek. Hatástalanok voltak, éppúgy, mint a fegyverből előáramló mágia. A következő pillanatban Piszke úgy érezte, mintha egy ellenállhatatlan erő kiszippantán a testéből a lelkét. Kétségbeesetten kapaszkodott az életébe, de a szentségtelen tűz elemészttette.

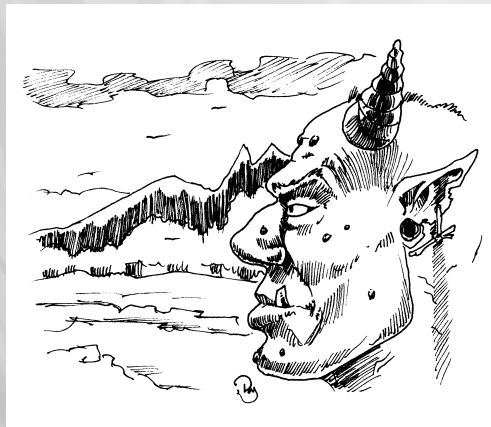
A lélektípró talán kicsit megvastagodva hullámozott tova, ugyanolyan nemtörődő könnyedséggel, mint ahogy érkezett, s nem hagyott mást hátra, csak egy megszenesedett csontkupacot, amit egykor Piszkének hívtak.

## 10. Az ötödik

Stoneheart hat nappal az üzenet érkezése után még mindig úton volt. Számára nem adatott meg a térugrás misztikus, és tiltott tudománya. Hátasában, és fegyvereiben, no meg istene mindenhatóságában jobban hitt, mint a rúnákban. Fáradt volt, és legszívesebben egy hetet aludt volna egyfolytában. Folyton gyermekei jártak agyában, és odahagyott kedvese. Az időt a rég tanult bordalokkal, diákvevei során bemagolt versekkel ütötte el.

A Sötét Földet régi ismerősként üdvözölte. Olyan ismerősként, akinek az egyszerű népek mindig előre köszönnek, de sosem hívják meg házukba, mondjuk vacsorára. A férfi elfogadta ezt a sikot olyannak, amilyen, és nem foglalkoztatta a gondolat, hogy hogyan s miként kellene, vagy lehetne megváltoztatni.

A thargodanok és e borzalmas hely őshonos lényei közt nem akadt egy sem, amitől megrettent volna. Őt nap, s leg-



alább ötven csata volt mögötte. Élvezte, hogy izmai ismét olajozottan működnek, hogy reflexeiben ennyi év eltelte után sem kell csalatkoznia, s hogy újra és újra előnti lelkét az a határtalan szabadság-érzés, amit csakis a kalandozók tudhatnak sajátjukénak. A diadal érzése ez. A kihívások sorozatos legyűrése, a győzelem íze!

A trollt nem igazán érdekelte, hogy ki, vagy mi az a tescu-akármicsoda, ami Brutalitit fogva tartja. A képlet, amit anno mesterei koponyájába vertek, igen egyszerű volt: odamész, leütöd, kibeveled, feltrancsirozod, továbbmész. Ennyi és nem több. Stoneheart nem félt a kihívásoktól, és szembe röhögte a halált.

Ha tudta volna, hogy azóta milyen nagyon sok minden megváltozott... De a nomád nem vett észre semmi szokatlant, talán csak azt furcsálta, hogy nem tud kapcsolatba lépni tudattársaival. Nem igazán értette azt a kasztroplanáris izét, ami az üzenetek továbbítását, és a kinézist lehetővé tette, de nem is akarta érteni. Csak használta ezt az erőt, ha szükséges volt, de a mélyebb miértek, és hogyanok sosem érdekelték. Épp ezért nem vette észre azt sem, hogy amióta háromnapos járóföldre távolodott a térkaputól, nem találkozott halandóval, s démonnal is csak alig-alig. Pedig tegnap még egy thargodan táborát is felforgatott. Harci tűzben égve, őrgöngő berzerkerként tombolta ki magát. Pár zsoldos, és halálhajcsár útját próbálta állni, s egy herceggel is tengelyt akasztott, de végül nem akadt több szörny a vicssörgő hordából, ki szembeszállt volna azzal a dühöngő, furcsa fajtársukkal, aminek az illúzió őt mutatta nekik.

Ma azonban még semmi sem történt. Egy árva mucugró sem moccan a környéken. Miután Stoneheart hatásán lovagolva, menet közben elfogyasztotta szerény uzsonnáját, távcsövével körbekémlelt egy magaslatról. A szextáns szerint jó felé haladt, mégsem látott sehol sem tornyot, vagy várat, semmi ilyesmit. Kezdett kételkedni. Eltévett volna? Aztán kiszúrt egy sziluetet! Ahá, egy sárkánybarlang! Végre valami kis kaland, csillant meg a szemé.

– Gyerünk, Berci, vár minket egy jó nagy féreg! Mint a régi szép időkben! És nem is nagy kitérő... – aztán nórára fakadt:

*Halál vár rám itten, babám.  
Jer, jó karom, vért iszunk,  
Mit érdekel? Füttyöm reál!  
Szívet döfünk, húst szabdalunk.  
Szerelem vár otthon, biz ám,  
Harc és gyönyör vár reánk,  
Minden sarkon egy kurtizán!  
Minden sarkon egy kurtizán!*

## 11. Aiku

Morc Kearg parancsszavakat dörgött gyors egymásutánban. A teremben felsorakozott lovagok, katonák és apródok a parancsok hallatára, egyszerre mozdultak. A reguláris



hadsereg klasszikus vértjének különféle változatait viselték. Fegyvereik közt a kardok változatainak széles skálája előfordult, az apródok keskeny, rövid pengéjétől, a lovagok gömbölyített hegyű, páncéltörő kardján át a katonák, és városőrök, enyhén ívelt szabályájáig.

– Szúrás, hárítás, oldallépés! Hátrátámadás! Oldalsó védés! Pajzs fel... – a fegyvermester gondolatai eközben máshol jártak. Tudta, hogy már elkésztett, és nem siethet egykori társa segítségére. Talán a többiek már segítettek Brutalitinnek, és rá nincs is szükség, ahogyan nem is volt soha. Senki nem köszönt meg neki még semmit! Késérő szájze lett egyszerre. – Keményebben, az istenedet! – sziszegte, és pálcájával kirántotta egy a kellelénél kicsit labilisabban álló apród lábát. Az nagyot nyekkenve zuhant oldalára. – Semmik vagytok! Katonák? Ugyan mit tudtok ti a rendről, és a hűségéről? Lovagok? Bah! A becsületkódexetek ennyit nem ér! – mutatta a csodálkozó, cifra tabardos nemesek felé legkisebb ujjpercét. Aztán legyintett, és indulatosan kirobogott a teremből.

– Ez most nem értem... Hogyhogy felmond? Ilyen nincs. Ezt egyszerűen nem teheti meg! Ez... ez példátlan! Az uralkodó... – a szikár kobudera szemöldöke szinte a feje búbjáig szaladt.

– Az uralkodó engem semennyire se érdekel. Pénzért szerződtem, nem az uralkodó kegyeiért. Döntéssel elbukom öregségem biztonságát, de nem érdekel. Majd befjezi a városőrség képzését valaki más. Nekem mennem kell, és punktum. – A Nagyhivatal Előljárója csak hápogni tudott, nem jött ki hang a torkán. Aztán mégiscsak megszólalt:

– És az esküje, kalandozó? A hűbéreskü az semmit nem jelent? Hová lett a becsület, amelyről olyan sokat papol katonáinknak?

– Esküöm egy másik eskü miatt szegem meg. Olyan esküért, amit ennél korábban tettem testvéreim előtt. Az így szólt: „Életem az életedért, véremet adom a te véredért, boldogságom a boldogságodért.” Most testvérem élete a

tét, és nekem nincs maradásom. Mennem kell, mert őseim parancsszavának nem állhatok ellen. Csak szóltam, hogy keressetek mást a helyemre. Hajnalban indulok – azzal sarkon fordult, hogy kilépjen a tehetségtelen festők giccseivel teleggatott hivatalhelyiségből.

– Várjon, Kearg! – szolt utána az első tisztviselő. – Mi volna, ha egyik esküjét sem kellene megszegnie? – Arcán hamiskás somoly terült szét. – Jöjjön csak vissza. Két szót még igazán várhat a barátja...

## 12. A sárkányúrnő

– Nem kell túl magasra mászni – állapította meg, miközben kipányvázta hátasát. – Nyugodj meg, Berci, hamar visszajövök.

A bejárat pont olyan szagot ontott magából, amilyenre emlékezett. Óvatosan lépdelt be a félhomályba. Bár őseitől örökölt, kifinomult szaglását csavarta a sárkány búze, azért bele-beleszagolt a levegőbe. A drakón támadása nem érte váratlanul. Hatalmas csapással nyitott, és nem vesztegette az időt varázslatokra. Bár testébe villám csapódott, és az elektromosság elszibbasztotta lábait, ez csak lelassítani volt képes, megállítani nem. A zafir drakón hamar kiszenvedett.

– Nos, lássuk a sárkányt, mert kincsszagot érzek... – morogta maga elé, miközben beljebb nyomult. Bár nem látott semmit, és tudta, hogy alakja tökéletesen kirajzolódik a barlang száján át behatóló vörös izzásban, egyáltalán nem félt. Cammogása közben rutinosan rázta le a pőrölyről a rátapadt, sűrű vért.

– Nos, halandó, hogyan lesz tovább?

A barlang szinte beleremegett a suttogásba. Stoneheart megborzongott. Még soha nem szólította meg sárkány, pedig több tucatnyi barlangot kifosztott már. A félelmet nem ismerő troll megtorpant, és a félhomályt fürkészte. Valami moccan. Egyszerre, mindenhol. Valami nagyon-nagy.

– Az életedért akarsz könyörögni, féreg? Kár fáradnod... Kincsed és köztem ott vagy még, mint akadály. Én mindig legyőzöm az akadályokat – jelentette ki, de hangjából hiányzott az igazi önbizalom.

– Hát vidd a kincset, s légy vele boldog, halandó.

„Nocsak” – gondolta Stone. – És miért bíznék meg benned? – kérdezte azzal a hangerővel, amit elég erőteljesnek gondolt, de csak gyenge cincogásnak tűnt a sárkányéhoz képest.

– Neked nem csak a kincsem kell. Az életemet is akarod – Nem kérdezte, csak közölte, hidegen, tárgyilagosan. – A káoszvilág minden kincséért sem mondaná le... erről a trófeáról, igaz? – és előbukkant feje a sötétből. Stoneheart hátrahőkölt. Ilyen hatalmas sárkányt még sosem látott! Acélkék színű pikkelyeiről csak úgy áradt a mágikus sugárzás.

– Elég a szavakból, féreg, küzdj meg velem! – ordította, és sújtásra emelte fegyverét. A parancsvarázs azonnal

megbénította agyát. Izmai görcsbe meredtek. Komikus volt, ahogy ott állt, fegyverét magasba nyújtva, mozdulatlanul.

– Most beszélek neked, halandó, kicsit az élet nagyszerűségéről.

## 13. Csalódottak

– Bontsunk táborn, nincs értelme tovább várni! Tíz napja dekkolunk itt, és senki nem jött el. Én megmondtam, hogy senki nem fog eljönni. Ugye? Igazam lett! – A troll KT. rangidősei közül páran morogva vették tudomásul Kharizmosz javaslatát, mások, mint Bunkós Baxi is, kétségeinek adott hangot.

– Gyalog még nem érhetnek ide. Talán még úton vannak. Várjunk még egy hetet!

Aga feltápáskodott a tűz mellől, és fegyvere után nyúlt.

– Az imént feloldottam a tudati képességek tilalmát. Semmit nem érezkeltem. Rajtunk kívül nincs a közelben kvazárszíkla. Ez tény, és a tényekkel nem vitatkozom. Hazamegyünk.

Hamar összeszedelőzködtek, és az ideiglenes táborn szétbontották. Gyorsan, precízen dolgoztak, jól összeszokott csapatként. Csalódottak voltak, és kedvetlenek. Másztak. Arra számítottak titokban, hogy legalább páran megmozdulnak majd a régiek közül. Hogy lesz köztük olyan, akikre még mindig számíthatnak. Aki még mindig számít.

Otoaak nyitotta meg a kaput. Átterelték a doaregeket, aztán maguk is átsorjázta a kékeslila villódzáson keresztül. Aga maradt utoljára. Még egyszer visszanezített a háttérben magasodó, groteszk, nem humanoid által épített toronyra, aztán átbújt a gyorsan zsurugorodó résen.



## 14. Expedíció

A mágus a semmiből érkezett, és nem fecsérelte az időt, azonnal munkához látott. A lovag, és az apród, aki vele együtt lépett át a síkok közti résen, egy kis kordét húzott maga után. Hamar lepakoltak, és nekifogtak, hogy összeállítsák a fémszerkezetet. Gyorsan, rutinosan haladtak. Fertályóra múltán készen állt a tompán fénylő, félkör alakú keret. A szerkezetet mágikus rúnák tarkították. A varázsló is elkészült a védőkörökkel, melyeket szapora, gyakorlott kézzel rajzolt a tűzégette homokba.

A lovag és fegyverhordozója, kik őfelsége, VI. Borax király jelvényét hordták mellükön, most távolabb húzódtak. Készen álltak akár életükkel is védelmezni a transzba esett varázslót, aki immár fél méteres magasságban lebegett, furcsa, ülő testhelyzetben, szembefordulva az egyre fényesebben lüktető kapuval.

Mikor a mágia ereje életre keltette dimenziórést, és a kereten áttekintve, mint enyhén hullámzó, vízfátyolon keresztül feltűnt Alanor büszke főtere, a fővarázsló leereszkedett a talajra, és csatlakozott két társához. Girbegurba mágusbotjával, kunkorodó, deres szakállával cseppet sem tűnt kevésbé harciasnak, vagy veszélyesnek, mint a két méter magas harcostársa.

Nem kellett sokáig várakozniuk. A menetoszlop feltűnt a kapuban. Az élen Raia fényvértjébe öltözött paplovagok húszfős csoportja lovagolt. A fenséges csataménjeik büszkén prűszköltek, mikor megérezték a Sötét Föld bűzét. Ahogy átlénygültek a mérhetetlen távolságon át, azonnal szabályos kört alkottak a kapu körül. Tartásuk, csillámló vértjeik, és hatalomaurájuk nem hagyott kétséget afelől, hogy bármire képesek így egyútt.



Utánuk a harciskola növendékei érkeztek fegyelmezett alakzatba rendeződve. Ahányan voltak, annyiféle fegyvert markolásztak, s ruhájuk is számtalan nácio viseletéből állt össze. Itt-ott feltűnt egy-egy elf, és törp, de többségük az emberfajhoz tartozott. Élükön büszkén csattogott Morc Kearg, a fegyvermester, talpig mágikus páncélba öltözve.

Az alakzatot harminc gnóm nyílpuskás, nyolc főmágus és tucatnyi ideges, óriási véreb zárta. Pórúzkukat egy troll palotaőr szorította két kézzel.

Miután a kapu bezárult, Kearg körülnézett, s határozottan intett a közelben magasodó torony irányába. A menet megindult, és keresztlégzőlt egy még ki sem hűlt tábornozó maradványain.

– Nem értem – tárta szét kezeit a troll. Miután Techiulan trónusát porig rombolták, és a thargodan herceg mágikus béklyókkal birkózva vonaglott adamantit-ketrecében, már minden termet, szobát, és tömlőcöt átkutattak a toronyban. Brutalitit sehol nem találták.

– Mindegy, harcmester. Raia dicsőséget aratott a sötétség felett, s Uruk hatalmát ismét bebizonyítottuk e szentségtelen helyen. Most visszatérünk ezzel a gonosz teremtménnyel királyunk elé, s az expedíciót lezártnak tekintem – közölte a paplovagok rangidőse. Lovagjai nem vártak parancsra, felhagytak a poros sarkok és zugok átkutatásával, és lefelé indultak a szabálytalanul kanyargó csigalépcsőn. Az apródok is megragadták a hatalmas ketrecet, és mit sem törődve a tébolyult thargodan szitkaival és átközódásával, utánuk indultak.

– Én ezt akkor sem értem... elkéstem volna? – dűnnyögte Morc, és sereghajtóként csatlakozott hozzájuk.

## 15. Otthon

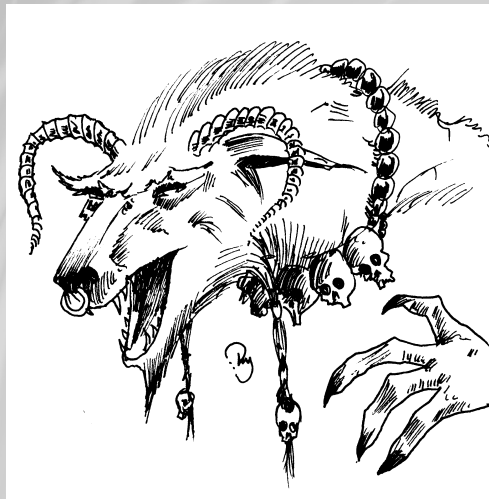
Stoneheart könnyezve ölelte át kedvesét, és érthetetlen motyogással kérte bocsánatát. Keila pedig mostohaapját ölelte, már amennyire átélhet egy aprócska, tizenöt éves emberlány egy hatalmas trollt.

– Ugye nem mégy el többé? Ígérd meg... kérlek... – suttogta a nő, könnyes arccal.

– Nem megyek. Nektek van rám szükségetek, és nekem csak rátok. Senkinek nem tartozok semmivel. Majd mindent elmesélek... Nagyon jó itthon lenni, veletek. Rohantam haza, hozzátok.

Ekkor felsírt egy csöppnyi hangoicska. A bölcső belerázódott a kis poronty kapálódzásába.

Stone felállt felesége ágya mellől. A nő még nagyon gyenge volt, de egészséges, és a baba is az! Csak most fogott neki lebontani páncélját, lerúgta csizmáját, és a sarokba hajtott, szinte felbecsülhetetlen értéket rejtő zsakocskához lépett.



– Emlékszel, asszony, azt ígértem neked, hogy gazdagon térek haza. S ez így is lett. De nem ez, itt a kezemben, jelenti az igazi gazdagságot. Ti vagytok nekem az igazi érték, semmi más. – Azzal a zsákot felesége lábaihoz, az ágytakaróra üritette. Egyetlen könyv volt benne. Zöld fedelén egy apró, fénylő rúna volt. Gerince aranyból, lapjai selyemből készültek. Ahogy az ágyra esett, szétnyílott, és lapjai peregni kezdtek. Aztán egy helyütt nyitva maradt a könyv, és zsongó énekbe kezdett. Szavai érthetetlenek voltak, de a dallam szívébe markolt.

– Talákoztam odaát, egy sárkánnyal. Nateilenának hívják, és bölcsőbb mindenkinél, akit eddig megismertem. Idézett nekem pár sort nekem ebből a könyvből... s én hazajöttem. Eddig nem tudtam, milyen kincs van a kezemben. Ti vagytok ez a kincs!

## 16. Tanácskozás

A kocsmá megint tele volt, mint minden este. A különteremben megint trollok „beszélgettek”. Meg-megremegtek az ablakok hangjuktól.

– Öt reget kell kirúgnunk. Én megtettem már a javaslatomat. Stoneheart, Morc, Helga, Loncsos és Piszke. Róluk semmit nem tudunk. Velük találkoztunk legrégebben. A többiek legalább visszaüzentek, hogy ezért meg azért nem tudnak segíteni. Ők azonban semmit nem csináltak. Teljesen passzívák, ha mondok! – Kharizmosz érzelem nélkül beszélt. Nem nagyon ismerte az öt trollt, akit említett. Még azelőtt felhagytak a kalandozással, hogy ő egyáltalán belépett volna e közösségbe. Sosem beszélt velük.

– Nos, legyen. Nekem sincsen jobb ötletem. Azok ott kint már tükön ülnek, alig várják, hogy verükkel pecsételjük meg csatlakozásukat Tudatunkhoz – és a kis csoport felé intett. Ideges, fiatal trollok. Kezdők...

Koppány Aga csendre intette társait, és rövid mentális gyakorlattal kiürítette elméjét. Aztán sorra „elvagdosta” az őregek tudata felé nyúló mentálszájakat. Helga...

*Egy halvány árnyék megtorpant az árnyvilágon való botladozása közben. Érezte a különbséget. Ha lett volna szíve, összefacsarodik. Így viszont csak végtelen üresség töltötte el, ami megmaradt bensőjében. Értelmetlen már minden... kiközösítették. Lassan lefeküdt, s várta, hogy lényé feloldódjon a sötétségben.*

## Loncsos...

*A halállovag felkapta maszkos arcát. A köztes terekben járt. Egy papja hívta őt Ghallára, s neki mennie kellett. Bár már nem számított neki semmit a való élet fájdalma, s nem is érzett semmit, valami benne is elpattant. Az utolsó emlék az életből.*

## Piszke...

*A férfi megtorpant. Most egy szál ágyékkötőben haladt ghalla pusztáin. Már csak húsz mérföld, ha jól számolta. Semmilye nem maradt, saját hulláját kifosztva, megszegyenítve találta, mikor az árnyvilágból visszatért. Komponensei, szextánsa nem volt. Bujkálva, menekülve érte el a dimenziókaput. Kaját kellett lopnia, hogy éhen ne haljon. Hol van már a bűszke mágus, kit ünnepelt a közönség. Megalázkodott, és reményvesztett volt. S most elpattant az egyetlen szál, ami a múlthoz kötötte. Kilökték maguk közül! Dühös, és tanácstalan volt. Mivel érdemelte ezt ki? Mit tett, hogy ezt tették vele?*

## Morc...

*A fegyvermester felkapta fejét. Nem értette, mi történt. Elküldte kérdését, de nem kapott választ, csak az üres tér... Társai csalódtak benne. Ezek szerint Brutaliti meghalt. Ő miatta halt meg, mert késett. Iszonyatosan szégyellte magát. Szobájába vonult, és órákon át csak bámult maga elé...*

## Stoneheart...

*Érezte, hogy mi történt, és nem lepte meg. A küldetés-sel elbukott. A Közös Tudat már nem számíthat rá. S ezek után már ő sem számíthat a Tudatra. Nem baj. Végignézett édesen alvó szerelmén, s a keblén nyugvó, alvó csecsemőn. Kíntről hallotta, hogy fogadott leánya lantján játszik, s megnyugodott. Ami számít neki, az már nem fog elveszni. Soha többé nem fog elveszni...*

vége

