

# ALANORI KRÓNIKA

101. szám  
2004.  
május

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Csak úgy repül az idő! Mintha most lett volna a téli TF-találkozó, és íme, máris közeleg az újabb. Ezzel egyidejűleg az Olimpia és az új – ezúttal renghagyó – HKK kiegészítő is. Ráadásul a HKK most hihetetlen népszerűségnek örvend, rengeteg új játékos van. Hetente jelennek meg izgalmas regényeink. Az Ósók Városában a galetkik sorra fedezik fel az újabb és újabb szintek rejtelseit, és lassan leverik az orgling lázadást. A Túlélők Földjén a kalandozók már feltérképezték a keleti árnyékbirodalmakat, most a kasztoplanáris tér további lehetőségeit tárják fel. A Kalandok Földjén a kalandozók szigetről szigetre haladva ismerik meg a világot. És életre kelt a Sárkányölő is. Egyszóval zajlik az élet nálunk. Igazán remeknek bizonyult az idei tavasz! Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!  
A címlapunkon ezúttal Juliet E. McKenna: Kétélű fegyver II. c. regényének borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Dol tán

## ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 5. (101.) szám (2004. május) – Megjelenik havonta

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

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

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

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

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

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

**Lapzárta:** április 16. **A márciusi szám lapzárta:** május 21.

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

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjátékboltokban. 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 Túlélők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wizards bejegyzett védjegye.

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

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

## TARTALOM

### JÁTEKOSOK KÉRDÉSEI

Kalandok Földje

2

### DOLGOK, VACKOK ÉS HOLMIK

Elektronika a Shadowrunban

4

### JÁDEZÖLD SZEMPÁR

Ósók Városa novella

10

### EZÜSTSÓLYOM KARMA

Regényrészlet

16

### KOMBÓK

A fájdalom szépsége

18

### MÚLTIDÉZŐ

Új HKK kiegészítő

22

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

24

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Tiltott mágia

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### ÚJ VERSENYEK

Májusban és júniusban

30

### ŐRÖK SZINTJE

A 11. szint szörnyei

32

### ÓSÓK VÁROSA

Fejlesztések

41

### LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki levelei

42

### GHALLA NEWS

A TF világa

49

### TF-FEJLESZTÉSEK

49

### TF-VARÁZSLATOK

52

### KALANDOZÓMESTEREK

54

### TF-HÍREK

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 játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

# Kalandok Földje

## JÁTÉKOSOK KÉRDÉSEI

Üdv mindenkinek! Ezúttal nem Cyron szokásos jó tanácsait, és zónaleírásait olvashatjátok, hanem pár olyan kérdésre kaptok választ, ami a tapasztalt játékosokat is érdekli.

### Mekkora a szörnytalálkozás alapesélye terület típusonként?

Az első zónában fixen megállapított esélyek voltak, amik egyáltalán nem voltak arányban az adott tereptípuson való mozgás költségével. Ennek az lett az eredménye, hogy az élelmes játékosok hamar rájöttek, hogy síkságon a legérdemesebb lépni, mivel az energia/szörny arány ott a legkedvezőbb. Emiatt a második zónától változtak az értékek: azon a tereptípusokon, amik gyakoriak, de

drágább rajtuk lépni (mocsár, dzsungel, domb), megnöveltük a szörnytalálkozás esélyét, míg a kevés energiát fogyasztó terepeken (síkság, sivatag, út, város, híd) csökkentettük.

### A különböző neves szörnyeknél mekkora eséllyel van ritka kincs?

	1. zóna	2+ zóna
Síkság	60 %	35 %
Mocsár	50 %	70 %
Folyó	50 %	35 %
Patak	5 %	5 %
Tó	45 %	45 %
Tenger	40 %	40 %
Út	25 %	20 %
Híd	25 %	20 %
Sivatag	45 %	35 %
Város	30 %	20 %
Bozót	55 %	56 %
Erdő	65 %	63 %
Dzungel	45 %	70 %
Domb	45 %	70 %
Hegy	45 %	45 %
Hegycsúcs	45 %	45 %
Hómező	45 %	45 %
Lávató	60 %	60 %

Arwuin	sasgyűrű	15%
Dim	dimion pajzs	5%
Repeddfog	Repeddfog talizmánja	6%
Félszemű Rogar	Rogar karkötője	12%
Xeoth	Xeoth koponyája	3%
Bikafej	Bikafej csatabárdja	12%
Cxátlitx	Cxátlitx pajza	12%
Anthixlichan	Anthixlichan páncélya	12%
Mészáros	Mészáros fülkarkója	12%
Goaghan	Goaghan gyűrűje	12%
Ehal kalida	Ehal kalida szarva	12%
Mandibla	Mandibla pengéje	12%
Oglauth	Oglauth öve	12%
Fürgekéz	Fürgekéz kesztyűje	12%
Tollcsőr	Tollcsőr nyaklánc	12%
Torgan	Torgan gyűrűje	12%
Protodom	Az újrakezdés kristálya	5%
Koporsókirály	csontamulett	2%
Darkon	mágikus kovácskalapács	5%
Cloin, a vámpirkirály	gyémánttal díszített törpe nyakék	1%
A Halál profétája	gyémántokkal díszített halálkarkötő	1%
Doin	gyémánttal díszített törpe nyakék	5%
Nadion	gyémánttal díszített törpe nyakék	1%
Vikobar	fekete lovagi páncél	5%
Drraak	nagyobb sárkánygyűrű	5%
Frraak	nagyobb fekete sárkánygyűrű	3%

# Kalandok Földje

## A fészkekből hányadik szinttől kezdve menekülnek az ellenfelek?

A kérdés picit pontosításra szorul. A táblázatban megadott szinttől kezdve, ha bemész az épületbe, akkor a szörnyek „elmenekülnek”, vagyis nem fogsz velük találkozni. Ez alól egy kivétel van: ha a benn található szörnycsapatban ott van az épület főnöke is, akkor nem menekülnek. Ez amiatt van, hogy a neves szörnyek ölése küldetéseket, illetve az általuk dobott tárgyakat magasabb szinten is meg lehessen csinálni vagy szerezni. Ha nem találkoztál benn szörnyekkel, mert azok elmenekültek, akkor nem vonódik energia a bemenetelért, de természetesen az épület frissülési ideje újra kezdődik. Vagyis nem lehet folyamatosan kattingatni rá egészen addig, amíg jön főszörny.

000 orkbarlang	13
001 sziklapárkány	13
002 kriptá	13
003 hasadék	14
004 rablótránya	17
005 quwarg boly	12
006 minotaurusz barlang	19
007 quwarg ikerboly	22
008 ogrélek	24
010 krokaun képződmény	17
011 raptíl erőd	25
012 szaun rejték hely	13
013 elkallid szentély	19
014 kisebb tengeri barlang	14

## Hogyan generálódnak a palotában a küldetések?

Nos, a palotában alapvetően ötféle küldetés típus van: szörnyölés, tárgyhozás, hírvívés, fészek-

pucolás, fajlölés. Ezek közül véletlenszerűen választ a program, hírvívést azonban csak az első zónában kaphatsz, fajlölést pedig csak alacsony szinten. Nézzük az egyes küldetéseket közelebbről!

Fészekpucolásnál és tárgyhozásnál a kiosztott építmény vagy a kért tárgy erőssége a karakter szintjétől függ. Magas szintű karakter az első zónában is erős építményt vagy értékes tárgyat kap.

Szörnyölésnél a program igyekszik olyan szörnyet adni, amivel amúgy is találkozhatna a karakter. A darabszám függ a szinttől és az eddig leadott küldetések számától. Vagyis minél több küldetést csináltál már meg, és minél magasabb szintű vagy, annál több fészekpucolást kérnek tőled. Mindhárom küldetésfajtánál igaz az, hogy ha a szintedhez képest gyenge zónában kérsz küldetést, akkor a darabszám jelentősen megnő. Ezért egy idő után a nagyon gyenge zónában nem érdemes küldetést kérni. Meg is csináltuk, hogy ilyenkor már nem kapsz automatikusan küldetést az előző leadásakor, hiszen csak a 8 lehetséges aktív küldetésből venné el a helyet, vagy el kellene dobni, ami a nem teljesített palota küldetések számát növelné.

132 sikeresen leadott küldetés után, a paloták speciális jutalmat is adnak: mindig kapsz valamennyi aranyat, és 90% eséllyel növekszik eggyel valamelyik tulajdonságod, vagy speciális képességed.

Mazán Zsolt és Dani Zoltán

# DOLGOK, VACKOK ÉS HOLMIK

A következő rövid cikk célja, hogy tömören összefoglalva ismertesse a Shadowrun világában használt elektronikák és egyéb kütyük működését és felhasználási lehetőségeit. Az itt felsorolt felszerelések többsége az alapkönyvben és a Fegyverek Kézikönyvében található, részletes leírásokkal együtt.

## TELEKOMUNIKÁCIÓ

Az információs társadalom alapkövét képzik a telekommunikációs felszerelések, közbenjárásuk nélkül minden egy kicsit nehezebben megy. A telekommunikációs berendezések gyakorlatilag megszüntetik a távolság fogalmát, és egyben bizonyos anonimitást is biztosítanak. Segítségükkel azonnal kapcsolatba kerülhetsz bárkivel, információt cserélhetsz, pénzügyeket intézhetsz, vagy akár robotokat is irányíthatsz – éppen emiatt ezek a cuccok elsődlegesen a rigóknak és a dekásoknak kedveznek. Rigók és dekások gyakorlatilag nem létezhetnének ilyen felszerelések nélkül, de természetesen nem csak ők élvezhetik ki ezek előnyeit. Egy taktikai hadmozdulatot (gondoljunk csak egy komplikáltabb árnyvadászatra) szinte lehetetlen gyors információcsere és parancsnoklás nélkül végrehajtani.

A telekommunikáció persze távolról sem merül ki hadi alkalmazásaiban. Gondoljunk csak az olyan hétköznapi, polgári életben előforduló dolgokra, mint a telefon, az e-mail vagy a Mátrix. Ezek a médiumokon keresztül jelentősen könnyebb kapcsolatokra vagy információra szert tenni, vagy ezeket aktualizálni. A telekommunikáció, mint említettük, bizonyos mértékű anonimitást is biztosít, hiszen az elektronikus közeg a felek identitását és/vagy valódi szándékait is leleplezheti. Persze ezek kiderítésére is megvannak a megfelelő eszközök...

## SZEMÉLYI TELEKOMMUNIKÁCIÓ TELEFONOK

Egyszerű és gyors módja a személyek közti információcserének. Alapvetőleg kevés anonimitást nyújt, és hadszíntéri alkalmazásnak is sovány, de elhanyagolhatatlan előnyt képez a mindennapi életben. A legtöbb telefon hordozható (értsd: mobiltelefon), és egyes modellek akár korlátozott Mátrix elérést is nyújthatnak (például

pénzügyi átutalásokhoz vagy egyszerű adatbázis keresésekhez).

## RÁDIÓ

A személyi kommunikáció másik alternatívája a rádió. Mivel kifejezetten hadszíntéri állapotokat kalkuláltak be tervezésükkor, igen jól bírják a strapát a szó hagyományos, illetve elektronikus hadviselésbe átvitt értelmében is. Az összetettebb (és egyben drágább) modellek több csatornát képesek kezelni, és jobban ellenállnak a zavaró hatásoknak (legyenek azok természetes vagy emberi eredetűek).

## TAKTIKAI INFORMÁCIÓCSERÉLŐ RENDSZEREK

Ezek a taktikai rendszerek egy rádió és egy szakértői elemző/megjelenítő rendszer vadházasságaként jöttek létre. Bár közel elérhetetlenek egy átlagember számára (vagy ami azt illeti, akár egy árnyvadász számára is), katonai körökben bevett alkalmazásuk. Segítségükkel a hadmozdulatban résztvevő egységek pontosabb információkkal látják el a parancsnokot, aki így gyorsabban és hatékonyabban koordinálhatja a csapat tevékenységét. Bár ezek a rendszerek általában jól védettek az elektronikus támadásokkal szemben, könnyen félrevezethetők hamis információkkal. Rosszabb esetben ez akár teljes rendszerösszeomlást is eredményezhet.

## ELEKTRONIKUS HADVISELÉS

Az elektronikus hadviselés elsődleges célja, az ellenfél kommunikációs berendezéseinek tönkretétele illetve hatékonyságának csökkentése. Az elektronikus hadviselés tárházába természetesen az ilyen támadások ellen használt védőfelszerelések is beleértendők.

## ZAVARÓ (ECM)

A zavaró a létező legegyszerűbb elektronikus fegyver. Gyakorlatilag nem tesz mást, mint a természetben is előforduló, rádióadásokat zavaró jelenségeket másolja – tömören szólva, megtölti az étert statikus elektronikus szeméttel, ami elnyomja az összes többi rádióadást. Ilyen hatásokkal legtöbbször komolyabb viharokban vagy nehézgépekkel zsúfolt ipari környezetekben találkozhatunk.



Alapesetben a zavaró megnehezíti minden rádióforgalmazást, legyen az „baráti” vagy „ellenséges”, de a megfelelő beállításokkal a zavarás néhány frekvencia sávzélességre is csökkenthető, ami csak bizonyos kommunikációs eszközök (például mobiltelefonok) jeleit zavarja.

### ECCM

Az ECCM gyakorlatilag a zavaró ellen feltalált berendezés. Nem tesz mást, mint kiszűri az éterből a rádióforgalmazásokat zavaró elektronikus szemetet. Mint a zavaró esetében, minél nagyobb a teljesítménye (az az a szintje), annál hatékonyabban végzi munkáját.

### JELERŐSÍTŐ/ÁTJÁTSZÓ ÁLLOMÁS

Látszólag a jelerősítő az antenna, amelyet a polgári/katonai rádiókon láthatunk. Az antenna persze nem minden, további relék és más berendezések gondoskodnak arról, hogy a jelerősítő működése alatt, a kapcsolt berendezés jelei felerősödjének, így továbbra terjedhessenek, vagy jobban ellenállhassanak a zavaró hatásokkal szemben. A fluxusnövekedés mellett a használt eszköz energiaigénye is drasztikusan megnöhet.

Az átjátszó állomás gyakorlatilag nem más, mint egy kihelyezett adóvevő, amely elfog egy meghatározott frekvencián érkező rádióadást, majd tovább sugározza azt, egy másikon. Lényegében ez is a hatótávolságot növeli a jelerősítőhöz hasonlóan, ám mivel nem feltétlenül ott foglal helyet, mint a használt eszköz, így nem fedi fel azonnal az átjátszott rádióforgalmazások forrását.

### KÓDOLÁS/DEKÓDOLÁS

A kódolás feladata egyértelmű: megnehezíti az ellenség által elfogott információk értelmezését. Értelmszerűen a dekódoló feladata, hogy feltörjék a kódoló algoritmusait, és értelmes információvá alakítsák az amúgy értelmezhetetlen jelkucacot. Bár igen hasznos, a kódolás sem tökéletes megoldás – csak idő kérdése és kudarcot vall, ellenben jó szolgálatot tehet például a csatatéren, ahol az ellenség által dekódolt információ gyakran már nem aktuális, elévült.

### KÉMBERENDEZÉSEK

Ezek a hasznos műtyűrök némelyike elengedhetetlen, míg mások csak speciális esetben jöhetnek jól. A kémberendezések elsődleges feladata az információszerezés, természetesen az információ forrásának tudta nélkül.

### PUSKAMIKROFON/LÉZERMIKROFON

Lehallgató eszközök eltérő felhasználási lehetőségekkel. A puskamikrofonok nyílt térben alkalmazhatók – a célmezőben hallható zajokat juttatja el a használónak. A lézermikrofonok zárt terekben történő beszélgetések



lehallgatására ideálisak – egy merev felületre állítva, a zajok által keltett rezgéseket alakítja vissza hallható zajokká (akár szavakká). A puskamikrofont így közvetlenül a célpontra (vagy annak közelébe) kell célozni, az akadályok pedig drasztikusan csökkentik hatékonyságukat. A lézermikrofon ott alkalmazható, ahol a puskamikrofon már nem – például autókban vagy épületekben történő beszélgetések kihallgatására. A berendezést ekkor egy üveg (vagy hasonló sűrűségű) felületre kell irányozni, mivel a tömörebb anyagok rontják a hatékonyságot.

A puskamikrofonok ellen fehérzaj generátorokkal, a lézermikrofonok ellen pedig vastag (lehetőleg páncélozott) üvegfelületekkel, vagy rezgéselnyelő elektronikákkal illetve szigetelőanyagokkal lehet védekezni.

### POLOSKA/NYOMKÖVETŐ

A poloska a lehető legegyszerűbb adóvevő, amit kémfeladatokra használnak. Tipikus jellemzői, hogy kicsi és könnyen elrejtendő, ám ennek általában hatótávolsága illetve elektronikus hadviseléssel szemben tanúsított ellenállása látja kárát. Általában a megfigyelt lakásába, autójába telepítik vagy olyan helyekre, ahol a célpont gyakran megfordul. Az „okosabb” poloskák csak akkor sugároznak, ha fel is vesznek valamit (beszédet vagy hangot érzékelnek), a butábbak (de olcsóbbak) folyamatos rádiókapcsolatot tartanak fel, ami miatt könnyedén kiszűrhetők egy jelbehatórólóval vagy poloskakeresővel. A működő poloska „kiháromszögelhető” a megfelelő eszközökkel, így akár nyomkövetőként (jeladóként) is funkcionálhat.



A nyomkövető egy, a polskánál is butább jeladó, aminek lényege, hogy folyamatosan, vagy bizonyos időközönként rádióforgalmazásba kezd, így háromszögeléssel bemérhetővé válik. Elsődlegesen fontosabb vagy értékesebb felszerelések illetve személyek védelmére használják fel, de egy megjelölt ellenség követésére is kiválóan alkalmasak. Ugyanazok a tulajdonságok érvényesek rájuk, mint a polskákra, de funkcióbeli egyszerűségükből fakadóan olcsóbbak és primitívebbek is. Az összetettebb PA modellek képesek arra is, hogy csak egy előre meghatározott rádiójelre aktiválódjanak, így gyakorlatilag megfelelő felszerelés nélkül láthatatlanok maradhatnak. Persze ezek is leleplezhetők egy parancsra aktivizálódó polskák ellen készült berendezéssel.

#### HANGFELVEVŐ RENDSZEREK/KAMERÁK

A hangfelvevőket elsődlegesen beszélgetések rögzítésére, illetve hangzárak feltöréséhez használják fel. Ahogy a mondás is szól: „a szó elszáll”, de rögzítve megmarad.

Ne feledjük, hogy a felvett hanganyag akár bizonyíték erejűvé is válhat, a beszélgetés témájától függően! A felvett hang és egy hangszintetizátor segítségével egy ügyesebb betörő könnyedén átverheti a hangzárakat is.

A kamerák ugyanúgy használhatók bizonyítékgyártásra, mint a hangfelvevők. A legtöbb kamera emellett több fény spektrumban is rögzíthet, gyakori opció az infravörös vagy termografikus spektrum. Az éjszakai mód lehetővé teszi a korlátozott fényviszonyok közti használatot, a beépített felvillanás védelem pedig a hirtelen fényváltozások ellen véd.

Mind a két rendszer igen gyakran fordul elő a mindennapi életben, mivel továbbra is a kamera a legegyszerűbb megfigyelő eszköz. Olcsóságuk és könnyű beszerezhetőségük csak egy újabb érv mellettük.

#### BIZTONSÁGI FELSZERELÉSEK

Ezek a felszerelések egy meghatározott céltárgy (esetleg személy) jelenlétét érzékelhetik.

#### GÁZÉRZÉKELŐ (SZEMÉLYI ÉS TÉRFIGYELŐ MODELL)

Ez a berendezés érzékeli az emberre, vagy egy meghatározott környezetre (például növénykertekre vagy laborokra) veszélyes gázok jelenlétét a levegőben. A térfigyelő változat kötelező jellegű minden vegyészettel foglalkozó létesítményben, a személyi modell inkább biztonsági eszköz, így szinte soha sem fordul elő a mindennapi életben. A berendezés azonnal jelez az egyszerűbb, gyakran előforduló kártékony anyagokra (mint például a veszélyes szénmonoxid-széndioxid szintre vagy a földgázra), de a komolyabb vegyületeket is kiszűrheti (mint például a harc gázok). Minél tovább van jelen az anyag, a gázérzékelő annál biztosabban állapítja meg a jelentését, bár előfordulhat, hogy a jelzés túl későn következik be (mikor a gáz már kifejti hatását). Természetesen az sem felejtendő, hogy bár a készülék jelez, megfelelő intézkedéseket is tenni kell ezután (gázmaszk vagy menekülés), különben a berendezés is hasztalan.

A komolyabb modellek gáz spektrométert is tartalmaznak, így elemzik is a vegyületek összetételét, a kifinomultabb modellek pedig akár egy személy testéről is érzékelhetik a korditszagot (égett puskapor maradványt).

#### KIBERVER ÉRZÉKELŐ (SZEMÉLYI ÉS AJTÓKERETBE ÉPÍTETT VÁLTOZATOK)

Ahogy a neve is sugallja, az eszközzel kibernetikus beültetések leleplezhetők le. A személyi modell igen elterjedt, szinte minden biztonsági cég alkalmaz ilyeneket beléptető rendszereknél vagy ellenőrző pontokon. Az ajtókeretbe

épített változat sokkal diszkrétebb, általában csak nagyobb cégek irodáiban lehet vele találkozni.

Bár elméletileg a kiberverzékeltő is át lehet verni, egyelőre nincs ismert céleszköz. Az egyetlen védelmet a beültetés minőségi fokozata jelenti, a magasabb fokozatú kiberverek sokkal jobban integrálódnak a testbe, és alapanyagaik is változók, így sokkal nehezebb detektálni őket.

### **BIOLÓGIAI AZONOSÍTÓ BERENDEZÉSEK (UJJLENYOMAT, RETINAMINTA, TENYÉRLENYOMAT)**

Ezek a berendezések élet-tani jellemzők alapján ismerik fel a célszemélyt, és annak jogosultságát. Az ujjlenyomat az egyik legrégebb működésben levő rendszer, így már rengeteg módszerrel találtak ki hatástalanítására. A tenyérlenymat már általában jobb hatásfokkal dolgozik, de ez sem nyújt hathatós védelmet. A rendszerek hibája, hogy az emberek ujj- illetve tenyérlenymata rendkívül sok helyen marad ott, így olyan, mintha a jogosult személyek folyamatosan pótkulcsokat dobálnának, amerre csak járkálnak.

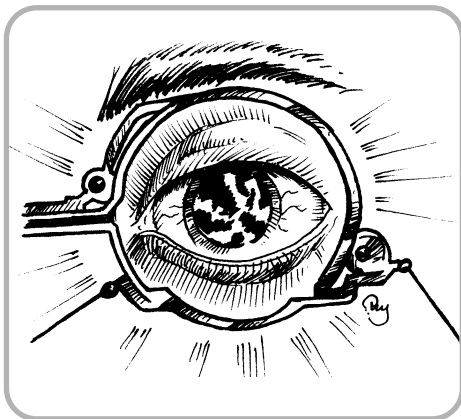
A retinaelolvásó már jóval hatékonyabb védelmet jelent, a feltörésére kitalált eszközök általában sokkal költségszebbek, mint bármelyik másik rendszer esetében. Mivel a retinamintát (a szemben levő véretek elrendeződését, illetve az egyes szemterületek fényvisszaverő képességének eltéréseit) elég komplikált utánozni, ezeket az azonosító rendszereket általában fizikailag próbálják meg ártalmatlantani.

Mind a három típus mellé választható opció a biometrikus érzékelő kiegészítés is. Ez gyakorlatilag a vizsgált személy létfunkcióit elemző áramkörök hozzáadásából áll. Ezzel a módszerrel kiszűrhető a legtöbb illegális behatolási kísérlet (mesterséges illetve levágott ujjbegyek vagy kezek), viszont a konfigurációtól függően előfordulhat, hogy a rendszer a sebesült, de jogosult alanyt is illegális belépőként könyveli el, mivel a sebesülésekkel járó sokk és trauma lassítja a létfunkciókat.

### **ELEKTRONIKUS AZONOSÍTÓ RENDSZEREK (ADATJACK ELEMZŐ, KÁRTYÁSZÁR)**

Az elektronikus azonosító rendszerek az alany élettani jellemzői helyett egy specifikus nyitóeszközt vizsgálnak. A

leggyakrabban használt nyitóeszköz a mágneskártya. A hitelkártyához hasonló formájú eszköz tartalmazza az alany jogosultságait, és mivel a kártyát mások is használhatják, rendszeresítése után azonnal a zsebtolvajok elsődleges célpontjává vált. Emellett persze hamisítható is, vagy a megfelelő eszközzel (mágneses kódtörő) emulálható, így a kártyászárak védelmét gyakran egészítik ki más azonosító rendszerekkel is (leggyakrabban jelszóval vagy élettani mintával). A kártyászárak Mag-Rez (mágneses rezonancia) elemzőkkel is érzékelhetők, és le is olvashatók, így távolról is elemezhetők, ami sok esetben hátrányt jelent.



leggyakrabban használt nyitóeszköz a mágneskártya. A hitelkártyához hasonló formájú eszköz tartalmazza az alany jogosultságait, és mivel a kártyát mások is használhatják, rendszeresítése után azonnal a zsebtolvajok elsődleges célpontjává vált. Emellett persze hamisítható is, vagy a megfelelő eszközzel (mágneses kódtörő) emulálható, így a kártyászárak védelmét gyakran egészítik ki más azonosító rendszerekkel is (leggyakrabban jelszóval vagy élettani mintával). A kártyászárak Mag-Rez (mágneses rezonancia) elemzőkkel is érzékelhetők, és le is olvashatók, így távolról is elemezhetők, ami sok esetben hátrányt jelent.

Az adatjacksre kódolt zár a biológiai és az elektronikus azonosítás határmezsgyéjébe tartozik. A rendszer lényegében leolvassa egy adatjacks gyári számát, és ez alapján állapítja meg a tulajdonos jogosultságát. Mivel minden adatjacks gyári száma egyedi (és gyártóként eltérő formátumú), az azonosítás elméletileg hibátlan, ám egy adatjacks csatlakozást mégis sokkal könnyebb feltörni, mint egy bármilyen más jelle-

gű zárat. Ez a fajta megoldás már csak néhány helyen van használatban, általában ott is biometrikus szenzorokkal kiegészítve.

### **SENZOR KIEGÉSZÍTÉSEK**

A következő kiegészítésekkel a járművekbe vagy robotokba épített szenzorok hatásfoka javítható.

### **TALAJRADAR**

A geológusok körében közismert talajradar elsődlegesen ásásnyomok és föld alatti üregek érzékelésére használható. Katonai alkalmazása első pillantásra szembetűnő, segítségével könnyedén kiszűrhetők az aknák vagy a föld alatti lőállások/bunkerek. A talajradar a talaj sűrűség eltéréseit érzékeli, így a nagyon változó összetételű terep ronthatja működését. Csak földi járművekkel használható.

(Ára: a teljes Szenzor költség 10%-a)

### **ULTRAVIOLETT FÉNYSPÉKTRUM**

A jármű szenzor kamerái és fényezői is hangolhatók ultraviola fény spektrumba, amely általában jó választás, mivel csak nagyon kevés eszköz használja ezt a fény spektrumot kommunikációhoz vagy érzékeléshez. Az UV

fény szabad szemmel láthatatlan, és kibernetikus megoldás sem ismert egyelőre. (Ára: a teljes Szenzor költség 5%-a)

### KACATOK

Ezek a felszerelések már régóta szerves részeit képzik a mindennapi életnek, így szinte bárhol beszerezhetők.

### LÉGZŐMASZK/ÚJRABELÉGZŐ

A saját légforrással rendelkező légzőmaszk, illetve a gazdája kilélegzett levegőjét újrahasznosító újrabelégző szinte észrevétlenül illeszkedett be a nagyvárosok lakóinak ruhatarába. A gyakori szmogriadók szinte megkövetelik használatukat, egyes városokban szinte lehetetlen nélkülük gyalog közlekedni. A légzőmaszk 10-20 percnyi levegőt tárol, és a szemeket is védi az irritáló hatásoktól, az újrabelégző gazdája kifújott levegőjét frissíti, és a légzőmaszkhoz hasonló ideig biztosít „friss levegőt”.

### VEGVÉDELMI/SAVÁLLÓ RUHÁK

A vegyvédelmi ruhákat veszélyes vegyi vagy biológiai anyagokat tartalmazó környezetek ellen tervezték. Civil alkalmazásukat az egyre durvább hatású „nehéz eső” indokolja, amelynek savtartalma olyan nagy egyes nagyvárosokban, hogy kárt ejthetnek a bőrön vagy a normál szöveteken. A vegyvédelmi ruhák általában légzőmaszkkal is rendelkeznek, és az egész testfelületet takarják.



A saválló ruhák a vegyvédelmi ruhák továbbfejlesztett változatai. Összetételük szinte megegyezik, ám a saválló ruhák kisebb védelmet nyújtanak, és általában divatosabb szabással rendelkeznek. A saválló ruhák kibírják a „nehéz esőt”, és sokkal szociálisabb kinézetet kölcsönöznek, mint egy VV ruha.

### FÁJDALOMCSILLPÍTÓK

Bár kimaradtak az alapkönyvből, fájdalomcsillapítók a Shadowrun világában is léteznek. Hatásuk hasonlít az orvoslásban használt, komolyabb hatású készítményekére, ám sokkal mérsékeltőbbek azoknál. A fájdalomcsillapítók 1-3 szintnyi Fájdalomtűrés adeptsusi képességgel egyenértékű hatás fejtenek ki ideiglenesen, amely nem halmozódik tulajdonosuk kiberveres, bioveres vagy mágiikus fájdalomtűrés képességeivel. A leggyakrabban kapható változatok pár percen belül hatnak, és tompítják némileg fogyasztójuk mentális képességeit. Az 1-nél magasabb szintű fájdalomcsillapítók csak receptre kaphatók (vagy illegálisan).

Szint	Ár	Elérhetőség	Utcai Index	Mellékhatás
1.	2¥ / 10db	Mindig	0,5	+1 célszám minden mentális tevékenységre
2.	10¥ / db	4/2 nap	1	
3.	50¥ / db	6/1 hét	3	+2 célszám minden mentális tevékenységre

### SUGÁRZÁSÉRZÉKELŐ

A sugárzásérzékelők parányi kítűzők, amelyek kijelzője bizonyos mennyiségű sugárzás hatására elszíneződik. A színek alapján megállapítható, hogy a kítűző felrakása óta az alany mekkora dózisnyi sugárzást kapott. Gyakori viselet Chicagóban, illetve reaktorbaleset környékén. Ára kb. 5¥.

### ZUHANY-A-SPRAYBEN

A „sziszegő szappanként” is ismeretes dezodorok új generációja nem csak a kellemetlen illatokat nyomja el, hanem a könnyebb szennyeződéseket is eltávolíthatja. Gond nélkül tisztítja a port, szennyezett vizet vagy hasonló anyagokat, és a ruhákat is részlegesen tisztíthatja. Az olajszenyezéshez vagy sárhoz hasonló anyagokkal ellenben már nem tud mit kezdeni. Mindig elérhető és fillérekbe kerül, mint egy dezodor.

### NAV-DAT GPS

A közkedvelt Globális Helymeghatározó Rendszer kézi változatban is kapható, amellyel a nagyvárosok forgatagában is könnyedén elboldogulhatunk. Térképchipek bármelyik sarki újságárusnál beszerezhetők.



# Holdfény Fantasy Kft.

E-mail: [hldfeny@axelero.hu](mailto:hldfeny@axelero.hu)  
[www.holdfenyteam.hu](http://www.holdfenyteam.hu)

**McFARLANE TOYS**  
IT'S AN ATTITUDE



**Kizárólagos hazai Forgalmazó**

**Nyitva tartás**

**H-P: 10-18**

**Szo: 9-13**

**MAGIC**  
The Gathering

**LORD OF THE RINGS**

**MAGE KNIGHT**  
REBELLION

**Kizárólag laponkénti  
árusítás, széles  
választékban**

**Csomagok, lapok  
a legjobb áron,  
és köztük a népszerű  
H.K.K.!**

**NATALUM  
KARTVA**

**WARHAMMER**  
40,000

**STAR TREK**

*Legend of the  
Five Rings*

**BABYLON**  
Collectible Card Game

**YuGIOW kártyák  
széles választéka**



**Ultra•PRO**  
THE STANDARD IN SAFE STORAGE

**Kártyatároló eszközök  
Kizárólagos hazai képviselője**

**CSOMAGKÜLDÉS : Tel / Fax : (06 1) 343 07 30**

**Üzlet: 1071. Budapest, Bethlen Gábor utca 29.**

# A DALLAM ÉBREDÉSE

VIII. rész

## Jádezöld szempár

*Füst tódult az arcomba, ahogy egy hevenyészett mozdulattal belöktem a kocsmá ajtaját. Az éji tivornya harsány rikácsolás gyanánt hatolt a fülembé, ahogy lassan beljebb bicegtem. A központi asztalnál épp egy osztag kiküldetésben lévő katona mulatott. Kihívóan kikent galetki hölgyek ültek egyik-másik tehetősebbnek kinéző katona ölében.*

*Lassan, komótosan odabattyogtam a kemence oldalához, szokott helyemhez. A kopogás felriasztott egy asztalra borult galetkít. Kábán emelte föl a fejét és tétován körülnézett. Bamba. Ezek szerint megint otthagya az asszonya. Mikor meglátott, fogatlan ajkai széles vigyorra húzódtak:*

– Nini! – rikantotta. – A v-vén Marok Morc apó! Gyergyere, öreg sánta cimborá! Lökj le egy sört! – Valami furcsa, kalimpáló mozdulattal intett felém, majd hangos nyekkenéssel az asztalra borult, és fuldokló zokogás kíséretében úgy is maradt. Persze senki se figyelt rá. Tök rézegen volt. Megint.

*Némi erőlködés és nyögés kíséretében a kemece falának támasztottam mankóimat, és lassan a közsámolyra ereszkedtem. A helyemen már a szokásos kupa forralt bor várt. Elkámpicsorodott arccal néztem a gőzölgő nedűre. Harag lobbant fel szunnyadó bensőmben, mikor sóvány, aszott kezeimbe fogtam a kupát, és lefetyelő mozdulatokkal egy hajtásra kiittam a tartalmát. Hörgő nyeldekéseim közepette a bor ajkaim szélén rótvörös patatokban ömlött az asztalra. Mikor kiürült, elégedett bőfenéssel dőltem hátra. Nem kellett sokáig várnom, hogy a kellemes bizsergés jöjjön, és hatalmába kerítsen.*

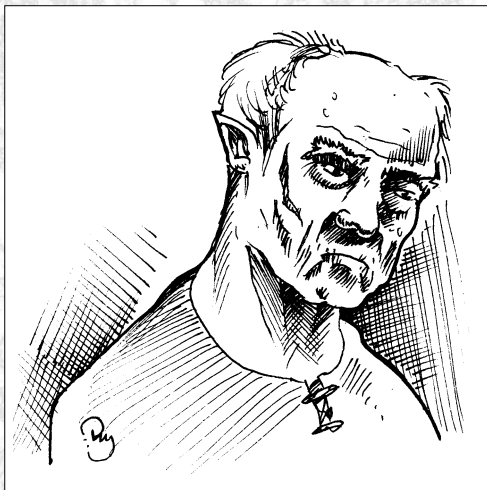
*Behunytam szemeim és forogni kezdett velem a világ. Régóta eltemetett, fakó emlékekpek türemkedtek elő énem belsejéből, elkeveredtek a halk kocsmái zúgással, és belevesztek elmém zsongásába...*

Felpattantak a szemeim! Egetrengető üvöltés rázta meg a barlangot. Egy pillanatra megremegtek a falak, s apró kövek potyogtak a fejemre. Egy hirtelen mozdulattal oldalra hengeredtem, és felemeltem a fejem. De váratlanul egy húsos mancs ragadta meg a derekam, és nyálkás állkapcsok mélyedtek a combomba. Vér spriccelt körülöttem a csupas sziklapadlóra. Vicsorogva fölegyenesedtem és teljes erőmből hanyatt vágódtam. A belém csimpaszkodó

orgling féreg feje hangosat koppant, ahogy a sziklának ütközött. Felnyűszített és elengedett. Ocsmány agyari vértől voltak mocskosak és húscsafatok fityegtek róla. Kizártam tudatomból a lábamban lüktető perzselő kint, és nekiugrottam támadómnak. Egy gyors karomsuhintás, és az orgling fajzat átvágott torokkal szegezte düledt szeméit vértől iszamos alakomra, majd pár pillanat múlva eldőlt, mint egy zsák.

Újra erőt vett rajtam a seb démoni ereje és zihálva rogytam a földre. A mindent ellepő csatazaj, pengék csörgése, húsba hatoló karmok, hörgések, kiáltások kavalkadján túl is tisztán hallottam a Melák bömbölését. Újabb suhintás, csontok recsenése és egy hatalmas rőffentés hallatszódott, majd a kígyózó barlang mélyéből egy sötét test vágódott ivben fölfelé, és egy csapat sivítözva menekülő orgling kölyök közé esett. Még az én sokat látott tekintetem is nehezen bírta a látványt: egy hatalmas, dagadó izmú, nehéz páncélokkal fedett galetki teste volt az – fej nélkül. A szörnyiszülemény leharapta. Az iszonyatos torzó így is vagy fél tucat orglingot temetett maga alá. Amelyik kölyök túlélte a földbe csapódást, az most futott az életért.

Remegni kezdtek a végtagjaim, ahogy keservesen küszködve féltérde kucorodtam. Lábamból folyamatosan



# ŐSÖK VÁROSA

szivárgott a vér, apró tócsát képezve mellettem. Fény gyulladt a közelemben, és egy lángoló orgling harcoshant el mellettem kalimpálva. Pár lépéssel arrébb sikoltás kíséretében összeesett és csendesen sistergett tovább. Reszkető kézzel, sietve tekertem a combomra az övemre csavarva hordott golyócsot. A fehér anyag átvérzett ugyan, de a vérzést elállította. A művelet minden energiámat igénybe vette, és erőtlennül csúsztam a barlang falához. Körülöttem a csatazaj csendesedni kezdett. A csarnokban egyre több takarító és felcser jelent meg milgandokkal a kezükben. Körös-körül halomra gyilkolt orglingok tetemei hevertek temetetlenül. Több százan lehettek. Itt-ott még ellenállt egy-egy kisebb csoport, de a hátramaradt tisztogatóknak már nem sok dolguk akadt. Úgy tűnt, győztünk. De elég kevés galetki katona holtestét láttam. Vajon hol lehetnek a többiek?

Újabb robbanás rengette meg a csarnokot. A mélybe vezető, sötétén ásitó barlangnyílásból füst tódult ki. Vajon miféle pokoli trükköt vetettek be már megint a mocskos orglingok?! A barlang megremegett, mintha földrengés rázta volna meg, majd távolodó léptek dohogásai hangzottak fel. A Melák! – hasított belém a felismerés. Elkínzott, fájdalmas bögés hallatszódott, amelybe mintha galetki kiáltások és vezényszavak is vegyültek volna.

„Ez az!” „Talpra, fiúk!” „Menekül a bitang disznaja!” „Gyerünk, legények, nem szokhet meg!” „Márpedig én nem fogom itthagyni a fogamat.” „Igaz van! Húzzuk el a belünket innét!” – Erre hangos zsivaly támadt, majd egy halk puffanás és meglepett morgások. Ekkor egy öblösebb, ám furcsamód ismerős hang vált ki a többi közül: „Gyerünk, talpra, a hétszentség! Katonák vagytok, vagy lógó nyelvű kukacok? Tegyetek úgy, mintha vitézek lennétek! Megyünk és elkapjuk a rohadékot! Utánam! Roha-aam!” Erre harsány kurjongatások támadtak és vesztek bele a kerekedő, majd fokozatosan távolodó hangzavarba.

A gomolygó füstfelhő közben már betöltötte az egész csarnokot. Maró, kesernyés ízét a számban éreztem, miközben csipte a szememet.

„Délceg Kapitány!” – motyogtam félig önkívületben. „Az osztagom elmegy!” „Parancsára kapitány, szolgálatra jelentkezem!” „Nincs jelentenivalóm, uram.” „Mily gyönyörű... Bárcsak láthatnám egy pillanatra...” – s magával ragadott az önkívület örvénye.

Milgandoltás után a laktanya mindig csendesen töltötte az éjszakát, távol a város zajától. Míg ott az éjszakai élet forgata nyüzsgött, addig itt csak a bóbiskoló őrszemek unott mocorgása törte meg a barlangok homályos csendjét. Feltehetően egykor a lakószínteket építő stratégák óvó keze jelölte ki a masszív barakkok helyét a csatornaszínti lejáratok közelében – biztonsági megfontolásokból. Márpedig, hacsak nem az eleven sziklafalba fúrja magát a tá-



madó (mint ahogy az a Protoliscektől hemzsegő szinteken várható), a barakkok bevétele nélkül nem érheti bántódás a szintet. Ezért érezhetik többé-kevésbé biztonságban magukat a hegymélyi kolóniák, még most, háború idején is.

Délceg Kapitányt szerettek a katonái. Nemcsak azért, mert – mégha sokat morgott is – alapjában véve ember-szerető és szelíd volt, hanem mert ideje java részét a vitézei között töltötte, nem pedig a tisztí száláson, ahogy az egy kapitánynak kijárt volna. Most is a pislákoló esti fény mellett negyedmagával egy apró dohányzóasztalt ült körbe, és épp egy Csapodle-parti kellős közepében volt.

– Fölállt erre a takarító – hangzott Nótafa, az egyik katonakatonak kedves hangja, amint az asztalt körbeállt társainak épp élénk tagjeltésekkel viccet mesélt –, oszt aszongya: „Te Komorló! Tudod-e, mi a különbség a womath és egy bögyös menyecske között?” Nézett erre Komorló, nézett, de csak nem tudott reá mit felelni. „No – vágott vissza a takarító –, látod, milyen igénytelen vagy?”

Az osztag harsány röhögésben tört ki. Még maga Délceg kapitány is röttyögött, majd kihulltak a lapok a kezéből. Még nem halt el a heherészés teljesen, amikor Nótafa, felbuzdulva sikerén, egy másikba kezdett:

– Hát azt ismeritek-e, hogy két tudós sétál a ...

– Ej, Nótafa, most már elég legyen! – vakkantotta Délceg Kapitány, akinek a lapjait is le kellett tennie, hogy ki-

# ŐSÖK VÁROSA

törülje örömkönnyeit a szeméből. Jól megtermett, izmos férfi volt, vállra omló, barna hajjal, szénfekete szemekkel, ápolt, barna szakállal és vasokos, kiugró állkapcsokkal. – Ha még egyet mondasz, megszakadok – tapogatta az oldalát, majd oldalát fordult, és hunyorogva nézett körbe. A katonákon általános derültség lett úrrá. Tudták, ilyenkor uruk a szokásos célpontot keresi, akit ugrathat. Nem kellett soká várniuk.

– Te Morc! – Belémhasított a felismerés, hogy hozzám szólt. – Aztán, hogy állsz a nőekkel?

– Én, uram? – hebegtem, miközben próbáltam leplezni pirulásomat. – Nem szeret a fehérnép engem, uram.

– Ugyan már Morc! – ugrott közém és a Kapitány közé a kis izgága Nótafa, aki megint a figyelem középpontjába akart kerülni. – Mindenki tudja, hogy te még azt se tudod, melyik végén kezdődik az asszony! – újabb hahota, bár ezúttal kisebb, mint az előbb. Délceg Kapitány intett. Nótafa visszavonulót fűjt.

– Morc, a teringtét! – zendített rá újból a Kapitány. – Beszéljünk, mint férfi a férfival! Ne mond, hogy nem csapod a szelet senkinek! A katonák minden sarkon azt pusmogják, hogy mostanában szokatlanul sokat forgolódsz őrjárat során az asszonyok között.

– Uram, ha szabad kérnem, instállom alássan, én... – izzadtam. Éreztem, hogy a kapitány sejt valamit.

– Igen-igen, Morc cimborá – játszott tovább a Kapitány az egérrel. – Gyerünk! Már régóta tudom, hogy van valakid. Gyerünk, ki vele: ki a szerencsés leányzó? Itt mindenki tudja, hogy a ki kinek a mátkája. Te sem lóghatsz ki a sorból!

Forgott velem a világ. Az nem lehet, hogy *tudja!* Márpedig, semmi kétség, most mindenki előtt közhírré teszi a tit-

kot, s akkor nekem végem. Patakokban kezdett folyni rólam a víz – a többiek nagy öröme, akik egy-egy hangsabb kuncogással adták a világ tudtára, mennyire élvezik a dolgot. Tétova mozdulatlan eltátottam a számat, de zsi-badt nyelvem nehezen állt a szólásra.

– Ka-kapitány úr! Én... – ám ekkor finom kopogtatás zavarta meg a barakk esti életét. Többen elégedetlenül cümmögtek. Délceg Kapitány felállt, és öles léptekkel az ajtóhoz léptetett. Az ajtószárnyak kitarultak, és egy formás, testhez álló fekete tunikába bújt hölgyet pillantottunk meg az ajtóban. Ruganyos alakját csak még jobban kiemelték a ruha fodrai. Barnás bőre hóvirággént világított csupasz vállain, amit a ruha – furmányos módon – fedetlenül hagyott. Finom arcát áttetsző, fekete lepel takarta, s derékig érő, hullámos éjfekete hajzuhatag ölelte körül. A gyönyörű arcból pedig csak egy jádezőld szemepár csillogott bájosan a sötétben. Délceg Kapitány csinos férfiúi arcán mosoly terült szét.

– Álarc! Kedvesem! – mondta, s forrón magához ölelte a nőt. – Mondj, éjnek-évadján hogy kerülsz te ide?

– Délceg! Ifjú bajnokom! – suttogetta a nő, miközben a férfi ölelésébe simult, s a szemei vonalán lehetett látni, hogy elmosolyodott. – Erre nincs időnk! Jer most velem! – fogta meg a férfi karját. – Fontos híreket hozok az invázióról... – nyomta meg az utolsó szó hangsúlyát.

– Csitt! Egy szót se többet – suttogetta Délceg Kapitány, majd kézen fogta Álarcot és elvezette a szállására. Amint eltűntek a kapunyílásból, a katonák morgolódni kezdtek, és mindenki idegesen kapdosott a felszerelése és a páncélzata után. „Könnyen lehet, hogy a háború rosszra fordul!” – morogták innen is, onnan is. „Nyakamat rá, hogy az orglingok megint mocorognak!” „Egy ötszbe, hogy Álarc rossz híreket hozott a Kapitány úrnak.” „Na, amilyen szerencsénk lesz, újabb éjszakai bevetésre számíthatunk.”

Váratlanul egy kéz nehezedett a vállamra. Csak most vettem észre, hogy továbbra is úgy állok mozdulatlanul, mint aki karót nyelt.

– Valami baj van, pajtás? – tudakolta őszinte aggódással az arcán Nótafa.

– Ööö, nem dehogó – ömlött szét egy erőltetett mosoly az arcomon. – Minden rendbe! van!

– Jó – indult a príccse felé Nótafa –, de akkor ideje készülődőd, mer’ hamarost az orglingokkal megyünk birokra.

– Persze-persze – hebegtem erőtlenül, s tekintetem továbbra is az üres kapunyílásra meredt...

– Figyeljetek! Az egyik még életben van! – Léptek dobogása, majd feszült csend. Homályos árnyalakok hajolnak fölém. Meleg ujjak tapogatják végig a testem, míg egy másik kéz a lábamon lévő kötést igazgatja. Perzselő



# ŐSÖK VÁROSA



kín ránt vissza az eleven semmiből a valóságba, s egy mély mordulás kíséretében megfeszítem az izmaimat.

– Vigyázz! – szól egy rekedtes hang. – Gor! Tüzes vizet neki!

*Hatalmas mancsok ragadnak vállon, és emelnek a magasba. Tehetetlen marionettbábuként vergődök a szorításban. Ernyedten lógó állkapcsaim közé valami kemény csövet dugnak. Fémés ízt érzek a számban, ahogy nyelvem a szápadlásomhoz préselődik. Tűzforró magmaként csorog végig valami folyadék a bensőmben. Minden porcikám felizzik tőle. A bizonytalan körvonalak kitisztulnak. Ébredetek.*

A füst már elszórt az barlangban, csak a fekete falak és az utána maradt égett szag árukkodott róla. Élő katonát már nem lehetett látni a csarnokban – csak a felcserek és a takarítók, egyszóval az utóvéd szorgoskodott a tetemek körül. Az egyik tábori felcser épp előttem állt fehér köntösében és szenttelen arccal szemlélt. Mikor visszatért szemembe az élet, szúrós tekintete kicsit megenyhült. Gyomorkavaró égetett szesz szaga csapta meg az orromat, ahogy egy tagbaszakadt, kopasz galetki elvette a számtól a kulacsot. Mitulén törköly ereje áradt szét a tagjamban.

– Délceg Kapitány! – hasított belém a felismerés. – Egyedül maradt! – üvöltöttem. A felcser és a szolgát egy erőteljes karlendítéssel a padlóra küldtem, s a többi utóvéd értetlen pillantásától kísértén örült iramban beviharzottam a némán tátongó barlangjáratba.

Alighogy a sötéte értem, rögtön hullákba botlottam. Nagyrészt orglingok, tömegével, de itt-ott egy-egy bajtársamat véltem felfedezni. Aztán a barlang kiszélesedett. Mintha valami szörnyűséges vihar tombolt volna ideleinn: mindenhol kenyérhéj gyanánt megtépett sziklák meredeztek bajlóslatúan. Beleborzongtam. Ilyen erőkéjfejtésre még egy képzett katona se képes. Itt szokatlanul sok, nagyrészt összezúzott páncélos katona testét láthattam a földön. A terem közepén egy kivájt üreg árválkodott, színültig telve fekete kátránnyal. A felszínén még mindig apró lángnyelvek táncoltak. Ahá, szóval ezt gyújtották meg a bitangok és innen ömlött az a fene sok füst is! A falakon pedig valami hatalmas bestia ökolnyomai éktelenkedtek. Az Óriás Orgling Melák!

Nyöszörgés ütötte meg a fületem. A csarnok távolabbi vége felé vettem az irányt. Egy összeroncsolt arcú katona haldoklott egy mélyebbre vezető járat küszöbén. Leszakított végtagjai szerteszét hevertek, a test mégis mozgott. A

fájdalomtól elkínzott szemekben örület csillant, ahogy forrón rám meredtek.

– Nótafa! – kiáltottam, s kétségbeesve hajoltam le hozzá.

– Kérlek... – nyúszította elroncsolt ajkai közül – Kérlek...

Megértettem. Behunytam a szemem, ökölbe szorítottam a kezem, ütésre emeltem, és megtettem.

Pár pillanatig csak zihálva ültem meredten, majd nagy lélegzetet véve felegyenesedtem, és elszántan követtem a járatot. Nem kellett sokáig mennem, hogy az út végére érjek.

Megerkeztem a Halál éléskamrájába! A terem körülbelül ötven lépés széles, és legalább olyan hosszú volt. Becsléseim szerint közvetlenül érintkezhetett a csatornaszínti járatokkal, mert számos kivezető nyílása volt – igaz, mind akkora, hogy csak egy rugalmas galetki fért át rajta. Valószínűleg ez készítette arra az Óriás Orgling Melákot, hogy szembeforduljon üldözőivel.

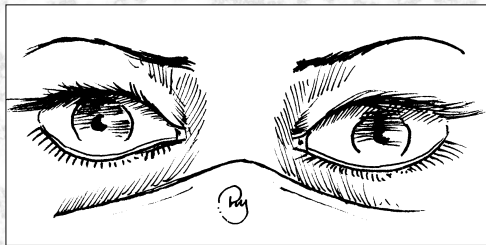
Ahogy gyengécske infralátással körbenéztem, az osztag utolsó katonáit láttam szétszórva. A barlang tulsó végében pedig nem egy, hanem *kettő* hatalmas testet láttam. Tétova mozdulattal léptem közelebb, s elszörnyedtem a látványtól.

Az Orgling Melákok az orgling fajta legbrutálisabb példányai. Am a lassan két hónapja dúló Orgling-háborúk során kitenyésztték mágikus mutációkkal ennek

a szentségtelen fajnak a torz mását, az Óriás Orgling Melákokat, amelyeket a legkeményebb csatákban szoktak bevetni. Ilyenek vezetik a szintek ostromait is, amire nemrégiben volt is példa. Ezek a mutáns mágikus bestiák akkorák, hogy egy páncélozott galetki is kényelmesen átsétál a lábaik között. Egy ilyen leölése már-már a legendák szintjén mozgó hőstetteknek számít napjainkban.

S alig hittem a szememnek, amikor *két* ilyen borzalom hevert a sziklapadlón. Egy hím, és egy valamivel kisebb nőstény. Látványuk tehetetlen haragot gerjesztett bennem: két ilyen rettenetre nagyobb hadseregeket szoktak küldeni, nem egy osztagot – mégha azt a legkiválóbb harcos vezette is, akit valaha is ismertem.

Mindenesetre a bestiák halottak voltak. Mindkettejük homlokába a Császár jelét vésték erős kezek. Elmosolyodtam. Ez csakis Délceg Kapitány műve lehetett. De hol van ő maga? Lehajoltam a földre, s alaposan körülnéztem. Bár a melákok hatalmas tappancsai félreismerhetetlen mélyedéseket hagytak a tömör sziklában, egy na-



# ŐSÖK VÁROSA

gyobb csizmás lábnymra lettem figyelmes, mely a csatornaszint felé haladt.

– A Becsület Pecsétje! – hasított belém a felismerés. – Minden Kapitány kötelessége, hogy osztaga élén menjen harcolni, s ott vesszen katonáival, ha kell. Am ha úgy hozná a sors, hogy a katonák *mind egy szálíg* elhullnak parancsnokuk mellől, a legnagyobb szegénynek számít osztag nélkül visszamenni a laktanyába. Egy jó katona a halálba is követi a parancsnokát! De az Ősi törvények ezt fordítva is előírják.

Elhűlve döbbsentem rá, mit jelent ez. Délceg Kapitány – magára maradv – birokra kelt az Őriás Orgling Melákokkal, és *győzött*. S mivel nem találta meg a végzetét, a bosszú démonaként szállt alá a csatornaszintre, megkeresni azt. Tudtommal soha többé nem tért vissza.

– De hisz én még élek! – üvöltöttem föl. – Ilyenkor nem érvényes az Ősi törvény! Akkor... Miattam halt meg! Én öltem meg őt! Én! Én! – rikoltottam a semminek. A halottak meg csak hallgattak. A kinzó önvádtól marcangolva térdre hulltam. S ekkor valami furcsát vettem észre a padlón: egy kellemes, bódító illatú, csipkével kiveret fekete selyemkendőt...

Ott álltam Álarc lakosztályának ajtaja előtt. Egy inas nyitott ajtót, s kissé furcsán nézett rám. Valóban nem lehettem túl szíverítítő látvány: napok óta nem váltottam ruhát. Páncélom teli volt horpadásokkal és repedésekkel, és bűzlött az áporodott izzadságszagtól. Arcom a rászáradt vértől és koromtól volt mocskos, lábamon meg lassan elrongyolódott a hevenyészett kötés, amit még magam raktam fel. Tudtam, hogy ha nem vigyázok rá, elüszkösödhet, de ez most nem érdekelt.

– Úrnóm most nem fogad látogatókat! – közölte felsőbbrendű arckifejezéssel az inas, s már zárta volna rám az ajtót. Elmosolyodtam, amitől még félelmetesebbnek nézhettem ki, majd egy jól irányzott ökölcsapással leterítettem. Beléptem. Csizmám mindenütt bűzlő, véres nyálkafoltot hagyott a padlón.

A lakosztály egyébként izléseesen volt berendezve – még a hegymélyi viszonyok közepette is fényűzőnek számított. Egy ideig tanácstalanul forgolódtam a faragott szobrok és faliszőnyegek keretezte folyosókon, míg végül egy lenge függönnyel elválasztott teremhez érkeztem, amely mögül hangok szűrődtek ki.

– Nemrég kaptam a hírt, hogy Délceg Kapitány osztaga mind egy szálíg odaveszett! – hangzott egy szenttelen férfihang.

– Nagyszerű – válaszolt egy nő, kinek hangját ezer közül is felismertem volna. – De mint hallom, két Orgling Melákot is veszítettünk.

– Sajnos, igen kedvesem. – Halottam, hogy egy férfikéz simít végig egy női testen, majd egy csók cuppant. –

Ez a te kapitányod keményebb diónak bizonyult, mint hitük volna. Jó alaposan elcsavarhattad a fejét, ha neki mert vágni pár tucaat fős osztagával egy ilyen csatának.

– Ugyan már, csak a dolgomat végeztem – nevetett Álarc. – Egyébként meg az ostoba fajának nem tudott semmiről. Csak annyit mondtam neki, hogy egy kisebb orgling felderítőcsoport furakodott a lakószint közelébe, nehogy elriasszam a kelepecéből.

– Mindegy – nyújtózkodott a férfi. – A fő, hogy a célunkat elértük. S ha így haladnak a dolgok, még sokáig elhúzódik meg ez az Orgling lázadás.

– Pontosan úgy, ahogy a Mester akarja – mosolyodott el Álarc. – De nem gondolod, hogy ideje koccintanunk a tavalyi szüretelésű nemes öborral? Ezt a győzelmet csakis valami Isteni nedűvel lehet megünnepelni. Már szoltam Aláznak, hogy hozzon föl egy üveget és két poharat. Nem tudom, hol késhet.

– Maradj csak itt, szívem, majd én megkeresem! – duruzsolta a férfi.

Lépések közeledtek felém. Palástolva a bensőmben izzó haragot, elhárítottam a sötétbe. A függöny szétnyílt és egy kifejezetten vézna testalkatú galetki jött ki hálókötésben és papucsban. Sosem láttam ezelőtt. Biztos valami



# ŐSÖK VÁROSA

városi hivatalnok, vagy mágus lehetett. Egy hirtelen mozdulattal elkaptam és vasmarkaim közé szorítottam a gigáját. Arca eltorzult, vézna kezeivel markomat próbálta meg fessegetni – hasztalanul. Továbbra is a nyakánál fogva fel-emeltem, hogy arca egy színtben legyen az enyémmel. A lábai tehetetlenül kapálóztak.

– Á-ru-ló vagy! – suttoztam a képébe és még egyet szorítottam rajta. Egy halk reccsenés, és abbahagyta erőlen rángását. Elengedtem. Rongybabaként hullott a földre. Megálltam. Szívem hevesen kalapált és nemcsak a félelemtől. Vettem egy mély lélegzetet és egy határozott mozdulattal félrelöktem a függőnyt a bejáratról. Egy mesésen berendezett hálószobába jutottam. A kényelmes, baldachinos ágy előtt és a falakon selymes prémek sorakoztak. A fűtésről egy hatalmas kandalló gonsokodott, amelyben vidáman pattogott a tűz. Álarc rózsaszín plédbe csavart testtel heverészett az ágyon. Ébenfekete haja tengerként terült el. Megborzongtam.

– Máris visszatér... – fordult felém, s megláttam az arcát, mely előtt ezúttal nem volt fátyol. Kedvesét, Délceg Kapitányt kivéve soha senki előtt nem vette le a fátylát. Azaz...

Gyönyörű volt. Sokkal szebb, mint ahogy éjjelente álmaidban láttam. Fitos orrocskája, szelíden ívelt orcái és piros, aranyosan görbülő ajkai kiválóan illeszkedtek fekete hajzuhatagához és azokhoz a pokolian csillogó, zöldesen incselkedő szemtükörkhöz. Riadtan tekintett rám.

– Délceg! – ült ki arcára a csodálkozás. – Délceg, te vagy az? Jaj, de örülök! – Lelőkte magáról a lepedőt és azonmód odarohant hozzám. Mintha maga lett volna a megtestesült tökéletesség, elhagyott minden erőm és elszánásom. Nem akartam megtenni, amit tudtam, hogy meg kell tennem.

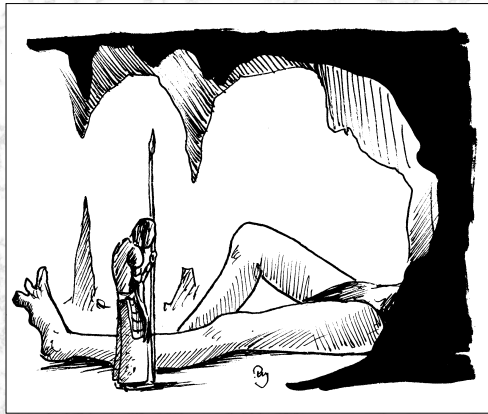
Álarc hozzám simulott, átölelt forró kezecskéivel, és megcsókolt. Mintha mézízű nektár csöpögött volna reám és mohón nyeltem a gyönyört.

– Jaj, kedvesem – dörgölözött hozzám. – Már azt hittem, meghaltál, annyi butaságot locsogtak össze a galetkik.

– Én... – kezdtem, de nem tudtam, mit mondhatnék. – Szeretek. – Reszketés futott végig a hátamon, amikor rájöttem, mit mondtam. Álarc felsikoltott:

– Az Ősökre! Te nem Délceg vagy! – Ekkor el akart rohanni mellettem. Tudatosan képtelen lettem volna bármit is tenni, csak reflexszerűen kaptam el a karját. Mikor megpillantotta halott szeretőjének a függőny alól kikandikáló lábait, felsikoltott:

– Segítség! Gyilkos! Gyilkos! – rikácsolta. Bájós arcát elcsúfította a düh. Hálát adtam az Ősöknek, mert ez megkönnyítette a dolgomat. A távolból már léptek zaját hallottam közeledni. Bizonyára Alázat, az a pimasz inas riasztotta az öröket. Nem volt sok időm. Közeledtek.



*Fuldokoltam a sírástól, ahogy felidéztem az emléket.*

*– Mert mi mást tehettem volna? Ha elkapnak, ugyan mit mondhattam volna? Hogy én egy elszeregett, becsapott és elárult Kapitány osztagának utolsó túlélője vagyok? Hogy nincs létező szitokszó ekkora gyalázatra? Hogy ilyenkor ölni kell? Mert mit tehet a galetki, ha ölni kell? – Nyeltem egy nagyot.*

*– Kezeim rákulcsolódtak a formás nyakra, és... Nem megy! Nagyon fáj! – Fogtam a következő boroskupát, és jó alaposan meghúztam.*

*– Persze nem hittek nekem. Senki se hitt nekem. Mert hát bizonyítékaim nem voltak. Elfogtak, pellengérré állítottak, megaláztak és eltértek. Hosszú évekre rács mögé kerültem. A karcerben aztán nem foglalkoztak sérülésemmel sem. Érett férfiként zártak be és nyomorék aggasztánként engedtek ki. Azóta...*

*Csend. Csodálkozva emeltem föl a tekintetem. Megfagyott az ivó. Mindenki csak állt, és meredt szemmel bámult reám. Hallottak volna mindent? A csapos eltátozott szájjal pislogott rám. Kezéből kiesett a pohár, amit épp törölgetett, és szilánkokra tört. Senkinek se rezdült meg a szempillája sem. Tétova mozdulattal álltam föl.*

*A kimenőn lévő osztag parancsnoka elkialtotta magát: Vi-i-gyázz! – Minden katona egyszerre vágta magát haptákba. Egy tucait csizma döndült a földön. Lassan, komótosan indultam a kijárat felé.*

*Tiszte-e-legj! – Egyszerre csapódtak fel a karok, és egyszerre szorultak ökölbe a kezek. Két kövér könnycsepp hullott ki szememből, ahogy elhagytam a helyiséget.*

Nem tudom, meddig tartott a hazaút. Csak arra emlékszem, hogy átiazadt testtel koszos barlangom elhanyagolt piccsére heveredtem, és vártam, hogy jöjjön az álom.

*S akkor ott újra megelevenedett előttem az a jádezőld szempár...*

Dart Mahul

# ŐSÖK VÁROSA

RAYMOND E. FEIST

# EZÜST SÖLYOM KARMA

ÁRNYAK TANÁCSA SOROZAT

MEGJELENIK JÚNIUS VÉGÉN!

RÉSZLET

A nap már lement, mire a fiú visszaindult a dombra. Néhány rövid perc alatt kifogott két nagy lazacot – ez több mint elég volt vacsorára. Fémnyársra húzva, faparázs fölött fogja őket megsütöni, persze kicsit megszórva a fűszerekkel, amelyeket Magnus egy kis ládikóban tartott. Azt kívánta, bárcsak lenne egy kis rizse is mellé, s erről rögtön eszébe jutott, micsoda aranyélete volt Leo konyhájában. Karom édesanyja is gyakran készített halat, köretként pedig a nők által gyűjtött bogyók és gyökerek szolgáltak. A vadak mellé néha mézzel, bogyókkal, vagy csonthéjasokkal ízesített süteményt szolgáltak fel otthon. Karom azonban mostanra sokkal többre értékelte a jó ételeket, mint azt édesanyja valaha is sejtette volna. Mulatságos volt arra gondolni, hogy alighanem ő lett népének valaha élt legjobb szakácsa.

Ahogy a dombtetőhöz közeledve befordult egy kanyarba, a fiú megtorpant. Az eget még megvilágította az éppen csak lenyugodott nap, de gyorsan sötétedett. Karom érzett valamit.

Fülni kezdett. A kunyhó körüli ligetben csend honolt. Mások mindig hallatszott valami nesz, ahogy a nappali állatok visszahúzódtak vackukba, és előbújtak az éjszaka ragadozói. Az éjjeli madarak is röpködni szoktak, ahogy rovarok után kutattak.

Most azonban olyan csönd volt, ami csak egy dolgot jelenthetett: emberek jártak a közelben.

Karom eltűnődött, vajon Magnus tért-e vissza, de valahogy tudta, nem ez a helyzet. Rossz előérzete volt.

A fiú gyanította, hogy mások is élhetnek a szigeten – a hegyerinctől délre. Magnus egyelőre nem akarta, hogy Karom találkozzon velük, és a fiú valószínűtlennek tartotta, hogy az illetők váratlanul beállítsanak a kunyhóba. Karom letette a horgászbotot, meg a szákot, s ekkor ébredt rá, hogy fegyvereit a házban hagyta.

Előkotorta pikkelyező kését a szákból. Gyenge fegyver volt, de így is jobb a semminél. Minden érzékszervével figyelve lassan közeledett a kunyhóhoz. Hallgatózott, a szemét meresztette, a levegőbe szimatolt.

Úgy tűnt, valami van a kunyhó közelében, mégpedig olyan szokatlan dolog, amelyet a fiú még sosem tapasztalt. Eredetileg úgy gondolta, hogy *valaki* várakozik odabenn, vagy a ház környékén, most azonban már inkább *valamire* tipelt.

Valami kilépett az ajtón, szinte túl gyorsan ahhoz, hogy észlelni lehessen a mozgását. Karom azonnal látta, hogy egy emberszerű, de valahogy elnagyolt, arctalan alak érkezett. A tetőtől talpig egységesen fekete valami körvonalai rögtön beleolvadtak az éjszaka sötétjébe.

A fiú megállt, igyekezett a lehető leghalkabban lélegezni, és minden érzékét megfeszítve próbálta megállapítani, merre jár a lény. Egy nyh légmozgás figyelmeztette, hogy valaki gyorsan és zajtalanul a háta mögé került, ezért a fiú gyorsan térdre vetette magát. Habozás nélkül hátraszúrt pikkelyező késével; a dőfés egy embert valahol a térde és az ágyéka között érte volna.

Nem emberi, bugyborékolásszerű sikoly hasított az éjszakába, ahogy a penge eltalált valamit, és Karmot felborította a jobb vállát ért hatalmas ütés – mintha valami nagy test zuhant volna rá.

A fiú az esést is kihasználva egy bukfcenc után talpra ugrott. A levegő rezdüléseiből érezte, hogy véletlenül sikerült elsiklania egy másik támadó elől. Ösztöneitől vezérelve tudta, hogy ketten voltak mögötte, ezért aztán a kunyhó felé szökkent. Ha valahogy túl akarta élni, szüksége volt a kardjára.

A nyitott ajtóhoz közeledve viszketni kezdett a tarkója, ezért vissza sem nézve a földre vetődött. Nagyot nyekkent a padlón, de valami láthatatlan



dolog még nagyobb csattant ott, ahol a fiú mellette kellett volna lennie.

Hason csúszva bemenekült az asztal alá. Megfordult, és karddal a kézben bukkant elő a túldalolon. Félrehajította a hüvelyt, majd az asztalt az ajtó felé rúgta, hogy lelassítsa, aki bejön.

A bútordarab nekiütődött valaminek – még a bejárat belső oldalánál –, és Karom látta, ahogy megmoccan a nyílásban a sötétség. Egy alak rajzolódott ki az ajtókeretben. Csak azért lehetett egyáltalán észrevenni, mert a látóhatáron még volt némi fény, és ezen a háttéren körvonalat öltött a feketeség.

Aztán a lény már a kunyhóban is volt. Karom mindössze egy vonástalan, fekete emberalakot látott, mintha a fény nem verődött volna vissza a testéről. A fiú azt is tudta, hogy még egy ilyen teremtmény van odakinn, ezért a tűzhelyhez hátrálva bal kézzel kiragadott egy égő ágat a tűzből.

A támadó keze Karom felé villant. A fiú jobbra szökött. Fájdalom hasított bal vállába. A lény keze visszahúzódott, és Karom egy röpke pillanatra úgy vélte, lát valami mozgást a levegőben – mintha egy ostort rántottak volna vissza. Az orosinnek nem kellett megnéznie, hogy tudja, valamilyen láthatatlan fegyver megsebezte. Érezte, hogy ég a válla és egyre nedvesebb a ruhája, ahogy a sebből szivárgó vér átáztatja.

Halványan felillant valami az ajtónál, és Karom tudta: újabb orgyilkos érkezett a szobába. Egy másik villanás a szeme sarkában figyelmeztette a veszélyre, ezért jobbra vetődött. Újból fájdalom hasított a karjába, mindazonáltal biztos volt benne, hogy ha nem mozdul, a torka vérezne a karja helyett.

A fiú nekivágódott a kondért tartó háromlábának, ami felborult, és a maradék ragu a tűzre ömlött. A szobában gőz- és füstfelhő támadt.

Karom hirtelen meglátott egy lábat közvetlenül maga előtt. Habozás nélkül lesújtott rá. Ugyanaz a bugyborékoló fájdalomvölvés ismétlődött meg, amelyet már odakinn is hallott, csak ezúttal sokkal hangosabban.

A helyiséget teljesen betöltötte a füst; így a fiú már világosan látta a három alak körvonalait. Ember formájúak voltak, és fegyvertelennek tűntek, bár Karom tudta, hogy nem azok. A fiú a falhoz lapult.

A lények forgolódni kezdtek, mintha nem találnák őt. Karom nem törődve bal válla sajgásával kardját szorongatva, hátát a falnak vetve felállt. Részen elrejtette őt a mennyezetig érő olc, amelyet Magnus csináltatott vele a tankönyvei számára.

A két teremtmény, ami bejött az ajtón, előrelépett. Egyikük elálta a kivezető utat, a másik a fiú felé indult. Amelyik közelebb volt az ajtóhoz, az láthatóan sántított; Karom feltételezte, hogy ezt sebezte meg a pikkelyező késsel. Mindazonáltal karddal a kézben sokkal magabiztosabbnak érezte magát. Legjobb lett volna, ha sikerül kijutnia, és közvetlenül az ajtó előtt, egyesével küzdhet meg a lényekkel.

A legközelebbi ellenség úgy húzta hátra a karját, mintha ismét le akart volna csapni az ostorral. A fiú, fegyverével nagyot suhintva ugrott előre, hogy visszariassza a teremtményt. Átugrotta a felborult asztalt, és lehajolva ép vállával az ajtónál várakozó lény törzsrészébe öklelt.

Fájdalom száguldott végig a hátán, egészen a bal csípőjéig. Levegő után kapkodott fájdalmában. A hátrahagyott ellenfélnek sikerült eltalálni őt. Karom térde megroggyant.

Ahogy a földre zuhant, lesújtott. Jutalmul fegyvere húsba harapott, a válaszul felhangzó nememberi sikoly pedig nagyon hamar elhalt.

Féregurulva megpróbált talpra állni, amikor valami bevillant az ajtón. A támadók hárman voltak! Hátrálódította kardját az ajtó felé, és már majdnem állt, amikor fájdalom hasított bal arcába, vállába és mellébe.

Karom kapkoddta a levegőt, tocsogott a tunikája és remegett a térde – vagyis túl sok vért vesztett túl rövid idő alatt. Csak úgy dübörgött a szíve, és tudta, hogy ha nem sikerül valamiképpen megölnie a két megmaradt teremtményt, sorsa bevégeztetett.

Újból felillant valami az ajtónál, és a fiú biztos volt benne, hogy mindkét támadója odakinn van vele. Pislogva forgatta a fejét, hátha meglát valamit sötét alakjuktól az éjszakában, de hiába az el-tökéltség, a lények láthatatlanok voltak.

Karom jobbról mozgást érzékelt, ezért aztán balra vetődött. Eredetileg talpra akart érkezni, de bal lába nem engedelmeskedett, így elvágódott. Égető fájdalom hasított jobb lábába. Karom el-ejtette a kardját, és bármennyire is próbált arrébb gurulni, hogy messzebb legyen a két lénytől, nem járt sikerrel.

Most a jobb vállába mart a tűz, és Karom felordított. Úgy gondolta, hamarosan meg fog halni.

Senki sem fog bosszút állni a népéért, és ő sem tudja meg, kik voltak a gyilkosai, és miért épp ő volt a célpont.

Végső gondolatai a mélységes elkeseredés és sajnálkozás voltak, miközben vakítóan fehér fény ragyogott fel körülötte, és ő a semmibe süppedt.



# KOMBÓK

## A FÁJDALOM SZÉPSÉGE

### ELŐSZÓKÉNT

Néhány sort írnék a lap létrejöttéről, elmondanám, mi is rejlik a cím mögött, valamint leírnám nektek azt a kockós tempóban megtett rövidke utat, amelyen a tesztelés során az említett lap végigment.

Amikor újra elkezdtem tesztelni a HKK akkori tesztlistáján lévő „kiskiegészítőit”, azonnal megakadt a szemem néhány direktsebző pakli alappilléreét alkotó lapon. Mindegyik nagyon tetszett, nagyon jól sebezgettek, némelyik még varázspontot is adott, elősegítve ezzel a többinek a kihozatalát. Volt azonban egy lap, amin nagyon sokáig gondolkodtam, nagyon sokáig szemezgettem vele. Nézegettem a listát, és azon töprengtem, hogy mit is lehetne csinálni ezzel a „rút kiskacsával”? A tesztlistán, nagyjából a következőképpen nézett ki az akkori Fájdalom szépsége: C, B, 3, N, Húzz egy lapot! Ha egy játékos sebződik, vagy ÉP-t áldoz, ellenfele kap 1 VP-t. Az egyszerre kiosztott sebzések után (pl. az ütés fázisban) csak 1 VP jár.

Nem hiszem, hogy sokan láttak közületek tesztlistát, de ha gondolkoztok rajta, akkor logikusan ki lehet következtetni, mit is takar az első pár betűjel. A C azt jelenti, hogy Chara-din színben fog pompázni a lap. A B a lap ti-

pusát takarja, azaz bűbájként teszteljük. A 3 egyértelműen a lap tervezett idézési költségét mutatja számunkra, és végezetül az N: a lap leendő gyakoriságát jelzi, ami a kis kiegészítőnél ugyan nem számít, hiszen az mind ritkának minősül.

Mondanom sem kell, hogy az alapötlet nagyon tetszett, hogy annak hatására, ha megsebzem az ellenfelemet, akkor erőforrásaim egyik csorgadozó csermelye hirtelen féktelen folyóvá nője ki magát. Gondolkozzunk csak! Sebzek, kapok VP-t, ebből újra sebzek, visszaka-pok némi VP-t, és ez így megy tovább és tovább, mint egy hatalmas körforgás. Ez igazán remekül hangzik, leg-alábbis nekem felettébb szimpatikus.

Na persze azért ennyire nem egyszerű a képlet, ezt természetesen mindenki látja. Viszont, ha minden egyes lapért, amit kijátszva sebzek egyet az ellenfelembé, az hatalmas VP előnyhöz juttat. Ha utánaszámolunk, még gazdaságosabb is, mintha eggyel olcsóbb lenne az adott sebző varázslat, vagy hatás. Tehát néztem a lapot, és azon gondolkodtam, mit is lehetne javítani rajta, hogy versenylapot gyurmázzak belőle. Az idézési költségén nem igen lehetett változtatni, hiszen ez így reális. Úgy gondolom, hogy ha egy adott lapra alapozom a paklimat,

az jó, ha egyből a helyén van, és nem kell a kikeresésével, felhasználásával bajlódnom. Ennek a lapnak egyértelműen az asztalon a helye, tehát csináljunk belőle követőt, vagy szabálylapot. A szabálylap mellett azért döntöttem, mert nem akartam egy újabb követőt, aminek a leszedése egyszerűen fogalmazva is értelmetlen. Ha ez követő lenne, és valaki balga fejjel leszedné, az a mozzanat olyasmire hasonlítana, mintha fürdés közben a kád-szélén lévő kenyérpírtóban készíteném a reggelit, eközben a hajszárító zúgna az egyik kezemben, a másikban pedig, a hálózatról működő villanyborotva. Azt hiszem, aki ezt vizuálisan elképzeli, az megérti, hogy miről is beszélék.



Így szabálylapként büntetlenül ki lehet kapcsolni *Ósi rúnával*, mert ahogy azt már körbeírtam követőként a leszedése egyenlő a gyors halállal, valamint nem lehet mellékombinálni a *Specializációt*, amivel szintén eléggé erős lenne. Megjegyezném még, hogy azért egy rúnától még ez a pakli nem fog meghalni, csak nem lesz annyira: „erős – erős izmos, hej!” Azt hiszem jól döntöttem, hogy ezt a javaslatot tettem. Ezek után néhány tesztelesem megnéztem, hogy hogyan működik, és éreztem, hogy akkor még koránt sincs annyira kiaknázva a benne rejlő lehetőség, amint azt bárki is gondolná. Tehát így történt, amint a szemem láttára szépen lassan előbújik a bábból a pillangó, és a tarka szárnyait próbálgatva emelkedett el a harc mezejének szinteréről.

## MÉG A PAKLILÉÍRÁS ELŐTT

Ez a szabálylap annyira univerzális, hogy kétfajta paklit is leírnék hozzá. Az első pakli egy rendhagyó általam átlagosnak vélt direktsebző pakli. A másodikként leírásra kerülő pakli már egy kissé összetettebb Kombós decknek nevezhető ötletes okosság. Remélem tetszeni fog mind a kettő, és ki-ki választás magának kedvenctet, amivel esetleg elindul egy versenyen.

## JÖJJÖN MOST AZ ELSŐ PAKLI LEÍRÁSA

Mindenek előtt kezdeném a már régebben tőlem megszokott sorrend szerint a szabálylappal, ez *A fájdalom szépsége*, mint azt már hosszasan részleteztem. A következők meg lehet próbálkozni, azok közül is leginkább a *Dornodon követő* az, amiben látok fantáziát, de én inkább húznék plusz egy lapot, mivel egy adott esetben többet számít a lap, mint a sebzés. Ha kipróbáljátok a pakli erejét, majd észrevesszitek, hogy nagyobb szükség van a kezembe vándorló lapok felgyorsítására, mint arra az esetleges laponkénti egy sebzéspotra. Szükségünk lesz lapbéli erőforrásra, azaz a húzólapokra. Hogy őszinte legyek erre van a legnagyobb szükség az egész pakliban, mert ugye VP-t tudok sebzés útján is termelni, mint az a későbbiekben ki is fog derülni, de leginkább a sok kicsi sokra megy elvet kihasználva játszunk le a partit. Ez az elv az, ami szükségessé teszi a laphúzások előtérbe helyezését. Természetesen a kombó paklik alapját még mindig *A kockázat ára* jelenti. Ezt a lapot annyira kitalálták annak idején, hogy még mindig a versenylapok közé tartozik, és így ebbe a paliba is, amit nagyon kevés régi lapról lehet elmondani. Szükséges még némi húzó lap, és ebbe a pak-



liba tökéletesen beleillik a *Dornodon küldetése*, hiszen azt a nyolc sebzést pik-pak össze lehet harácsolni. Vegyes felhasználású lapként tökéletesen illik a környezetébe a *Véreső*, sebzek, húzok, és feltehetőleg én a direktsebzővel jobban rombolom az ellenfelem életpontjának várát, mint ő az enyémet – ha csak nem ő is hasonló deckkel jön. Mint minden pakliba, ami játszik sárgával ebbe is befér a *Méonech fűrkész*. Mindig jól jön ugye, ha tudom, hogy mi van az ellenfelem kezében, az sem baj, ha esetleg dobatok vele, és esetleg egy leszedést is elpazarolnak a kis szkritteremre. Azt sem szabad még elfelejteni, hogy a kis fűrkészöm a második körben esetleg még üt is, így az árát visszahozza, és máris eggyel kevesebbet kell sebezniem. Mivel soha nem lehet tudni, hogy mikor szorulok még VP ügyileg segítségre, ezért én még beleraknék egy kis varázspont-termelést is. Ennél a résznél igen nagy a választék, ugyanis egyre tágul az erőforrások halmaza az új lapok közt. Az biztos, hogy a válogatáson nem csúszhat át olyan lap, aminél ÉP áldozás, vagy sebződés árán kapom a VP-t. Nem túl hasznos, ha az ellenfeletem is erősítem. Így esett az én választásom a *Bűvös tavacs-kára*. Minden szemszögből ideális és jól beleillik az eddigi közösségbe. Van ugyan ami biztosabb, viszont mivel a negyedik színnek a feketét választottam, ezért csak a tavacska jöhet szóba. Esetlegesen szükség lehet leszedésre is, ki tudja, milyen asztalon maradó lappal próbálkozik majd ellenfelünk megállítani rohamunkat. Erre a feladatra a legjobb a *Momfordi csapás*, ami a Lovas kiegészítőben jelent meg. Szedi a nem lény lapokat, jelzőket, és ami nem elhanyagolható egy sebezgetős pakliban, még sebezni is lehet vele négyet. Ami miatt még a fekete mellett döntöttem az *A holtak bolygatása*. Hamarosan belátjátok ti is, hogy ez az egyik legjobb sebző lap. Kicsit a *Manacsapdához* hasonlítanám, ami egyaránt jól jön a játék ele-



jén és a végén is. Az a lap, ami X-ért X+1-et sebez véleményem szerint az elitbe tartozik. Nem is beszélve arról, ha esetleg megspékelem a paklit néhány vízióval, akkor ez egyre tovább durvul. Mivel egyre többet van jelen a játékkörnyezetben a gyógyulás, ezért ajánlok még egy újabb több funkciós lapot, a *Feketemágiát*. Ezzel biztosabbá válik a halál, húzok is rá, továbbá ha kettőt rakok le, akkor elég feleannyit sebezni.

Térjünk rá azokra a lapokra, amiket csak a sebzésük miatt szeretünk. A játék elején a turbóhoz mindenféleképpen jól jön a *Szikra*. Ajánlott nem azonnal ellőni, csak, ha fedezet is van mellé, persze ha muszáj, akkor lehet vele lényt is ölni. Ha már van fürkész, akkor rakjuk be a társát is a *Villámhárítót*. Ingyen sebez, sőt VP-t termel, valamint egy újabb alternatív lapleszedés. Kedvenceim közé tartozik, mint minden tigris: a *Karmazsin tigris*. Hatért hatot sebez, persze itt is visszakapok 1-et, és ha már ő is itt van, akkor van elég lapom, amit érdemes másolni, még ha csak egy körre is. *Kisebb Zan* a következő lap, ami minden pakliba bele illik, különösen ebbe, mert ha kiszámoljuk, hogy egy tigrissel és egy zannal két lapból és 4 VP-ből 12-t sebez, akkor ezt hívhatjuk kis befektetett energiának és nagy kaszálásnak. Kellene még valami, amivel nagyot tudok sebezni, mivel ez lehet az utolsó sebzés, ezért jó lehet a *Démonparázs*, mivel utána már nem zavart a -2VP.

Szintén ajánlom még a pakliba a *Boszorkánymestert*, mivel ha nem jön ki a mágia, akkor még ezzel van esélyünk, egy esetleges *Szent sólyom* ellen. Szükség van még egy sebzésre, csak hogy kijöjjön a pakli. Az utolsó sebző lap legyen a *Lávacsépp*. Ezzel két lap van a pakliban, amiből az ellenfelemnek VP-t termelnek, de mind a kettő kellő előnyt biztosít, hogy mégis beférjen.

Ezzel össze is állt az első deck. A side igazából a versenykörnyezettől függ, de amit mindenféleképpen ajánlok, az a *Robbantás*, az *Urgod csapása*, a *Dornodon visszavág*, illetve a *Forrósítás* és esetleg a *Mester*. Ezekkel a lapokkal további sebzéseket tudunk okozni ellenfelünknek, ha az adott paklival játszik.

## MÉG NÉHÁNY SZÓ EHEZ A PAKLIHOZ

Az, amit itt összeállítottam paklit, a jelenleg rendelkezésre álló lapokból jött össze. Azért elmondom még, hogy nemsokára ezt a paklit tovább erősítő lapok jönnek ki. Lesz, ami még plusz VP-t ad a sebzésen felül, ráadásul ez egy ingyen jövő tárgy. Így előfordulhat, hogy már



az első körben elindul a pakli, hiszen lesz benne legalább kilenc lap, ami úgy sebez, hogy ingyen jön, és így termeli nekem a manát. Lesznek még egyért hármat sebző lapok, amik ugye a szabálylapom mellett ingyen sebzik azt a hármat. Jön ki olyan lap, ami az egyik legspoilerebb ebbe a deckbe. Egy olyan counter, ami kijátsszásakor sebez, majd a gyűjtőből ellenvarázsol. Mondanom sem kell, hogy ez mekkora gigatáp a jelenlegi pakliba. Persze ezek a lapok csak a következő kicsi, illetve nagy kiegészítőben jönnek majd ki, addig türelemmel kell lenni sajnos. Én már alig várom ezeknek az elővetételét, mert szerintem színesíteni fogják az asztalokat a versenyen. Igaz, az elkövetkező kiegészítők annyira el vannak találva, hogy szerintem mindenki fog találni magának kedvenc paklit az újabb lapok alapján. Persze mondanom sem kell, hogy ez a deck a rúna mellett is életképes, igaz akkor kissé át kell alakítani, de amíg nekem 25-30 sebző lapom van, addig ellenfelem nem biztos, hogy be tud tenni mind a 30 ellen egy-egy countert.

## MOST KÖVETKEZIK A MÁSODIK PAKLI LEÍRÁSA

Néhányan esetleg már találkozhattatok ezzel a paklival versenyen, de azok kedvéért, akik még nem látták, most leírom, hogy milyen is az én verziómban.

Az egész kombó három lapra épül. Az említett három lapközül az egyik a szabálylap, tehát azzal nem kell túl sokat foglalkozni. A második lap, ami nagyon erős ezzel a szabálylappal, az az *Idegösszeomlás*. Két varázspontért jön, húzok rá, passzivizálódik a lap, amire rakom, és minden kijátsszott lap után sebződik az ellenfelem. A triumvirátus utolsó nagy alakja pedig, egy apróság, a *Magzat*. Amikor még a *Magzatot* teszteltük egyetlen dolog volt, ami ellen nagyon lázadtunk, hogy ne lehessen gölem. Ak-



kor még nem sejtettük, hogyha esetleg szkritteré válik, akkor hasonlóan durva lappá alakulhat. A kombó tehát a következő képen alakul: lerakom a szabálylapom mellett az ellenfelem egy lapjára az *Idegösszeomlást*, ezután kijátszom a *Magzatot*, mint szkrittert, majd a sebzés miatt kapott varázspontból visszaveszem, és újra kijátszom. Mindezt természetesen végtelenszer megtehetem. Na persze itt sem működik ez a „gyere cipó ham bekaplak” hebrencs hozzáállás. Eköré a kombó köré már komoly védelmet kell kiépíteni. Ezt többféle képen is meg lehet oldani. Lehet kontrollosan, illetve kombósan. Nekem a kontrollós rész az, ami jobban tetszik, így nem csak nézek bambán az ellenfelemre, ha az ő kombója hamarabb kijön, mint az enyém. Lássuk, mi is az a maradék 39 lap, ami hiányzik a pakliból? Az első három kör túléléséhez a következők kellene: **counterek**. A legjobb counterek a következők: *Az erős ereje*, *Solisar aurája*, *A hatalom szava*, *Zu'lit kísérlate*, *A gyenge ereje*. Ezek mellé szükséges még valami biztonságot nyújtó lap, ami akkor is működő képessé teszi a paklit, ha ellenfelem nem játszik asztalon maradó lappal. A szükséges lap a négy színből következők: *Átokmanó*. Kell még nekem erőforrás, és irtás. Erőforrásként mindenféleképpen *Energizáció*, *Energiaital*, *Száguldó idő* lapokban gondolkozom, persze az utolsó változtatható. Szükség lehet még kikeresésre is, mivel nem szeretném az alsó hat lapig felhúzni a paklit, ha esetleg ott rejlik a kombóm. Tegyük hát bele *Az utolsó mondások könyvét*. Irtás alatt, az első négy körben gondolkozva szóba jöhet a *Méonech ősmester*. Mindamellét egy alternatív ölés is kikerekedhet belőle. A pakli maradékát úgy állítom össze, hogy felkészüljek arra, ha esetleg elhúzódik a játék, és szükségessé válik egy *Chosuga*, vagy ha esetleg ellenfelem turbósítaná magát, akkor ezt megtorolhassam egy *Lady Olívia trükkjével*. Persze a trükk is adhat egy hiányzó plusz 1 VP-t, így

duplán illik a pakliba. Van még egy lap, amit be kell zsúfolni a pakliba, és ez a *Lefegyverzés*. Ezt a lapot azért kell a hasonló pakliba berakni, mert amióta van *Thauglarendon*, azóta veszélyessé vált az egy körben ölt paklik helyzete. Ezt kikerülendő inkább eldobatom a zavaró lapokat, miután leraktam a *Magzatot*.

Nos ennek a paklinak az ereje részben az egyszerűségén múlik, mert amivel ölni akarok az egyértelmű, továbbá a védelem is egyszerű. A lapok használata magától értetődik, nem kell sokat magyarázni. Arra azért vigyázni kell, nehogy ellenfelünk meglepetést okozzon, ezért akkor is javaslok a *Lefegyverzés* kijátszását, ha nem láttunk tőle olyan lapot, amitől félnénk. Különben is: „Jobb félni, mint megijedni!”

## SIDE

Nagyon sokoldalú lehet a side felépítése. Én mindenféleképpen javaslok, hogy készüljünk fel a *Bűvös erdő* ellen. Nem kell sok mindenre gondolni, de fontos a *Félnék yathmogot*, és az *Átoksólymot* betenni, mind emellett a párbaj is jól jöhet. Több pakli ellen is lehetőségünk lesz néhány lapot kivenni, aminek a helyére betennék: *Párbajhóst*, és még néhány párbajos lapot. A fennmaradó néhány lap lehet izlés szerinti, megérvényesítés alapján, valamint a paklik próbálgatásakor látottak alapján.

Remélem sikerült a tetszéseketelet nyerni valamelyik paklival, és esetleg ki is próbáljátok azokat. Nem kell feltétlenül ragaszkodni a leírt lapokhoz, mert sokuk helyettesíthető más lappal. Biztos vagyok benne, ha otthon lapozgatójátok a gyűjteményeteket, akkor még számos ötlet eszetekbe jut, amitől újabb és újabb fájdalomosan szépséges paklit lehet összerakni. Zárnam most soraimat a régi szokásaimhoz hiszen: mindenkinek kellemes játékot és sikeres versenyt kívánok!

Holman Gábor r. törm.

## AZ ELSŐ PAKLI:

Szabálylap: A fájdalom szépsége

- 3 Kockázat ára
- 3 Dornodon küldetése
- 3 Véreső
- 3 Feketemágia
- 3 Méonech fűrkész
- 3 Bűvös tavacska
- 3 Momfordi csapás
- 3 Szikra
- 3 A holtak bolygatása
- 3 Villámhárító
- 3 Karmazsin tigris
- 3 Kisebb Zan
- 3 Démonparázs
- 3 Boszorkánymester
- 3 Lávacepp

## A MÁSODIK PAKLI:

Szabálylap: A fájdalom szépsége

- 3 Magzat
- 3 Idegösszeomlás
- 3 Az erős ereje
- 3 Solisar aurája
- 3 A hatalom szava
- 3 Zu'lit kísérlate
- 3 A gyenge ereje
- 3 Energizáció
- 3 Energiaital
- 3 Száguldó idő
- 3 Utolsó mondások könyve
- 3 Átokmanó
- 3 Méonech ősmester
- 2 Chosuga
- 3 Lady Olívia trükkje
- 2 Lefegyverzés

# MÚLTIDÉZŐ



Hallottál már a régi, legendás HKK lapokról, a *Grif-főnixről*, az *Orzag bilincseről* vagy a *Temetőről*? Esetleg van is neked ezekből a lapokból? Nézegetél már régebbi lapokat, hogy de jó is lenne játszani velük, csak már túl gyengék, nem működnek elég jól? Vagy egyszerűen csak új, erős lapokat szeretnél látni? Nos, a HKK júniusban megjelenő új kiegészítője, a Multidéző mindezekre megoldást kínál. Formabontóan új kiegészítővel állunk szemben: a legkedveltebb régi lapokat újítottuk fel, erősítettük meg a mai követelményeknek megfelelően. Olyan lapokat válogattunk, amelyek vagy legendások voltak, nagyon népszerűek és sokat használtak, vagy olyan ötlet van bennük, ami miatt mindenképpen helyük van a HKK-ban, csak túl nagy az idézési költségük vagy más javításra szorultak. A képek tekintetében is a jobbák közül igyekeztünk gyűjteni; néhány gyengébb képet pedig újrajzoltattunk, hogy a mai, magasabb színvonalnak megfeleljenek. A szövegeket pontosítottuk, ahol kellett, de pár helyen meghagytuk a régi, pongyolább, de hangulatosabb leírást is.

Az első meglepetés és öröm mellett aggodalmas hangokat is hallottunk: nem fog-e a gyűjteményben csúcslő régi lap értéke nagyon lecsökkenni? Nos, szerintünk ezeknek a lapoknak már jó ideje csak gyűjtési értéke van (az viszont általában magas), ez a gyűjtési érték nem csökken, hiszen könnyen megkülönböztethetőek az új lapok (más a szövegük, más az ikon a szélén). A játékbeli értékük pedig már régóta gyakorlatilag nulla volt, ezért is újítottuk fel őket. Így tehát emiatt nincs miért aggódni, a régi lapok tovább-

ra is a mappák kincsei lehetnek, az újjak pedig erős verseny-lapként eleveníthetik fel a régi dicsőségeit.

Az új lapok neve ugyanaz, mint a régieké, így továbbra is csak hármat használhatsz belőlük a paklidban (kivéve, ha a lap szövege mást mond). Nem használhatsz tehát 2 régi és 2 új *T. Vlagyimirt* a paklidban (de pl. 1 régit és 2 újat igen). Az új lapok helyett versenyeken nem használhatsz régit, ezeket a lapokat ugyanúgy be kell tehát szerezned, mint minden más új lapot. Baráti játékban persze megbeszélhettek, hogy a régi lap is az új verzió szerint működjön, így ezeknek a lapoknak is hasznát veheted.

Az Alanori Krónikában, az internetes lapkeresőben ([www.hkk.hu](http://www.hkk.hu)) és bármely más fórumon megjelent magyarázat a lapról mindig a régi lapra vonatkozik, kivéve, ha a lapnál megemlítjük, hogy az új verzióról van szó: pl. *Agytaposás (új)*. A lapkeresőben így lehet majd az új lapokra rákeresni. Ha egy magyarázat mindkét verzióra egyaránt vonatkozik, azt is feltüntetjük majd.

Ez a kiegészítő jellegénél fogva nem tartalmaz Ősök Városa lapokat, ezeket majd a következő kiegészítőben találhatjátok meg nagyobb számban, de ettől eltekintve a szokásos sokszínűséget követjük: természetesen sok-sok kalandozó, rengeteg erős lény mellett varázslatok, épületek tárgyak is szép számmal találhatók itt. Az etnikumok közül a varkaudarok, élőholtak, quwargok, mérgező lények,





sárkányok, óriások kapnak elsősorban új lapokat, de vannak burástyák is, vagy *Hófehérke* igencsak „felturbózott” verziójával és még egy-két jó törpével kellemes kis törpe paklit is lehet építeni. Elsősorban a lényes koncepciókat igyekeztünk erősíteni: új erőre kaphatnak különféle horda, kalandozó és más lényes paklik (pl. a *Kragoru familiárisához* is jönnek ki erős mágikus védelmű lények), de újraéledhet a VP-főjtő pakli is (*Agytaposás, Agyzavarás, A moák mesterkedése*), és a tárgy, az épület vagy a kontroll is gazdagodott jónéhány „tápos” lappal. Az ultraritka lapok is a régiek felújításai: talán sokan emlékeznek az *Azt mondtam, nemre*, vagy az *Időcsere*re.

A végére még felsorolok további néhány lapot, amik megtalálhatóak lesznek a kiegészítőben: *Átok-*

*murgattyú, Varkaudar mágus, Darkseid, Színes dözmög, Acéldarázs, Gitonga, Kürtszó, Zöldfülű kalandozók, Teljes front, Maigner Lopotomos, Kontármunka, Kardfogú fülemüle, Deus ex machina, Zén, Piromenyét, Múltidéző, Morgan kristálya, A sebek befornak, Elemi rín, Mágiaapály, Bosszúálló, Jerikó, Notermanthi, Zinthurg, Direkt kontaktus, A szírének éneke, Lord Fezmin, Fairlight trükkje, Mentális robbanás, A mester büntetése, Ellenvarázslat, Influenza, Acélkolosszus, Zarknod, Kataklizma, Sötét motyogó, Uman szelleme, Visszacsatolás, Borax király, Arkan-gyal, Gyilkos méreg, Karmazsin huhogó, Lord Kovács, Bundás csirmáz, Ragadozó.*

Mindenkinek jó bontogatást és múltidézést!

Makó Balázs

## A MÚLTIDÉZŐ BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

**Időpont:** június 12., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Frissen bontott paklik verseny  
3 csomag Múltidézőből.

**Nevezési díj:** 2500 Ft  
(Hatalom Szövetsége tagoknak 2400 Ft),  
mely a kártyák árát is magába foglalja.

**Díjak:** Rengeteg csomag Múltidéző és új ultraritka lapok.

**Érdeklődni lehet:** Beholder Kft. 1680 Pf. 134 vagy  
beholder@beholder.hu

- 4 gyűjtődoboz Múltidéző!
- A 8. helyezettet is díjazzuk!



# Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

# ...felelek!

## Hat-e a *Pihenő* az *Örök haragra*?

Igen, természetesen. Egyedül *A szabadság áránál* tettünk kivételt, mivel akkor ugye meg lehetne óvni a meccset. Az *Örök haragnál* a *Pihenő* nem csinál mást, mint picit késlelteti a győzelmet.

## Milyen sorrendben kell célpontot és funkciót választani, valamint dobni a *Timera trükkjénél*?

Bár a lap szövegében a dobás előbb van említve, mint a célpont választás, azonban a HKK-nak vannak bizonyos szabályai. Egy lap kijátszása azzal kezdődik, hogy amennyiben a lapnak célpontja van, megnevezem azt. Ezután, ha a lap több dolgot is csinálhat, akkor megnevezem melyik funkciót választom. Természetesen, ha a lapra rá van írva, hogy csak sikeres kijátszás után kell választani, akkor ez halasztódik. Majd ezután létre jön a lap hatása, ekkor do-

bok, és a megtörténik a dobás eredménye.

## Kijátszhatom-e ingyen *Az egyesült entitás* döntését, ha az előkészítő fázisban az ellenfelem kapta a varázspontomat egy *Hendiala intrikáját* köszönhetően?

Az előző AK-ban (100. szám) már felmerült hasonló kérdés. *Hendiala intrikája* nem pusztítja el a varázspontomat, hiszen meg sem kapom őket.

## Visszavehetem-e *A viszály végét* a kör végén a kezembe, ha az nem jött sikeresen létre, mivel az ellenfelem ellenvarázsolta?

Természetesen. A visszavétel nem függ a sikeres kijátszástól. Az a lényeg, hogy kijátszottam. Ha nem játszottam ki egyáltalán, úgy került a gyűjtőbe (pl. eldobtam), akkor persze nem vehetem vissza.

## Hány lapot kell dobnom a *Koncentrált energiához*, ha egy varázspontért kijátszott *Villámhárítót* akarok leszedni vele?

A *Villámhárítónál* csak helyettesítem az idézési költséget. Ez csak a kijátszaskor számít, ha már egyszer sikerült az asztalra a lap, attól fogva az idézési költsége egy áldozás. Mivel itt tárgyról van szó, ezért egy áldozás egyes idézési költségeknek felmeg, vagyis nem kell lapot dobnom.

## El kell-e költenem *A gyík lesújtalt* szerzett varázspontot a kör végéig,

## ha azt egy *Sötét mágia*ra játszotam ki?

Nem. Az, hogy el kell költeni a varázspontot, az a *Sötét mágia* hátránya, ami *A gyík lesújtalt* nincs meg. A sújtással egyszerűen csak megkapom a varázspontot, és azt kezdek vele, amit csak akarok, és akkor, amikor csak akarom. Például ha a *Manaadó csáp* által adott varázspontot lopom el, azt sem csak galetkire és testrészeire költhetem.

## Vadászсарok:

## Lapkijátszásnak számít-e a képessége?

Igen. Minden játékba hozatal lapkijátszásnak számít, így pl. *Verg elmeszaggató*, vagy *Ósi béklyó* mellett nem játszhatok ki lapot, ha használtam a *Vadászсарok*ot. Vagy pl. ha *Elzárást* játszottam ki rám, nem használhatom. Az olyan lapok, ami csak kézből kijátszásra vonatkoznak (pl. az összes ellenvarázslat





és a legtöbb reakció lap) nem befolyásolják a *Vadászszarok* működését. A *Vadászsarkot* amúgy legjobban a *Temetőhöz* lehet hasonlítani, csak az egyik a gyűjtőből, a másik a pakliból játssza ki a lényeket a kezéd helyett.

**Mi történik, akkor, ha használom a *Vadászszarkot*, de nincs hely az ellenfél öröszájában?**

Ilyenkor nem használhatod a *Vadászszarkot*.

**Kirakhatok-e olyan lényt a *Vadászszarokkal*, amelyik nem mehet be az öröszájba?**

Nem, ilyen lényt nem választhatsz a *Vadászszarok* használatakor.

**Megnevezhetek-e több altípust a *Magzat* kijátszásakor?**

Nem. Mint minden lénynek, a *Magzatnak* is csak egy altípusa lehet. Szint is csak egyet választhatsz neki.

**Sebződésnek vagy áldozásnak számít, ha a *Nekromancia* kijátszásakor a max. ÉP-mel együtt az aktuális ÉP-m is csökken?**

Áldozás csak az, amikor egy lap azt mondja, hogy áldoznak ÉP-t. Itt nincs erről szó, tehát sebződésnek számít.

**A *kockázat ára* hátránya miatt elmaradt a 3. köröm. Hány varázspontot kapok a 4. körömben?**

Hármat. Az elmaradt köröket nem számoljuk, hiszen azok meg sem történtek. Csak a megtörtént körök számítanak. Ugyanúgy, ha *Az idő kerekével* a 3. köröm után keletkezik egy 4. köröm, abban nem három, hanem négy varázspontot fogok kapni.

**Mi történik akkor, ha a *Szörnybűvölésemet Dermesztéssel* semlegesítik?**

Ilyenkor a lény visszakerül a gazdájához, majd a *Dermesztés* jelzőinek elfogytával ismét életbe lép a bűvölés, és a lény visszakerül hozzám.

**Kijátszok varázslatként egy *Númak királynőt*, előkeresek vele egy *Szkritter nekromantát*. A nekromantával visszarakhatom-e az eredeti királynőt?**

Nem. Egy lap csak akkor kerül a gyűjtőbe, ha minden hatása, és

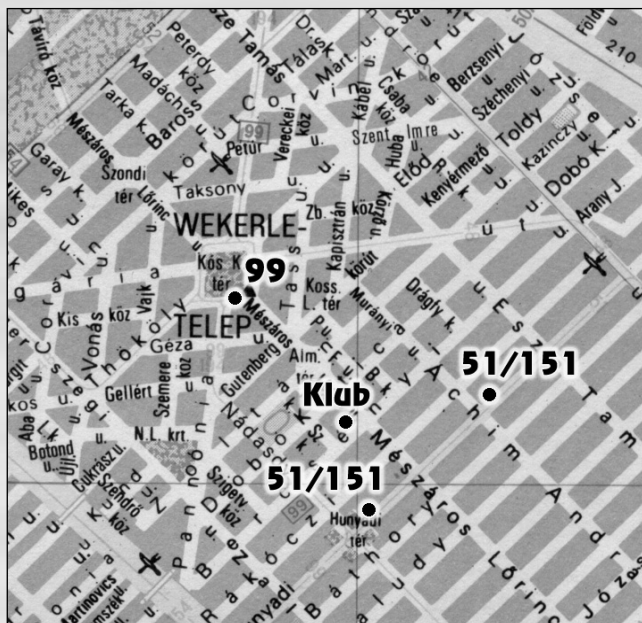
minden általa kiváltott hatás létrejött. Amikor a nekromanta kijön, és visszaveszek a gyűjtőből, a királynő még nincs ott, így vissza sem rakhatom. Természetesen egy másik királynőt, nem azt, amit éppen kijátszottam, visszahozhatok vele.

**Mennyiért játszom ki a *Fluxusfaló vya*got, ha két szkritterem van játékban, és én a varázslat funkcióját választom?**

Háromért. A lap idézési költsége ugyanannyi akár lényként, akár varázslatként játszom ki, és az olcsóbitó képessége is mindkét verzióra működik.

**Ellopja-e a *Molekulaborló* a sikeres kijátszás után létrejövő képességet?**

Magát a képességet ellopja, de ez a *Molekulaborlónál* nem működik. Ugyanis a bitorlónál sikeres kijátszás után kell kiválasztani azt a lapot, aminek ellopja a képességét. Ekkor ugye a lap már játékban van, így a (sikeres) kijátszásakor érvénybe lépő képességek nem működnek.



## FIGYELEM

A Beholder Kft. versenyei 2004-ben új helyszínen kerülnek megrendezésre!

**A helyszín:** Wekerlei Boccia Klub  
(az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza)

1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

**Megközelíthető:**

1. A Blaha Lujza téren levő Népszínház utcából induló 99-es busszal.

A Kós Károly téren kell leszállni.  
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközpontól, vagy Kőbánya-Kispesttől.

Az Áchim András utcánál vagy a Hunyadi téren kell leszállni.

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Baross Ferenc győztes paklija:

- 3 Fluxusfaló vyang
- 3 Örök dilemma
- 3 Vámpírbébi
- 3 Ősereg vyang
- 3 Ragyás kriptod
- 3 Blokkoló vyang
- 3 Tudatvihar
- 3 Szkritter nekromanta
- 1 Szkritter ölész
- 3 Nekromancia
- 3 Hegymélyi tánc
- 3 Förtelmes kriptod
- 3 Szílmill hordavezér
- 3 Szílmill osztagparancsnok
- 3 Sötét mágia
- 2 Most vagy soha
- 1 A férgék védelmezője

## Kiegészítő pakli:

- 2 Fekete lyuk
- 2 Kritikus tömeg
- 2 Pusztító végzet
- 2 Togyá-örk
- 2 Idegösszeomlás
- 3 A lélek elorzása
- 3 Quwarg ősmágus
- 3 Dermesztés
- 3 Tökéletes csend
- 3 Tleikan enyészvarázs

## Szinay Péter paklija:

- 3 Númak királynő
- 3 Keléses ragálymester
- 3 Szkritter nekromanta
- 3 Energiaszellem
- 3 Ősereg vyang
- 3 Fluxusfaló vyang
- 2 Nemes númak
- 1 Izmos szkritter
- 3 Tökéletes csend
- 3 Timera trükkje
- 3 Örök dilemma
- 3 Sötét mágia
- 3 Tudatvihar
- 3 A kockázat ára
- 3 Fehér kakas
- 3 Az utolsó mondások könyve

## Jámbor András paklija:

- 2 A föld oltára
- 3 Karmazsin tigris
- 3 Vadászsarok
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Ahriman
- 3 Kristálypalota
- 2 Thargodan fenevad
- 3 Ében tigris
- 3 Káoszkatona
- 3 Talbot szava
- 2 Troglodita istenséj
- 3 Teremtő erő
- 3 Minőségi csere
- 2 Morpetlanik daruja
- 3 Abarrun segítségéje
- 3 Eleven épület
- 2 A férgék védelmezője

## Báder Mátyás paklija:

- 3 Asztrális hullám
- 3 Kiélezett küzdelem
- 3 Manafonál
- 3 Apró kívánság
- 3 Elzárás
- 3 Kürtöző
- 2 A butaság terjedése
- 2 Fizetett tehetség
- 3 Tökéletes csend
- 2 Minőségi csere
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Jåde szkarabeusz
- 3 Az ősmágus kívánsága
- 1 Tou szang tánca
- 2 Kontaktus őseiddel
- 3 Agybénítás
- 1 Fókuszált mágia
- 2 Timera kacagása

## Szloboda Bence győztes paklija:

- 3 Vadászsarok
- 3 Fairlight sárkánya
- 3 Gümőfejű Ottó
- 3 Fluxusfaló vyang
- 3 Bűvös tigris
- 3 Illúziópalota
- 3 Teremtő erő
- 3 Kísértetvándor
- 3 Abarrun segítségéje
- 2 Ében tigris
- 3 Cheotox
- 1 Thargodan fenevad
- 2 Molekulabitorló
- 2 Kütüéses negátor
- 2 Törpetárna
- 3 Verg elmeszaggató
- 3 Galetki helytartó

## TILTOTT MÁGIA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét április 17-én rendezték, 48 amatőr és 35 profi versenyző részvételével. A sok tiltott lap elég jól átalakította a paklikat a hagyományos versenyekhez képest, kontroll alig volt, viszont sok hordával és más lényes paklival, valamint érdekes kombókkal találkozhattunk. A profik között láttam épületes, horda, tárgyas, sok kis lényes, lovas (az Apokalipszis lovasaiból), bűbáj, szkritter, kontroll paklikat, valamint kombó összeállításokat, melyek a *Manafonálra*, a *Vadászsarokra*, vagy a *Hullaféreg* + *Utolsó csókra* alapoztak.

A profik között Baross Ferenc diadalmaskodott, a második Szinay Péter lett, a harmadik Jámbor András, a negyedik pedig Báder Mátyás, paklijaikat oldalt nézegethetitek. Az amatőröknél Szloboda Bence végzett az élen, a második helyen Csörget Lászlót köszönthettük, *Vadászsarokkal* megspékelt épületes paklival. A harmadik helyre Gellért Ákos futott be, szkritter paklival, a negyedikre pedig Tűzke Attila, hasonló összeállítással.

Mindenkit szeretettel várunk a kellemes helyszínen, jó hangulatban megrendezett versenyeinkeink!

Makó Balázs

## ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Bolyóczki Máté *Kicsi a rakással* 42 ÉP-t sebzett, mind a 42 lényt letakarítva az asztalról.
- Bézi Balázs *Molekulabitorlóval* elvette ellenfele *Kriptáját*, és ennek segítségével nyert! 1 VP-vel olcsóbbította *Vámpír-bébijét* az *Utolsó csók* és a *Hullaféreg* mellé, és pont erre a VP-re volt szüksége.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2004. június 14.



Úgy látszik márciusi feladványunk nehezen bizonyult, mivel egyetlen helyes megoldást sem kaptunk. Nézzük csak, hogyan is kellett volna csinálni:

- Kijátsszom a *Földanya bölcsességét*, és szörnykomponenst gyártok vele. Mivel ez Sheraan lap, ezért *A hatalom torzulásával* az ellenfél nem tudja megakadályozni. Az *enyészet porladó lovasa* miatt a kijátzás előtt fel kell áldozni 2 ÉP-et, emiatt a *Megtért vámpír* sebez rajtam kettőt. (-2 = 8 VP, -4 = 10 ÉP)
- A kapott komponensekből egyet felhasználva kirakom *Földanya amulettjét*. Az ellenfél ezt sem tudja megakadályozni, és ez is 4 ÉP-mbe kerül. (-4 = 6 ÉP)
- Feláldozom az amulettet, az ellenfelem eldobja *A hatalom torzulását*, így már nem kell tartanom ellenvarázslattól.
- Kijátsszom *A ragály rothadó lovasát*, az ellenfél két lénye kap egy-egy ragályjelzőt, az én lovasom pedig +2/+2-öt. A minden lényre ható varázslatok és hatások ugyanis nem céloznak, vagyis sem az *enyészet porladó lovasának*, sem a *Megtért vámpír* képessége nem véd ellene. Ennek a lapnak a kijátzása még szintén 4 ÉP-mbe kerül, de az ellenfél lényei a jelzőtől elvesztik az összes képességüket, így a további lapjaim kijátzásához már nem kell életpontot áldoznom. (-4 = 4 VP, -4 = 2 ÉP)
- Kijátsszom az *Idegösszeomlást* a *Megtért vámpírra*. (-2 = 2 VP)
- Kényszerképezet* a lovasomra, aki ettől aktív lesz. Mivel az *Idegösszeomlás* sebez egyet a *Kényszerképezet* kijátzásakor, ezért a szabálylapom miatt visszakapom azt az egy varázspontot, amibe a varázslat került. (-1 + 1 = 2 VP, -1 = 12 ÉP az ellenfélnek)
- Ütök a lovasal, amitől szintén kapok egy varázspontot. (+1 = 3 VP, -7 = 5 ÉP az ellenfélnek)
- A maradék szörnykomponensemből kirakom *A szent kulacsot* a lovasomra, ez szintén egy varázspontot jelent nekem. (+1 = 4 VP, -1 = 4 ÉP az ellenfélnek)

- Aholtak segítségével* visszarakom a gyűjtőmből a játékba a *Transzformációs mezőt*, az egy sebzés újabb egy varázspontot jelent. (-3 + 1 = 2 VP, -1 = 3 ÉP az ellenfélnek)
- Visszaveszem a kulacsot a kezembe, a lovas visszanyeri az összes hiányzó életpontját. Ezt akkor is csinálhatom, ha nem hiányzik neki életpontja, ekkor 0 életpontot kap vissza.
- Egy varázspontért a mezővel termelek egy szörnykomponenst. (-1 = 1 VP)
- Ismét kirakom a kulacsot, az *Idegösszeomlás* sebez egyet, a szabálylap ad egy varázspontot. A varázspontért termelek egy komponenst a mezővel, a kulacsot visszaveszem, és a komponensből újra kirakom. Vagyis ezután már végtelent tudok sebezni az ellenfelembe. Győztem!

Sajnos a beérkezett megfejtések hibásak voltak. Úgy vettem észre, hogy ezúttal a rutinos megfejtők nem küldtek be megoldást, lelkes új játékosok igen, de sajnos ők még nincsenek tisztában bizonyos alapvető dolgokkal. A legfontosabb dolog, hogy a megoldásnak mindig olyannak kell lennie, hogy az ellenfél bármit csinál is, mindenképpen nyerjünk. Nem lehet olyan például a megoldás, hogy kijátsszom ezt, az ellenfelem ellenvarázsolja, utána ezeket meg ezek játszom ki, amiket már nem tud ellenvarázsolni. Az ellenfelem okos, és nem fogja ellőni az ellenvarázslatát az első varázslatra, hanem mindig azt a kulcs lapot akadályozza meg, amitől elromlik a megoldás. Mindemellett nem árt végigolvasni a lapok szövegét sem. A fenti feladványban például ha kijátsszom *Mosthart*, akkor a *Napkirály ajándéka* nem lesz olcsóbb, mivel rá van írva, hogy az idézési költségét nem lehet módosítani.

**Új feladványunk:** Neked 2 életpontod, 15 varázspontod és 2 szörnykomponensed, az ellenfelednek 16 életpontja és 15 varázspontja van, nincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:**  
2004. június 14.

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:

- Bo'adhun varázsital (S)
- Rundhal, a gyűjtőgető (F)
- Izzó lemezpáncél (D)
- Animált kolosszus (D)
- Szivárványkristály (F)
- Idegösszeomlás (E)
- Nuk uzsorája (D)
- A balek zsákja (D)
- Az utolsó mondasók könyve (R)

## A PAKLIJ SORRENDJÉBEN:

- Pírgamit (D)
- Ősi béklyó (F)
- Fekete lyuk (-)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtődben.

## ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Orgling tanácsadó (C)
- Fekete lyuk (-)

## ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Diána kívánsága (E)
- Halvány reménysugár (R)

## ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- Sziklarepsz (T)

A paklija üres, a tanácsadó a tartálékban van, minden lapja aktív.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 16 ÉP, 15 VP, 0 SZK

Ellenfeled  
gyűjtője



Ellenfeled  
kijátszott  
lapja



Ellenfeled  
kezeben  
levő lapok



Ellenfeled  
tartalékja





# A TE ÁLLÁSOD: 2 ÉP, 15 VP, 2 SZK

A paklid  
sorrendben

Kezedben  
levő lapok

**Felcsere lyuk**

**LEVEGŐ**

Nem kizárható fel-  
p: egy célpont lap egy játékos  
keze felől a játékba kerül, és  
p: a célpont lap egy játékos  
keze felől a játékba kerül, és  
...nem más módon. – Zén

**Ön helyőre**

**LEVEGŐ**

Paklid!

Minden játékos konstant csak egy  
lapot játszhat le. Az Ön helyőre nem  
kezelhető. – Zén

☉ Akkor fel az Ön helyőre: kor  
...egy lapot egy lapot.

**Prógnózis**

**LEVEGŐ**

P: Akkor fel célpont lap  
vagy játékos! ÉP: seholról (tízze-  
nyesen) és te lapot. ☉:  
...és a célpont lapot a játékba  
...garnak, garnak adhatod a játékba, a játékba,  
...adhat. Válasz: – Zén

**Amalfi kobzosz**

**LEVEGŐ**

☉ Aho, egy újabb újabb újabb újabb  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül.

**Izós fénykapu**

**LEVEGŐ**

Hazafelé! ÉP: kap  
Olyan kapu is található, amely nem  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül.

**Runkhal, a gépkegő**

**LEVEGŐ**

Régi!

P: Akkor fel egy olyan lapot  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül.

**Bő adham varázslat**

**LEVEGŐ**

☉ Aho, egy újabb újabb újabb újabb  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül.

**Év utolsó mondók könyve**

**LEVEGŐ**

☉ Akkor fel célpont lap  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül.

**A társak székje**

**LEVEGŐ**

☉ Akkor fel célpont lap  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül.

**Nők aszerdalu**

**LEVEGŐ**

☉ Akkor fel célpont lap  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül.

**Teljes szemés**

**LEVEGŐ**

☉ Akkor fel célpont lap  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül.

**Schwarzpfortaly**

**LEVEGŐ**

☉ Akkor fel célpont lap  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül,  
...a játékba kerül, és a játékba kerül.

# ÚJ VERSENYEK

MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN

## VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kartyavár, Kisasszony u. 23.

GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójaival szemben.

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

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegfű u. 75.

PATAKY MŰVELŐDÉSI KÖZPONT – Budapest, X. ker. Szent László tér 7-14.

PECS – Római udvar, Agyuivár szerepjátékbolt

SZARVAS – Lengyel-palota. A központi buszmegállótól 100 méterre a városközpont felé, a lámpás kereszteződés sarkán található a Turul mozi előtt.

SZEGED – Virtuárius Szerepjáték és Kartyaklub, Kálmán Lajos utca 30.

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

SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.

SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ, Tánccsics M. u. 5-7.

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

WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

\* \* \* \* \*

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

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** május 22., 10 óra.

**Helyszín:** Makó.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 850 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.

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

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** május 22., 11 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Tiltott mágia.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.

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

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** május 22., 10 óra.

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Sarkadi Zsolt, 06-30-652-6247.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** május 29., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik és ultraritka.

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

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** május 29., 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Tiltott mágia.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** május 29., nevezés 9-től, kezdés 10 órakor.

**Helyszín:** Wekerlei Boccia Klub.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Pénzdíj, Ébredés paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Szinay Péter, 06-30-471-3230.

### HARC A VÉGSŐ HATALOMÉRT

**Időpont:** május 23., Nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szentes, Deákpince.

**Szabályok:** Harc a végső hatalomért 3-4-5 fős csoportokban. A csoportelsők mérkőznek az első helyért.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Faragó Roland Márk és Barkó István, faragoroland@freemail.hu, 06-30-612-6295.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** május 29., 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft

**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Telesi Zoltán, 70/229-6672.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** június 5., 11 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.

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

### HÁROMSZÍNŰ VERSENY

**Időpont:** június 5., 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Háromszínű verseny.

Tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 26., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye.

**Nevezési díj:** 3000 Ft.

**Díjak:** Multidézű paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt,

06-30-243-9649.

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** június 5., 10 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.

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

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 26., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye.

**Nevezési díj:** 3000 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap

**Érdeklődni lehet:** Camelot Kartyavár, 06-36-321-966.

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** június 26., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.

Tiltottak az ultraritkák.

**Nevezési díj:** 500 Ft, lányoknak ingyenes.

**Díjak:** Multidézű paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Hlbocsanai János, hlbocsanai@freemail.hu, 06-30-403-6491.

### EGYSZÍNŰ VERSENY

**Időpont:** június 26., 10 óra.

**Helyszín:** Szolnok.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Multidézű paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Pogány Levente, 06-20-395-2411.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** június 27., Nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szentes, Deákpince.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

Tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Multidézű paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Faragó Roland

Márk és Barkó István, faragoroland@freemail.hu, 06-30-612-6295.

**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 verseny esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 fiktív lehet szerezni.

### FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei 2004-ben új helyszínen kerülnek megrendezésre!

**A helyszín:** Wekerlei Boccia Klub (az SZDSZ Kispesti Szervezetének Szezháza)

1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

#### Megközelíthető:

I. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal.

A Kós Károly térnél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől. Áchim

András utcánál vagy a Hunyadi térnél kell leszállni

## TÚLÉLŐK CSATÁJA

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

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

**Helyszín:** Wekerlei Boccia Klub.

**Szabályok:** Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás zénes, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) lapjait, valamint tiltottak a szokásos lapok is.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik és ultraritka lapok az amatőröknel. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj. Ha 20-nál kevesebb profi indul, akkor az összdíjazás csak 20 000 Ft lesz.

I. díj: 15 000 Ft, II. díj: 10 000 Ft, III. díj: 5 000 Ft, IV. díj: 3 000 Ft.

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

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

- 3 gyűjtődoboz Ébredés az amatőr kategóriában!
- 33 000 Ft pénzdíj a profiknál!

## SZABÁLYOK

**TILTOTT LAPOK:** Az alábbi lapok minden HKK

versyenen tiltottak, kivéve, ha a verseny hirdetésében másképpen szerepel: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

**FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:** A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is. **HAGYOMÁNYOS VERSENY:** Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

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

**ISTENI SZÖVETSÉG:** A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

*Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**PÁROS VERSENY:** Páros verseny új szabályai:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa

szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítőkkel: Használjuk a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkiére hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a bőség zavarával, akkor a másiknak is azzal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Is-teni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-nergival 50 EP-ről indultok.

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

**HATALOM KORLATOZÁSA:** 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 Örgőngő szimlil is.

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

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



## ŐSÖK VÁROSA – ŐRÖK SZINTJE

*Sziasztok! Mivel már kezd igencsak sok bős galetki gyűlni a 11. szinten, éppen itt volt az ideje a megszokott, jó kis szintleírásnak. Ezúttal is elmesélem nektek a csúf gonosz torzszülöttek gyenge pontjait, ismert képességeit, a kalandok megoldási módjait meg minden földi jót, csak figyeljetek szépen! Persze nem muszáj, a lényeg, hogy megtebbitétek! Természetesen előtte a kockázatokról és mellékhatásokról kérdezzétek meg barátaitokat, vagy olvassátok el a mellékelt tájékoztatót, ezt itt:*

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

Mint ahogy azt előző cikkemben már beharangoztam, ezen a szinten nagyon sok újdonság vár minket. Rögtön az első, hogy a szintre való költözéskor **szolgáinkat** egy bőségtől várja, jól belakhatnak, és még moráljuk is megnő. Ez persze csak a bevetés, valójában a szint vezetősége nagyon szolga ellenes. Ettől a szinttől kezdve már nem lesz olyan egyszerű a szolgatartás, mint eddig. Először is ahhoz, hogy a galetki új szolgát szerezhessen, sokkal magasabb vezetőkészség szakértelemre van szükség, mint eddig. Ennek nagysága pedig attól függ, hogy milyen erős, és milyen mennyiségű szolgánk van jelenleg. Még a pontos képletet is tudjuk, ami (lakószint/2) + meglévő szolgák száma\*4 + (szolgáid szintjeinek összege/4) (mindenhol felfele kerekítve). Azaz ha már van három szolgánk, egy 4. szintű, egy 6. szintű és egy 2. szintű, akkor a következő szolga megszerzésének követelménye (11/2) + (3\*4) + (12/4) azaz 21-es szintű vezetőkészség. Mostantól tehát nem lesz olyan egyszerű sok, magas szintű szolgálval szaladgálni, annál is inkább, mert a szolgák száma, és szintje abba is beleszámít, hogy mennyi kajára van szükségük, illetve hogyan változik a moráljuk. Természetesen minél több, minél magasabb szintű szolgálvad van, annál gyorsabban csökken a morál és a jóllakottság. Nem árt tehát figyelni, és minden forduló elején etetni, illetve ajándékokkal elhalmozni szolgáinkat.

Az **Ősök Csarnokában** is nagy meglepetések várnak ránk. Ha megoldunk egy rejtvényt, az eddigiéknél sokkal több lélekenergiában részesülünk, viszont ha meg akarjuk vesztegetni a szellemet, az is több lélekenergiánkba kerül majd. Növekednek a tulajdonságpróbák küszöbei is. A legnagyobb újdonság viszont, hogy ha sikeresen megtaláltuk az Ősök Szentélyét, akkor felköltözés helyett, ha akarjuk, újból nekifuthatunk egy másik csarnoknak, amelyben már sokkal több extra jutalom vár minket. Az új csarnokban a csillagos mezőkön több méretet, több képességpontot, varázspontot és egyéb extra dolgot kaphatunk. Mikor újra megtaláljuk a Szentélyt,

akkor pedig egyedi jutalomban részesülünk. Érdemes tehát többször nekifutni a csarnoknak.

A **tárgyak KF-elése** és levétele mostantól 1 TVP-be kerül, így nem olyan egyszerű egyfolytában cserélni magunkon a varázstárgyakat. A tevékenységpont a legnagyobb erőforrás, tehát tényleg igyekezzünk úgy összeállítani öltözékünket, hogy ne kelljen egyfolytában fel és levenni magunkról a tárgyakat.

Jelentős változás, hogy a **végtagokkal** már nem olyan egyszerű eltalálni az ellenfeleket, illetve nem olyan könnyű kikerülni sem a támadásokat. Az új rendszer lényege, hogy azonos támadás és védekezés mellett 50% legyen a találat esélye, de innentől fogva minél jobban növekszik a támadás, folyamatosan csak egyre kisebb süllyal számít. Természetesen továbbra is minél nagyobb a támadás, annál jobb eséllyel találunk, de a 100%-kal nagyobb támadás még nem garantál biztos sikert. Ugyanez a helyzet a védekezéssel is, extra magas védettségnél már egyre kevesebb süllyal számít egy-egy plusz védelem százalékát, tehát még a nagyon magas védelmű lényeket is el lehet találni.

A **méret maximális értéke** az eddigi szintenkénti 25-tel szemben itt már 40-nel lehet magasabb (kőevőknek 43-mal), mint a korábbi szinten.

A **templom szolgálatásai** is bővültek, a papok képesek visszaövesztetni a galettik lecsonkolt végtagjait. Igen, bizony ezen a szinten már ilyen dolgok is megtörténhetnek. Pár torzszülött képes tőből leharapni végtagjainkat, vagy kardjával levágni azokat. Ilyenkor az adott végtagot nem tudjuk már használni, viszont a templomban ugyanolyan egészségesre és szépre regenerálják némi pénzért, mint a csonkítás előtt volt.

Az **akadémián** végre elsajátítható a vadonatúj szakértelem, a vitalitás (74. szakértelem), mely az öregítő, rothasztó és csonkoló hatások ellen nyújt védelmet.

Ezúttal nem tudok túl sok új **varázsitárlól** beszámolni, de azért párat természetesen sikerült feltalálni leg-



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

utóbbi cikkem óta. Ezek pedig négy őselem ősitalai, melyeket behörpintve véglegesen megnövekszik hárommal az adott lehetünk, illetve öttel az adott immunitásunk. A mitulen fűből (#20), liánvirágból (#24), ragálygombából (#26) és féregtűskéből (#42) készülő őstűz itala (#85) például, mégoly hihetetlen módon, a tűzleheletünket növeli 3-mal, a tűzimmunitásunkat pedig 5-tel. Az ősjég itala (#86) jeges dolgainkkal teszi ugyanezt, ő a 24, 25, 28 és 42 sorszámú fűvekből készül. Legjobb lesz, ha ezt, a maradék két itallal egyetemben (sajnos az ősgáz italát még nem találták fel) egy szép kis táblázatba foglalom, íme:

Ital neve	Miből készül	Mit csinál
Őstűz itala (#85)	20, 24, 26, 42	+3 tűzlehelet, +5 tűzimmunitás
Ősjég itala (#86)	24, 25, 28, 42	+3 jéglehelet, +5 jégimmunitás
Ősföld itala (#87)	20, 26, 28, 42	+3 savlehelet, +5 savimmunitás
Ősvillám itala (#88)	20, 21, 27, 42	+3 villámlehelet, +5 elektromos immunitás

A szint varázslótornyának persze megvannak az **új varázslatai**, ezúttal a következőkkel kápráztatják el a varázslatok szerelmeseit:

**Szélpajzs (#176):** Végre a varázslótoronyban is megtanulható a szélpajzs nevű varázslat. Igaz, hogy egy korábbi szint egyik kalandjában már tanították ezt jutalmul, de aki ott lemaradt róla, az eddig nem tudta sehogy sem megszerezni magának. Ennek most vége, bárki megtanulhatja, és felkészülhet vele a galád ijaszok ellen. Ez a varázslat ugyanis, ha valaki még nem ismerné, a lőfegyverektől származó sebést csökkenti az egész fordulóban, szintenként 3%-kal. Sajnos csak a sebzés felét lehet így eltüntetni, tehát a varázslat maximális határfokát 17-es szinten éri el, a szélpajzs szintjét e fölé növelni tehát nem érdemes.

**Hatalomvarázs (#187):** A Szellemi iskola nagyobb védekező varázslata, melyet a csatában 14 varázspontért elmondva a harc végéig minden tulajdonságunkat megnöveli annyival, amekkora varázslatunk szintje. Az erő megnövelése nyilván jól jön akkor, ha végtagokkal akarunk valakit legyőzni, a megnövelt ügyesség a védekezésben jön jól, gyorsaságunk megnövekedése pedig nyilvánvalóan a kezdeményezést segíti elő. Ezenkívül természetesen minden tulajdonság megnövelése rendkívül hasznos az ellenfelek galád varázslatai elleni mentődobásoknál.

**Feltámasztás (#181):** A nekromanta varázslók remek új eszköze, mely nagyban hasonlít az animáció varázslathoz. A különbség, hogy feltámasztani csakis saját

szövetségest tudunk, és egyszerre csak egyetlen egyet. A feltámasztott lény viszont maximális életpontra gyógyulva tér vissza a csatátérre, és a harc után nem hanyatlik el megint. Baráti varázslat lévén a feltámasztás ellen – az animációval ellentétben – nem próbál rezisztálni a célpont. A varázslat szintje csakis a feltámasztás varázspont költségére van befolyással, szintenként egy varázsponttal csökkenti azt.

**Nagyobb tárgyvédelem (#208):** Az elemi mágusok ezúttal nincsenek nagyon elkényeztetve, bár a nagyobb tárgyvédelem azért néhány esetben jól tud jönni, már ha elég magas szinten ismeri a varázsló. A kisebb tárgyvédelem varázslattal ellentétben ez már szintenként 10%-kal jobb esélyt nyújt nekünk a tárgytoró lények ellen. Ha tehát egy olyan lény ellen harcolunk, amelyről tudjuk, hogy több körön keresztül kell majd viaskodnunk vele, és képes a tárgytorésre, ne habozzunk, védjük magunkat egy jó magas szintű nagyobb tárgyvédelem varázslattal.

És akkor most következzen a sokak által várt torzszülött elemzés, a hegy legmagasabb szintjéről, az összes gyilkos szörnyeteg ismerőjétől, az egyenesen Voharából érkező mesterújságíró tollából... (dobpergés...)... **TÖLEM!**

A szörnyek néha különös, új képességeket ismernek. Egyik ilyen a manaformázás, mely a varázslatokat használó szörnyeknek jön jól. Minél nagyobb egy szörny manaformázása, annál valószínűbb, hogy a varázslata hatákos lesz ellenünk, hiába nagy a rezisztenciánk. Másik ilyen képesség a mérgegelnyelés, mely biztos védelmet jelent a szörnyek számára a különböző mérgek ellen, persze a mérgegelnyelés szintjének függvényében.

Elfajzott lények: Bizony, bizony, ez is egy új érdekessége a szintnek. Bizonyos torzszülötteknél ritkán ugyan, de előfordul, hogy egy új, extra erős faj fejlődik ki belőlük. Ez azt jelenti, hogy amikor egy adott fajta szörnyeteggel találkozánk vadászat, az Ősök Csarnoka, vagy véletlenszerű kaland közben, akkor van rá egy kis esély, hogy a szörny helyett annak elfajzott verziója jön szembe velünk, aki sokkal erősebb, sokkal legyőzhetetlenebb, meg minden. Persze azért nem kell megijedni, mindegyik legyőzhető valamilyen trüffel, és igen, általában csodás kincseket rejtegetnek, melyet legyőzőjük takaríthat be. Ameddig nem érezzük magunkat elég erősnek ellenük, mindenképpen javasolt a BA parancs kiadása az elfajzott lényekre!

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

Nem, nem felejtettem el, tényleg máris jön az elemzés, csak előtte még a köszönetnyilvánítás, meg figyelemztetés: A szörnyetegek adatai nem lehetnének itt Pöttyös remek aurakiszedő programja nélkül. Sajnos azonban az auraérezlést még mindig megzavarja az esetlegesen nálunk lévő vörös karkötő, ezért a közölt adatoknál +2 eltérés néha előfordulhat, de azért az esetek többségében igyekeztem a helyes adatokat közölni. Figyelem, a szörnyek méretéhez minden esetben körülbelül +d10% adódik, tehát pl. egy 150-es méretű szörny életpontjainak száma körülbelül 150+d15, azaz 151 és 165 között mozog.

**Kőgólem (#256):** Első delikvensünk igencsak gyenge játékos, biztos csak azért rakatta a szintre a bölcs császár, hogy sikerélménye legyen a szintre érkező galetkiknek. Egyetlen végtagjával nem sok galetkit tud elverni, 460 körüli életpontját pedig mindenki könnyen csökkentheti le nullára, vagy az alá. Egyedül a varázslók szisszenhetnek fel egy pillanatra a kőgólem 75-ös rezisztenciáját látva, de egy 11. szinten élő galetkinek már ez sem jelenthet igazán gondot a gránitbőr nem túl optimális ellene, inkább öljük meg hamar! Magas elektromos immunitása miatt a villámlehelőknek kemény falat, még szerencse, hogy a bűz rendesen sebzi.

Méret: 460	
Egészség: 1	Erő: 40
Gyorsaság: 1	Ügyesség: 1
30-as méretű, 30-as szintű jobb mancs	
Bűzimmunitás	Kontaktméreg immunitás: 30
Rezisztencia: 75	

**Pragmatikus adaptáció (#257):** Egy igazi ütős szörnyike, négy végtaggal. Nem ártalmas, ha nem tud eltalálni minket, ennek elérésére előreküldött szolgálk szolgálhatnak segítségül. Tárgytörő, kontaktmérgező és paralizáló végtagjai miatt a gránitbőr nem túl optimális ellene, inkább öljük meg hamar! Magas elektromos immunitása miatt a villámlehelőknek kemény falat, még szerencse, hogy a bűz rendesen sebzi.

Méret: 340	
Egészség: 15	Erő: 20
Gyorsaság: 29	Iq: 23
Mágia: 22	Ügyesség: 21
?-es méretű, ?-es szintű olló, roncsolás	
15-ös méretű, 22-es szintű olló, 15-ös tárgytörés	
2-es méretű, 20-as szintű farok, 14-es kontaktméreg	
3-as méretű, 18-as szintű nyelv, 12-es paralizáció	
Elektromos immunitás: 99	Rezisztencia: 20

**Ében csámcsogó (#316):** Még egy, a kőgólemhez hasonló gyengécske lény. Egy gránitbőr és kész, nem tud mit kezdeni velünk, egyetlen végtagjával csak a gránitbőröket csépelheti. Megölése pedig egyedül a savlehelőknek okozhat gondot, az ében csámcsogó magas savimmunitása miatt. Szerencsére bűzünk, ha van, őt is zavarja. Ha vadászat során végzünk vele, akkor legyőzése után két csámcsogó fogat (#443) tudunk kinyerni tevétekből.

Méret: 410	
Egészség: 26	Erő: 24
Gyorsaság: 24	Iq: 22
Mágia: 20	Ügyesség: 16
30-as méretű, 30-as szintű fog, 20-as roncsolás	
Méregimmunitás: 10	Kontaktméreg immunitás: 20
Rezisztencia: 20	Savimmunitás: 99
Vastag bőr: 20	

**Tűzlángocska (#329):** A gyorsan cikázó lángocska a végtaggal harcoló galetkik réme. Eltalálni lehetetlen, ezért ne is próbálkozzunk vele. Elengedhetetlen valamilyen másfajta támadási mód, varázslatok, vagy leheletek. Hihetetlen bár, de a tűzlángocska ellen még a tűzlehellet is sokkal hatékonyabb, mint a végtagok.

Méret: 300	
Egészség: 25	Erő: 5
Gyorsaság: 70	Iq: 26
Mágia: 20	Ügyesség: 25
Tűzlehellet: 80	
Bűzimmunitás	

**Repkedő pöfeteg (#333):** Az előző szint egyik több személyes kalandjából már ismert szörny, szintén a végtagos karaktereknek szálka a szemében. Azért persze nem olyan nehéz ellenfél nekik sem, mivel mérete nagyon alacsony, egy kisebbfajta másodlagos támadással, vagy szolgálkkal könnyedén legyőzhető. Végtagokkal nem eltalálható gyors repkedése miatt, és ugyanezen okokból a célzott, egy célpontra ható varázslatok is hatástalanok ellene. Ha vadászat során győztük le, levághatjuk a pöfeteg fülét (#432), és magunkhoz vehetjük.

Méret: 130	
Egészség: 1	Erő: 4
Gyorsaság: 50	Iq: 5
Mágia: 13	Ügyesség: 50
Mérgező lehellet: 40	
Bűzimmunitás	

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

**Ősöreg repkedő pöfeteg (#354):** Első elfajzott teremtményünk minő hihetetlen, a repkedő pöfeteg felelősödött példánya. Extra gyors, extra ügyes, végtagokkal képtelenség eltalálni, és jó nagy adagban leheli a mérgeanyagokat ellenfelére. Érdemes ellene gázpajzzsal és gázimmunitással készülni, hogy ne sebezzen belénk olyan sokat. Azonnal ölő hatások, mint például a kontaktméreg vagy a halál szava nem hatnak rá, így a végtagokkal harcoló galetkiknek igencsak meggyűlik vele a bajuk. Aki mégis le tudja győzni, az, ha szerencséje van – igaz, ez valószínűleg ritkán fordul majd elő – egy pöfetegszívet találhat nála, ami igazán remek varázstárgy, ékszerként KF-elve hárommal növeli meg ügyességünket, ad +7% védekezést a végtagok, és 20% védekezést a lőfegyverek ellen.

Méret: 500	Erő: 15
Egészség: 6	Iq: 6
Gyorsaság: 79	Ügyesség: 80
Mágia: 18	Bűzimmunitás
Mérgező lehelet: 100	Bűzimmunitás
Elektromos immunitás: 30	Hidegimmunitás: 30
Immunitás mérges gázra: 30	Savimmunitás: 30
Tűzimmunitás: 30	

**Pöfetegfejű nyálka (#334):** Szintén ismert lény az előző szintről, de ez a repkedő pöfeteggel ellentétben nem a végtagokkal harcoló galetkik, hanem a varázslók számára nehéz falat, magas rezisztenciája miatt. Érdemes minél gyorsabban lecsapni, mondjuk végtagjaikkal, hogy minél kevesebbet vonultathasson fel ellenünk csúnya gonosz varázslatainak repertoárjából.

Méret: 300	Erő: 14
Egészség: 40	Iq: 5
Gyorsaság: 8	Ügyesség: 8
Mágia: 30	
Savlehelet: 30	Áttörés: 44
Rezisztencia: 130	Sötét halál: 6
Bűzimmunitás	
Csontolvadás: 10	
Tömégátok: 60	

**Korcs pöfetegfejű (#355):** A pöfetegfejű nyálka elkorcsosult példánya, szerencséjére csak nagyon ritkán találkozunk vele. Mindenféle tömegirtó varázslatot használ ellenünk, pillanatok alatt pontot téve szolgálk, és a mi életünk végére is. Már a harc előtt van rajta gránitbőr meg szélpajzs is, mérete meg ezer feletti, tehát megölése némi problémába ütközhet. Nincs más hátra, csak erővel győzedelmeskedhetünk, minél nagyobb

méret, hogy bírjuk a varázslatai ellen, és jó erős támadások, hogy lenyomjuk őt. A mutáns klán tagjait a korcs pöfetegfejű különösen nem szereti, ezért ellenük más, aljasabb varázslatokat vet be, mint például a gigaököl, az éhínség, vagy a tyrxacotl nyálka. A mutánsok tehát könnyebben legyőzhetik őt, viszont keserű emlékekkel távozhatnak a harcból. Legyőzője egy nyálkafókusz (#419) nyerhet ki belőle, amit KF-elni sem kell, mégis minden harc végén 3%-kal több léleke energiát tudunk magunkba szívni a szörnyekből. Hab a tortán, hogy több ilyen nyálkafókusz hatása összeadódik, tehát érdemes többet is beszerezni belőle.

Méret: kb. 1300	Iq: 20
Gyorsaság: 20	Ügyesség: 12
Mágia: 70	
Mérgegyelés: 70	
Gigaököl: 40	Isteni harag: 30
Lélecfacsarás: 20	Mérgefelhő: 20
Tűzvihar: 37	Tyrxacotl nyálka: 25

**Nyálkásfejű immúnium (#335):** A fejes, nyálkás, pöfeteges trió harmadik tagja, aki ezúttal a lehetétekkel harcoló galetkik orra alá tőri a borsot. Csaknem mindenfajta más támadással könnyedén legyőzhető, de az elemi támadások ellen magas immunitással rendelkezik. Első végtagján magas roncsolás található, tehát ha talál, hiába a vastag bőr!

Méret: 228	Erő: 24
Egészség: 44	Iq: 9
Gyorsaság: 4	Ügyesség: 4
Mágia: 8	
8-as méretű, 30-as szintű bal mancs, 60-as roncsolás	
25-ös méretű, 30-as szintű jobb mancs	
Bűzimmunitás	Elektromos immunitás: 255
Hidegimmunitás: 255	Immunitás mérges gázra: 255
Savimmunitás: 255	Tűzimmunitás: 255

**Homlász (#340):** A homlász egy nagyon különös lény. Sehol máshol nem találkozhatunk vele, csakis vadászataink során, és ott is csak akkor, ha paraméter nélküli VD parancsot adtunk ki, tehát nem keressük más szörnyek nyomait. Mondanom sem kell, ilyen módon elég ritkán jár vadászni az ember, tehát a homlással csak nagyon ritkán találkozhatnak a galetkik. Ha viszont létrejön a találka, akkor csodálkozhatunk, mivel a homlász olyan irdatlanul bűdös, hogy az már fáj. Becslések szerint olyan százas szintű lehet a bűz szakértelme, ami ellen védekezni csaknem lehetetlen. Vagy legyen nekünk is magas a bűzünk, vagy győzzük le gyorsan a

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

homlászt! De ha egyszer ilyen bűdös, akkor ugyan miért érdemes akkor erőltetni a vele való találkozást? Nos azért, mert legyőzésekor magunkhoz tudjuk venni a homlász csuháját (#412), ami remek kis tárgy. Viselésekor tízzel növekszik meg bűz szakértelmünk. Ennek sajnos van egy kis hátránya is, meggyőzőképességünk eközben ötten csökken. A homlász csuhát csak akkor hordhatjuk, ha egészségünk eléri a 20-ast, máskülönben nagyon kellemetlen meglepetésekben lehet részünk.

Méret: 500  
Egészség: 20  
3-as méretű, 3-as szintű bal karom  
Kontaktméreg immunitás: 60 Tűzimmunitás: 15  
Bűz: kb. 100

**Kifejlett elmanakh (#342):** Az első szintről már jól ismert elmanakh kissé erősebbé vált példánya. Orrba, szájba varázsol, bevet mindent, főleg annak érdekében, hogy ne tudjuk őt megölni, majd ha már eleget védekezett, akkor lecsap, legtöbbször egy jó kis jégcsóvával. A nagyobb csámposollyal és a vakító fénnel a mi, és szolgáink támadását csökkentti, ha elemi támadásokat sejt akkor a megfelelő pajzs varázslatokkal, ha ütest sejt gránitbőrrel védekezik, egyszóval felkészült egy alak. Ha megunt a játékot, egy hatalmas jégcsóvával próbál minket szétfagyasztani, szóval vigyázzunk vele! Van neki manaformázása is, tehát a nagyon magas rezisztencia ellenére is sikerül néha a jégcsóvájával megölni a galetkiket.

Méret: 260  
Egészség: 10 Erő: 10  
Gyorsaság: 20 Iq: 30  
Mágia: 35 Ügesség: 20  
10-es méretű, 10-es szintű bal karom  
10-es méretű, 10-es szintű jobb karom  
Elektromos immunitás: 40 Hidegimmunitás: 40  
Immunitás mérges gázra: 40 Savimmunitás: 40  
Tűzimmunitás: 40 Méregimmunitás: 20  
Rezisztencia: 20 Vastag bőr: 3  
Áttörés: 20 Manaformázás: 42  
Mérgegytelenség: 54 Energiafolyam: 50  
Gázpajzs: 20 Gránitbőr: 13  
Gyógyító szellő: 80 Jégcsóva: 60  
Jégpajzs: 20 Nagyobb csámposoly: 40  
Savpajzs: 20 Tűzpajzs: 20  
Vakító fény: 95 Villámpajzs: 20  
Auraészlelés: 10

**Tűzfejlett elmanakh (#352):** Létezhet a kifejlett elmanakhnál is nagyobb tudással bíró példánya eme szörnyetegnek? Bizony, hogy létezik, mégpedig az ő elkorcsosult példánya. Még pusztítóbb varázslatokkal, végtagos harccal, meg minden. Azt hiszem a gránitbőr igen fontos ellene, mivel baromi sok, és jó nagy végtagja van. A lehelők ellen elemi védelemmel, az ütősök ellen gránitbőrrel készül, sőt néha még arra is marad ideje, hogy esszenciemelnyelést mondjon magára, a későbbi biztos győzelem tudatában. Mindeközben persze, ha sebződik, ügyesen meggyógyítja magát magas gyógyító szellő varázslatával. Aki mégis képes őt legyőzni, az, ha szerencséje van, egy varázslatfejlesztő fókusz (#455) találhat nála, ami igencsak jól jön a varázsló karaktereknek, mivel birtoklójának jobban fejlődnek a varázslatai. Minél több fókusz van valakinél, annál jobban. Ha igazak a pletykák, akkor a magas varázssítalfozéssel rendelkező galetkik ellen valami más harci technikát vet be az elmanakh, ezért nekik könnyebb végezniük vele. Sajnos még nem tudjuk, hogy ehhez mekkora varázssítalfozés szakértelem kell, illetve, hogy mi ebből az igaz.

Méret: kb. 400  
Ügesség: 20  
?-es méretű, ?-es szintű bal csáp, roncsolás  
40-es méretű, 70-es szintű jobb csáp, roncsolás  
30-as méretű, 30-as szintű bal csáp, 20-as manaszívás  
30-as méretű, 30-as szintű jobb csáp, 20-as manaszívás  
?-es méretű, ?-es szintű bal csáp, 20-as manaszívás  
?-es méretű, ?-es szintű jobb csáp, 20-as manaszívás  
?-es méretű, ?-es szintű bal csáp, 20-as manaszívás  
?-es méretű, ?-es szintű jobb csáp, 20-as manaszívás  
Méregimmunitás: 130 Manaformálás: 54  
Életszívás: 20 Jégcsóva: 54

**Jó árnymanó (#343) + rossz árnymanó (#344) + csúf árnymanó (#345):** A lelkes trió igazán kemény fialat. Mindegyik tag valamelyik más támadási formával sebezhető nehezen, így igencsak elkelnek majd a másodlagos támadások. A jó árnymanó mindenféle gonosz dolgokat varázsolgat, a rossz és a csúf árnymanó pedig végtagokkal ütelgel. Az alábbi adatok segítségével remélhetőleg mindenki össze tudja állítani a megfelelő stratégiát ellenük. Aki legyőzi őket, az szerencséségétől függően a következő tárgyakat találhatja náluk. A mágius apparátust (#414), mely, ha drágakövet és olajat rakunk bele, véletlenszerű gyógyfüveket termel nekünk, valamint a legendás tör (#413), amiről senkinek fogalma sincs, hogy mit csinál, mindenesetre a leírás alapján bizonyos helyzetekben +30 speciális bónuszt ad.



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

### Jó árnymanó (#343) adatai:

Méret: 150	
Egészség: 14	Erő: 8
Gyorsaság: 30	Iq: 24
Mágia: 18	Ügyesség: 40
3-as méretű, 24-es szintű jobb mancs	
Bűz: 14	Méregimmunitás: 25
Kontaktméreg immunitás: 15	Manaformálás: 50
Méregelnyelés: 25	
Éhínség: 30	Életszívás: 30
Halál csókja: 30	Sorvasztás: 30

### Rossz árnymanó (#344) adatai:

Méret: 150	
Egészség: 16	Erő: 18
Gyorsaság: 35	Iq: 16
Mágia: 6	Ügyesség: 34
14-es méretű, 24-es szintű bal karom, 20-as roncsolás	
14-es méretű, 23-as szintű jobb karom, 18-as sebző méreg	
Bűz: 16	Elektromos immunitás: 255
Hidegimmunitás: 255	Méregimmunitás: 25
Kontaktméreg immunitás: 15	Immunitás mérges gázra: 255
Savimmunitás: 255	Tűzimmunitás: 255
Méregelnyelés: 25	

### Csúf árnymanó (#345) adatai:

Méret: 120	
Egészség: 20	Erő: 22
Gyorsaság: 25	Iq: 7
Mágia: 3	Ügyesség: 28
16-os méretű, 24-es szintű fog, 16-os sebző méreg	
14-es méretű, 23-as szintű jobb láb, 14-es tárgytorés	
13-as méretű, 22-es szintű bal láb, 14-es tárgytorés	
Bűz: 30	

**Bolyongó szellem (#346):** Ez a gonosz csúnya torzszülött csak bolyong mindenfelé, és akit elkap, azt jól megöregíti. Nem vicc, végtagjai tényleg öregítő karmok, és akit eltalálnak, az hamarosan vénséges aggasztánná válhat. Nem kell tehát hagyni, hogy eltaláljon minket, vagy gyakran kell látogatni a templom fiatalító papjait. A szellemet szélpajzs védi a lövedékektől, de persze azért ez nem okozhat gondot egy igazi íjásznak. Olyanról még nem nagyon hallottam, hogy valaki ne tudott volna végezni a bolyongó szellemmel, de persze még olyan sem volt, hogy valami botor alak mérgekkel akarta volna végleg eltenni őt láb alól. Ha megöltük, egy szellem ekto plazmával (#426) lehetünk gazdagabbak.

Méret: 420	
Egészség: 1	Erő: 10
Gyorsaság: 25	Iq: 35
Mágia: 30	Ügyesség: 15
14-es méretű, 25-ös szintű bal karom, 15-ös öregítés	
15-ös méretű, 27-es szintű jobb karom, 15-ös öregítés	
Bűzimmunitás	Méregimmunitás: 99
Kontaktméreg immunitás: 99	Rezisztencia: 20
Vastag bőr: 10	

**Kék fivér (#347) + vörös fivér (#348):** Ez a duó igencsak otthon van az őselemekben. Az egyik jégvihart, a másik tűzvihart, meg lávafolyamot varázsolgat, hogy minél kaotikusabb legyen a csata. Ezek aztán néha kioltják egymást, néha forró gőzfelhőt eredményeznek, meg még ki tudja mit művelnek egymással. Persze mondanom sem kell, testüket hideg illetve meleg aura védelmezi. Végző esetben lehelni is tudnak, illetve nyilvánvalóan az egyik tűzre, a másik meg a hidegre immúnis. Ha szerencsések vagyunk, haláluk után elementális közetet (#427) találhatunk náluk.

### Kék fivér (#347) adatai:

Méret: 250	
Egészség: 22	Erő: 12
Gyorsaság: 25	Iq: 28
Mágia: 34	Ügyesség: 20
Jéglehelet: 30	
4-es méretű, 8-as szintű jobb karom	
Hidegimmunitás: 150	Manaformálás: 50
Hidegaura: 25	Tűzimmunitás: 30
Jégsóva: 30	Jégvihar: 30
Auraészlelés: 10	

### Vörös fivér (#348) adatai:

Méret: 230	
Egészség: 22	Erő: 12
Gyorsaság: 25	Iq: 28
Mágia: 34	Ügyesség: 20
4-es méretű, 8-as szintű bal mancs	
Tűzlehelet: 30	
Manaformálás: 50	Tűzaura: 25
Tűzimmunitás: 150	
Lávafolyam: 30	Tűzvihar: 30
Auraészlelés: 10	

**4 db őrlátató manó (#349):** A kisebb bandákban járó tolvajmanók bizony igen komoly ellenfelek, főleg a varázsló karakterek számára. A harc első körében ugyanis mindegyik csendvarázs varázslatot használ, méghozzá

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

jó magas szinten. Mivel jó magas az áttörésük, az egyetlen védelmünk a magas mágia tulajdonság lehet, így megdobjhatjuk a mentődobást e varázslat ellen. A biztos sikerhez azonban legalább 57-es mágiánk kell, hogy legyen, különben búcsút mondhatunk varázslatainknak. Persze ha magas gyorsaságuk ellenére sikerül előttük cselekednünk, akkor egy jó kis tömegpusztító varázslat pontot tehet bandájuk végére. Ha elcsendesedtünk, akkor aztán kössük fel a gatyát, mert mind a négyen ránk támadnak majd végtagjaikkal, ráadásul bűdösek is kicsit a gonosz dögök!

Méret: 150	Erő: 12
Egészség: 12	Iq: 15
Gyorsaság: 75	Ügesség: 24
Mágia: 14	
20-as méretű, 20-as szintű bal mancs	
20-as méretű, 20-as szintű jobb mancs	
Bűz: 11	Áttörés: 90
Kontaktméreg immunitás: 7	Immunitás mérges gázra: 20
Manafarmálás: 1	Rezisztencia: 7
Vastag bőr: 6	Csendvarázs: 40
Auraészlelés: 5	Csapdaészlelés: 25
Lopás: 45	

**Óraltató manókirály (#353):** Az óraltató manó királya nem könnyű ellenfél. Szerencsére csak ritkán találkozhatunk vele, lévén elfajzott szörnyeteg. Harcban mindössze kétféle dolgot csinál: ha 3 vagy több ellenfele van, akkor nagyobb egokínzást varázsol, minden ellenfelének -300% támadást adva, és 150-et sebezve rajtuk. Ha 2 vagy kevesebb ellenfele van, akkor pedig altatás varázslatot használ, ami ha sikerül neki, akkor egyből vége a csatának számunkra, elalszunk, és csak jóval később ébredünk fel. Vesztünk 20 TVP-t, és tapasztalhatjuk, hogy a manókirály ellopott tőlünk valamit. Ez általában valamilyen varázsszal szokott lenni. Hogy mit lehet akkor tenni ellene? Hát egyrészt érdemes ketten indulni a harcba. Az altatás varázslat ellen pedig csak és kizárólag magas éberségünkben bízhatunk, rezisztenciánkban sajnos nem, mivel valószínűleg nagyon magas a manókirály áttörés szakértelme. Minél nagyobb az éberségünk, annál nagyobb az esélyünk arra, hogy elkerüljük az altatás varázslat hatását, előnyben vannak tehát a katonák klánjának tagjai. Ha eséllyel szeretnénk szembeszállni a királlyal, akkor legalább 30-as szintű éberség ajánlott. Persze ekkor még mindig ott a kérdés, hogy hogyan győzhetjük őt le? Nos végtagokkal és lehetekkel viszonylag könnyedén, a varázslók azonban bajban vannak, mivel a királynak igencsak magas a rezisztenciája. Talán a nagyon magas áttörés, forrás érintése és egyéb

dolgok segíthetnek, mert másodlagos támadásokkal lenullázní a manókirály csaknem 1000 életpontját igencsak nehézkes lehet. A sors iróniája, hogy a manókirály legyőzője, ha szerencséje van, annak koronáját szedheti le a király fejéről, amely varázstárgy pont a varázslóknak lehet igencsak hasznos, mivel többek között +2-t ad minden varázslatunk szintjére. További táppjai: +5% védekezés, +3 mágia, +3 csapdaészlelés és +3 lopás.

Méret: kb. 900	Mágia: 60
Gyorsaság: 95	
Ügesség: 40	
3-as méretű, 40-es szintű bal mancs	
3-as méretű, 40-es szintű jobb mancs	
Elektromos immunitás: 30	Kontaktméreg immunitás: 40
Manafarmálás: 2	Regeneráció: 15
Savimmunitás: 30	Tűzimmunitás: 30
Vastag bőr: 7	
Altatás: 20	
Csapdaészlelés: 85	

**Lelketlen katona (#350):** Egy egyszerű kis ütős szörnyeteg lenne, ha nem lenne egy különös kis képessége, mégpedig, hogy 30-as a tuskés bőre egyáltalán nem roncsolható. Hiába van tehát roncsolásunk, jó sokat fogunk sebződni, ha ütlegelni kezdjük őt. Ez ellen vagy fegyverek kézbe vétele, vagy a tuskés bőr sebzését megfelelő, legalább 5. szintű tombolás javallott. Nevetéses kőbaltával meg rozdás karddal harcol, viszont jó magas ereje miatt igencsak komoly sebzéseket tud bevinni nekünk velük. A lelketlen katona, értelemserűen teljesen immúnis a lélekfacsarás varázslatra.

Méret: 550	Erő: 150
Egészség: 25	Iq: 10
Gyorsaság: 60	Ügesség: 20
Mágia: 2	
2-es méretű, 20-as szintű bal mancs, benne kőbalta	
2-es méretű, 20-as szintű jobb mancs, benne rozdás kard	
Bűzimmunitás	Elektromos immunitás: 30
Hidegimmunitás: 30	Kontaktméreg immunitás: 10
Immunitás mérges gázra: 30	Rezisztencia: 35
Savimmunitás: 30	Tuskés bőr: 30
Tűzimmunitás: 30	Vastag bőr: 20

**Lelketlen parancsnok (#356):** A lelketlen katonák parancsnokából szerencsére nem sok futkos szabadlábban. Nagy ritkán mégis arra kell eszmélnünk, hogy a megszokott lelketlen katona helyett vele találjuk szemben magunkat. Mire is kell ilyenkor számítanunk? Nos, egy méretes kis katonai rombolóíjjal fog ránk tüzelni, majd ha már löni nem tud, akkor jó parancsnokhoz hí-

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

ven a parancs varázslatot használja ellenünk. Szerencsére csak a lőfegyver szakértelme magas, a gyorsasága már nem annyira, így ha sikerül nála gyorsabban cselekednünk, akkor egy gránitbőr varázslattal felkészülve már eséllyel szállunk szembe vele. Máskülönb pedig magas vastag bőr és szélpajzs varázslat ajánlott. Ha a lelketlen parancsok olyan galetkivel harcol, aki a tolvajok klánjának a tagja, netán magas a lopás szakértelme, akkor az íjászat helyett inkább végtagjait fogja bevetni, egyenesen a tolvaj végtagjainak levágása céljából. Ez a fajta igazságszítás persze kevesebb sebzéssel jár, így ilyen esetekben a parancsnok könnyedén legyőzhető, persze esetlegesen végtagjaink elvesztése árán. Legyőzése után magunkhoz vehetjük íját, ami 4d5+3 sebzésével, és az általa adott +5 lőfegyver szakértelemmel igazán jó kis fegyver egy hozzáértő íjász kezében.

Méret: kb. 800	
Egészség: 45	Erő: 30
Ügység: 40	
15-ös méretű, 30-as szintű jobb karom, csonkolás	
15-ös méretű, 30-as szintű bal karom, 60-as csonkolás	
Hidegimmunitás: 40	Immunitás mérges gázra: 40
Regeneráció: 40	Savimmunitás: 40
Tüskés bőr: 30	Vastag bőr: 20
Méregelnyelés: 20	
Parancs: 40	

**Szárazföldi cápa (#351):** Eme különös szörnnyeteg mindössze hatalmas állkapcsát használja a harcban, mely azonban félelmetes fegyver. Körönként kétszer képes harapni, előbb csak egy kicsit, aztán egy jóval nagyobbat. És ami a legszörnyűbb, hogy fogainak érintése permanens méretcsökkenést okozhat. A csatában megkezdésből támad, tehát közelharcról kezdődik vele a harc. Mérgekkel szemben ellenálló, más eszközökkel viszont könnyen legyőzhető, majd kinyerhető szuvas cápafoaga (#416).

Méret: 570	
Egészség: 60	Erő: 35
Gyorsaság: 3	Iq: 3
Mágia: 3	Ügység: 5
10-es méretű, 10-es szintű fog, 20-as rothasztás	
?-es méretű, ?-es szintű fog, rothasztás	
Bűz: 10	Elektromos immunitás: 5
Hidegimmunitás: 10	Méregimmunitás: 40
Kontaktmérge immunitás: 10	Immunitás mérges gázra: 50
Regeneráció: 50	Rezisztencia: 10
Savimmunitás: 15	Tűzimmunitás: 5
Vastag bőr: 30	Méregelnyelés: 50

**Felszint járt földicápa (#357):** A szárazföldi cápa elfajzott példánya, mely állítólag már a felszínen is járt. A szint talán legkeményebb ellenfele, főleg, mivel aljas módon rothaszt és még végtagjainkat is képes tőből leharapni. Természetesen ő is közelharcról kezd a csatát, és talán a felszíni behatások miatt van, de a közelében egyáltalán nem működik az animáció varázslat. Legyőzése igencsak komoly feladat, de azt beszéljük, hogy a megfelelő dallamok megbolondítják a cápát, aki így egyhelyben tátogva már könnyű préda. Igaz, vagy nem, nem tudni, de az Ősök szerint, ha valaki legalább 25-ös zene szakértelemmel rendelkezik, képes eme dallamok eljátszására. Sajnos arról még nincsenek hírek, hogy milyen hatalmas varázstárgyakat rejthet a cápa gyomra, de biztos, hogy lennie kell valaminek egy ilyen nagyhatalmú lény birtokában...

Méret: 1050	
Egészség: 120	Iq: 6
?-es méretű, ?-es szintű fog, rothasztás	
?-es méretű, ?-es szintű fog, rothasztás	
35-ös méretű, 35-ös szintű fog, csonkolás	
Elektromos immunitás: 30	Hidegimmunitás: 30
Savimmunitás: 20	Vastag bőr: 5
Méregelnyelés: 70	

**Asztrálhullám (#358):** A szint pszionikus lényeiről, ahogy azt már megszokhattátok, nem sok mindent tudok azon kívül, hogy vannak. Egyikük az asztrálhullám, mely idegproppantást, mentális robbanást és 17-es szintű agyvihart használ.

Pszí támadás: 29  
Pszí energia: 19

**Selymvéreb (#359):** Adatai alább olvashatóak, ami viszont nem, hogy legyőzése után néha le tudjuk nyúzni selymes bőrét (#424), melyet átránthatunk a fizikai világba.

Pszí támadás: 24  
Pszí energia: 24  
Agyvihar: 20  
Pszí csáp: 20  
Szürkeállomány roncsolása: 20

**Myrakoid behemót (#360):**

Az előző szintről már ismerjük a jámbor myrakoidot, nos a behemót is éppoly jámbor, mint ő, kár, hogy hajlamos az elfajzásra. Ha megtámadják, akkor viszont pszí csáppal, pszí acél-

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

toronnyal védekezik, és mivel legjobb védekezés a támadás, a tudati mérget is beveti.

Pszí támadás: 26  
Pszí energia: 28  
Pszí acéltorony: 18  
Pszí csáp: 18  
Tudati mérge: 18

**Megrontott myrakoid behemót (#361):** 33-as pszí támadása és energiája feljogosítja rá, hogy ő legyen a szint fő pszionikus ellenfele. Előszeretettel védi magát mentális pajzsral, vagy nullázza le pszí támadó pontjaink számát tudatsöprésével. Életpontunkat pedig 40-et

sebző pszichikai csapásával csökkenti egyre lejjebb. Még nem tudok olyanról, aki legyőzte volna őt, pedig nyilván hatalmas asztrális kincseket rejteget... Szerencsére csak ritkán találkozunk vele, mivel ő, bármilyen meglepő, a myrakoid behemót elfajzott példánya.

Ennyi volt mostanra, de a következő számban folytatjuk, mint ahogy már megszokhattátok, a szint épületes kalandjaival. Addig is mindenkinek jó tavaszozást, kirándulást, bicajozást, HKK-zást és persze kalandokban gazdag ŐV-zést kívánok.

Szeitz Gábor

## JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ június 17-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **Leheletmesterek szájvizét** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Írd ide azt is, melyik lehetetedet szeretnéd a szájvízzel megnövelni. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a [jatek@beholder.hu](mailto:jatek@beholder.hu)-ra küldött, lehelet subjectű e-mailben lehet.

**A kérdés pedig:**

**A 2004. január 30-i adatok alapján melyik fajta lehelet alapértéke volt a legnagyobb?**

A krónika egyik régebbi száma, vagy a honlapunkon található, folyamatosan frissített Ősök Városa – Statisztika segítséget nyújthat a megfejtésben.

A márciusi számban feltett kérdésünk a következő volt:

*Hány féle orgling torzszülöttel találkozhat a lázadás során a városlakók szintjén élő galetki?*

Helyes válasz 15 volt. A jó megoldást beküldők között három darab **Orgling koronát** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig Csagdardzsav, Elimináló, a Mágus és Mutaito voltak. Gratulálunk nekik!



# ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

Bekerült a játékba **20 új szövetségi épület**. Az új épületekről a következőképpen lehet informálódni: Ha a szövetségnek van felépítve kutatólaboratóriuma, akkor ha egy tag kiadja a BSZ parancsot, egy új, eddig még nem ismert épület encyclopédiáját kapja meg. Vigyázat - csakis olyan épületet építhetsz, amiről a kutatólaborban már hallottál, az épít-

kezéshez nem elegendő, hogy társaid meséljenek róla.

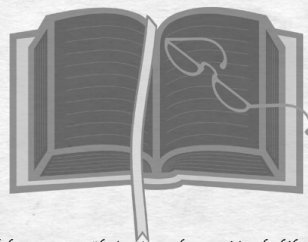
Ezúttal – sokak kérésére – egy összefoglalót közlünk a játékosok által eddig feltalált varázsitaklokról, és azok hatásairól. Az ital típusa F, ha feltételes parancsral használható, H, ha a H parancsral használható, és Harc, ha harc közben iható meg.

Ital neve, sorszáma	fűvek sorszáma, amiből készül	ital típusa	ital hatása
Fehér gyógyital (#50)	22-24	F, H	3 TVP-ért 40-et gyógyít
Méregellenállás (#51)	21	Harc	+25% méregellenállás a csatára
Hósiesség itala (#52)	23-25	H	+1 hósiesség pont
Tűzlehelet itala (#53)	20-24-26	Harc	+15 tűzlehelet a csatára
Jéglehelet itala (#54)	24-25-28	Harc	+15 jéglehelet a csatára
Savlehelet itala (#55)	20-26-28	Harc	+15 savlehelet a csatára
Villámlehelet itala (#56)	23-25-27	Harc	+15 villámlehelet a csatára
Gázlehelet itala (#57)	20-21-27	Harc	+15 gázlehelet a csatára
Hatalom kék itala (#58)	29-30-31	H	Forduló végéig +2 minden tulajdonságra
Védelem itala (#59)	23-30	Harc	+40% védekezés a csatára
Óriásnövés itala (#60)	21-25-31	Harc	+5 végtagméretek, +6 erő a csatára
Sárga gyógyital (#61)	22-33	F, H	5 TVP-ért 70-et gyógyít
Bajnokok itala (#62)	29-32	Harc	+40% támadás a csatára
Zöld manaital (#63)	31-33	F, H	3 TVP-ért +40 varázspont
Kincskeresés itala (#64)	29-35	H	Forduló végéig nagyobb eséllyel találunk varázstárgyakat
Csapadaészlelés itala (#65)	32-34	H	Forduló végéig +10 csapadaészlelés
Kalmárok itala (#66)	35	H	Forduló végéig +5 kereskedelem és ékszerészet
Gyorsaság itala (#67)	27-33-34	H	+2 gyorsaság örökre (csak egyszer használható)
Kihívás itala (#68)	26-31-35	H	Portyázásnál te választod ki, kihez méssz el
Ósmágus szájzive (#69)	30-33-36	H	Következő forduló elejéig +3 minden varázslat szintjére
Egészség itala (#70)	22-27-37	H	+2 egészség örökre (csak egyszer használható)
Immunitás itala (#71)	28-32-36	H	Következő forduló elejéig +4 minden elemi immunitásra
Pontosság itala (#72)	36-37	H	Forduló végéig +10 lőfegyver szakértelem
Ügyesség itala (#73)	24-27-38	H	+2 ügyesség örökre (csak egyszer használható)
Intelligencia itala (#74)	26-34-39	H	+2 intelligencia örökre (csak egyszer használható)
Kék manaital (#75)	31-38	F, H	3 TVP-ért +80 varázspont
Mágiaellenállás itala (#76)	37-39	Harc	+40 rezisztencia a csatára
Hatalom bíbor itala (#77)	29-30-40	H	Forduló végéig +4 minden tulajdonságra
Erő itala (#78)	25-35-40	H	+2 erő örökre (csak egyszer használható)
Mágia itala (#79)	29-31-41	H	+2 mágia örökre (csak egyszer használható)
Narancs gyógyital (#80)	22-41	F,H	6 TVP-ért 120-at gyógyít
Bosszantás itala (#81)	40	H	Forduló végéig több szörny támad rád
Energiaital (#82)	23-42	H	Forduló végéig +10% lélekenergia kinyerése
Lila manaital (#83)	38-43	F, H	5 TVP-ért +150 varázspont
Ósmána itala (#84)	41-42-43	H	Forduló végéig +10 mágia
Óstűz itala (#85)	20-24-26-42	H	+3 tűzlehelet, +5 tűzimmunitás örökre (csak egyszer használható)
Ósjég itala (#86)	24-25-28-42	H	+3 jéglehelet, +5 jégimmunitás örökre (csak egyszer használható)
Ósföld itala (#87)	20-26-28-42	H	+3 savlehelet, +5 savimmunitás örökre (csak egyszer használható)
Ósvillám itala (#88)	20-21-27-42	H	+3 villámlehelet, +5 villámimmunitás örökre (csak egyszer használható)
Morfinder főzet (#105)	20-26-34-36	H	szolgákat etető telepet hoz létre, új szolgaként
Bohócmodad (#107)	23-33-37-40	H	szolgáknak +morált adó lényt hoz létre, új szolgaként
Javítás itala (#108)	24-42	H	következő J parancsra +10 javítás szakértelem

# ŐSÖK VÁROSA

# Leanthil naplója

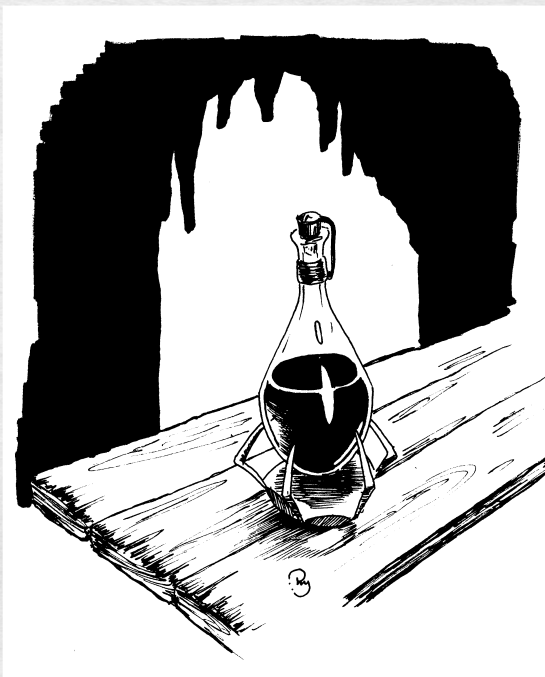
## 5.



Ahogy a régi mondás tartja, ahhoz, hogy a gonosz diadalmaskodjék, egyetlen dologra van szükség. Arra, hogy a jó galetkik öbete tett mancsal üljenek. Mivel én egyáltalán nem szeretném, ha a gonosz diadalmaskodna, ezért mindent elkövetek a galetki népért, azon belül pedig rendtársaimért, de sajnos ezúttal sincsen könnyű dolgom. Vagy ahogy egy másik közismert mondás kezdődik: barlangi széllel szemben nem lehet...

A történések előzménye a legutóbbi trásba foglalt császári küldött ténykedése, amikor is olyan mágikus aurát bocsátott rám, ami legátója a szervezetem lélekenergia-befogadó képességét, és így korlátozza a fejlődési lehetőségeimet, de ugyebár ez nem csak velem, hanem más szövetségi társaimmal is megtörtént. E mérhetetlen aljasság elkövetésére csak azért volt a hatalomnak lehetősége, mert az utóbbi hónapokban a feje tetejére állt minden, hiszen az orglingok fellázaadtak a fogva tartóik ellen, ellenünk. Így aztán a galetkiknek kisebb gondjaik is nagyobbak annál, minthogy a közutálatnak örvendő Leanthil és az ő „bandája” ellen elkövetett ténykedéseket figyelemmel kísérjék. Pedig egy szemfüles galetki olyan összefüggéseket vélhetne felfedezni az orgling lázadás és a Fény Apostolainak elnyomása között, amiből messzemenő következtetéseket lehetne levonni, de amíg biztosabban nem tudok, addig nem akarok elhamarkodott kinyilatkoztatásokat tenni.

Az utóbbi hetek történései közül időhiány miatt kénytelen voltam kihagyni a klánommal kapcsolatos eseményeket, miszerint végre valahára sikerült előbbre lépnem a ranglétrán. Mivel nyilván nem sokkal ezelőtt olvashattam azt, ami velem több hónap alatt történt meg, talán nem kell nagyon megerőltetned az agyad ahhoz, hogy emlékezz a naplóm azon részére, amikor azt taglalom, mennyien kériek tőlem, hogy bizonyos torzszülötteket pusztítsak el, és hogy ezek a torzszülöttek mennyire kerülnek a velem való találkozás, és a további... Szóval nagy nehezen sikerült elintéznem azt a tizenkét halálgömböt, amit a klán kért tőlem. Persze hozzá kell tennem, hogy azóta minden sarkon párosával rontanak rám, de ez most már nem lényeges. Az új feladatom 100 drágakő leadása volt, amit viszonylag könnyen teljesítettem (hazaagrottam a kért köveket, meg vissza). Itt jegyezném meg, hogy szeretem a Halhatatlanok klánja az a klán, amelyik a legkomolyabb követelményeket és a legkomolyabb elvárásokat támasztja mind közül. Amennyire vissza tudok emlékezni, már a legelső feladatok is galetki próbáló kihívások voltak, nem is beszélve azokról, amiket most kapunk. Bár nem vagyok egészen biztos abban, hogy mindenki ugyanazokat a feladatokat kapja, és ugyanabban a sorrendben, legalábbis a mostani feladatok mint ha illeszkednének az elpusztításomra törekvő hatalom koncepciójába. Köztudott, és már most is említettem, hogy a kitört orgling lázadás még





most is tart. Legutóbb írtam arról, hogy az orgling kristálykóktél titkának felfedezésével a galetkik megfordították az erőviszonyokat, és mostanra ott tartunk, hogy a központi csarnokon felül a lakószintekről és azok közleléből is sikerült eltakarítani a lázadókat.

En már kezdem azt hinni, hogy valáki, de legalább is Tók valamilyen módon értesül a naplómban szereplő dolgokról, mert amikor arról panaszkodtam, hogy az én barlangomba egyetlen orgling sem tört még be, rögtön azután, hogy letettem az íróbotomat egy kisebb hadsereg rontott nekem. Nos, miután azt fejtegettem, hogy ez a csapat menyire odafigyelt arra, nehogy komoly kárt tegyen bennem, és az orglingok egyébként is milyen kínosan vigyáznak rám (lapozz csak vissza, tényleg ezt írtam), egy újabb hadsereg rontott nekem, és úgy összeverték, hogy a rosszindulatú szomszédainnak öröm volt nézni (nem is segített egyikük sem). Megbukott hát az elméletem, miszerint kivételesen helyzetben lennék. Persze az is lehet, hogy addigra már túl sok lázadót pusztítottam el, és ezt Tók vagy valamelyik beosztottja tévesen értelmezte, és így a passzív szövetséges besorolásból az ellenség kategóriába kerültem. Ezt sajnos nem tudhatom. Azt viszont tudom, hogy ez a betörés és ez a vereség nem pusztán az orglingok erőfölényének köszönhető, hanem például annak, hogy valaki orvul kiiktatta a csapdámat. Nem tudom mikor tette, és talán én is hibás vagyok abból a szempontból, hogy fokozott biztonságérzetem következtében nem ellenőriztem. Így jár-

tam. Hiába, mindenre oda kell figyelnem a legapróbb részletekig, különben elvesznek láb alól. Látod már, mit meg nem tesznek? De ami a lényeg – és itt visszakanyarodnék az eredeti témához –, hogy miután leadtam a mérhetetlenül kapzsi klánnommal a kért drágaköveket, azt a nehezen körülírható feladatot kaptam, hogy menjek vissza teljesen kipihentem. Ezt pontosabban úgy definiálták, hogy úgy jelenjek meg legközelebb, mintha közel három hétig nem csináltam volna semmi jelentősebb dolgot, azaz nem voltam vadászni, nem építkeztem, nem jártam a csarnokban, nem foglalkoztam a kapott feladatokkal, és az átkutatásra alkalmas helyekkel. A klánvezér egyik szája szélén bujkáló mosoly elárulta, hogy itt valami turpisság van a dologban. Nem volt nehéz lefordítanom a kérést, ami az én olvasatomban így hangzik: igaz, hogy most van a történelem egyik sarkpontja, hőmpöhög a lélekenergia, az orglinggyökér kutatásában rejő lehetőségek temérék tapasztalatot jelentenek, amit minden galetki ügyesen kihasznál, de azért te csak maradj otthon, ne is csinálj semmit, ne avatkozz bele a dolgokba sőt, ha lehet ki se gyere a barlangodból addig, amíg az orrod előtt le nem zajlik minden. Gratulálok, ügyes húzás. Nyilvánvalóan az a nagy po-fám tehet minderről, hiszen több galetkinek is elíjságotlaltam, hogy mivel az orglingok támogatását a kristálykóktél felfedezése után nem találom hasznos cselekedetnek, ezért én is igyekszem majd minél több hasznot hajtani az egészből, és lám, ezután milyen érdekes feladatot kapok. De ez mind semmi! Hiszen ami a leginkább meglepette a klánvezért az az volt, amikor azt mondtam, "Jó!". Hazamentem szépen és pihentem. Közben persze azért – csak a mozgás kedvéért – leugrottam néha a szövetségi barlangunkba, és ha kedvem szottyanit, legyilkoltam néhány torzszülöttet, de alapvetően a feladat teljesítésére összpontosítottam. Eljött aztán a nagy nap. Elmentem a klánépületbe, de mondták, hogy még nem jó, mert nem pihentem PONTOSAN annyit, amennyit ők mondták. Jól van, gondoltam, fogtam egy homokórát, bejelöltem a külsőjén egy pontot, majd elmentem a főtérre, és addig zenéltem a nagyérdemű előtt, amíg a gránitmorzsálek el nem érte a jelölésemet. Robogtam vissza a klánhoz, ahol közölték, hogy nem fogadják el a feladatomat teljesítettnek, mert többen is tanústhatják, hogy segédeszközt használtam, és azt nem lett volna szabad. A homokórára gondolhattak. Azt hiszem egy kissé bepípuhlattam, mert ivöltözni kezdtem, lefordítam mindensféle aljas cselészövbő bandának az egész klánt, meg a vezetők teljes családfáját, és józan beszámolóként szerint csak akkor hagytam abba az ördögést, amikor kilátásba nem helyezték, hogy ellenkező esetben keresheték magamnak másik klánt. De te mit tettél volna a helyemben? Szándékosan nem fogalmaznak egyértelműen, és utána vígyörgő pofákkal közlik, hogy pihengess még két hétig, maradj ki mindenből, ami jó, aztán majd kényünkre-kezdünkre, utólag hozott szabályok alapján eldöntjük, hogy kiálltad-e a próbát. Első felindulásom után eltökéltem, hogy csak azért is megcsinálom, ha a fene fe-





nét eszik is (ez közvetlenül azután tettem, hogy megfogadtam, ha elég hatalmas lesz, egytől-egyig meg fogom őket ölni...). Vártam tehát még egy pár napot, mert tudtam, hogy akkor már semmi problémájuk nem lehet (hacsak nem egy újabb mondavacsínált). Ez éppen akkor volt, amikor a legutóbbi naplőbejegyzésemet írtam. Mint ahogy fent azt már említettem – és végre bezárul a kör (ha nagy nehezen is) – éppen ekkor támadott rám egy újabb orgling csapat, akik könnyedén átjutottak az időközben kiiktatott csapdámra, így könnyen össze is verhettek, és így amikor visszamentem a klánomhoz, ismét vigyorogva vághatták a képembe, hogy szemmel láthatóan harcoltam az utóbbi órákban, így hát nem tekintik teljesítettnek a feladatot. Miután hasonlóan „nyugodtan” távozott a klánépületből, és megfogadtam, hogy ha majd egyszer tehetem, az egész bandán túl az egész banda felmenőit is megölöm, úgy határoztam, hogy megvárom a lázadás végét, és majd akkor próbálkozom újra. Akkor már nem jöhetnek közbe ilyen galibák.

Közben itt-ott elmeséltem, mit művelnek velem ezek az ajhasok, és úgy tűnik, a rendesebbjének megesett rajtam a szíve. Ilyen volt Demorkisz, aki felülemelkedve előítéletein, és figyelmen kívül hagyva a kötelező kirekesztést, felajánlotta, hogy ad nekem hét csöpögő csapat. Ez akkor egy másik klánfeladatom teljesítéséhez kellett, amit ezakt

mivolta miatt nem szabotálhatott el senki. Cserébe viszont azt parancsolták, hogy teljesítem a helytartó hét kérését. Azt gondolhatták, hogy ez is megalázó lesz számomra (ismerve a nézeteimet), de tévedniük kellett, hiszen az Istenek Parancsolatában az is benne van, hogy „Végrehajtsál te minden feladatot, mit a Hatalmasoktól kapsz! De el ne bukjal te azok közben, mert ez az ő bűnös vágyuk, hanem sikerrel teljesítsed azokat, és a jutalmat felhasználjad öellenük!”. Nos, a helytartó (mivel nyilván összehesztelt a klánommal) azt a feladatot találta adni, hogy menjek szépen vissza a lárvaszintre (egy törvénytelenség), és jól agyabugyáljam el az ottani helytartót (hét törvénytelenség). Én viszont nagyon is jól ismerem a törvényeket, így nem fogok belesétálni ebbe a nagyon ügyes kis csapdába. Mármost, hogy még egyszer nem, első alkalommal ugyanis ráálltam a dologra, hiszen így elégtételt vehettem volna az évekkel ezelőtti, lárvaszinti megaláztatásokért. Csakhogy az ottani helytartót figyelmeztethették, hogy megyek, így az időben felkészülhetett ellenem, és a varázsisaloktól lötyögő hasammal együtt úgy helyben hagytott, hogy azt a lárvaszint nevetségesen apró lakóinak öröm volt nézni. Szerencséjük, hogy jött éppen arra járt egy katonai őrző, így kénytelen voltam visszafizszolni a saját szintemre, mert különben csúnyán megjárták volna. Szóval egyelőre lemondtam arról, hogy a halhatatlanok különleges kéréseinek meg akarjak felelni, már csak azért is, mert komoly vállalkozásba fogtam néhány társammal: a remete kérésére néhány helybéli galetkivel vállalkoztunk arra, hogy nagy közönség előtt győzünk le egy bömbölő arénarémot.

Nos, első nekifutásra a torz győzött. Sokkal erősebb volt nálunk, ezt elismerem, és talán egy kicsit összeszedettebben is harcolhattunk volna, de csak semmi csüggedés, a célt elértük: a közönség jól szórakozott. Vállaltunk hát egy második menetet egy későbbi alkalommal. Ezúttal viszont... a rém úgy helyben hagyott minket, hogy azt az aréna lelkesen tomboló, vére éhes közönségének öröm volt nézni. De hiszen ezért is voltunk ott. Persze mi, a bátor galetkék még most sem csüggedünk, inkább keresünk egy hatodik társat, és pontot teszünk a dolog végére. Ez az, jobb is, ha egy kicsit optimistábban tekintek a jövőbe, hiszen a fentiekben semmi pozitívum nem tudtam felvonultatni, pedig azért néha jó dolgok is történnek velem. Például elmesélhettem volna, hogyan lettem a legzagdagabb galetkiből a legszegényebb, de ez már tényleg egy másik történet (és talán nem is annyira tartozik a jó dolgok közé). Talán majd legközelebb erre is sort kerítek.

Leanthil

# XXI. TF, ŐV, KF ÉS HKK TALÁLKOZÓ

## TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XXI. TF, ŐV és HKK találkozót rendez 2004. június 19-én a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

## XXI. ALANORI OLIMPIA

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

## IX. TERON HEGYI OLIMPIA

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

### XXI. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### Csataszimulátor

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

### IX. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyereménnyel.

### Árverés

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

### Találkozók

Élőben találkozhatsz játékosársaiddal és a játékvezetővel.

### Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

### Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

### Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

### Meglepetés

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2004. JÚNIUS 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Ideai 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 ÖTFÉLE LEHETŐSÉGET VAN:

**1 INTERNETEN KERESZTÜL.**  
Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a [www.beholder.hu](http://www.beholder.hu) oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent meg tudhatsz az általad megvenni kívánt termékekről. A könyvek közül például még részleteket is olvashatsz.

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

## 3 ELŐRE FIZETÉS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

## 4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

## 5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

E-mailben vagy telefonon leadhatod a rendelést. A fizetendő összeget előre (postaköltség nélkül) a következő számlaszámra fizetheted: 11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

## Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

### Kártya neve

Pont-  
érték

Ára  
pontban

Bolti  
ár

### HATALOM KÁRTYÁI

Ősök Városa VI.	15	135	1350
Ebredés	9	90	900

### HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Timera kastélya	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Apokaliptisz lovasai	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Nuk kincseskamrája	3	25	250

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

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

### ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT

A világ szeme I.	10	80	750	700
A világ szeme II.	10	100	950	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	15	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1870
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440
Az alkony keresztútján I.	15	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700

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

### BATTLETECH REGÉNYEK

Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Vérvén	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	20	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1230	1100
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
Blaine Lee Pardo: A Kivonulás Útja	25	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszület	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	15	160	1520	1360



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)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korgna	25	150	1400	1400
Krondor: Árulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könnye	20	160	1520	1360
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom őrnöje I.	25	120	1140	1020
A birodalom őrnöje II.	25	120	1400	1250
<b>A Részaburu legendája</b>				
Nagyrabcsútt ellenségem	20	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1610	1440
<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK VÁROSA</b>				
Harby Riann: Rüvel hegyi legenda	15	80	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	15	80	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	15	80	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020
<b>DAVID EDDINGS</b>				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
A zafir rózsza	20	170	1900	1700
<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odum: Hajtóvadászat	20	160	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsötétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190
Stephen Kenyon: Technobábel	20	160	1520	1360
<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszolj meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	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	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2370	2120
<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	20	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	15	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	20	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	20	100	900	800
Greg Gorden: Jóslat	20	100	950	800
<b>JANET EVANOVICH</b>				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020
Hárman a pácban	20	160	1520	1360
<b>IAN WATSON KÖNYVE</b>				
Az Úr világa	17	170	1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>				
Isteni balté	20	100	950	850
Papirtigris	20	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény		120		
<b>BEHOLDER AKCIÓ</b>				
Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Rémmok városa	25	100	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	25	100	1400	1250
<b>JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI</b>				
Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	25	230	2190	1950
<b>JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	20	170	1610	1440
A vastmarki útkezőt I.	25	180	1700	1530
A vastmarki útkezőt II.	25	180	1700	1530
<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 fejjavadász 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
<b>SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN</b>				
Átjáró 1-14. szám darabonként	2		650	580
<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		850	800
Yabbagabb, a kalandorok szegénye	2		950	850
<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: A kárhózzott királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
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: Vadászak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostarai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű proféta	6		1890	1690
<b>RPG.HU KIADÓ</b>				
Álmodók	4		1400	1300

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: 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: Nosteratu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Középkor: Nosteratu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petrucha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
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
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Efdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1620
R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalán éj	6		1700	1520
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1620
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálni	6		1510	1350
Andrew Bates: Hoflak földje	6		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Drus első krónikája	6		1800	1620
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csönkje	4		1420	1270
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az ítélelhezó	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180
Vincent Prndergast: Keserű áramlatok (7 tenger)	6		1510	1350
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Ejmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A káosz átka	4		1130	1010
<b>Legend of the Five Rings</b>				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassieur: Unikormis	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
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szoló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
Vámpír – A maszkbál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Útmutató a Kamarilához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventruue (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Úra szerepjáték	25	800	7590	6990
Gyűrűk Úra	4		1420	1270
Narrátorparaván kalandmodul Középfölde térképei	6		1890	1690
A harag műhelye	4		1420	1270
D&D kalandmodul Fénytelen citadella	4		1420	1270
D&D kalandmodul Kard és ököl	8		2370	2120
D&D kalandmodul Kövek körében	4		1420	1270
D&D kalandmodul 7 tenger szerepjáték	20		5600	5000

# Ghalla News

125

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. május



A psi megreformálása után a másik, mostanában sarlatos problémát vizsgáltuk meg, a KT-képességeket. Ez ügyben végül két fejlesztés, változtatás történt.

## KÖZÖS TUDATOK 13. UTÁNI KÉPESÉGEI

A KT-knak mostantól lehetősége van a 13. képesség után is tovább fejleszteni. A 13. képesség kifejlesztésekor továbbra is megkapják A végtelen megismerése enciklopédiáját, és ugyanúgy fejleszthetik azt mint eddig. Emellett azonban lehetőség van a 14., 15., 16. KT-képességek fejlesztésére. Ez a fejlesztés a szokásos módon zajlik. A 13. képesség után továbbra is jár majd a végtelen megismerése, és a bónusz képességek, valamint a 30 EF után járó jutalom. Az új képességek 2000, 3000, 4000 stb. TU-ba fognak kerülni. A 14. képességként minden KT lecserélheti már elavult képességét másik, már létező képességre. A cserének van pár feltétele.

1. A lecserélt képesség nem lehet több pontos, mint a kapott.

2. Továbbra is érvényes az a szabály, hogy egy KT-nak egy célra egy képessége lehet. Vagyis egy varázspont regeneráló, egy TU regenes, egy harc stb.

3. A választott képességen semmiféle változtatás nem lehetséges, új encet sem lehet írni hozzá.

Le lehet viszont cserélni egyedi képességet is. A pontkülönbséget a KT nem kapja meg, a 13. képesség után a pontok elvesztik a jelentőségüket. Később 15., 16. képességre újra lehet majd cserélni, illetve várhatóan lesznek fix, általunk gyártott képességek, amiből minden KT választhat.

## FEKETE BUGYOR

Korlátozzuk a Fekete bugyor (180.) képességet, valamint ezzel párhuzamosan a Mentális frissülést (255.) és a TVP szaporítást (spec. semleges KT képessége). Mostantól az átváltható tudatpontok mennyisége két módon lesz korlátozva. Egyrészt egy körben bugyorral maximum  $MxTu/7*2*5$  TVP-t lehet átváltani. Az átváltott TVP-k mennyisége azonban nem haladhatja meg az arra a körre kapott TVP 20 %-át. A két feltétel közül mindig a kisebb korlátozza a kapható TVP-t. Ebből a kisebb korlátból a fel nem használt mennyiséget át lehet vinni a következő fordulóba, ahol szintén hozzáadódik a kisebb korláthoz. Az így kapott halmozódás max. 5 fordulónyi TVP mennyiséget tud tárolni.

Példa 1. 21-es MxTu-val, egy fordulóban kapott 300 TVP-vel az 1. korlát 30 TVP, a második korlát 60 TVP. Tehát az első korlát érvényes, ha nem használom el, akkor a következő fordulóba átviszem a 30-at, és már 60 lesz. Ha ekkor átváltok két TU-t, akkor a 3. fordulóban 80 TVP lesz a korlát. A maximális halmozódás pedig 150 TVP lesz, ha ennyi összegyűlik, akkor már nem nő a korlát. Persze, ahogy a nő a fordulóban kapott TVP mennyisége, ez a maximum is szép lassan növekedik.

Példa 2. 70-es MxTu-val, egy fordulóban kapott 300 TVP-vel az 1. korlát 100 TVP, a második korlát 60 TVP. Tehát a második korlát érvényes, ha nem használom el, akkor a következő fordulóba átviszem a 60-at, és már 120 lesz. Ha ekkor átváltok két TU-t, akkor a 3. fordulóban 170 TVP lesz a korlát. A maximális halmozódás pedig 300 TVP lesz, ha ennyi összegyűlik, akkor már nem nő a korlát. Persze, ahogy a nő a fordulóban kapott TVP mennyisége, ez a maximum is szép lassan növekedik.



Még egy korlátozás a bugyorral kapcsolatban: táborozás alatt nem lehet automatikusan TU-t rakni a bugyorbá, regeneráláskor már igen.

**Hamarosan megrendezésre kerül a XXI. Ghallai Olimpiai Játékok, és ennek apropóján egy összefoglaló cikket olvashattok mindarról, hogy mi is valójában ez a félévente lezajló neves esemény. Reméljük az írómány elég figyelemfelkeltő lesz az új játékosok számára is ahhoz, hogy bátran elinduljanak karaktereikkel, hiszen veszíteni itt aztán semmit nem lehet.**

Mint korábban már hús alkalommal, most ismét diszpompájába öltözik Alanor, a Yaurr királyság fővárosa, hogy újra otthont adhasson a félévente megrendezésre kerülő olimpiai játékoknak. Maga az államfő (azaz a mindenkori Borax király) is mindig képviseli magát az olimpián, nem lesz ez másképp most sem. Eközben hivatalnokai az olimpiai aréna egészét bejárják, hogy azt felügyeljék, semmilyen korrupció vagy szabálytalanság nem történik a vetélkedők lebonyolítása során.

Erre a napra minden gonosz és jó jellemű pap képes a háttérbe szorítani a soraik között feszülő örök ellenségeskedést, és minden kalandozó képes felhagyni az éppen aktuális küldetésével, a szörnyvadászatokkal, a föld alatti labirintusjáratok feltárással, csak hogy itt lehessen, és dicsőséget szerezhessen magának azzal, hogy megmutatja, hogyan is harcol minden tudását beleadva egy igazi hős. Persze akinek az fekszik jobban, barátságos megmérettetésekben, a különböző szakértelemversenyekben is indulhat, ahol a célkitűzés: mielőbb mások előtt érni célba. Vannak olyan kalandozók is, akik csupán istenük elvárásainak próbálnak megfelelni az olimpián való indulással, hogy bebizonyítsák azt, hogy igenis képesek ott szerepelni a legjobbak és ezáltal a leghíresebbek közt.

Az olimpiára jelentkezni nem egy bonyolult dolog. Szinte házhöz jön a lehetőség, hiszen a Királyság ügynökei kb. egy hónappal az olimpia előtt mindenkit felkeresnek a tudnivalókkal. Legalábbis majdnem mindenkit. Mivel a későbbiekben a Deus Ex Machina elengedhetetlenül szükséges tárgyá válik, azokat nem keresik meg, akik még ezzel az amúgy hétköznapi kellékkel sem találkoztak a kalandozásaik során. De sebj, ők talán még Alanorról sem hallottak soha, és igazából még bőven van idejük ezeknek a dolgoknak a megismerésére, fél év múlva úgyis újabb olimpia lesz.

Az olimpia általában valamilyen látványossággal kezdődik, amit a verseny szervezői biztosítanak a résztvevők számára. A legutóbbin például a Vasalt Bunkó Közös Tudat vezetője emelkedett szólásra, hogy egy esetleges fe-

nyegetésre felhívja a figyelmet, összefogásra buzdítsa a kalandozókat. Előtte pedig a király fia megküzdött néhány izmosabb farkaudar rabszolgával, melynek során minden egyes bevitt csapásával óriási üdvírgalást váltott ki az összegyűlt tömegből. Pedig ekkor még nem is tudhatták, hogy hamarosan a Ghalla eldugott erdeiben rejtőző farkaudar falvak kerülnek majd a figyelem középpontjába. Minden bizonnyal idén is számíthatunk valamilyen látványosságra, mintegy hangulatot teremtve annak, ami ezután következik.

Az izgatott tömeg hangulatának további fokozása végett először szakértelem versenyek következnek. Ilyen például a mászáspróba, melynek során fokozatosan nehezedő, egyre meredekebb falfelületen kell bizonyítani a résztvevőknek, hogy a mászásban bizony ők a bajnokok. Vagy egy másik próba a kikötözött királynő megmentésének esete, méghozzá egy vérmes triklem drakolder karmai közül. A mesébe illő feladatot elsőként megoldani minden kalandozónak dicsőség. Persze vannak gonosz papok, akik a drakoldernek drukkolnak, és örömködve nézik, ahogyan a tűzlabdák és dezintegrációs sugarak az indulók soraikat tizedelik. Vannak, akik a rendezők éberségének kijátszása végett tudatturbóval és egyéb képességjavító szerekkel próbálnak a legjobbak lenni, de ez tiltott dolog, és mint az ílyet, elég hamar le is fűlelik.

A szakértelempróbákat a harci viadalok követik. A kalandozókat több kategóriába osztják, az alsó kategóriában a kezdők, a felsőben a rutinos kalandozók mérkőznek meg. A legfelső feletti kategória a félistenek kategóriája. Itt a korábban már olimpiát nyert, illetve a legfelső kategória dobogójának másik két helyén végzett kalandozók mérkőznek egymással, igazán látványos küzdelmek közepette.

Az, hogy ki melyik kategóriába kerül, néhány próbaharc során dől el, minnek során ún. kategóriaörökkel kell megküzdeni. Minél több ilyen, egyre izmosabb kategóriaörött győz le egy kalandozó, annál felsőbb kategóriában indulhat a küzdelmek során. Az első, véletlenszerű párosítás után minden csoportban indulhat a harc! Minden győzelem három pontot ér, a vereség nullát. Hogy a verseny végén könnyebb legyen rangsorolni, másodlagos pontot is adunk, az elsődleges pontok egyezése esetén ez dönt. A tiszta győzelem négy másodlagos pontot ér, de az ellenfél is kap egyet. Ha a két kalandozó egyszerre ölné meg egymást, vagy egyikük sem kerül a padlóra, a bevitt sebzés számít. Ilyenkor 3 másodlagos pontot kap a jobbik, 2 pontot a gyengébb. Mindig azok vívnak egymással a következő fordulóban, akiknek éppen ugyanannyi pontjuk van. Mivel a harc nem vérre megy, mindenki minden küzdelemben egy D.E.M.-et magánál tarthat (ezt a rendezők adják), és a csaták előtt az udva-

ri gyógyítók minden sebet begyógyítanak. A kategóriát az a kalandozó nyeri, aki a legtöbb pontot (és így a legtöbb győzelmet) szerezte. Amennyiben több azonos pontszámú kalandozó áll az élen, a másodlagos pont dönt, ha azok is megegyeznek, az ellenfelek elért eredménye alapján dönt a verseny zsűrije.

Már csak egy dologról nem esett szó, a díjakról. Ezeket évről évre Vasaltujjú Berengár, a sportügyi miniszter adja át. Mivel az olimpiát a kalandozóktól beszédett adókból finanszírozzák, és közismert, hogy az adózás alól a legtöbbben kibívót keresnek (a gonoszok megölik az adószedőket, mások kerülnek a helyeket, ahol adót kellene fizetni), így a díjak egy cseppet szerénynek mondhatók. Időnként persze előkerül egy-egy gyöngyszem a királyi kincstárból, például a legutóbbin Az Élet Gyűrűje, melyet azóta is egyedül hord Ghallán a legfelső kategória nyertese.

Azon már senki sem lepődik meg, hogy a félistenek csoportjának nyertesei évről-évre visszautasítják a nyerményeiket. Pedig őket a rendezők olyan nyalánságokkal próbálják minden egyes olimpiára visszacsábítani, melyről addig sehol senki nem hallott.

A szerénység dacára ők az igazi hősök és hírességek ezeken az estéken. Na meg persze még az a három kalandozó, akik győzedelmeskedve a többiek felett, innen-től fogva szintén közéjük tartozik. De tisztelnivaló rajtuk

kívül mindenki, aki vállalta a küzdelmeket, és eljött, hogy kipróbálja magát. Mi sem mutatja ezt jobban, mint hogy a ceremónia után is még hónapokig mindenki róluk beszél. Hiszen ez a különleges este erről szól, s arról, hogy van a világban több is annál, mint naponta táborot verni és bontani a szörnyektől nyüzsgő vadonban.

Most pedig következzen az idei olimpián legesélyesebbek névsora, akik tavaly csak egy hajszállal maradtak le a legfelső kategória dobogójáról:

En'Laos, 55. szintű alakváltó férfi, Leah papja.  
Fenevad, 53. szintű ember férfi, Fairlight papja.  
Bean-sidhe, 54. szintű árnymanó nő, Leah papja.  
Rabio Fox, 52. szintű kobudera férfi, Tharr papja.  
Im Med Haul, 54. szintű kobudera férfi, Raia papja.  
Kri Wu She, 52. szintű kobudera férfi, Raia papja.  
De'Cugel, 53. szintű kobudera férfi, Elenios papja.  
Chaar-Lee, 50. szintű kobudera férfi, Fairlight papja.  
Miko Jamadzi, 53. szintű kobudera férfi, Raia papja.  
Silverstrone, 51. szintű alakváltó férfi, Tharr papja.  
Gorrt Kosugi, 54. szintű kobudera férfi, Tharr papja.  
Lexendorin, 51. szintű gnóm nő, Elenios papja.

A XX. olimpia teljes eredménylistáját megtalálhatjátok a honlapunkon (tf.beholder.hu).

## JÁTÉK

E havi kérdésünk az olimpiával kapcsolatos. Az erre helyes választ június 17-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki a fordulójával kapja, vagy előre befizetett az újságra) között **1-1 db tyrkiai mászógépet, orvosságos zacskót, nyomkereső talizmánt** sorsolunk ki. A nyerményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé irod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a [jatek@beholder.hu](mailto:jatek@beholder.hu)-ra küldött, olimpia subjectű e-mailben lehet.

**A kérdés pedig: Ki volt az a három karakter, aki a XX. Alanori Olimpián a „leghatalmasabbak” (azaz hetedik) kategória dobogóján végzett?**

Honlapunk, illetve az előző olimpiai fordulóid segíthet a megfejtésben.

A márciusi számban feltett kérdésünk a következő volt: Hány nyugati és hány keleti labirintus térképét rejtik a varkaudar látógömbök? A helyes válaszban a nyugati három és a keleti öt varkaudar labirintust kellett megemlíteni. A nyertesek és nyerményeik a következők voltak: Kódbevesző Bambusz – varkaudar korbács, Vadmacska Valéria – varkaudar pecsétgyűrű, Abdul – moa varázsdoboz. Gratulálunk nekik!

# TF-VARÁZSLATOK

A 2001. áprilisi Krónikában véget ért a varázslatokról szóló cikksorozatunk, mivel addigra sikerült az összes, a játékban levő varázslatot leközzölnünk, és ezután indult a KT képességekről szóló cikk. Most, hogy a KT képességeket is „kivégtünk”, visszatérünk egy-két cikk erejéig a varázslatokra, hiszen az elmúlt három évben jó néhány új varázslat került be a játékba.

## AVATÁR IDÉZÉSE (253. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** mindegyik

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 20 **VP:** 300

**komponens:** 10 isteni könnyecsepp

**Használat:** V 253

Bár szerepjátékos szemszögből izgalmas avatároka vadászni, a varázslat igazi értelme, hogy segítséget nyújt a „győzd le egy másik isten avatárját” c. papi küldetés megoldásában. Persze, mindenki csak a saját istenének az avatárját képes megidézni, és ez is 10 hit pontjába kerül. Szerepjátékos szemmel nézve tehát megidézed istened avatárját, hogy megsemmisítse a többi isten hívét – játékos szemmel nézve, megidézél egy avatárt az ellentétes hívó barátod számára, és ezt a szívességet majd esetleg ő is viszonzozza úgy, hogy megidézi neked az ő avatárját.

Az avatárok legyőzése természetesen nem gyerekjáték. 1500 ÉP-jük van, 70-80-as védettségük, és mindegyikük undorító varázslatokat használ, nem beszélve a speciális képességeikről, és a relative magas szerencséjükéről.

## VILLÁMKÉZ ÉS TÚZKÉZ (254-255. varázslat)

**Típus:** KT képesség, támadó

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás:** D4/4 szint

**Max. hatásfok:** 8D8

**Mentődobás:** felezi

**TVP:** - **VP:** 8

**Használat:** automatikus

Az Ezüst Kigyók régi álma volt, hogy a szörnyekhez hasonlóan, az ütős körökben is tudjanak varázsolni. A 334-es (Harci Mágia) képességgel ez valósult meg, megkapták a fenti varázslatokat, amelyeket a harci körökben tudnak ellőni. A varázslatok csakis úgy szerezhető meg másoknak is, hogy KT képességként kifejlesztik.

## ENYÉSZET (256. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** L

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 21 x <darab>

**Használat:** V 256 <tárgy> <darab>

Ez egy praktikus varázslat, amellyel bármilyen tárgyat meg tudsz semmisíteni – praktikusán, átkozott tárgyak elpusztítására lehet használni. Bár papi varázslat, nem isteni küldetésekért kaphatod meg, hanem a Sötét Földön, az áldozati oltárnál való imádkozással sajátíthatod el.

## VÁMPÍRVÉR (257. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDC

**Hatóidő:** permanens

**TVP:** -

**VP:** -

**Használat:** -

A psi igazlathoz hasonlóan, ezt a varázslatot sem kell aktiválni. Ha megszerezted, attól kezdve mindig működni fog. A varázslatot egyetlen speciális dolog hívta életre: a nekromanta csókjánál sokan kifogásolták, hogy nem gyógyít max. ÉP fölé, mint a vámpirizáció. A gonosz játékvezető ahelyett, hogy egyszerűen módosította volna a programot, a nekromanta csókjának hatékonyabb működését, hogy az ÉP a max. másfelszereséig nőhessen vele, ehhez a varázslathoz kötötte. A varázslatot nem istened tanítja, hanem a Sötét Földön, az áldozati oltárnál való imádkozással sajátíthatod el.

## ŐSI SORVASZTÁS (258. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** -

**Hatóidő:** 1 kör

**TVP:** -

**VP:** 30

**Használat:** -

A sorvasztás továbbfejlesztett változata, ez (varázslat szint) + D16 sebést okoz minden lépésnél (labirintusban is). Ez a síma sorvasztással szemben már igencsak érezhető és kellemetlen. A hab a tortán, ha több ősi sorvasztást raknak valakire, az összeadódik, és akár több körön keresztül is rothadozik. Az élelmesebb karakterek persze mágiafeloldással szökták leszedni

maguktól. Sajnálatos módon, ez a varázslat a cikk írásakor nem elérhető a játékosoknak, csakis szörnyek használják.

### **NEGATÍV CSAPÁS** (259. varázslat)

**Típus:** pápi, támadó

**Isten:** -

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás:** D10+4 sebzés / szint

**Max. hatásfok:** 50D10+200

**Mentődobás:** felezi

**TVP:** - **VP:** 90

**Komponens:** tyrex csont

**Használat:** -

Egy masszív támadó varázslat, amelyet csak szörnyek használnak. Egy magasabb szintű kalandozó számára is, aki képes a varázslatszint/2 módosítóval megdobni a mentőt, kellemetlen lehet a 237 sebzés. Szerencsére, a varázslatot az életpajzs teljesen kivédi, így fel lehet ellene készülni. Gonosz karaktereknek már picit nehezebb védekezni ellene, de mivel halál alapú varázslat, ezért mentődobás bónuszuk van rá, így talán könnyebben mentik le.

### **ÉJFATTYAK VÉGZETE** (260. varázslat)

**Típus:** rúna, támadó

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás:** 3000 sebzés

**Mentődobás:** nincs

**Min. taumaturgia:** 90

**Költség:** 12000

**TVP:** - **VP:** 100

**Komponens:** 3 Thargodan esszencia

**Használat:** -

A TF epikus ellenfeleit, az éjfattyakat nem lehet akárhogy legyőzni, mivel 4-5000 életpontjuk van, a fenti varázslat nélkül esélyed sincs ellenük. És még akkor is szükséged lesz az ősmágus fülbealójára, hogy a varázslatot hathasson a mágiára egyébként immúnis lényekre. Szerencsére a varázslat sebzését különböző fókusz tárgyakkal még tovább lehet növelni.

A varázslat az éjfattyakon kívül más lényekre nincs hatással.

### **TECHIULAN AURÁJA** (261. varázslat)

**Típus:** rúna

**Hatóidő:** kör végéig

**Min. taumaturgia:** 90

**Költség:** 26000

**TVP:** 5 **VP:** 200

**Komponens:** varázskő

**Használat:** V 261

A varázslat kör végéig megnöveli max. lehetséges ÉP-det 150-nel. Nem olcsó sem a varázslat megvásárlása, sem a fenn-

tartása, de az éjfattyakkal vívott küzdelemben, és az esthar császárságok felderítésében minden csepp ÉP számít, úgyhogy ha valamire, erre érdemes elkölteni az összespórolt pénzt.

### **T'LURLANG FORMÁZÁS** (262. varázslat)

**Típus:** rúna

**Hatóidő:** azonnali

**Min. taumaturgia:** 90

**Költség:** 24000

**TVP:** 10 **VP:** 500

**Komponens:** változó

**Használat:** automatikus

Míg Techiulan aurája opcionális varázslat volt, ezt az éjfattyazóknak kötelező megvenni. Az éjfatty származékokból készíthető varázstárgyak legyártásához ugyanis ez szükséges. A varázstárgy készítéshez hasonlóan működik, a V 262 parancsot soha nem kell kiadnod – a megfelelő KT parancs használatakor a varázslatot is elmondod.

Fontos arra odafigyelni, hogy a varázslatot csak olyan mezőn alkalmazhatod, ahol van látató!

### **HŐSI BABÉROK** (263. varázslat)

**Típus:** pápi

**Isten:** mindegyik

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 50 **VP:** 500

**Komponens:** -

**Használat:** V 253

A Techiulan aurája mellett még egy varázslat, ami a kalandozókat a nehézségekkel szemben vértzi fel: a hősi babérok 50-nel megnöveli a max. ÉP-det. De sajnos, az isteni küldetés varázslathoz hasonlóan, használat után elillan a fejedből...

### **VÉGSŐ ENYÉSZET** (264. varázslat)

**Típus:** pápi, támadó

**Isten:** -

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás:** 666 sebzés

**Mentődobás:** semlegesíti

**TVP:** - **VP:** 200

**Használat:** -

Ismét egy varázslat, amelyet játékosok nem szerezhetnek meg, csak szörnyek használnak. A végső enyészet által okozott sebzés brutális – szerencsére a mentődobás teljesen semlegesíti. A szenvedő alany viszont a varázslat szintjével egyenlő arányban kap negatív módosítót a mentődobására, ezért igazán csak magas szerencse kell ahhoz, hogy valaki ezt megúszhassa. Az életpajzs azonban kiváló védelmet nyújt ezzel a varázslattal szemben is, a gonoszoknak pedig – halál alapú varázslat lévén – mentődobás bónusza van ellene.





Bizonyára nem egy ember gondolt már arra, hogy vajon ki állhat az egyes erős, vagy híres kalandozók mögött. Ki lehet az a személy, aki irányítja őket? Régebben, jó pár évvel ezelőtt Treemnek volt egy rovata, melyben magukkal a kalandozókkal készített riportot. Most, a Kalandozó mesterekben a másik oldalt, a játékosat kérdezzük meg. Bár valószínűleg a nyilvános fórumokon, TF-találkozókon sokan megismerték egymást, de szerettem az élenjáró, régi, híres játékosok és véleményük megismerése mindenki számára tartogathat meglepetéseket. Következő interjúalanyunk, Varga János.

– Szia! Kezdjük egyelőre a valós élettel! Mi a foglalkozásod?

– Gazdasági informatikus vagyok, és programozó. Jelenleg egy gabonaipari cégnél dolgozom, ahol az integrált vállalatirányítási rendszer üzemeltetése és fejlesztése a feladatom.

– Vagyis akkor programozóként dolgozol. Gondolom, ez jelent egy kis segítséget a TF-en, amikor optimalizálni kell. Előfordult már olyan, hogy arra is rájöttél programozó fejjel, hogy mi hogyan működhet a játékban, és így picit jobban ki tudtad használni?

– Természetesen volt már rá eset mikor éreztem ennek előnyeit, és arra is volt már példa, hogy ismerve milyen nyelven íródott a TF program, könnyebben ki tudtam találni, mi hogyan működhet.

– Tudnál ilyen példát mondani?

– Legutóbb nagy horderejű volt, és igen-igen rossz fényt vetett rám is. (Talán azóta már sikerült visszaszereznem a jó hírem, és megbocsátottak a botlásomért.) A történet az volt, mikor az aukciós ügynököt bírtuk rá, hogy halott karakternek mégiscsak hozzon DEM-et licitról, kihasználva, hogy bizonyos eseményeket a program szabályozott sorrendben futtat. Emiatt mégsem halt meg, akit nemrég Leah ölelő karjaiba küldtek. Nem vagyok rá túl büszke, ráadásul épp a program számabrázolásának köszönhetően buktunk is rajta egy hatalmas összeget, aminek semmi köze nem volt az eseményhez, de a játékvezetés fájdalomdíjként mégis megtartott. Sajnos a programozók azokat a képleteket és programágakat találják meg leghamarabb, amik programbeli kiskapukat takarnak. Az igazi optimalizációhoz szükséges képleteket már a program készítője publikálta. Inkább csak tapasztalati úton lehetett ezekre következtetni. Érttem ezalatt a taum/teo fejlődés képletét, vagy a fegyverszakértelem % fejlődését például.

– Úgy tudom, családos ember vagy.  
– Igen. Három éve megnősültem, és idén szeptemberre várjuk első gyermekünket.

– Mikor kezdted a Túlélők Földjén játszani?

– Az első fél évet kihagytam, vagyis 1993 tavaszán valamikor. Az első fordulóm valahol Édesanyámék padlásán található.

– Mennyi idő töltesz hetente a TF-fel?

– Saját bevallásom szerint keveset, a családom szerint rengeteget. Átlag napi két-három órát aktívan, a többi inaktívan. Ide sorolom a merengést az alvást és az álmokat is.

– Hogy bírja el ezt a családi életet?

– A feleségem szerint ezzel a „boggárral” együtt még el tud fogadni. Igyekszem éjszakára ütemezni a fordulóírást, hogy ne ütközzön egyéb családi kötelezettségeimmel.

– Mennyi idő ebből a fordulóírás, és mennyi az egyéb, illetve mit takar nálad az egyéb?

– Fordulótól függően fél órától akár 3-4 óráig is eltarthat egy forduló megírása. Van azonban olyan, hogy több részletben írom a fordulót, mert erősen függ egyéb karakterek eseményeitől. Az egyéb kategória nálam elég tág, mivel az eltöltött idő alatt a legjobb haverok is a TF játékosai közül maradtak, így gyakorlatilag a szabadidőmben, a haverok között, a neten, azaz bárhol vagyok, előbb utóbb a téma a TF lesz.

– Milyen karaktereid vannak?

– G'run'dygg, Qpica és LeChuck, valamint egy régi hölgyismerős miatt Manó, Qpica kedvесе.

– Melyik volt az első karaktered, és miért indítottál újabbakat?

– Qpica az első karakterem, de szerintem egyetlen karakter esetén egy idő után a játékosok egyre jobban kiegésznek a fordulókra, amit egy karakter magában nem tud kielégíteni.

– Melyik a kedvenc karaktered?

– Kedvenc karakterem mindig az, akivel épp benne vagyok az események sűrűjében. Nehéz köztük választani, talán G'run'dygg áll a legközelebb hozzám.

– Hmm, szüksézávának bizonyulsz a karaktereket illetően. Mondj mindről pár szót, légy szíves!

– Qpicával és G'run'dyggal mindig is testvérpárosként játszottam. Nem vallanak egyforma elveket a játékról mivel különböző jelleműek, de kölcsönösen kiegészítik egymást. Qpica a rosszcsont a családban, míg GRD inkább az ősi kobudera elvek szerint kalandozgat, bár kicsit módosítva Tharr hite szerint. LeChuck a mogorva törpe, aki berzerkerként

megy előre a csapatokban. Általában rá sem az észjáték a jellemző, mint inkább az „odacsapok egy nagyot és meglátjuk ki bírja tovább”

- Melyik milyen fajú és vallású?
- Qpica Dornodon hívó kobudera, míg testvére G'runDygg Tharr hitét követi. LeChuck a harcos törpék leg-többjéhez hasonlóan szintén Tharr hívó.
- Melyik faj a legjobb szerinted, és miért?
- Egyértelműen a kobudera. Azt hiszem, tőlem nem is várható más. Elhivatottságot igényel, nehéz vele játszani, lineárisan fejlődik, mivel nem használ fegyvert, de nagyon hálás tud lenni később a törődésért.
- A vallások közül melyik szerinted a legerősebb, illetve melyiket kedveled legjobban?
- Számomra Tharr hite a legkedvezőbb, bár évek alatt a vallások (főleg Tharr) szerepe igencsak megkopott, mivel előbb utóbb majd mindenki megkap(hat)ja Tharr harci varázslatait. Valahogy mégis úgy képzelnék el egy gigászi csatát a TF-n, hogy Tharr hívei robnognak a legelső sorban.
- Mit szeretsz a legjobban a TF-ben?
- A játékosokat, és a kapcsolatot velük. Van élet a TF (a játék) után, de a társaságot tuti nem tudnám elhagyni.
- Mit szeretsz inkább: felfedezni, optimalizálni, szerepjátsszani...?
- A felfedezés izgalmas a rengeteg kitaposott út után, de csak keveseknek adatik meg. Az optimalizált karakterre joggal lehet büszke mindenki, mert valamiben jobbat tud alkotni, mint más. A szerepjáték, egy (véleményem szerint harcorientált optimalizálás) játékban ritka kincs és becsülendő. Igazán a három kombinációja ad egy karakternek életet. Ez is keveseknek adatik meg, mivel az optimalizálásnál mindig van utólag jobb kombináció, a szerepjáték meg mindig az



egyéntől függ, aki értelmezi. Van, aki kimagyarázásnak véli, más szerepjátékot fedez fel bennük.

- Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?
- Akik még emlékeznek rá tudják miért: a Siergő Puma elleni háború. A másik, amiben sajnos nem tudtam részt venni, az a toronyháború.
- Meséld el, hogy miért, azoknak, akik már nem emlékeznek rá!
- Akkoriban G'run'dygg vérgőzös szemmel vetette rá magát a varkaudarokra (emiatt kapott némi pluszt ellenük) aprította őket ahol csak érte. Aki melléjük állt, azok között sem tett kivételt. Csupán arra nem figyelt, hogy a harc hevében azok ellen is harcolt, akik a seregek közepén szintén a varkaudar seregek visszaszorítására érkeztek (így a másik oldal pluszait is magáénak tudhatta). Ebből a kettősből aztán hatalmas mézszárlás alakult ki, melyet mások (teljesen jogosan) nem néztek jó szemmel. Akkoriban az átkot még vég nélkül lehetett szórni bárkire, így előfordult, hogy 4-5 átok után kellett lépkednem nagyon erősen megcsappant tulajdonságokkal. Ezt a kis gikszert nagyon sok szerepjátékos levélváltás után tudtam rendbe hozni az érintettekkel, hogy ne kelljen állandóan dupla fordulókat lép-nem.
- A toronyháborúban mi tetszett?
- Elsősorban az a motívum, ahogy a két oldal szervezkedett és ármánykodott egymás ellen. A mai napig nem volt még egyszer ilyen jellegű összetartás, pedig maga a történelmi esemény nem igazán volt nagyszabású.

- Mi a véleményed a KT-król és a KT-képességekről?
- Programozóként sosem engedtem volna ki a kezemből, csak választható lenne, vagy küldetésekért adnám, mint az isteni küldetéseket. Egy-egy általánost mindenkinek természetesen.
- Mi a véleményed a pszi-taumurgia-teológiáról?
- Örülök neki, hogy van, de mindig is izomból játszottam. Természetesen használom őket, de nem tulajdonítok nekik nagyobb szerepet, mint más kötelező képességnek. Harművész vagyok nem mágus.
- Tetszenek-e az utóbbi idők fejlesztései?
- Éveken keresztül erre vártak sokan. Hamarabb kellett volna! Köszönet Farkas Zsoltnak a sok jó fejlesztésért.
- Melyik volt ezek közül szerinted a legjobb (mondjuk az SF-től kezdve)?
- Keleti királyságok, a komplexitása és tartalma miatt. Sajnos ugyanez a fejlesztés tette a Sötét Földet egy királyi labirintus szintre. Kötelező egy részét megcsinálni, de amint megtehetik, el kell onnan jönni, mert nincs ott semmi, ami vonzóvá tenné.
- Mi a véleményed a karakter átadásról/átvételről?

– Én is vettem át karaktert, teljesen természetesnek tartom. Sokszor a karakter csak időlegesen kerül új gazdához, míg a réginek megjön a kedve hozzá, vagy elintézi a dolgait. Hogy ezért az eredeti játékos kap-e valamit, azt az dönti el, hogy az új játékosnak bír-e az átvett karakter valamilyen értékkel. Ha most visszamennék 2000 évet, valószínű a legjobb valutát sem néznék semmibe.

– Mi a véleményed a hyperről?

– Áldassék a neve a készítőknél! Használtam olyat, amiért még válaszbortéket, és nagy floppy-t kellett küldeni a programozónak.

– Mi a véleményed a tápolásról (értsd tápsorok végtelen mennyiségben pl. csatamezők, thargodan táborok stb.)?

– Optimalizációhoz elengedhetetlen, erről már nyilatkoztam az előbb. Aki nem akar, annak nem kell odamennie. Az előrehaladás szempontjából kihagyható, de jelentősen lelassítaná ez a karakter fejlődését. Felfoghatjuk ezeket edzőtáboroknak is egy-egy nagyobb megmértetés előtt.

– Mi a véleményed a rabszolgázásról?

– A klasszikus rabszolgázást, mikor 1-10 karakter csak azért létezik, hogy a főkarakter útját egyenesse, elítélem. Időnként viszont mindenkinek előfordulhat olyan eset, mikor könnyebb megoldani egy „kis” karakterrel a szállítást, mint a „nagy”-ot kihozni egy labirintus mélyéről.

– Mit változtatnál a TF-en?

– Kötelezően játszattám a játékvezetőt, aki véleményem szerint nem bírja követni a játékosokat és a fejlesztéseket. Nem minden esetben, de az esetek 50%-ban ez meglátszik. Nem csak a konkrét játékvezetőre gondolok itt, hanem a mögötte álló programozókra is.

– Szerinted kik a legjobb játékosok/legerősebb karakterek a TF-en?

– Játékosok (ABC szerint, nem csak a táp szemszögéből): Bárkányi Imre (Birka), Magyarai Gábor (Bruti), Erdős Árpád (Doaron még mindig jó), Farkas Dénes (Merlin), Gyurik László (Erynome), Nagy Zoltán (Ci), Nyerges Kristóf (Yamamoto), Szabó Attila (Rizi). Talán ők azok, akik sokat tettek a TF-ért, vagy nagyon kiemelkedtek valamiben, de legfőképp kitaróak.

– Karakterek: Clod Onar, Ilinir Doaron, Wart, Leia Organa, Yamamoto, (Bow Syck).

– Kikkel készítsünk még interjút?

– Nagy Zoltánnal és Nagy Tiborral együtt (Ci és Citeső), Clod Onar megteremtőivel, akik először csináltak üstököszt.

– Köszönöm az interjút!

– Szívesen!

## TÚLÉLŐK FÖLDJE NAPI HÍREI

Olyan hírek keltek szárnyra, miszerint közeledünk a kétezer éves napkitörés ciklus vége felé, vagyis hamarosan – pár évtizeden belül – tanúi lehetünk egy égi katasztrófa bekövetkezésének. A régi ghallai krónikák szerint a napokra elszűrülő égboltot olyan éles villanások és hőkitörések fogják követni, melyet csak azok élhetnek túl, akik a hegyek mélyére vándorolnak. De talán, ha az istenek is úgy akarják, van még remény elkerülni mindezt...

**Zarknodról semmi hír!** A nyomaveszett triklem drakolder – mely talán nem is annyira gonosz, mint azelőtt gondoltuk, mielőtt hátrahagyott piramisában szolgálai a kalandozóink segítségét kérték –, bárhol lehet, az árnytünder birodalmak eldugott városaitól kezdve, az éjfattaktól hemzsegő Sötét Földön keresztül bárhol, akár valamelyik másik, általunk eddig ismeretlen létsíkon is járhat.

**Mialden és Lodarn halott.** Bár az ilyeneknek száz életük van. Persze **Sir Criminal** és **Weasel** nem hiába takarították ki ezen eretnek lényeket istenük szentélyéből, hiszen Uruk méltó elismeréssel tekintett le rájuk hősiességükért.

Alighanem **Vrandol Sayn Karad** a legnagyobb bárdok egyike ma Ghallán. A zene minden apró fortélyának birtokában van (azt sugdossák, zene szakértelme már 300 fölötte jár), dallamait áthatja a mágia, melyet az Összhangzat KT klasztoplanáris energiájából merít! Alanorban több ezres tömegek gyűlnek össze előadásaira, melyek után (a bevételéből) a helyiek szerint hatalmas partykat rendez a helyi fogadóban.

**Az éjfattak elleni elnyúló harc** Sir Rasolphius expedícióvezetőben is kétségeket ébresztett. Legalábbis a küzdelem végeláthatatlan kimenetele rendkívül csüggedt jelentésre sarkalata a Raia lovagot. A királyi udvarban ennek ellenére nem esnek kétségbe, „győzni fogunk”, hangoztatják, „a Sötét Föld gyamatosításának ideje már nincs is olyan messze”, hogy a nép fiai és lányai megnyugodhassanak kicsikét.

**Lodarn, Mialden és Bondorroth**, a három renegát avatár elméjét olyan nem ezen a földön született varázserők védik, melyekhez hasonló Ghalla fiai még csak nem is láthatnak. Talán ennek köszönhető, hogy pszi-ernyővel sem lehet kilesni a tulajdonságaikat.