

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Új évezredben, de a régi szellemben folytatjuk tovább az Alanori Krónikát. A jelek szerint állandóan a Battletech rovatunk, bár ter-veink szerint csak novellák jelennek meg benne. Maga a játék sajnos még kis réteget érint, viszont a regényeink meghozták sok olvasónk kedvét a Battletech izgalmas világához, így örömmel fogadják az itt játszó írókat. Mostani számunkban olvashattok még a TF-találkozó- zóról, mindkét olimpiáról, sőt megtaláljátok a találkozó TF-es és ÖV-s kvízkérdéseit és a helyes válaszokat is. A Krónikával együtt jelenik meg az utolsó Létsíkokhoz kapcsolódó Invázió, a Levegő síkja. Márciustól az Invázió Zén második expedíciójával folytatódik.

Sokan kérdezik, hogy miképpen fizethetnek elő az újságra. Nos, belföldi postautalványon (rőzsaszín csek) adjátok fel a befizetni kívánt összeget, számonként 200 Ft-ot! Ne felejtsetek el a csek hátuljára írni rá, hogy AK előfizetés, és azt, hogy melyik számtól kéritek az újságot!

Címlapunkon ezúttal Fisher Tamás festményét, a Két világ közt című TF és ÖV regény borítóképét láthatjátok.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 1. (61.) szám (2001. január) – Megjelenik havonta
Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János
Grafikusok: Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás
Borító: Erdős Árpád **Borítófestmény:** Fisher Tamás
Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt
Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134
Lapzárta: december 15. **A februári szám lapzárta:** január 19.
Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
 ISSN 1219 770 X

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

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

A Türlők Földje, a Káosz Galaktika, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG) és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadownrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

AZTECHNOLOGY

A mamutcég

2

PÁRBAJ

Battletech novella

7

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

12

VERSENYBESZÁMOLÓK

Bemutató és hagyományos verseny

14

KOMBÓK

Partizánháború

16

LAPELEMZÉS

Rúvel hegy

22

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ÚJ VERSENYEK

Januárban és februárban

30

VAKFOLT

KG novella

32

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki levelei

40

ŐSÖK VÁROSA

Az olimpiáról

42

GHALLA NEWS

A TF hírei

44

VII. GHALLAI BÁRDVERSENY

44

TF-FEJLESZTÉSEK

45

XIV. TF-, KG- ÉS ÖV-TALÁLKOZÓ

46

KVÍZ

48

TF-VARÁZSLATOK

49

APRÓK

52

AZTECHNOLOGY

FŐBB VEZETŐK

Az elnök és az igazgatók mellett az Aztechnologynek számos más, kiemelkedően fontos beosztásban lévő vezetője is van. Bár ők is helyet kaptak az igazgatótanácsban, szavazati joguk nincs – ez az elrendezés kizárólag a Nagy A-ra jellemző.

A Hadművelési Igazgató egy Diego Chavez nevű vénember (tudomásunk szerint semmi köze Domingóhoz), aki pályafutását az ORO egyik vezetőjének testőréként kezdte, majd bérgyilkosként és végrehajtóként küzdötte fel magát a ranglétrán. Még mindig érti a dolgát, és az egyik leghalálósabb ellenfél, akit csak az Aztlan területén összeszedhetsz magadnak.

>>>> [Körülbelül négy évvel ezelőtt egy csapat tiri tünde megpróbálta elrabolni Diegót, amikor az Denverbe látogatott, valószínűleg ki akarták szedni belőle, hogy mit tud az Aztechnology belső ügyleteiről. Sikertől is ártalmatlanná tenni a testőreit, de az öreg egyedül tartotta fel őket, amíg megérkezett az erősítés.] <<<<<<

– Eli

A másik nélkülözhetetlen őskövület, az Üzleti Igazgató, Carmencita Rico már legalább tíz esztendeje ül a helyén. A múltjáról semmit sem sikerült kiderítenünk – a Seattle-i irodában tizenöt éve dolgozott ugyan hasonló néven egy közepes beosztásban lévő könyvelő, de hitelt érdemlően nem tudjuk bizonyítani, vajon ugyanarról a nőről van-e szó. Kora ellenére (hetven-egynéhány) még mindig nagy férfifaló hírében áll.

A jelenlegi Információs Igazgató Francisco Guzman, Domingo Chavez közeli barátja. Guzman kaváló memóriájáról vált híressé; soha nem felejtí el a neveket és arcokat, és pontosan emlékszik arra is, mit ebédelt 159 évvel ezelőtt. Az Aztech Ügyviteli Információs Rendszerének karbantartása is az ő hatáskörébe tartozik. Chavez arra törekszik, hogy minél több fontos programba legyen beleszólása.

Az Aztechnology ezen igazgatóságait az igazgatótanácsban négy bábfigura képviseli: José Escobedo, Juan LaTörre, Peter Morales és Carmelita Rocha. Az ő anyaguk sok hasonlóságot mutat: mindannyian a hatvanas éveikben járnak, kábé harminc éve dolgoznak a cégnél, és a céggrabszolgák az ő kezükben látják összpontosulni a hatalmat. A főigazgatók eme csoportja azonban valójában

csak a töltelék. A Nagy A legtetetjén foglalnak helyet, de valódi hatalommal nem rendelkeznek.

A RÉSZLEGEK

Az Aztechnology hat fő részlegből tevődik össze: Észak-Amerika, Dél-Amerika, Európa, Afrika, Ázsia és Ausztrália. Mindegyik élén egy-egy főigazgató áll. A tenochtitláni főhadiszállás vezényli az egész műsort, de papíron az is az észak-amerikai részleg alá tartozik.

Mind a hat részleg számos további, helyi részlegre oszlik, melyek élén egy alelnök vagy ügyvezető igazgató áll. A részlegek vezetői belátásuk szerint, korlátozások nélkül igazgathatják saját területüket, egészen addig, amíg profittal termelnek. A legfőbb fejesek természetesen rájuk vonatkozik a balhét a területükön történt minden baklövésért, még akkor is, ha azt a legutolsó szakadt melós követi el; a terhelési szint finoman fogalmazva is elég magas, a személycserék pedig szinte mindennapos dolognak számítanak.

>>>> [Tehát ha egy nagyfőnök ki van bukva az egyik alelnökre, nincs más dolga, mint megvárni, hogy valami balul süljön el az adott részlegnél, és a fickó máris történelemnek számít? Félelmetes.] <<<<<<

– Hotei

>>>> [De akár ő is előidézheti a problémát. Most legalább már tudjuk, miért olyan agyatlan seggefaj minden részlegvezető; mindannyian ugyanazokkal a problémákkal küszködnek, a hibázás esélye pedig igen magas.] <<<<<<

– Happy Cap'n

>>>> [Ez persze csak akkor működik, ha az a bizonyos alelnök nem valamelyik igazgatótanácsi tag csicskása. Az Aztechnologynál minden a hatalmi bázison múlik. Mindennek alaposan utána kell nézni. Sosem tudhatod, hogy az illető esetleg nem rokona, barátja, védenca, vagy közvetett ismerőse-e az egyik tagnak.] <<<<<<

– Pumas

FŐBB ÜZLETI ÉRDEKELTSÉGEK

A világ feletti hatalom megszerzéséhez rengeteg nyuen szükségeltetik, ezért az Aztechnology számára is elsődleges fontosságú a minél nagyobb profit. A fogyasztási cikkek előállítására még mindig az első számú pénzforsrás,

megtámogatva az élelmiszerek és katonai felszerelések terjesztésével. Miután több évig sérülékeny nehézipari érdekeltségek nélkül futtatták a céget, az Aztechnology fejesei hirtelen elhatározással megkezdték ipari létesítményeik nagy százalékanak átalakítását. Ez nagyjából azt takarta, hogy régebbi létesítményeiket inflációs áron kiárusították olyan kisebb cégeknek, melyeknek nagyon szükségük volt ilyesféle ingatlanokra. Ezzel párhuzamosan az új fejlesztésű szakértői rendszereket is áruba bocsátották, hogy a társaságok beindíthassák a szekeret, a volt Aztechnology munkásokat pedig „oktatóként” adták tovább. Az így befolyt pénzekből a legújabb technológiát képviselő telepeket hoztak létre olyan területeken, ahol jóval olcsóbb a munkaerő. Régi stratégia, de még manapság is működik.

>>>>> [Nem csak az a lényeg, hogy az Aztechnology sokkal fejlettebb és olcsóbb létesítményekkel jöttek ki az üzletből, de biztosak lehetnek benne, hogy a szakértői rendszereikbe beépítették a kis hátsó ajtóikat, és az „oktatók” is egészen biztosan rendszeres jelentéseket küldenek a kisebb cég viselt dolgairól.] <<<<<<

– Blue Tag

A Nagy A mostanában vegyszerek, szoftverek, katonai technológiák és mágikus árucikkek előállítására koncentrál. Az Aztech katonai erők a vegyszerek és katonai felszerelések egy részét a yucataní lázadók elleni harcban használják fel, de a cucc nagy részét a világpiacon ömlesztik. Az Aztechnology legutóbbi szoftversomajga szakértői rendszereket tartalmaz különféle holografikus adatbáziskezelőkhöz, interaktív üzleti kutatásokhoz, közlekedési csomópontokhoz, és többszereplős játékokhoz. A mágikus termékek nagyjából varázslat- és fókuszfórmulákra, valamint a mágikus tárgyak készítéséhez szükséges anyagokra korlátozódnak. A cég kezdi kóstolgatni a mágikus szolgáltatások üzletágát is, Felébredt alkalmazottait egyre gyakrabban adja bérbé biztonsági és oktatási feladatokra.

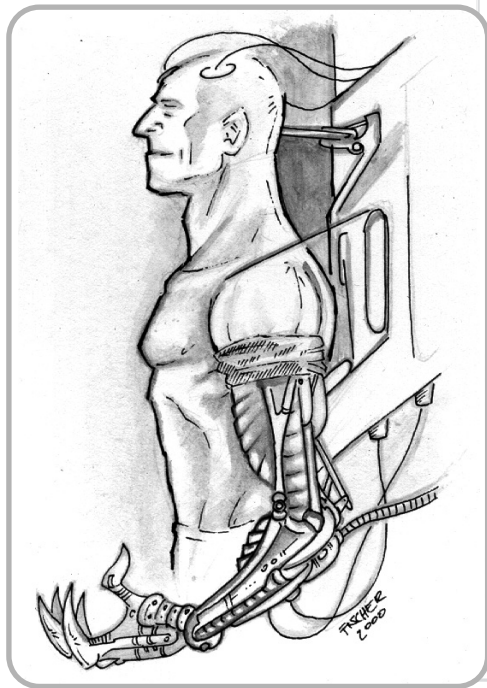
>>>>> [Azt hallottam, az Azzie-k vérmágnusokat adtak bérbé zsoldosokként a Sivatagi Háborúk idején.] <<<<<<

– Redfoot

>>>>> [Ez a mágikus megfelelője az ideggáz gyakorlatokon való alkalmazásának – nem túl valószínű. És ha mégis megtették, ezek a mágusok lehetnek az első számú célpontok; kétlem, hogy sokan túlélték volna közülük.] <<<<<<

– Hangfire

Az Aztechnology nemrég biotechnológiai és kibernetikus kutatásokba fogott, azon belül is a gyógyszerek és harci kiberverek előállítására koncentrálnak. Mutatkoznak bizonyos jelei, hogy harci drogokat és beültetéseket tesztelnek a yucataní lázadók ellen.



ÉRDEKELTSÉGEK ÉS LEÁNYVÁLLALATOK

A Nagy A-nak világszerte vannak érdekeltségei. A legnagyobb ezek közül – bár nem hivatalosan – maga Aztlan. Mivel vaskézzel uralja a mátrix központú szavazási rendszert, az Aztechnology gyakorlatilag a tulajdonában tartja az országot, ráadásul még Aztlan biztonságáról is gondoskodik. Ez az irányítás Aztlan minden hivatalos kirendeltségére is kiterjed, mint például a denveri Aztlan Szektorra, vagy a quebeci Szórakoztató Zónára.

Az Aztechnology nagyobb leányvállalatainak központja Aztlanban található. Például az Azzie-k tulajdonában van a Pemex (Petroloes Mexicanos), Aztlan legnagyobb petrokémiai vállalata, vagy a Televisa, a legnagyobb állami médiakonglomerátum. Ugyancsak Aztechnology leányvállalat a BANCOMEXT (Banco Nacional de Comercio Exterior), Aztlan külkereskedelmi bankja, valamint a MedíCarro, a DocWagon Azzie változata.

>>>>> [A MedíCarro valójában egy DocWagon koncesszió. A DocWagon hozta létre az Azzie-knak, és ugyanúgy ellátja az Aztlanban tartózkodó DocWagon ügyfeleket, mint sajátjait.] <<<<<<

– Socio Pat

Az Aztechnologynak nem csak Aztlan területén, hanem a legtöbb országban vannak érdekeltségei. A céget a határaiakon belülre nem engedő államok közül a két Tir



(Tír Tairngire és Tír na nÓg) a legismertebb, de ide tartozik a Fülöp-szigetek, Kuba és Amazónia is. Papíron a Nagy A Kalifornia Szabadállam területén belül sem tevékenykedhetne – de ottani fő leányvállalata, a Pyramid Operations puszta létezése megmutatja, mi is a valós helyzet. A cég egyik legnagyobb kirendeltsége az Algonkín-Manitu Tanácsban található Genetique. Az általa nyújtott szolgáltatásokért cserébe a Tanács szerződésben garantálta, hogy a vállalat felügyelhesen minden jövőbeli, gabonával foglalkozó genetikai kutatást. Ez a szerződés óriási összegeket hoz az Aztechnology konyhájára, ráadásul a Genetique már a genetika egyéb területeibe is alaposan belefolyt. Talpalatnyi helyről indulva a cég felvásárolt számos kisebb A-M társaságot, ezáltal az Aztechnologyt téve az állam legnagyobb befolyással rendelkező cégévé.

>>>>> [A Tanács lakosságai tüntetésekkel tiltakoznak az ellen, hogy egy idegen cégnek ekkora hatalmat adjanak, de mindeddig nem értek el semmi eredményt.] <<<<<<

– The Keynesian Kid

BIZTONSÁG

Az Azzie-k iszonyú paranoiások. Mindig. Minden megacég hatalmas összegeket költ saját biztonságára, de az Aztechnologynál ez már beteges méreteket öltött. Bár Aztlan területén a cég paranoiája kissé csökkenni látszik, a Nagy A elleni vadászatok a helyszíntől függetlenül halálosan veszélyesek.

MÁGIKUS BIZTONSÁG

Az Azzie-k főként mágiikus biztonsági eljárásairól híresterültek el. Az Aztechnology Corporate Security (ACS) az átlagosnál jóval nagyobb számú mágiikusan aktív alkalmazottat foglalkoztat, akik gondosan be vannak illesztve a hagyományos védelmi erőkhöz köztük. Az ACS varázsló-

inak kiadott utasítás szerint akkor is támogatást kell biztosítaniuk a többieknek, amikor nincsenek a közelben, tehát könnyen előfordulhat, hogy fenntartott, rögzített varázslatokkal, esetleg szellemekkel vagy fókuszokkal megtámogatott hagyományos biztonságiakba akadtok. Főként sámánokat alkalmaznak, leggyakoribb totemek a Kígyó, Jaguár, Skorpió, Farkas, Puma, Kutya és Tollaskígyó. Fizikai és varázsló adeptusok is előfordulnak a sorik között, de jóval kisebb számban.

>>>>> [Ezek közül is a legtöbbjük idéző, akik a szellemekkel asztrális őrzőjáratot és fizikai biztosítást adnak – ha szükséges.] <<<<<<

– Carter

Az ACS varázslói igen gyakran alkalmaznak őrszemként figyelőszellemeket, általában párosával, azzal az utasítással, hogy azonnal értesítsék megidézőjüket a behatoló megpillantásakor. A kényesebb területeken rendszerint paranormális állatok járőröznek. Különösen kedvelik a pokolkuttyát és a piázmát, de nágák, tűzkaakások, és baziliszkusok is sűrűn előfordulhatnak a védett területen, akárcsak a kibernetikus módonított örktutya.

És mielőtt még rákérdeznének a vérmágia: igen, létezik, és néhány varázslójuk alkalmazza is. Amennyire tudjuk, ez egy nagyon ritka metamágikus technika, melynek alkalmazására a szokványos ACS varázslók nem képesek (szerencsére). Arra viszont ne számítsatok, hogy elmondok, hogyan néznek ki ezek a fickók; a dörzsöltebb vadászok az ACS összes mágusát úgy kezelik, mintha maga lenne a halál megtestesülése. Nem akarom bántani a varázslókat, de el kell, hogy mondjam: mindig a mágust nyírd ki először, különösen ha egy Aztechnology elleni vadászban veszel részt.

>>>>> [Ha a vérmágusokról van szó, a legtöbb varázsló minden bizonnyal egyetért veled. Ha sikerül egyet elkapnotok, ne felejtsetek el begyűjteni a fejpenzt a Draco Alapítványtól.] <<<<<<

– Beowulf

>>>>> [A nemrég lezajlott eseményeket is figyelembe véve eme gonosz tradíció követőinek száma nagy mértékben csökkent. A túlélők tanultak társaik hibájából, ezért sokkal körültekintőbben szövegetik a terveiket.] <<<<<<

– The Laughing Man

MÁTRIX BIZTONSÁG

Az Aztechnology az összetett, rendszertelen elrendezésű Matrixvédelmet kedveli. A periférikus csomópontokban a rendszer túlterhelésének megakadályozása érdekében szinte kizárólag fehér és szürke jegeket alkalmaznak. A központi rendszerben viszont a fekete jég az úr – beleértve a pszichotrópikus verziót is. A különösen kényes terü-

leteken – azaz ott, ahová vadászként valószínűleg be kell hatolnod – az Azzie alkalmazkodó jegeket, szakértői rendszerek által futtatott jegeket, multifunkcionális programokat, Escher hurkokat és adatfégeket vet be. Az ACS dekásai ezek kívül rendszeres őrzőkatartanak ezekben a csomópontokban. Az ACS egy egész hordányi, különösen agresszív dekást alkalmaz. Nagyon sok közülük az Azzie létesítményén kívül, a szabad Mátrixban vadászik a körözött dekásokra, vagy a céget érintő információkra. Sokszor fűl információkat töltenek fel a Shadowland csomópontjaira, így csalva csapdába a cég ellen készülő vadászokat.

>>>>> [Az Aztechnology Mátrixvédelme össze sem hasonlítható az igazi rosszfiúkéval, de ennek ellenére nem elhanyagolható. A biztonsági rendszer gyenge pontjai után kutató vadászok itt nem fognak eredménnyel járni. Az állandóan cirkáló dekások már egyébként is igen kellemetlen találkozásokat sejtetnek, de az Aztechnology a legjobb embereivel végezteti a munkát. A cég saját rendszerében nem nehéz összefutni egy-egy ilyen vérebbel.] <<<<<<

– Fastjack



FIZIKAI VÉDELEM

A fizikai védelem az a pont, ahol a biztonsági háló leginkább átjárhatóan tűnik. Az ACS katonái általában nem túl képzettek; mindent az előre meghatározott eljárás szerint csinálnak, ezért a találfkony vadászok könnyedén túljárhatnak az eszközön. Hogy pótolja a kiképzés hiányosságait, a Nagy A jobb (és több) felszereléssel és fegyverzetel látja el csapatait. Az ACS őrei szinte mindig egy kategóriával erősebb felszereléssel rendelkeznek az adott szituációban, mint a többi cég biztonságisai. Például ahol egy másik cég gorillái könnyű páncélban és géppisztollyal flangálnak, ott az Azzie örök közepes páncélzattal és puskákkal vannak felszerelve.

>>>>> [És egy pillanatig sem haboznak használni őket. Nem kérdezősködnek – előbb lőnek, mert szarnak rá, mit akartok mondani.] <<<<<<

– NiteSpawn

Az ACS fizikai biztonságának elittjét képezik a jól képzett Leopárd és Jaguár Örök. Ezek a fickók ugyanazt az egyenruhát viselik, mint a többi biztonsági, ezért nagyon kellemetlen meglepetéseket okozhatnak. A Leopárd Örök látja el az Aztechnology cégbirodalom legnagyobb védelmet igénylő területeinek biztonsági feladatait. Az Örök tagjainak több mint fele kibernetikusan módosított, a maradék nagy része pedig mágikusan aktív. Egy átlagos osztag öt főből áll: egy varázsló (általában sámán), egy adeplus, valamint három kibernetikusan felgyűrt verőlegény. Ezek a fickók, bár papíron csak biztonsági örök, olyan kiképzést kapnak, mint a katonák, úgy viselkednek, mint a katonák, és úgy is néznek ki mint a katonák. Ezen kívül hihetetlenül bosszúsomjasak, és rendszerint enge-

délyt is kapnak az ellenfél követésére. Ha egy vadászaton sikerül átjetened őket, akkor lefogadhatod, hogy a nyomdoba erednek, és visszafetik a tartozást... még akkor is, ha három évet kell rá várniuk.

A Jaguár Örök hasonló a Leopárdhoz, de sokkal különlegesebb kiképzésben részesülnek. Ezek a fickók az ACS krémje, a világ legjobbjai közé tartoznak. Sosem hagyják el Aztlant; a kiemelt fontosságú területeket védik, mint például az Aztechnology tenochtitláni főhadiszállása. Hála Istennek mindössze egy zászlóaljnyi erőt tesznek ki.

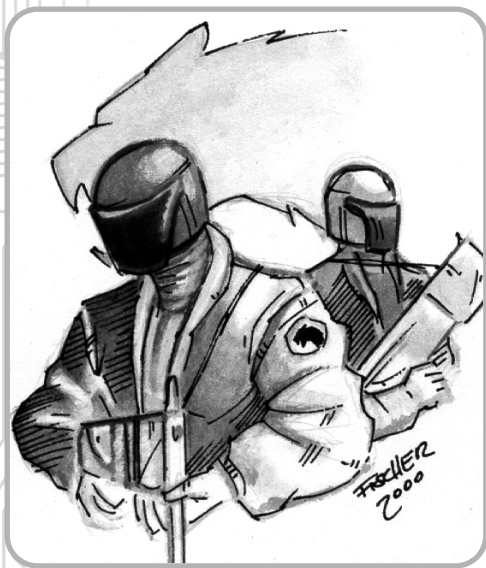
>>>>> [Mindössze? Hurrá!] <<<<<<

– Beard

>>>>> [Tekintve, hogy mindössze 400 emberről van szó az ACS-ben szolgáló 150000-ből (és ne feledjétek, az egész ország területén szétszórva), ez a szám valóban nem sok.] <<<<<

– Argent

Az Aztechnology néhány műhold segítségét is igénybe veszi, hogy szemmel tartsa a fontosabb eseményeket. A fontosabb létesítményeket, mint például a seattle-i piramist és a tenochtitláni főhadiszállást folyamatosan legálabb három szatellit figyeli, és az alkalmazott megfigyelő berendezések elég fejlettek ahhoz, hogy tisztább időben egy könyvet is fel lehessen velük ismerni.



TITKOS MŰVELETEK

Az Azzie-k nem kedvelik az „árnyvadász” kifejezést, ezért mindig „titkosügynököt”, vagy „feláldozható erőforrást” mondanak. Az Aztechnology vadászatainak többségét a megtörtélt akciók lebonyolítása, vagy a rivális cégektől való szöktetések teszik ki. A kényesebb feladatokat az ACS specialistái végzik el, bár a cég vadászok is felbérlelhet, ha nagy veszteségekre lehet számítani.

Az Azzie-k paranoiája többféle módon is hat az árnyközösség és a cég kapcsolatára. A Nagy A tudja, hogy az árnyvadászok alkalmazása árt a hírnevének, ezért mindent megtesz annak érdekében, hogy titokban tartsa kilétét. A leányvállalatok és kirakatcégeken keresztül történő alkalmazás tipikus Azzie módszer. Számos utcai közvetítő visszautasítja az Aztechnologyval való együttműködést, de jó pénzért mindig akad valaki, aki hajlandó elvállalni a munkát.

>>>>> [Nem tréfádolog. Éveken keresztül végeztem munkákat egy Charger Corp. nevű cégnek, amikor is kiderült, hogy az Aztechnology egyik leányvállalatáról van szó. Megállt bennem az ütő, amikor megtudtam a hírt – mindenki tudja, hogy a Nagy A orgyilkosok és szektások gyülekezőhelye.] <<<<<<

– Jobu

>>>>> [És még csodálkozol, hogy nem szóltak?] <<<<<

– Carter.

>>>>> [Lenyomoztunk néhány seattle-i független közvetítőt, akik az átlagosnál több Azzie-s szerződést kínálnak. Lehetséges, hogy az Aztechnology pénzeli őket, de közönséges közvetítők is lehetnek, akikkel a Nagy A jól működő kapcsolatot épített ki. Döntéseket el ti.

Nick Rigatos: Nick olyan munkákra specializálódott, amelyeknél nagyon fontos a mágikus szakértelmek ismerete. Van egy talizmánboltja Auburnben, melynek neve – nagy meglepetésre – „Nick’s”.

Ana Mailza: Ana egy Anodis Inc. nevű, üzleti kutatással foglalkozó kis cégnek dolgozik Bellevue-ban. Nem találunk kapcsolatot az Anodis és az Aztechnology között, de mégis...

Canon: A magát Canonnak nevező utcai prédikátor felettébb jó összeköttetésekkel rendelkezik, és mindig tud valami munkát adni a vele kapcsolatban álló vadászoknak.

A legtöbb ilyen munkát a Nagy A-tól szerzi, de némi lyik egyenesen a megatársaság ellen irányul. Azt gondolok róla, amit akartok.

Alexander Gorel: Alex egy Deviance nevű belvárosi bárban bonyolítja az üzleteit, a munkái főként a Renraku ellen szólnak. Biztosra vesszük, hogy Shinoyama használja a vadászok felbérelésére.] <<<<<<

– Dead Deckers Society

BELSŐ BIZTONSÁG

Amikor azt mondtam, hogy az Azzie-k paranoiásak, nem tréfáltam. Szoros megfigyelés alatt tartják az összes alkalmazottjukat, és még az alacsonyabb beosztásra pályázó jelentkezőket is alapos kihallgatásnak vetik alá. A jelölteknek egy egész napos képesség- és személyiségteszten, valamint mágikus gondolatolvasáson kell átesniük. A közepzetők és felső beosztásban lévők újabb vizsgálaton mennek keresztül. Talán mondanom sem kell, hogy a részteseken átmenő jelentkezők mindannyian hűséges alkalmazottaknak bizonyulnak.

Minden dolgozó rendszeres kulturális képzésen vesz részt, melynek keretében megismerkednek történelmükkel és dicső örökségükkel. A Nap Ösvényének követői által rendszeresen megrendezett fesztiválok és rituálék ugyan nem kötelező a megjelenés, a legtöbb Aztechnology alkalmazott mégis elmegy rájuk. Az istenekhez való fohászokdás elfogadott és támogatott dolog, akárcsak az áldozatok (kisebb tárgyak, vagy akár néhány csepp vér rituális elégetése). Bár ezek a rituálék a kívülállók számára kissé bizarrnak tűnhetnek, az Aztechnology berkein belül mindennaposnak számítanak.

>>>>> [A cég hivatalos nyelve az aztlani spanyol, ezt használják minden fontosabb alkalomkor. Minden alkalmazott érti vagy beszéli, de az angol is legalább ugyanilyen gyakori. A *Nabuatl*, az aztékok ősi nyelve is visszatérően van, néhány elkötelezett aztlani hazafi áldásos közreműködésének köszönhetően.] <<<<<<

– Diamondback

PÁRBAJ

Egy klános mech-harcos besétál a kocsmába... úgy hangzik, mint egy vicc kezdete, nem igaz? Nos, ezáltal nem erről volt szó. Amikor a fickó megjelent a helyiségben, párbaj lett a dolog vége. De talán kezdénem az elejétől.

Az Annual – bár az Antietam világán, Mallory's Keep városában található – nagy valószínűséggel egy hajdani terrai, kocsmának nevezett műintézmény mintájára építették. A vastag tölgyfagerendák, a faasztalok, és a tompított világítás otthonos hangulatot varázsoltak a helyiségbe. Az összhangot csak némileg bontották meg a külvilágból származó emléktárgyak, mint például a hátsó falra akasztott Kurita zászló – egy múlt évi rajtaütés hadiszákmánya, vagy a terem falain függő patinás mechpáncél-darabok, melyeken még jól ki lehetett venni az egységjelöléseket. Némelyeken talán kicsit kényelmetlen érzést keltett volna a dekoráció, de számunkra ez maga volt az otthon.

Egységem tagjainak, azaz Mallory Fejvadászainak több okból is ez volt a kedvenc tartózkodási helye. Először is, nem esett túl messzire a régi erőd bejáratától, amely főhadiszállásunknak adott otthont azokban az időszakokban, amikor éppen a bolygón tartózkodtunk. Másodsor, elfogadható áron lehet náluk fogyasztani; harmadszor pedig – és ez a legfontosabb szempont –, saját emberünk, Grady Hachkaser nyugalmazott törzsőrmester volt a tulajdonos, aki kéretlenül is folyamatosan ellátott minket innivalóval és jó tanácsokkal.

Mikki, Tony, Corlin és én éppen kedvenc helyünkön, a bár többi részétől leválasztott hátsó bokszban ültünk, és ünnepeltünk. Erre több okunk is volt. Az első, hogy kétévnyi klános fogócskázás után végre hazatértünk. A második, hogy hosszabb itt tartózkodásra számíthattunk, mert ki kellett képezni néhány zöldfülűt a mehek megcsonkításának és darabokra zúzásának nemes művészetére. A harmadik okot pedig százasossá váló előléptetésem szolgáltatta.

– Hogyan fogadta a jó öreg „Happy” Hart az előléptetésed hírért? – kérdezte Mikki féloldalas mosollyal.

– Hart őrnagy úgy viselkedett, mint mindig, ha én is érdekelt vagyok az ügyben – válaszoltam, és nagyot

kortyoltam sörömből. – A maga kedves és szívét melegen pillantásával rám nézett, és megfenyegetett, hogy saját kezűleg lő agyon, ha kilógok a sorból.

Válaszom halk kuncogást váltott ki asztaltársaimból – még Corlinból is. Az utóbbi évek folyamán egykori klán-harcos bajtársunk kissé felengedett, bár néha még mindig eléggé tartózkodóan viselkedett. A legjobb úton volt afelé, hogy betöltsse vadonatúj parancsnoki szakaszom negyedik helyét, ezért próbaképpen mellém lett beosztva a következő utunk időtartama.

– Kié a következő kör? – kérdeztem ártatlan képpel.

– A tiéd – válaszolták mindhárman egyszerre.

– Ti összebeszéltetek – mondtam, és megpróbáltam némi sértődöttséget csepegtetni a hangomba.

– Nézd a dolog pozitív oldalát, főnök – jegyezte meg Tony, miközben felálltam az asztaltól. – Most már elég fizetést kapsz, hogy ki tud egyenlíteni a tartozásod.

– De nem akkor, ha állandóan én fizetem a söröket – szoltam még vissza a vállam felett, majd az asztalok között átvágva a bárpulthoz sétáltam.

A pult mögött maga Grady – alacsony, vékony férfi szőke hajjal és horgas orral – álldogált. Közéledtemre elmosolyodott, és megkérdezte, mit adhat.

Feladtam a rendelést – három Arany Oroszlán sör





és egy Fulgar magamnak –, és néhány percig még a pult mellett maradtam, Gradyvel cseverészve. A beszélgetés hamarosan a hitelemre terelődött, és már éppen fizetni akartam, amikor a bejárati ajtó felpattant, és két óriás lépett be rajta. Néhány másodpercig úgy álltak ott, mint egy pár túlméretezett könyvszekrény, majd kétoldalt félreálltak, hogy beengedjék emberibb méretű társukat. Ha az elementálok nem nyújtottak volna elegendő útbaigazítást, akkor sem lehetett semmi kétségem afelől, hogy magabiztosan lépdelő fickó egy klános mech-harcos. Alig valamivel volt alacsonyabb nálam, viszont jóval izmosabb. Rövidre nyírt, sötét haja látni engedte a koponyáján húzóódó forradások sorát. Bal arcára zöld sólymot tetováltak, ami egyértelművé tette hovatartozását. A sokévnnyi kemény harc következtében sebhelyes és viharvert arc arról árulkodott, hogy a jövevény valamin nagyon felhúzhatta magát. Aggódó arckifejezéssel egy karsú szókeség lépett be a nyomában, és megállt a két őrködő elementál mellett.

A klános undorodva hordozta körül tekintetét a helyiségben, jól megnézve magának minden vendéget. Pillantásunk találkozott, mire igyekeztem minél több megvetést sűríteni a tekintetembe, és elégedetten elmosolyodtam, mert ő törte meg először a szemkontaktust. Miután végzett a jelenlévők szemrevételezésével, elindult a sarokba, szakasztársaim asztala felé.

A sors különös fintora folytán rajtunk kívül nem tartózkodott más mech-harcos a bárban. Az aznap éjszakai közönség főként techekből, szolgálaton kívüli gyalogosokból és egyéb, a legtöbb klános számára

nem embernek minősülő vendégből állt. Ez a pofa viszont kötekedni jött, és az én szakaszomat vette célba.

Megállt az asztalunknál, és úgy nézett végig barátaimon, mintha egy pár tiszta zoknit akarna kiválasztani a szennyesből. Tekintete végül megállapodott Corlinon, és amikor megszólalt, hangjából szinte csöpögött a megvetés.

– Te vagy Corlin, pozvál?

– Úgy van – válaszolta Corlin halkán, a jövevény szemébe nézve. – Mi szél hozott erre, Tosig?

Tosig mosolya hűvös volt és barátságatlan.

– Csak körülnézek. Szerettem volna tudni, hol rejtőzködik a szabadszülött söpredék, amikor éppen nem harcol.

– Akkor rossz helyen keresgélsz.

– Biztos vagy benne? – kérdezte lenéző gúnnyal. – Meglepő kijelentés egy ilyen szánalmas harcos-utánzat szájából.

– Tisztességes harcban győztek le. – Hangjából tisztán érződött, hogy szegény kölyök mindössze egy hajszálnyira áll attól, hogy párbajra hívja a fickót.

– Talán. – A mech-harcos végignézett a többiekben, és ezúttal Mikkit szúrta ki magának. – Vagy esetleg... egyéb okai is voltak? – Hangsúlya nem hagyott kétséget afelől, mire is gondol pontosan.

Mikki arca elvörösödött, ami csak két dolgot jelenthetett. Vagy zavarba jött, ami szerintem tizenkét éves kora óta nem történt meg velem, vagy kezdett bepipulni, ami viszont azt jelentette, hogy a klánosnak nemsokára nyolchüvelyknyi acélt kell majd megemészténie – de nem a szokványos módon. Corlin és Tony Tosigra vetett pillantásaiból azt is megállapíthatam, hogy meg sem próbálják majd visszatartani szakasztársnőjüket. Láttam, hogy Mikki keze eltűnik az asztal alatt.

Tosig elveszítése ugyan egy pillanatig sem aggasztott, de nem szerettem volna az ezredesnek arról magyarázkodni, hogyan tettünk szert egy klános hullájára. Mint tudjátok, a Mallory Fejvadászai nem zsoldoségség. Antietam hercegének Házi Testőrségéhez tartozunk, Mallory ezredes pedig a herceg fia és örököse. A harcmezőn azt csinálunk, amit akarunk, de idehaza kötelességünk a hercegi kormányzat képviselőiként viselkednünk. Ezért hát azt tettem, amit abban a pillanatban helyénvalónak éreztem.

– Hé, rosszarcul! – kiáltottam. – Apád gondolkodhatott volna, mielőtt összeállt anyáddal!

Ez rögtön felkeltette a figyelmét. Lassan felém fordult, arca dühös vicsorba torzult.

– Hozzám szóltál? – kérdezte halk, fenyegető hangon.

– Nem, tulajdonképpen a falnak – válaszoltam. – De a fal jóval okosabb nálad, ezért nem beszél vissza.

Két lépést tett felém, megvető kifejezést immár szintiszta düh váltotta fel.

– Te... hozzám... merészelsz... szólni? – Az üvöltve kiejtett szavak gépágyúlövedékeként hagyták el a száját. – Én Tosig csillagparancsnok vagyok, a...

– Engem az sem érdekel, ha te vagy Kerenszkij tábornok személyesen – szakítottam félbe. – Nincs jogod beszélni ide, kétértelmű megjegyzéseket tenni az embereimre, és általában úgy viselkedni, mint egy rosszul nevelt kétéves. Van két választásod. – Felemltem az ujjam. – Szépen kísértálsz ezekkel a házi Neandervölgyiekkel, felszálltok az úrjárótokra, elhúztok innen, és soha többé nem tesztitek a lábatokat az Antientamra. – Kinyújtottam egy másik ujjamat is. – Vagy pedig a Neandervölgyiek fognak felrakni az úrjáródra. Nos, melyiket választod?

Két teljes másodperce telttel, hogy feldolgozza a hallottakat. Hatalmas üvöltéssel, mely még egy elefántnak is becsületére vált volna, rám vetette magát. Már az első ütése padlóra küldött volna, ha egy helyben várom. Szerencsére még idejekorán elmozdultam, és meghallottam a széthasadó fa recsenését, amint ökle találkozott a bárpulttal. Pont időben perdült felém ahhoz, hogy begyűjtsön két kemény balkezes, meg egy jobbos felütést. Megtántorodott, tekintete homályossá és zavarossá vált, de egy szemvillanással később összeszedte magát, és szemében még nagyobb intenzitással lángolt fel a gyűlölet.

Újra támadott, de ezúttal már sokkal elővigyázatosabban. Bal kézzel állcsúcson kapott, majd következett egy jobbhorog a bordáimra. Hátraleptem, és miután következő jobbos elsűvített a fejem előtt, újra közelebb húzódtam, megragadtam jobb csuklóját és felkarját, és egy szépen kivitelezett judo-fogással rádobtam az egyik asztalra. A bútordarab hangos recsenéssel adta meg magát.

Amint előreléptem, hogy befejezzem a munkát, hirtelen hatalmas kezek szorították karomat az oldalamhoz. Azt hittem, az egyik elementál csatlakozott a harchoz, és már éppen kezdtem volna betojni, amikor egy ismerős hang harsogott a fülemben.

– Wozniak százados! Én vagyok az, Dregonov törzsőrmester! Fejezze be a harcot, vége!



Beletelt néhány pillanatba, hogy Dregonov hangja eljusson a tudatomig, de amikor ez bekövetkezett, azonnal ellazultam. Dregonov lassan eleresztett, én pedig felé fordultam.

– Köszönöm, törzsőrmester. Azt hiszem, már jól vagyok.

– Az látszik is a romokból – hallatszott egy hang Dregonov háta mögül, melynek hallatán megmerevedtem. Mallory ezredes volt az utolsó ember, akit jelen pillanatban látni akartam, de megvolt az a különleges képessége, hogy mindig ott teremjen, ha a Fejvadászok belekeveredtek valamibe. Akárhol is legyen az.

Az ezredes Dregonov mellé lépett, és úgy nézett rám, mintha azon tanakodna, mi a fenét kezdjen velem. Végül, több másodperces intenzív fürkészés után halk, nyugodt hangon megszólalt:

– Lenne olyan kedves elmagyarázni nekem a történeteket, százados? – A mi ezredesünk soha nem kiabált, de már elég embert láttam elbátortalanodni halk beszéde és hideg, kék szemének pillantása hatására, hogy másóvá kívánkozzam. Például egy luthieni ledobási zónába.

Szemét le sem vette rólam, miközben elmeséltem a történeteket. Amikor végeztem, az ezredes Gradyre pillantott, aki még mindig a pult túloldalán állt. Grady helyeslően bólintott, mire az ezredes újra felém fordult.

– Értem – mondta változatlanul nyugodt hangon, miközben elgondolkodva meredt rám. – Van még valami?

– Nem, uram.

– Helyes. – Dregonovhoz fordult. – Törzsőrmester, gondoskodjon a... vendégekről. – A szőke hajú



Dregonov, akit könnyedén össze lehetett volna tévesztetni egy elementállal, biccentett, majd elindult letesíteni a az utasítást.

A harc kezdete óta most először jutott időm körbenézni, és felmérni a verekedés következményeit. Az egyik szanitécünk, és a szőke mech-harcos gondoskodásának köszönhetően Tosig már kezdett magához térni. A két könyvszekrény egy csapat zord arcú biztonsági gyűrűjében állt, akik szemlátomást alig várták, hogy azok ketten okot adjanak némi lőgyakorlatra. A vendégek többsége már távozott, és nemsokára már csak a szakaszom, a klánosok, és az ezredes gyors reagálási csapata maradt a bárban.

– Wozniak százados, szedje rendbe magát, és egy óra múlva várom jelentéstételre az irodámban – mondta az ezredes. – Hozza a szakaszát is, és majd ott kibogozzuk, mi is történt itt ma éjjel.

Bólintottam, tisztelegtem, majd a kicsivel távolabb várakozó Mikkihez, Tonyhoz és Corlinhoz léptem. Arcukon megkönnyebbült kifejezés ült, no és természetesen cinkos mosoly. Már éppen szólásra nyitottam volna a szám, amikor fűlsértő üvöltés hasított a bár halk zsongásába.

– Wozniak!

Dolga végeztével az orvos már eltávozott, de Tosig máris a visszavágóra készült. Véresen és megviselten, ám még mindig veszélyesen állt a helyén. A folytatásban egyedül csak a másik mech-harcos akadályozta

meg. A nő Tosig derekába kapaszkodva próbálta hátrébb rángatni a nekivadult csillagparancsnokot, de nem járt eredménnyel. A fickó átkozódva kiabálta a nevemet, én pedig már kezdtem belenyugodni, hogy következik a második menet.

– Halott ember vagy! – ordította Tosig, és társát maga után vonszolva lassan felém indult. Szeme megszállott fényel csillogott, feje mélyvörös színben játszott. Mintha nem is ugyanaz az arrogáns klánharcos lett volna, aki az imént besétált a bárba. Ehelyett egy vérzsomjas, tomboló, alig emberi gyilkos állt a helyén.

Mielőtt azonban Tosig elérhetett volna, az ezredes közénk lépett. Pillantásuk találkozott, és egy teljes percig mindketten mozdulatlanul nézték a másikat arra várva, hogy a másik meghunyászkodjon. Ahogy telt az idő, Tosig szemének megszállott csillogása lassan elhalványult, helyére józanság költözött. Végül ellazulva hátrálépett, partnere pedig elengedte a derekát.

– Minden rendben? – kérdezte az ezredes.

– Igen. – Hangjába visszatért a megvető él. – Ki maga?

– Ian Mallory ezredes.

– Az ön embere? – Kérdezte Tosig rám mutatva.

– Pontosan.

– Ez esetben itt és most párbajra hívom. Tosig csillagparancsnok vagyok a Jáde Sólom klán Háromszázötödik Támadó Csillagképéből. Részt vettem négy világ meghódításában, hetvennégy csatában, és harminchat győzelemmel büszkélkedhetem. Mit a válasza?

A helyiségben mindenki – még én is – döbbenten meredt rá. Néhány másodperces csend ereszkedett a teremre, mielőtt az ezredes válaszolt volna.

– A válaszom: nem.

Tosig meglepetten nézett az ezredesre.

– Az embere helyett beszél?

– Pontosan.

– Akkor inkább magát hívnám ki, ha már egyszer felelősséget vállal a beosztottja cselekedeteiért. – A fölünyes mosoly újra megjelent, mintha soha el sem tűnt volna. – Vagy mindegyik Fejvadász gyáva féreg, akik meg sem érdemlik a tisztességes halált? – Tosig viselkedése szinte kiáltott egy nevelés után.

Az egyedüli nyoma annak, hogy a megjegyzés célba talált, az volt, hogy az ezredes keze ökölbe szorult. Az öngyilkosságnak vannak fájdalommentes módozatai, de gyávának nevezni egy Fejvadászt nem tartozik ezek közé, és az ezredes szemlátomást nem is akarta annyiban hagyni Tosig sértését. Abban a pillanatban csak arra tudtam gondolni, hogy egy Tosighoz hasonló kurafi biztosan nem lenne szívbjajos tisztességtelen

trükköket alkalmazni harc közben, és én mégiscsak könnyebben feláldozható vagyok, mint Antietam jövőbeli hercege.

Ezért mielőtt még az ezredes úgy határozott volna, hogy gyógyírt talál Tosig csúnya légzési problémáira, előreléptem, és megálltam felettesem mellett.

– Gordon Wozniak százados vagyok. Huszonhat győzelem van a számlámon, ezek közül három a Jáde Sóllyom klán ellen. Elfogadom a kihívását. A küzdelem helyszíne a Csaták Szigete, mához öt napra. – A Csaták Szigete a Fejvadászok által használt gyakorlópálya volt, egy apró földdarab az Antietam északi tengerén. Tökéletes helynek látszott a viadal lebonyolítására, mert nem éltek rajta civil lakosok.

– Elfogadva – vágta rá Tosig, és diadalmas mosolyát elnézve megfordult a fejemben, vajon eredetileg nem ez volt-e a szándéka, amikor belépett a bárba. Elvonult mellettem, a szőkeség pedig követte, akár egy elfeledett játékszer. A két elementál is felzárkózott mögémük, és a négy klános kivonult az éjszakába.

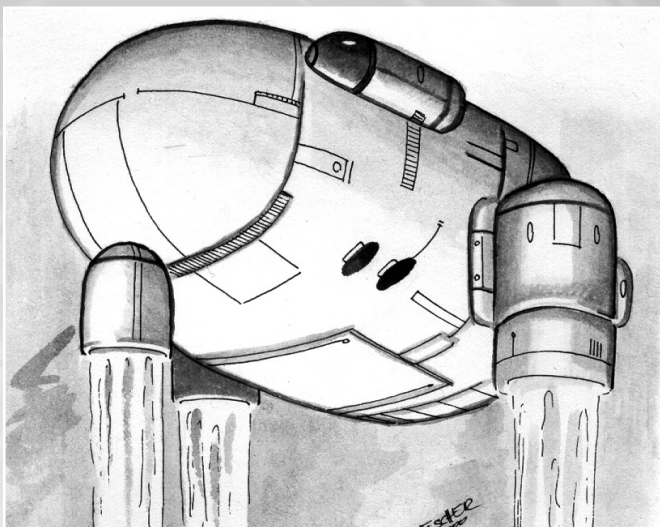
Megfordulva észrevettem, hogy mindenki úgy bámul rám, mintha éppen az imént biztosítottam volna őket sosem múltó szerelmemről Natasha Kerenszkij iránt. Még az ezredes is, aki sosem volt híres heves érzelemnyilvánításairól, döbönt meglepetéssel nézett rám. Csupán három szakasztársamon nem látszott semmi változás. Mikki és Tony rezignáltak, a jól ismert „na, megint benne vagyunk” kifejezéssel pillantottak egymásra, miközben Corlin mintha a gondolataiba merült volna.

– Valami gond van? – kérdeztem az ezredest.

– Azt mondtam, nem. – Tekintete szinte keresztülfűrt, és csak most döböntem rá, mit is tettem az imént. De már nyakig benne voltam, és nem visszakoehattam.

– Sajnálom, ezredes, de nem hagyhattam, hogy egy túltengő egóval megáldott genetikai képződmény csak úgy besétáljon a mi bárunkba, és gyávasággal vádoljon mindannyiunkat. – Corlinra pillantottam. – Sajnálom Corlin, nem akartalak megsérteni.

– A sértésekkel együtt tudok élni – vágott vissza az ezredes –, de halott harcosokkal már kevésbé. – Ő is Corlin felé fordult. – Vissza lehet még mondani valahogy ezt a dolgot?



Corlin megrázta a fejét.

– Csak a résztvevő felek tudnák, és csakis megalapozott indokkal. Ha e nélkül teszi, akkor örökre gyávanak bélyegeznék, és nem lenne méltó többé a harcosi státuszra.

Az ezredes halkán szitkozódott.

– Mennyire ismeri ezt a Tosigot?

– Hallottam már róla, de személyesen nem nagyon ismerem. Egykoron ristarnak... azaz olyan mech-harcosnak számított, akinek jó esélye van a vérnév elnyerésére. Azonban valahogy kudarcot vallott a próbán. De egy biztos: valami nagyon nincs rendben Tosiggal.

– És mi az?

– A Wozniak századosdal szemben kimutatott dühe. Soha nem láttam még ilyen indulatos klános mech-harcost. Egy harcos soha nem engedne meg magának ilyen érzelmi kitörést, mert az olyan gyengeségről árulkodna, amely nem méltó egy klánharcoshoz.

– Milyen gépet vezet? – kérdeztem.

– Summonert, vagy a ti elnevezésetek szerint Thort. Az elsődleges változatot kedveli. – Most rajtam volt a sor, hogy magamban káromkodjak. A Rattlesnake-em még megvolt ugyan, de egy az egyben azzal esélyem sem lehetett egy Thor ellen. Éppen megszólaltam volna, amikor az ezredes közbevágtott.

– Elég legyen ebből. Százados, szedje rendbe magát. Ötven perc múlva várom önt és a társulatát az irodámban. Hosszú éjszaka elé nézünk.

Kérdezz... ALOM... felelek!

Visszavehetek-e lapot a *Trükkös csel*lel, ha az ellenfelemnek nincs lapja az asztalon?

Nem. A *Trükkös csel*nél a képesség használati költsége egy varázspont, és egy lap visszavétele, a hatás eredménye pedig, hogy ellenfélnek max. két célpont lapot kell visszavennie. A max. két lap ugyan lehetne nulla is, de mivel a képesség használata célpontot igényel, ezért csak akkor használhatom, ha legalább egy legális célpontja van.

Hány komponenszt kapok, ha két *Aranybányám* van játékban?

Akkor is csak annyit, amennyi varázspontot kapnál. Az *Aranybányák* hatása nem adódik össze, ahogy az *Átcsoportosítás* sem.

Teljesülnie kell-e a kijátszási feltételnek a *Kineportnál*?

Igen, a kijátszási feltételnek mindig teljesülnie kell, csak akkor nem, ha ezt külön kiemeljük a lapon.

Ha komponensért játszom ki a *Kisebb zant*, csökkenti-e az idézési költségét az *Olvasztókemence*?

Nem, mivel itt az idézési költséget helyettesít egy komponenssel. A helyettesítés soha nem módosul. Pl. ha a *Megszakításnál* az idézési költséget lapdobással helyettesítem, akkor három *Káoszmaster* és *Mágikus pulzans* ellenére sem kell rá varázspontot költeni. A dolgot úgy kell fel-fogni, hogy nem az alap, hanem a módosított idézési költséget helyettesítem.

Kijátszom egy *Páros gyógyulást*, az ellenfelem *Majd legközelebbel* reagál, mire én is *Majd legközelebbel* válaszolok. Erre ő újabb *Majd legközelebbel* akarja folytatni. Mi történik, ha a *Páros gyógyulásra* játssza ki, és mi van akkor, ha az én *Majd legközelebbemre*?

Bonyolult a helyzet. Nézzük az első esetet! A *Páros gyógyulás* nem jön létre, így az ellenfél visszaveheti a kezébe, és visszakapja a varázspontot. Az én *Majd legközelebbem* viszont létrejött, tehát az ellenfél az első *Majd legközelebbjét* visszaveheti a kezébe. Ez az ellenfélnek jó üzlet volt, nekem már kevésbé. A második esetben a harmadik legközelebb (az ellenfél másodikja) a másodikra (az anyémre) kerül kijátszásra. Ekkor az én legközelebbem nem jön létre, visszakerül a kezembe. Az ő első legközelebbje viszont létrejön, így én visszakapom a *Páros gyógyulást* és a varázspontot. Ez viszont már rosszabb az ellenfélnek, hiszen az első esettől eltérően ő nem kapott vissza lapot.

Megakadályozhatom-e a *Pyrk viperán* levő asztráljelzővel, hogy az *Érdekeszövetség* miatt gazdát cseréljen?

Természetesen. Amikor átkerülne, mindig egy jelző árán megakadályozhatod azt.

Mennyit sebződik az ellenfél, ha az *Ősvortex* használatakor síkot dobok el?


A különböző fajta idézési költséget tartalmazó lapoknál az alap idézési költség az összes típusú idézési költség összege. Vagyis az *Ősvortex-szel* pl. egy *Kalandozók városa* ötöt sebez.

Hány lappal kezdünk, ha én *Egérúttal* az ellenfelem pedig *Ősi rúnával* játszik?

Mindketten továbbra is négygyel. Az, hogy az *Egérútra* nem hat az *Ősi rúná*, nem azt jelenti, hogy az ellenfélnek nincs szabálylapja, hanem csak azt, hogy a szabálylapjának hatása nem érvényesül.



Ellophatok-e a *Tolvaj klántaggal* tárgyat?

Nem, a kártyán a  ikon a két varázspontot jelöli, tehát csak varázspontért jövő lapot lophat el. A tolvaj klántaggal kapcsolatban még egy fontos dolog, ami a bemutatott versenyen többször felmerült. Ugye a klántag csak akkor lop, ha külön eldobok neki egy lapot. Ezt sokan elfelejtették. Ilyenkor a lapdobás a klántag képességének a használati költsége, tehát ha valaki nem dob lapot, mégis ellop egy lapot az ellenféltől, akkor utólag az a megoldás, hogy dob egy lapot, nem pedig az, hogy jó, akkor nem loptad el. Ez ugyanolyan, mint amikor valaki lő a *Villámszimbólummal*, vagy kijátsszik egy lapot, és nem vonja le a varázspontot. Ha rájöttök, hogy ez történt, akkor utólag levonjátok.

Kaphatok-e komponenszt a második körben, ha az elsőben kijátsszotam egy *Aranybányát*?

Nem, mert a bánya csak az előkészítő fázis végén lesz aktív, amikor már megkaptam a varázspontot, és az épületek képességei csak aktívan működnek.

Hány lapot kell megmutatnom, és hány lapot nézhetnek meg célpont pakli tetején, ha kitercelek három *Jövőlátót*?

Ilyenkor egymás után hajtódnak végre a *Jövőlátó* kijátsszásakor megtörténő dolgok. Megmutatok négy lapot, megnézem az ellenfél paklijának felső négy lapját. Utána ismét megmutatok négy lapot (nem muszáj, de célszerű ugyanazt a négyet mutatni), majd ismét megnézem a már látott négy felső lapot. És ugyanez történik a harmadik *Jövőlátó* esetében is.

Kinek a kezébe kerül vissza az ellenféltől bűvölt lény, ha a *Lélekrabló* szobá akaram venni?

A tulajdonosának, vagyis jelen esetben az ellenfélnek a kezébe. Minden esetben, amikor egy lap visszakerül valaki kezébe, csakis a tulajdonosába kerülhet vissza.

Megakadályozhatom-e a *Parancs* hatását egy galetkimen, ha feláldozok egy testrésszt?

Nem. A testrészekkel a következő hatásoktól lehet megmenteni a galetkiket: egy vagy több galetkit céloz, megsebez, feláldozásra kényszerít, ellop, jelzőt rak rá, passzívra vagy kirak a játékból. A *Parancs*ra ezek közül a feltételek közül egyik sem igaz.

Mi történik akkor, ha *A szeretet ünnepe*t játszok ki egy *Haláljáró*-ra, és az ellenfélnek van egy *Bobócmoladja*?

Mivel a *Bobócmolad* semmiképpen nem lehet célpontja *A szeretet ünnepe*nek, ezért nem védi meg a *Haláljáró*t. Azokban az esetekben viszont, amikor a *Bobócmolad* elvileg lehetne varázslat vagy hatás célpontja (pl. *Sbe-nar lázadása*, *A gyenge pusztulása* stb.), a molad megvédi a többi lényemet. Bonyolultabb a helyzet pl. egy *Vulkánkitörés* esetében. Ha a molad ekkor az őrszobában van, akkor megvédi a lényeimet. Ha viszont a tartalékban, akkor őrá nem hathat a kitörés, tehát, nem védi a lényeimet. *Agyvíbar* esetében sem óvja meg a lényeimet, mivel rá az *Agyvíbar* nem hat.

Mi történik akkor, ha halhatatlanság jelző van *Szuszán*-on, és én feláldozom?

Nos, ha kényszerített áldozásról van szó, akkor leesik egy jelző. Nem kényszerített esetben pedig a halhatatlan lények nem áldozhatók fel.

Megvédhetem-e a galetkimet egy testrésszel, ha a testrészen *Dermesztés* jelző van?

Igen. A testrészek feláldozása egy szabály, nem pedig a testrészt képessége, aminek használatát megakadályozná a *Dermesztés* jelző.

Hányszor használhatom a *Halálmester* képességét, ha éppen a gyűjtőbe kerülne?

Értelemszerűen csak egyszer, hiszen azzal megmentem, így már nem kerül a gyűjtőbe.



Hova kerül a *Zephyndarral* ellopott lény?

Valóban a lapon nem szerepel, de az ellopott lények mindig passzívan a tartalékba kerülnek.

Megakadályozhatom-e testrésszel azt, hogy a *Berserker italtól* a gyűjtőbe kerüljön a lényem?

Nem, mivel az italon az szerepel, hogy mindenképpen a gyűjtőbe kerül a lény.

Drágítja-e az *Egokínzás* a regenerációt?

Nem, mert a regeneráció nem reakció, hanem életmentő hatás.



VERSENYBESZÁMOLÓK

RÚVEL HEGY

Az első Ósók Városa kiegészítő, a Rúvel hegy megjelenés előtti frissen bontott versenyét november 25-én rendeztük. Nagy örömmünkre sikerült túlszárnyalni az ÓV hasonló versenyének indulószámát: arra 99-en, erre pedig pont 100-an neveztek. A játékosok három csomag Rúvel hegyből készítették legalább 35 lapos, színkorlát nélküli paklikat. A kiegészítő frissen bontott versenyre igen alkalmas; élvezetes, fordulatos küzdelmeket láthattunk. A legnépszerűbb illetve legerősebb lapok az alábbiak voltak: *Halálmester*, *Kineport*, *Pubányszint*, *Lárvaszint*, *Kamdemu*, *Osgari vadász*, *Tolvaj klántag*, *Tüske*, *Eleven rettenet*, *Az ósók szelleme*.

Nagy csatában végül Séd Szabolcs diadalmaskodott (egy-két jó lapja: *Zak Hazadar*, *Gázturbina*, *Toxikus Spóra*), a második Sass Tamás (*Tolvaj klántag*, *Az ósók szelleme*) lett. A harmadik helyen holtversenyben Korányi Tibor (*Különcség*) és Nagy Dániel (*Halálmester*, *Eleven rettenet*) végzett. A legjobb amatőröknek (mármost az első négyen kívül) Vaczó András és Marofka Mátyas bizonyultak.

MAKÓ BALÁZS

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét december 16-án rendeztük, 22 profi és 18 amatőr indulóval. A versenyen már lehetett használni a Rúvel hegy kiegészítő lapjait is, amit a játékosok meg is tettek: szinte minden pakliba bekerült legalább egy-két lap, és több újfajta koncepciót is láthattunk. A legnépszerűbb lapoknak az újak közül talán a *Megszakítás*, a *Gyenge gyengéje* és a *Most vagy soba tünetek*.

Külön öröm számomra, hogy a 22 profi induló 11 különböző féle paklival indult: háttas, goblin, kontroll, horda (ebből is többféle, volt mágiahasználós ill. Mesterrel vagy más kontroll-lapokkal operáló repülő horda), Mentor, őshangya, galetki, tárgyas, Mesteres, Földharcos, illetve egy új kombó pakli, amely a *Most vagy soba-Beholder mágus* lapokra épült (ld. később). A korábban uralkodó tárgyas pakli most (talán az erős side-lapok miatt) háttérbe szorult, helyére a háttas pakli próbál befurakodni: most hárman is indultak vele, s ebből ketten az első 4 között végeztek.

A profik között az első helyen holtversenyben Nagy Dániel és Szinay Péter végzett, az utóbbi háttas paklival, az előbbi pedig az



ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Garamvölgyi Dénes a második körben *Galetki szájhóst*, a harmadikban pedig *Halálmestert* Kineportozott ellenfelétől.
- Vaczó András Tüskés Végzetúr + Elektromos kézzel végezte ki ellenfelét.
- Poroszkai László 12 lapból kihúzta *A fenevad üvöltését*.
- Kulcsár Mihály 2 ÉP-ben volt, ellenfele 13-ban, és az ellenfélnek egy *Tüskés végzetúr* figyelt az órposztjában. Mihály kijelölte támadónak három torzszülöttjét, egy 2/1-es támadta a végzeturat, majd *Titánok szele*, ez a lénye leesett, így ő nem sebződött, a másik kettő pedig beütötte a 13-at.

általa kitalált, már említett kombó paklival. Aki nem ismeri a Beholder mágus nevű új ultra-ritka lapot, a lényege az, hogy 5-ért 1/3-as, repülő, általános és azonnali varázslatokkal célozhatatlan hegymélyi torzszülött, aki (P), 2 VP-ért egy varázslat hatását megduplázza. A *Most vagy sobával* ez 7 VP-ért 16 sebzés az ellenfélbe, elég finom. A nyertes paklik leírását oldalt olvashatjátok.

A harmadik helyet Holman Gábor szerezte meg, háts paklija szinte tökéletesen ugyanaz, mint Péteré; a negyediket pedig Simon Dániel, aki hegymélyi lényekkel (*Csápmester, Halálbozó, Bobócmolád, Vámpírbébi*) és *Most vagy sobával, Tudatvibarral*, ill. további néhány counterrel feltuningolt hordával játszott.

Az amatőröknél a kontroll paklik domináltak, a győztes Marofka Mátyás lett (mostantól profi), Zomarral ööl, *Deja vut* is használó kontroll paklijával. A második, szintén kontrollal, Kovács János lett. Ő *Arkangyallal* és *Griffőnix-szel*, valamint *Gömbvillámmal* pusztított. A harmadik helyen a szintén kontrollos, *Káoszkigyóval, Átokmanóval, Fényúrral* operáló Darabi Zoltán végzett, a negyediket pedig Minyó András *A mágusok átka-Quwarg ellenállás-Tulajdonságlopás-Csordaszellem-Koncentrált* támadás köré épített paklival.

Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken!

MAKÓ BALÁZS

A győztes paklik (*-gal jelöltem a Rúvel hegyes lapokat):

NAGY DÁNIEL

Szabálylap: A bőség zavara

- 3 Páros gyógyulás
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 Manacsapda
- 3 *Most vagy soha**
- 3 *Kontaktus őseiddel*
- 3 Spóra
- 3 *Majd legközelebb*
- 3 *A szürkeállomány aktivizálása*
- 3 *A gyenge ereje*
- 3 *Manafókuszálás**
- 3 *Transzformáció*
- 3 *Gömbvillám*
- 2 *Lélekcsapda*
- 2 *Szuperpszi*
- 2 *Beholder mágus**
- 2 *Az ősmágus kívánsága*
- 1 *Nagyobb halálvarázs*

KIEGÉSZÍTŐ:

- 3 *A gonosz árulása*
- 3 *Fekete lyuk*
- 3 *Szörnybűvölés*
- 3 *Mentális csapás*
- 3 *A hatalom örülete*
- 3 *Tiltott mágia*
- 2 *Manóisten közbeszól**
- 2 *A rend helyreállítása*
- 2 *Elzárás*
- 1 *Túlélők Földje*

SZINAY PÉTER

Szabálylap: –

- 3 *Bikaviadal*
- 3 *Szörös azuka*
- 3 *Ósbika*
- 3 *Tazunkaróka*
- 3 *Tűzfőnix*
- 3 *Spagulár*
- 2 *Tonyók, a gazda*
- 3 *Zangrozi bika*
- 3 *Megszakítás**
- 3 *A hatalom szava*
- 3 *A gyenge ereje*
- 3 *A gyenge gyengéje**
- 3 *A béke szigete*
- 3 *Talbot szava*
- 3 *Lovasroham*
- 2 *Lohd Haven hiktóása*

KIEGÉSZÍTŐ:

- 3 *Sheran védősárcánnya*
- 2 *Mandulanektár*
- 3 *Fekete lyuk*
- 3 *Manacsapda*
- 2 *Pozitív létsík*
- 3 *Vételár**
- 3 *Ósi templom*
- 3 *Káoszmaster*
- 3 *Az agy kifacsarása*

ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL:

- Almási Viktor a harmadik körben 6 darab Végső visszaszámlálással 60 ÉP-t sebzett.
- Simon Dániel akkor játszott ki *Most vagy sohát*, amikor ellenfele is és ő is 20 ÉP-ben volt.
- A 18 amatőr indulóból 9-et díjaztunk, tehát minden második amatőr induló kapott legalább egy Rúvel hegy kiegészítőt!

KOMBÓK

PARTIZÁNHÁBORÚ

Sziasztok! Ismét itt vagyok egy újabb extraerős-gigatáp paklival, kezdődhet a komolytalankodás. E havi konstrukciónk a tiltott mágiás és a két-színű versenyekre készül, alapja pedig a Quwarg ellenállás nevű lap.

De még mielőtt a paklira térnék, említenék egy pár szót a partizánokról. Ezek ugye olyan katonák (szabadszapatok), akik az ellenséget a hadműveleteken kívül minden eszközzel megpróbálják akadályozni annak tevékenységében, és ha módjuk van rá, alkalmas pillanatban le is csapnak rá. Ezt csak azért írtam le, hogy képet kapijatok a játékműről, és a játék menetéről, ugyanis ha minden jól megy, pontosan így fog kinézni a dolog.

PAKLIÖSSZEÁLLÍTÁS

Nos, akkor lássunk is hozzá. Tehát a pakli alapja a *Quwarg ellenállás*. Ez a nemrég megjelent lap igen erős, ha jól emlékszem én 9 pontot adtam neki, amikor értékelni kellett a lapokat, és ezt meg is érdemelte. Minden olyan pakliba érdemes betenni, ami alapvetően nem lényekkel öl, vagyis nem a harc ütés fázisában csökkenti az ellenfél EP-jét (és szerepel benne Dornodon). Nagyon olcsón sok lényt termel, amik plusz VP-t adnak, és állandóan fel tudjuk velük tölteni az őrszót, így már csak a láthatatlan lényektől kell tartanunk. Ezenfelül igen sok kombóhoz jól passzol, amihez pedig sok lény kell, ahhoz szinte elengedhetetlen. Ha ennek ellenére valaki mégis gyengének tartaná, az biztos azért van, mert az ellenfélnek is ad lényeket, amik viszont minket gátolnak az ütésben. OK, akkor nem ütünk, hanem más módszerekhez folyamodunk, ráadásul az ellenállás hátrányát is az előnyünkre fogjuk fordítani.

Akkor döntsük el, hogy mivel ölünk, ha már ütni nem tudunk. A *Quwarg ellenállás* önmagában nem öli meg az ellenfelet, viszont a Quwarg invázióban megjelent egy másik lap is, ami már több reménnyel kecsegtet, ez a *Tűzförgeteg*. A

két lap szinte egymáshoz lett kitalálva, több szót ne is vesztegessünk rájuk. Három ölő lap kevés, főleg, ha dobott pakli ellen kell küzdenünk, ezért tegyük még be 3 *Koncentrált támadást*, és 3 *Tömegbistériát*. Az előbbi nem kevésbé jó, mint a *Tűzförgeteg*, sőt bizonyos esetekben még hasznosabb is, az utóbbi pedig akkor is jó lehet, ha az ellenfélnek még nem tudunk lényeket gyártani (feltéve, hogy ő gondoskodott magának erről). Ez 9 lap, ami elvileg elég a győzelemhez, bár még sok lapot be lehetne tenni. Ott van pl. a *Tulajdonságlopás*, amivel nagyon nagy lényeket tudunk gyártani. Kár, hogy ezek nem tudnak időben beütni, mert az ellenfél telepakolja a saját őrszótját az általunk termelt quwargokkal. Persze egyszerre két *Tulajdonságlopás*, megoldja ezeket a problémákat is, de valljuk be: igen kicsi annak az esélye, hogy kettőt is behúzzunk belőle, ráadásul mindkettőt sikeresen ki is tudjuk játszani.



Aztán ott vannak a quwargokhoz kapcsolódó lények, mint pl. a *Quriklix*, a *Quwarg bebemót* vagy a *Quwarg harcos*, amik szintén igazán jók lennének az ellenállással, csakhogy ezek sem tudnak beütni, hacsak nem támogatjuk meg őket némi láthatatlansággal, de ezért nem érdemes újabb lapokat betenni. Legjobb lesz, ha elfelejtjük őket.

A következő probléma az, hogy hogyan biztosítsuk lapjaink sikeres kijátszását. Az egyik lehetőség a *Destabilizátorok* használata lenne, de másik a megfelelő színű ellenvarázslatoké. Mivel a pakli gyakorlatilag két színű (a tiltott mágias verzió is csak 4 db egyéb színű lapot használ), szinte bármelyik megoldást választhatnánk, csakhogy a pakli mérete nem engedi meg az efféle luxust. Ráadásul akár desztabot, akár countereket használnánk, fennállna a lehetősége annak, hogy az ellenfél is desztabozik, akkor pedig ezeket a lapokat csak feleslegesen szorongatnánk a kezünkben. Én úgy tapasztaltam, hogy sem egyiket, sem másikat nem fontos betenni a pakliba, ölésből is, húzásból is van elég, ha néhányat megakadályoznak, hát legyen, nem fogunk sírva fakadni.

Azonban van egy lap, amit ha megakadályoznak, nem baj, viszont ha bejön, jó eséllyel nyertünk. Erre a lapra a tesztelésen még azt mondtuk, hogy gyenge, sőt haszontalan, de aztán hipp-hopp kiderült, hogy az *Ősök Városa* egyik legdurvább lapja. Ez a *Mágusok átka*. Elveszi az ellenfél VP-jét, így biztosak lehetünk, hogy nem fog counterelni, és nekünk is, neki is termel egy halom lényt, már csak azt kell eldöntenünk, hogy tömeghisztériázzunk vagy koncentráltan támadjunk (a *Tűzförgeteggel* sajnos nem kombózik).

Minden további teketória nélkül térjünk is át egy újabb, a pakli gerincét alkotó lapra, ami a megfelelő mennyiségű VP-t fogja biztosítani a kombókhöz. Sajnos kétszínű ezért nehezebb kijátszani, de majd megoldjuk ezt a problémát is. A *Szaporaság jutalmáról* van szó, ami véletlenül pont Chara-din-Dornodon színű, azaz éppen passzol a pakliba. Ha ezt, meg a *Quwarg ellenállást* sikerül egyszerre letennünk, már nyert ügünk van.

Az ellenállás használatával 2 VP-ért kapunk 3-at, *Mágusok átkánál* pedig visszakapjuk a VP-nket, így nyugodtan kijátszhatjuk a saját körünkben is. Ha pedig két *Szaporaság jutalma* is van az oldalunkon, akkor az előbbi esetben 2VP-ért kapunk 6-ot,



az átok után pedig kétszer annyi VP-t kapunk, ahány lényt termelt nekünk. Hmmm... nem is rossz!

Tehát a paklink alapja már megvan: *Quwarg ellenállás*, a *Szaporaság jutalma*, a *Mágusok átka* és a sebzó varázslatok, ami összesen 18 lap, és két szín. A hátralévő lapok két funkciót töltenek be: 1. húzás. 2. a kombó védelme, más kombók tönkretévése, VP-termelés és egyéb olyan lapok, amik passziánsz-jellegűvé teszik konstrukciónkat. Lássuk ezeket külön-külön.

1. A tiltott mágias verzióba nyugodtan tegyünk be 2 *Sheran küldetését*, aminek a feltételét igen könnyű teljesíteni, elég ha csak használjuk az ellenállást. Azért nem hármat rakunk be, mert a játék elején semmire se jó, így kisebb az esélye annak, hogy felhúzzuk, amikor nem kell. Egy másik jó húzó lap a *kockázat ára*, mert ezzel is 2 VP-ért hármat húzhatunk. Manapság azonban ez még kockázatosabb, mint hajdanán, ezért bánjunk vele csínján, nehogy az ellenfél abban a +1 körében letakarítsa az asztalt, vagy esetleg meg is nyerje a játékot. Ezek a lapok sajnos a kétszínű versenyen nem férnek a pakliba, viszont ott van helyettük az *Ősi rítus*, amivel akár több, mint tíz lapra is szert tehetünk. A kétszínű pakliba mindenképpen hármat tegyünk belőle, a másikba elég ebből is kettő. Mindkét formátumon használhatunk szabálylapot, ezt tegyük is meg. Én vagy a *bőség zavarát* vagy a *Kettős erőbedobást* javasolom, a kettő közül is inkább az utóbbit, mivel nem az első 8-10 lapból kell nyernünk, hanem a 20-30. lapból.

Szintén jó húzó lap a *Quwarg bölcs*, ami ráadá-

sul lény is, úgyhogy szükség esetén meg tud minket védeni a rohamozó lényektől. Ebből elég kettő, mivel csak speciális esetekben tudunk vele húzni, de azért lássuk be: 2VP-ért 2 lap, nem is olyan rossz.

2. Ha a pakli beindul, könnyen előfordulhat, hogy egy kis pasziánszozást kell ellenfelelünknek végignéznie, mivel több olyan lapot is használunk, ami húzat vagy VP-t termel. A húzással az előbb foglalkoztam, most pedig a VP-termelés jön. 3 *Sötét mágia* segíti a kezdést (feltéve, hogy behúzzuk), de később is igen jól jöhet. 3 *Quwarg kincstárosunk* is van, ami szintén VP-t ad, előtte azért üssük vele addig az ellenfelet, amíg tehetjük, mert ha kevesebb ÉP-ben van könnyebben leölhetjük. Ha valami nagy lény rá akar na lépni, hát áldozzuk fel. A többi lény is mind quwarg, ezeknek az az előnye, hogy mind Dornodon színű, ezért jó a *Tűzförgeteghez*, majdnem mind olcsó, (több *Szaporaság jutalma* mellett még +VP-re is szert tehetünk), és vagy megvédik egymást/magukat vagy valamit leszednek. Mind a két versenyformátumon kedvelt a Raia-Elenios bűbáj pakli, de más paklikban is előfordulnak a bűbájok, kedveskedjünk hát ilyen ellenfeleinknek *Quwarg szamurájjal*. Ennek még van egy olyan előnye is, hogy nem taposza el minden jött-ment *Óriásdenevér* (meg a barátai). Érdemes betennünk még a *Quwarg helytartót*, azt ugyan nem tudnám elfogadhatóan megindokolni, hogy miért olyan jó, de a versenyeken azt tapasztaltam, hogy sosem volt probléma, ha kijött. Az elején többet tudok ütni, és nem tudják lelőni a kincstárosokat (egyébként *A gyenge erejék* közkedvelt célpontja), később pedig – jó esetben – ki sem kell kijátszanom.

Lépjünk tovább. Hasznos lény még a *Quwarg szabotőr*, ami megvédi kicsiny quwargjainkat a *Taposástól*, *Mentális robbanástól* és a többi tömegpusztítástól feltéve, hogy nem mulasztottunk el 3 VP-t tartalékolni a speciális képességére. Belőle három

kell, nem úgy mint a *Quwarg őrpárancsnokból*, amiből elég kettő is. Ez nagyon jó arra, hogy a *Koncentrált támadás*hoz aktivizáljuk vele a frissen termelt quwargjainkat, vagy arra, hogy egy *Ósi rítus* után biztosítsa az aktív lényeket egy újabb rítushoz. Még három lapot érdemes beraknunk a pakliba, ezek közül az egyik a *Kisebbségi zán*, amivel a legcélszerűbb *A szaporaság jutalmát* lemásolni, de hasznos lehet még egy *Quwarg helytartó*, *Quwarg őrpárancsnok* vagy *Quwarg ellenállás* is, a helyzettől függően. Ha pedig úgy hozza a helyzet, másoljuk le vele az ellenfél egy lapját.

A kétszínű versenyen igen erős ellenfél a Fairlight-Dornodon tárgyas pakli, ami *Elmanakkal*, és *Pirit* gólemmel öl. Mindkettő elé tolhatunk be lényeket, de erre nem minden esetben van lehetőségünk, ezért érdemes valami olyan lapot keresnünk, ami olcsón, és azonnal leszedi, ha az *Elmanak*bot nem is, legalább a gólemet. Én a *Negatív energiára* szavaztam, mert az egyéb kellemetlenségekkel is elbánik, a tiltott mágias pakliba azonban inkább a húzó lapokat tegyük.

Már majdnem készen is vagyunk, csupán egy lap maradt hátra, ami ebben a pakliban bizonyán underórti guszttalanságot képes művelni: a *Lélekbarang*. Szerintem mindenki ismeri, de ha mégsem, akkor a gyengébbek kedvéért elárulom, hogy ez a lap azt csinálja, hogy egy aktív lény feláldozásával egy lapot dobhat az ellenfél kezéből. Egy *Mágusok átka* után feláldozgatva a lidércek fölös részét, már nem kell félnünk semmitől, biztos a győzelem, de a *Quwarg ellenállás* néhányszori használata után sem rossz kirakni. Ha meg nem tudjuk sikeresen kijátszani, akkor legalább az ellenfélnek egy counterrel kevesebb lesz.

Nos, kész a pakli, a listáját oldalt láthatjátok, okuljatok belőle! Talán egy kicsit ijesztő, hogy 47 lapos, viszont annyi húzás van benne, hogy ez



egyáltalán nem számít. A tiltott mágiás verzió szinte ugyanez, csak nincsen benne *Negatív energia*, viszont van benne 2 *Sheran küldetése* és 2 A *kockázat ára*.

úgyis csak az első 5-6 körben tudjuk használni, mert utána már tényleg másra kell a varázspont, és amúgy is lehet, hogy addigra az ellenfél lelövi.

- 3 A szaporaság jutalma
- 3 Quwarg ellenállás
- 3 A mágusok átka
- 3 Tömeghisztéria
- 3 Koncentrált támadás
- 3 Tűzförgeteg
- 2 Lélekkharang
- 2 Quwarg helytartó
- 2 Quwarg őrparancsnok
- 3 Quwarg szabotőr
- 3 Quwarg szamuráj
- 3 Quwarg kincstáros
- 3 Kisebb zan
- 3 Sötét mágia
- 3 Ősi rítus
- 3 Negatív energia
- 2 Quwarg bölcs



HOGYAN JÁTSSZUNK A PAKLIVAL?

Először is gondolkodnunk kell, méghozzá igen sokat, ezért a hordáéhoz szokott játékosok verseny előtt gyakoroljanak! Mindig látnunk kell, hogy a rendelkezésünkre álló lapokból mennyi varázspontot, aktív Dornodon lényt tudunk termelni, mennyi varázspontot kapunk egy-egy cselekedetünk után, hogy mennyit tudunk húzni, a húzás után mennyi varázspontunk marad, és mekkora valószínűséggel kerül a kezünkbe a várva-várt lap. Másodszor ne úgy húzzunk a kezdesnél, mint ahogy én szoktam: *Koncentrált támadás*, *Tűzförgeteg*, *A szaporaság jutalma*, *Kisebb zan*, mert ez igencsak csökkenti győzelmi esélyeinket.

A játék elején érdemes a kis lényeinket kipakolni, köztük a *Quwarg kincstáros*t és a *Quwarg bölcs*et. A kincstárossal ütögessük az ellenfelet, de ha mellette egy másik lényt is kijátszunk, akkor inkább maradjon hátul, hogy termelje a VP-t. Ha rakunk le bölcs

Ha tudjuk, hogy nem kell félnünk *A gyenge erejétől*, akkor a második körben nyugodtan nyomjunk egy *Sötét mágiát*, majd tegyük le a *Quwarg ellenállást*, és használjuk is. Bár az ellenfél ilyenkor +1 VP-t kap, ezzel nem kell törődnünk, mert mi is, így mire újra ránk kerül a sor, már újabb 6 lényt tudunk magunknak termelni.

A lényeg az, hogy minél előbb minél többet húzzunk, és minél több lényt termeljünk, mert azok több varázspontot termelnek. Fontos, hogy ha csak annyi ölő lapunk van amennyi éppen elég a győzelemhez, akkor mielőtt kijátszanánk őket, próbáljuk meg előbb más lapokkal kiugratni az ellenfél esetleges ellenvarázslatait, vagy vegyük el a VP-jét *A mágusok átkával*. Ilyen célra kitűnő még a *Lélekkharang*, ami ha létrejön, dobassuk el vele az ellenfél kezét, és csak utána löjük le feltéve, hogy ekkor még marad elég lényünk.

Általánosságban ennyit tudnék írni, de akárcsak a múltkor, most is adok tanácsokat néhány laphoz, amit nem árt megfogadni, főleg ha hasonló pakli ellen kell küzdenünk.

Koncentrált támadás, Tűzförgeteg: Mint az imént említettem, játék közben nagyon sokat kell kalkulálni, és bármennyire is pontosak a számításaink, semmit sem érnek, ha elfelejtjük számításba venni, hogy a *Tűzförgeteg* csak a Dornodon lények után, míg a *Koncentrált támadás* csak az aktív lények után sebez. Ezt mindig tartsuk szem előtt!



E két lappal kapcsolatban még megemlíteném, hogy nem feltétlenül fontos játékosba lőnünk őket, azaz ha több is van a kezünkben, és valami nagy lény sokat ütne, nyugodtan lőjük le, nehogy nagyon kevésben legyünk utána, és esetleg meglepődjünk, amikor az ellenfél belénk lő mondjuk egy *Gömbvillámot*.

Tömeghisztéria: Ha egy ilyenel és egy *Koncentrált támadással* akarjuk kivégezni ellenfelünket, akkor mindig ezt a lapot játsszuk ki később, ugyanis a lap szövege szerint MINDEN tartalékban levő lény passzivizálódik, tehát nemcsak az ellenfél. Igen nagy kellemetlenségeket kerülhetünk el a helyes sorrenddel.

Lélekarang: Többen is kérdezték, hogy nem nagy hülyeség-e a *Kettős erőbedobással* együtt használni. Nem az, mivel a *Lélekaranggal* azokat a lapokat kell eldobatni, amik a harang kijátszásakor az ellenfél kezében vannak, majd minden körben azt a lapot, amit a húzás után nem tud első cselekedetként kijátszani. Az viszont kellemetlen, ha egy *Kisebb zannal* vagy egy *Bűbájmásolással* az ellenfél is szert tesz egy ilyenre.

Ősi rítus: Na ez most egy érdekes dolog, mert a novemberi AK Kérdezz-felelek rovatában pontosítva lett a szövege, azaz mostantól célpont lényekre vonatkozik. Ebben a pakliban ez egy kicsit rosszul jött, mivel ha kint van egy *Quwarg helytartóm*, akkor nem húzhatok a kis quwargokból, mert célozhatatlanok lesznek.

A mágusok átka: Ha felhúzzuk ezt a lapot, akkor a továbbiakban úgy játszunk, mintha a győzelmünk kulcsa lenne, hogy sikeresen kijátsszuk (az

is). Ha ugyanis ezt megtesszük, és mi is, az ellenfél is legalább 9-10 lényt kap általa, akkor bármelyik két ölő lapunkkal megnyertük a játékot. Ha meg nem sikerül? Majd ölünk máshogy.

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Ezt már mások leírták, de most én is megteszem: a kiegészítő paklit mindig az adott versenyhez mérten kell összeállítanunk, figyelembe véve az utóbbi idők favorit paklijait. Én most pont olyan kellemetlen helyzetbe kerültem, hogy mire ez az írás megjelenik, már 170 féle új lappal bővült a repertoár, aminek következtében egy halom új pakli született, néhány használhatatlanná vált, erősödött vagy gyengült. Mindenesetre maradok a „régii” versenykörnyezetnél, és ehhez mérten adok tanácsokat.

A másik kényelmetlenség abból adódik, hogy ebben a pakliban minden lap egymásra épül, vagy ahogy mondani szoktam: „öncélú” a pakli. Ha bármelyik lapot kivesszük, alapjaiban rendül meg az egész, így igencsak vigyáznunk kell arra, hogyan cserélünk. Korábbi tapasztalataim alapján azt javaslom, hogy elsőként a *Quwarg bölcslet* és a *Quwarg helytartót* vegyük ki, utána viszont minden lapot kétszer fontoljunk meg. Mit tegyünk be?

Kétszínű versenyen féléő, hogy tárgyas paklival kerülünk szembe, ezért kezdjük a side összeállítását 3 *Quwarg parafenoménnal* és 3 *Robbantással*.

Előfordulhat, hogy valaki 12-15 counterrel játszik. Ilyen mennyiségű ellenvarázs ellen már nem jön be a counter-kiugrató taktika, ezért kénytelenek vagyunk *Destabilizátorra* használni a rendelkezésre álló helyekből 5-öt. Szerencsére kezd elterjedni a 25 lapos side, így ez nem olyan nagy gond.

A bűbáj paklik ellen alából ott a szamuráj és talán a *Negatív energia* is, de sohasem árt némi erősítés, ezért rakjunk be 3 *Urgod csapását*.

Ha hasonló pakli ellen kellene küzdenünk, komoly segítséget jelenthet a *Tou Szang Tánca*, ezzel ugyanis egy direkt sebzést gyógyulásba fordíthatunk.

A síkok nem kifejezetten zavarnak, azért a biztonság kedvéért mi is rakjunk be egyet. Ezúttal azonban a *Túlélők Földje* helyett sokkal jobb a *Quwargok földje*.

Bár erre biztosan többen is felhúzzák a szemöl-

döküket, rakjunk be nyugodtan 3 *A gyenge pusztulását* is. A jelzőkre nem hat, és nem feltétlenül van kis lényünk/lapunk játékban, de ha van is, az egyes idézési költségű lapokat akkor is röhgöve leszedjük, mivel egyenlőség esetén mi választunk.

A maradék helyeket mindenki töltsse fel maga. Én azt tapasztaltam, hogy ezeken a lapokon kívül bármit is beraktam, a sideba, sosem raktam be a pakliba, mert vagy nem volt már mit kivenni, vagy egyszerűen nem volt rá szükség.

A tiltott mágiás versenyen is jók a fenti lapok, de azért itt már több választási lehetőségünk is van. Mivel gyakorlatilag csak két színnel játszunk, a nyolc szín bármelyikéből rakhatunk lapokat a kiegészítő pakliba, és az első meccs után lecserélhetjük akár Sherrant, akár Raiát.

De mer is tarthatjuk, mivel a legolcsóbb bűbájtás Raia színű. A *Mágiatörésre* gondolok, amivel nyugodtan felcserélhetjük az *Urgod csapását*, ezzel is keserítve a bűbájpaklik életét. Szintén a bűbájpaklik ellen jó az *Öldöklés*, amihez viszont már az egyik színt ki kell vennünk, mivel ez Tharr-Chara-din színű. Viszont a sikeres kijátszása után az ellenfél a *Lábadozást*, az *Elemi védelmet* és barátait akár ki is dobhatja az ablakon.

Ha már van Tharrunk, a tárgyaknak is kedveskedhetünk néhány *Gigaököllet*, biztos örülni fognak neki.

A fentiekén kívül még rakhatunk be *Célpontválasztást*, *Talbot szavát*, *Félnék Yathmogot* attól függően, hogy mennyi helyünk van a sideban, és hogy milyen paklittól tartunk leginkább.

bölcsesség. Ezzel ugyan játszottam, de utólag belegondolva, nem volt olyan jó, mint amire számítottam, mert az ellenfél mindig azt dobta el vele, amire TËNYLEG nagy szükségem lett volna. Naná, majd a hülyeségeket dobja el! Ez persze várható volt, de én arra számítottam, hogy majd a maradék két lapot jól tudom hasznosítani. Nem így lett, legálábbis nem minden esetben.

Érdeemes viszont a *Félnék Yathmogot* alpból kipróbálnunk, ez esetben tegyük be mellé még egy *Kisebb zant* is, így 4 *A szaporaság jutalma* mellett végtelent sebezhetünk, de a zannal a Yathmogot lemásolgtatva (csontból, quwargokból) is több, mint 100-at sebezhetünk. Ezzel csak az a baj, hogy ez már egy másik pakli, mivel a 9 ölés mellé még 3-at berakni nincs értelme.

A Rúvel-hegyben megjelent lapokról is szólnék. Olyan lapot, amit alpból betennék, csak egyet találtam, az is csak a tiltott mágiás pakliba jó. A *forrás érintésére* gondolok, amivel ingyen rengeteg VP-t kaphatunk, viszont ha még nem épültünk ki, akkor gyengébb, mint a *Sötét mágia*. Más lapokat csak a kiegészítőbe tennék be, ilyen a *Manóisten közbeszól*, a *Vételár* vagy *A gyenge gyengéje*. Az első kettő a tárgyak ellen, a harmadik pedig minden ellen jó, de mivel a tárgyakat leszedő lapok igen csak megszaporodtak, ezért szerintem csak a legbátrabbak fognak ilyen paklival indulni, ergo semmi szükség nincs ennyi lapot besideolni ellenük.

Jó játékot, jó versenyzést, és őrző lényektől mentes paklikat kívánok mindenkinek!

SZEMERÉNYI TIBOR

EGYÉB

Ugyan a pakliösszeállításnál is említhettem volna, van még néhány lap, amiről érdemes szót ejteni, bár ezek olyanok, amiket szerintem nem érdemes betenni a pakliba. Ilyen a sima kis 0/1-es *Quwarg*, amiből az elején többet is behúзва VP-előnyhöz juthatunk, bár ennek igen kicsi az esélye, később pedig a *Szaporaság jutalmák* mellett még ad is varázspontot. Ennek ellenére nem javaslom a használatát, mivel 5 helyet lefoglalna a pakliban, és egyébként is tudunk borzasztóan rosszul húzni, semmi szükség arra, hogy még ezzel is rontsuk az esélyeinket. A húzó lapok között van még egy olcsó lap, a *Noteranthi*



Sziasztok! Ismét megjelent egy új HKK kiegészítő. Ezúttal nem Balázs vagy Zoli fásztja az agyatókat, hanem két tesztelő, Báder Mátyás és Baross Ferenc terbeli az említett szervezeten. Térjünk rá a rideg tényekre: a lapokat 1-10-ig pontoztuk, és a pontszámok kizárólagosan a mi aktuális véleményünket tükrözik. Bele lehet kötni vagy akár meg is lehet szívlelni őket. Amikor végigolvassátok a lapokról írtakat, és valami bődületes baromságot találtok, akkor ne szidjatok minket (legalább is ne fennhangon), mert amikor ezt írtuk, akkor még nem voltak kipróbálva versenyen. Ezek a mi, többbónapos tesztelés után alkotott véleményeink. Jó szórakozást!

TISZTOGATÓ KLÁN

A berserker itala (5): Ezt az aranyos kis tárgyat mindenképpen goblin pakliba ajánlom. Mintha csak oda lenne kitalálva, hiszen csontunk van bőven, és tele vagyunk kis feláldozható lényekkel. Főleg *Goblin orgyilkossal* jó kombó.

A hegy kapuja (4): Galetki pakliba akkor érdemes beleszerelni, ha bővelkedünk nagy idézési költségű lényekkel. Még így is beletehetjük, hisz a csak Ósök Városa formátumon rengeteg galetki pakli van. Erre mondják azt, hogy aki másnak vermet ás...

Antimágikus goblin (4): Egy gyengécske goblin, csak a kiegészítőbe raknám be, hiszen ami bűbáj zavarja alapból a paklinkat, azt a *Goblin vezér* is el tudja intézni.

Brutális mancs (7): Ez a mancs tényleg brutális. Iszonyatosakat lehet odacsapni vele, és az se baj, ha leesik, hisz az *Ósők* remekül visszahozza nekünk az asztalra (akár kettőt is).

Goblin ügyeskedő (7): Nagyon erős goblin, mert más pakliba is bele lehet rakni, amibe csont kell. Pár kör alatt annyi csontot kreál nekünk, amennyit el se bírunk költeni. Egyetlen baja, hogy egy életpontja van.

Goblin horda (8): Nyugodtan állíthatom, hogy ez a goblinpakli alapja. Rengeteg komponens tud csinálni, és amikor csak legyintesz azon, hogy egy ép-ke sebez, akkor igen csak meg fogsz lepődni, amikor ellened használják...

Goblin katona (6): A gyengébb goblinok közé tartozik, de ebből sem maradhat ki egy sem a pakliból. Azért is nagyon jó, mivel meg tudja menteni a létfontosságú *Goblin ügyeskedőt*.

Goblin kürt (7): Ha már akad olyan goblin ami a többi erősíti, vagy rengeteg csontot készít akkor kell lennie olyan lapnak is ami lapelőnyt ad ebben a pakliban, hiszen pár kör alatt ki tudjuk szórni a kezünket. Goblinok COOL!

Goblin (7): Ez a lap erősebbre sikerült, mint a többi etnikum pakliban szereplő alaplények java része. Ebből is tudom ajánlani a max. létszámot.

Goblin mágus (7): Itt van az a goblin, aki fáján belül a mágiával foglalkozik. Ha már lenn van 3 goblinunk, közte legalább egy *Goblin mágus*, akkor az ellenfél igencsak meggondolja, hogy használjon-e tömegirtást.

Goblin orgyilkos (7): Nem rossz, hiszen egy hordába is bele lehet tenni. Ott is össze lehet szedni 1-2 csontot, és ezzel kihasználva a nem elhanyagolható speciális képességét. Ráadásul ez az egyetlen goblin, ami mágikus ütésével fel tudja venni a harcot az oly népszerű *Torz Talbot* ellen.

Goblin várúr (8): Nagyon olcsó, nagy goblin már a második körben ott figyelhet az asztalon, ezzel jelentősen megkeserítve az ellenfél hátralévő pár körét. A képességével irdatlanokat lehet zúzni.

Goblin vezér (10): Elérkeztünk az egyik legjobb goblinhoz. Ami zavarná a goblin paklit, azt olcsón eltakarít.

ja akár bűbáj, akár tárgy, akár lény legyen az, ezzel nagy fejfájást okozva az ellenfélnek.

Haláltáncos (4): Hát nem e miatt fogjuk a Tisztogató klánt belerakni a galetki pakliba. Inkább hordában láthatjuk viszont, de ott sem lesz meghatározó.

Hártyás szárnyak (5): Kellett egy ilyen testrész is. Nem a legrosszabb, de nem is a legjobb, ráadásul a tisztogatók még így sem képezik szerves részét a galetki pakliknak.

Hobgoblin (7): Még egy goblin, amely csontot csinál nekünk. Az a jó, hogy fixen adja a 2 csontot, és olcsó is. Bárcsak ebből is 5-öt lehetne használni...

Ichinedar (9): Ehhez a laphoz szerintem nem kell sok kommentet fűzni, hiszen olcsó és nagyon jó írtás bármilyen pakliba, amelyiket zavar hogyha lehordázzák.

Iszonyatos goblin (10): Megjött a legnagyobb és legerősebb goblin. Repül, olcsón jön, nagyon nagy. Azt hiszem ehhez mást nem kell hozzátenni.

Katonai gyakorlópája (3): Íme egy épület, ami nem rossz, de sajnos nem fér bele egy lényes pakliba se, mivel az építése lelassítja azt, ezzel értékes kört veszünk.

Nedonkutya (3): Nagyon speciális lap. Bűbájpakli ellen jó, de ezért nem raknám be a kiegészítő pakliba, hiszen vannak értelmesebb lapok is, amik szintűgy nem férnek bele.

Ősgólem (3): A gólempakli sajnos még mindig nem érte el a versenyszíntet. Ha valaki kitalál rá valami jó kombót, akkor azonnal szóljon!

Rabszolgaság (10): A kiegészítő egyik spoilere. Olcsó, kis lényeket könnyen elbűvöl, vagy leszedve azokat 7-et sebez. Mindezt 3 varázspontért!

Rúvel hegyi őrgólem (5): Iszonyú olcsó, nagyon nagy a hátránya és hatalmas. Mindezt összevetve nem tartozik a kifejezett hordalények közé, hiszen minket is nagyon lelassít a tömeges lénylehozatalban. Esetleg egy manaforrásos kontrollba belefér.

Sziklazúzó Rogan (7): A 3-ért 2/1-es lények között kiemelkedő helyet foglal el. A képesség jól használható olyan lényes pakli ellen, ami nem használ galetkit, bár ebből egyre kevesebb van.



Titánok szele (4): Ismét itt van egy olyan, elméletileg hordatápoló lap, ami használhatónak tűnik egy lénydeckben. Elsőre kis hátránynak tűnik a -1 ép, de később rájövünk, hogy elég sokat számít.

TUDÓS KLÁN

A gyenge gyengéje (10): Gusztustalanul undorítóan táp! Egyszerűen akármilyen ellen használható: a tárgypaklitól elbűcsúzhatunk, a galetkik lemondhatnak a testrészeikről, míg a hordában a pálca szívja meg. Még a kontroll ellen is használható, mert a bűbájokat is megakadályozza!

Atvy Morodur (2): Nagyon gyenge. A képessége semmire se használható. Ha a tudósokat valahogy sikerülne belepréselni a galetkik közé, azt nem e miatt a lap miatt tennénk meg.

Elveszett tudás (1): Ez a lap első ránézésre nem tűnik rossznak, második ránézésre megkérdezzük, hogy mire használható. És amikor valóban kipróbáljuk, akkor csak az a tudat vigasztal meg minket, hogy van egy lapunk, amit biztosan kivethetünk a pakliból.

Fűraktár (3): Ha olcsón tudunk nagy idézési költségű lapokat játékba hozni, majd ha ezek leesnek, akkor máris hozzájutottunk egy-két varázspontozhoz. Túl sok a ha, ezért nem tenném be semmilyen értelmes pakliba.

Gránitbőr (7): Sokáig meg tud védeni minket a külső behatásoktól. *Fegyverszünettel* együtt alkalmazva pedig egyenesen gyilkos.

Hoellauwaupula (3): Ebben a galetkiben a legjobb a neve. Az értelmes galetkikapki hat testrésznél többet úgysem használ, és ezt a három varázspontot, amibe ez a galetki kerül, inkább Tonyókra vagy Kamdemura költi.

Kővéraltoztató csáp (4): Ha nem tudós lenne valószínűleg használni is lehetne. Így viszont inkább megvárjuk a következő kiegészítőt, hátha lesz benne valamilyen értelmes tudós galetki.

Osgari vadász (7): Ugyanaz mint a *Vadászsas*, csak egy fokkal használhatóbb. Most, hogy az etnikum paklik kezdenek elszaporodni, ez egy nagyon jó lappá válhat.

Orrfricskázás (9): Ismét egy igen erős counter. Eggyel olcsóbb mint az *Ellenvarázslat*, vagy a *Nimgiláριο csele*, de ugyanolyan jól használható. Ha az ellenfél elkölt +5 vp-t, akkor valószínűleg a következő ellenvarázslatunk ellen nem tud mit csinálni.

Rovarsámán (7): Mókás kis lény, főleg ha használunk mellette valamilyen gyógyítást (pl. *Gyógyító badtest*). *Mordar védőkörével* iszonyú tápos kombót alkot.

Szakértő Szyl (2): Se az úszó, se a repülő, se a földharcos pakli sem tartozik a verseny győztesek közé. Valószínűleg ezzel a lappal együtt sem fognak feltörni az élvezőnybe.

Toxikus spóra (6): Nem rossz lény, bár én galetki pakli helyett inkább konrollba tenném be, hisz az gyakrabban használja ezt a szint, mint a galetkik.

Tranzformációs mező (8): Meg merném kockáztatni, hogy az eddig megjelent csontermelő lapok közül az előkelő első helyet foglalja el. (*A Sárkány kincse* is csak azért jobb, mivel az manát is termel.) Az a ciki, ha az ellenfélnek is sok csontra van szüksége ...

Tudós szilmill (6): Az eddig megjelent szilmillek között előkelő helyet foglal el, hiszen kikereshetjük vele a nagyon fontos *Afgori batalmát*, amivel együtt használva talán versenyszintre emelheti a szilmilleket. Már csak meg kell védeni valahogy...

Tüske (8): A kiegészítőben kiadott testrészek közül a legjobb. Nagyon olcsó és a képessége is durva. Ráadásul nem csak a saját lényünkre tehetjük rá, hiszen az ellenfél galetkijéről is lehet használni.

Vételár (8): Reszkessen a tárgypakli! A tudós klán második lapja a kiegészítőben, ami iszonyúan erős tárgyak ellen.

Viharkupola (7): E fölött a lap fölött a lap fölött a vélemények megoszlanak. Van aki spoilernek tartja, és van aki használhatatlannak ítéli, mert túl drága. Azért érdemes kipróbálni *Manaforrás* mellett.

Zöld ekinda (5): Ezt a lapot kipróbáltam a tesztversenyen és nem működött rosszul, pedig bevallom nem fűztem hozzá nagy reményeket. Nem az első, hanem a második képessége a durva. Képzelték el, hogy a tárgy pakli megint jól kezdett (kincs, ital, *Kürt*) és azzal az önelégült mosollyal adja át, hogy neked érszéd sincs, te pedig egy még nagyobb mosollyal leraksz három *Zöld ekindát*. Hát elég kínos...

Zöld nyálka (3): Csak Ősök Városa formátumon elég használható lesz a sok galetki miatt, viszont más környezetbe a feledés jótékony homályába vész el.

MÁGUS KLÁN

Agyvihar (6): Maga a lap iszonyú erős lehetne, ha nem lenne az a nem elhanyagolható hátránya, hogy a mágiahasználó lények a használata után is fennmaradnak. Így sajnos csak a közepesnél csak valamivel erősebb osztályzattal tudom értékelni.

Az ősök csarnoka (6): Ki lehet próbálni a galetki pakliba, hiszen színre pompásan beleillik, ráadásul egy ilyen koncepció ellen a győzelmet jelentheti.

Duplacsavar (6): Hogyha gyakran bosszankodsz azon, hogy csak még egy *Gömbvillám* hiányzik a kivégzéshez, vagy de jó lenne még egy *Anyagi robbanás*. Nos akkor



neked erre a lapra van szükséged, ráadásul még olcsó és lapelőnyhöz is juttat.

Elektromos kéz (2): Ez gyengébb, mint annak idején *A természet baragja*. Azt legalább lehetett használni, hisz akkor volt úgy, hogy egy éleponos lények ütötték az arcod. Most valószínűbb, hogy a Zomar, egy bazi nagy galetki, vagy esetleg egy goblin csorda tipor agyon.

Elementál fatty (4): Ez is a viszonylag olcsó elementálok közé tartozik, csak az a baj, hogy még így is elég kevés van belőlük. Amíg csak ebből a pár, de önmagukban nem erős elementálból válogathatunk, addig az elementál pakli csak álom marad.

Elemi argon (3): Ez a szín hemzseg a jó galetkikben, de ez nem tartozik közéjük. Az, hogy visszalehet venni vele lapot az korrektnek tűnik, de az hogy csak a következő körben tudjuk elsűtni, az igen mélyre temeti ezt a lapot.

Ellenállás megtörése (1): Emlékeztek a *Mágia szabadsága* nevű kétszínű lapra? Hát újból ki lett adva csak egyszínűként, és lehet rá lapot húzni.

Galetki varázskő (3): Ezt a lapot sem a galetkiknél használnám az biztos. Esetleg valami lassabb kombináció pakliba tudnám elképzelni, amirehhez rengeteg mana kell.

Halállista (3): Képzeljétek el, hogy épp kiépült pakli ellen akarjátok bevetni. Ha a pakli ilyen állapotban van, akkor a Halállista se sokat segít.

Khalea Wa Humped (8): Olcsó és nagy. Talán így tudnám legrövidebben jellemezni. Újabb lappal bővül a nagyon népszerű galetki horda.

Mágus klántag (3): Szerintem a képessége nem elég jó egy komoly versenypakliba.

Mágustanonc (6): Nem rossz galetki, mivel elég sok a jó, de kicsit drága Mágus galetki, így mi csak nyerhetünk az üzletben.

Manafókuszálás (9): Az egyik legerősebb mágia lap. Megkockáztatnám, hogy durvább, mint a *Gömbvillám*, hiszen az ellenfél nem tudja visszalőni, ráadásul a lénybe annyit lövünk, amennyit nem szégyellünk.

Megszakítás (10): Előkelő helyet foglal el a már egyre szélesedő counter-kínálatban. *Destabilizátor* mellett is ingeny használható, amit eddig egyik reakció lap sem mondhatott el magáról. Képzeljétek csak el, hogy az ellenfél teljesen biztos abban, hogy destab, kontaktus után már nem tudunk mit csinálni, de mi ráébredszük arra, hogy óriásit tévedt.

Nyámnyila Nyara (6): Jó galetki, hiszen már a második körben ott figyelhet az asztalon, ezzel szereve kellemetlen perceket az ellenfélnek.

Ren (9): Borzasztóan erős képessége van, és a lap is olcsó. Igazi spoiler galetki.

Szellemkalapács (7): Ezt a lapot értelemszerűen ki kellett találni, és nem is lett rossz, sőt kifejezetten erős lett. Talán fel tudja éleszteni a már oly régóta halott mester paklit.

Tudatronsoló mancs (7): Elolvassuk, hogy mit tud. Hu, nem is rossz! Ránézünk és látjuk hogy egyért jön. Nagyon király! Kipróbáljuk, és a legerősebb végtagok egyike. Pár játék után rájövünk miért is lett ritka.

Zak Hazadar (6): Nem drága, és a képessége se rossz. *Mágustanonc* a második körben lent van, és ezzel bebiztosíthatjuk magunkat az ellen, hogy az ellenfél behúzza a jó lapjait.



HALHATATLAN KLÁN

A halál szele (8): Nagyon durva tömeges lényirtás. Talán az egyik legjobb az eddigiek közül. A hátránya, hogy nem viszi le célozhatatlan lényeket, meg amikre nem kerülhet jelző.



Az ősök szelleme (7): Kezdetben kicsi, de iszonyúan meg tud nőni. Nem hordába tenném bele, mert abban gyorsan kiürül a kezünk, hanem például egy *Földbarc* pakliba, mivel ott mindig van lényünk, ezért az sem hátrány, ha a parti közepén húzzuk be.

Dermesztés (10): Rengeteg dolog ellen jól használható, és az sem baj, hogy csak 4 körre fagyasztja le a lapot. Ez elég időt ad arra, hogy az ellenfelet átküldjük a másvilágra.

Élelmiszerraktár (4): Mindenképpen megéri kipróbálni egy galetki deckben, hiszen irtózatosan nagy lényeket kreálhatunk, viszonylag rövid idő alatt. Viszont úgy gondolom, hogy ettől a Halhatatlan klán még nem lesz alapszíne a galetkiknek.

Energiacsapolás (4): Megfelelő pillanatban használva lapelőnyt jelent, csak nincs mindig megfelelő pillanat.

Halálmester (8): Embertelen táp, a galetki faj pompás példánya! Mégsem galetki deckbe ajánlom, hanem kontrollba, hiszen ha az ellenfél játszik lényekkel, akkor a Halálmestert gyakorlatilag lehetetlen leszedni. Egy-két testrésszel megspékelve kapunk egy olyan halhatatlan lényt, amely bemehet az őrszobta.

Halhatatlan klántag (2): Valószínűleg nem ez lesz az a Halhatatlan galetki, ami miatt feltétlenül be kell rakni a szint. Nem jó a képessége, még egy hordába se raknám be, mert ott drága.

Ka-boom (7): Kis hátrányú, olcsó, nagy lény.

Kátránygöör (7): Ebből a kiegészítőből sem hiányozhat eme szín táp bűbája. Gyorsan ki tudja végezni az ellenfelet. Igaz hogy a hátránya nagy, de lényekkel nem muszáj játszani.

Lidérc láng (8): Ha ki tudod játszani, akkor onnantól már arat. Mivel teljesíthető a kijátszási feltétele, nyugodtan állíthatjuk, hogy baromi erős.

Lord Goffry (1): Elérkeztünk a kiegészítő azon lapjához, amely nem tudom miért került kiadásra. A gyenge képességéhez képest irracionálisan nagy a kijátszási feltétele.

Mentális vámpír (9): Borzasztóan brutális, gyorsan behozza a befektetett manát, ráadásul a vámpír deckben hamar kihozható, és ott még regenerál is. Meltán nevezhetjük az *Óriás denevér* utódjának.

Most vagy soha (8): Csak azért nem kapott 10 pontot, mert bizonyos paklik ellen kockázatos. Egyébként az egyik legerősebb kivégző lap.

Nekromancia (7): Király laphúzás. Nagyon olcsón sokat tudunk húzni. Egy problémája, hogy mágia lap.

Savcsapás (9): Szerintem a kiegészítő egyik legjobb irtása. Olcsón sokat sebez, ráadásul ki tudjuk lőni az olyan galetkiket, akik egy testrészt alatt rejtőznek.

Sötét elf nekromanta (4): Erősebb, mint a *Varkaudar mágus*, ugyanannyiért jön, de egxel nagyobb a direktsebzése és gyógyít is téged. Ezek ellenére még mindig nem férne be semmilyen általam ismert pakliba.

Vámpír sámán (7): Olcsón ki lehet vele hozni nagy vámpírokat, ráadásul még meg is tudja menteni őket. Vámpírpakli rulez!

Vámpírbébi (6): Egyért 2/1. Ez már magában megéri az odafigyelést, ráadásul a hátrányát is könnyű kiküszöbölni, főleg vámpírpakliban.

Vámpírfióka (8): A vámpírdeck alapja. Az első körben fel tud építeni egy *Kriptát*, amivel a következő körben rá tudsz szabadítani az ellenfél arcára akár egy *Vámpír lordot* is.

Vámpírszobor (9): A nevével ellentétben ez nem vámpírdeckbe kell, bár oda is befér. Ha beraksz a kontrollba egy-két gyógyulást, úgy már ezzel a lappal nyertél is. Egyszínű Leah kontrollba is bele lehet rakni, hiszen az AK-s *Fekete kakas* meggyógyít minket.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2001. február 12.



Novemberi feladványunkra kevés megfejtés érkezett. Bizonyára sokan nem tudták megfejteni. Nekik tanulságos lehet az alábbi megoldás:

VP ÉP SZKEIL ÉP

1. Kijátszom az *Animált ősföldet*, a sík miatt olcsóbban, eldobom hozzá a *Szikklareseszt*.

18 1 11 16

2. Kijátszom a *Légbajót*, a *Teremtő erő* és az *Animált ősföld* építi. A sík miatt aktívan került játékbá.

18 1 11 16

3. Lelövöm az ellenfél lényeit a *Légbajóval*, összesen 8 komponensért, amiből visszanyerek 6-ot. Kapok 2 varázspontot a *Hűtlen szolgától*, és sebződök hármat a *Büntetéstől*.

20 -2 9 16

4. Lövök ötöt az ellenfélbe a *Légbajóval*.

20 -2 4 11

5. Lövök a *Légbajóval* kettőt az ősföldbe, ami így meghal, és felhúrom a *Kisebbség gyógyító szentélyt*. Sebződök egyet a büntetés miatt.

20 -3 2 11

6. A sík segítségével kijátszom a szentélyt, felhúrom *Ferwagort*.

18 -3 2 11

7. Kirakom *Ferwagort*, a sík miatt olcsóbban, eldobom neki a *Védőamullatt* és *Ferwagor kincsét*, majd aktiválja magát.

13 -3 2 11

8. Kijátszom az *Udvári bolondot*.

11 -3 2 11

INNEN KÉT LEHETŐSÉG VAN:

9. Az ellenfél lelövi a bolondot *A gyenge erejével*, sebződik egyet a büntetéstől.

11 -3 2 10

10. Kijátszom az *Őrültképző*-t, a *Légbajó* miatt aktívan.

7 -3 2 10

11. Bemegy az őrszobába *Ferwagor*, az *Őrültképző* és a *Bazaltlementál*, és ütnek összesen 9-et, mivel az ele-

mentál plusz 2 sebzést kap a két épület miatt.

7 -3 2 1

12. Feláldozom a *Légbajót* a szentélyhez, gyógyulok négyet.

7 1 2 1

13. Végül a gyűjtőmből a paklim alá rakom a *Szikklareseszt*. Ezzel megölöm az ellenfeletem.

5 1 2 0

A MÁSIK LEHETŐSÉG:

9. Az ellenfelem nem lövi le a bolondot. Ekkor a bolonddal visszavettem a *Légbajót*. Sebződök egyet a büntetéstől.

9 -4 2 11

10. Kirakom ismét a *Légbajót*, majd az ellenfelemből lövök kettőt.

7 -4 0 9

11. Kijátszom az *Őrültképző*-t, a *Légbajó* miatt aktívan.

3 -4 0 9

12. Bemegy az őrszobába *Ferwagor*, az *Őrültképző* és a *Bazaltlementál*, és ütnek összesen 9-et, mivel az elementál plusz 2 sebzést kap a két épület miatt.

3 -4 0 0

13. A szentély képességét használva feláldozom a *Légbajót* és a magát a szentélyt, így gyógyulok 8-at. Győztem!

3 4 0 0

A feladványnak rengeteg buktatója volt, így ezekre most nem is térek ki. Egyetlen helyes megfejtőnk, Kocsis István Miskolcra, így a teljes nyeremény, a 3 csomag Rúvel hegyet ő kapja meg.

Új feladványunkat Szeitz Gábor készítette. Ellenfeled a hegy legnevesebb galetkijeit vonultatta fel ellened. Puszítsd el minél többet ezekből a száználmas lényekből, és vezesd győzelemre a torzszülött hordádat! A köröd elején tartasz, még VP-t sem kapsz. Neked 2 ÉP-d, 14 VP-d és 3 szörnykomponens van. Az ellenfelednek 14 ÉP-je, 4 VP-je és 1 szörnykomponens van. Nyerj ebben a körben!

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A forrás érintése (R)
- Szellemkalapács (E)
- Mánia (F)
- Lohd Haven Sáhkány (D)
- Védtelen elme (C)
- Annihiláció (F)
- Megszakítás (F)

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Daergaoth lord (C)

A *Daergaoth lord* az *örposztóban* van.

ELLENFELED

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Tudati klónozás (F)
- Fordulat (F)
- Talbot szava (C)
- A forrás érintése (R)
- Nyámmnyila Nyara (F)
- Ren (F)
- Fenix (R)
- A szeretet ünnepe (E)

ELLENFELED TARTALÉKJA:

- Zak Hadazar (F)
- Ra'Ronn (E)
- Baltazar a behemót (R)
- Gran'Darr (F)

ELLENFELED ŐRSZÓJTJA:

- Nomis Leinád (B)
- Kazimir (R)
- Syejicc (L)
- Jégmedúza fej (L)
- Mágiafaló csáp (F)

Minden lapja aktív, a testrészek Syejiccen vannak.

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!

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 14 ÉP, 4 VP, 1 SZK

A forrás érintése

szellemi **Központ**

Képzőerővel támasztasz a forrásra, mint a lényre, ami a földfelszínre jött ki. Csak akkor tudsz rá támaszkodni, ha megérinted a forrás vizét. – A gyűlölet, a féltékenység, a féltés, a féltékenység.

10 ÉP 7 VP

A szeretet ünnepe

szellemi **Érzékszerv**

Óh, milyen jól esik a szeretet! Tökéletesen jól esik a szeretet! (Char-dien) Egy a gyűlölettel kezdődött, és a szeretetbe érkezik. Amint a szeretetbe érkezik, a szeretetbe érkezik. És a szeretetbe érkezik a szeretetbe érkezik. – A szeretet, a szeretet, a szeretet.

10 ÉP 7 VP

Graci Dári

szellemi **Művészet**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a művészet. A művészet a lélek szíve. – A művészet, a művészet, a művészet.

10 ÉP 7 VP

Talpból származó

szellemi **Méltóság**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a talpból származó. A talpból származó a talpból származó. – A talpból származó, a talpból származó, a talpból származó.

10 ÉP 7 VP

Féltés

szellemi **Központ**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a féltés. A féltés a féltés. – A féltés, a féltés, a féltés.

10 ÉP 7 VP

Ballázsa a belsőre

szellemi **Központ**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a ballázsa a belsőre. A ballázsa a ballázsa. – A ballázsa, a ballázsa, a ballázsa.

10 ÉP 7 VP

Perehelt

szellemi **Érzékszerv**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a perehelt. A perehelt a perehelt. – A perehelt, a perehelt, a perehelt.

10 ÉP 7 VP

Ren

szellemi **Művészet**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a ren. A ren a ren. – A ren, a ren, a ren.

10 ÉP 7 VP

Rei-Poon

szellemi **Érzékszerv**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a rei-poon. A rei-poon a rei-poon. – A rei-poon, a rei-poon, a rei-poon.

10 ÉP 7 VP

Tudati Kínzás

szellemi **Érzékszerv**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a tudati kínzás. A tudati kínzás a tudati kínzás. – A tudati kínzás, a tudati kínzás, a tudati kínzás.

10 ÉP 7 VP

Nyomópala Nyomás

szellemi **Művészet**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a nyomópala nyomás. A nyomópala nyomás a nyomópala nyomás. – A nyomópala nyomás, a nyomópala nyomás, a nyomópala nyomás.

10 ÉP 7 VP

Zak Pazarló

szellemi **Művészet**

Az emberiség minden tagja számára egyaránt fontos a zak pazarló. A zak pazarló a zak pazarló. – A zak pazarló, a zak pazarló, a zak pazarló.

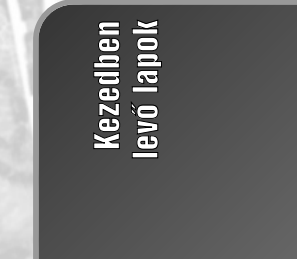
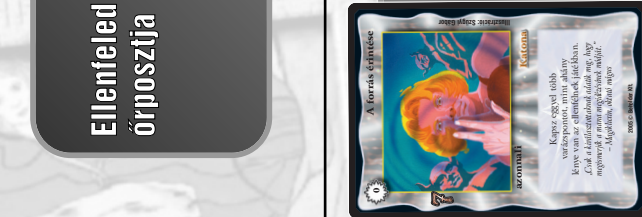
10 ÉP 7 VP

Ellenfeled kezében levő lapok

Ellenfeled kijátszott lapjai

A TE ÁLLÁSOD: 2 ÉP, 14 VP, 3 SZK

Ellenfeled örposztja



BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ,
36. terem, Derkovits sor 2.
CEGLÉD – Kossuth Művelődési
Központ, Kossuth tér 5/b 3-as
terem

CYBERWORLD – Margitszigeti
Atlétikai centrum, Café Leger
(a Margit hídnál)

DEBRECEN – Kőszellegvár,
Vár u. 10.

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

DOMBÓVÁR – Művelődési ház
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.

ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u.
4/B. (bejárat a Kresz G. u.
felől),

☎: 239-2506,
06-30-9-245-850.

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

GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási
Központ, Török Ignác u. 1.
GYŐR – Petőfi Sándor Városi
Művelődési Központ,
Árpád u. 44.

HATVAN – Next-Door
Szerepjáték Klub,
Grassalkovich Művelődési
Központ

KAPOSVÁR –
Tanítóképző Kollégium,
Somssich Pál u. 14.

KÖRMEND –
Művelődési Központ
Berzsenyi Dániel u. 11.

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

NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc
Művelődési Központ,
Nagykanizsa, Ady u. 5.

NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály
Művelődési Ház, Ifjúsági
Centrum.

PÁSZTÓ – Next-Door
Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út
102.

PÉCS – Esztérgár L. út 19.
III. emelet 302.

SIÓFOK – Egyesületek Háza,
Kálmán Imre sétány 3.

SZARVAS – Vajda Péter
gimnázium B épülete,
Vajda Péter u. 26.

SZEGED – Csongrádi sugárút 57.
VALHALLA PÁHOLY

KÖNYVESBOLT – Nyiregyháza,
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477
VESZPRÉM – Klubkönyvtár,
Március 15. u. 1/a

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

ÚJ VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN



TILTOTT MÁGIA

Időpont: február 3.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Tiltott mágia. A szokásos lapok mellett tiltott a Quwarg ellenállás, Ellenvarázslat, Türelem rózsája és Sir Lonil Zomar is.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Szeged, Camelot könyvesbolt.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 27., szombat
10 óra.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:
bcschk@egon.gyaloglo.hu.

ELYSIUM VERSENYE

Időpont: január 28., vasárnap
11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: □sók Városa.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Rúvel hegy paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban, vagy a szervezőknél, Szegedi Gábornál (06-30-924-5850).

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: január 27., szombat
11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Isteni Szövetség.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 88-403-348.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 28., szombat
11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

FRISSEN BONTVA

Időpont: február 3., szombat
10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyre 1 csomag □sók Városából és 2 csomag Rúvel hegyből.

Nevezési díj: 2200 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.

A DUNGEON VERSENYE

Időpont: február 3., szombat
11 óra (nevezés 10.15-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Klánok szövetsége, vagyis □sók Városa kétszínű. Csak az □sók Városa és a Rúvel hegy lapjait lehet használni, és egy pakliban maximum két klán szerepelhet.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: A Dungeon Miniklubban.

VÁLTOZATOSSÁG

Időpont: február 10., szombat
11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Minden lapból egyet lehet használni.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 88-403-348.

FRISSEN BONTVA

Időpont: február 10., szombat
10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: ultraritka, Rúvel hegy paklik.

Érdeklődni lehet: Marofka Mátyas 53-363-331, marofkamatyas@usa.net

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: február 11., szombat
11 óra (nevezés 10.15-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Minden lapból egyet lehet használni, nincs négy szín korlát.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: A Dungeon Miniklubban, Torzsa Sándornál 70-316-8667, vagy Fábán Péternél 333-3413.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 27.

Helyszín: Siófok.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, pakli.

Érdeklődni lehet: Illés Bálint tel.: 84-311-619, e-mail: babba-boy@freemail.hu.

AZ ELYSIUM KGK VERSENYE

Időpont: február 10., szombat 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, KGK pakli.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban, vagy a szervezőnél, Szegedi Gábornál (06-30-924-5850).

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

január 20. szombat: MAGUS

január 21. vasárnap: Star Wars

január 27. szombat: Star Wars

január 28. vasárnap: Elysium HKK

február 3. szombat: Dungeon HKK

február 4. vasárnap: Star Wars

február 10. szombat: Babylon 5/KGK

február 11. vasárnap: HKK

február 17. szombat: MAGUS

február 18. vasárnap: Star Wars

február 24. szombat: Star Trek

február 25. vasárnap: Elysium HKK

március 3. szombat: Dungeon HKK

március 4. vasárnap: Star Wars

március 10. szombat: Babylon 5/KGK

március 11. vasárnap: HKK

március 17. szombat: HKK

március 18. vasárnap: Star Wars

március 24. szombat: MAGUS

március 31. vasárnap: Star Trek

A versenyek - ha külön nem jelöljük - egységesen 11 órakor kezdődnek, nevezni 10-11 lehet. Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál a 06-30-9245-850-es telefonon.

SZABÁLYOK

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja; a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY: min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök Városa és a Rúvel hegy lapjait lehet használni. 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.

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.

ISTENEK HÁBORÚJA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2001. február 24., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Kondor Béla Községi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.).

Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: A pakliban és a kiegészítőben csak egy istenhez, klánhoz tartozó lapok szerepelhetnek a szintelen és a Bufa lapok mellett.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők, azok akik legalább három egymást követő félévben profik voltak, és azok, akik 2000. január 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 400).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5000 Ft, IV. díj 3000 Ft.

Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Ősök városa.

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

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

33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Ősök Városa az amatőr kategóriában

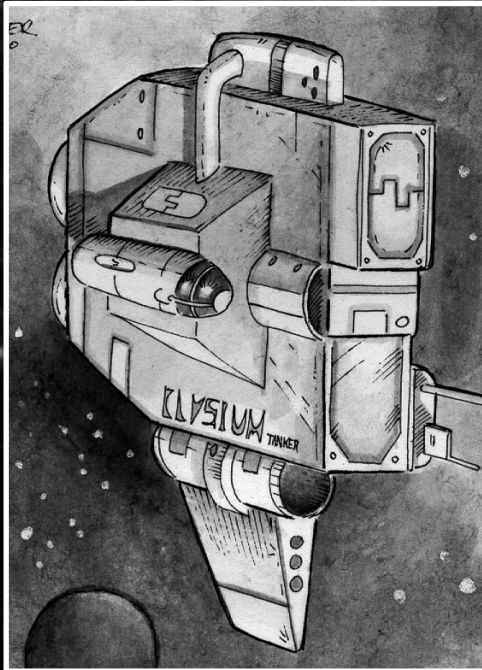


VAKFOLT

Elysium Tanker... Hogy én egyszer egy ilyen űrhajó birtokosa legyek, soha nem álmotam volna. Lassú, persze. A panelre alig lehet felerőszakolni a fegyverzetet, és az is milyen. Mégsem ez a fontos. A raktér tele, és én végre elindultam a Galgaro Kormányosság peremvidékén túlra. Legénységre nincs szükségem. A Vakfoltba repülök, amin még kereskedő nem jutott át. Minek öljek meg másit is, ha igazuk van azoknak a babonás cerebritáknak?

A Vakfolt tökéletesen üres tér. Nincs a mélyén semmi, egyetlen atom sem. Az anyag megriad a határán, a fotonok pályája elgörbül, a sugárzás visszaverődik. Hogy miért? Mert a Liannen nem akarja, hogy bárki is tudja, mit rejt a Vakfolt.

Ezt mondták a cerebriták odalenn, a kikötői kocsmában. Fehér képük belesápadt, mikor hallották: én mégis átvágok a Vakfolton, hogy mindenkit megelőzve szállítsam le a konténereket. Előbb azt hitték,



őrült vagyok. Aztán azt, hogy misztikus tudás van a birtokomban. Ostoba, babonás népség.

Soha nem leszünk képesek felfogni az Univerzum végtelenségét. Fokozottan érvényes ez azokra, akik meglovagolják a sötét távolságokat csillaghajóikon. A kereskedők, akik magányosan száguldanak át a téren, csak ők érthetik meg, mit jelent a magány.

Inkább olvasok... Sakkozom a fedélzeti számítógéppel... Alszom...

De képtelen vagyok olvasni, untat a sakk, és az álom is elkerül. Elszakadva az anyag tömegének hamis biztonságától, talán az álmok is végleg elhagyják az embert. Csak arra képes, hogy benuultan üljön a vezérlő panorámaablakai előtt, és némán hódoljon a semminek.

Úrfóbia. A cerebriták szerint így támad a Vakfolt.

– Ha nem bírod tovább, hogy hajód körül, melyet joggal érzel a saját testednek, üres a tér, lőj ki néhány Testvér-rakétát.

Úgyes kis találmány. Eltávolodik az űrhajótól, nem túl messzire, majd hűsögesen követi, miközben színes tűzgyókat lök ki magából. Hogy ne érezd magad annyira a semmibe zárva. Illúzió.

Olvasok... A betűk eltávolodnak egymástól, üres teret engednek maguk közé. Tizenkét éve járom a Galaktikát, csak nem fogok éppen most beleőrülni a magányba?

Sétálok. Erőszakkal kell elfordulnom a csillagpettyes ablakoktól. Elhagyom a hajóhidat, az ajtók szíszsenve menekülnek előlem a falba. A Elysium Tanker alig érezhetően remeg. É!l Velem együtt, általam, egyesülve a testemmel. Érzékelői az én érzékszerveim, fotonreaktora az én szívem, sebessége az én léptem. Négyes fejlettségű Agya együtt érez az agyammal.

Öt lépés a folyosón, négy ajtó kétoldalt. Hálófülkék, fürdő, zsilip. Majd a folyosó vége. Acélajtó, keresztpántos vasalás. Középen vörösen izzik a légmentességet jelző kódzár macskaszeme. Az ajtón túl meredek vaslépcső. Látszólag a mélybe vezet. De idekinn eltűnnek a valódi irányok. A hajó belsejében ez lefelé, hát én is így nevezem.

Odalenn páncélburkában duruzsol az Agy. Hideg, szívárványos erőkerek között áramlik az energia, és az élő szöveteknek szükséges tápanyag. Bármit

megtehetek. Felrobbantam a hajót – vagyis magamat –, mégsem történik semmi a Galaxisban.

Vigyázat, ez már a Vakfolt! El az Agy közeléből. Az egymás tetejére épített ellenőrzőpultok színes fényei időnként felvillannak. Mint gyertyasorok az ősi xeno Halál-rituálén, amiket folyton elolt a szél, de a hívek állhatatosan újra gyújtják őket.

Újabb ajtó, a legelső szintre vezet, ahol semmi dolgom. Sétálok. Múlatom az időt, a magány perceit. Persze idekinn az idő is önmagába csavarodva gubbaszt valamelyik sarokban, mint valami pákosztos macska. Az utolsó ajtó. Tudom, hogy ki fogom nyitni – ami az idő síkján egy későbbi mozdulat.

Újra az Agyat óvó teremben vagyok. Bámulum a színes energiaáramlást. Különös, szépséges alakok formálódnak benne. Lekuporodom a sarokba, és csak nézem. Milyen hatalmas, milyen kiszámíthatatlan, milyen... Szép. Az ott sárkány, az meg erdő, közepén hegycsúcs, rajta krómgömbbe zárt város. Látóhatár. A látás határa!

Az akadémián gyakran emlegették a triciplita kereskedő esetét, akinek mumifikálódott holttestét harminc év után találták meg. Az Agy visszajátszott felvételein csupán annyi látszott, hogy a fickó sétált a hajón, majd rácsodálkozott az energiaáramlásra, lassan lekuporodott a sarokba, és mosolyogva bámulta azt, míg meg nem halt. Nevettünk rajta. Örült triciplita!

Felállok, megrázom magam, mintha álból ébrednék. Kicsit elgondolkodtam, ennyi az egész. Ki nyitot a raktérbe vezető ajtót. Körülnézek, ellenőrzöm a műszereket, a rakományt. Az óriási terem sokszorosára visszhangosítja a hajtóművek távoli dohogását. Jól rögzített konténerek végtelen sora, közöttük keskeny utcák.

Sétálok. Néhol kilóg az üvegyapot, palackok barátságos zöldje csillan. Jó üzletnek ígérkezik mindent elszállítani a Dorg III-ra. Biztos nyereség, mert a Dorg a Peremvidékeken túl van, és felületét szinte egészében fém borítja. A Cápa Háborúk idején épült, erdő-égitestnek használták. Urai meghaltak, az utókorra hagyva nyomorúságos acélbolygójukat, hol növény legfeljebb cserepekben képes létezni.

Örülni fognak a Dorg telepesei a valódi miezoni bogyóból préselt italnak. Addig azonban sétálok a konténerek alkotta utcákban. Befordulok a sarkon, de előtte még arra gondolok, hogy fényreklámos bár zenéje fogad majd, előtte csinos holo-lány csalogat, hogy ne hagyjam ki a valódi énjével való találkozást odabenn. Arrébb króm-csodák, légpárnás siklók lapulnak a betonra, míg gazdáig a kalandokat ígérő nyegyben gyalog bókászhatnak. Majd csavargó lép hozzám, és mocskos cigarettával bök felém.

– Van egy kis tüze, csillagvándorom? – recsegi fé-



mes hangon. Narancs parázs izzása világítja meg a bolytól rég elszakadt inszektoid rágóit. Hálás cirpelés a köszönet.

És lesz még ott sok színes lány, akik a sikeres üzletből érkező szabadkereskedőket várják, hogy elfeledtessék velük a csillagterek nyomasztó magányát. Kedvesek, halk szavúak mind...

Befordulok a sarkon. A konténerek hidegen, színtelenül sorakoznak a következő sarokig. Az űr összeroppantani készül hajómat.

* * *

– Emlékszel rám? – a lány arcomba mosolyog, olyan közelről, hogy érzem leheletét. Felemeli puha karját, megkócolja a hajam. – Nehéz lehet odakinn. A csend, a sok mezon és zarg kalóz... A hajó meg csak falja a sugáréveket.

– Fényéveket – javítom ki.

– Nem mindegy most? – kacag. – Te akkor is hős vagy! Emlékszel rám?

– A Girgedonnán szedtelek fel. Vagy inkább te engem. Csendes helyet kerestem az űrkikötő környékén, ahol úgy ihatom le magam, hogy ne raboljanak ki.

– Olyan elesettnek tűntél, ahogy céltalanul bókálástál – a lány ölembé fészkelte magát, érzem a testét a vékony silko-köntösön keresztül. – Gondoskodni akartam rólad.

– Sokat kértél – kacsintok rá. – Nagyon sokat!

– Te mégis kifizettél szó nélkül!

– Hogy kerülsz most ide? Két hónappal később újra a Girgedonnán jártam. Kerestelek, és megtudtam, hogy valamelyik elmebeteg kliensed megfojtott.

– Sajnos engem csak álmodsz – a lány ajka hirtelen semmivé fogszik, súlya elvesz ölemből. Hangját

egyre messzebről hallok – És ezért még pénzt sem kérhetek.

Felriadok.

* * *

A fedélzeti naptár halk kattanással váltja számaint. Még három hét a Dorg. Aztán gyors megállapodás – nem lesz nehéz, csak győzzem elhelyezni a fémbolygórol leszerelt lézerütegeket, rakétákat, sugárvetőket. A telepekess gyűlölök a háború emlékeit. Némi túlzással egy maroknyi termőföldért két szonárpajzsot adnak. Rakodás ki, rakodás be, és indulok vissza. A többi kereskedő megkerüli a Vakfoltot, ötször annyi idő alatt. A dorgiak velem kötnek állandó szállítási szerződést – mert én vagyok a leggyorsabb.

Ülök a vezérlőben. Bámulom a csillagokat. Semmi érdekes nincs bennük, mégsem vagyok képes mást csinálni. A régiek... Azok, akik csak álmodtak az ilyen utazásokról, úgy vélték, hogy a csillagokat azért szereti minden ember, mert valójában mi oda tartozunk. Marhák!

Hol van az az oda?! Meg tudná ezt mondani most közülük valaki? Fénylő gázgömbök, hideg sziklák keringenek egymás körül. A szabad térben nemesalak, mezonok, tricipliták, és még számos más lény írta, vagy szereti egymást. Ennyi csak az Univerzum. Kijutva a térbe épp olyan elveszettek vagyunk, mint bolygónkhoz ragadva. Vagy csak velem volna baj? Minden teszten átmentem, de képtelenség kidolgozni tökéletes módszert annak megállapítására, ki képes elviselni ezt az őrült Semmit. Ha már a könyvek, a sakk, az álmok, és a Testvér-rakéták sem segítenek, akkor minek kellene elkövetkeznie? Az Agy soha nem beteg. Az Agy önmagát betegíti meg. Talán le kellene jegyeznem az eféle gondolatokat, hátha jók lesznek még valamire.

A fedélzeti komputer hibát jelez. Elemzést kérek. Semmi különös: a raktárban meglazult az egyik konténer drótkötele. Most még nem veszélyes, a gravitáció változatlan, de landolásakor elszabadulhat a pokol. Elhagyom a vezérlőt. Halk gongszó búcsúztat, biztosítva arról, hogy távollétemben az Agy ügyel mindenre. Ez a chipagyú dobozhapsi még jobb is, mint én. Biztosan nem álmodik régen volt szajhákrol.

Valami pajkosan mozdul bennem. Fűtörészek, néha tánc lépésben körbe fordulok, és megkopogtatom a folyosó ajtajait a kódkulccsal. Persze sehonnán

sem szól ki senki, hogy Szabad! Azért a zsilipajtót nem kopogtatom meg. Talán én is babonás lettem?

Sietség nélkül megyek le a raktérbe. Érzem, ahogy eddig szunnyadó testembe újra áramlani kezd a vér. Abba kellene hagynom ezt az átkozott, magányos szakmát. Valószínűleg elpattant az egyik drótkötél – gondolom. A gépterem kacetjai közül előkotrom a pókot. Ez a puskára emlékeztető szerkezet keskeny csövéből vékony, lágy anyagot ereszt ki, amit akár végteleníteni lehet, csak folyamatosan kell nyomni a gombot. A friss kötelék elejét a padlóhoz nyomom, ahol azonnal megtapad, eltéphetetlenül. Majd tovább eresztve a lágy anyagot, átmászom a meglazult konténer fölött, és a másik oldalon szintén a padlóhoz ragasztom. Az ilyen kötel néhány perc alatt kiszárad, közben kissé rövidebbre húzódik, így iszonyatos erővel szorítja a csomagot a padlóhoz. Előbb kikapcsolom a raktár gravitációját, hogy ne kelljen a hegy magasságú konténer tetejére másznom.

Kész! Az elpattant kötélcsonkra fényes port szórok, ami semmivé oszlatja azt. A talajra lebegek, visszakapcsolom a gravitációt. Tökéletes munkát végeztem.

Felnézek a bálára. A harmadik ládában szomorúan kunkorodik kétmaroknyi üvegyapot. Közötte piros anyagot lebegtet a légkondicionáló huzata.

– Mi a fene?

Kikapcsolom a gravitációt, felkúszom a bálákba kapaszkodva. A gyapot szálait visszatömök, majd kezembe veszem a vörös szövetet. Ujjaim puha, női sálat tapintanak.

* * *

– Emlékszel rám? – Hel a vezérlő pultjának támaszkodik. Nem csupán kérdése, de tekintete, egész testtartása is támadó. Ismerem ezt. Mindig így kezdődnek a veszedékeim. Valamit a fejébe vett, napokig rágódott rajta némán. Hiába kérdeztem, mi baja. Aztán kitör. Én védekezni sem tudok, hiszen adigra az ítéletét is meghozta a bűnömre, amiről én azt sem sejtettem, hogy léteznek.

– Válaszolj! – hallom hangján, hogy legszívesebben kiabálna.

– Emlékszem – mondok csendes közönnyel. Hel több, mint gyönyörű.

– Szóval emlékszel – bólint. – És mire emlékszel. Sorjában.

– Emlékszem a... – nem tudom, mivel kezdjem. Ha a testét említem, azzal vádol majd, hogy csak a sze-



xért szeretem. Ha viszont az intelligenciáját hozom fel, akkor sírni kezd, mert nem tekintem nőnek. Merje valaki azt állítani, hogy a nők következtelenek!

– Tehát? – sürget Hel. Testhezálló kezelésként visel, kereskedőcsaládja emblémájával bal combján. Most is gyönyörű, bár három éve halott.

Akkor veszekedtünk. De hiszen sokszor veszekedtünk! Én szokás szerint elszakadtam a családtól, akiknek szolgálatában álltam, és szabadságot kivéve rövid utakra indultam, hogy néhány jelentéktelen üzletet üssek nyélbe. Szükségem volt a magányra, de egyszer sem gondoltam komolyan, hogy nem térek vissza hozzá. A veszekedéseink... Én elmentem, Hel visszavárt. Megérkeztem, és Hellel megjutalmaztuk egymást a hűségért, amivel folyton egymáshoz sodródtunk.

Akkor is megjelentem a kereskedőcsalád hatalmas Elysium Brentjén, mely éppen a Torg-Capella dokkjában állt, hogy befoldozzanak néhány apróbb, meteor ütötte lyukat. Azonnal fel kellett volna, hogy tűnjön a rideg hangulat, én azonban csak Helt akartam látni mihamarabb. Nem engedtek be a kabinjába. Az ór a család fő-Kalmárának parancsára hivatkozott, aki Hel nagybácsija volt. Mikor épp le akartam ütni az időtöt, Hel kabinjából egyik unokatestvére lépett ki. Kezében hidegen csillant a MicroBlast.

– Összeházasodtunk – mondta, és felmutatta a karjába égetett jegypecsétet, Hel Fehér Sárkányát. Kiléptem a szolgálatból, és újra magányos szabadkereskedő lettem. Két hónappal később a Vappellán kaptam a hírt, hogy Hel és férje belerohant egy mezon őrzőpatkányba. Semmi nem maradt a hajójukból.

– Beszélj már! – Hel kiált, őszinte dühvel csapva a vezérlőpultra.

– Meghaltál – igyekszem tekintetemet a csillagokra, és nem Hel tőkéletes alakjára függeszteni.

Lassan mozdul, mintha közelebb akarna lépni. Elfog a várakozás izgalma. Aztán nevetve megkerül, és még messzebb húzódik. Megint becsapott!

– Megcsaltál – mondja, és vádlón a műszerpult fölé csomózott sálra mutat.

– A raktárban találtam, alig két órája. Valamelyik rakodómunkás hagyhatta el.

– Mióta rakodják a szabadkereskedők hajóit gírgedonrai szajhák?

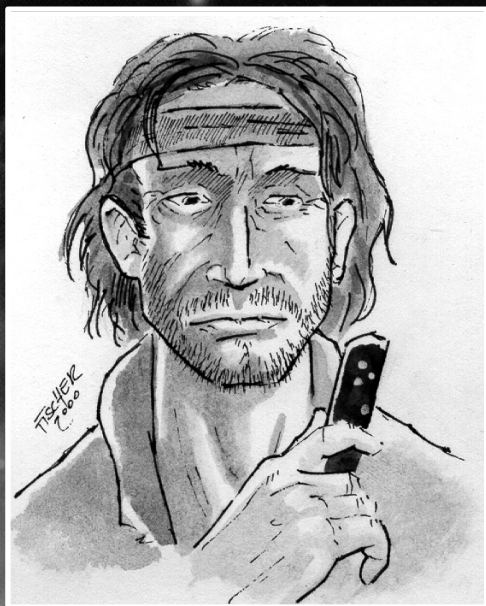
– Fel akarok ébredni! – kiáltom, két öklömet halántékomra szorítva.

– Menekülsz, drága? – Hel közel hajol hozzám. – Ma is menekülsz, ahogy mindig tetted. Hát menj!

Ajka semmivé foszlik, s én felébredek.

* * *

Fölöttem csillagok unalmas kupolája. A pulton vöröslik a sál, rácsomózva a csőre. Honnan jönnek ezek az álmok? Miért csak nőkről szólnak? Borz, az



őreg karnoplantusz mélyúri felderítő azt mondta egyszer: A csillagközi tér tömve nőiességgel.

Az Agy jelzi a vacsoraidőt. Magam készítem el, soha nem bízom az automatákra. Azok még a friss zöldségbe is képesek a műanyag semleges ízét belecsempészni. Később elmosogatok. Lassan, hogy érezzem bőrömön a meleg víz áramlását. Azt játszom, hogy megragadom a vízsugarat. Persze nem sikerül, de hangosan nevetek. Kísérteties ez a hang az üres hajón. Csak nyugalom! Ez a száztizedik utam egyedül, s nem is a leghosszabb. Hogy a Vakfolton át? Mi a különbség? Estére altatót veszek be. Álom nélkül töltöm az éjszakát, ahogy álmok nélküli a világűr is.

Eszembe jut, hogy ellenőrizhetném a kötést, amit napközben javítottam. Nincs értelme, a konténernek nem lehet baja. Testem mégis mozdul. Kezemben kódkártya, végigkopogatom a folyosó ajtajait, és halokan fűtülök. Nem érdemes önmagammal vitatkozni. Ha megnyugszom az értelmetlen ellenőrzéstől, akkor miért ne tenném? A vaslépcsőről nézem keveset az Agy energiaáramlását, de most nem köt le.

A raktér. Konténerek sora, közöttük keskeny utcák. Mintha város volna! Ha megállnék, hogy visszhangos lépteim hangja elüljön, a távoli siklók zaját is hallanám. Nem állok meg. Itt a konténer, és persze az új kötés mindkét oldalon biztosan tart. Odafönt látom a lyukat, ahol a sálát találtam.

Később ágyam szélén ülve dupla adag altatót veszek be.

folytatjuk...

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2001. FEBRUÁR 16-IG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz a rendelésetet a beholder@mail.datanet.hu címre.)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Vérbéli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	800
A király kalóza II.	998	950	800
A démonkirály dühe I.	998	950	800
A démonkirály dühe II.	998	950	800
Törött korona	1498	1400	1200
<i>A Birodalom sorozat</i>			
Raymond E. Feist – Janny Wurts			
A birodalom leánya	1498	1400	1250

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEK SOROZAT			
A világ szeme I.	798	670	550
A világ szeme II.	998	840	700
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1090	950
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	950
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390

BATTLETECH REGÉNYEK			
Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vérnév	698	620	520
Robert Thurston: Súlyomgárda	698	620	520
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	600
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Születt harcosok	948	900	710
M. A. Stackpole: Sötét ármány	948	900	710
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020

TÜLÉLŐK FÖLDJE			
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640

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

3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI. E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 350 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Késérű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	998	900	800
Greg Gorden: Jólslat	998	950	800

ŐSÖK VÁROSA			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640

BEHOLDER AKCIÓ			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750

SHADOWRUN REGÉNYEK			
Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Jak Koke: Krómba Zárva	848	810	720
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	760
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	760
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	760
Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660
Carl Sargent és Marc Gascoigne: Fekete madonna	898	850	760
Shadowrun szerepjáték kiegészítők			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

EGYÉB REGÉNYEK			
Graham Edwards: Sárkányvihar	998	840	600
Ken Grimwood: Időcsapda	750	520	400
William Shatner: Delta Kutatás	798	670	500

Könyv címe	Boltri ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísérthajó (Star Trek)	589	500	470
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619	520	490
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	540	510
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	540	510
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	580	550
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	630	560
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639	540	510
Az idő hidján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II	1399	1260	1120
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése	1198	1140	990
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450
William Gibson: Idoru	699	630	560
Douglas Adams: Viszlát és kész a halakat	850	820	730
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI			
R. A. Salvatore: Otthon	990	940	840
R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyú	990	940	840
Richard A. Knaak: Huma legendája	1090	1040	930
R.A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A sötét sereg	750	710	640
R.A. Salvatore: A démon visszatér	890	840	760
R.A. Salvatore: A démon öröksége	990	940	840
R. A. Salvatore: Menedék	990	940	840
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
A kőbe zárt kard (Az Excalibur legendái)	690	660	590
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680
David Ferring: Árnékfattyak	990	940	840
David Ferring: Konrad	890	850	760

MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI			
Irek próbája	590	590	500
Háború	590	590	500
Pusztulás	590	590	500

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI			
Jeff Grubb: Testvérháború	990	940	840
Stewart Wilek: Torreador	899	850	760
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic)	990	940	840
Robert Weinberg: Út a pokolba	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Kantáta (A pap ciklus I.)	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Shilmistar ármáyai (A pap ciklus II.)	1090	1040	930

Könyv címe	Boltri ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Orson Scott Card: Végjáték 2.	699	660	590
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Átkozott esküvések	699	660	590
Hideg karok ölelése	749	710	640
Erioni regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
Raoul Renier: Pokol	749	710	640
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
David Gammel: Legenda	749	710	640
Gáspár András: Kiáltás Farkast	639	610	540
Gáspár András: Két életem egy halálom	1190	1130	1010
Ian Watson: Űrgárdista	590	590	500
Joe Haldeman: Örök háború	599	590	500
Ray O'Sullivan: A sötét térítő	890	850	760
Marion Z. Bradley: Kardok és boszorkányság I.	1190	1190	1010
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
William Gibson: Neurománc	1590	1510	1350
William C. Dietz: Kárhözottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760

MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI			
Sárkányszárny I.	699	660	590
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760
Tűztenger II.	890	850	760

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI			
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

CHERUBION KIADÓ			
Jeffrey Stone: Holtak galaxisa	1198	1140	1020
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Rekviem (Káosz novellák)	1198	1140	1020
William Blendown: Boszorkányszombat	1798	1700	1520
Jack Vance: Suldrun kertje (Lyonesse I.)	998	950	850
Jack Vance: A zöld gyöngy (Lyonesse II)	1198	1140	1020
Jack Vance: Madouc (Lyonesse III)	1198	1140	1020
John Caldwell: Az éj káosza	1498	1420	1270
Jeffrey Stone: Trollvadászok	898	850	760
John Caldwell: A káosz fényei	1498	1420	1270
John Caldwell: A káosz kincse	1498	1420	1270
John Caldwell: A káosz sárkányai	1498	1420	1270
Bán Mór: A vérszemű csillag	898	850	760
Jeffrey Stone: Nincs kegyelem	598	500	500

HATALOM KÁRTYAI

Isteni Szövevény kiegészítő	650
Ezüsthajnal	650
Árnyékhold	650
Dobozos társasjáték	2490
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650
Ősök Városa	950
Aranyforrás	650
Rúvel hegy	650

HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK

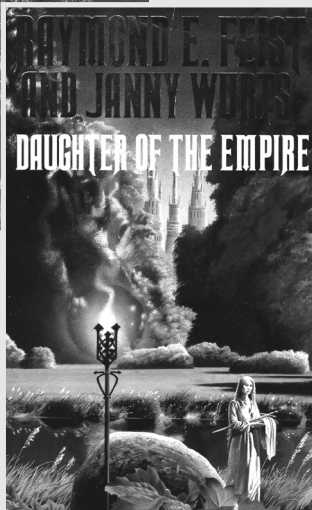
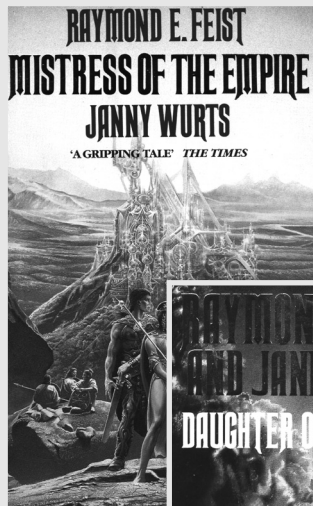
A víz síkja	200
Pozitív létsík	200
Quwargok földje	200
A föld síkja	200
A levegő síkja	200

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	998
-----------	-----

Az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- Fa táskák 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 Invázió kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.



Könyv címe Bolti ár 1-2 könyv esetén 3 vagy több könyv esetén

DAVID EDDINGS

Belgarath the Sorcerer	2240	2080	1890
Demon Lord of Karanda	2240	2080	1890
Seeress of Kell	2240	2080	1890
Polgara the Sorceress	2240	2080	1890
Sorceress of Darshiva	2240	2080	1890
Domes of Fire	2240	2080	1890
Diamond Throne	2240	2080	1890
Guardians of the West	2240	2080	1890
Magician's Gambit	2240	2080	1890
Castle of Wizardy	2240	2080	1890
Queen of Sorcery	2240	2080	1890
Pawin of Prpophecy	2240	2080	1890
Enchanter's End Game	2240	2080	1890
High Hunt	2240	2080	1890
Shining Ones	2240	2080	1890
King of the Murgos	2240	2080	1890

TERRY BROOKS

Druid of Shannara	2240	2080	1890
Elf Queen of Shannara	2240	2080	1890
Elfstones of Shannara	2240	2080	1890
First King of Shannara	2240	2080	1890
Scions of Shannara	2240	2080	1890
Sword of Shannara	2240	2080	1890
Talismans of Shannara	2240	2080	1890
Wishsong of Shannara	2240	2080	1890
Black Unicorn	2240	2080	1890
Knight of the Word	2240	2080	1890
Magic Kingdom for Sale-Sold	2240	2080	1890
Running With the Demon	2240	2080	1890
Tangle Boks	2240	2080	1890
Witches' Brew	2240	2080	1890
Wizard at Large	2240	2080	1890

J. R. R. TOLKIEN

Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2080	1890
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2080	1890
Fellowship of the Ring	2240	2080	1890
Hobbit	2240	2080	1890
Lays of Belariand	1930	1830	1650
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260
Lost Road & Other Writing	2240	2080	1890
Return of the King	2240	2080	1890
Shaping of Middle Earth	2240	2080	1890
Silmarillion	1930	1830	1650
Sir Gawain&The Green Knight	1930	1830	1650
Smith of Wootoon Major	1930	1830	1650
Reader	2240	2080	1890
Two Towers	2240	2080	1890
Unfinished Tales	2240	2080	1890

TERRY GOODKIND

Blood of the Fold	2290	2130	1940
Soul of the Fire	1990	1880	1690
Stone of Tears	2290	2130	1940
Temple of the Winds	2290	2130	1940
Wizard's First Rule	2290	2130	1940

Nyafogó Nefelejcs levelezése 14.



Szépséges Aranszemű Reglinde!

Öszintén örülök, hogy csatlakoztál dicső és kedélyes társaságunkhoz, a Békeidők Hírmondói szövetséghez! Azt hiszem, remek döntés volt amikor otthagytad előző, meglehetősen haszonhajtás jellegű szövetségedet, és a Hegy kétségtelenül legkiválóbb társasága mellett döntöttél.

A legremekebb szövetség természetesen a legkiválóbb lehetőségeket kell, hogy nyújtsa nagyszerű tagságának. Ilyen volt legutóbb az első szövetségi versenyünk, mely egészen csodálatosan sikerült, és melynek szervezője egy vérbeli, avatott Játékmeister, vagyis én voltam.

Amikor végre elfött a nagy nap, gyönyörű, frissen elkészült barlangtermünkben összegyűlt szövetségünk aprja-nagyja, és belevetették magukat a gigászi küzdelembe. Összesen hat mókás, szivderítő feladat várta őket – hogy mennyit törtem a fejem, mire sikerült olyan összetett versenyszámokat kitalálnom, amely valóban az összes képességüket teszteli!

Először egy apró üregbe kellett belegyömöszölniük magukat; kimagasló rugalmasságuknak köszönhetően ez sikerült is (sajnos, csak utólag jutott eszembe, hogy az igazi az lett volna, ha az üregeket is nekik kell elkészíteniük...). Ezek után csak anyi volt a feladatuk, hogy minél tovább bent maradjanak ezen a kies és csöndes – bár kényelmesen nemigen nevezhető – helyen. Hogy ne legyen anyyira unalmas a próba, egy idő után egy kis mérges gázt vezettem az üregekbe – ki is másztak hamarosan mindannyian! Fuldokló köhögésük szerintem túlzás volt, sajnálatni akarták magukat – de egy olyan igazságos Játékmeister, mint én, nem lehet elfogult senkivel sem! A legtovább Csendes Don bírta odabenn, így ő nyerte az első versenyszámot.

A második próba könnyen adta magát: mivel a gáz egy picinykét mérgező volt (bár nem túlságosan ártalmas), el-lenszűrőket kellett szerezniük, hogy folytathassák a versenyt. Ugye, milyen aranyos tréfa? Azt hiszem, ennél jobban nem is lehetett volna motiválni őket; ha láttad volna, hogy igyekeztek! Kis nehezítés volt, hogy az italhoz szükséges egyik növény néhány száz évvel ezelőtt kipusztult – azért némi ássással a szénrétegek között nagy ritkán megtalálható kőüveget formájában, és valamennyi ügyességgel kinyerhető mágikus eszenciája. Ennek legjobb bizonyítéka, hogy végül mindannyiuknak sikerült; a leggyorsabbak Hajnali Harmat kisasszony és Rózsa Alexander voltak.

Mikor végre mindannyian ott álltak előttem egy kissé maszatos arccal, gondoltam, hadd pihenjenek egy kicsit, így valóban könnyed kis versenyszám várt rájuk: egy klasszikus akadálypálya. Köteleken kellett mászniuk, barikádokon átjutniuk, csúszós lejtőkön lesiklaniuk, s a végén pedig kinyitniuk egy egyszerű zárat. Játshi módon sikerült is mindannyiuknak: a legügyesebb Xyn Wan volt.

Miután bekötözték sebeiket – ne aggódj, általában csak kisebb horzsolások voltak, igazán komoly sérülés legfeljebb azokat érte, akik fejfelé lezuhantak a kötetletről –, jöhetett a negyedik versenyszám. Mivel többen nyafogtak (közbevetőleg: sose értettem azokat, akik nem bírják egyenes gerinccel átvészélni a Sors és az Élet csapásait, és ahelyett, hogy dolgoz kézzel és bátor szívvel néznének szembe a nehézségekkel, inkább sopánkodnak – szerencsére ez igazán nem jellemző a barátaimra), szóval panaszkodtak, hogy nincs lehetőség találekonyosságuk kiélésére, egy egyszerű, rendkívül sokféleképpen megoldható feladatot kellett megoldaniuk: hozniuk kellett egy páncélos tetűt.

Sajnos, ilyen állat ezen a szinten már nem él, így valóban találekonynak kellett lenniük, ha teljesíteni akarták ezt a küldetést. Hogy, hogy nem, vé-



gúl mindannyian megoldották, bár most már valóban rettentően piszkosak voltak. Ismét csak Csendes Don győzött, jelentős lépést téve a végső, összetett győzelem felé.

Az utolsó előtti próba igazán viccesre sikeredett: ki kellett találniuk, hogy mi lesz a következő, legutolsó versenyszám. Megoldhatták ezt a pszi csodálatos tudományát használva, esetleg az aurákat vizsgálva, vagy „természetes” úton, kérdésekkel bombázva engem, és önkéntelen reakciómat vizsgálva (gondolható, hamarosan a fölön gurultam a nevetéstől elképesztőnél elképesztőbb ötleteiket hallgatva). Végül egymást segítve sikerült megoldaniuk ezt a rejtvényt is, s a legjobbnak itt is Don bizonyult, mert ő találta ki elsőként, hogy egy ősi hangszeren, hegedűn előadott dalt szeretnék hallani tőlük.

Hamarosan mindannyian eltűntek, hogy megszerezzék a réges-rég eltűntnek hitt relikviát. Komoly áldozatok árán sikerült megtudniuk, milyen is egy hegedű, és összeeskabálniuk egy-egy többé-kevésbé működésképes példányt. Aztán szép sorjában felcsendültek a dalok – a legtöbb borzalmas macskazene volt, de egyiküknek-másikuknak sikerült megütniük egy hozzám hasonlóan kifinomult bárd színvonalát. A legjobb ezúttal Csáth Géza lett (nem is igazán muzsikája miatt, hanem a hegedű megszerzése során nyújtott kiemelkedő teljesítményéért).

Nem maradt más hátra, minthogy kihírdessem a Bekeidők Hímondóinak első szövetségi versenyeének összetett eredményét: a harmadik holtversenyben Carai an Ellisande és Csáth Géza lett. A képzeletbeli dobogó második fokára Rózsa Alexander állhatott föl, a győztes pedig (micsoda meglepetés!) a versenyszámok felében diadalmaszkodó Csendes Don lett.

Közös jutalmuk a jól megérdemelt pihenés lett: nem is értem miért, de kissé elgyötörtnek látszottak.

Azt hiszem, összességében mindannyian elégedettek voltak: igazán jól sikerült ez a verseny, amely szerintem százszor jobb volt, mint a „valódi” olimpia.

Ja igen, a minap lezajlott második Teron-hegyi olimpia is... A hagyományoknak megfelelően ismét remekül szerepeltem, a játékos versenyben a kiemelkedő második helyen végeztem, csak Betelgeuse előzött meg. Ő egyébként fogalmam sincs, kicsoda. Hiába nyomoztam utána, senki sem ismeri. Már az is felmerült bennem, hogy a verseny korrupciós szervezői nem akarták, hogy egymás után két olimpián ugyanaz a kiváló galetki győzzön, ezért nem voltak hajlandók engem kihirdetni elsőnek – persze erre lehetetlen kézzelfogható bizonyítékot találni. Nyaff!

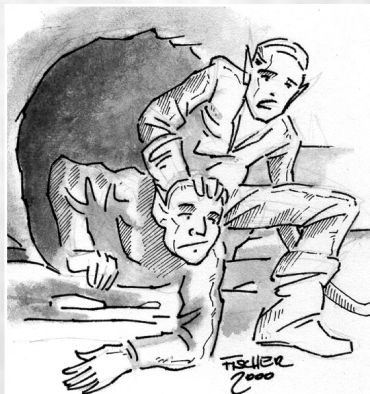
A harci versenyszámokban is türethetőn szerepeltem, a középmezőny élbolyába mindig sikerült beverekednem magam, bár egyesek nyilvánvaló csalással tudtak csak győzedelmeskedni ellenem: jól láttam, hogy voltak, akik a csata előtt mindenféle gyanús kinézetű italokat töltögettek magukba, de a versenybírószám minden tiltakozásom ellenére sem diszkvalifikálta őket! Nyaff!

Az első olimpián első lettem, a másodikokon második – azt hiszem, hia ez a tendencia még a következő is folytatódik, elégedett leszek – a harmadik hely még mindig kiváló szerintem.

Magára a versenyre különben nem érdemes sok szót vesztegetni, kísértetiesen hasonlított az előzőre; mondhatni, ugyanolyan volt, s megint búzélott a korrupciótól. Jellemző, hogy az, aki az ötödik szinten nyert, még az Ósók szerint is teljesen méltatlan személy: bár a Csarnokban már megtalálta az Ósók szentélyét, nem engedték fel a hatodikra, mert „nem nyerte el a tiszteletüket”. Nos, ez egy „olimpiai bajnok” esetében csak azzal magyarázható, hogy alantass, bünszövetkezetekhez fűződő kapcsolatainak köszönhetően sikerült „kivívnia” a győzelmet a gaznak. Szörnyű, hogy ilyen dolgok megtörténhetnek egy ilyen fiatal Hegyben, mint a Teron! Nyaff!

De mi ne törődjünk ezekkel a háttorzongató összefüggésekkel! „Végül mindig a jó győz” – mondja az réges-régi szólás, és legalább mi, a Bekeidők Hímondói higgyünk ebben, s ne adjuk el lelkiünket az becstelenség ördögének.

A jövőbe vetett rendíthetetlen hittel, szeretettel üdvözlő:



Nefejejs
minden játék mestere

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

ŐSÖK VÁROSA

OLIMPIA

Természetesen most az Olimpia volt a központi téma. Az új, támadási forma szerint szétválasztott olimpiai kategóriák a vártnál érdekesebbnek és jobbnak bizonyult, persze sok javaslatot kaptam ezzel kapcsolatban is. Az egyik alapvető problémát az jelentette, hogy bizonyos támadási formákra nem minden szinten jött össze a minimális versenyző, és így sokan eleve olyan kategóriában kellett, hogy induljanak, ahol nem volt esélyük. Azzal, hogy a löfegyvert és a mágiát csak a játékosok kisebb csoportja fejlesztí, együtt kell élnünk. Az 5. szinten végül összejött a magus kategória, és izgalmas versengés alakult ki.

A módosító javaslatok leginkább arra vonatkoztak, hogyan lehetne az esélyeket kiegyenlíteni. Attól tartok, ez elég nehezen elérhető, és nem biztos, hogy szükséges – természetesen, vannak erősebbek és gyengébbek, nem lehet minden induló első helyezett. A korábbi olimpiánál kevesebben indultak, mondván, hogy akinek nincs esélye, az minek nevezzen be. Az olimpia nemcsak a győzelemről szól, a játék egyik legérdekesebb része a galetki-galetki harc, és ebből jócskán jut az olimpián is. Azért, hogy a vesztesek se távozzanak lógó orral, ezúttal több, a szinttől függő KNO járt a résztvevőknek, ezenkívül hírnév- és jóllakottság növekedés is.

A löfegyverek még mindig brutálisak, a korlátozások ellenére. De, most már úgy tűnik, „csak” a galetki-galetki harcban. Az 5. szinttől megszerezhető a szélpajzs varázslat, amely jelentősen csökkenti a löfegyver sebességét, így talán nem lesz annyira egyértelmű egy maximumra tápolt karakter dominanciája. A legnagyobb hatalmú mágusok és közelharcos karakterek is hihetetlen mennyiségű sebzés kiosztására képesek már, bár az ő támadásaik ellen szélesebb körben lehet védekezni. Az 50%-os korláttal leginkább a lehelősök érezték csonkolva magukat. Mint leírtam, az idei olimpia még igencsak kísérleti fázis volt,

és ehhez hasonló korlátozás várhatóan a további olimpiákon nem lesz.

A díjakról – a hagyományos kategóriák helyzetjetei semt elégedettek lehetnek a tárgyak erősségével; azonban a gép nem személyre szóló díjakat osztott, így előfordulhatott, hogy egy löfegyveres olyan tárgyat kapott, amit egy mágiára specializált karakter jobban kedvel. Nos, a díjak átadhatók, cserélhető, elülzetelheted őket egy másik nyertessel.

A korlátozott kategóriákban személyre szabott díjak voltak, azonban ezek káosztárgyak – tehát felköltözéskor megsemmisülnek, sőt, még átadni sem lehet őket! Megértettem, hogy aki épp az olimpia után költözött fel, annak nem volt sok öröme a nyerevényben, ezért másfél héttel később, aki közben felköltözött, újra megkapta a nyerevényt (de ez korlátozott időre, 10 fordulóra szól). A jövőben, megpróbálok valamiféle igazságosabb rendszert kidolgozni, de a fix fordulósámra vonatkozó nyerevény azért körülményes, mert a tárgyak bónusza szinttől függő – ha továbbköltöztöl, a tárgyak megerősödik!

A harc program fejlesztésére kaptam néhány tippet a fordulóok nézegetése közben. Az elhatározásom, hogy jövőre nem lesz általános kategória, csak pankráción, és specializált, megerősödött; annál is inkább, mert az általános kategóriát – igaz, egy szinttel feljebb – most is valószínűleg ugyanazok a különlegesen specializált karakterek nyernék.

HARCI ELLENFÉL VÁLASZTÁS

Azt hiszem, az ŐV szabályrendszere kissé bonyolultabb is a kelleténél – a többszemélyes harc, és a teljes cselekvési szabadság minden körben számos problémát felvet. A harc működése elég részletesen le van írva a szabálykönyvekben, de sok játékosnak nem teljesen világos első olva-



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

sásra, esetleg átsiklanak felette. Ezért most ismételten ki szeretném emelni azt, ami 2. szabálykönyv 41. oldalán olvasható a harcról.

A csata közelharc fázisa ellenfélválasztásból, mozgásból, és magából a harcból áll. Az ellenfélválasztásnál a résztvevők kezdeményezésük sorrendjében választanak ellenfelet. Elsősorban azok közül választok, akiknek még nincs ellenfele, a HE beállítását csak ezután veszem figyelembe!

Például, 3 galetki harcol 3 torzszülöttel (mondjuk egyik egy monozoid, meg két mélyési gnóm). Mindhárom galetkinek HE 1 van. A közhiedelemmel ellentétben, nem a monozoidra rohan mindhárom galetki! A legfürgebb odamegy a monozoidhoz, a második kiválasztja az egyik gnómot, a másik a másikat.

Másik példa. Egy galetki harcol két torzszülöttel, az egyik rovarsámán, a másik óriáscsótány. A galetki elindul a HE 1 miatt a rovarsámán felé – azonban középúton összefut az óriáscsótánnyal. A csótány megtámadja őt, ezért nem mehet tovább a rovarsámán felé.

Tehát hiába van beállítva a HE 1, az még nem garantálja azt, hogy mindig a legerősebb ellenféllel fogsz harcolni. Ha ezt az ellenfelet már más megtámadja előtted, vagy ez az ellenfél hátul van, és középen megtámad téged valami, akkor nem vele fogsz harcolni. Többen kérdezték azt is, hogy ha varázsolsz valakire, az ellenfélválasztásnak minősül-e, azaz utána más még támadhatja illetve varázsolhatja-e ugyanazt az ellenfelet. Nos, ez nem ellenfélválasztás a fenti értelemben, a fentiek csak a közelharcra vonatkoznak! Varázsolni és löfegyezni tetszés szerint lehet, a HP és HE figyelembevételével – tehát ha pl. a fenti 3 galetki nyílpuskával vonul a harcba, lőhetik mindhárom a monozoidot.

csak, a zombi. Javaslom, hogy ha a zombi mester + zombi kombóval kerülsz szembe, vagy nagyon magas gyorsasággal, vagy szolgál nélkül indulj a csatába!

APRÓSÁGOK

– Javítva lett: ha a HP-nál csak a prioritás változik, felülíródik az új parancs, és nem második feltételként íródik be.

– A HP 16-os feltétele, ha klán volt, hibásan működött, javítva.

– A löfegyver célpontválasztásnál a program korábban a HP feltételt nem vette figyelembe, javítottam.

– Az összetett feltételek nem működtek jól, ha a feltétel egyik része egyik ellenfélre, a másik része a másikra teljesült (ichinedar-nedonkutyá, a HP életszívás, ha ellenfelem életpontja 8 és kevesebb, és rezisztanciája 10 vagy kevesebb – ekkor a feltétel egyik fele az inchedarra, a másik a nedonkutyára teljesült, és ment az életszívás a nedonkutyára). Javítottam.

– Kevesebb lett a random küldikben a varázslatpróba, és a küszöbük is csökkent.

– Figyelem! Az ÉP parancs fejleszti a második paraméterben megadott képességet, de nem 1:1 arányban az elköltött tvp-hez képest, hanem 2:3 arányban!

THOR MIKLÓS

KLASSZIKUS HP HIBÁK

Néhány klasszikus hiba, amit játékosok a HP alkalmazásakor vétének.

– **ellenfél:** 5 db denevér. Beállítás: elektromos kéz használata, ha legalább 5 ellenfelem van. A karakter az 1. körben közelebb megy, és agyonüt egy denevért (mivel elektromos kezét nem lehet távolról használni.) Ezután viszont már csak 4 ellenfél marad, és a feltétel nem teljesül!

– **ellenfél:** zombi és zombi mester. A játékos szolgálával együtt vesz részt a harcban. A kezdeményezésben a szolgál előbb jön, mint a játékos, és az kiválasztja ellenfélnek a zombi mestert. A játékosnak már egy ellenfél marad



Ghalla News

85

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2001. január

7. Ghallai Bárdverseny

Beküldési határidő: 2001. április 30.

AZ IDEI KATEGÓRIÁK:

I. kategória – Erdauin himnusza

Már nyolc év is eltelt, még sincs az általunk belakott területnek igazi himnusza. Itt az idő ezen változtatni. Remélhetőleg a győztes mű hivatalosan is elfogadjatik.

II. kategória – Nappal fénye, éj sötétje
Ide nem csak magáról a természeti jelenségekről lehet írni, hanem bármiről, ami hozzájuk köthető akár közvetlenül, akár elvonatkoztatva is. Ha kellően szárnyal a képzelet, ez egy igen tárg témakör, használjátok ki.

III. kategória – Egyéb

Ha a vers témája máshová nem sorolható...

IV. kategória – Próza

Ide tartozik minden, ami „nem rímel”.

A nevezés nem túl bonyolult. Az alább látható címre küldd el művedet három, jól olvasható példányban, és ne felejtse el feltüntetni a karaktered nevét, számát, és a kategóriát, amibe művedet szántad. A nevezésnek más feltétele nincs, a zeneszakértelem, vagy hangszer meglétének ellenőrzése túl bonyolult lenne. A mellékelt levelekre választ ne várjatok, de persze bármilyen ötletet szívesen veszek.

A műveket április 30-ig küldjétek, utána már ne, mert felszlik a zsűri.

Megkésve bár, de újra felharsan a fanfárok dicsőséges dal-lama, idén sem maradhat el a bárdverseny, immáron a hetediket hirdethetem meg. Történt azonban egy hatalmas változás, Yasmina ugyanis rám, illetve ránk, az Összhangzat KT tagjaira bízta az idei rendezést. Ezúton szeretném megköszönni az ő eddigi fáradságtalan munkáját, ígérem mindent megteszek/megteszünk, hogy a verseny az eddigiekhez hasonló színvonalú legyen.

Néhány kérés és tanács. Ha csak teheted, írásod ne az Egyéb kategóriába szánd, mivel oda érkezik általában a legtöbb mű, ott a legkisebb az esélyed a győzelemre. Semmiképp se „idézzetek” másoktól. Általában a zsűri tagjai észreveszik az ilyesmit, vagy ha ők nem, a közönség biztosan. Az sem kifejezetten ajánlott, hogy sok írással indulj, mivel a minőség számít nem a mennyiség.

A zsűri idén is 9 tagú lesz, a tavalyi hagyományokat követve 5 tag az Összhangzat KT soraiból kerül ki. Bár már körvonalazódik a 9 fő, még lehet jelentkezni. Korábbi helyezettek előnyben. Felhívom azonban a figyelmet, hogy a zsűrizés nem kis munka, jól gondolja meg, aki rá szánja magát.

A díjazás is változott a korábbiakhoz képest. Az első helyezett díja természetesen a mirtuszkoszorú, ami mellé egy bűvös lantot és 300 aranyat is kap. A második jutalma egy regeneráló gyűrű és 200 arany, a harmadik pedig egy smaragd koszorút és 100 aranyat kap.

Eljött hát újra a dalnokok ideje, remélem minél többen megmértették. Az igazi győztes úgy is a hallgatóközönség lesz... Kívánok mindenkinek tiszta, őszinte hangokat, és a műzsák mézédés csókját!

GAL MANTELPE (#2302)

A cím, ahova műveidet küldheted: Kutas Krisztián – 7200 Dombóvár, Teleki u. 1.



OLIMPIA

Az olimpiával kapcsolatban, bizonyára mindenki észrevette, hogy a kategóriaellenfelek jelentősen erősödtek. Ennek oka, hogy a játék előrehaladtával növekszik a magasabb fordulójármű játékosok aránya, így egyre többen indulnak az 5-6-os kategóriában, viszont az olimpia számára kedvezőbb, ha a játékosok legalább nagyjából egyenletesen oszlanak el. Többen kérdezték, hogy lesz-e 7-es kategória legközelebb. 7-es kategóriát a „közeljövőben” nem tervezek, egyszerű okból: az új 7-es kategóriába nagyon sokan felkerülnének, akik jelenleg a 6-osban indulnak, viszont semmi esélyük sem lenne az ex-6-os nyertesekkel szemben, akikkel a jelenlegi, díjnélküli 7-es kategória fut. Effektíve tehát egy új, 7-es kategória nem lenne más, mint egy újabb díjeső azoknak a veteránoknak, akik már úgysis nyertek bőséggel. Azoknak pedig, akik most a 6-osban indulnak, többé reményük sem lenne, hogy nyerjenek valamit.

Másik központi téma az olimpia esetleges megújulása, megváltozása volt, erre is hangzottak el konkrét ötletek. Sajnos, az olimpia program fejlesztése jóval körülmenyesebb, mint magáé az alapjátéké – a futása több órát vesz igénybe, és a futás eredményeképp kapott adat hibamentességének ellenőrzése még többet. Mivel az olimpia csak félévente egyszer fut le, a folyamatos karbantartásra, figyelemmel kísérésre sincs lehetőség. Régebben, amikor az olimpia még sokat változott, általában 1 teljes hónapot lekött a TF találkozó előtt az új olimpia kidolgozása. Mostanra már szerintem kialakult egy jól működő, mindenki által elfogadott rendszer, amely sok-sok kevésbé tökéletes olimpia tanulságán csiszolódott ki. Egy ilyen, csak félévente megtartott nagy eseményen kár lenne tovább kísérletezni, hiszen egy-egy olimpiai hiba – amely egy göröneren változásnál előfordulna – sok játékos szájízét rotaná el.

Igyekszünk az olimpiát a szövegek és a díjak örökös változásával színesebbé tenni. A játékos versenyekben is elképzelhető még változás, de a fő versenyszámokban nem.

A TF JÖVŐJÉRŐL

A TF találkozózn persze gyakran kaptam kérdést azzal kapcsolatban, hogy XY fejlesztés mikor valósul meg. A

borotválkozástól egészen a házasságig sok mindennel vagyok még adós, de sajnos a programozási időm véges. Egy fejlesztés megvalósításánál általában azt veszem figyelembe, hogy mennyivel lesz érdekesebb, színesebb, összetettebb a játék, és mennyi idő alatt megvalósítható. A most zajló fejlesztés – új szörnyek, tárgyak, küldetések – például sokkal több embernek szól, mint egy specializált helyzetben használható erőforrás-spórolás vagy egy KT épület, és sokkal érdekesebb is. Rengeteg dolog vár leprogramozásra, saját ötleteim és játékosok ötletei is, de határidő nem tudok rájuk mondani, bármennyire is szeretnétek.

Ha segíteni akartok abban, hogy a TF dinamikusabban, látványosabban fejlődjön, akkor kérlek benneteket, hogy ne fejlessztek olyan KT képességet, amely komoly programozási munkát igényel semmit sem a játékhoz! Ha mindenáron sebést, támadást stb. adó képességet akartok, válasszatok a meglévők közül, ha pedig valami eredetibb dolgot találtok ki, próbáljátok kicsit a programozó fejével, a megvalósíthatóság szintjén gondolkodni!

APRÓSÁGOK

- ❖ A vashegyű nyíl készítéséhez most már nem kell hosszú íj.
- ❖ Bevezetésre került a manakristály korlátozás (tehát 100-as taumaturgiától kezdve fokozatosan kevesebb vp-t ad, de minimum 200 vp-t).
- ❖ A földrengés nem viszi a térkapukat.
- ❖ A Thargodan korona az enciklopédiával ellentétben nem adott max. ép-t, a hibát javítottam.
- ❖ A sötét ölésléznél most már nincs mindig tudásgöngye, tulajdonságösszegedtől függő eséllyel lehet találni.
- ❖ A direkt kontaktus II. nem viszi a vp-det a max. lehetséges fölé.
- ❖ Ha pont 0 vp-d volt, a tündérfény nem sikerült, javítottam.
- ❖ A kontinuum tágításnál a max. pszi pont csökkenés eddig egyesével nőtt. Mivel most már van max. pszi-t növelő tárgy, ezt a csökkenést is meg kellett gyorsítani – 10-es csökkenésnél 2-esével, 20-asnál 3-asával stb. nő a csökkenés mértéke, egészen 90-ig – ez az a pont, ahol a kontinuum-tágítást már nem használhatod.

XIV. TF-, KG- ÉS □V-TALÁLKOZÓ

Ezúttal hőesés nélkül zajlott le a decemberi TF találkozó (amit nem bántunk olyan nagyon). A látogatókat nagyjából a szokásos program várta, bár a vetélkedőben igyekeztünk újítani. Persze, egy ilyen találkozó fő attrakciója, hogy személyesen beszélhetsz rengeteg játékos-sal, köztük olyanokkal, akiket még csak levélből ismersz. Néhány óra alatt többet tudhatsz meg itt a játékról, mint összes eddigi levelezésed alapján!

VETÉLKEDŐ

A vetélkedő talán eddigi legösszetettebb volt, igyekeztünk amolyan mini-showhajtást összehozni. Voltak ügyességi feladatok, szervezőmunkát igénylőek, alkotói tehetséget próbára tevők, és persze intelligencia és játékkismeret próbák. A feladatokat itt nem akarom részletezni – inkább javasolom, aki most nem volt, jöjjön el jövőre is, mert nagy mókáról marad le – de a cikk végén leközlöm a teszt részét a vetélkedőnek, mindenki oldja meg a maga gyönyörűségére.



AUKCIÓ

Talán az egyik legnépszerűbb programja a találkozóznak az élő TF-es aukció. Mindig nagy tömeg verődik össze, és mesés licitek hangzanak el. A legértékesebb tárgyakért persze a leggazdagabbak szálltak ringbe. Volt, aki ezt szemre is vetette, holott szerintem ez természetes, egy igazi aukción is így van ez. Ha nem különleges tárgyak lennének az aukción, hanem olyan cikkek, amelyeket a napi netes aukción tömegével vehet mindenki, akkor nem is lenne értelme az élő aukciót megtartani. A különlegességekre viszont mindenki vágyik, és akinek több pénze van, az fogja őket megvenni.

A legrágábban Huddens kesztyűje kelt el, 22000 aranyért, a második – meglepetésként – a zafir védőgyűrű volt, 20000 aranyért! Több tétel volt még, ami 10000 arany fölötti áron kelt el, többek között a tiltott teleport és a dalebgrad kristálycsizma is. Ez utóbbi tárgy ritkaságáról, hogy semmilyen más módon nem lehet hozzájutni, csakis a TF találkozózn tartott élő aukción. Bár a varázstárgykészítés boltban is megvásárolható, kíváncsiak voltunk, a játékosok meddig hajlandók elmenni. Végül 14000 aranyért kelt el, így a vásárló még mindig megspórolt 4000 aranyat.

Itt szeretném megemlíteni, hogy az aukció során minden játékos (nem karakter!) csakis egy tárgyra licitálhatott.

ŐV aukció nem volt – a játék szerintem még túl fiatal, nem halmozódtak fel megfelelően nagy vagyonok, és nincsen még nagy mennyiségű egyedi ritka tárgy, amivel elég izgalmas élő árverést lehetne tartani.

Idén sajnos nem volt KG aukció sem, mint ahogy a KG tesztczata generátor, és a Légiparádé is elmaradt – ennek oka, hogy jelen pillanatban nincs főállású KG programozók, aki nélkül ezek a dolgok sajnos nem megvalósíthatók.

OLIMPIA

Természetesen, az érdeklődés középpontjában most is a délután kettő ill. fél három körül kiosztott olimpiai fordulók álltak. Az egyes játékok olimpiáiról a megfelelő játékok hír rovataiban bővebben olvashattok.

TESZTCZATA GENERÁTOR

A TF tesztczata generátor töretlen népszerűségnek örvendett, ezúttal már a Sötét Föld teljes populációjával, sőt,

magával a triklem drakolderrel is leölethették magukat a mazochistább lelkületű játékosok. ŐV tesztcsata generátor a korábbi találkozónál már leírt okokból nem volt.

EGYÉB PROGRAMOK

Szokás szerint díjakért dart-dobálás, HKK-zás, játékos-fórum, totó és még sok egyéb kisebb program várta az érdeklődőket. Sajnos, ezúttal csak néhány különterem állt rendelkezésre a KT találkozókra. Talán ez lehetett az oka annak is, hogy valamivel kevesebben jöttek el a találkozóra, mint nyáron. Nem tudom, jövőre mi lesz, sajnos a mai napig nem sikerült Budapesten másik olyan művelődési házat találni, ami berendezhető nagyteremmel, mikrofonnal, emellett sok-sok kis különteremmel rendelkezik, és nem csillagászti összeg a bérleti díja. Az ötleiteket a vidéki művelődési házakkal kapcsolatban köszönjük, de az odautazás ezzel még tovább bonyolódna a játékosok számára, ezért továbbra is csak fővárosi művelődési ház jöhet szóba. A tippeket továbbra is szívesen látjuk!

A kedvezményes áruvásárral és más akciókkal egyébként remélhetőleg mindenkinek bőven megtérült az utazási költsége – ezt csak azért említem, mert gyakran hallom, hogy vidékiek azért nem jönnek fel a találkozóra, mert túl drága a vonatjegy. A rendezvény végi tombola-ajándékozón pedig a ráadás volt.

Reméljük, hogy jövőre még többen eljöttek, számunkra a TF találkozó mindig egy kimerítő és fárasztó, ámde nagyon élvezetes esemény, ahol a több hetes felkészülés után végre élőben láthatjuk, mit is hoztunk létre valójában, élőben hallhatjuk véleményeket.

TIHOR MIKLÓS



AZ AUKCIÓN ELÁRVEREZETT TÁRGYAK, VARÁZSLATOK ÉS TULAJDONSÁGOK LISTÁJA

1. tiltott teleport
2. Huddens kesztyűje (+9 sebzés, +5 ac, mágikus támogatás, kobuderának 15% eséllyel +1 támogatás)
3. dalebgad kristálycsizma (+6 védelem, +1 minden tulajdonságra)
4. őselemek köpenye (+2 védelem, -40% sebzés varázslattól)
5. varázstárgy készítés
6. zafir védőgyűrű (+4 védettség, +4 szerencse)
7. tükörpáncél (+5 felderítés, +5 szerencse, +22 védettség, immunitás kőnéválásra)
8. ősi szaporítás varázslat (a Sötét Földes növények szaporíthatók vele)
9. +20 max. életpont
10. +3 MXTU
11. 5 db eknozol
12. 15 db áldott kő
13. 5 db angyalok gyűrűje
14. 2 db tudás gyöngye
15. arany masszariasztó és arany papi karkötő

KVÍZKÉRDÉSEK

A játékosok versenyének egyik megoldandó feladata egy kérdéssor, benne 20-20 kérdéssel a TF-ről és az ŐV-ről. Ha ott voltál a találkozón, most leellenőrizheted, jól válaszoltál-e. Ha nem voltál ott, próbára teheted magad, vajon te is nyertél volna ingyenfordulókat és óskövetet vagy tudás gyöngyét? A megoldásokhoz bármit használhattok (fordulót, szabálykönyvet, hypert, bármit, kivéve a megoldásokat, azt csak a legvégén, ellenőrzésre.) A TF/8-as kérdés egy korábbi olimpia nyerteseire vonatkozott, de ez a kérdés sajnos már nem volt meg, ezért kihagytuk.

A megoldásoknál majd látni fogjátok, sokszor járt pont a kevésbé tökéletes válaszáért is, csak esetleg kevesebb.

TÚLÉLŐK FÖLDJE

1. Hány szörny van a TF-en, amelynek a neve a „gyilkos” szóval kezdődik?
2. Hány szörny van a TF-en, amelynek a neve az „óriás” szóval kezdődik?
3. Hány életpontja van egy talriai behemótnak, a Sötét Földön élő szörnynek?
4. Nagyjából hányadik szintű lehet Folrang, az ősőreg rubin sárkány?
5. Hány támadást ad le csápjával egy körben a színes dözmög?
6. Hány négyzetmérföld a Sötét Föld területe?
7. Összesen hány pszi követ osztottunk szét a TF olimpiákon (az ideit nem beleszámítva)?
9. Hány pszi képesség van jelenleg a TF-en?
10. Az orgyilkos törön kívül még mi szükséges az árnyéktör elkészítéséhez?
11. Hány tárgya van Morgannak?
12. Mekkora védettséget ad az angyalok gyűrűje, ha viseled?
13. Ki küldte száműzetésbe Tilnetort?
14. Mi a neve a Sötét Föld városainak?
15. Mi a neve a második KT képességnek, amit a TF-en kifejlesztettek?
16. Hány témában volt eddig szavazás a TF-en a SZAVAZZ! enciklopédián keresztül?
17. Mennyi a maximális sebzés, amit elméletben a tüzeső okozhat (módosító varázslatok és hatások nélkül)?
18. Mi az ósvillám varázslat anyagi komponense?
19. Hányféle labirintust találhatsz a minosz kúpokban?
20. Milyen teremtmény őrzi a kaput Vangorf gróf kastélyában?

ŐSÖK VÁROSA

1. Melyik szinten él a vörös mősze (a szint nevét add meg, ne a sorszámát)?
2. Melyik az a két torzszülött a lárvaszinten, amely jelentősebb elektromos immunitással bír?
3. Melyik az a torzszülött a lárvaszinten, amely rezisztanciával bír?
4. Milyen ellenfél jön az arénában az agglomerátor után?
5. Mik a védelem italának komponensei?
6. Mi a neve annak a köpenynek, ami +4% védekezést, +3 intelligenciát és +6 méretet ad? (Plusz pont jár, ha a sorszámát is tudjátok.)
7. Egy porontyszinten élő piromádnak 16/9.0 a lehellete. Elkölt 100 képességpontot e képesség növelésére. Hányas lesz ezután a lehellete?
8. Hányféle lényvel találkozhat az, aki a puhányszint csatornarendszerében vadászik?
9. Ofr 4-es pszi csáppal sújt le Acot elméjére, aki viszont 6-os agyvíhart használ védekezésképp. Mennyivel csökken Ofr pszi energiája?
10. Morgamir nagyhatalmú nekromanta, a Mágusok klánjának magústanonc rangú tagja. Animáció varázslata fejlesztésére eddig 27 kno-t költött, majd egy varázskövet is felhasznált. Hány halottat képes most egyszerre animálni?
11. Hogy hívják a gnómot, akinek az ősi történelemre vonatkozó falvéseteket köszönhetjük?
12. Mennyivel növeli a jégleheletet Xantin ezüstöve?
13. Hány nagyobb varázslatról olvashatsz a 2. ŐV szabálykönyvben?
14. Hogy hívják a féregszint helytartóját?
15. Hányas IQ szükséges a pengefal varázslat elsajátításához?
16. Lomha, nagyon lassú, nagydarab növényevője a csatornarendszernek... Miről is van szó?
17. Hogy hívják a puhányszint kereskedőjét?
18. Bizonyos torzszülöttéknél mindig megtalálhatóak egyes tárgyak, ha levadászol őket. A féregszinten élő lények közül hány ilyen lény van?
19. Melyik klánban kapják a tagok a „felderítő” rangot?
20. Nagyjából hány életpontja van egy adósnak?

MEGLDÁSOK
 1. 3 (1 pont) • 2. 7 (1 pont) • 3. 1600-1800 (2 pont) 1500-1900 (1 pont)
 4. 46 (2 pont) • 5. 4 (1 pont) • 6. 3 (1 pont) • 7. 1 (1 pont)
 8. 30ezer-140ezer (1 pont) • 9. 30 (2 pont) • 10. 1 (1 pont)
 11. 29-31 (1 pont) • 12. 1 (1 pont) • 13. Linderan (2 pont), helyesírás hibával 1 pont
 14. Eszaklúz, Sárkányverem, Lávatólyó (össz. 3 pont) • 15. Qwarg-ász (1 pont) • 16. 4 (1 pont) • 17. 100 (2 pont) 10010, vagy 90-110 (1 pont) • 18. sárkányfog (1 pont) • 19. 34 (2 pont) 32-36 (1 pont)
 20. tetemember (1 pont)

MEGLDÁSOK
 1. poronty (1 pont) • 2. mikropoid (1 pont) mélységi gnóm (1 pont)
 3. mélységi gnóm (1 pont) • 4. csontnyáz harcos (1 pont) • 5. sötét
 mák, hórakukpok (1 pont) • 6. a litch sídész köpenye (1 pont) #11938
 7. 22/13.54 vagy 22/12.43 (3 pont) 22/x (1 pont) • 8. 16
 9. 14 (1 pont) • 10. 1 (1 pont) • 11. Magkokori Reital (2 pont)
 12. 0 (1 pont) • 13. 39 (1 pont) • 14. Fcskszedl Sognál (1 pont) • 15. 12 (1 pont) • 16. molliár (1 pont)
 17. Sovér Ergon (1 pont) • 18. 7 (1 pont) • 19. Tiszogató (1 pont)
 20. 35-40 (2 pont) 31-44 (1 pont)

TF-VARÁZSLATOK

Ebben a számban folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését. Mostanában több kérdést kapunk, mit is jelent az, hogy a varázslat szintje (sokszor egyszerűen csak szint). Ez eredetileg a sorozat első számában, az 1999. márciusi Krónikában volt leírva. Mivel azóta már sok idő eltelt, leírom újra.

A varázslat hatásfokát, sebzését, és azt, hogy az ellenfél mekkora eséllyel kerülheti el a hatását ill. csökkentheti (mentődobás), a varázslat szintje határozza meg. A szintet a következőképp kaphatjuk meg: PAPI VARÁZSLAT: papi rang + teológia/3 + jellembónusz (ahol jellembónusz egy 1-6, gonoszoknál 1-5 közötti érték, a jellem függvényében. A 777-es jószág és 666-os gonoszság ezenfelül +2-t ad ehhez a bónuszhoz. A papi karkötők 1-5 közötti bónuszt biztosítanak a semleges jelleműeknek). Rúnavarázslat és pszi képesség: (szakértelem + 1)/2. Például: az Armageddon teológia varázslat. Egy személyes tanácsadó (15. rang) lövi el, akinek 777-es jósága, és 45-ös teológiája van. Ekkor a varázslat szintje $15 + 45/3 + 8 = 38$. A varázslat szint \times D12 sebzést okoz, tehát a sebzés 38D12, ami várható értékben 247. A célpont mentődobására szint/3 módosítót kap, tehát 38/3 kerekítve mínusz 12-t kap a szerencséjére. Sikeres mentődobás esetén csak fele sebzést szenved el.

PESTISAURA (210. varázslat)

Típus: papi

Isten: LDC

Hatódó: kör elejéig

TVP: 5

VP: 40

Használat: V 210

Ha felrakod a pestisaurát, attól kezdve minden csata minden közelharc körében ellenfeled 2D10 sebzést szenved el. Tipikusan olyan varázslat, amelyet mindig, minden körben érdemes felrakni. Mivel csak a közelharcban sebez, még attól sem kell tartanod, hogy egy szörny a varázslatsebzés miatt már nem jut el a közelharcig, és így lemaradsz a fegyver szakértelem fejlődéséről. Anyagi komponense egy szvó-ektoplazma.

FÉNYAURA (211. varázslat)

Típus: papi

Isten: RE

Hatódó: kör elejéig

TVP: 5

VP: 40

Használat: V 211

A pestisaura jó megfelelője. A vakító fény a jókat nem sebzí, de jó szörny eléggé kevés van, és egy jó jellemű kalandozó azokra úgysem vadászik. A gonoszokon viszont 4D10-et sebez – ez kétszerese a fényaurának! A semlegeken csak 3D5-öt, viszont a szörnyek közül is igen sok gonosz jellemű. A varázslat komponense, 20 arany még könnyebben elérhető, mint a szvó-ektoplazma.

MENEKÜLÉS (212. varázslat)

Típus: papi, védekező

Isten: LDRESF

Hatódó: azonnali

TVP: –

VP: 12

Használata: –

A varázslat igen praktikus kalandozókkal vívott csatában – a varázslat kör után mindenképp elmenekülsz, életpontodtól függetlenül. A csatornától keletre, ahol a merészséget nem lehet egyre állítani, és jócskán találhatóak hatalmasat ütő kalandozóvadászok, ez egy igen praktikus varázslat 12 vp-ért és 5 csepp vízért. A varázslat természetesen akkor is működik, ha az ellenfél elnyelést használ, hiszen a menekülés effektíve nem az ellenfél varázslata ellen véd.

Menekülést a szörnyekre nem használhatsz, és az olimpián sem alkalmazható.

FÜRKÉSZŐ SZEM (213. varázslat)

Típus: papi

Isten: EFS

Hatódó: 1 kör

TVP: –

VP: 25

Használat: V 213

Tipikusan az a varázslat, amit érdemes minden körben felrakni – ha el tudod látni magad a szükséges komponenssel, vízionár szemmel. A fürkésző szem hatására min. 90% az esély minden lőfegyver megtalálására – ez különösképp akkor jön jól, ha nagy eséllyel elveszod lőfegyvert (pl. mérgezett vashegyű nyíl) használsz. A megsemmisülő (pl. tolmokok koptél) lőfegyverek megtalálási esélyét persze nem növeli.

A lövedékek megtalálásáról annyit, hogy minden lövedéknél van egy alap esély (ld. a táblázatot a cikk végén), ehhez hozzájön a felderítésed (24 alatti felderítés teljes értékben, 24 fölöttinek az 1/3-a). Ha ez az összeg kisebb 90-nél, a fürkésző szemek 90-re növeli. 99% fölé az esély sosem megy! Ha a csatából menekülsz, akkor mindegy, mekkora az esély, a lövedékeknek búcsút mondhatsz.

Másrészt, minden KUT parancs költsége 10 TVP-vel kevesebb, és ez a csatamező kutatására is vonatkozik! (Megjegyzés: ha a csatamezőn esetleg valaki lemágiatöri a fürkésző szemet, akkor a kutatás végén teljes költséget kell fizetned.)

ARANYESŐ (214. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** RF**Hatóidő:** azonnali**TVP:** 5**VP:** 12**Használat:** V 214

El kell, hogy ismerjem, de egy igen nyerstápoló varázslat pénztermelésre, igaz, csak magas rangú papok sajátíthatják el. Elmondásakor 31-60 aranyat kapsz, viszont csakis úgy mondhatod el, hogy pontosan 1 arany van a birtokodban. Logikusan, a PBE 9999, PKI 1, V 214 parancssorral tudod jól használni, ha a bankon állsz, várható értékben 45.5 aranyat termelve – egy 20 soros UL-nél ez 273 arany. Talán, egy aranyesőt ismerő, magas rangú pap egy forduló alatt már több pénzt is tud keresni, úgy, hogy közben még szakértelmei is fejlődnek, de ha épp van néhány üres parancshely, akkor ez a kis jövedelemkiegészítés nem jön rosszul.

LÉLEKTISZTULÁS (215. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** RE**Hatóidő:** azonnali**TVP:** 5**VP:** 30**Használat:** V 215

Egy időben gyakori panasz volt, hogy a játékban sokkal könnyebb gonoszágypontot szerezni, mint jószágpontot. Bár ez a valós modell alapján logikus, de azért szeretnénk volna, ha mégis helyreáll az egyensúly – ezt célozza a lélektisztulás varázslat. Elmondásával +5 jószágpontot kapsz egy ezüstdarab árán, ami 5 TVP-ért elég jó arány. Bár körönként csak 1-szer tudod elmondani, azonban így is realisabban elérhető a 777-es jószág. Ha pedig már elérted a maximumot, akkor se búsulj, a varázslat elmondásakor 500-1000 tapasztalati pontot kapsz.

ÖNTÖZÉS (216. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** S**Hatóidő:** azonnali**TVP:** 10**VP:** 40**Használat:** V 216

Ennek a varázslatnak hármassal célja volt: egyrészt, egy igazán Sheranhoz illő, szerepjátékos varázslat, amely másrésztől megfelelően tápos, harmadrészt pedig helyreállítja az életszívások által megbomlott természetes egyensúlyt. A varázslat célját elérte, a legkitartóbb papok még a Sötét Földre is képesek voltak elvinni vele az élet első csíráit!

A varázslat a mező tereptípusát változtatja meg, bizonyos esélytől függően. Kiegyezett földből félig kiegyezett és félig kiegyezettől síkságot 100%-os eséllyel csinál, síkságból

bozótot 35% eséllyel, bozótból ritka erdőt 20%, ritka erdőből sűrűt 10% eséllyel. A sivataggá változtatott területtel sajnos már semmit nem tudsz kezdeni. Ha életszívással tönkretett mezőről van szó, az esély mindig 100%.

Ha a varázslat sikeres, azaz történik tereptípusváltás, papi hited két IMádkozásnyit fejlődik, és visszakapsz 25 vp-t, de teológiád ilyenkor is annyit fejlődik, mintha 240 vp-nyi varázslatot mondtál volna el!

Láthatóan, a varázslatot legcélszerűbb életszívással megrongált terepen alkalmazni. Ha „erőszakosan” akarsz terepet formálni, akkor jóval kisebb az esélyed a tápra. Kiegyezett és félig kiegyezett földet természetes állapotban csak legnyugatibbra találhatsz (de mivel az öntözést a csatornától keletre lehet megszerezni, oda nem juthatsz vissza), illetve a Sötét Földön (ott azonban tereptípustól függetlenül csak 10% a sikeres változás esélye).

Aki a nyugaton pusztuló növényzetet félti, annak megjegyzem, hogy az Északi Druidák már kifejlesztették azt a képességet, amely az öntözéshez hasonlóan, a tereptípust helyrehozza.

A varázslat komponense 10 vízcsepp.

ÁLDOMÁS III. (217. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** LDRESTFC**Hatóidő:** köv. csata**TVP:** 5**VP:** 15**Használat:** V 217 <megújítás szám>

Az áldomás I-hez és II-höz hasonlóan, a támadást növeli meg tízzel, de csak kalandozókkal szemben. Értelemszerűen, ezért a karakterlapodon sem jelenik meg a bónusz, és ha a következő ellenfeled nem kalandozó, akkor nem használódik el, inaktívan lapul egészen addig, amíg kalandozóval nem kerülsz szembe.

Itt jegyzem meg, hogy magas szinten nagyon extrém védettség értékeket lehet elérni, többek között ezért volt szükség az áldomás III-ra, amelyet minden isten megkap, és mindössze 1 isteni könnycseppbe kerül. Az áldomás III mellett, ha egy kalandozónak kicsi az esélye az ellenfél eltalálására, akkor is kap egy bizonyos esélyt a találatra, de ilyenkor a védettség persze a sebést jelentősen csökkenti. Ezt akkor vezettük be, amikor az olimpia 6. kategóriájában néhányan csak egymás mellé csápoltak, és kizárólag sashoroggal lehetett érvényesíteni.

ARMAGEDDON (218. varázslat)**Típus:** papi, támadó**Isten:** LDRESFC**Hatóidő:** azonnali**Hatás:** D12 seb./szint **Max. hatásfok:** 99D12**TVP:** –**VP:** 100**Használat:** –

Valószínűleg mindenki tudja, ez a játékban a legerősebb támadó sebző varázslat. Magas varázspontköltése, és

anyagi komponense (lótuszvirág) miatt persze nem érdekes minden szembejövőre lődözni, az erősebb szörnyek-re, és persze az olimpián fogod alkalmazni.

A varázslat tűzsebzést okoz, ez előny is, meg hátrány is. Előny, mivel a tűzsebzést növelő varázslatok és hatások növelik az ezzel okozott sebzést, és hátrány, mivel teljes védelmet nyújt vele szemben a védelem a tűztől varázslat (persze, ha elsajátítod az elnyelést is...) A sebzés soknak tűnik, de a mentődobást könnyű ellene megdobni, így azért nem lesz annyira sok, mint gondolnád (lásd a bevezetőben a számításokat). Ha megfelelően elrugaszkodott a taumaturgiád, egy tűzgolyóval akár többet is sebezhetsz, mint az amageddonnal, főleg, mivel a taumaturgia /2-vel, míg a teológia /3-mal számít a varázslat szintbe.

Mindenki számára szembeötöl, hogy a varázslat egyedül Tharnak nincs meg. Ez persze nem véletlen, az elmúlt olimpiák alapján Tharr hívei domináltak a harcban. A háború istenének hívei a közelharcban a járatosak, nem a támadó mágia alkalmazásában – ha nem égeti széné őket az armageddon (és általában nem nagyon szokta), akkor utána már könyörtelenül lesújtanak ellenfelükre a közelharcban. Bár nekik nincs védelmük a tűz ellen, de egy agytaposás hasonlóképp megfelelő védelem lehet az amageddon ellen, mint ahogy a magas szerencse is.

A TÁVOLSÁGI FEGYVEREK ÉS LÖVEDÉKEK HARC UTÁNI Megtalálásának Alapesélyei

#N . név	megtalálási esély(%)	#N . név	megtalálási esély(%)
10. dárda	85	323. ezüsthegyű nyíl	60
19. kerek kő	5	327. ezüstshuriken	70
22. túske	5	343. rézgolyó	30
23. mérgezett túske	5	350. esszenciakristály	0
94. bronzhegyű nyíl	70	351. tolmokov-koktél	0
108. nyílvesző	30	363. ezüsttollú nyíl	98
129. sallank nyíl	45	414. stukilövedék	15
131. ubuk túske	15	430. bogoygránát	0
137. mérg. ubuk túske	10	526. gránátlövedék	0
138. ubuk dobónyíl	92	547. nyílpuska lövedék	80
157. nyu-shuriken	85	548. mérg.nyíl.pövedék	30
176. vashegyű nyíl	85	549. szent nyíl.pövedék	90
187. mérg. vasnyíl	20	554. tünde nyíl	95
188. mérg.ubuk dobónyíl	70	562. búvós shuriken	95
189. vas dobónyíl	94	597. mihlanil nyíl	97
190. mérg. vas dobónyíl	70	598. mérg. mihlanil nyíl	97
249. bumeráng	99	599. mihlanil dobótör	100
258. nehezék	97	600. mérg.mihlan.dobótör	100

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENÉZNI.

Ezen hirdetés felmutatójának
10% kedvezményt adunk
a Beholder Kft.
termékeinek árából!



Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

**Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00**



TÜLÉLŐK FÖLDJE ÁTADÓ

☐ A Sötét Inkvizíció Apostolai KT aktívá tételnek keretében átadó egy 100 fordulós gnóm karakter. Kb. 100 forduló lemaradása van, Charadin híve és egy 90 fordulós troll karakter, Leah híve szintén jelentős lemaradással. Az átadási feltétel, hogy jelenlegi KT-jukban maradjanak. Érdeklődni:

Lord Raver (#5726)

☐ Szívesen átvették még nem játszott mutáns karaktert. Kinézet és név, meg persze a karakter értékei mérvadóak. A neve nem fontos. A karakterről küldj SMS-t a 20-360-4105 számra, vagy este 6 óra után hívj ugyanitt. Játszani szeretnénk vele, nem pedig rabszolgázás vagy ilyesmi.

Róbert

SZÖVEGSEGEK, KT-K

☐ Kalandozó! Érdeklődsz a régmúlt iránt? Szeretnél többet megtudni a Moa Birodalom korszakából? Kíváncsi vagy, hogyan működnek/működtek a moa szerkezetek, és mi célt szolgáltak? Nem tudod, nem döntöttél, hogy melyik KT-ba lépj? Ha ezen kérdések többségére igen a válaszod, akkor köztünk a helyed! Lépj be a Technika Őrdegyi KT tagjai közé, s ismerek meg a technika csodás tudományának rejtelmeit és Ghalla régmúltját! Érdeklődni lehet nálam (Kis Ferenc, 6400 Kiskunhalas, Felsőöregszőlők 250/b tel.: 77-428-651), vagy a vezetőnknel, Owen Caraliffnál (Kiss Viktor 88-478-648).

Oref al Kismet (#2026), a toborzó

APRÓK

☐ Knm... khm! Ez mostan itt egy tagtoborzó hirdetés: Kalandozó! Gyűjtenek az Összhangzatba, mert... ööö... Jó a zene, a hangulat, meg minden. Ha nem tudsz még zenéni, az se baj, majd megtanítunk kesztyűbe dudáni. A lényeg, hogy sokan gyűjtenek. Ja, és van egy marha szép épületünk is (ha má felépült). Mi vagyunk Ghalla 1. bárd KT-ja, rádásul izomból szerepjátékosak. Ha érdekel a dolog, szólj Enyasioának, esetleg neköm. A hangrő legyen veletek!

Gilgarat (#2615), a troll poéta

☐ Úgy tűnik, eljött a második Nagy Közös Tudathasadás korszaka a Serény Múmiáknál. Ez átlagosan 6 évenként fordul elő, ezért új, aktív tagok jelentkezését várjuk Ithrilnél (mondjuk zso-ló@yahoo.com). Továbbá előfordulhat, hogy felzabadjítjuk a Sötét Föld uraival még régebben kötött szerződés értelmében minket illető, az aurapállatorokra vonatkozó koncessziós jogokat; érdeklődő KT-k jelentkezését (árajánlattal együtt) szintén Ithrilnél várjuk. Ha valaki postán játszik, akkor próbálkozhat Riúsánnal, vagy bármelyik mosolygó angyalkát hordó tagnál is.

„puhatestű” Luke

VERS

☐ **Az arctalan király**

*Soba le nem győzheted
A korokon át szolgáló büszges lovatog
A daláért élelet kérő örökkön élő dalnokot*

*Akaraterő és szeretet kell
Hogy az ő völgyéből megleled kiutad
De ha sikerül
Mébed gyümölcséből már az ő gyermeke fajakad*

*Észre sem veszed
Mikor a sötétség átölel
Hazug, álnok kérdéseidre már senki sem felel*

*Tebetnél ellene valamit?
Nem hiszem
Dicsőítem, és többé már én sem kételekedem*

*Az utolsó emlék is mit magammal viszek
Az ő arca
Mosolyog
Majd balkan felnevet.*

*Ajánlom Leah híveinek!
Öngyilkos Álom (#3297) Összhangzat KT*

EGYÉB

☐ Dornodon templom építése a (131, 50) mézón, ezenkívül Fairlight templomhoz keresek társakat. (#1550) és (#5340)

APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

Az Alanori Krónikában minden TF, KG vagy ÖV játékos ingyen adhat fel apróhirdetéseket, melyeket az újság végén, fajtánként csoportosítva olvashattok. A hirdetés feladásának módja: egy külön papíron küldd be a hirdetést az 1680 Budapest, Pf. 134 címre, vagy add fel a fordulóddal együtt. A papír tetejére írd fel, hogy TF, ÖV vagy KG hirdetésről van szó! Hirdetéseket e-mailben is elfogadunk, de csak olyan formában, amiben windows-os ékezetek vannak, és a word 7.0-ba gond nélkül átmásolható. Legjobb, ha winworddel írod meg, futtatsz rá egy helyesírás ellenőrzőt, majd csatolod egy mail-hez. A hirdetések megjelenésének feltételei:

- A hirdetés legyen rövid! (maximum 1/2 gépelt vagy 3/4 kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterzáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját izlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrakjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetés jön, akkor előbb-utóbb azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjelentetni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűkkel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazd, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

□ Azt hiszem hét éve koptatom a csizmámat a földön, és építettem felkesen a monolitokat, amikor meglátogattam Leah birodalmát. Egy troll adta át a szívélyes meghívót erre a „haláli jó” vakációra. Mondanom se kell, hamar meguntam a hideg időjárást, és ahogy lehetett, visszatértem a mi kis Ghallánkra. Egy szál semmiben tértem magamhoz, olyan voltam, mint egy ma született kobudera fűteska nagyobb kiadásban. Veszteül kezdtem el keresni hajdani tulajdonomat, hátha nem tudott mindent elcselni az a melék, de persze nem találtam semmit egy vashegyű lándzsán kívül, amin azonban nem az én hologramom volt látható. Szóval másé volt. Mindent kezdettem előlről, pedig már keletre való költözöködést fontolgattam. Felvettem a kapcsolatot Pirquet Tuberklin barátommal és lordtársammal, aki megígérte, hogy segít. És segített is. Az összes Lordnak, aki valamilyen módon ismét elindított... szóval kösz. Ja, és Chara-din, igazán ajándékozhatnál egy újabb szent kelyhet a legkedvesebb hívednek! Ez a minimum azért a templomért, mait csak-nem teljes egészében én építettem fel. A szentekről már nem is beszélve. **Há-pszí (#156)**

□ Mi az, hogy én nem tartozom a „régi nagyk” közé? Bosszúból nem írok én se!

„puhatestű” Luke

□ Sheran templom építésébe besegítenék, vagy egy új templom építéséhez társakat keresek Metam Orpheus (#1974), Dénes János, 6723 Szedeg, Budapesti krt. 15/b tel.: 62-476-084 vagy 70-220-8536. Parag Gyulának ezúton is szeretném megköszönni, hogy a neki kipostázott fordulómat elküldte. Kösz!

Metam Orpheus (#1974)

□ Halihó Bill! Őszintén csalódtam benned „kedves” barátom. Azt hittem, hogy kultúrálta a levelezési stílusod, és van benned valami „nafta”, ami más Leah hívőbe nincs, de óriásit tévedtem. Végül is csak egy erejét fitogtató, sárdobáló és becsület-sértő, alattomos gonosz vagy, aki megpróbál lejáratni egy egyszerű elveken alapuló becsületes druída KT-t, csak mert fáj az igazság sötét lélkéne. Önhitszedben arra vetemedsz, hogy fennhéjázva tiszteletet rovd le Sheran előtt, te, aki előbb tanultál meg rombolni és pusztítani, mint más beszélni. Te mersz minket elítélni azért mert oltárokat és monolitokat rombolunk (V 79-cel és ZIP-pel), csak mert nem felejtettük el Dornodonnak, hogy mit tett a világunkkal? Ez lenne az a „haduzient minden gonosz ellen”? Talán tényleg ostobaság, amit teszünk, de mi druidak vagyunk, nekünk ez kutyakötelességünk, akár a revitalizálás, még ha értelmetlennek tűnik is. Hiszen uly hatalmak még így is a világunk. Úgyhogy ha egy mód van rá, ne is vedd a szádra úrnök nevét, mert ettől nevésségessé válsz! Inkább azt sorold fel nekünk, miben és mennyivel vagy jobb druída nálunk, hátha tanulhatunk tőled szajhós! Egy dolgot azonban már most megtanítottál: soha ne bízz egy sötételekűben. Köszönöm a leckét és lebilincselő figyelmed! **Darochar (#5147)**

□ Semleges napot mindenkinek! Az előző hirdetésembe sajnálatos hiba csúszott, merő véletlenségből gonosznak hirdetem magam, azóta viszont visszatértem a dicső középutra (nem nagyon tetszene volna Fairlightnak). Tehát aki nem értte volna az előző és a GN 82-ben megjelent hirdetésemet (Fairlight, Sheran, Raia vs. gonosz) közti logikát, annak itt a megoldás. Más. Ha valaki tudja, hogy mi az abszolút koordinátája a szürke házikonak (#504), remetelaknak (#509) vagy a fekete gránitoronyoknak (#530), azt kérem, hogy legyen olyan szíves és írja meg. Más. Segítőkész játékosoknak: ha van valakinek felesleges az alábbi cuccok közül: aranyéncz, kaktuszüstike, mérleg (1-1 db), akkor az rejtisen el Shaddar környékén ezekből és írja meg, hogy hova és milyen kódra tette ezt, vagy ha nem megy, akkor azt írja meg, hogy kaktuszüstikét milyen koordinátán találók, és hogy mik a komponensei a mérlegnek, és ezeket hol találok vagy készítem el. Sürgős! Előre is kösz. Más. Megkérném minden tisztelt Fairlight hívő kalandozót (mindegy, hogy 2 vagy 200 fordulója áldozott be neki), hogy írjon istenéről részletesen. Továbbá aki egy leendő Fairlight hívő, fekete, rövid hajú, piros szemű, ember férfival levelezne, az is írjon. (Mentál: (#3220), levél: Vaszkó Viktor, 1112 Budapest, Kápolna u. 40.) Más. Mit lehet feltalálni fekete gyöngyöből? Hát igen, 14-es IQ-val. Más. Miért nem szólnának meg a DB-sek? Megint más. Nagy szükségem lenne 11 db szünnedve tuskére a drága szöges bunkóm sírból való visszahozása céljából. A helyzet ugyanaz, mint pát sorral feljebb. A teljes hirdetésben említett tárgyakért cserébe egyszerűbb tárgymat (lajhárcsont, arányszemek, róka farkak, királygyík bőrök stb.), esetleg örök hálmat tudnám felajánlani. Ja, hol találok Fairlight rúmaköveket? Na, csá! Egy Ghallán kalandozó kalandozó: **Sandro (#3220)**

□ Csupán három dolgot akarok közölni: 1. Szívesen leveleznék Leah hívőkkel. Én 11. szintű vagyok, várom leveleiteket. 2. Az Alanori Krónika novemberi számában a versemnél (Dicsőség Leah) elfirták a kalandozószámomat, ami (#5313). 3. Hogyan lehet megszabadulni az aranypikkelytől? Hallottam valami szörnyről, hogy leszedi. Eladni nem tudom, eldobni nuku. Bezzeg a mérgezett ubuk dobonyilam, ha az is így visszajönne! Átadni szintén nem lehet, ha van ilyen szörny, kérlek írjatok, hogy hol találok! Előre is köszönöm! Címem: 9400 Sopron, Roth Gyula u. 3. **Halállovag (#5313)**, a Proféta

□ TF kontra ÓV: mostanában sokat hallani arról, hogy a TF-nek leáldozott, kezdjek el én is ÓV-zni. Ha azt kérdezem miért áldozott le a TF-nek, akkor ilyen válaszokat kapni: ööö, mert sokan abbaghyják, meg nézd meg a Ghalla Newst. Nézzük, miért kellene nekem az ÓV-n játszanom: mert most indult és nem lesz többéves lemaradásom. Már miért lenne lemaradásom? Ez nem versenyfutás! Az igaz, hogy azok a híresek, akik valamit először csináltak, de sokukról még nem

is hallottunk. Vagy épp fordítva; akadnak neves kalandozók azok között is, akik később érkeztek a félszigetre csak éppen tettek valamit a hírmév ellenében. Jó az ÓV, mert nem csak harcért lehet fejlődni. Ebben van némi igazság, de azért a TF-en is lehet másra orientálódni, bár az igaz, hogy az tapasztalati pont legjava harcért jár. Nézzük miért jobb a TF: a karakter sokkal szabadabb, nem egy barlangban kalandozgat, nem úgy nézel ki, mint egy polip, nem kell tízszer elválnod a szabálykönyvet, hogy megértsd; na és azért mert már öt éve itt vagyok, és nagyon szeretem. Az lehet, hogy néhányan abbaghyták, főleg a „nagyk” közül és kevesebben írnak az újságba, de ettől még működik a TF és ugyanúgy maradt, mondjuk kétezer karakter, akik még mindig lehetnek Erdauinon kalandozni. Az ÓV sem lehet olyan nagy szám, mert több ismerősöm is abbaghyta. Egy lelkes TF-es: **(#2457)**

□ Kedves kalandozók! Végre megkezdődött a Koncertterem építési munkálatai Fehér Bércben a Fény szentélye mellett a (73, 59)-es koordinátán. Várunk minden dolgos kezét, aki hajlandó nekünk segíteni, és hajlandó önönmunkát végezni, hogy legyen hol tanulni a bárdok mágiáját. Bizom benne, hogy sokan készek vagytok részt venni az építkezésben a közös érdekében. A dolgozók felvidítására január 5-én nagyszabású koncertet rendezünk, ami majd újabb koncertek követnek. Gyertek minél többen! Az összhangzat KT nevében: **Vrandol Sajn Karad (#4620)**

□ Hé emberek és egyebek! Úgy vettem észre, hogy a gonoszok szíretnek kiszűrni önmagukkal. Elenios tanítványaként én is ismerem azt a jópofa varázslatot, amit büvölésnek hívnak. Nos, sokszor, sok gonosztól próbáltam meg elkérni az aranypikkelyeit, hisz nekik szíretim úgy sem kell. De ezek ragaszkodnak hozzá! Eddig legalább tízszer próbáltam aranypikkelyt szerezni, de csak egyszer sikerült. Folyton a sok panasz, hogy a pikkelyek óta nem lehet gonoszkodni, most meg valaki megszabadítana tőle, erre nem adjátok... de hát végül is nekem mindegy.

Anastasius Focht (#1253)

ŐSÖK VÁROSA KALAND

□ Az 50. többszemélyes kalandhoz keresek partnereket. Más. Leanthil megyek már, várj, és imádkozz hűlye isteneidhez!

Quirimmuts Kull (#8105)

□ Az 50-es kalandhoz társakat keresek a 2. szinten. **Igree-Ynaldine-Mo (#5930)**

SZÖVETSÉGEK

□ Gondolkoztál már azon, milyen szövetségbe lépj? Itt az idő, hogy válassz egyet magadnak. A Tudás Örzői a tudományokat fejlesztő szövetség. Egy kiterjedt kapcsolatokkal rendelkező csapat. A tudás minden formáját gyűjtjük, és azokat fejlesztjük, hogy előbbre mozdítsuk fajunk helyzetét, és kitörjünk a hegyek fogságából. A magusok, a tudósok, a bárdok és a halhatatlanok csoporto-

sulnak főleg ebben a szövetségben. De ha nem ezek közé a kasztlók közé sorolod magad, az sem baj, csak legyelélte és álmód is egyben. A tudás az, ami összetart bennünket, az ismeretek utáni vágyakozás, és azok teljes megismerése. A halhatatlan a halandóság kiküszöbölésének tudományát, a mágus a mágia és a varázslatok teljes tárházát, a bárd a zene és a civilizáció művészetét, a tudós pedig minden ismereti ág megismerését tartja szem előtt. Tehát tudásra vágyik, amit nálunk megkaphat. És mi az ismereteket megőrzük, hogy nevünket az örökkévalóság minden galetki zengje. Ha egy igazi, erős, összetartó, jó társasági szövetségbe szeretnél tartozni, írj, mert nálunk a helyed. Ne köss kompromisszumokat, ne elégedj meg a jóval, keresd a legjobbkat! Nagy Zoltán, 9431 Nyárliget, Kossuth u. 2., tel.: 99-371-718

Signy Mallory (#4912) A Tudás Őrzői (#15021)

☐ Galetkik! Halhatatlanok! Ezúton tudatjuk, hogy elkészült első szövetségi barlangunk! Köszönjük a mindenkinek, aki segített. Reméljük, nemcsak a felkészült a második barlangunk is. Máris kedvet kaptál, hogy te is csatlakozz? Ha érdekel egy halhatatlanokat támogató szövetség, de jó csapat, ne habozz! A Hegylakók az első halhatatlan szövetség! Célja hogy segítse tagjait az abszolút hatalom elérésében, ami nem más, mint az örök élet! Egy erős szövetség kövacsolja össze a halhatatlanságra áhító galetkiket, hogy együttes erővel minél közelebb kerüljenek céljaik megvalósításához. A Hegylakók segítenek egymásnak a klánban való előrelépésben, hogy a szövetség tagjai idővel a klán leghatalmasabb képviselői lehessenek. Bővebb info <http://w3.swi.hu/ozzy/default.htm>, vagy írj e-mailt: Hegylakok@eGroups.com Hagyományosan: Gavlik Zsolt Szeged, Retek u.17/a 6723 vagy Gulys Gábor, 1172 Budapest, Újszilvási utca 11/B.

Hegylakók

☐ Egy cikk a galetki Krónikából: „Üdvözlöm a kedves olvasókat! Matres Xruh a politikai tudósító vagyok. Egy érdekes esemény vonta magára a galetki közvélemény figyelmét. Történt pedig, hogy a múlt héten ismeretlen tettesek befestették lilára a harmadik szent díszőrségének ünnepi páncélját, ami miatt a kőznapi páncéljukban voltak kénytelenek fogadni egy magasabb szintről érkező jeles személyiséget. Vizevil Rogan, a szint előjárója, hevesen cáfolta, hogy ilyen galádiaság megtörtént volna. Ez annyiban is meglepő, mert a „merényletet” magára vállalta egy bizonyos Földalatti mozgalom elnevezésű szervezete. Utánajártunk a dolognak, és meglepő módon tényleg létezik egy ilyen nevű szövetség. Hogy a rendfenntartó erők miért nem lépnek fel ellenük? Talán az beismerés lenne, hogy a hegyben valami nincs rendben. **FM (#15039)**

☐ Fény Apostolai! Hát élmént az a maradék józan eszetek? Hogyan dőlhettek be ennek az orging agyú torzszülöttnak a szövetségébe? Hagyjá-

tok, hogy egy ilyen satnya galetkiutánszat uralkodjon rajtatok, és ő bármit mond, tesz, mentek utána mint az engedelmes womath nyáj? Hát normálisak vagytok ti? Miért nem vesztitek már észre, hogy csak uralkodni akar felettetek, hiszen ő „hatalmas” próféta? Nevetséges. Leantihl, te kuty! Azt hiszed, ha másokat ócsárolsz, híresebb leszel? Hát csodálkozol rajta, hogy egy normális galetkinek elborul az agya azon, amikor ide írják: Dart Mahul bölcsset csak dicsérni lehet azért, hogy próbál valamit tenni azok helyett, akiknek ez lenne a feladatuk hogy ne tarts gyávának: itt a karakterszámom: (#3634). Tudom, te már a harmadik szinten élsz, de várom talpnyalóid kihívását, nem fogok elszaladni! Te meg csak költözz fel minél hamarabb, aztán egyen meg egy monozöld hadúr! Mindenkinek könnyebb lenne. Ha sok hasonló badarságot írogatsz, mint eddig, akkor a galetkiknek együttes erővel kell majd téged és bandádat a csatorna-szintre taszítani. Ott majd magyarázhatsz az orgling szolgáknak, ügyis közjéjük tartozol.

Ravandel bölcs (#3634)

☐ Üdvözlét fajtársaim! A nevem Razio, a Venátorok nevében szólnék mindazokhoz, akik még nem kötelezték el magukat egyetlen szövetségénnél sem, és már legalább a fereg szinten laknak, vagy hamarosan lakni fognak. A Venátorok olyan galetkik, akik mindennél fontosabbnak tartják az egyre gyorsabban szaporodó torzszülöttek és a galetki társadalomra veszélyes közegek teljes megsemmisítését. Céljuk elérése érdekében mindent megtesznek, amit csak lehetséges. Ha te nem töltés naponta órákat kedvecng hangszerrel mellett, legfőbb célod nem más galetkik kifosztása, hanem fontos számodra a néped jövője, akkor felhívásom hozzád is szól. Állj közénk, légy te is Venátor! Üdvözlettel: **Razio (#2706)**

☐ Üdvözlötünk! Úgy gondoltuk, hogy alapítunk meg egy szövetséget a többi mellé. Mielőtt már itt abbahagyod az olvasást, figyelmeltetünk, hogy ez nem a szokványos szövetségtoborzó szöveg. Nem, itt egyáltalán nem biztos, hogy törtélen lesz a fejlődésed, ebben a szövetségben biztos, hogy több lesz az idegen, talán ellenség, mint a barát, és még lehet, hogy az információcsere sem lesz a legelőkeltebb. Kérdezheted jogosan, hogy akkor mit akarunk, hisz még épületeket sem fogunk felhúzni. Miért kell tehát benn lenned ebben a szövetségben? Mert te is a galetki fajhoz tartozol. Még belépési feltétet sincs, hisz inkább az a kérdés, hogy benn akarsz-e maradni. Hidd el, ez lesz a legalapvetőbb szövetség, és csak szánni tudjuk azokat a szerencsétleneket, akik valahogy kilépnek. Hogy mi a neve a csapatnak? Talán csak annyit: Galetki Faj.

A Pirkadattól Alkonyatig Fivérek (#8832, #4218, #9169, #3454)

☐ Újabb cikk a galetki Krónikából: „Üdvözlöm a kedves olvasókat, Matres Xruh vagyok! Ismét felborzolta az idegeket az ún. Földalatti Mozgalom „merénylete”: amit Vizevil Rogan, a harmadik

szint előjárója ismételtén cáfol. A harmadik szintre látogatott Serch March a Rível hegy egy követe, hogy megtekintse a Teron hegy alsóbb szintjeit. Érdekeségekint meg szerette volna tekinteni az arénában zajló küzdelmeket. Minden rendben is ment egy darabig, amikor hirtelen megnyíltak a szörnykért fel vezető kapuk, és rengeteg torzszülött rohant be rajta egymást marcangolva. A rémült Marchot úgy kellett elrángatni, mivel teljesen lebénult a rettegéstől. A szakértőnk szerint a küldött nem lehetett veszélyben. Utánajártunk a dolognak, és kiderült, hogy ismeretlen tettesek férkőztek be az aréna szörnyeinek gondozói közé, és ők követték el a szabotázst. Érdemes pedig úgy tudtam mindenki hátterét megvizsgálni. A Földalatti Mozgalom ismét magára vállalta az egészset. Csak azt nem értem, hogy az előjáró miért cáfol, amikor rengeteg tanú volt. Lehet, hogy tényleg nincs minden rendben békésnek hitt hegyünk szintjein? **FM (#15039)**

☐ Lehet, hogy nem is olyan rossz, hogy a mutánsok, különcök, hitehagyottak, örültek, eretnekek, boszorkánymesterek egy szövetségbe tömörülnek. Legalább tudjuk, hol kell őket keresni.

Ravandel bölcs (#3634)

SEGÍTSÉG

☐ Kedves Lord Dragon! Az 59. AK-ban két karizsámod volt. Ezért így üzenek: Ha kell szívesen segíték bármiben. Jó magam is régészkedek. A címen: Tóth Sándor, 7759 Lányosok, Erdélyi u. 51. **Thészeusz (#5884)**

VERS

☐ *Sötét Éjjel, Sötét Nappal
Nincsen Fény, Csak Szürke Hajnal
Köbe Véselt, Hídeg Angyal
Kétség Marta, Rídeg Hanggal
Álmód Melyén, Híges Dallal
Neked Dúdoló, Lélek Hanggal
Földalatti Ad, Tüzzel Vassal
Sötét Éjjel, Hídeg Nappal*

*Magányosan, Éjjel s Nappal
Társra Várok, Üres Karral
Szívűből Jövök, Hangos Jajjal
Magányosan, Éjjel s Nappal*

*Milgand Fénye, Hangos Moraj
Szívűből Jövök, Zengő Kacaj
Liláktól Kő, Fényes Angyal
Ezer Torok, Érces Hanggal
Lelked Melyén, Tüzes Dallal
Barátságától Píros Arccal
Reményül Adnak, Éjjel s Nappal
Nincsen Sötét, Csak Fényes Hajnal
Messe Szálló, Vidám Hanggal
Barátokkal, Éjjel s Nappal*

Köszönöm a segítséget és a biztatást társaimnak, és egyben leendő szövetségeseimnek a Fényhözöknak (#15013), a Pirkadattól Alkonyatig fivéreknél és minden barátomnak. **Rauko (#7182)**

ÜZLET

□ Molitárhátat veszek minden mennyiségben!

Vérengző (#8158)

□ Szívesen vennék valamilyen tulajdonság növelő tárgyat, esetleg védekezés vagy támadás növelőt. Mutások irjatok a klánról! Most költöztem fel, és érdekel a klán. A címen: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 51.

Thészeusz (#5884)

EGYÉB

□ Kedves ifjú galetki társaim! Ha már most úgy gondoljátok, hogy a Halhatatlanok klánjába akartok tartozni, figyeljétek, mert segítik. Ha erre magatoktól akartok rájönni, ne olvassatok tovább! Először is a klán által adott teljesítés: +1 TVP belépéskor és minden feladat kérésése után. A belépés feltétele a minimum 65-ös méret, érdemes erre külön gyűrni. Megjediní nem kell, felkötözéskor +10 méret. A klánküldetések: Támogasd a klánt 100 arannyal (amikor legközelebb mész a klánhoz, megteszed). Érd el 300-as hírnevet (minél több baráti beszélgetés és kalandmegoldás). Teljesítsd az 1-es klánkalandot (ez egy akadálypálya, a zárójelben a próbaküszöbök: ügyesség (7), erő (8), gyorsaság (9), egészség (10). Hozz 8 nordkristályt (#146). Ezt a jég-medúzából lehet kinyerni, ami jeget lehelő (kb. 7-8-as lehelet), dög, kővék eszik. Győzz le egy 400-as hírnevű galetkit (jobb, ha konkrét embert hívsz ki párviadalra). Készítsd el a hatalom kék italát. Ezt én sem ismerem, valaki igazán megmondhatná, cserében szívesen segíték bármiben. Teljesítsd a 2-es klánkalandot (és egy kisebb árnyéklény (#112) legyőzése. Ehhez kötélt (#128) és nyomkerésés (4) szükséges. A kisebb árnyéklény jobb mancessal titogtót, TVP zabálót, ehetetlen lény. Érd el 15-ös erőt. Na, egyelőre ennyi, mert többet én sem tudok. Majd ha többet tudok, jelentkezem. Addig is jó kalandozást, és valaki sügja már meg nekem a hatalom kék italának receptjét! Tudósok segítsetek! Akát a második szinten érdekel az FC, keressen meg! Telefonszámom: 22-344-623 (kérld Mikit). Üdvözlettel:

Nukleáris Harci Törpe (#7555),

az alázatos rendtag

□ Galetkik! A minap elgondolkodtam egy elég fontos dologról. Pontosan kihez is imádkoznak a papjaink? Nem tudunk erről semmit. Az előlárók nagyon hallgatnak ebben a kérdésben. Szerintem két lehetőség merül fel. Az egyik, hogy az ősoket imádjuk. De ez így elég homályos. Mindenki vallásos egy-egy őst, és imádkozzon hozzá? Ez badarság. Nem tisztelhet mindenki mást. Az ősök segítenek nekünk, de ettől még nem istenek. A másik lehetőség, hogy valami homályos isteneket imádjunk. De miért imádnánk olyanokat, akikről semmit sem tudunk, lehet, hogy nem is léteznek. Mindenképpen imádkozni kell azonban valahézz. Kell, ami erőt ad a mindennapi küzdelemhez, az örökös harchoz! Le-

het, hogy az a megfoghatatlan valami, amit valálsnak, hitnek nevezünk, nem is létezik? Hiszen hogyan imádkozhatunk valaminek, amit nem is ismerünk? Lehet, hogy csak én járok keveset templomba, de nem tudom kinek is áldozunk ott éppen. Ne értsetek félre (és ne ítéljétek eretneknek), az ősök szellemében én továbbra is hiszek, de úgy vélem, ők nem istenek, hanem mondjuk őrangyalok. Mindenesetre: Az ősök áldása kísérje lépteiteket!

Ravandel (#3634) bölcs

□ „Azon elmélkedtem a minap, miképp való az, hogy a galetkik többségét egy személy jóléte izgatja: milyen tisztelt önmagáé. Vajh miért vagyon az, hogy a művelt és kevésbé művelt fejekben ez sokszal azzal a gyakorlta felbukkanó elvvel van megátomogva, hogy: a cél szentesíti az eszközt. Csakhogy ez nem igaz. Sokan csalódnak, én pedig bölcselkedem. Az elv hamissága azonban nyilvánvaló: nem csak a cél minősíti az eszközt, hanem az eszköz is a célt. Amint valaki család eszközközhöz folyamodik, hangoztasson bálmilyen célt, a cél is elköltestelenné válik. Smivel mi, galetkik kollázottok lények vagyunk, nem tűzhetünk ki oly abszolút célt, ami kiállná a helytelen eszköz ítéletét.” – mondá Dart Mahul, mikölon elmélkedett a helyességöl és a bölcs etikájööl.

Dart Mahul (#5112) bölcs

□ Galetkik! Nem értem az utóbbi időben egyre szaporodó Leanthil elleni felszólalások okát, már csak azért sem, mert ezek fő agitátora egy „bölcsnek” titulált galetki, aki mások elfogadásáról, galetkik és szövetségek közötti egységéről, valamint az uszítás és vizslyázókás elleni felszólalásról híres.

Mimic (#2987)

□ Katonák! Nemrégiben történt velem, hogy egy klántársam megpróbált lopni tőlem, és lebukott, majd mindezeket tetézve (az 59. Krónikában) megjelentette egy versét, amelyben szentségtelen bűnét nyíltan felvállalja. Rádásdál mindezek után van „pofája” katonának vallani magát. Klántársaim, ne hagyjuk, hogy ilyen áruölök férföközenek sorainkba! Íme az áruöl neve: Szikla Sziszi (#7047). Mindenkinék a telkiismeretére bízom, hogy mit fog tenni.

Mimic (#2987), egy zöldfülü katoná

□ Csak néhány mondatban reagálnék az előző AK-ban (59.) megjelent Dart Mahul, „Bölcs” levele. Nem tudom, honnan vette azt, minden szövetségnek kötelessége színvonalassá tennie bemutatkozásait, hirdetéseit. Örüljön neki, hogy ő olyan tökéletes szövetségbe tartozik. Visszataszító az, ha valaki sablonos szövegekkel akarja a szövetségbe hívni a galetkiket? És valakinék azért lesz fantáziádás a hirdetésé, mert úgy csüri-csavarja a szavakat, hogy azt már érteni sem lehet? Lehet, hogy valaki azért kap kevés levelet a hirdetéséire, mert nem egy „Bölcs” galetki? Nem hiszem! Mindenkinék egyéni joga milyen hirdétséket ír, jelentet meg, olvas, és fogad el. Csodálkozom, hogy most miért nem hozta szóba a táplálkozásí szövetségéket. Ugyanebben az AK-

ban még Leanthil Proféta figyelemremélőt, és elgondolkodtatót. Én egyétsétek a leírottakkal. Nem utolsó sorban, még mindig várunk piromád Galetkiket a szövetségünkbe (#15058). (Biztos ez is nagyon sablonos volt.)

Dark Flame (#4221)

□ Dart Mahul elfogadta a kihívásomat, és eljött hozzám beszélgetni. Hmm... Most mondhatnám, hogy lám gyáva, de nem mondom, mert ez nem ilyen egyszerű. Tulajdonképpen éppen ezzel bizonyította be, hogy tényleg bölcsesérett. A beszélgetést nem írhatom le, mert az túl hosszú lenne, ezért csak a benyomásaimat fejténém ki. Érdekes, hogy nem ellenfelekként, hanem barátokként társalogtunk, nem is tudom mire véljem az egyétsétt. Rádásdál Mahul egy csomó dologban egyétsétt velem, söt majdhogynem úgy társalogtunk, mintha ő is a Fény Apostolainak tagja lenne. Nem hiszitek? Olvasátok el a novemberi Krónikában megjelent hírdetéséit! Az elsöt végétek úgy mintha én írtam volna, hiszen ezzel tökéletesen egyétséttünk. A második (hosszabb) hírdetésével is egyezik a véleményem. Én már hónapok óta ezt hangoztatom. De ne higgye senki, hogy ettöl tényleges barátokká váltunk! Ugyanígy ellenfelet vagyunk, csak éppen sikerült Mahul egy-két dologról meggyöződnöm. A szervezkedés, összefogás, amit javasol, éppen ellenük, rendünk ellen irányul, de jobb, ha nem hiszi azt, hogy mi télenkedünk. Más. Amorphes us Amorphea kijelentéseit olvasva egy pillanatil megremültem: mit válaszoljak erre? Hogyan lehet egy hírdetésé reagálni, amely a legsekélyebb értelmi színvonalat is aluöl verdesi? De tovább olvasva rájöttem, hogy nem is kell erre sokat írkalni, mert a következöt közlényem mindent megmagyarázött: ő bizony katoná. Az pedig köztudot, hogy a katonák nem éppen a magas IQ-júrók híresék, elvégre pont ezért lettek katonák. Ugye kedves Amorphes?

Leanthil proféta (#7945)

□ Kedves galetkik! Nem sokára egy veszélyes kirándulást teszünk a külvilágba, ha létezik még egyáltalán. Akit érdekel és bármilyen ölete van ezzel kapcsolatban, jelentkezzen a (#7618)-as barlangban! Üdv:

Viora

□ Kedves játékosársaim! Ti mindannyian azt mondjátok, hogy az ÖV egy többszemélyes játék. Én úgy tudom, hogy az ilyen játékek lényége a játékosok közti kommunikáció. Sajnos ez nem mindig van így. Saját tapasztalataim alapján szölok most. Az internetezök nagy része kirekeszti az egyszerű levelezöket, vagy a levelezö lusta választ írni. Ahelyett, hogy azon vitatkozunk, melyik klán szimbóluma van az UL-en, inkább gondolkodjatok el a játékosokkal szembeni kapcsolatokról! Reakciókat várom ezen a címen: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 51. **Thészeusz (#5884)**

□ Kedves tolvajok! Semmi bajom veletek, de ez már sok. A heti 6-7 próbálkozás kicsit soknak tűnik. De még ha tudnátok lopni (tisztélet a kivételnek), vagy csapdáimat megkeresni! De nem.

Inkább szétveretitek magatokat. Kivétel Spider T. és Melység Fattya. Ők nagy harcosok, igaz lopni nem nagyon tudnak. Ne értesek félre, nem gyűlölöm a tolvajokat, csak sajnálom. Mennyi vérbe kerül megszerezni a kis vagyonkájukat, aminek nagy részét el is herdálják ócskaszögökra. Amíg, ha nem rossz szándékkal jöttek hozzám, akkor ennivalót kaphattok, vagy felmérhetjük egymás békés jártásáigait.

Magmatikus Büzfelhőszáj (#8506) hallgató
□ Melységes sajnálatomra szolgált, mikolon szélny személyemet ízetlen vádak érték a Klónika hasábjain. Csak bánkódni tudok azon, hogy némelek odaáig alacsonyodnak, hogy haszlatan sáldobálással igyekeznek menekülni a kutyaszólitóból. Mindnyájunk szégyene, hogy a jobbla érdemes galetkinek efféle sültetéségeket kell olvasniuk. Ezennel tudatom veled, aki megnevezésle érdemtelen vagy, hogy megjegyzéssel tanúbizonyosságot téttel józan ítélőképességgel hiányzól és állól, hogy mások alázásánál többel képtelen vagy. A galetki faj szégyenévé váltál, s látható magad is, hogy a megbékélés palancsát hildetve, minden gonoszágod ellenéle mégiscsak szánlak. A megbékélés nem jelent gyávaságot, hanem tisztességes, bőhöshöz méltó eljárást. Ezélt ne csodálkozz, hogy olyonaktól íltam, amit megéldemeltél. Kinek-kinek éldemei szelint. Egyébként nem gondolkodtál el lajta, hogy milyen minősíthetetlen magatallást kellett tanúsítanod, ami ilyen szavakla kényszélléte egy köztudottan megfontolt bölcséset? Na, deleng mál valami? Szóval, hogy is van az, hogy külülötted mindenki tévelygő, bűnös, csak te nem? Lehet, hogy benned van a hiba? Hm... hm...

Dart Mahul (#5112) bölcs
□ Na, hogy okujátok, közzéteszem Theo mástanonc történetét, kicsit tömörítve. Jobbról jött Theo, balról 5 csápmester. Csápmesterek KO, Theo balra el, de előtte még átkutatata őket – kizsedett belőlük 3 öskövet. Mindez pár hete történt, szóval van ilyen. A trükk az, hogy akkor legyen sokellenfeles csatád, amikor éppen van esélyed öskövet találni, így minden egyes ellenfélnél lesz esélyed öskövet találni – 5 ellenfélnél akár 5-öt is. (Fontolgotam, hogy ezt is felvésem a Rúvel (vagy mi a fene a neve ennek a hegynek) hegyi Buggyjtemény Összes nevezeti scrollomra, tanulságul az utánuk jövö galetkinemzedéknek.) Ja, ha tudtok meg bugokrol, nyugodtan küldhettek a dotyo@freemail.hu-ra.

Jose Desperato, kezdő ósmágus
□ Sziasztok! BUÉK veletek! Mint egyre több helyről hallok, egy pár mokus kisírta Miklósnál a varázstárgyak korlátozását. Előrebocsátom, egyetértek bizonyos mértékű gyengítéssel, de: Most hazdó szólók barátom, aki úgy érzi jogosulatlan előnyre tettem szert. Miből gondolod, hogy beleszólhatsz több száz, több ezer pali játékába? Miért irritál téged az, hogy jó pár karakternek több tárgya van, mint neked? Most elmondom neked, mint értél el. Engem jól megszivatall, mert

azt a pár tárgyam (na jó nem pár), ami van, le fogják korlátozni. Aki pedig turbó táp, az leszajra, így is hazavág bármít. Ezek az emberkék nem csinálták mást, mint kihasználták a játék adta lehetőségeket. Én is tudok olyan galetkről, akinek 1? akárhányas lehelele van 4? akárhányas tárgy-bonárhas. És akkor mi van? Biztos vagyok benne, hogy nem csalással szerezte. Sokkal valószínűbb, hogy összeült a barátaival, telefonált, levelezett, netezett, tehát plusz munkát fektetett bele a játékba. És nem utolsósorban plusz pénz is. Te is megteheded mindezt, senki nem tart vissza, és neked is lehet 4? akárhányas lehelele. Mindehhez hozzáteszem, nem vagyok gazdag, mégis 3 karaktert tudok vinni. És aki ismeri őket, az tudja, hogy egyik sem rabszolgla. Egy mást se gíve juttotak el odáig, ahol most tartanak. Hadd ne mondjam, ha több pénzem lenne, okosabb lennék, ügyesebb stb., akkor még táposabb karriajaim lennének. De el kell ismerni, vannak nálam jobbak, és lesznek is. Be is fejezem a siránkozást, mert még olyan leszek, mint egyesek. Irjátok meg Miklósnak véleményeteket, ötleteket, mert rajtatok múlik a dolog.

Mr. Max (#9518), XII. 11. **Mágus (#6435)**, **Keoma (#6659)**
□ Szóval ha jól értelmezem Leanthil proféta, mi egyszerű halandók tévelygők vagyunk, mert nem vesszük észre az Ellenség anygali mivoltát, holott még a kétes hieitű jóslatok Könyve is megírja ezt a témát. Hadd idézzek most én is a kétes hírv Changinus professor A galetkik mentális zavarai című rendkívüli könyvéből: "...és a galetki faj nehezen fog adaptálódni a megváltozott körülményekhez. Egyeseket sújtani fog egy Leütés miatt klausztrófiából származó hallucináció. Jellemző lehet, hogy valakinél olyan súlyos leépülést jelenthet ez, hogy felcsereik a jó és rossz viszonyát. Az ilyen szerencsétlen félgyelműeket valószínűleg társadalmi kitaszítottságban lesz részük, és megpróbálják megalapítani saját kis csoportjaikat, szektáikat." Na jó, bevallom, hogy Changinus professor csak az én elmém szüleménye, ebből is látszik, hogy elméleteket gyártani tudománytalan módon könnyű. Nem bántani akarom a Leanthil féleket, hisz gondolatak jól indult: kételkedni kell, és nem kell fenntartás miatt hinni abban, amit kedves helytartóink, vezetőink állítanak nekünk. Ám az egyébként is zavaros mesék mellé nem kellenek újabb bizonytalan teóriák. Ehelyett inkább tapasztalódjunk és következtessünk, de csak megalapozottan, és türelemmel várjuk sorsunk folytatását!

Döglött Hajnal-Dax (#1832) bölcs
□ Üdvözletem testvéreim! Hosszas töprengés előzte meg ezt az írást, mivel egykori barátomról szól. "Tiszteit" Dart Mahul! Annyl sültetéséget hordasz össze, hogy az már fájdalmas. Az egyik pillanatan a Tisztogatókat ócsárolod, a másikban pedig a kezdő szövetségeket. Ne vegyük már el mások kedvét ilyenekkel. Megnéztem egykori véseteidet, de azon kívül, hogy te milyen bölcs és okos vagy, nem mondott semmit. Nem úgy mint

kedves barátom, Slom Al Manir'Wa Calen, ja és a többi bölcs: Ravandel, Döglött-Hajnal Dax, Elevel –Éjszaka Rax és a többiek. Tisztelettel:
Magmatikus Büzfelhőszáj (#8506) hallgató

□ Üdvözölök mindenkit a Hegy lárvaszintjéről! Ceretnek hozzáólni az UL kapcán kirobbant nézeteltérérehez. Cerintem ic butaság az, hogy a Tiegotatók jelvénye látható rajta. Cerintem ic egy cemlegec jelkép kellen oda. Mint például az Én páratlan é codálóat képmácom. Minden kritétiumnak megfelelek: gyönyörű cép vagyok, populáric, cerény ée nem vagyok tagja egyetlen klánnak cem. (Ez az apró becédhiba ügycem hallatcik ki nyomtatácban.) Ciactok, várom a támogató feloldálokat! **Acélpátkány (#7479)**

□ Várom minden lárvacintem élő galetki tectvérem levelet, különös tekintettel Gikla Ciládra, icmerkedéce céljából az itt látható cámra:

Acélpátkány (#7479)

KÁOSZ GALAKTIKA

□ Kapitányok a Formato I-ben! Ezúton szeretném felhívni mindegyikötök figyelmét arra, hogy a zarg invázios bázis még mindig megyan. Ezt jó lenne megszüntetni, ezért a bázis lerombolására flottát indítok dec. 14-én, és utána minden hónap elején, amíg a bázis el nem pusztul. Ha más nem, az anyagiak meggyőzhetnek: némi befektetés árán 2-3-szoros (Carelius Cézár bomba) vagy 4-5-szörös (Carelius Agrippus) pénzt szerezhetek. Ha háromnál többen összejóvünk, kezdők is be tudnak jönni velünk, ezért rájuk is számítlunk. **Drótszakáll kapitány (#2896)**

□ Nagy fordulósámú, nem emberi úrhajót átvencel. Lehet szerencsétlen is. Úrmeg: Varga Sándor, 2400 Dunatújváros, Tavasz u. 36.

XI. 16.

G. Amon-Sas (#3182)

□ Végre! Visszatértem! Felébredtem 10 hónapos kómámból, amibe az LPS fű által sikerült kerülőm. Ki sokat markol, keveset fog. Én padlót fogtam. Az agyam hálistennek nem károsodott (annyira). Ezután persze várt a vashotel, de hát a rendőrség a korrupció melegégya, ki ne tudná ezt. Jópénzért bármire hajlandóak. Nos, miután kiengedtek, összeszedtem a bandát (Jaq Draco, Zephro Cornellan), beizzítottam az Insecticide hajtóműveit és irány a világír. Azonban senkinek nem tudtam válaszolni, és ezért elnézést kérek az érintettektől. Viszont erősen infóhiányban szenvedek. Ha éritek mire gondolok. Aki nem, annak már ügyis mindegy. Zárásként pedig íme a mottó: Moscos rovar, félj és reszessk. Rico hajoja újra repdes. Insecticide: már a név is nyertes, rovar: csak te lehetsz a vesztes. Örök hálám.

Johny Rico (#2065) Insecticide

□ A halál törvény, nem büntetés. És ezt a kalózok legyeknek szívesek, vegyék magukra! A Törvényetvő fedélzetéről:

Otis Dredd kapitány (#1064)