

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Az V. Hatalom Kártyái Nemzeti Bajnokság során felmerült bennem a kérdés: Vajon meddig lesznek életképesek a gyűjtögetős kártyajátékok? Ha a Magic: the Gatheringből indulok ki, akkor a HKK-nak még jó pár éve van, hiszen jóval később indult, és a Magic népszerűsége a mai napig töretlen világszerte. Persze idővel sokan abbahagyják a játékot. Iskolásként, egyetemistaként még mindenkinek rengeteg ideje van a játékra, később a munka és a család mellett sajnos már egyre ritkábban marad rá idő. Sokan úgy érzik, hogy már nem képesek követni azt a lapdömpinget, amit a kártyák kiadói produkálnak. Valaki egyszerűen beleun a játékba, valaki pedig azt mondja, hogy már nem lehet új lapot kitalálni. Azonban a tények és a kártyajátékok töretlen népszerűsége ellentmond ezeknek a pesszimista véleményeknek. Mindig vannak új játékosok (főleg a felnövekvő ifjúságból), és mindig vannak új, ötletes lapok. Egyszerűen többféle életképes pakli létezik, egyre választékosabb lapösszeállítással, és bár a régi lapok közül több elévül, a használható lapok palettája folyamatosan bővül. Úgy gondolom, még sokáig fogjuk játszani ezt az izgalmas és szórakoztató játékformát.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 9. (69.) szám (2001. szeptember) – Megjelenik havonta

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

Tördelőd szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula

Borító: Erdős Árpád **Borítófestmény:** Vida László

Színadnanimikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

Lapzárta: augusztus 26. **Az októberi szám lapzárta:** szeptember 17.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türléők Földje, az Ősök Városa, a Kóosz Galaktika Kártyajáték (KKG)

és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft.,

a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

MERANI SZÍV	2
Fantasy novella	
SHADOWRUN	10
3. kiadás	
LAPELEMZÉS	16
Zén 2. expedíciója	
V. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG	20
Beszámoló	
ÚJ VERSENYEK	24
Októberben	
KÉRDEZZ-FELELEK	26
HKK kérdések	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
FÉNYHOZÓK	34
ŐV szövetség	
ŐSÖK VÁROSA	38
Fejlesztések	
STATISZTIKA	40
Ősök Városa	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	42
A harci képességekről	
GHALLA NEWS	45
KT-LISTA	45
KÖZÖS TUDATOK	46
KT KÉPESSÉGEK	48
APRÓK	54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

MERANI SZIV

FREDDY HUTCHER ÉS ANDREW FIELD ÖTLETEIBŐL ÍRTA: ANDREW FIELD

I.

A clastrum ajtaja nyikorogva tárult fel, és bentről édeskés, dohos szagot söpört ki a szél. A kapuban álló két komor tekintetű férfi gyomra minden bizonnyal felfordult, ahogyan orrukba csapódott a bűz, de arciz-muk sem rándult. Ránéztek a hajlott hátú, kopott ru-hás emberkére, aki visszatekintett rájuk. – Jöjjetek! – mondta csendesen. A férfiak követték a városi alkalmazottat. Végigvonultak a bejárati kaput a clastrum főter-mével összekötő hosszú, egyenes folyosón, s ahogyan közeledtek a nagy csarnokhoz, úgy erősödött az állott, édeskés szag. A kopott ruhás fel sem nézve sietett át a nagyterem, ahol több, hasonló ruhába öltözött fickó éppen valamiféle szertartást készített elő. Ketten illó-olajat öntöttek a terem közepén álló oltárra, egy har-madik pedig ócska bőrökkel törölgetve a márványtöm-böt, próbált meg eltüntetni néhány furcsa, sötét színű foltot. A két büszke tekintetű férfi pontosan tudta, mi-lyen szertartást készítenek elő, de kívülről semmi sem látszott abból, hogy mit gondolnak.

A terem végében kisebb ajtó következett. Belépve egy újabb folyosóra jutottak, ez azonban már nem volt olyan magas, olyan félelmetes, mint amin a nagyterem-be jutottak. Mennyezetét olyan alacsonyra építették, hogy a két férfinak az az érzése támadt, meg kell hajta-ni a derekukat ahhoz, hogy be ne verjék a fejüket. A fo-lyosóról újabb ajtók nyíltak mindkét oldalon, és szem-ben is. A kopott ruhás kinyitotta jobbról a második ajtót, és tisztelettudóan megvárta, amíg a két büszke tartású férfi belép az ajtón.

A szoba nem volt nagy. Egyetlen kőből faragott emelvény állt benne. Az emelvényen egy holttest fe-küdt, fehér vitorlásvászonba burkolva. A kopott ruhás köhhentett egyet, majd megszólalt:

– Ma éjjel tizenkét szerencsétlent küldünk tovább az Úton. Ő lesz az egyikük.

A két férfi egyike visszafordult, és tekintetét egye-nesen az alkalmazottra szegezte. Az értett a szóból. Meghajolt, és kiment az ajtón, becsukva azt maga után. A két férfi magára maradt a holttesttel.

A férfiak közül az egyik sisakot viselt, a másik fé-nyes aranypánttal fogta össze hosszú, fekete haját. A si-sakos szólalt meg először.

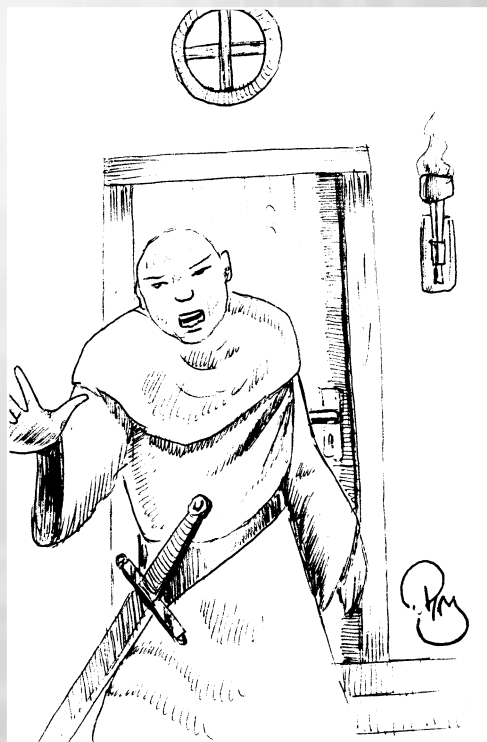
– Mit gondolsz, Vallain?

– Kétség kívül ő az.

– Gondolod, hogy a Szív titka veszélybe kerülhetett?

– Nem tudom. Segíts nekem, Clashton!

A két férfi közös erővel megfordította a testet. A Clashtonnak szólított férfi levette a falról az egyetlen fényforrást, a haloványan pislákoló fáklyát, majd övéről erszényt, abból finom port szedett elő, és a lángba szór-ta. A tűz erőre kapott, és jobban megvilágította a szoba közepén álló emelvényt. A fénynél alaposan végigviz-gálták a fekvőt, majd visszafordították a tetemet, és a vizsgálatot elől is folytatták. Végül Vallain némán egy egészen apró, szederjes pontra mutatott, ami a hulla



nyakán, jobb oldalon látszott. A két férfi egymásra nézett, és gondolataik egységességének bizonyítékaként szinte egyszerre bólintottak. Ismét Vallain szólalt meg.

– Ez egy túvetőből származó tú nyoma.

– Igen. De nem lőtték ki, mert akkor áthatolt volna a nyakon.

– Úgy van. A fickó fogta a tüt, és nyakon szúrta vele Rachot.

– Mérgezett lehetett a tü.

– Igen. Rach pedig szokása szerint hullarészeg. Különben üvöltött volna a fájdalomtól. Vagy legalább védekezett volna. Gyerünk! Nincs vesztegetni való időnk.

– Úgy gondolod, Vallain, hogy veszélybe kerülhetett a Szív titka?

– Nem tudom, Clashton. De azt hiszem, nem kockáztathatunk.

Clashton az ajtóhoz lépett, és koppantott kettőt. Az alkalmazott újra megjelent. Clashton merően rászegte a tekintetét.

– Még egyszer ismételd el nekem, mi lesz a sorsa ennek a testnek?

– Ugyanaz, uram, mint mindegyik bugrisnak, aki nek nincsen családja, és a városban pusztul el...

Nem folytathatta, mert Vallain felmordult:

– Vigyázz a szádra, szolga! Akiről beszélsz, valaha a Merani Gárda tagja volt!

Az alkalmazott szinte összetöpörödött a váratlan hírtől. Erről a csavargóról, akit alkoholban és a saját hányadékában henteregve találtak, és fél napon keresztül kellett mosdatni, amíg meg lehetett maradni a szagától a nagy közös gyűjtőben, erről a holtról aztán nem gondolta volna, hogy a Gárda tagja volt. A szolga agyán egyetlen pillanatra végigfutott, hogy hová múlik el a dicsőség. Az irigyelt és rettegett Gárda egyik tagja lám, milyen nyomorultul végezte. A város pénzéből fogják utolsó útjára küldeni, mert senkije sincsen, aki fedezné a temettetés költségeit. Ezt gondolta hát a koppott ruhás szolga, de mást mondott:

– Bocssás meg, uram! Úgy fogalmazom meg gondolataimat, hogy ne sértsem meg valamikori bajtársatokat. Szóval, az történik ezzel a nemes holttesttel is, mint azokkal, akiknek nincsen rokonuk, hogy eltemesse őket. Meran városának pénzén, tizenegy másikkal együtt halotti máglyára tesszük, elégetjük, és porát a clastrumunk alatti katakombában helyezzük el egy faládikában.

– Mikor történik ez?

– Ma éjjel, uram, hogy a vastag füst ne zavarja meg a város nyugalmát.

– Rendben van. Végeztünk. Vezess ki minket.

A clastrum nyomasztó, szürke épületéből kilépve a két férfi tovább tanácskozott, mialatt Meran városának utcáin a Gárda kaszárnyája felé tartottak.

– Mit tudunk még, Clashton?



– A kocsmáros és a felszolgálót kihallgattuk. Találtunk még másik két fickót is, igaz az egyikük ork, de nincs okunk azt gondolni, hogy nem mondta el az igazat. Rach aznap a Szív miatt üldögélt. Magas, erős, csontos kalandozó fizetett neki. Ruházata, fegyverzete az, amit minden kalandozó visel. Mégis van egy nyom, amin elindulhatunk: haja olyan fekete volt, akár a tiéd, és két oldalán egy-egy hófehér farkocs díszítette.

– Értem. Nem ismerős az az alak, akit leírtál. Tudunk még róla valamit?

– Azt tudjuk, hogy két nappal ezelőtt elhagyta Merant.

– Akkor egy jó lóval akár már ott is lehet a Szentélynél... Nos, nem baj, jó Clashtonom. Ha igazunk van, és Rach tényleg a Szív miatt halt meg, akkor sem szabad nyugtalankodnunk. Holnap reggel jómagam pár újoncot vezetek fel a Szentélyhez, hogy átessenek a Beavatáson. A fickó, akit keresünk, nem juthatott be a Kulcs nélkül. Ha még mindig ott lesz, akkor leszámolunk vele. Hacsak még nem számoltak le vele a Szívet védelmező erők...

Időközben a két férfi a kaszárnyához ért. Az ór tisztegett a két tisztnak, majd tisztelettudóan megszólította őket.

– Vallain százás úr! Személyesen Tresh Trayo Cabalhor Nagyr parancsolta meg, hogy amint visszaérkezel, azonnal jelenj meg a színe előtt, Clashton ötvenes úrral együtt.

Vallain bólintott, és társával együtt a Nagyr fogadóterme felé irányította lépéseit. Cabalhor személyi szolgálja az ajtó előtt megállt intett nekik.



További eszmeftúttatásra nem volt idő, mert valaki ismét feltépte az ajtót, és ott állt személyesen Tresh Trayo Cabalhor Nagyúr, a Merani Gárda főparancsnoka. Erős, vörös bajszja szinte úszott a levegőben, zöld szemei szikrákat hánytak, ugyancsak vörös, kócos, rendezetlen haját neki is olyan hajpánt fogta össze, akár csak Vallainét, csak az ő pántja jóval díszesebb volt. Hatalmas termetű, gyors, ravasz, félelmetes hírű harcosnak ismerte mindenki. Vastag, vörös szőrrel benőtt kezével most tajtékozó dühvel mutatott Vallainra.

– Végre tudott időt szakítani a százas úr, hogy engedelmeskedjen a parancsornak, és megjelenjen előttem! Köszönöm!

A két katona nem szólt egy szót sem. Ismerték már jól a parancsnokukat. Cabalhor Nagyúr mindig gondoskodott a katonáiról. Valamennyi katonáját személyesen ismerte, sőt amelyiküknek családja volt, ott valamennyi családtagot is, még ha a legfiatalabb újoncra volt is szó. De ha dühös volt, nem lehetett vele ellenkezni, mert azzal csak olajat öntött az ember a tűzre. A hatalmas, vörös ember fújtt egyet, mintha kiengedné a gőzt, aztán intett.

– Befelé! Te meg, Clashton ötvenes úr, vedd már le a fejedről azt az idétlen sisakot!

A parancsnoki szoba puritán egyszerűségről tanuskodott. Egy fából ácsolt, hatalmas asztal foglalta el a legnagyobb részét, körülötte egyszerű székekkel. A sarokban kis imahelyet alakítottak ki, ahol a parancsnok Xarronhoz, a harci erények istenéhez imádkozhatott. A falra egy singell börtét akasztották, melyet az állat koponyájával együtt tartósítottak. Ez a hatalmas, hófehér szőrméjű vadállat a Gallagherben élt. Mesélték, hogy maga a Nagyúr ölte meg késsel, még fiatalabb korában. Most a bőr pihenőhelyül szolgált, ha Cabalhor Nagyúrnak valami miatt itt kellett töltenie az éjszakáját.

Vallain és Clashton (ez utóbbi immár a kezében tartva sisakját) tiszteletudóan megálltak az asztal előtt, ami mellé a Nagyúr lélt.

– Ez az istentelen Maalthiir kiszívja az agyamat is! – morogta a Nagyúr, aztán a katonáira nézett. – Nemrégiben érkezett Tsanból ez a levél. Postagalambbal küldték, ahogyan az szokásos. Begyűjtöttek ismét néhány olyan alakot, akiknek a merani börtönökben a helyük.

Nem kellett magyaráznia. Mindkét katonája tudta, hogy Merannak van egy megállapodása Tsannal, a néhány napi lovaglásra fekvő várossal. Tsan valamikor ugyanannak a városszövetségnek volt a tagja, mint amelynek élén Meran állt. Ezekből az időkől maradt vissza a tsaniakban Meran feltétlen tisztelete és félelme. Azóta is követték az a gyakorlatot, hogy a Meranból Tsanba szökött gazfickókat, melyekről Meran postagalamb útján küldött listát a tsani városparancsnoknak, időről időre átadták a Merani Gárdának.

– Ami titeket érdekelhet az az, hogy a foglyok között van egy magas, hollóhajú kalandozó is, akinek a halántékát mindkét oldalon fehér hajfonat díszíti.

– Egy lépést sem tovább, Vallain százas úr!

– Félre az útból, Pocok! Üzenetet kaptam a Nagyúrtól.

– Pontosan tudom, Vallain százas úr, hogy a Nagyúr milyen utasításokkal látott el. Várnod kell. És a nevem Pot Coon.

– Én meg azt tudom, Pocok, hogy hogy hívnak. És azt, hogy a parancsom: azonnal megjelenni a Nagyúr színe előtt.

Kicsapódott az ajtó, és egy magas, ősz hajú férfi viharzott ki rajta. Ruházata mutatta, hogy Meran legneembesebb családjának sarja lehet. Nyakában fényes, kerek pecsét világított. Ősz szakáll keretezte arcát, azt az arcot, amelyet sok régi vihar tépett barázdásra. Világoskék, gyakran vidám szemei most szikrákat szórtak. Még egyszer visszafordult az ajtóból, és hangosan, parancsoláshoz szokott hangon szólt vissza a szobába:

– Nem mondom még egyszer, Trayo! Ismersz, nem szoktam hozzá, hogy bárki is ellentmondjon nekem. Reggel itt lesz az emberem. És te el fogod küldeni őt is a transportra!

Az ősz férfi becsapta az ajtót. Hidegen végigmérte a kint álló három, megdöbbsent embert, azzal elhagyta a kaszárnyát.

– Ki volt ez? – kérdezte Clashton.

– Te nem ismered Meran igazi urát, paar Maalthiirt? – kérdezte gúnyosan Vallain. – Pedig mindenki tudja, hogy nem a királyi kormányzó, hanem Maalthiir kezében futnak össze a szálak. Ahogyan ez a hólyag füttyül, úgy táncol Meranban mindenki.

– Nem mindenki! – figyelmeztette Pot Coon. – A Nagyurat nem tudja meghajlítani, akármit is tesz...

Vallain és Clashton megélenkültek, de örömeiket nem mutatták ki.

– Nagyúr, ez az az ember, aki Rachot megölte.

– Megölte? Úgy! Szóval jól sejtettük.

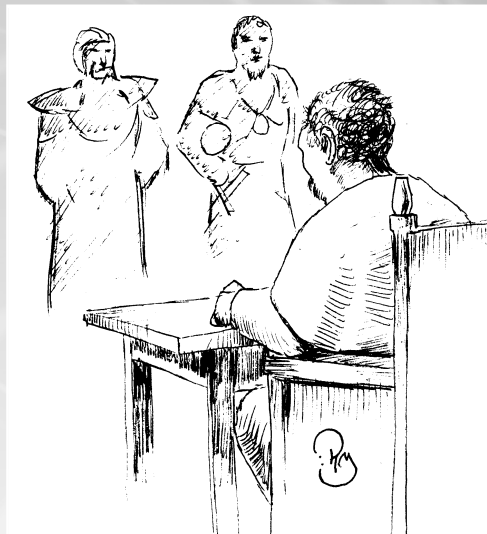
– Igen, Nagyúr! – Vallain röviden beszámolt arról a felfedezésről, amit Clashtonnal együtt a clastrumban tettek. A parancsnok, mialatt a beszámoló hallgatta, rossz szokását követve a szája csücskével elkapta a bajsa végét, és elgondolkodva rácsáslni kezdte.

– Azt hiszem, Vallain százas úr, ezúttal a szerencse mellénk szegődött. Hála legyen érte Fehial istenségnek. De nem engedhetjük ki a markunkból ezt a lehetőséget. Ezt a fontos rabot te hozod ide nekem, Clashton ötvenes úr! Ha ideért, a kínzókamrában ki fogjuk belőle szedni, mit tudott meg attól a szerencsétlen, elzüllött alaktól, és mit nem. Vallain százas úr, te az őt újonccal együtt, akiket a Szívhez akartál vezetni, elkíséred Clashton ötvenest Tsanba, visszakíséred ide, és amint Clashton ötvenes és a rab beléptek Meran kapuján, azonnal vezeted tovább az embereidet a Szentélybe, a Beavatásra.

– Értettük, Nagyúr!

– Menjete! És holnap hajnalban, a szokott időben indulás. Ohó, várjatok csak! Még egy gondomat meg kell oldanotok.

– Parancsolj velünk, Nagyúr! – mondta egyszerre Vallain és Clashton. Kiképzésük alatt beléjük ivódott a Nagyúrba vetett feltétlen hit, és ennek a nagyszerű harcosnak az imádatig menő csodálása. Cabalhor nemcsak jó harcos volt, hanem a maga faramagatlan, durva módján eddig a Gárda fő védelmezője is. Sokan pletykálták, hogy mióta paar Maalthiir vette a kezébe az irányítást Meranban, azóta a Gárda megszűntetése szinte állandóan napirenden van. A Gárdát, amely a hagyományos merani értékrendet vallotta, a katonás erényeket, a hűséget, az önfeláldozást és a bátorságot, bizony nem nézte jó szemmel paar Maalthiir. Saját, külön hadsereget szervezett, és tartott fenn a Merantól nem messze eső hatalmas várkastélyában, és azt szerette volna, ha Meranban is ez a zsoldossereg veszi át a város védelmét. Akaratának Cabalhor Nagyúr vezetésével a Tíz Paar tanácsa egyelőre még ellenállt. Okként azt hozták fel, hogy a Merani Gárda szervezett, fegyelmezett, s különleges harci képességeket szillogtat, olyanokat, mint a környéken sehol senki más. Maalthiir valahonnan megtudta, hogy ezekkel a képességekkel talán a Beavatás ajándékozta meg a Gárda tagjait. Az a különleges ceremónia, amelynek során az újoncokból a Gárda teljes jogú tagja válik. És mióta ezt Maalthiir tudja, azóta követeli, hogy a Nagyúr ossza meg vele a Beavatás titkát. Először szép szóval próbálkozott, de Cabalhor Nagyúr rá sem rántott a megígért jutalmakra. Később eldurvultak paar Maalthiir módszerei, mint arra a mai hangos szópárbaj is példa volt. Emiatt volt még egy problémája a Nagyúrnak, de erre a problémára tudott biztos győgymódot.



– Hallhattátok paar Maalthiir szavát. Holnap reggel veled, Vallain százas úr, el akarja küldeni egy emberét, aki végignézi a Beavatás szertartását. Ha nem sikerül elhítenem Maalthiirral, hogy Tsanba mentek foglyokért és vissza, akkor útközben el kell tennetek az útból Maalthiir emberét. A Szív titkára nem derülhet fény.

– Értettük, Nagyúr! Parancsod szerint cselekszünk! – mondta ismét egyszerre a két tiszt.

– Én magam fogok gondoskodni a fickóról. – erősitette meg külön is Clashton.

– Tudom, hogy számíthatok rátok, mint minden egyes katonámra! – egy pillanatra elborult a Nagyúr homloka, ahogyan Rachra gondolt. A szerencsétlen ördög. Hogyan is történhetett meg, hogy amikor kiöregedett a Gárdából, ilyen mélyre süllyedt? Ki tudja. „Jobban kell gondoskodnom a katonáimról!”, döntötte el Cabalhor. – És most menjete! Készüljete fel a holnapra!

II.

A két ór megpróbált katonásan állni, de Clashton magában csak csúrhének nevezte őket. Fegyvereik rendezetlenül, ruházatuk minden átgondoltság, harci praktikum nélkül csüngött rajtuk. Ahogyan hosszú lánczájukat markolázták abból kitűnt, hogy egy esetleges támadás esetén nem sok hasznukat lehetne venni. A parancsnokuk valamivel katonásabban festett, látszott rajta a sarzsiban lehúzott több év, de az is, hogy nem Meranban szolgált. Tsan nem adott különösebb munkát katonáinak, legfeljebb a rendfenntartást. Bár inkább azt is a szórakozó-negyedben élő vállalkozók,



kocsmárosok, iparosok teremtették meg maguknak, saját fizetett zsoldosaik segítségével. Tسانban vidám, állandóan hömpölygő tömeg múlatta az időt a rengeteg aprócska kocsmában, nyilvánosházban, fogadóban, és még ki tudja milyen, szórakozást nyújtó helyeken. Tsan volt az utolsó „civilizált” hely, mielőtt az ember az Éjféldre tette volna a lábát, hogy a sötét híru Houluba, vagy a gögös Meranba indulna. Tsant a polgárai éppen ezért a szórakozás és szórakoztatás városává tették, s ez a város teljes szervezetén meglátszott. Clashton úgy érezte magában, hogy ez a város rátelepszik, és kiszívja minden erejét. Katonás neveltetése elutasította azokat az élvezeteket, melyeket ez a város nyújtani tudott volna neki. Most pedig mindemellett csak a feladatára koncentrált.

Tsan városi fogházából Clashton szerint csak az nem szokott meg, aki nem akart. Impozáns épület volt ugyan, de a nyomába sem érhetett a hasonló célú merani intézménynek. Nem voltak benne pincék, csak az egyemeletes ház földszintjén és emeletén helyeztek el cellákat. Az emelet egyetlen hosszú helyiségből állt, ebben kerítették el erős farácsokkal magukat a cellák. Négy cellát számolt meg Clashton az emeleten, ezek bármelyikében nyolc-tíz csirkefogó is elférhetett. Most a legutolsó előtt álltak hatan. A két ór, az őrparancsnok, Vallain százas úr, Clashton és egy szúrós szemű fickó, bizonyos Tragoine. Ezt az embert ültette a nyakukra par Maalthiir, aki persze véletlenül sem hitte el, hogy Vallain, Clashton és öt emberük csak Tسانba mennek, egy szokásos fogolytranszportért. Tragoine bőrpáncélt viselt, szőrös kezében buzogányt lóbált. Lógó, hosszú bajusz különböztette meg mindannyiuktól. Az öt újonc, akikkel ideérkeztek, a fogház előtt várakoztak.

A foglyok hatan voltak. Clashton azonnal észrevette a magas, erős testalkatú, hollófeke té hajú harcost. Két fehér farkosa szinte világított a helyiségben. A többi ötre alig pazarolt figyelmet. Volt ott egy törpe, két átlagos alkutú ember, egy ork, és egy koszos, koszlott kobold. Valamennyien Meranban okoztak valamilyen galibát, loptak vagy verekedtek, s a merani igazságszolgáltatás elől menekültek el. No hiszen, Tسانba nem jó helyre jöttek. Nem tudták, hogy Meran és Tسان között rendszeres, postagalambokkal történő üzenetváltás van, amely során Meran leírja mindazokat a gazfickókat, akiket szeretne saját börtöneiben látni. Ugyanilyen üzenetváltás működött Houlu és Meran között is, bár az utóbbi időkben, a feszülté váló diplomáciai kapcsolatok miatt a houli transzportok szüneteltek.

A városi őrség két tagja kiterelte a foglyokat a cella elé. Mindannyiuk lábán nehéz kövekkel súlyosbított béklyó volt, melyeket most könnyebb úti béklyókra cseréltek. Mind a hat fickó kezét megkötözték, s egy hosszú szíjjal egymáshoz láncolták őket, hogy csak libasorban tudjanak haladni. Clashton megragadta a szíj elejét, és megindult a menet. Odakint, az őrház előtt csatlakozott hozzájuk az öt újonc is, akik szabályos harci alakzatban fogták körbe a szállítmányt. Vallain és Tragoine a sor elején poroszkáltak. Így hagyták el Tسان városát.

Ahogy a horizonton végleg eltűntek Tسان falai, Vallain megállította a menetet. Tragoine kérdő tekintetének keresztüzzében kiválasztotta a rabok közül a fehér farkocsút. Clashton elővett egy látszólag egyszerű, erős bőrből készült, vékony fémszalakkal átvett szíjat, amelyre rejtélyes jelekből furcsa ábrákat hímeztek. A szíj mindkét végén egy-egy karperec látszott. Clashton megragadta a fehér farkocsú harcos bal kezét, és belecsúsztatta a karpereche. A furcsa ékszer egy mozdulattal rögzítette. Azután előre nyújtotta a jobb kezét, s Vallain arra erősítette a szíj másik végén lévő karperecet. Ezt követően egy kis arany kulcsocskát vett elő, s Clashtonnak adta, aki azt vékony bőrszíjon a nyakába tette. A bilincsét csak ez a kis kulcs nyithatta ki. Ahogy mindkét karperec a helyére került, Clashton érdekes, furcsa zsigongást érzett egy pillanatra a csuklójában. Aztán elmúlt az érzés.

Ezzel megváltozott a menet. Elöl továbbra is Vallain és Tragoine poroszkáltak. Mögöttük Clashton és a fehér farkocsú harcos meneteltek, majd egy katona, aki a kezében tartotta a többi öt foglyot vezető szíjat. A rabokat a másik négy katona vette körbe továbbra is. A sor elején Tragoine megszólította Vallaint.

– Mit csináltak?

– Ez a legveszedelmesebb fickó mind között. – válaszolta Vallain. – Külön őrizetbe vesszük. A társam csak rá vigyáz majd. Én pedig – fordult hátra a nyeregben, és egyenesen Clashton szemébe nézett – átvállalok minden más feladatot tőle.

Clashton bólintott, jelezve, hogy megértette, mire gondol a társa. Innentől kezdve neki csak a fehér varkocsú legyen a gondja, Tragoine gondját majd Vallain rendezi le.

– De miért kellett külön béklyót tenni rá? És ráadásul ez sokkal gyengébbnek tűnik, mint a korábbi volt. – erősködött tovább Tragoine.

– Ez egy lélekbéklyó. – szót csendesen Vallain.

Hátrébb a sorban nem lehetett hallani, miről beszélgetnek az élen poroszkáló lovasok. Az egyik fogoly, egy fiatalos külsejű ember férfi, megpróbált szóba elegyedni a többiekkel.

– Kik ezek itt, és hová visznek minket? – kérdezte. De nem akart neki senki válaszolni.

– Mondjátok már valamit... Hé, te ork! – megrán-gatta egy kicsit a szíjat, ami az előtte menő orkhoz kötötte. Az foghegyről kaffantott neki vissza:

– Hallgass, te!

– Kik ezek?

– Elég legyen. Ha éppen tudni akarsz, Meranba visznek minket vissza. Én sok dologra vágyok, de erre nem!

– Meranba? – a fickó hangja elhalkult. Biztosan végig-gondolta, miért kellett onnan elmenekülnie. – Én csak egy kis gyümölcsöt loptam a piacon. Mi bajom lehet?

– Hah! Hallod ezt, Krogge? – röhögött az ork. – Csak lopott! Mi baja lehetne!

– Levágják a kezedet, barátocskám! – visította a fiatal fickó háta mögött a törpe, akit ezek szerint Krogge-nek hívtak. Meranban a lopást így büntetik! De te sem leszel már sokáig ilyen vidor, Grochorr! – dobta vissza a labdát az orknak. – A nők elleni erőszakot sokkal szigorúbban veszik!

– Felnégyvelnek, nem vitás! – mondta egykedvűen az ork. – Hacsak nem történik addig valami...

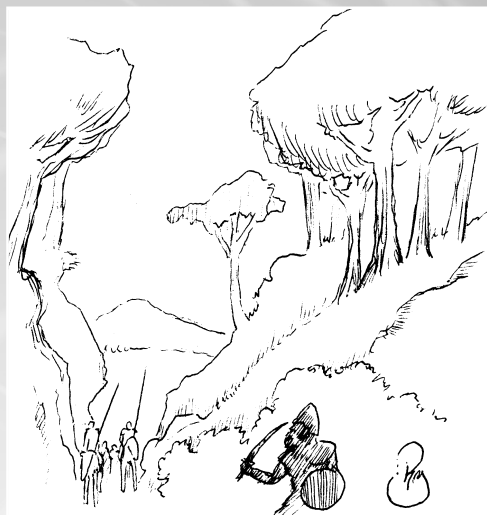
– Csend legyen! – rikoltott rájuk az egyik őr, és lándzsája boldogabbik végével lecsapott a törpe hátára. Krogge felvinnogott. Az őr igazságos típus lévén adott az orknak is, aki vérfagyasztó üvöltést hallatva fordult az őr felé, már amennyire a béklyóktól tudott.

– Megjegyeztelek magamnak, te rohadék! – sziszegte fenyegetően. De az ütések egyébként fel sem vet-te.

Csendben teltek az órák. Az út sokkal lassabban fogyott, mint azt Clashton remélte, hiszen idefelé lovai-ikat ütlegelve, erős vágásban érkeztek, míg visszafelé gyalog terelték a rabokat. Ahogyan leszállt az éj, és a kis csapat elvackolta magát, a fehér varkocsú harcosnak feltűnt, hogy Clashton nyugodtan, mozdulatlanul ül, anélkül, hogy a fáradtság legkisebb jele látszana rajta.

– Aludj csak. Van itt elég őr, hogy ne szökhessen meg.

– Ugyan. Csak nem hiszed azt, hogy leveszem rólad egy pillanatra is a szememet? – Ahogyan Clashtonra nézett, a fehér varkocsú tényleg nem képzelhette ezt.



– Engem Tombolónak hívnak. Benned kit tisztelhe-tek? – Próbált meg más irányból közeledni a fickó. De Clashton nem válaszolt. A rab tovább próbálkozott.

– Legalább azt áruld el, hogy mivel vádoltok! – Ezt már Clashton sem hagyta szó nélkül.

– Ismersz egy Rach nevű embert?

– Nem.

– Nem ittál vele együtt a Parti Fekély nevű rozzant lebujban?

– Parti Fekély? Soha nem is hallottam ezt a nevet.

Clashton a férfi szemébe nézett. És ott olyasmit látott, ami egyáltalán nem tetszett neki. Keménységet. Elszánttságot.

– Rach a barátom volt. Legyen elég ennyi.

Furcsa módon Tomboló nem kérdezett többet. El-némult, és ez a némaság többet mondott minden be- ismerő vallomásnál. Clashton tudta, hogy ez a fickó öl-te meg a valamikori gárdistát. A fehér varkocsú elhelyezkedett, már amennyire a lélekbéklyótól tu-dott, és hamarosan mély álomba merült.

Ezalatt Vallain és Tragoine is váltott pár szót.

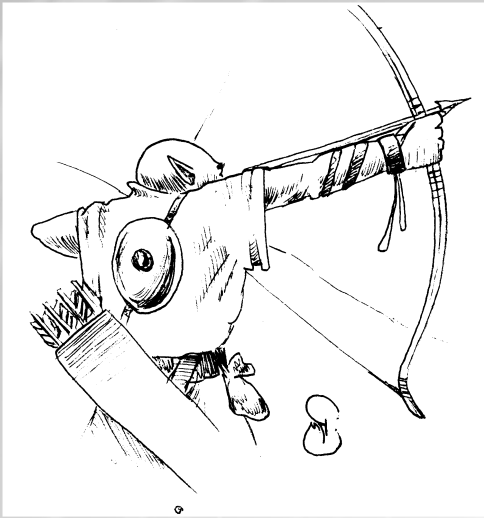
– Látom a nyakadban azt a kristályt. Valami ereklye? – kérdezte Tragoine.

– Nem akarok erről beszélni. – válaszolta Vallain.

– Nem vagy valami beszédes. – jegyezte meg paar Maalthiir embere. – Pedig egy hajóban evezünk. Meran biztonsága a te érdeked, meg az enyém is. Paar Maal-thiir terve nem az, hogy megszüntesse a Gárdát, hanem hogy megerősítse.

– Lehet, hogy a te fejedben ez van, Tragoine. Ma-radj meg ebben a hitben.

– Gyönyörű ez a kristály. Honnan van egy magad-fajtanak ilyen értékes holmija? – erősködött tovább Tragoine.



A kristály valóban gyönyörű volt. Vörösben fürdő rubinkövet foglaltak aranykeretbe a mesterek, akik minden bizonnyal törpék lehettek, erre utalt az arany megmunkálásának finom vonala. A rubinkő emberi szívet formázott, amely (ha az ember sokáig nézte) úgy tűnt, mintha valódi szívként dobogna. Vallain nem viselte kihívóan ezt az ékszert, és éppen eléggé dühítette, hogy Tragoine mégis észrevette, és szóvá tette.

– Ősi atyai emlék. – Hárította el a további kérdészködést. – De most már aludjunk, Tragoine, mert holnap hosszú út áll még előttünk!

Látszott paar Maalhiir emberén, hogy szívesen kérdezősködött volna tovább, de nem akart ujjat húzni a csoport vezetőjével. Inkább intett egyet a kezével, levette a lova nyergéhez erősített, összetekert, száraz bőrt, leterítette a földre, aztán ráheveredett. Pillanatok múlva hangos szuszogás bizonyította, hogy a férfi elaludt. Akkorra már aludt a tábor nagy része, csak egy katona vigyázott. Hűvös volt az éjjel. A távolból prérifarkas üvöltését hordta körbe a szél. Aztán lassan-lassan élesebbé váltak az árnyékok. Az ór már régen felébresztette társát, és jómaga elaludt, majd ez az ór is felkeltette a soron következőt. A többiek, örök, rabok vegyesen, hortyogva, szuszogva aludtak bőrökön, a földön, ki hogy tudott. A társaságból csak Clashton ült nyugodtan, egykedvűen, mintha magába fordulna, és egy belső hangra figyelne. De valójában érzékszervei élesen kutatták a környezetét, feladatára koncentrálván. Egy darabig a sisakját tisztogatta, fényesítette, aztán csak ült, és a semmibe meredt. Így érte a reggeli nap sugara.

Vallain szusszantott egy nagyot, aztán hirtelen felült. Néhány pillanatil maga elé bámult, aztán megrázta a fejét, és éles, kutató pillantással körbenézett. Tekintete találkozott a Clashtonéval, pici bólintással

üdvözölte társát, aztán felállt, még nyújtózkodott egyet, és ébresztőt kiáltott. Az örök katonai kiképzésüknek köszönhetően szinte azonnal talpon teremtek. A foglyok nehezebben tértek vissza az álmok földjéről, talán ragaszkodtak azokhoz az álmoképekhez, melyekben szabadon élhettek, és nem fenyegette őket sötét árnyékként Meran haragja. A gárdisták azonban szóval, s ha kellett, rugdosással térítették át erre a világra az alvókat, és hamarosan menetkészen állt a csapat.

Clashton végiggondolta az útjukat. Ma estére már látni fogják Meran tornyait, és holnap megérkeznek a városba. Ma éjjel tehát Tragoine-nak meg kell halnia. Nem tudott szót váltani erről Vallainnal, de biztosan remélte, hogy társa meg fogja tenni, amit elvárnak tőle. Aztán a Szívre gondolt. A szent helyre, fent a Gallagher hegységben. Visszaemlékezett, milyen csodának tűnt, amikor őt avatták ott gárdistává. Ahogyan megállt az oltár előtt, és a Szív hatalma megérintette a lelkét. Még órák múltán is ezen töprengett. Gondolataiból Vallain kiáltása ragadta ki. A Merani Gárda százasa előre mutatott és jobbra, az Órlánc-domság vonulatai felé. Clashton is odapillantott, és egy pillanatra összeszorult a gymra a felismeréstől. A felismeréstől, hogy útjuk itt befejeződik.

A dombokról egy nagy ork horda ereszkedett lefelé. Lehetnek akár negyvenen is, és annyira közel a csapathoz, hogy a fegyvereiket, páncélzatukat is ki lehetett venni, sőt a jó szeműek biztosan látták az elől trappoló főnök lándzsáján az ork törzsi jeleit is. Többesgűk bőrpáncélt viselt, kezekben buzogányokat, fókosokat, lándzsákat tartottak. Kétrét görnyedve futottak, arcukon torz, vérszomjas vigyor ült. Clashton észrevette, hogy néhányuknál iják is vannak. Ezek most megálltak, s nyílvesztőt illesztettek az idegre. Amíg a többiek rohantak tovább a kis csapat felé, addig hat-hét nyílvesztő zúgott át a levegőn. Az orkok nem voltak jó célzók, ráadásul a gárdisták kiképzése erre az esetre is vonatkozott, és amint a szándékot észrevették, azonnal fedezékbe húzódtak lovaik mögé, vagy egyszerűen csak a földre. De a nyílzápor még így is leterített egy katonát és egy rabot, s megölt egy lovat is.

– Fegyvert! Adj fegyvert! – üvöltött fel Clashton mellett Tomboló. Clashton felmérte a helyzetet. A lélekbilincs miatt a fogoly is az ő, Clashton oldalán fog harcolni. De megéri-e a kockázatot, fegyvert adni ennek a veszedelmes embernek a kezébe? Úgy döntött, hogy nem.

– Nem kapsz! Most bíznod kell bennem!

– Több tucat ork van a nyakunkon! Minden erős karra szükséged lesz!

De Clashton hajthatatlan maradt. Bal kezével kirántotta övéből a kardját, suhintott vele egyet-kettőt, és már készen is állt a harcra. Ezalatt az orkok elérték a kis csapatot.

Üvöltve vetették magukat könnyűnek hitt zsákmányukra. A roham egy újabb, beavatásra kész gárdistát

döntött le a lábáról. Vallain hátát Tragoine-éhez vetve harcolt. Egyik kezében rövid kardot, a másikban láncos buzogányt tartott, és keményen osztagotta a csapásokat. Tragoine most megmutatta, hogy ő is legény a gáton. Lógó bajusza szinte szállt a levegőben, ahogyan buzogányával rendet vágott a rá támadók között. Behorpadt sisakok, bénán csüngő karok mutatták ütésének erejét. Clashton csak fél kézzel harcolhatott, de azzal ügyesen forgatta a kardot. Talán az orkok a bilincs miatt azt hitték, hogy rab lehet, mert kevesebben támadtak rá, mint Vallainra és a többi gárdistára. Közben újabb gárdista hullt el a kegyetlen ork lándzsák döféseitől. Az egyik ork a fogoly Grochorr mellett termett, és késével elvágta annak köteleit. A most már szabad ork, akit nők elleni erőszak miatt kellett visszavinni Meranba, felkapott a földről egy könnyű kézi pajzsot, meg egy fokost, és azzal rontott a gárdistákra. Pontosan azzal került szembe, aki egy nappal korábban megverte őt.

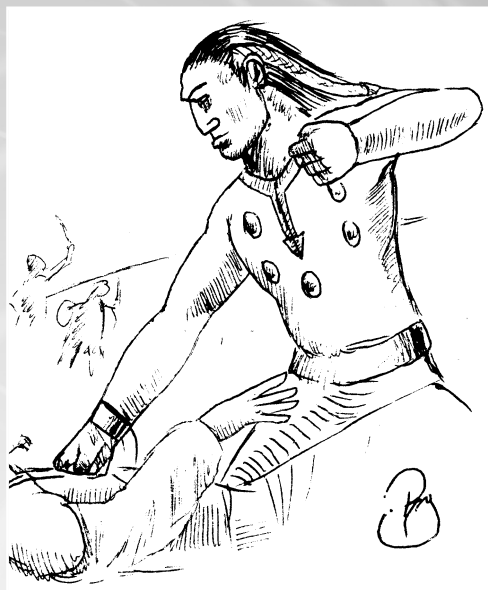
– Most megfizetek! – hörögte Grochorr, és iszonyú erővel csapott le, félreütve a fiatal gárdista védekezésére emelt kardját, s betörve gyenge borsisakját is. A merani azonnal meghalt.

– Vagytok még? – rikoltotta diadalmasan Grochorr. Körbenézett, és látta, hogy társainak Vallain legyűrésében van szüksége segítségre. Tragoine már féltérden harcolt, mert egy ork nyílvesző fúródott a lábába. És Clashton látta, hogy Vallain sem bírja már sokáig.

– Gyerünk! – kiáltott Tombolóra. A hatalmas természetű férfi bólintott, aztán váratlanul Clashtonra vetette magát. A bilincsnél fogva maga elé rántotta, s másik kezével kiütötte a kezéből a kardot. Clashton a szabadabbá váló bal kezével hatalmas ütést mért Tomboló arcára, de az mintha fel sem vette volna. Jobb kezével többször gyomron vágta Clashtont, pontosan ott, ahol a bőrpáncél már véget ért. A merani összegörnyedt a kintől. Érezte, hogy Tomboló jobb keze letépi a nyakáról a bilincs kulcsát.

– Nem! – kiáltotta, és ismét ütött. Minden erejét, elkeseredettségét beadta az ütésbe. Tomboló hanyatt esett, magával rántva Clashtont is, de a kulcsot még esés közben is szilárdan markolta. A merani férfi ráesett, de érezte, hogy Tomboló ledobja magáról, akár a pelyhet. Clashton előtt hirtelen megvilágosodott, miért nevezik a férfit Tombolónak. Fekesztenet harcolt, nem kímélte sem magát, sem másokat. Mozdulataiból iszonyú erő és düh sugárzott. Máris felülkerekedett, és teljes testsúlyával ránehezedett Clashton mellkasára. A Merani Gárda ötvenese érezte, ahogyan a tüdejéből kiszorul a levegő. Szemei előtt tüzes karikák táncoltak. Semmit sem tehetett az ellen, hogy Tomboló a kulccsal kinyissa a bilincset.

– Hé, te! Gyere csak ide! – hallotta. Küszködve oldalra fordította a fejét, és látta, hogy nem messze tőle az a fiatal legény kuksol, aki azt mesélte magáról, hogy Meran főterén lopott valami gyümölcsöt. Egy ló fedezéké-



ben hasalt, s hogy, hogy nem, eddig megkímélte őt a csata heve. A csuklójára tekintet borszínjak már csak a csatai lógtak rajta. Bizalmatlanul közeledett Tombolóhoz.

– Gyere ide! – ismételte meg a harcos. – Ne mondjam még egyszer!

A tolvaj odaért. A fehér farkocsú harcos megragadta a csuklóját. – Ne félj, nem öllek meg! – sziszegte. Aztán váratlanul a tolvaj csuklójára szorította a bilincs szabadabbá vált végét. Egy kattintás a kulccsal, és az esz-köz bezáródott.

– Téged sem öllek meg, merani! Jól küzdöttél, bátor harcos vagy. ÉN nem öllek meg. Majd elvégzik ezt ezek az ork kutyák! Engem különben is vár a Szív!

– Mire neked a Szív, Tomboló?! – kiáltotta Clashton.

– Mit kezdhet a Szívvel egy magadfajta?

– Elárulom neked, merani, hogy gyerekkorom óta a Gárda tagja akartam lenni. De elbocsátottak hamar, s már nem jutottam hozzá a beavatáshoz. A Beavatásra van szükségem. Ezért kell nekem a Szív!

Tomboló felugrott. Clashtonnak minden tagja fáj, s csak nehezen tudott felkecmeregni a földről. Még látta, ahogyan a fehér farkocsú félrelök egy rátámadó orkot, de aztán hirtelen közelebbi eseményekre kellett figyelnie. Vérszomjas, agyarakkal teli pofa jelent meg a szeme előtt. Fiatal ork harcos lehetett, aki zsákmányra várt. Clashtonnak fegyvertelenül, ráadásul a rémült tolvajhoz bilincselve semmi esélye sem volt. Úgy zúdult a fejére a buzogány, mint Tilhuat isten csapása. Fájdalom hasított a fejébe, aztán minden elsötétült a szeme előtt.

folytatjuk

Miért kell az új kiadás?**HADOWRUN****3. KIADÁS ISMERTETŐ**

Ha egy szerepjáték-rendszernek új kiadása születik meg, annak általában elég komoly oka kell, hogy legyen. Sokszor a rendszer hibáit javítják ki, máskor a kiegészítők ellentmondásai keltette káoszt igyekeznek megszüntetni. A Shadowrun esetében azonban egészen más ok játszotta a főszerepet: a rendszer igen sokat fejlődött a második kiadás megjelenése óta. Ha valaki a 3. kiadás megjelenése előtt egy hónappal vett egy alapkönyvet, akkor nem ismerte azokat a történéseket, adatokat, szabályokat, melyekre a beszerezhető újabb kiegészítők hivatkoztak. A világ és a szabályok fejlődését tehát össze kellett foglalni, ezt a feladatot pedig csak egy új kiadású alapkönyv láthatta el.

A VILÁG VÁLTOZÁSAI

A *Shadowrun* egyik jellegzetessége, hogy a kalandok, kiegészítők szigorú időrendbe vannak rendezve, a játék világában éppen úgy múlik az idő, mint a sajátunkban. Az első kiadás a 2050-es évvel mutatkozott be, a 2. kiadás 2053-ra, míg a 3. kiadás a 2060-as évek elejére vonatkozik. Ez alatt a (közel) tíz esztendő alatt komoly változások történtek a világban. Ha csak a főbb folyamatokat kellene felsorolnom, akkor bizonyára megemlíteném a rovarszellemeket és Chicagót, a 2057-es választást és az azt követő cégháborút, a Fülöp-szigeteken dúló „polgárháborút” és következményeit, és még sorolhatnám a címszavakat. Inkább azonban egyetlen szálát emelek ki, pusztán egy példa erejéig:

A rovarszellemek és az Egyetemes Testvériség körül kialakult helyzetet bizonyára a legtöbben ismeritek, ezek ugyanis szerepelnek számos magyarul megjelent regényben is. Az Egyetemes Testvériség mellett sokaknak lehet ismerős a témában a Crashcart név is. A rovarszellemek elleni hadjárat sajátos következménye, hogy egy elhibázott támadás során Chicago a rovarszellemek kezére került. Tagadhatatlan tény, hogy a

rovarszellemek a háttérbe szorulásukból előnyt kovácsoltak, és megjelent a titkos boly, ami a politikai, társadalmi vezetőket helyettesítette volna rovarszellemekkel. Ennek a szervezetnek legfőbb ellenfele egy, az Imádkozó sáska totemhez kötődő titkos szervezet lett.

Az események persze kedveztek a szélsőségeknek, a változást ígérő politikai erőknél, egyszóval szinte mindenkinek. A kormányzó párt – és ezzel együtt az elnök – népszerűsége pedig csökkent. A 2056-os választásnál azonban az elnök, választási csalásnak köszönhetően, hatalmon maradt, igaz nem sokáig, ugyanis a család kiderült, és 2057-ben előrehozott választást kellett tartani. A választást megelőző kampány minden korábbiánál nagyobb volt, a számos botrány és esemény közül azonban akad olyan is, amely a rovarszellemekkel kapcsolatos.

Az egyik elnökjelölt (Franklin Yeats tábornok) ugyanis rovarszellem, ám alelnök-jelöltje az Imádkozó sáska totemhez kötődik. A dolog végeredménye egy gyilkosság, melyet egy külön kalandmodul dolgoz fel. A választások után Dunkelzahn elnök halálára, és különös végrendelete által elindított cégháborúra terelődik a hangsúly, de időközben Chicago is felszabadul a karantén-



tén és a rovorszellemek uralma alól, akik ismét tanulnak az esetből, és természetesen a taktikájuk is megváltozik.

Természetes, hogy a világ történelme kiegészül, de a Fuchi megszűnésével bizony számos, a „jelenre” vonatkozó adat is változik. Ezeket a változásokat végigkövetni, pótolni a hiányzó láncszemeket, bizony embert próbáló feladat, de egy új játékosal megismertetni mindezt még ennél is nehezebb. A történeteket összefoglaló, és a jelent bemutató 3. kiadás egyik legfőbb érdeme pedig éppen az, hogy ezt a feladatot leveszi a tapasztalatlanabb mesélők és játékosok válláról.

A RENDSZER VÁLTOZÁSAI

Ha azt mondjuk, hogy a kiegészítők hosszú sorával a világ megváltozott, akkor nem szabad elfeledkezni a rendszer változásairól sem. Nincs a második kiadású *Shadowrun* rendszerének olyan fejezete, melyet valamely kiegészítő megjelenése ne változtatott volna meg. A Mátrixra, a járművekre, a mágiára, a szakértelmekre vonatkozó szabályok éppúgy változtak, mint a karaktergenerálás folyamata. Az ezeket a kiegészítőket is használó csapatban az alapkönyv pedig lassan háttérbe szorult, és bizony a kizárólag az alapkönyv szabályait ismerő játékost sorban érték a meglepetések.

Az új kiadás épít ezekre a kiegészítőkre, és ezekkel azonos alapokon nyugszik, az új szabályok egyszerűsített változatait használja. Ezzel pedig nem csak a közel egyenlő feltételeket teremti meg a csak az alapkönyvet ismerő új játékosoknak, hanem azt is lehetővé teszi, hogy az új kalandok, kiegészítők a játékmester számára biztosan ismert alapként hivatkozhatssanak ezekre a szabályokra.

A 3. KIADÁS ÚJDONSÁGAI

A harmadik kiadás természetesen valóban új szabálymódosításokat is tartalmaz. A szakértelmekre vonatkozó szabályok megújulása mellett, a mágia szabályainak apró finomításai, a karakteralkotás prioritásainak átrendezése, a faji módosítók újragondolása mind olyan újdonság, amire csak egy új kiadás keretei között lehetett lehetőség. Ezeknek a változásoknak egy része régóta várat már magára, más részük azonban a legtapasztaltabb és legjobban értesült játékosokat is meglepte.

Tagadhatatlan tény, hogy az új kiadással életbe lépő változások a korábban bevezetett kiegészítésekre, módosításokra épülnek, így a játék változásaival, fejlődésével lépést tartó játékosokat nem érték kellemetlen meglepetések, mint számos más rendszer új kiadásának megjelenésével. Bár a rendszer számos pontja változott, az igazán fontos dolgok, a gördülékenység, a hangulat, az alapszabályok változatlanok maradtak,



és aki a régi kiadás szerint eligazodott, annak az újdonságok bevezetése után sem lesz nehéz dolga.

ALAPKÖNYV ÉS ALAPKÖNYV KÖZÖTT...

A két alapkönyvet összehasonlítva már első pillanatban is hatalmasnak tűnik a változás. Talán ami először szembetűnik, az az új design, no meg a Novatech cég logója. Az alapkönyv határozottan szebb lett, és a világ egyik fontos változásával is rögtön szembesülünk. Ha az archetípusokat felváltó példakarakterekre nézünk (ezt pedig az új színes illusztrációk miatt biztosan megtesszük) akkor rögtön szembetűnik, hogy ezek jóval változatosabbra sikeredtek, mint a korábbi kiadásokban.

SAKÉRTELMEK

Ha a példakaraktereket vizsgálja meg valaki, akkor szinte lehetetlen nem észrevenni, hogy a szakértelmek listája alaposan megváltozott. Az eddig túl nagy hatalmat biztosító, túlzottan általános képzettségek kisebb részekre lettek bontva. A Tűzfegyverek szakértelem helyett találkozunk Pisztolyok, Géppisztolyok, Puskák stb. szakértelemmel, és a lézerfegyverek is egy teljesen külön kategóriát képviselnek.

Az eddigi, nehezen kezelhető szakértelemháló szerepét egy jóval egyszerűbb táblázat vette át, ahol az egy csoportba tartozó (egy keretbe foglalt) szakértelmek egymásból egységes módosítókkal vezethetők le, a következő lépcső pedig az, amikor a képzettséghez kapcsolódó (egyetlen) tulajdonságot használjuk. Ezzel nem csak egyszerűsödött a rendszer, de sok esetben realisabbá is vált.

már megjelent a 3. kiadáshoz készült változat is, amely a régi kiadáshoz hasonló kiegészítéseket tartalmaz a rendszerhez. Az új kiadás itt is új lehetőségeket nyit a játékosok számára.

MÁGIA

Az új alapkönyv újdonságaihoz tartozik, hogy az élő anyag immár nem képez akadályt az asztrális síkon, ám érzékeli a rajta áthaladó asztrális formák jelenlétét. A változást a levetőben lebegő baktériumok ezrei, és számos más hasonló tény indokolta, amelyek alapján eddig, a szabályt szó szerint betartva, az asztrális projekció igen nehezen működött volna. Ráadásul a régi szabállyal több más probléma is felmerült. (Például az asztrális projekciót végző varázsló összepréselhető-e élő anyagot tartalmazó hálókkal, vagy megtartja azokat?)

De a varázslásra is teljesen új szabályok vonatkoznak, valamint a varázslatok listája is változott. Ezek a változások jóval kiegyensúlyozottabbá tették a *Shadowrun* mágiarendszerét. A harci varázslatok immár nem tartalmaznak tüzet, vagy egyéb „elemi hatást”, ám sebzésszintjük a varázsláskor is megváltoztatható. Számos eddigi harci varázslatot a manipuláció varázslatok között látunk viszont, a varázslás sikere elsősorban a varázslás szakértelemtől függ, és lehetőség van több különböző varázslat „egyidejű” használatára is.

A mágiarendszer változásai miatt a korábbi kiadáshoz készült összes mágiával foglalkozó kiegészítő érvényét veszti, és az új kiadású alapkönyv nem tartalmazza például a rituális varázslásra vonatkozó szabályokat sem. Szerencsére a *Magic in the Shadows* megjelenése orvosolta a problémát; ebben a könyvben korábbi rendszerhez megjelent két, mágiával foglalkozó kiegészítő (*Grimoire*, *Awakenings*) oldalain megjelent új ötletek jelentős része visszaköszön, mégpedig a 3. kiadáshoz igazított korszerűbb formában.

MÁTRIX

A Shadowrun szabályrendszerének nagy változásai közül talán az első a Mátrixra vonatkozó új szabályok megjelenése volt. A *Virtual Realities 2.0* kiegészítő óta minden újabb kaland ennek a könyvnek a szabályai szerint kezeli a Mátrixot, és ezt a rendszert örökölte meg a harmadik kiadású alapkönyv is. A szabályok egy egyszerűsített és pontosított formája kapott helyet a könyvben – a régi *Virtual Realities 2.0* kiegészítőként, az új alapkönyvben megjelölt apróbb változtatásokkal, továbbra is használható. A *Mátrix* című kiegészítő azonban ezt is felváltja.

A hagyományos Mátrix rendszerhez készült kiegészítések azonban már a *VR2.0* óta nem használhatóak együtt az új Mátrix-rendszerrel, így ezek használatáról



Az aktív és az ismeret szakértelmek egymástól való (teljes) elkülönítése, valamint a számtalan új ismeret szakértelem megjelenése megint csak a játék realisabbá tételét szolgálja. Természetesen a részletesebb rendszer, a szakértelemtípusok ilyen elkülönítése egy újabb változást is magával hoz, ez pedig a szakértelmek vásárlására szolgáló pontok számának megnövekedése. A játékosok külön pontokból gazdálkodhatnak az Aktív, az Ismeret és a Nyelv szakértelmek vásárlásánál.

KARAKTERALKOTÁS

Bár az alapkönyv továbbra is csak a hagyományosnak mondható prioritásos rendszert tartalmazza, a változás azonban így is számottevő. Az egyes prioritási szintek jelentésén kívül megváltoztak a faji módosítók, a szakértelmek megvásárlására vonatkozó szabályok és a tartalékok kiszámításának a módja is. A változásoknak köszönhetően a rendszer majd minden tekintetben kiegyensúlyozottabb lett, ám a faji módosítók tekintetében érdekes különbségek mutatkoznak.

Nem játékos karakterek esetében az eddig használt veszélyességi szint megszűnt, helyette a játékos karakterekével azonos módon kezelhető tartalékokat használnak ők is. Ezzel jelentősen könnyebbé vált például egy harc kimenetelének megjósolása, hiszen a veszélyességi szint, és a kockatartalék jelentette előnyök nem minden esetben voltak összemérhetőek, és az arányuk is sok esetben az aktuális helyzettől függött.

A szakértelmekre vonatkozó szabályok, és a karakteralkotás rendszerének változásai miatt a korábbi kiegészítők közül a *Shadowrun Companion* régi kiadása nem használható együtt az új rendszerrel, azonban

sajnos le kell mondania mindenkinek. Cserébe azonban egy, a réginél sokkal gördülékenyebb, gyorsabb és kényelmesebb rendszert kap.

RIGÓK

Itt is egy korábbi kiegészítő szabályai köszönnek vissza egyszerűsített, és kis mértékben pontosított formában. Összességében erről a változásról is hasonló mondható el, mint a Mátrix rendszerének változásairól, azonban itt nem egy valóban új kiegészítővel, hanem a *Rigger 2* felújításával találkozhatunk. Ha a változás nem is annyira látványos, mint a Mátrix szabályai esetén, a két rendszer járműleírásai mégsem kompatibilisek egymással, így itt is le kell mondanunk a régiebbi kiegészítőkről.

HARC

Az első meglepetés itt éri az embert, ugyanis a pontosítások és az alapkönyv új szabályai első látásra nem indokolják a korábbi, fegyverekre vonatkozó kiegészítők hatályon kívül helyezését. A *Cannon Companion* megjelenéséig, ez a döntés meglehetősen furcsának tetszett, azonban az új kiegészítő fényében már nagyon is indokolt volt. A *Cannon Companion* a fegyverek adataiban nem hoz jelentős változást, így a régi kiegészítőkből megjelent fegyvereket igen, az ottani új szabályokat azonban nem célszerű az új rendszerrel együtt használni.

A saját feltalálású fegyverek, és az *Árnyékmagyarország* fegyverei esetében más a helyzet – ezeket bizony alaposan át kell dolgozni ahhoz, hogy az új kiadással együtt is használhatóak legyenek. Ráadásul az amatőr honlapokon korábban megjelent Ares Predator III variáns (ez sorozatlovó volt, eléggé nagy tárral) nem azonos a hivatalos Ares Predator III-mal, amelyben csak a kettős szintű fegyverkapcsolat az újdonság a korábbi változatokhoz képest.

A fegyverekre és a harcra vonatkozó új szabályok azonban ismét kárpótolnak a változás miatti apróbb problémákért. A *Cannon Companion* ugyanis lehetőséget ad arra is, hogy viszonylag egyszerűen saját fegyvereket illessz a rendszerbe. Ezen kívül a harc szabályai is jóval kidolgozottabbak lettek, és végre a harcművészetekre vonatkozó szabályok is megjelentek. Az egyetlen, ami talán hiányzik, az a *Cyberpirates* oldalain megjelent fegyverek adatainak felújítása, de ezekre a legtöbb játékosnak, mesélőnek nem lesz szüksége, és a régi leírás is használható.

BEÜLTETÉSEK

A fegyverekhez igen hasonlatos a helyzet a beültetések terén. Itt is azt kell mondanom, hogy a régi kiegészítők tiltása csak egy új kiegészítő, a *Man & Machine: Cyberware* megjelenése után nyer értelmet. Itt az egyes be-



ültetésekre vonatkozó szabályokban is van változás, így az új kiegészítőre való áttérés mindenképpen hasznos, de a fokozatos áttérés mindenképpen könnyebb, mint egy hirtelen váltás. A régi kiegészítő játékból való kivonása, és az új bevezetése így lépésenként is megtehető, ami felettébb kényelmes megoldásnak számít.

PARALÉNYEK

A paralényekre vonatkozó rész a könyvben még a második kiadásban találhatónál is rövidebbre sikerült, ám az új paraván minden hivatalos forrásban megjelent lény felújított statisztikáit tartalmazza, ami mindenkit kárpótol az alapkönyvbéli források szűkössége miatt. Így ugyanis a *Paranormal Animals* sorozat két, mára már beszerezhetetlen kötetének anyaga is egyetlen forrásban megtalálható, és az összes szörnyleírás egyetlen helyre került – ezáltal pedig sokkal kezelhetőbbé vált a paralényekkel való játék.

KAPCSOLATOK

A kapcsolatok rendszerét sem kerülhették el a változások. Az alapszabályok természetesen az alapkönyvben maradtak, ám a részletesebb szabályok és az ajánlott kapcsolatok „listája” a *Shadowrun Companion* új kiadásában kapott helyet. A megoldás tagadhatatlan előnye, hogy a szabályok és az adatok egy helyre kerültek, ám sajnos nem minden játékos rendelkezik ezzel a kiegészítővel, és a kapcsolatok listája sem igazodik a bevezetett alternatív kampány-konceptciókhoz.

A VILÁG TÖRTÉNETE

Nos, a világ története az új alapkönyvben „természetesen” az új kiadás jelenéig tart, így a Chicago körüli ese-



ményeket, az elnökválasztást és a Dunkelzahn elnök végrendelete nyomán kirobbant cégháborúk történetét is tartalmazza, számos más esemény mellett. A világ történetének ilyen kiegészülése azok számára is érdekes lehet, akik esetleg a 2050-es években akarják folytatni a játékokat, ám a „helyes irányba” szeretnék terelni az események folyását.

PILLANATKÉP

Az új kiadásban a legnagyobb megacégek listája is változott; a Fuchi megszűnése, és három új megacég megjelenése olyan változás, amellyel a legtöbb mesélőnek számolnia kell. A hivatalos valósággal pontosan lépést tartó játékosok és mesélők számára nem nehéz a váltás, ám a hivatalos dátumot messze maguk mögött hagyó, ám tájékoztatlan játékosok és mesélők életében a változások beillesztése a saját világukba jóval nehezebb feladatnak bizonyulhat. Ilyen problémák esetén célszerű egy teljesen új kampányt kezdeni, ahol az új kiadás, és az abban közölt valóság szolgáltatja a hivatalos alapot.

KIEGÉSZÍTŐ-REFORM

A sok hatályon kívül helyezett, majd átdolgozva újra megjelentetett kiegészítő hatásos üzleti fogásnak tűnhet sokak számára, ám két tényt nem szabad elfelejteni. A legtöbb játék új kiadása a régi kiegészítők nagy

részét használhatatlanná teszi, míg itt a kiegészítők egy jelentős része használható marad. Ha a nem kompatibilisnek megjelölt kiegészítők listája hosszúnak is tűnik, a továbbra is használható régi kiegészítőből mégis jóval többet sorolhatnánk fel. A legtöbb átdolgozás több kiegészítő anyagát foglalja össze, és közel egy teljes kiegészítőnyi újdonságot is hoz.

PROBLÉMÁK A MAGYAR KIADÁSSAL

A magyar kiadás körül két sajátos probléma merülhet fel. Az egyik, hogy a korábbi magyar kiadást használó játékosok jelentős része nem, vagy csak részben tartott lépést a rendszer és a világ változásaival, így az új rendszer számukra hirtelen változást hoz, a kevés számú magyarul megjelent kiegészítő pedig mind szerepel az új kiadással érvényüket veszített könyvek listáján. A harmadik kiadás azonban számukra is egy korszerűbb, jobb alapot nyújt, és lehetőséget arra, hogy a *Shadowrun* fejlődését követő játékosokkal komolyabb erőfeszítések nélkül is együtt játszassanak.

A másik problémát – érthető módon – az *Árnyék-magyarország* jelenti, ez ugyanis a *Shadowrun* korábbi hivatalos világába sem illeszkedett bele teljes egészében, az új folyamatokkal pedig sok tekintetben még nehezebben egyeztethető össze. Így valószínűleg az egyetlen olyan kiegészítő marad, melyben a szabályok mellett a forrásszöveg is szinte biztosan érvényét veszti. Cserébe azonban lehetőség van Magyarországnak a *Shadowrun* világába valóban beleillő kidolgozására.

Ugyanakkor azt sem szabad elfelejteni, hogy a magyar játékosokat erre a változásra nem készítik fel kiegészítők, kalandmodulok áradata, így a váltás a magyar kiadás esetében jóval élesebb törésként jelentkezik majd, mint az eredeti, angol nyelvű kiadás esetében. Remélhetőleg az új kiadás, és a tény, hogy a *Shadowrun* angol nyelvű kiadását is európai kiadó adja ki, segít majd a szinte beszerezhetetlen kiegészítők miatti információhiány okozta problémák megszüntetésében is.

SUMMA SUMMARUM

Ha az új kiadásról összképet kell alkotni, akkor a számos hasznos újdonság, a változások összefoglalása olyan előnyök, melyek messze ellensúlyozzák az új kiadással járó törvényszerű kellemetlenségeket. A számos új lehetőség, valamint a továbbra is korlátozás nélkül használható kiegészítők sokasága pedig egyértelműen pozitív irányba billentik a mérleget még azok számára is, akik eddig a régi alapkönyvből, esetleg egy-két érvényét veszítő kiegészítőt használva játszottak.

KALAND NÉLKÜL

DÖRNYEI KÁLMÁN

Négy kalandozó ül egy asztal körül Karavan, a Mongor Birodalom dekadens fővárosának kétes hírű fogadójában, a Sárga Kígyóban. Behemor, a berserker barbár, Csibor, a goblin pap, Zaislo, az alkoholista kocsmai verekedő és Yabbagabb, a harcos-varázsló pszionista vadtehetség. Nyugodt társalgásukat semmi sem zavarhatja meg. A fertőző ragály, a négyük és a többi vendég elpusztítására felsorakozó hadsereg, a titokzatos gyilkosságok, az áldozatokból összedobált kupac egyre növekvő mérete, az élőholt szörnyetegek, s az érkező démonfejedelem, kevesek ahhoz, hogy miattuk félbehagyják békés borozgatásukat. Míg a fogadó vendégei élet-halál harcukat vívják, addig ők békésen üldögélnek, iszogatnak és beszélgetnek, s nem is sejtik, hogy cselekedeteik abszurdítása orvosság egy félisteni hatalmasság lelki békéjének helyreállítására.

Triturus, a félisteni erejű hatalmasság, krónikás és mesterdalnok, világok vándora, visszatérve Arkania ötdimenziós varázslatos világából, mozgósítja famulusait, és aktiválja varázsgömbjeit, hogy magányát és a sivár valóság okozta búskomor hangulatát enyhítendő, megfigyelje egy taláalomra kiválasztott fogadó, a Sárga Kígyó „egyszerű” vendégeinek mulatozását. Az ősbárd nem is hinné, hogy a városszéli fogadó Arkania ötdimenziós világa után még meglepetést tartogathat számára...

MEGJELENIK NOVEMBERBEN

LAPELEMZÉS

ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA

ÁRNYÉKVÖLGY

Vörös rakolits (3): Ha vásároltatok annak idején ebből a kiadásból akkor azt valószínűleg nem a rakolits miatt tettétek. Őszintén szólva én még semmilyen pakliban nem láttam szerepelni pedig nincsenek rossz képességei. Ha inkább egy sima kiegészítőben jelent meg volna nem gyakoriként, akkor legalább egy hatalmas korlátozása versenyen szerephez jutott volna.

Öngyilkos kommandó (4): Ezt a lapot egyértelműen a Zomar ellen találták ki, csak az a baj, hogy az kiszorult a versenylapok közül, ezért a kommandó sem egy használt lap. *Illúziósárkányként* nehéz használni hiszen dobni kell neki egy lapot (ráadásul a Semmibe!). Talán ezek azok az okok amik miatt nem egy visszaterő alakja a versenyeknek.

Köd (10): Igazi spoiler! Olcsó és bármikor tudjuk hasznosítani. A legjobb kézbe visszavetető lap, mert akkor használjuk amikor a legjobban megtudjuk szivatni az ellenfelet. Nagyon nagy



SZIASZTOK! Már több mint fél év eltelt az első Zénes in-vízió kiadása óta, de még nem jelent meg róla szak-szerű vélemény, ezért ezt most ki kell küszöbölni. A lapok a szokásos „egy-tízés” skálán kapnak osztály-zást, persze hogy milyet, az az én egyéni véleménye-met tükrözi elsősorban, de azért érdemes megszívlel-ni. Na jó elég a sok rizsából, nézzük a lapokat!

manaelőnyt adhat, főleg egy Bűvös erdő pakli-ban. Arra viszont nagyon figyeljetek, hogy *Bo-bócmolad* mellett csak és kizárólag a moladra fog jelző kerülni semmi másra.

Időzített gomba (3): Hát ez se kifejezett ver-seny lap. Poénkodni jól lehet vele, de nincs az a verseny amikor én ezt be raknám a pakliba.

Melkon (10): A kiegészítő legnagyobb tápja! Re-pül, VP-t szív el, ütni is tud ráadásul +1 VP-ért még célozhatatlan is. Aki kipróbálta az rögtön rájött, hogy mekkora ász. Ezt is bizonyítja a Nemzeti Bajnokság második napján való nép-szerúsége. Csak annyit tudok mondani, hogy ha eddig nem raktad be Sherant a kontrollba akkor ne habozz ezt a cselekedetet megtenni mégpedig nagyon sürgősen!

Múló szintlépés (7): A kalandozók ideje jött el Zénnel. A szintlépések közül ez a legjobb. Az, hogy csak pár körig van fenn, senkit nem érde-keel hiszen addig úgy is bezúrod az ellenfél arcát.

Izomagy (5): Ha a Sárkány kincse nem lenne ki-tiltva, akkor bizony egy nagyobb számot is megérdemelt volna, így viszont nem az igazi. Az a baj, hogy a kincs nélkül nincs tárgy pakli, és ha nincs tárgy, akkor erre a lapra nem nagyon van szükség. Egy olyan kalandozó pakliba ami használná Tharrt biztos, hogy be-raknám, mert olcsó, nagy és kirő-högi a tárgyakat minden értele-mben.

Pondi, az ősmágus (8): Össspoiler a kalandozók között. Baromi olcsó és tud ütni. A hátránya pedig nem



nagyon érdeklí a kalandozókat hiszen nem igazán kell varázslatokhoz folyamodniuk. Egy a baj vele, hogy más pakliban nem igazán lehet használni.

Öngyilkos düh (3): Talán nem annyira rossz amennyire én ítélem meg, de sajnos semmi fantáziát nem látok benne. Tharr nem nagyon fér be a hordába pedig ezt oda találták ki és ha nem fér be akkor nem is lehet használni. A hordán kívül még be lehet rakni egyik két kombós deckbe, de én nem vagyok az ilyen paklik híve ezért nem is nagyon fogom ezt megtenni. (Azért mindenkinek ajánlom kipróbálásra az *Öngyilkos düh-Öngyilkos kommandó-Haarkon darazsai* kombót! – a szerk.)

Ősi kolostor (9): Nagyon durva kalandozó tápolás! Ebből mindenképpen ajánlom bele a hármat. A kijátszási feltételét nevetve teljesíthetjük és onnantól, hogy az asztalon van már be is indult az egész pakli. Csakis a speciálissága miatt nem kapott tíz pontot.

A ROMLÁS MOCSARA

Bátor manó (6): A manók közül az egyik legjobb, de biztos, hogy nem a manópakliba. Ez egy tipikus side lap amit elég sűrűn lehet használni, hiszen lassan minden pakli használ alából egy-két fémtárgyat és azt nehezebb ellenvarázsolni, mint pl. a *Gigaöklöt*.



Büdös zokni (6): Első ránézésre nagyon nevelésesnek és használhatatlannak tűnik, de ezzel bármilyen lénypaklit meglehet verni. Ha betolsz az örposztba egy brutális kalandozót ami letudja ütni a lényeket viszont őt egy lény nem bírja leverni, akkor a lények tehetetlenül fogják végignézni ahogy te átgyalogolsz rajtuk.

Alattomos fekete csáp (10): Abszolút gigantikus ősspoiler! A lények réme eljött! Megszívat bármilyen paklit ami használ akár egy féle lényt is, és az a legszebb, hogy nincs olyan pakli ami ezt ne tenné meg. Tehát bátran alkalmazzuk belőle a hármat, hiszen úgy sem fog kárba veszni.

Morgan születése (5): Ez a lap ékes bizonyítéka annak, hogy ami a tesztelésen királynak tűnik, az talán csak egy egyszerű futó. Hát ez történt ezzel is. Azt hittük, hogy az egyik legjobb lett ebben a kiegészítőben, de ez nem így lett. Attól függetlenül be lehet rakni pusztításnak bizonyos fajta deckekbe, de a kontrollba nem fér bele.

Ysmon (2): Ez a lap szerintem nem arra készült, hogy a verseny asztalokat hódítsa meg, hanem, hogy ismét legyen olyan lap, amivel nem tudunk semmit sem kezdeni. Tulajdonképpen azért nem kapott egyest, mert lény és a lények mindig közelebb álltak a szívemhez, mint a varázslatok. (A kalandozókat kedvelők azért mókából elővehetik a Fairlightos villámló paklit, és kipróbálhatják benne. – a szerk.)



Ferge, a hős (9): A kalandozók alap lapja érkezett meg. Ad ÉP-t, immunitást, lehet rá húzni, ráadásul ideális építkező lény. Ha ezek után is ledegradálja valaki a kalandozókat, akkor azt nyugodtan röhögiétek ki.

Fénysárkány (7): Baromi erős lény, de valahogy még sem az igazi. Akkor a legjobb, ha beüt, és a következő körben az ellenfél valamivel leszedi. De meg lehet kombózni *Ördögűző pálcával* is. Az biztos, hogy hordába nagyon durva tud lenni, ezért elsősorban oda tudom ajánlani.

Magger (9): A *Gitonga* ehhez képest smafu. Ugyanannyira 3/1-es, mint pl. a *Garokk*, de még repül is, a hátránya az abszolút hordában észrevehetetlen. Ha használunk mellé *Átoksúlymot* akkor a hátránya az előnyre változhat, csak meg kell védeni őket valamivel.

Abszolút pusztítás (8): Egy igazi táp a megairtások panteonjában. Ha már két közepes lényt eltakarítunk vele, akkor már jobban jártunk, mint az ellenfél, ráadásul az sem ritka, hogy három vagy több lény esik az áldozatául. Egyetlen ellensége a *Bobócmolad*, ezért azt ne felejtjük el más-sal kiirtani a pusztítás előtt.



Az átalakulás kora (7): Egy erős szabálylappal gazdagodott a már jól ismert kalandozó pakli. A használatát mindenképpen ajánlom a fent említett deckbe. A laphoz használjatok pl. *Összefogást* vagy *Úszást*, mert ezek ugyanúgy működnek, mint a galetkik testrészei és lehet is rájuk húzni.

KRISTÁLYHEGY

Bertold, a harcias (5): Nem tartozik a legjobb lapok közé, de az tény, hogy lehet valamire használ-

ni. Én mindenesetre kettőt biztos, hogy beraknék, ha másért nem, akkor azért, hogy legyen mit kivennem.

Szürke rinocérosz (5): Egy újabb nyolcért 4/4-es lény, ami jobbnak tűnik, mint a többi. Tulajdonképpen tényleg jobb, de még így se egy versenyképes lap. Ki lehet próbálni *Quwarg ellenállással* egy kontrollba, hátha tévedek és tényleg jó a lap.

Izapgólem (8): Na, ez már a kiegészítő jó lapjai közé tartozik. Első ránézésre meg lehet állapítani, hogy ez egy kombós pakli kivégző lapja. Az hogy milyen kombóval vezeted, fel az teljesen mindegy csak sok jelző szülessen belőle. A

fantáziaszegények kedvéért pl. sok asztalon maradó lap + *Köd* vagy *Rovarsámánál* is elég jó, főleg, hogy az ellenfél sámánjából is nő.

Kristályhegy (8): Ez se rossz lap, csak ki kell tudni játszani, onnantól már beindul a dolog. Ajánlom mellé az *Ében újaszokat*, a *Védkező taktikát* és a *Tűz oltárát*. (Vagy Makó Balázs kombó pakliját júniusi Krónikából. – a szerk.)

Álmosító manó (7): Messze a legjobb manó, hiszen ha van belőle kettő akkor örök alvásunk van. Arra viszont vigyázni kell, hogy ne lőjék ki az egyiket, mert akkor a kombó befuccsol. Még az a szerencse, hogy a manó síkkal vissza lehet venni.

Szemet szemért (9): Eme Zén kiegnék szerintem legjobb lapja. Természetesen olyan lapokkal érdemes játszani mellette, amiket visszavéve és újra kijátszva terrorizálhatjuk az ellenfelet, és mindezt persze úgy, hogy neki két lapját visszavetjük. Hát nem aranyos?

Rakonc (7): Nem tudom, hogy ti, hogy vagytok vele, de szerintem ez egy jó lap. Sokak szerint használhatatlan, de ezzel én nem értek egyet. Ha kilövik, akkor nem veszítettünk manát, és



hozhatunk ki valami mást. Ha nem lövik le, akkor tud építkezni, vagy meg tud nőni a szabálylap segítségével.

Az élet ereje (8): Hát igen counterekből sohasem elég, nem igaz? Dehogynem, főleg ha az ilyen jó! Egy ilyen ellenvarázslat már szinte adta magát csak meg kellett jelennie. Íme! Megjelent, és nemsokára a versenyzasztalok fogja hódítani. Mindenkinek ajánlani tudom, aki játszik lényekkel.

Zén bosszúja (7): Egy olyan koncepcióba ahol sok Zénes idézetű asztalon maradó lap van oda mindenképpen kell a három, mert iszonyú erős. Ne féljete, odafigyelünk, hogy az ilyen idézetek milyen lapokra kerülnek.

A fény tava (8): Nagyon durva, a bűbáj pakliba főleg, ha játszunk három *Életfolyammal* mellette. Ha kijön ez a kombó, akkor azok a paklik, amik lényekkel ölnek, esetleg kisebb direkt sebzésekkal, azok rögtön veszítenek. Még ha pár kör múlva le is szedik, akkor is nagyon durva mondjuk 12 plusz életerő-pont.

BÁDER MÁTYÁS

V. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG



Az V. HKK Nemzeti Bajnokságot augusztus 17-18-19-én rendezték. A versenyre meghívásos alapon érkeztek az indulók, kvalifikációs versenyeken illetve a Hatalom Szövetségében lehetett bejutni. Mivel nem tudott mindenki eljönni, néhány tartalék is szóhoz juthatott, végül 44-en vágtak neki a versenynek. Bár a régi profik lassan abbaahagyják a versenyzést (talán Korányi Tibor és Abbas Krisztián azok, akik folyamatosan az élmezőnyben vannak közülük), a közelmúlt és a jelen profijai majdnem mind ott voltak, rangos mezőny gyűlt össze. A verseny teljesen ingyenes volt, a harmadik nap fejenkénti hat paklijáért sem kellett fizetnie a 16 bejutónak.

Az első napon csak Ősök Városa versenyt rendeztünk. Nagyon változatos paklik szerepeltek ebben a szakaszban. A megszokott galetkik mellett, fókuszos, *Bűvös erdőre* épülő, halálvarázsos, torzszülött horda és még rengeteg egyéb. A galetkis paklik is igen változatosak voltak, más-más színekkel és lapokkal.

Némi meglepetésre Kahn Evarth diadalmaskodott, *Nagyobb halálvarázsra* alapuló pakliját oldalt láthatjátok. A második Rém András lett, az ő paklja is nagyon érdekes (*a Vérsólyomra* épül), ezért ezt is leirom, valamint, ha már így belejöttem, a harmadik, Báder Mátvás galetkis, és a negyedik, Vaczó András kontroll pakliját is, hiszen mindegyik összeállítás különböző, és tanulságos lehet az ŐV versenyre készülőknek. Szabálylapot vagy követőt egyik helyezett sem használt.

KAHN EVARTH GYŐZTES PAKLIJA:

- 3 Nagyobb halálvarázs
- 3 A mágusok átka
- 3 Majd legközelebb
- 3 Nimgilarió csele
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Megszakítás
- 3 Energizáció
- 3 Pyrk vipera
- 3 Az ősmágus kívánsága
- 3 Láncvillám
- 3 Kontaktus őseiddel
- 3 Kiélezett küzdelem
- 3 A kalmárok itala
- 3 Az ellenállás megtörése
- 3 Gyorsaságpróba

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 3 Szkarabeuszok átka
- 3 Átkozott bőr
- 3 Bern, a szutyok
- 3 Anyagi robbanás
- 3 Dermesztés
- 3 Talbot szava
- 3 Bájolás
- 2 Fezmin gépezete
- 2 Tulajdonságlopás

RÉM ANDRÁS PAKLIJA:

- 2 Duplacsavar
- 3 Megszakítás
- 3 Láncvillám
- 3 A szkarabeuszok átka
- 3 Energizáció
- 3 A kalmárok itala
- 3 Zöld manaital
- 2 Fehér gyógyital
- 3 Vérsólyom
- 3 Mohóság
- 3 Szikra
- 2 Lohd Haven hiktoltása
- 3 Gyorsaságpróba
- 3 Dermesztés
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Majd legközelebb

BÁDER MÁTVÁS PAKLIJA:

- 3 A föld oltára
- 2 Erőfitogtatás
- 3 Bájolás
- 1 Brutális mancs
- 3 A helytartó csápjá
- 3 Rücskös bőr
- 3 Illúziócsáp
- 3 Protolisk lárvá
- 3 Spóra
- 3 Bohócmolad
- 3 Lipkin
- 3 Kenbug
- 3 Kamdemu
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 Frinadali, az akadémikus
- 3 Kamazunga Lopotomos

VACZÓ ANDRÁS PAKLIJA:

- 3 Lohd Haven hiktoltása
- 2 Kedvenc
- 3 Manaszívás
- 3 Rovarsámán
- 2 Nimgilarió csele
- 2 Kalmárok itala
- 3 Orrfricskázás
- 2 Páros gyógyulás
- 3 Megszakítás
- 2 Fezmin gépezete
- 3 Szkarabeuszok átka
- 3 Majd legközelebb
- 3 Energizáció
- 3 Láncvillám
- 3 Bájolás
- 3 Intelligenciapróba
- 3 Egokínzás
- 3 Féreg érintése
- 3 Szellemkalapács

A második napon hagyományos versenyt rendeztünk. Nagy örömmel láttam, hogy a játék jól kiegyensúlyozott, a paklik változatossága szemet gyönyörködtető. Egy picit visszaszorultak most a hordák, és a kontrollok népszerűbbek, de ennek is sokan örülnek, hiszen egy kontroll pakli általában lassabb, érdekesebb ellene játszani, míg egy igazán erős horda, ha jól húzunk vele, pár kör alatt terminálhatja a játékot. A paklik között előfordult óriás, többféle kontroll, fókuszos, *Bűvös erdőre* alapuló, ériásos, tárgyas, galetki, kalandozó, Leah horda *Morgan tanítványával*, vámpiros.

A győzelmet ezen a napon Abbas Krisztián szerezte meg, kontroll paklijának leírását oldalt láthatjátok, és ha már ilyen jól megy a dolog, leírom nektek a második, Panyik Zoltán galetkis, a harmadik, Szinay Péter

Fókuszos, és a negyedik, Szalontai Gyula kontroll pakliját is, bön-gésszéték!

ABBAS KRISZTIÁN GYŐZTES PAKLIJA:

- 3 Megszakítás
- 3 Agybénítás
- 3 Hatalom szava
- 3 Rovarsámán
- 3 Melkon
- 3 Káoszkigyó
- 3 Besűgás
- 3 Energizáció
- 3 Troglodita törzsőfő
- 3 Láncvillám
- 3 Gyenge ereje
- 3 Árnyéktűz
- 2 Szkarabeuszok átka
- 2 Lohd Haven hikoltása
- 2 Fekete kakas
- 2 Sheran védősárkánya
- 2 Abszolút pusztítás

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 3 Fekete lyuk
- 3 Pol'de Formosha
- 3 Átkozott bőr
- 3 Talbot szava
- 2 Troglodita herceg
- 2 Félnék Yathmog
- 2 Morgan ajándéka
- 2 Dimenziók háborúja
- 2 Most már elég
- 1 Lohd Haven hikoltása
- 1 Sheran védősárkánya
- 1 Túlélők Földje

SZINAY PÉTER PAKLIJA:

Szabálylap:

A fókusz megjelése

Ez az ultraritka lap 2 VP-vel csökkenti minden lapod idézési költségét (persze, csak amelyikét lehet), 1 alá nem mehet, viszont a játék kezdetén csak egy lapot húzol (ha jó szerencséd nem sodor össze egy Bőség zavarásával játszó paklival).

- 3 Kedvenc
- 3 Rohanó idő
- 3 Orrfricskázás
- 2 Ellenvarázslat
- 3 Nimgilarió csele
- 2 A kalmárok itala
- 2 Illúziósárkány
- 3 Láncvillám
- 2 Sheran védősárkánya
- 3 Rovarsámán
- 3 Tudatrombolás
- 3 Energiaital
- 3 Energizáció
- 2 Előnyös üzlet
- 2 Fezmin gépezete
- 3 Lohd Haven hikoltása
- 2 Páros gyógyulás
- 1 Gömbvillám



Az első két nap pontjai alapján számoltuk ki, hogy ki az a 16 játékos, aki bejut a vasárnapi döntőbe. A sorrend így alakult:

1. Báder Mátyás	27	9. Szinay Péter	22
2. Abbas Krisztián	26	10. Lévai Sándor	22
3. Baross Ferenc	25	11. Nagy István	22
4. Korányi Tibor	25	12. Szeitz Gábor	22
5. Marofka Mátyás	25	13. Jámbor András	22
6. Panyik Zoltán	24	14. Vaczó András	21
7. Rémm András	24	15. Kocsis Gyula	21
8. Kahn Evarth	23	16. Kundrath Gergely	21

PANYIK ZOLTÁN PAKLIJA:

Szabálylap: Ősi rúna

3 Végképp eltörölni

- 3 Negatív energia
- 3 Protolisk lárva
- 3 Spóra

- 1 Majd legközelebb
- 3 Tonyók, a gazda
- 2 Kenbug
- 2 Lipkin
- 2 Fanatikus Wart
- 3 Kronobogár
- 3 Enor, a ravasz
- 3 Rűcskös bőr
- 2 A helytartó csápja
- 2 Illúziócsáp
- 3 Kamdemu
- 2 Bohócmolod
- 2 Tűz oltára
- 2 Brutális mancs
- 2 Lávaköpet

SZALONTAI GYULA PAKLIJA:

3 Troglodita törzsfőnök

- 3 Káoszkigyó
- 3 Az agy kifacsarása
- 2 Reménytelenség bajnoka
- 3 A hatalom szava
- 3 Orrfricskázás
- 3 Melkon
- 3 Mandulanektár
- 3 Rovarsámán
- 2 Fényúr
- 3 Manacsapda
- 3 Ördögűző pálca
- 2 Előnyös üzlet
- 2 Szkarabeuszok átka
- 3 Megszakítás
- 3 Majd legközelebb
- 3 Intelligenciapróba

A harmadik napon a bejutottakat két nyolcas csoportra bontottuk, eddigi helyezésük alapján. Majd frissen bontott válogatás következett, két csomag Két világ közt és egy Rúvel hegy pakliból, amely után legalább 35 lapos, négyszínű paklit kellett összerakni. Ezután a két nyolcas csoportban három fordulás svájci versenyen csaptak össze a résztvevők, innen az első négy-négy jutott tovább. Az elért pontok mellett (győzelem 3, döntetlen 1 pont) az előző két nap első 4 helyezetteje 3 pontot (3:0 gólaránnyal), az 5.-8. helyezettek 2 pontot (2:1-gyel), míg a 9.-12. helyezettek 1 pontot (1,5-1,5) kaptak. A bónuszpontok a második napi megegyezések számát voltak hivatottak csökkenteni, mi úgy láttuk, sikerrel. A csoportokban az eredmények ekképp alakultak:

A CSOPORT

1. Báder Mátvás	12
2. Korányi Tibor	9
3. Szinay Péter	7
4. Marofka Mátvás	6
5. Kahn Evarth	5
6. Szeitz Gábor	4
7. Kundrath Gergely	4
8. Jámbor András	0

B CSOPORT

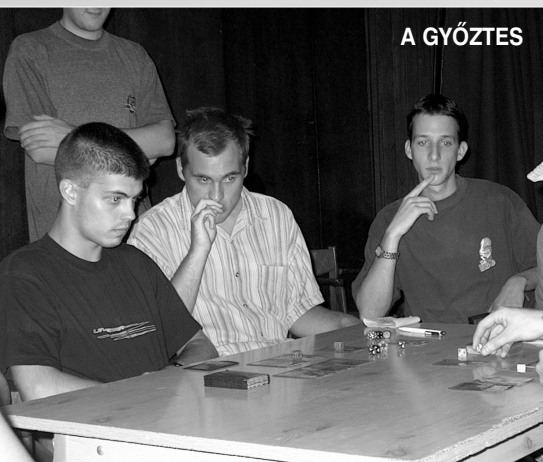
1. Abbas Krisztián	10
2. Ré m András	8
3. Nagy István	8
4. Baross Ferenc	7
5. Lévai Sándor	5
6. Panyik Zoltán	5
7. Kocsis Gyula	3
8. Vaczó András	0



Ekkor a nyolc továbbjutott játékos újra bontott paklikat, ugyanolyan feltételekkel, mint az előbb (a lapok egyébként kétféle pecséttel le voltak pecsételve). Majd egyenes kieséses formában folytatódott a verseny, két nyert meccsig, szintén az eddigi helyezés alapján sorolva. A négy közé jutásért Marofka Mátvás Abbas Krisztiánt, Nagy István Korányi Tibort, Báder Mátvás Baross Ferencet, Ré m András Szinay Pétert győzte le.

Az elődöntőben Marofka Mátvás (Nagy István ellen) és Ré m András (Báder Mátvás ellen) diadalmaskodtak, így ők játszhatták a döntőt, ami már 3 nyert meccsre ment.

A harmadik helyért: Báder Mátvás – Nagy István 2:0.
Az első helyért: Ré m András – Marofka Mátvás 3:1.



AZ V. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG VÉGEREDMÉNYE:

1. RÉM ANDRÁS
2. MAROFKA MÁTYÁS
3. BÁDER MÁTYÁS
4. NAGY ISTVÁN

A győztes nem kevesebb, mint 80000 forintot kapott (meg egy ultrarikka lapot), de már az első két nap győztese is egy-egy *Óriássárkánnyal* lett gazdagabb, akik pedig bejutottak a harmadik napra, a hat pakli kártya mellett komoly pénztalmakat is kaptak helyezésük függvényében.



az *Obszidiánsörényű pegazust* és *Az erdő bosszúját* említeném meg.

Mindenkit várunk a versenyeken és jövőre, a VI. Nemzeti Bajnokságon is. Ami most nem sikerült, jövőre bejöhét!

MAKÓ BALÁZS



EGY ÉRDEKESÉG BÚCSÚZÓUL A 3. NAPRÓL:

Marofka Mátyás két *Erdő bosszújával* +10/+10-et osztott szét a lényeinek, be is ütött rendesen, -2 ÉP-re sebezve Nagy Istvánt, aki előbb megerősítette a lényeit egy +15/+15-ös *Erdő bosszújával*, majd *Sheran trükkjével* és *Druidával* gyógyult, aztán nyert.

Természetesen a harmadik napi szereplést erősen befolyásolta, hogy az egyes draftolásoknál kinek milyen szerencséje volt, de jelentős szerepe volt az ügyes váltogatásnak is. Ha pedig mindkét játékosnak sikerült életképes paklit összeszednie, a meccsek általában hosszúak, változatosak, és igen érdekesek voltak. A sok asztalon levő lap, a rengeteg választási lehetőség elmélyült koncentrációt igényelt, a játék igazi mélységeit mutatta meg. Minden elismerésem a versenyzőké, akik bírták energiáival ezt a három napot!

Rém András paklijából a *Védőposztátákat*, *Az álmok oltárát*, a *Kutatólaboratóriumot*, *Az ősök szellemét*, a *Savas esőt* és a *Napszellemet* emelném ki, Marofka Mátyás *Sheran* horda-félét rakott össze, *Dzsungellel*, *Druidákkal*, *Partravetett medúzákkal*, *Tesh alligátorokkal*, erős lapja volt még *Az erdő bosszúja*, a *Parancs* és *Zepbyndar*, amit *Tudós szímmel* keresett elő. Báder Mátyás sok galetkije mellett *Protolisk lárvát* és *Lordok bázát* is használt, Nagy Istvántól pedig *Sheran trükkjét*,



VERSENYHELYSÍNEK

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 – Káosszellegrvár, Vár u. 10.

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

DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kárvávar, 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. 11.

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

HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ

KAPOSVÁR – Használt Könyvkereskedés, Dózsa György u. 5.

KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsényi Dániel u. 11.

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

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

NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Mózicz Zsigmond Művelődési Ház

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

PÉCS – Esztergár 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.

SZENTES – a kenyérgyár kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.

VALHALLA PAHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Klubkönyvtár, Március 15. u. 1/a

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

ÚJ VERSENYEK

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN



A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 29., szombat 11 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft, hölgyeknek ingyenes.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: 63-400-457, vagy az új HKK klubban, Szentes, Mágocsi u. 1. minden szombaton 13 órától.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 29., szombat 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: paklik, ultraritka, min. 20 induló esetén 2 ultraritkát osztunk ki.
Érdeklődni lehet: Marofka Mátýásnál 30-355-7657 vagy marofkamatyas@usa.net

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: október 7., vasárnap 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Nem lehet használni varázslatokat, és tiltottak az ultraritkák is.
Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka. Két világot közt paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.

□SŐK VÁROSA

Időpont: október 6.

Helyszín: Gy.Ö.

Szabályok: □sők Városa.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Lampért Csaba 96-328-471.

AZ ELYSIUM VERSENYE

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: □sők Városa.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

A SOKSZÍN□SÉG JUTALMA

Időpont: október 6., szombat 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Minden lapot lehet használni, de minden labból egy lehet a pakliban.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka és paklik.

Érdeklődni lehet: a Camelot könyvesboltban, Szegeden.

A SOKSZÍN□SÉG JUTALMA

Időpont: október 6., (szombat), 10 óra.

Helyszín: Dombóvár.

Szabályok: Azokból a lapokból, amelyekből alapolót ötöt lehet használni azokból kettőt, egyébként minden labból egyet lehet használni. Tiltott lap a Mágia létsíkja.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet: Juhász Attila, 72/459-233.

□SŐK VÁROSA

Időpont: október 6., szombat (nevezés 10.15-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Csak □sők Városa.

Nevezési díj: 600 Ft (hölgyeknek ingyenes).

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: Dungeon Miniklub.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 27., szombat 11 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft, hölgyeknek ingyenes.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: 63-400-457, és az új HKK klubban, Szentes, Mágocsi u. 1. minden szombaton 13 órától.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 13.

Helyszín: Debrecen.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 13., 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Istenek Háborúja. Tiltott lapok (csak ezek): A béke szigete, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Teológia, Pési szakértelem, Morgan tanítványa.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: ultraritka. Két világot közt paklik, és legalább 20 induló esetén a második helyezett is kap ultraritka lapot.

Érdeklődni lehet: Marofka Mátýásnál 30/355-7657, vagy marofkamatyas@freemail.hu

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 13.

Helyszín: Gödöllő.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft. Gödöllőieknek és azoknak, akik Gödöllő még nem vezettek valamelyik régebbi versenyünkön 450.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Csujja Gergelynél (28) 413-962 vagy e-mail csujja@mail.digitel2002.hu

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 14., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Torzsa Sándor 70-316-8667, Fábán Péter 333-3413.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 27., 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: 30-906-6069.



SZABÁLYOK

TILTOTT LAPOK: Az alábbi lapok minden

HKK versenyt tiltottak, kivéve, ha a verseny hirdetésében másképpen szerepel: a mágia ereje, a mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia, A tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

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

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

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

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy és a Két világ közt lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkák és ultraritkák 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.

AZ ELYSIUM VERSENYE

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Istenek háborúja.

Tiltott lapok a szokásokkal mellett:

Órok pihenés, Mennybéli felfűszék, Mánia. A béke szigete nem tiltott.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban,

vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

KGK VERSENY

Időpont: október 13., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: 1. hely 1500,

2. hely 1000 Ft, ultraritka, paklik.

A nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyereménylapot a leg-

jobb helyezést elért befizető kapja meg.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

KG éves ranglista: A 2001-es év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékos 10000 Ft pénzdíjjal vehet át az év utolsó versenyén.

AZ ELYSIUM VERSENYEI

szept. 22. szombat: MAGUS

szept. 29. szombat: MAGUS

szept. 30. vasárnap: Elysium HKK

okt. 6. szombat: Dungeon HKK

okt. 7. vasárnap: Star Wars

okt. 13. szombat: KGK

okt. 14. vasárnap: HKK

okt. 20. szombat: MAGUS

okt. 21. vasárnap: Star Wars

okt. 27. szombat: MAGUS

okt. 28. vasárnap: Elysium HKK

nov. 3. szombat: HKK

nov. 4. vasárnap: Star Wars

nov. 10. szombat: KGK

nov. 11. vasárnap: HKK

nov. 17. szombat: MAGUS

nov. 18. vasárnap: Star Wars

nov. 24. szombat: MAGUS

nov. 25. vasárnap: Elysium HKK

A versenyek – ha külön nem jelöljük – egységesen 11 órakor kezdődnek. Nevezni 10-11 óra között lehet. **Érdeklődni lehet** a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál a 30-924-5850-es telefonon. Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/b – bejárat a Kresz G. u. felől.

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

TILTOTT MÁGIA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2001. október 20., 10 óra (nevezés 9-10).

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

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

Szabályok: *Tiltott lapok:* A szkarabeuszok átka, A hatalom torzulása, A helytartó csápja, A falak ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Agyérintés, Az agy kifacsarása, Az élet fája, Bájolás, Besűgás, Bikaviadal, Direkt kontaktus, Energizáció, Fantomsárkányok, Fehér tigris, Gömbvillám, Goblin vezér, Hajtógép, Haarkon duhe, Illúziócsáp, Illúziósárkány, Kalmárok itala, Káoszmeister, Káoszkigyó, Kovácscéh, Kód, Kódmangó, Kronobogár, Kristályhegy, Láncvillám, Lidércur, Majd legközelebb, Manacsapda, Manaszívás, Mandulanektár, Mágiafaló, Megszkítás, Melkon, Mentális robbanás, Mély gyász, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Ördögűző palca, Őshangya boly, Őshangya sámán, Pirit gölem, Pszi szakértelem, Rovarsámán, Sir Lonil Zomar, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Spóra, Szörnybűvölés, Taumarteria, Teológia, Tiltott mágia, Tonyók, a gazda, Transzformáció, Tudatrombolás, Tudatturbó, Védőangyalok, Zombi mester és az ultraritkák.

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 2001. 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 Két világ közt.

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

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

**33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Két világ közt
az amatőr kategóriában**

Kérdezz... ALOM... felelek!

Ha Bűbájmásolással lemásolok egy Bájolást, az ellenfelem megakadályozhatja-e azt három varázspont elköltésével?
Nem, mivel nem Bájolást játszok ki, hanem Bűbájmásolást, és a varázspontot a Bájolás kijátszása közben kellene elkölteni.

Működik-e a büntetés, ha a lény a Sárgaláztól hal meg?

Igen, az előkészítő fázisban is működik a büntetés, ha a lény nem mérgetől vagy gyengülés jelzéstől hal meg. A Sárgaláz pedig nem gyengülés jelzővel öl.

Sebződök-e akkor, ha Gyorsaságpróbiával leszedek egy passzív Kristálybegyét?

Nem. A büntetés speciális képesség, és a passzív lapok speciális képességei nem működnek, kivéve a lények képességeit.

Drágítja-e a Bűvös erdő a síkok kijátszását?

Nem, síkra csak olyan lap lehet hatással, amin ez külön szerepel.

Hány jelzőért akadályozza meg a Nixorati védőamulett a Tisztítóüzet, ha az egy Káoszmasterbe lövöm?

Négy jelzőért. A védőamulett a Manacsárdához hasonlóan a módosított idézési költségre vonatkozik.

Rakhatok-e jelzót az Illúziócsápra, ha Lávaköpetet másol?

Nem. Ha olyan lapot másolok, aminek az idézési költségében X szerepel, akkor X-et nullának kell tekinteni. A Lávaköpet pedig az alapján kap jelzót, hogy az idézési költségében levő X mennyi volt.

Hány varázspontot lesz akkor, ha az ellenfelem Rovarsámánja üti az én Tonyókomat, a Melkonja pedig engem, és én Ősi szertartást akarok kijátszani, amikor a mérgejelző Tonyókra kerül?

Három. Az Ősi szertartás egy reakció lap, tehát megelőzi azt a hatást vagy varázslatot, amire kijátszom. Viszont a mérgezés nem hatás, így nem lehet megelőzni egy reakcióval sem, ráadásul az ütési fázisban történik, amikor nem lehet lapot kijátszani. Vagyis először létrejönnek az ütés hatására történő dolgok: elvesztem az összes varázspontomat, és mérgejelzöt kap Tonyók. Majd ezek után kijátszom az Ősi szertartást, és kapok három varázspontot Tonyókért.

Mikor történik a laplopás a Tovajok tohajával?

Közvetlenül az ütési fázis után. Mivel ez egy aktivizálást igénylő képesség, ezért az ütési fázisban ezt nem lehet használni.

Sebződik-e Morgan átkától az ellenfelem, ha kijátszik egy Mágiaörést, és én azt Majd legközelebbel megakadályozom?

Igen, ilyenkor ugyanis elköltötte a varázspontot, csak egy másik varázslat adott neki annyit, amennyit elköltött.

Mi az a határ, amikor már nem vehetem vissza azt a lapot, amit éppen kijátszani akartam?

Ha valaki lerakta a kijátszani készült lapot az asztalra, vagy a gyűjtőbe, akkor már nem veheti vissza, függetlenül attól, hogy levonta-e érte a varázspontot. Akkor sem táncolhat vissza, ha bejelentette hangosan, hogy mit játszik ki, és levonta érte a varázspontot. Persze az ellenfél megengedheti azt, hogy mégis visszavedd, de ez már az ő jóindulatán múlik.

Mennyi lesz az életpontom, ha egy Isteni közbeavatkozás van játékban, és létrejön A jövő alakítása?

Végtelen életpontom lesz, vagyis amíg nem szedik le az Isteni közbeavatkozást, sebzéssel nem csökkenhet az életpontom nullára.

Megakadályozhatom-e Kamazunga Lopotomossal az Illúziósárkányt?

Nem, mivel az Illúziósárkánytól nem lényt játszok ki a kezemből, hanem varázslatot. Ugyan ez a helyzet a pl. a Védőangyallal, Farkastestvérekkel és a Fantomsárkányokkal is. Szintén csak lény lapot akadályoz meg az Alattomos fekete csáp jelzője is, ezért az említett varázslatokat a csápjelző mellett is ki lehet játszani.

Mi történik akkor, ha kijátszom egy Fekete Pétert, úgy hogy egy lap maradjon a kezemben, majd Beholder mágussal megduplázom?

Létrejön az első Fekete Péter, ha az ellenfelem nem azt húzza, akkor a másik lapom megy a gyűjtőbe, és létrejön egy újabb Fekete Péter, amit már biztosan ki húz az ellenfelem, mert nincs más lap a kezemben.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2001. október 14.



Júliusi feladványunk, bár szokatlan volt, még sem sikerült nehézzre. Íme a jó megoldás:

- 15 ÉP áldozás és 15 sebződés árán leszedelem ellenfelem követőjét. (-15 = 2 ÉP)
- A követőtmet használva *Molganall* kismemizem az ellenfelem *Csápos mélységi motyogóját*.
- Kijátszom a *Káoszkigyót*, az ellenfelem eldobja a *Manacsapdát*. (-4 = 7 VP)
- Kijátszom *Urgod baragját*, meghal az ellenfél moladja és az én kígyóm. (-8 = -6 ÉP, -3 = 4 VP)
- A követőtmet használva a kígyóval kismemizem az ellenfél gyűjtőjéből a moladot és a *Manacsapdát*.
- Kijátszom *Az utolsó szót*, leszedelem vele a két testrészt, és mivel Leah varázslat, az ellenfelem eldobja a paklijában levő két lapot.
- A követőtmet használva *Urgod baragjával* semmizem a két testrészt, *Az utolsó szóval* semmizem a másik két gyűjtőben levő lapját.
- Mivel nincs lap az ellenfelem gyűjtőjében, ezért *A fenevad üvöltése* simán leszedi a két galetkijét, és egyenesen a Semmibe küldi. Nyertem! (-3 = 1 VP)

Pár szót még arról, hogy mi okozhattott nehézséget a megfejtéskor. Először is az ellenfél követőjét mindenképpen le kell szedni, ugyanis, ha ő is tud semmizni vele, akkor nem egy lapért egyet semmizünk, és így nem lesz elég lapom minden lapjának semmizéséhez. Másodszer, ki kell semmizni a *Csápos mélységi motyogóját*, mert amíg az a gyűjtőben van és nincs lap a paklimban, addig nem játszhatok ki lapot. Harmadszor: a *Bobócmolad* problémája.

A *Bobócmolad* csak az ellenfelem lényeit védi, tehát az *Urgod baragjától* az én *Káoszkigyóm* a gyűjtőbe kerül. Ha *Az utolsó szóval* egyszerre szednénk le a moladot és egy testrészt, akkor csak a molad kerül a gyűjtőbe, mivel ha az ellenfél lényei hat a varázslat, azt a molad teljesen magába szívja. Negyedszer: *A fenevad üvöltése* egyből a Semmibe küldi a lapokat.

Szerencsés nyerteseink: Abért Armand Tátról, Magyarai Attila Mikolcáról és Gulyás Róbert Dunaharasztiból. Nyereményük egy-egy csomag Két világ közt. Gratulálunk! Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 1 életpontod és 14 varázspontod, míg ellenfelednek 19 életpontja és 6 varázspontja van. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

Beküldési határidő:
2001. október 14.



KÉZBEN LEVŐ LAPJAIÐ:

- Kürt (F)
- Fezmin gépezete (E)
- Álmosító manó (E)
- Bátor manó (T)
- Iszapgölem (S)
- Szemet szemért (E)
- Szörnyidézés (S)
- Kisebb Zan (D)
- Alattomos fekete csáp (L)

Az asztalon, a gyűjtődben és a paklidban sincs lap.

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Okulúpaj robbanó gömbje (C)
- 2 db Szürke rinocéroz (D)
- Magger (C)
- Ferwagor, elementál lord (T)
- Erszényes elkarog (E)

Minden lapja aktív, a 2 rinocéroz és a Magger az őrszobában, a többi lény a tartalékban van. A tartalékban van még egy fekete csáp jelzője is. A keze, gyűjtője és paklja üres.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címmel, küldd el az alábbi címre:
Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2001. OKTÓBER 15-IG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

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 számolj pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI. E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 450 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

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

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

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Mágus: a tanítvány (új kiadás)	1298	1230	1100
Mágus: a mester (új kiadás)	1298	1230	1100
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	900
A király kalóza II.	998	950	900
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)			
A birodalom leánya	1498	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	1298	1230	1100

BATTLETECH REGÉNYEK			
Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vérvén	698	620	520
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	948	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020
Robert N. Charrette:			
A határvidék farkasai	1298	1230	1100

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK VÁROSA			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850
S. A. Rosencratz: Jéghideg éj	1098	1000	900
Harby Riann: A behedor lovagjai	1198	1140	1020

BEHOLDER AKCIÓ			
Philíp Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
Philíp Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	1020
Robert Crais: Rémálmok városa	1198	1140	1020

J. GOLDENLANE KÖNYVEI			
Isteni balhé	998	950	850

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

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT			
A világ szeme I.	798	750	640
A világ szeme II.	998	950	850
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
Mennyei tűz II.	1598	1520	1360
Díszdoboz (az első 2 könyv 4 kötetben)	3490	3490	3490

SHADOWRUN REGÉNYEK			
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
Caroline Spector: Végzetlen világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
Carl Sargent és Marc Gascoigne:			
Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
Nosferatu	998	950	850
Shadowrun szerepjáték kiegészítők			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Keserű 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: Jóslat	998	950	800

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

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

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Átkozott esküvések	699	660	590
Hideg karok ölelése	749	710	640
Alan O'Connor: Hollóidők	1290	1230	110
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
William C. Dietz: Kárhözottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erioni regék	890	850	760
Raoul Renier: A kívülálló	1190	1130	1010

MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI			
Sárkányszárny I.	890	840	760
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 MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértethajó (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 – J. Barnes: A csillagok fiai I-II	1399	1260	1120
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850

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

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI			
R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúí	990	940	840
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680
R.A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A démon öröksége	990	940	840
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
David Ferring: Árnycsillagok	990	940	840
David Ferring: Konrad	890	850	760
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930
M. Anthony & E. Porath: Rokon lelkek	1190	1130	1010

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

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI			
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	899	850	760
Gherbod Fleming: Gangle (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760
Kathleen Ryad: Settita (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventrué (Vampire)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000

ROBERT WEINBERG: Út a pokolba	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 2.)	1090	1040	930
Margaret Weiss és Don Perrin: Halálbrigád (Dragonlance)	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	1090	1040	930

AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	6000	5700	5100
Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390

R. A. SALVATORE: PAP CIKLUS			
Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszkok	1090	1040	930

LEGEND OF THE FIVE RINGS			
Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lassicur: Unikornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930

EGYÉB KIADÓK KÖNYVEI			
Vámpirok bálja	3780	3600	3200

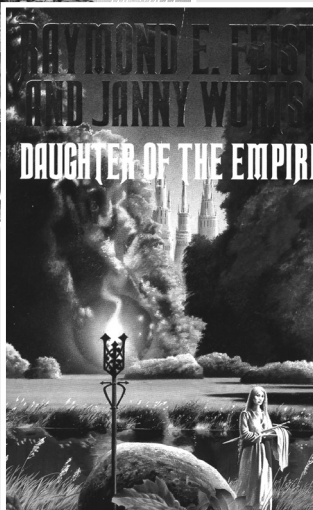
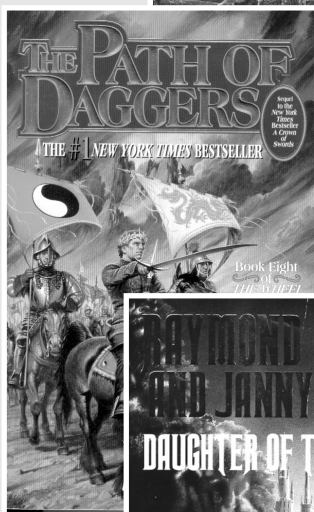
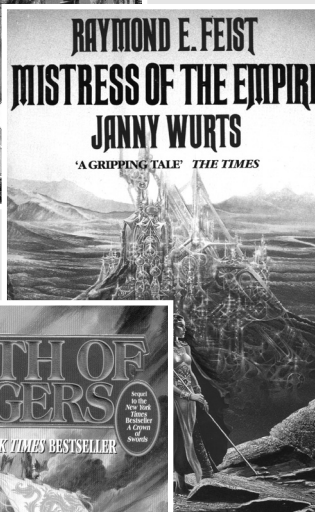
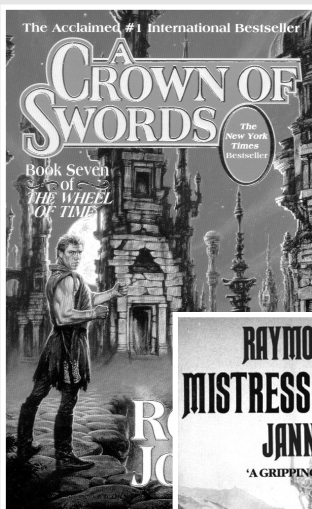
HATALOM KÁRTYÁI			
Dobozos társasjáték	2490		
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	750		
Ősök Városa	1090		
Aranyforrás	750		
Rúvel hegy	750		
Két világ közt	750		

HKK INVÁZIÓ			
A föld síkja	200		
A levegő síkja	200		
Zén 2. expedíciója: Árnycsillag	250		
Zén 2. expedíciója: A romlás mocsara	250		
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	250		
Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	250		

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK			
Alappackli	998		

Az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- Fajtánként 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 cím

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 Prophecy	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

ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

Minden angolul tudó lelkes olvasónkkal örömmel tudatjuk, hogy könyvesboltunk kínálatában ezentúl a legsikeresebb fantasy írók könyvei angolul is megtalálhatók. A rendelési feltételek megegyeznek a magyar nyelvű könyvekével, kivéve, hogy az angol nyelvű könyvek szállítási határideje 1-6 hét! A 3 könyves kedvezményes ár csak egyidejű postázás esetén érvényesek, tehát ha vegyesen rendelsz magyar és angol nyelvű könyveket, akkor az egész rendelés postázása az angol könyvektől függ. Ha a magyar könyveket előbb szeretnéd megkapni, akkor kérjük ezt jelezd a megrendelésedben! Ilyenkor természetesen a magyar és az angol könyvekből külön-külön kell legalább hármat rendelned, hogy a három könyves kedvezményt megkapd.

KÉRJÜK, HOGY AZ ANGOL NYELVŰ KÖNYVEKRE CSAK AKKOR FIZESD BE A PÉNZT, HA MÁR VISSZAJELEZTÜK NEKED, HOGY A KÖNYVET BE TUDJUK SZERZENI!

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
TERRY PRATCHETT			
Carpe Jugulum	1940	1840	1660
Colour of Magic	1940	1840	1660
Death Domain Discworld Map	2240	2080	1890
Equal Rites	1940	1840	1660
Feet of Clay	1940	1840	1660
Guards! Guards!	1940	1840	1660
Hogfather	1940	1840	1660
Interesting Times	1940	1840	1660
Jingo	1940	1840	1660
Last Continent	1940	1840	1660
Light Fantastic	1940	1840	1660
Lords & Ladies	1940	1840	1660
Masquerade	1940	1840	1660
Men At Arms	1940	1840	1660
Mort	1940	1840	1660
Moving Pictures	1940	1840	1660
Pyramids	1940	1840	1660
Reaper Man	1940	1840	1660
Small Gods	1940	1840	1660
Soul Music	1940	1840	1660
Sourcery	1940	1840	1660
Witches Abroad	1940	1840	1660
Wyrd Sisters	1940	1840	1660

DOUGLAS ADAMS			
Hitchhiker'S Guide To Galaxy	2240	2080	1890
Life, Universe & Everything	2240	2080	1890
Restaurant at the End of Time	2240	2080	1890
So Long and Thanks for All ...	2240	2080	1890
Mostly Harmless	2160	2020	1830
Long Dark Teatime of the Soul	2160	2020	1830
Dirk Gently'S Holistic Detective Agency	2160	2020	1830
Starship Titanic	2160	2020	1830

DAVID GEMMEL			
Dark Moon	1940	1840	1660
Echoes of the Great Song	1940	1840	1660
Legend of Deathwalker	1940	1840	1660
Midnight Falcon	1940	1840	1660
Winter Warriors	1940	1840	1660
Sword In the Storm	1940	1840	1660

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
DAVID WINGROVE			
Middle Kingdom	2290	2130	1940
Broken Wheel	2290	2130	1940
White Mountain	2290	2130	1940
Stone Within	2290	2130	1940
Beneath Tree of Heaven	2290	2130	1940
White Moon, Red Dragon	1990	1880	1690
Days of Bitter Strength	2630	2400	2200
Marriage of the Livin	2290	2130	1940

RAYMOND E. FEIST			
Daughter of the Empire	2240	2080	1890
Faerie Tale	2240	2080	1890
King's Buccaneer	2240	2080	1890
Magician Apprentice	2240	2080	1890
Magician Master	2240	2080	1890
Mistress of the Empire	2240	2080	1890
Prince of the Blood	2240	2080	1890
Servant of the Empire	2240	2080	1890
Silverthorn	2240	2080	1890

RICARDO PINTO			
The Chosen	2710	2460	2260

ROBERT JORDAN			
Eye of the World	2000	1890	1710
Great Hunt	2280	2120	1920
Dragon Reborn	2280	2120	1920
Shadow Rising	2280	2120	1920
Lord of Chaos	2280	2120	1920
A Crown of Swords	2280	2120	1920
Path of Daggers	2280	2120	1920

FANTASY ALBUMOK			
Art of Magic The Gathering	8070	6840	6460
Boris Vallejo: Enchantment	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Ladies	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Portfolio	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Dreams	8070	6840	6460
Frank Collection (World's Finest Fantasy Art)	6100	5240	4910

A Szövetségek Tablójában bemutatkozhat minden játékos szövetség az Ősök Városából. A bemutatkozó anyag számítógépes szövegszerkesztővel legyen készítve, lehetőleg Winwordben, vagy az által beolvasható formátumban. Érkezhet e-mailben, vagy lemezen, de a lemez visszaküldését nem vállaljuk. Az írás hossza a szöközőkkel együtt ne haladja meg a 4000 gépelt karaktert. Novellát is lehet mellékelni, vagy novella formájában küldeni a bemutatkozást, viszont a novellát csak akkor jelentjük meg, ha úgy látjuk, hogy önálló, a szövetségtől független írásként is olvasható, és élvezhető.

FÉNYHOZÓK

Sosem voltam az a ki-mondottan korán kelő típus, most mégis jóval miligand gyújtás előtt felébredtem. Ez, tekintve a szomszéd barlangból hallatszó éktelen kopácsolást nem is volt igazán meglepő. Miért van az, hogy mindig ilyen zajos galetkik költöznek mellém? Na mind-egy, vontam meg vállam, és még mindig kicsit álmatagon kikeltem a jó meleg mohaágyamból. Mire a barlangomtól kőhajításnyira lévő jéghideg patakban megmosakodtam már teljesen éberré váltam. Visszafelé menet végiggondoltam a mai teendőmet és újfent meg kellett állapítsam: egy porontynak, sosincs ideje unatkozni. Mintha csak gondolataimat akarná igazolni hirtelen egy veszélyes kinézetű galetki toppant elélem. Már épp felkészültem, hogy pusztító erejű mérgefelhőt idézzek fejére, mikor felismerem barátomat és szövetségi társamat Batalixot. Nem csoda, hogy nem ismertem rá, hiszen mikor utoljára találkoztunk még nem, borították tetőtől talpig ujjnyi vastag tuskék.

Hát mégis rászántad magad? – kérdeztem. Erre ő csak széles mosollyal válaszolt és büszkén körbefordulva mutatta, hogy egész testét beborítják a frissen kinőtt, de máris kőkemény tuskék.

– Mit szólnál egy baráti öleléshez? – kérdezte nevetve.

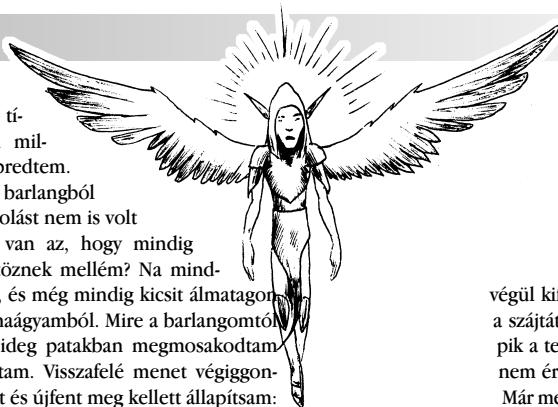
– Inkább kihagynám – válaszoltam immár én is vigyorgva.

– Miért van az, hogy idővel minden tisztogató ismerősöm tuskét növeszt? Ez afféle divat lehet, gondoltam magamban.

– Mi járóban vagy erre? – kérdeztem barátságosan. Gondoltam együtt mehetnének tovább építeni a bányagépeket. Most, hogy végeztem a barlangom megnagyobbításával, és túl vagyok a reggeli futáson, erősítésem, épp ráérnék, ha te is – hadarta immár jóval komolyabban.

Rendben van, csak várj egy kicsit, amíg rendesen felöltözöm – mutattam hálóruhámra.

Kis idő múltán már együtt baktattunk a lassan kigyúló milgandok fényénél. Mikor átvágtunk a szavak terén, meglepve tapasztaltam, hogy már ilyen korán is akad két agitátor, akik egyelőre közönség híján egymást próbálták meggyőzni a maguk igazáról. Mikor néztem már az



átkozódásnál tartottak, valószínűleg nem sokára egymásnak esnek és a győztes lesz az, aki végül kifejtheti véleményét azoknak a szájtátiknak, akik nemsokára ellepik a teret. Persze csak addig, amíg nem érzik egy erősebb szónok.

Már messziről hallottuk az építkezés zajait, így meg sem lepődtünk mikor érkezünkkor többen is barátságosan, üdvözöltek bennünket. Itt volt Shackallor, az örökké vidám pszionista, akinek mindig volt egy alig elkoptatott favicce, Emília a gyönyörű mágus lány, Draco a komoly harcos, és persze Glorr, aki szövetségünk méltó vezérének bizonyult. Kicsit csodálkoztam, hogy nem látom Rollinsot, mert a két pszionista általában együtt szokott érkezni. Miután mindenki megcsodálta Batalix új tuskéit és elcsattant néhány ugratás is a rovására, nekiálltunk a munkának. Jó hangulatban folyt a barkácsolás és egyre másra érkeztek meg a többiek is. Macros, Sziszi, Raptor és még sokan, akik a Teron porontyszintjén a Fényhozók közé tartoztak, na meg persze akik éppen ráértek. Miután sikerült egy újabb bányagépet összeraknunk, (kivételesen minden baleset nélkül), mindenki leült egy kicsit megpihenni és megbeszélni kivel mi történt mostanában.

Mikor azonban Raptor, az érdemes bárd zengő baritonja felcsendült, mindannyian egy galetkiként hallgatunk el. Néhányan elővették mandolinjaikat, és kísérni kezdték a dalt, ami a felszíni csodákról szól.

Szeretem ezt a dalt. Sajnos nem tudom milyen lehet a napfelkelte a tengerparton, vagy a sűrű vadonban szarvasra vadászni, de a zene és a dallam megpróbálta megmutatni. Mikor igazán figyel a galetki akkor megérzi, ahogy megmoccan valami a lelkében, hallva a keserű szavakat.

Mikor elhallgatott, egy ideig elszánt csend telepedett

közénk. Éreztük, meg van bennünk az elszánás és az erő, hogy egyszer majd visszatérjünk, és újra uraljuk a felszínt.

– Együtt sikerülni fog! – kiáltott fel Glorr kimondva ezzel mindannyiunk gondolatait.

– FÉNYHOZÓK! – harsogtuk egyszerre, felpattanva helyünkről, és ahogy egymásra néztünk, láthattuk egymás szemében az eltökéltséget.

– Hahó, lemaradtunk valamiről? – szólalt meg egy ismerős vidám hang a barlang bejáratánál. Rollins volt az és vele Oroszlánszív, klántársam a halhatatlanoknakál.

A komoly hangulat egy csapásra eloszlott és újra kedélyes beszélgetésbe fogtunk mindannyian. Észrevettétek már, hogy egy pszionista sem bírja ki túl sokáig vigyorgás nélkül? Na jó, biztos láttatok már komoly agyművészt is, de akkor is nem ez a jellemző.

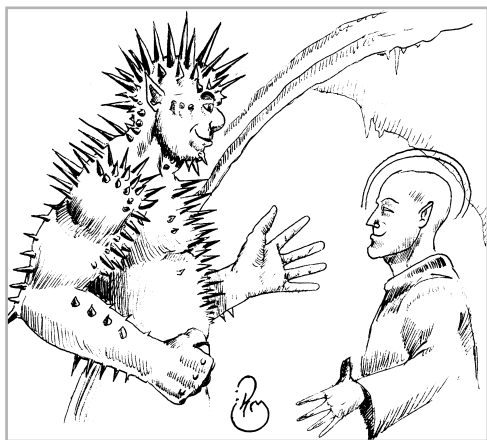
– Mi újság? – kérdeztem az újonnan érkezetteket, mikor végre sikerült melléjük keverednem.

– Most jövök az Ősök csarnokából és valami egészen különös dolgot találtam egy retekhelyen, amit ráadásul nagyon komoly csapdarendszer is védett. – mondta Rollins miközben elővett egy csőforma tárgyat.

– Tényleg különös. – motyogtam magam elé, miközben belefelelkeztem a méretéhez képest nagyon is súlyos relikvia vizsgálatába. Érzem rajta a mágiát, de ugyanakkor az asztrális térhez is kapcsolódik. Sosem láttam még ilyet, ráadásul az oldalát borító rúnákat sem tudom értelmezni. Vizsgálódásom felkeltette a többiek figyelmét is, és lassanként köréink gyűltek mindannyian. Miután körbejárt a furcsa tárgy, eldöntöttük, hogy közösen próbálunk a rejtély nyitjára rájönni.

– Hívjunk ide mindenkit, hátha esetleg valaki már látott ilyet. – javasolta Emília, majd meg sem várva a választ varázsolni kezdett. Azok, akik ismerték közülünk a szellemidézés varázslatát, most szintén követték a példát. Sokan nem tudják, de ezt az egyébként utátrásra szánt varázslatot üzenetküldésre is kiválóan lehet használni, persze, csak akkor, ha mindkét fél ismeri a kódrendszert. Most például hatalmukkal kérkedtek a varázslóink ezzel üzenve, hogy sürgős gyűlésre hívunk minden tagot. Nem telt bele sok idő és máris érkezni kezdtek a többiek. Mikor mindenki megérkezett egyenként átléptünk a nemrég elkészült térkapun. Lent már vártak ránk a többiek. Finoman szólva szűkösen voltunk a barlangban, bár ezt most nem nagyon bántam, mivel Jégvirág szorult hozzám balról, ami valljuk be nem egy utolsó dolog. Sorra üdvözöltem a többieket, Ónixot, Amugzt, Raident, Zúzót és még sok-sok más galetkít. Mialatt megismerkedtünk az új belépőkkel, addigra a különös tárgy is körbejárt. Sokan, akárcsak én, lapogbma tekercestet vettek elő és másolni kezdték a henger oldalán lévő szimbólumokat. Miután végeztünk, mindenki elindult információt gyűjteni.

Mikorra visszakérültem a saját szintemre, engem is teljesen elkapott a kutatási láz. Gondoltam klánom irattárában kezdem a keresést, hisz a többiek ügyis a mágustorony, a templom és más nyilvánvaló épületek irányába in-



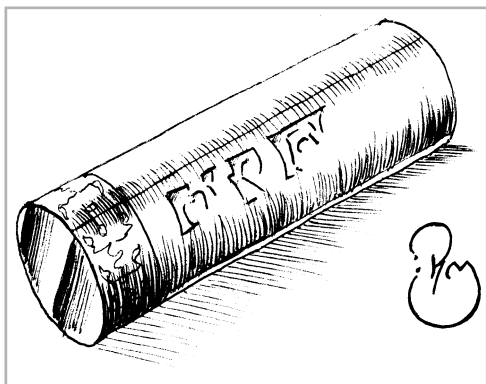
dultak. Mikor jó néhány órával később felnéztem az előttem heverő vastok könyvek halmáról, rá kellett döbbennem, hogy a mára tervezett kalandok és portyák bizony elmaradtak. Legalább a csarnokba elnézhettem volna, bosszankodtam magamban. A fejem zúgott az egész napos kutakodástól. Még szerencse hogy legalább egy rúna jelentésére sikerült rájönnöm. Gondoltam benézek Batalixhoz, hátha megkínál az erjesztett gombából készített sörével. Bár legálisan nem lehetett erősebb italt vásárolni, azonban a készítését elfelejtették megtiltani. Ezért aztán mindenki vitt egy kis gombát, cserébe egy jó pofta sörért. Szerencsém volt, maradt még egy kevés az egyik utolsó hordóban. Hála a közösen elfogyasztott alkohol bódító hatásának sikerült villámgyorsan elaludnom.

Már meg sem lepődtem igazán, mikor hangos kopácsolás zaja vert fel legsebesebb álmomból. Néhány percig még sikerült visszaemlékezmem arra a bársonyos kézre... de erről inkább mégsem írok. Miután elvégeztem szokásos reggeli teendőimet, elindultam a szövetségi barlang felé.

Bár sokan ott voltak már mikorra megérkeztem (lehet, hogy tényleg sokáig alszom) mégis senki sem az utolsó bányagép összeszerelésével volt elfoglalva, hanem az összegyűlt tudást próbálták rendszerezni. Nem telt bele két milgandnyi idő és sikerült megoldanunk a rúnák rejtélyét. Ósgaletki nyelven írt titkosírással volt dolgunk. Mikor Glorr megnyomta a nyitó rúnát már mindannyian összegyűltünk. A tárgy két darabra esett szét és belsejéből egy sosem látott finomságú tekercs hullott ki. Draco vette kézbe az érezhető mágiát sugárzó relikviát. Kinyitotta, és csodálkozva olvasni kezdte:

– Galetkik, olkí olvassátok-e sorokat, lehetőséget nyertek, hogy elnyerjétek jóindulatunkat és segítségünket, amely hatalmassá és erőssé tehet titeket. Az alább leírt mágikus formula egy próba elé állít benneteket, és ha sikerrel jártok a jutalom nem, marad el.

Kis tanakodás után, egyhangúlag úgy döntöttünk, hogy megkíséreljük teljesíteni a titokzatos küldetést. Szinte az



egész napunk ráment, mire felrajzoltuk a kívánt mágikus alakzatokat és kiválasztottuk a legalkalmasabb galetkiket. Már milgandoltás ideje közelített, mikor belefogtunk.

A legbelső körbe a három legjobb pszi használó került. Shackallor, Rollins és jómagam, bár én csak kontárkodom hozzájuk képest. Szívesebben lettem volna a második körben, amit mágusaink alkottak. Macros, Emília, Glorr, Jégvirág, és Raukó álltak körénk. Mögöttük hétágú csillagot mintázva legjobb harcosaink helyezkedtek el. Oroszlánszív, Regina, Batalix, Draco, Zúzó, Önix és Amugz. A többiek egy nagy kört formáltak és felkészültek, hogy ha valaki kidőlné, akkor azonnal a helyére álljanak.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy egy rögtönzött viadalon döntöttük el a helyeket. Minden kategóriában az első három mellé sorsoltunk társakat, hisz nem volt eldönthető a pontos sorrend.

Kényelmesen elhelyezkedtem és hagytam, hogy tudatom átszússon az asztrális világba. A többiek már vártak rám és együtt kezdtük vizsgálni a középpontba állított, most már üres hengert. Kis idő múltán arra lettünk figyelmesek, hogy a varázslók kántálása nyomán erős mágiaörvény kezd kialakulni a kör közepén. Visszapillantva természetem megdöbbenve láttam, hogy mágikus aurám ragyogása egyre halványabb lesz. A relikvia a mágia hatására szó szerint elszívta a manát, nemcsak belőlem, hanem az öt varázsló kivételével mindenkiből, aki harminc lépésen belül tartózkodott. Öt szívdobbanással később már egy csipetnyi mágikus energia sem maradt senkiben, a mágusainktól eltekintve. Bezzeg az újra összezáruló henger, számunkra napként ragyogott az elnyelt energiától.

– Ajaj! – gondoltam hirtelen. Ebből még gond lehet, hiszen ilyen mértékű mágikus koncentrációt bizonyára érzékelnek majd a Varázslótoronyban, hogy a Templomról már ne is beszéljek. Eddig jutottam gondolataimmal, amikor hirtelen több dolog is történt egyszerre.

A varázslat elnyerte végső formáját és tűz sugar csapott ki a hengerből. Egy közénk, míg a maradék kilenc a harcosok mellé. Mikor megérintették a földet, elenyésztek ám a helyükön torzszülöttek jelentek meg a semmiből.

Nekünk egy mutáns tudatfalóval kellett szembeszállnunk, míg a többieknek kilenc harci molitárral kellett megküzdeniük. Ezek a dögök mindenek voltak, csak nem bégek. Mászás testüket vastag bőr és rengeteg tüske fedte, de mégis leginkább agyarakkal teli szájuk tűnt ijesztőnek. Azonnal megértettem, hogy míg a harcosoknak magatehetetlen testünkért kell, harcolniuk, addig nekünk a mágusok elméjét kell megmentenünk a pszionikus támadásoktól.

Miközben ezt végiggondoltam már újtársa is bocsiadtam első pszi támadásomat. Mindannyian az általunk ismert legerősebb támadó formával kezdtünk. Éreztem, ahogy a tudatfaló roncsolja tudatom és a fájdalmat csak az enyhítette, hogy láttam az én roncsolásom, akárcsak társaimé is elérí hatását. Az már kevésbé tetszett, hogy míg más három ilyen csapástól azonnal alulmaradt volna addig a mutáns épphogy csak megrendült.

Az asztrális utazás egyik előnye, hogy a galetki minden irányba egyszerre lát, bár ezt elég nehéz megszokni és sokat kell gyakorolni. Így, miközben harcoltam, tisztán láttam, hogy mit tesznek a többiek.

A mágusok tűzből, villámból és hatalmas pörgő pengékből emeltek körben falakat, hogy megpróbálják ideiglenesen távol tartani a támadó bestiákat. Ezalatt a harcosok gigászi erőfeszítést tettek, hogy megállítsák a rájuk áttiporni igyekvő torzszülötteket. Néhányan savval, tűzzel és egyéb romboló lehetőségekkel, próbálkoztak, míg mások mindhárom végtagjukkal, sőt sokan testük tüskéit is beterve rontottak a rájuk jutó szörnyre. Azonban a molitárok sem hagyták magukat lemesárolni. Jól irányzott harapásokkal és két mellő végtagjuk megsemmisítő erejű támadásával iszonyú sebeket osztogattak. Bár mindkét oldal komoly sebeket kapott és osztott ki, egyelőre mindenki talpon maradt. Mindössze egy lénynek sikerült a mágusokhoz jutnia, igaz alaposan megsérült, mikor áttört a mágia alkotta falakon.

Újabb mentális támadásomra koncentráltam. Ezúttal agyiharral próbálkoztam, míg társaim mindketten mérgezéssel. Nekik volt igazuk, döbbsentem rá mikor az ellenfelem által létrehozott agyivihar elérte tudatomat. Éppen, hogy csak kibírtam ezt az újabb csapást.

Mindeközben a varázslóink sem télenkedtek. Előbb vakító fény lobbant elvakítva a támadókat, majd villámokkal próbálkoztak. Valaki még egy szellemkalapáccsal is le sújtott. Harcosaink tovább küzdöttek, bevetve mindent, amit csak tudtak. Oroszlánszív savcsapása pont a szeme közt érte az egyik harci molitárt, ezzel örökre megvakítva és teljesen megzavarva ellenfelét. Batalix egyetlen szökkenéssel a legközelebbi szörny hátán termett, majd hatalmas agyaraival megpróbálta átharapni gerincét, miközben farkával megfojtani igyekezett. A többiek hasonló lelkesedéssel roh amoztak. Az újabb csapásváltás után négy torzszülött végképp feke maradt, ámde a mi sorainkból is öten ájultan heverték a földön, köztük az egyik mágusunk is.

Összegyűjtve maradék pszi energiámat újra roncsolással próbálkoztam, míg Shackallor csáppal, Rollins pedig

agyviharral sújtott le az immár legyengült, de még mindig erős ellenfélre. A mutáns tudatfaló psi csáppal támadt ránk. Örömmel láttam, ahogy csapásaink alatt szétoszlik maradék pszionikus ereje és ezzel esszenciája is megszűnik létezni. Győzelmünket azonban beárnyékolta némileg, hogy éreztem pszionikus erőm végére értem, és már közelít is az ájulás. Mielőtt azonban elájultam volna még volt időm megszemlélni a többiek közelmét.

Parancsvarázs bénított le egy torzszülöttet, míg a mágiikus falakon áttörő molitárt két villám és egy jégcsóva állította meg véglegesen. A még talponlévő harcosaink újra rátámadtak ellenfeleikre. Az újabb összeakaszkodás három szörny és két újabb galetki elterülésével végződött.

Hirtelen és nagyon hamar tértem magamhoz, ahogy a galetki egy psi ájulás után szokott. Jobbra tőlem zavart vigyorral az arcán Rollins tápázkodott fel a porból. Úgy néz ki neki is sok volt az utolsó csapás. Körülpillantva elégedetten láttam, hogy győztünk, bár kevesen maradtak talpon, és őket is súlyos sebek borították. Ahogy tekintetem a relikviára vetült, döbbenet láttam, hogy a jól megérdemelt lélekenergia nem belénk, hanem felé áramlik. Kíváncsi voltam, hogy ebből mi fog kisülni.

Mikor az energia utolsó cseppjét is elnyelte, a henger fényleni kezdett és a felszabaduló mágia háborgását mindannyian megéreztük. Néhány pillanatra kapu nyílt egy másik síkra, ahonnan egy apró angyalszárnyú lény szökken át hozzánk. Nem lehetett nagyobb, mint egy mikropoid, mégis jelentős pszionikus és mágiikus erőt éreztem az irá-



TISZTELETREMÉLTÓ GALETKI FAJTÁRSAIM!

A Fénybozók (#15013) már több mint bús taggal készülnek a végső harcra, a felszínre való visszatérésre. Továbbra is keresünk azonban olyan galetkiket, akik felülkerekednek a kisszerű előítéleteken és nem klánjuk, táplálkozásuk alapján, ítélik meg fajtársaikat. Akiket a kicsinyes versengés és utálkozás helyett az összefogás és a barátság vezérel. Ránk számíthatsz a közös kalandok során velünk varázstárgyakat és információkat cserélhetsz. Hidd el sorainkban igazi barátokra, és társakra lelhetsz. Úgy érzed köztünk a helyed? Akkor írd Oblepo Glornnak (#3003) vagy ha a porontyszinten élsz, akkor nekem. A bálón pedig nézd be bonlapunkra:

WWW.TAR.HU/NLIGHT

NAMIS R'AVIS LATIAT

egy halhatatlan Fénybozó nekromanta (#6638)

BATALIX@YAHOO.COM

nyából. Áttetsző volt, mintha csak kivételését látnánk a valódi testének. Felénk intett és megdöbbenve láttuk, hogy sebeink beforrnak, tökéletesen egészségesek lettünk. Varázserőnk és psi energiánk szintén feltöltődött, sőt meg is nőtt némiképp. A belénk áradó lélekenergián már meg sem lepődtem igazán. Ekkor megszólalt:

– Urial vagyok, nemes a fajtámból. Valójában nem vagyok itt, amit láttok az csak a tudatom kivételése. Először is gratulálok a teljesítményetekhez! Látom, képesek vagytok egyként küzdeni. Ritka adomány ez, becsüljétek meg!

A sík, ahonnan érkeztem az ellenpólusa az átalatok Ellenségnek hívott lények hazájának. Régóta harcolunk már ellenük, de eddig egyik fél sem tudott győzedelmeskedni. Most szövetséget ajánlani jöttem. A galetkik nemes faja és az én népem együtt legyőzheti a káosz seregeit. Mi segítünk nektek, hogy felkészüljétek a harcra, ti pedig velünk harcoltok majd, ha eljön az idő, hogy végképp eltörljük az Ellenséget. Két hónap múlva újra használható lesz a próba rúd, és akkor újra kaput nyithattok, ha érdekel benneteket az ajánlatom.

Természetesen akkor már komolyabb és persze más-milyen kihívás vár rátok, de ígérem, a jutalom is sokkal jelentősebb lesz. Bennetek megvan a lehetőség, hogy megtanulva a csak általunk ismert psi technikákat,

**NE FELEDJÉTEK,
A JÖVŐ A MI KEZÜNKBEN VAN!**

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

KLÁNBÓNUSZOK

Az elmúlt időszak egyik nagy fejlesztését az új klánbónuszok jelentették. Ezeknek több célja is volt, az újdonság és a játékosok természetes tápolás iránti szükségleteinek kielégítése mellett a klánok egyensúlyoztatása is cél volt. Itt nemcsak arra gondoltam, hogy mennyire erősek a jelenlegi klán-képességek, hanem egy nagyon picit arra is, hogy mennyire gyorsan lehet a klánfeladatokkal haladni. Az új klánképességek csak 20-as klánrangtól működnek. Nézzük sorban, melyik klán mit kapott:

10.) HALHATATLAN

HALHATATLANSÁG. Halálkor nincs méretvesztés. Bár ez a képesség nem fejlődik a ranggal, hosszú távon jelentős mennyiségű KNO takarítható meg vele.

11.) TUDÓSOK

MEGFIGYELÉS. Harcban végtagjaik, leheletük, löfegyverük, varázslataik kétszer gyorsabban fejlődnek (de ez nem emészt többet a keretből). Ez egy igen jó képesség, jelentős fejlődés érhető el vele. Bevezetésével az volt a célom, hogy ne az egész körüket régészkedéssel töltő, „pseudo-rabszolgák” tápolódjanak, hanem a karakterükkel normálisan játszó tudós karakterek. Fontos megjegyezni, hogy a képesség a két kör között vívott csatákban nem érvényesül, tehát nincs ingyenes, TVP nélküli fejlődés. A biztonság kedvéért, nyilvántartom minden karakternél, ki mennyi forduló alatt mennyi fejlődést szerzett ezzel a képességgel, hogy lássuk, valóban jól kiegyensúlyozott-e. Nem lesz úgysem olyan tudós, aki egész forduló-jában állandóan harcol, hiszen akkor az a többi klánképességét nem tudja kihasználni.

12.) MÁGUSOK

AURALÁTÁS. 20 rangonként +1 auraészlelést kapnak, tehát 20-nál 1-et, 40-nél 2-t stb. Minimális képesség, mivel jelenleg sokan a mágusok bónuszát tartják a legnagyobb tápnak (legalábbis KNO összeget tekintve), ezért a mágusokat már nem akartam nagyon erősíteni.

13.) PSZIONICISTÁK

MENTÁLPAJZS. 5 rangonként +1 rezisztancia, tehát 20-nál 1, 25-nél 2 stb. Ez egy igen tápos képesség, a pszionicistáknak nagyon sok KNO-t kell áldozniuk psi képességeik fejlesztésére. Egy ilyen képességgel lehet vonzóbbá tenni egy sokak szerint nehéz klánt.

14.) TISZTOGATÓK

NYOMKÖVETÉS. 5 rangonként +1 a nyomkövetés szakértelemre. Tehát 20-nál +1, 25-nél +2 stb. Van aki ugyan legyint rá, de hosszú távon a nyomkövetés igen fontos képesség lesz, márpedig magas nyomkövetéssel szinte mindig azt találsz, amit szeretnél. Ha egy bizonyos kincset dobó szörnyre vadászol, vagy egy olyanra, ami

sok lélekenegriát ad a leölésének nehézségéhez képest, a nyomkeresést kell használnod.

15.) KATONÁK

HŐSISSÉG. Sikeres VD parancs esetén klánrang/2%, (de legfeljebb 33%), hogy kap egy hősiesség pontot. Azt hiszem, e képesség hasznosságát nem kell ecsetelni, akinek sok hősiesség pontja van, annak kevesebb KNO-t kell kevésbé hasznos képességekre költenie, és több jut a tápra.

16.) MUTÁNSOK

MUTÁCIÓ. +1 bónusz a vétag speciális képességekre 20 rangonként. Tehát 20-as rangnál +1, 40-esnél +2, 60-asnál +3. A varázslók bónuszához hasonlíthatóan jó képesség, de mivel igen lassan nő (a 60-as rang még igen sokáig nem lesz meg senkinek), és azért +1 spec. képesség nem befolyásolja annyira a csatát, mint +1 varázslat szint, remélem, hogy jól kiegyensúlyozott lesz.

17.) TOLVAJOK

HÁTBATAMADÁS. Ha olyan ellenfele van, aki rajta kívül még valakivel harcol, akkor van klánrang/3% esély (de max. 25%), hogy dupla sebést okoz. A tolvajoknak van bőséges bónusza egyéb szakértelmekre, inkább valamilyen harcban használatos képességre van szükségük, amely természetesen szerepjátékiilag illeszkedik a tolvaj koncepcióhoz. A fenti feltétel legkönnyebben úgy teljesíthető, ha a tolvajnak van szolgálja, és csak egy ellenfél van. A csatáknak jelentős százalékában több ellenfél van, ezenkívül egy szolga folyamatos fenntartása sem egyszerű. 30-as rangnál, az ilyen csatákban is csak 10 támadásonként egyszer fog bejönni a hátbatamadás. Ezért a képesség szerintem semmiképp sem erős, de a tudósokhoz hasonlóan, mindenképpen azokat tápolja, akik normálisan játszanak, és nem összes TVP-jüket lopásra költik.

18.) BÁRDOK

TAPASZTALAT. Ez a képesség végül közkívánatra lett bevezetve. A 16 rangonként kapott +1 kno, a zenéből adódó támadás bónusszal kikerekítve abszolút a többi klán fölé helyezte a bárdokat tápjukban, és ezt még az eredeti hátrány sem ellensúlyozta (azzal együtt

STATISZTIKA

2001. AUGUSZTUS 24.

TULAJDONSGÁGOK

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
25	8	13	15	20	25	24	20
23	9	12	17	18	23	21	12
22	9	11	12	17	22	19	10
20	8	10	13	15	18	20	12
26	8	12	17	20	26	21	18
35	9	18	21	27	26	35	32

VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
26	11	12	13	19	26	21	0
6	4	6	5	4	1	0	0
21	8	13	20	14	20	21	10
12	8	10	12	10	10	6	0
5	0	3	1	5	0	0	0
22	5	10	18	18	22	13	4
8	2	1	4	7	8	0	0
24	8	10	10	21	24	10	0
20	13	14	14	18	20	15	2
14	6	10	12	13	14	11	6
0	0	0	0	0	0	0	0

ÖSSZEÍRT STATISZTIKA

Galetki csaták	79518
Galetki győzelmeik	34333
Torzszülött csaták	503381
Torzszülött győzelmeik	422909
Leölt torzszülött	617668
Pszí csaták	23134
Pszí győzelmeik	12350
Ájulások száma	31334

KLÁN

semmi	49,0%	Rang: 0
Halhatatlanok	4,4%	Rang: 44
Tudósok	12,3%	Rang: 45
Mágusok	10,5%	Rang: 42
Pszoniceisták	2,0%	Rang: 39
Tisztogatók	4,3%	Rang: 44
Katonák	4,1%	Rang: 43
Mutánsok	4,3%	Rang: 41
Tolvajok	4,7%	Rang: 43
Bárdok	4,3%	Rang: 38

ÉTKEZÉS

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
10,8%	10,1%	14,6%	10,7%	9,7%	9,1%	6,6%	0,0%
16,3%	16,4%	12,2%	16,1%	17,1%	18,5%	27,0%	8,3%
14,4%	14,2%	13,6%	14,5%	14,0%	15,9%	16,1%	25,0%
14,5%	15,3%	13,9%	14,5%	12,3%	14,1%	16,8%	25,0%
15,7%	15,4%	18,9%	16,6%	15,1%	12,4%	9,5%	25,0%
7,0%	7,5%	7,4%	9,0%	7,4%	2,9%	3,6%	8,3%
9,5%	10,2%	10,9%	8,8%	8,5%	7,9%	5,8%	0,0%
1,6%	2,1%	1,0%	0,9%	2,0%	2,1%	0,7%	0,0%
0,3%	8,8%	7,4%	9,0%	14,0%	17,1%	13,9%	8,3%

VÉGTAG MÉRET

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
29	15	13	18	19	22	29	21
23	0	12	16	20	23	22	20
21	0	0	0	15	20	20	21
12	0	0	0	0	0	0	12

VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
26	10	12	15	20	26	22	14
21	0	12	14	20	21	15	15
13	0	0	0	13	13	10	12
6	0	0	0	0	0	0	6

HARCI SZAKÉRTELMEK

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
29	11	16	23	29	27	24	3
35	8	15	21	28	26	35	29
25	10	13	17	21	24	25	10
30	16	18	20	22	30	30	25
26	15	18	20	18	20	26	0
24	11	14	17	24	23	20	17
29	10	12	14	28	29	15	12
20	11	12	16	17	20	16	16
9	6	6	9	9	9	9	5
16	6	6	9	6	10	16	6
9	6	5	7	9	9	7	5
13	10	5	9	13	8	8	6
10	6	4	9	10	9	8	5
8	6	3	3	7	8	5	5
23	15	4	8	16	13	23	10
30	12	18	22	22	27	26	21
27	8	12	22	27	26	30	26

zöldvérvő
rovarevő
michinista
magiatláló
piromád
puhany
kővő
tejivő
vegetáriánus

1. végtag
2. végtag
3. végtag
4. végtag

1. végtag
2. végtag
3. végtag
4. végtag

tűzlehellet
jéglehellet
savlehellet
elekt.lehellet
még. lehellet
regeneráció
tűskés bőr
vastag bőr
tűzimmunitás
hidegimmunitás
savimmunitás
ekt.immunitás
imm.még.gázra
imm.kkt.méreg
rezisztencia
bűz/llat
lőfegyver



Kedves G'Kar!

Köszönöm leveled! Nagyon tetszetek a három mágiaskoláról írt elemzéseid; a dolgok legnagyobb részében teljesen igazat adok neked. Szerintem is az elemi iskola a leghasználhatóbb, és a nekrómanták a leggyöngébbek... De ne vágjunk a dolgok elébe! Engedelmeddel én nemcsak a varázslásról beszélnék, hanem végigvenném az összes jelentősebb harci stílust, és elmondanám roluk a véleményemet.

Kedzeném is rögtön az én támadási formámmal, a leheléssel. Összesen ötfele lehelet van, ugye, és ezek nagyjából azonos mértékben elterjedtek. Nekem éppenséggel elektromos leheletem van – de úgy gondolom, nincs igazán jelentős differencia az öt különböző lehelet között. Talán csak a savlehelők kaptak egy kicsi – bár szerintem meglehetősen igazságtalan – előnyt a többiekkel szemben, hiszen mindenki övet kapott leheletet erősítő varázstárgy gyanánt, míg ők nadrágot. És mivel egyelőre semmilyen egyéb varázstárgyat nem lehet nadrág formájában találni, ez jelent némi indokolatlan fórt a számukra. No, azért nem olyan óriásit, inkább csak bosszantó a dolog („miért pont a savlehelők?”), s a Hegy vezetőinek rendkívüli „következetességét” dicséri... Nyaff!

Szóval a leheletről általánosságban. Jól látszik, ahogy fokozatosan valóra válik az, amit már az induláskor ígértetek nekünk: a lehelet egyre gyöngébbé válik hosszú távon (bár a többi akkor elhangzott ígéret is ilyen pontossággal válna valóra...). De azt is látni kell, hogy ennek ellenére is egy megbízható támadási forma, és még mindig rengeteg előnye van az összes többivel szemben. Felfogható tulajdonképpen egy haloványabb elemi varázslatnak, amely azonban nem kerül varázsergiába, és még az illatozni is lehet mellette. Azonkívül az ellenfél esetleges rezisztenciája sem véd ellene. Összességében nem is olyan rossz; bár tény, hogy az összes többi harci stílus hatékonysága ennél sokkal erősebb lehet – de ugyanakkor azok környezetben ki is játszhatók.

Aprópó, a lehelőkről jut eszembe: képzelj, az egyik leghíresebb galetki, Nomis Leinád jelentkezett a Békeidők Hírmondói közel! Egyelőre vita van arról, hogy bevegjük-e, hiszen elég nyilvánvaló, hogy őt elsősorban nem a pezsgő szövetségi élet vonzza, hanem az új, igencsak hasznos épületek, a fókuszgömb és a lélekenergia-generátor. Én mindenesetre támogatom a felvételét, nemcsak azért, mert hírverést jelentene, hanem rokonismeres is: azt hiszem,

ő egyáltalán nem a tipikus megtestesítője az agyatlan haszonhajhászoknak, amely a fölöttem lévő szinteken zajlik. És az sem elhanyagolható szempont, hogy bár, és ráadásul éppen hatalmas elektromos leheletről híres...

No, ugorjunk, másodsorban a végtagokkal folytatott közelharcról beszélünk. Végtagjai mindenkinek vannak, s még velem is előfordul, hogy nagyon magas elektromos immunitással lények ellen – mint például az elektromancer – megmarkolom mágikus fegyvereimet, s csatadalra gyűjtve vetem magam a harcba. Szóval vitathatatlanul ez a legelterjedtebb, legkézenfekvőbb támadási forma.

A hosszú távon kifejleszthető egyre több végtag óriási előnynek látszik, az viszont elgondolkodtató, hogy az időközben egyre jobban növekvő, és könnyen az égbe szökkenő védettségeket hogyan lehet majd kiegyenlíteni ezekkel a növekedésük kezdetén még gyöngécske végtagokkal. De nem akarok vészmadár lenni, hiszen ki tudja, mit hoz a jövő.



(Mivel az én elsődleges támadási formám a lehelet, ezért lefogadom, hogy valahogy elintézik „odafent”, hogy a végtagok minden körülmények között erősebbek lesznek ennél... Nyaff!)

Barátaim jelentős része végtagjaival harcol, Csendes Dont említeném például, bár ő erősen alapoz a szolgálaira (pardon, követőire) is. Apropos, követők! Tulajdonképpen ez is egy külön harci stílust jelent, és bizony egyre többen bíznak abban, hogy majd a szolgák megnyerik a csatákat helyettük. Többek között én is... De hát mit tegyek, ha



békés természetem és gyöngécse testem mellett is behajszoltak ebbe a hegynyi kiképzőtáborba? Nyaff! A lényeg: mióta szövetségünk gyönyörű istállójában gyakorlatoztathatom Tengerszemet és Kőfejűt, mindketten szépen megnöttek, és úgy harcolnak, hogy ihaj! A börtöst például pillanatok alatt a pallóra küldték, amikor kötőködni kezdett velem az alávaló... Igen, azt hiszem, hogy követőket mindenképpen érdemes tartani (a boltosnak is volt belőlük vagy három), függetlenül attól, hogy mi az elsődleges támadási formád.

De visszatérve a végtagokra: a vastag és a tüskés börtől nem igazán féltém azokat, akik ezt a harci stílust választották, okozhatnak ugyan nekik némi kellemetlenséget, de néhány szélsőséges esettől eltekintve (mint például Rózsa Alexander – de erről még beszélek majd lentebb) az első végtagok valamelyikére fejlesztett roncsolás megoldja ezt a problémát. A gránitbőr és a nagyon magas védettség (utálnék itt, például a nagyobb erópajzsra) viszont már komolyabb veszélyt jelenthet, de talán ki tudják majd ezt is egyenlíteni varázstárgyakkal és netán – ösökbocsá’ – varázslatokkal.

Igen, lássuk most a varázslatokat! Nagyon nehéz egyben beszélni, hisz nem alkot egységes harci stílust – minden varázslóiskola, sőt, tulajdonképpen minden harci varázslat különböző. Ezenkívül tulajdonképpen mindenki használ varázslatokat, legalábbis én még nem nagyon találok olyanra, aki ne használna legalább olyan hasznos kis mágiákat, mint a kontaktus az ősökkel, vagy olyan szórakoztatóakat, mint a szellemidézés. Nem is beszélve a remek védekező varázslatról, a gránitbőréről. Szóval a mágiahasználat mindenki számára fontos, és olyanok is viszonylag sokan vannak, akik teljesen erre specializálódtak.

Legerősebbnek valóban az elemi iskola tűnik jelenleg. A villámsújtás, a savcsapás, a tűzfal – azt hiszem, ez a három univerzális direkt sebző varázslat éppen elegendő érvet jelent. Egyszerű és hatékony, brutális ereje nem igényel sok gondolkodást, érthető, hogy sokan választják ezt az iskolát... Kivéve persze a bárdokat, akiket intelligens vezetőik belekényszerítettek a szellemi iskolába. Nyaff! Bár végül is ez sem rossz iskola, elsősorban a szellemkalapácsot és a pengefalat használják sokan. A gond inkább azzal van, hogy ha valaki nem a direkt sebzés útját akarja választani, elvileg tökéletes lenne ez az iskola, sőt, voltaképpen meg is vannak az ehhez szükséges mágiák – éppenséggel túlságosan sok is... Például milyen remek harci terv: egy átokkal vagy egy agyroppanással előkészíted a terepet, aztán egy dermesztéssel megbénítod az ellenfelet... Ha többen vannak, elbájolod néhányukat vagy pengefalat húzol föl...

Hát igen, ez mind nagyon szép és elegáns, csak ehhez olyan sokféle varázslatot kellene fejleszteni, amennyit lényegében képtelenség. Emellett, ha valakihez hozzávágsz egy savcsapást, az biztosan sebződik, ami nem mondható el egy szellemkalapács esetén, és még kevésbé a dermesztésnél. Szóval aranyos ez az iskola, jó kombinációkat lehet vele összehozni, és nem is teljesen hatástalan, csak lassú, rettenetesen lassú (kivéve persze, ha valaki ennek is csak a közvetlen sebzést adó részét kedveli, mert a szellemkalapács és a pengefal elég hatékony, bár ekkor már értelmesebb az elemi iskolát választani).

Utóljára maradt a nekromanta iskola, amelyben egy nagyon vonzó dolog volt: a halál szava. Azonban a legfrissebb hírek szerint ez még sem annyira jó, mint ahogy hírlett, így a nekromantáknak gyakorlatilag nem maradt igazán erős varázslata. (Az igazsághoz hozzátartozik persze, hogy ha a halál szava valóban úgy működik, ahogy arról a fáma szól, akkor ez lett volna a legerősebb varázslat a Hegyben. Így – szerintem – jelenleg

a savcsapás az.) Kiegészítésnek persze lehet használni a varázslatait, főleg végtagot használók számára (óriásrő, fűrgülés). Szolgákra specializálódnak remek a titánok szele és a gyógyító szello, esetleg az animáció is. Egyelőre azonban önmagában az iskola mágiájára nem nagyon lehet támaszkodni, de ki tudja, lehet, hogy a későbbiekben lesznek még értelmes varázslataik. De ez igaz a többi iskolára is: senki sem sejtí meg, milyen varázslatokat fognak adni a magasabb szinteken. (Egy jellemző motívum: a hetedik szinten az elemi iskola teljesen új varázslatot kapott (melynek neve savhurrikán), a nekromanták megkapták a halál szavát (igaz, gyengébb lett, mint amire már előre dörgölték a markukat), a szellemi iskola azonban nem kapott semmit. Attól félek, hogy ez tendencia lesz, vagyis minden hatalom az elemi iskolát választók kezébe összpontosul, míg a másik két iskola (főleg az én „választottam”, a szellemi) teljesen el lesz nyomva. Nyaff!

Még egy utolsó általános megjegyzés a varázslatokról: egyelőre nem lehet látni, hogy mit tudnak majd tenni a magas rezisztenciák ellen. Mert a forrás érintése nem áll arányban a mágiellenállást adó itallal is megerősített rezisztenciával. Itt is csak annyit mondhatok: meglátjuk, mit hoz a jövő.

Hm, a főbb harci módszerek közül azt hiszem, csak az újásokat hagytam ki. Bár semmiféle személyes tapasztalatom nincs ezzel kapcsolatban (olyan értelemben, hogy még sohasem használtam löfegyvert), elég gyakran előfordul, hogy egy-egy agresszív alak berohan a barlangomba, „harcoljunk!” felkiáltással, aztán előveszi a nyilpuskáját, és egy lövéssel végez velem. Nyaff! Hát igen, egy az egy elleni harcban (és azért ebből van messze a legtöbb) szerintem egyértelműen ez a legerősebb támadási mód. Bár tény, hogy több ellenfél ellen már lehetnek problémáik, ám ezt könnyen áthidalhatják például szolgálkkal (ha azok szintén újások, netalántán varázslathasználók, akkor még jobb a helyzet, hiszen ezek nem zavarják őket a lövöldözésben), vagy ha kifejlesztenek egy másodlagos támadási formát, mondjuk a villámsújtás varázslat formájában. Szerintem tehát jelenleg ők a legerősebbek, és ezen az ellenük „föltalált” szeljpajzs varázslat sem változtatott lényegesen.

Ezzel gyakorlatilag végig is vettem a főbb támadási formákat. Természetesen rengeteg a „kevert” stílus. Én például általában lehelek, de előfordul, hogy varázsolgatók (pl. dermesztés, életszívás, gránitbőr), és néha kénytelen vagyok a közelharc fegyverekhez nyúlni. Nem említettem még azt a néhány extrém esetet, akik a fentiekől teljesen eltérő módon küzdenek. Ezeket persze lehetetlen végigvenni, hogy szolgáljak azonban egyetlen példával.

Barátom, Rózsa Alex az ősi mondásra alapozta harci taktikáját: „nincsen rózsza tövis nélkül”. Alighanem ő növesztette a legnagyobb tüskéket ebben a Hegyben (bár méretük nagyobbik részét kétségtávkívil varázstárgyaknak köszönheti). Egy jókora feliratot tűzött magára: „hűje vagyok, üssetek!”, a csatában felhúz egy gránitbőrt, és várja, hogy az ellenfelei piűfőjék. Ebben általában hamar bele is pusztulnak. Ha olyan intelligens torzszülöttel akad össze, amely idejében rábred, hogy nem jó ötlet folszúrtni magát a tüskéin, akkor ráuszítja elképesztő méretű és nyilvánvalóan közveszélyes házi kedvencét, Johnyt, a johhtukult.

– Mondd, te tényleg hülyének tartod magad? – kérdeztem egyszer tőle a feliratra utalva.

– Nem hülyének, hanem hűjének – válaszolta méteres vigyorral.

Ennyi tehát az én véleményem a támadási formákról. Biztos sok helyen tévedek, és lehet, hogy újabb másfél-két hegymoraj elteltével már teljesen másképp fogom látni a dolgokat. Hm, hát igen, azt hiszem, az a legjobb, ha mindenki megtalálja a neki megfelelő, egyénileg testre szabott harci stílust. Az olyan szerencsétlencék, mint én, akik mind testileg, mind lelkileg tökéletesen alkalmatlanok a viaskodásra, azok pedig szép lassan elsovadnak testileg, lelkük összeroppan és végül szörnyű magányban kell előltenniük az életüket... Ó, kicsoda szörnyű vízió! Nyaff!

Elkeseredetten üdvözöl:



Nefelejcs

a harcok elméleti szakértője

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2001. szeptember

KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA – 2001. 08. 24.

Név	Jel	Vessz	Típus	Létszám
Alom	□	□	Jó	60
Vasalt Bunkók	□	□	Semleges	60
Sereny Múmiák	□	□	Gonosz	54
Viharlégió	□	□	Semleges	60
Lélekfizető Ingalmas Nővérek	□	□	Raia	60
Arany Magisztrátus	□	□	Fairlight	28
Ezüst Kigyó Szövetség	□	□	Fairlight	59
Naplovagok	□	□	Raia	55
Északi Druida Szövetség	□	□	Sheran	58
Zan Rendje	□	□	átalános	52
Ördögi Kör	□	□	Nornodon	55
Mesterek Bandája	□	□	árnymanó	52
Pusztítás Profétái	□	□	Leah	49
Pöröly Rend	□	□	átalános	60
Igazság Keresői	□	□	Leah	57
Ördögi Kör	□	□	átalános	58
Hófarkas Klán	□	□	Tharr	60
Két Kard Testvérisége	□	□	átalános	59
Kvazárszklák Népe	□	□	alakváltó	23
Változás Gyermekei	□	□	átalános	15
Szamóciók	□	□	törp	56
Vashegyek Nemzete	□	□	kobudera	54
Acél Öklök	□	□	Gonosz	60
MAFFIA	□	□	átalános	59
A Korona Bajnokai	□	□	Raia	60
Aranyárskánya	□	□	átalános	52
A Pentagramma Testvérisége	□	□	Tharr	55
Vérvörös Légió	□	□	átalános	54
Illúzió Mesterei	□	□	átalános	55
Idő Porszemei	□	□	átalános	45
Éjharcosok	□	□	átalános	52
Ösontbrigád	□	□	átalános	60
Smaragd Sasok	□	□	alakváltó	22
Fény Testvérisége	□	□	Jó	15
Mágia Örkösői	□	□	Gonosz	52
Kerekasszony Rendje	□	□	átalános	37
Sheran Múmiák	□	□	Sheran	31
Szeretet Vándorai	□	□	Elenis	39
Erdő Vándorai	□	□	elf	55
Ördögi Kör	□	□	Nornodon	12
Igaz Barátok	□	□	Semleges	33
Üdvhadserég	□	□	átalános	14
Szklaköklök	□	□	kobudera	55
Humán Páholy	□	□	ember	27
Vértestvérek	□	□	átalános	43
A Káosz Lordjai	□	□	Chara-din	40
Sötét Inkvizíció Apostolai	□	□	Gonosz	26
Mélyötét Vándorai	□	□	elf	22
Ars Magica	□	□	átalános	13
Ghalla Gyermekei	□	□	átalános	20
Összhangzat	□	□	átalános	26
Arnymen	□	□	árnymanó	42
A Földelen Urai	□	□	Tharr	43
Fekete Druidák	□	□	Sheran	12
QUWARG	□	□	átalános	11
A FÉNY hordozói	□	□	Jó	9
Feminin Galeria	□	□	átalános	10
Pszichopeták	□	□	átalános	19
A Csillagösvény Tárnokai	□	□	törp	15
Ordo Draconigenarum	□	□	átalános	7
A Technika Ördögei	□	□	átalános	10
DragonBall	□	□	átalános	7
Haláltanc	□	□	átalános	10
Holtidő Társaság	□	□	kobudera	8
HALHATATLANOK	□	□	átalános	8
MAGASBA EMELKEZŐ Tündöklő Lélek	□	□	átalános	7
Ósi Hajnal Lovagjai	□	□	átalános	10
A végítélet vároí	□	□	Leah	8

KÖZÖS TUDATOK ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Az alábbiakban szeretném összefoglalni mindazokat a tudnivalókat, amelyeket a Közös Tudatokkal kapcsolatban tudni érdemes.

A KT MEGALKALULÁSA

Egy KT megalakításához 7 fő szükséges, akiknek egy mezőn kell összegyülniük, és kiadniuk az enciklopédiában korábban megadott parancsot. Leggyakoribb probléma, ha valamelyik résztvevő nem várja meg, míg mindenki odaér, és lép még egy kört, visszaérkezve a helyszínre. Ekkor ugyanis a már ott levőket levizsgálja a gép, és mivel nem voltak elegendő bejegyzés, bejegyzés, hogy sikertelenen KT alakítási kísérletben vettek részt – egyúttal törli az alakítási parancsukat. Ezután hiába érkeznek oda a többiek, ismételtelen csak nem lesz elegendő tag az alapításhoz. A legegyszerűbb teendő ilyenkor egy másik mezőn megismételni a dolgot, hogy mindenki újra kiadja a parancsot. Amennyiben az alakulás sikeres volt (következő fordulójában erről mindenki tájékoztatást kap), úgy a KT vezetője elküldi számunkra a KT adatait tartalmazó jelentést (KT neve, tagjai, típusa). Ha ezt is jóváhagytuk, csak akkor alakul meg véglegesen a KT. Itt térnék ki a KT nevére. A jó ízlés határain túl nincsen semmi megkötés, és ílyet a jövőben sem vezetünk be, hiába nem tetszik másoknak esetleg a név. Ha valamire össze lehet gyűjteni 7 embert, akkor az ő szívük joga, hogy saját terveiket megvalósíthassák.

Egy KT megalakítását nem kell előre megbeszélni, vagy bejelenteni. Fontos azonban, hogy a KT-nak legyen egy (és csak egy) olyan tagja, aki a KT érdekeit képviseli a Beholder Kft. felé. A KT ügyesbajos dolgait ezzel az emberrel beszéljük majd meg (ezért igen hasznos, ha rendelkezik e-maillal), a többiek ilyen irányú leveleire nem válaszolunk. Mindez az esetleges félreértések kiküszöbölését és a gördülékenyebb lebonyolítást szolgálja.

ADMINISZTRATÍV ÜGYEK

A KT élete során előfordulhat, hogy megváltozik a vezető személye. Vezetőváltást az alakuláskor kapott parancsok segítségével bármely KT végrehajthat, a probléma akkor adódik, ha az inaktív játékosok miatt nem tudják megszerezni a kétharmados többséget. Ezért lehetőség van arra, hogy mi váltsuk le a KT vezetőjét, ehhez azonban szükség van egy írásos (papíron), a jelenlegi és a leendő vezető aláírásával ellátott nyilatkozatra. E-mailben történő vezetőváltási kérelmet nem fogadunk el. Az ilyen, „kézzel” történő vezetőváltást csak indokolt esetekben hajtunk végre, és félévente maximum egyszer.

Sok KT-ból érkezett már kérés, hogy adjuk meg az inaktív tagok adatait, illetve tegyük lehetővé, hogy mások folytassák a játékot régóta nem lépő karakterekkel. Ezt sajnos nem tudjuk megtenni, a játékosok adatait bizalmasan kezeljük, a karakter pedig a játékos tulajdonát képezi akkor is, ha nem játszik vele. Ilyen esetekben tessék az előző vezetőhöz fordulni, ő nyomom tudja követni, ki játszik egy adott karakterrel, és talán meg tudja szerezni a tulajdonos beleegyezését arra, hogy átadja karakterét (egy ilyen karakterátadáshoz a volt tulajdonos írásbeli engedélye szükséges).

Mikor a KT eléri fennállásának 400. napját, lehetőséget kap úgynevezett képességek kifejlesztésére. Mivel ezek alapvetően meghatározzák a KT arculatát, ezért a fejlesztés megkezdése előtt kérjük, hogy a megbízott emberei a saját elérhetőségi adatai mellett nyújtsanak be egy RÖVID leírást arról, milyen jellegű terveik vannak, és nagyjából vázolja fel a KT terveit.

KT KÉPESÉGEK

- ✦ Egy KT fennállása alatt összesen 13 képességet fejleszthet ki.
- ✦ Egy képesség maximum 9 pontos lehet.
- ✦ Az első öt képességre összesen 25 pont áll rendelkezésre a KT-nak, melyből az első képességnél 1, a másodikonál 3, a harmadikonál 5, a negyediknél 7 és az ötödiknél 9 pontot kapnak meg.
- ✦ A 6. és 7. képesség előre megadott képesség, ezekre külön pontokat nem kap a KT (0 pontosak). E képességeket korábban is ki lehet fejleszteni, később azonban nem.
- ✦ A 8. és 9. képességnek már meglévő képességet kell választani. A képességekhez – amennyiben az eredeti egyedi, az eredeti KT-hoz kötött szöveg volt – írható új enciklopédia, illetve amennyiben a képesség egy varázslathoz, tárgyhoz kötődik (komponens, egyéb) és ez az adott KT számára lehetetlen feltétel, az szintén megváltoztatható, de más nem.
- ✦ A 8. képességtől kezdve képességenként 3 pontot kap a KT, melyhez természetesen hozzáadódik az első öt képességből megmaradt pontszám. A megmaradt pontok mindig továbbvihetők a következő képességekre. Kizárólag olyan képesség fejleszthető, amelyre a KT-nak elegendő pontja van.

- ❖ Egy KT-nak csak egy olyan képessége lehet, mely a játék valamelyik erőforrásában segíti a KT tagjait (tehát pl. egy tamadást adó, egy védekezést adó stb.). E tekintetben sebést adónak minősül az erőt adó képesség, és védekezést adónak az ügyességet biztosító.
- ❖ A 13. az utolsó képesség, erre a KT nem kap pontot, hanem az eddig megmaradt pontjait költetheti el (a megmaradt pontok elvesznek). A képesség csak választható lehet. A képesség kifejlesztésekor a KT megkapja a Gyógyító totem (1 pont), Butaság ára (2 pont) és Önismeret (1 pont) képességeket, illetve ha ezek közül valamelyiket korábban kifejlesztette, visszakapja az érte járó pontokat (amit azonnal el is kell költenie). Így egy KT-nak összességében 44 pontnyi képessége lehet.
- ❖ A KT képességeket igyekszünk mielőbb a játékba illeszteni, de előfordulhat, hogy több hetet is késik. Ezért előre is elnézést kérünk, nem arról van szó, hogy bárki is hátráltatni akarná a KT-t, sajnos nekünk is sorrendet kell felállítanunk a munkák között. Az ilyen esetekben nem tudunk másik képességet ideiglenesen adni a KT-nak, vagy lehetővé tenni, hogy elkezdjék a következő képesség fejlesztését.

KÉPESSÉGEK CSERÉJE

Egy KT fennállása alatt összesen 13 képességet fejleszthet ki. Mivel egy képesség kifejlesztése legalább 100 nap, mindez összességében igen hosszú idő. Előfordulhat, hogy a KT tagjai úgy érzik, hogy egy régebbi képességük már elavult. Ilyen esetekben mód van arra, hogy a KT a képességet lecserélje. A csere a következőképpen zajlik:

A KT kifejleszti a CSERE nevű 0 pontos képességet (ilyen képesség valójában nincsen).

A képesség kifejlesztésekor a KT „elfelejti” a megjelölt képességet (természetesen visszakapja az arra elköltött pontokat), majd megtanulja az általuk kiválasztott új képességet. Itt jegyezném meg, hogy a cserével a KT mindenképpen elveszít egy képességlehetőséget (ez lesz a csere ára), így mindenki alaposan fontolja meg ezt.

Lecserélni csak olyan képességet lehet, amelyet más KT is birtokol. A képesség cserét a játékvezető elutasíthatja, amennyiben a lecserélni kívánt képességgel a KT olyan előnyhöz jutott, amelyet a csere nem kompenzál. Nincs lehetőség például arra, hogy valaki kezdetben kifejleszt egy TU regenerálást fejlesztő képességet, majd amikor már az utolsó képességeknél jár, és a TU regeneráló képességre nincs többé szüksége, egyszerűen lecserélje azt. Cserére van lehetőség, ha a KT utólag ébred rá, hogy pl. VP regeneráló képességük nem annyira használható, mint szeretnék volna, és kicserélik egy más KT által kitalált, jobban használható VP regeneráló képességre.

VÁLASZTHATÓ KÉPESSÉGEK

A KT bármelyik képességnél dönthet úgy (de a 8., 9. és 13. képességeknél ez kötelező), hogy egy már meglévő képességet szeretne lemásolni. Az ilyen képességek nagy

előnye, hogy nem kell azt egyeztetni a programozóval, nem kell leprogramozni, tehát sokkal egyszerűbben és gyorsabban lép működésbe. Arra nincs általános szabály, hogy egy KT milyen képességet választhat és milyen nem – ez mind egyedi elbírálás tárgyát képezi. Az olyan képességeket, amelyek nem illenek a KT arculatához, a játékvezető nem fog engedélyezni. Szintén nem fog teljes listát küldeni az összes képességről, hogy abból választhasson a KT. Viszont ha a KT-nak van valami elképzelése, milyen képességet szeretne, tudunk neki ötleteket ajánlani.

Elvileg van rá lehetőség, hogy a KT új enciklopédiát, esetleg kisebb módosításokat eszközöljön egy választható képességnél (pl. mákrózsa helyett csuklyavirággal működjön), de egyrészt a képességet így részben újra kell programozni, másrészt lehetséges, hogy a játékvezető nem engedélyezi a változtatást speciális esetekben (pl. lehet, hogy egy képesség kiegyensúlyozottan működik az egyik tulajdonság esetében, de egy másikban már nem).

KT TÁRGY

Minden KT-nek, amelyik legalább 400 napos, és van 30 tagja, lehetősége van egy egyedi KT tárgy elkészíttetésére. A KT tárgyat valamilyen egyszerűen leprogramozható, nem túl tápos dolog lehet. Jó példa egy +2 védekezést és +3 szerencsét adó tárgy. A KT tárgy megkapásához a KT-nak valamilyen feladatot kell vállalnia, amelyet a Játékvezetőnek megír, és az jóváhagyja. A tárgy elkészítése után a KT felelőssége, hogy a tárgy mindig a KT arra legérdemesebb tagjánál legyen, ne sajátítsa ki senki magának. KT tárgyból egy darab van a KT-nak. Bizonyos történelmi eseményekben és egyéb különleges alkalmakkor a KT kaphat második példányt, de ezt nem garantáljuk, csak az első KT tárgyat.

KT ÉPÜLET

A TF történetében – főként a Városi Tanács működése alatt – volt több KT-nak is lehetősége arra, hogy saját épületet emeljen, és azt mi minimális egyedi képességgel ruházzuk fel. A KT épület azonban nem „jár”, mint a képesség vagy a tárgy, bizonyos szerepjátékos esetekben engedélyeztük. Mivel a KT épület technikailag egy „ingeny” KT képesség, amelyért nem kellett pontot és TU-t fizetni, csakis TVP-t, és ez a játékosok körében állandó vitát szült (kinek lehet, kinek nem lehet), a KT épületek intézményét mint a képességek mellett kikünyerált extrát megszüntetjük, és a továbbiakban az újfajta KT épületeket is csak KT képességként kell kifejleszteni, a JV elbírálása alapján. A képesség pontozásánál figyelembe vesszük az építésre költött TVP-t. Ha a KT újabb városokban építi fel ugyanezt az épületet, az építkezésre költött TVP-n felül semmilyen további költséget nem kell fizetnie, de kalandozó városonként csak egy KT épületet emelhet.

Mindenkinek jó játékot,

A PROGRAMOZÓ ÉS A JÁTÉKVEZETŐ

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

A tudati képességek sok kint és nebezséget jelentettek nekünk, de ugyanakkor sokat segítettek abban, hogy a KT-k egyedi arculatot kapjanak. Azt hiszem, eljött az idő, amikor már annyi képesség van, hogy szinte képtelenség átlátni őket, ha nincs róluk egy összefoglaló leírás.

Sokat beszélgettünk arról, hogy mennyire jó, ha publikusak a TF KT képességei. Vannak KT-k, amelyek jobban örülnek, ha bizonyos képességeik a misztikus homályába burkolódnak. Azonban a KT képességek kifejlesztésénél, egyeztetésénél nagyon sok segítséget jelenthet, ha rálátásokat van arra, hogy mi az, amit eddig megengedtünk, és hány pontért – az általánosabban használható KT képességeket már eddig is publikussá tettük a neten. A megfelelő kémhálózattal rendelkező karakterek pedig az itt leközlött információt már úgyszólván begyűjtötték. Nagyon sok KT képesség leírása hangulatos, szerepjátékos, olvasmányos – ha magát a képesség működését úgysem lehet titokban tartani, akár ezt a kulturális örökséget is meg lehet osztani játékos társaitokkal.

Ezért döntöttünk úgy, hogy szép lassan, sorban leközljük a KT képességek enciklopédiáját, kezdve a legelsővel. Ha valamelyik KT mindenáron ragaszkodik hozzá, hogy valamelyik képességének enciklopédiája ne legyen publikus, kérem, írjon nekünk egy levelet, indoklással, hogy miért nem akarja ezt – ekkor a képességnek csak a működését és pontértékét írjuk le röviden, az enciklopédia titokban marad. Szívesen látunk ezenkívül kommenteket is az épp soron következő KT képességekhez, amelyeket, ha elég színvonalasak, leközlünk az enciklopédiával együtt. Annál is inkább, mert minden bizonnyal sok képességről az őket hosszú ideje használó kalandozók többet tudnak mondani, mint én... A képességek sorszáma, sorrendje egyúttal keletkezésük, kifejlesztésük sorrendje is.

Azt hiszem, a jellemzők egyértelműek, legfeljebb a „Fejlesztheti:” mező igényel magyarázatot. Az „egyedi” azt jelenti, hogy a képesség olyannyira kötődik egy KT-hoz, hogy nem valószínű, hogy bárki másnak megengednénk. A „speciális” azt jelenti, hogy megfelelő szerepjátékos indoklás alapján engedélyezhetjük a képességet. A „bárki” azt jelenti, hogy megkötés nélkül bármely KT fejlesztheti amelynek elég pontja van rá, és nem ütközik ez más, a fejlesztésnél leírt szabályokba.

Lássuk tehát, kezdjük a sok évvel ezelőtt megszületett, mára már klasszikusnak számító képességekkel!

ÁLOMIDÉZÉS (100. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 1

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: -

FEJLESZTHETI: egyedi

HATÁS: +5 ÉP regeneráció kör elején. Ezenkívül a veled egy mezőn táborozók álmodnak, és az álmotól függően +5, 0 vagy -5 ÉP regenerációt kapnak.

ENCIKLOPÉDIA: Mint az Álomörzök Közös Tudat tagja, a hosszas gyakorlás és együttes meditáció során sikerült elérned, hogy sokkal kiegyensúlyozottabban és nyugodtabban tudsz pihenni. Ennek jótékony hatását szervezeted is megérzi – mostantól egy pívvel többet fogsz regenerálódni kör elején. Emellett a hatás – mentális úton – kiterjed mindazokra, akik a közeledben (értsd veled egy mezőn) táboroznak. Belőlük is automatikusan felszabadítod belső élményeidet, így automatikusan álmodni fognak. Hogy miről, az viszont rajtuk múlik – aki eddigi életét mások sorsának megkeserítésével, értelmetlen pusztítással töltötte, annak igen valószínű, hogy rémálmai lesznek, s kialvatlanul ébred. Ha viszont eddig csupa jókedv, szeretet vette körül, akkor erről fog álmodni, s kipihenten éri a reggel, akárcsak téged. (A képesség használata teljesen automatikus, nem kell hozzá külön parancsot kiadnod.)

MEGJEGYZÉS: Nagyon jól kitalált szerepjátékos képesség. Sokat dolgoztam vele, hiszen cirka 50 különböző féle álom van, más-más szöveggel és hatással, de megérte a munkát.

QUWARG-ÁSZ (101. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 0

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: -

FEJLESZTHETI: egyedi

HATÁS: Alapesetben quwarg taposásra minden lépésnél 1:24 esély van, ezt növeli a képesség 1:3-ra.

ENCIKLOPÉDIA: Minden Vasalt Bunkó álma és legfontosabb célja, hogy növelje az általa taposott quwargok

számát. Ehhez járul hozzá ez az alapvető, minden Vasalt Bunkó számára automatikusan biztosított képesség. A Bunkó tudat kialakulásának első fázisaként minden Vasalt Bunkó különleges figyelmet fordít kalandozása során a quwargok felkutatására. Ennek eredményeképpen minden lépésnél a quwarggal való találkozás esélye 8-szor nagyobb az egyszerű földi halandókhöz képest. Ezzel párhuzamosan a Bunkók karakterlapjára kerül két új számláló, az eddig összesen, és az adott időszakban taposott quwargok száma. Az adott időszakban taposott quwargok számát a KT vezetője az EK 101 paranccsal, 1 TU árán egyszerre törölheti minden KT tag számára. (A parancs kiadásakor a vezető egyben arról is tájékoztatást kap, hogy ki taposta el a legtöbb quwargot.)

MEGJEGYZÉS: Egyedi szerepjátékos képesség, mint a Vasalt Bunkók további képességei is.

VIHARFELHŐ (102. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 0

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: 1 TU, 5 TVP

FEJLESZTHETI: egyedi

HATÁS: Célpontra egy viharfelhő kerül, amely minden, a vele egy mezőn ill. szomszédos mezőn áthaladónak jelzi a hollétét. Egy karakter egyszerre csak egy felhőt tarthat fent.

ENCIKLOPÉDIA: A képesség lehetővé teszi a KT tagjainak, hogy megtréfáljanak egyes kalandozókat, akik ezt büvöléssel, lopással, egyebekkel „kiérdemelték”. A Tudati Energia koncentrált irányításával a tagok képesek megidézni a kiválasztott célszemély fölé egy fenyegetően tornyosuló viharfelhőt, amennyiben az hatótávon belül tartózkodik. Mindez 1 TU pontba és 5 TVP-be kerül, de véd ellene a Tudatpajzs. (A költséget sikertelen használat esetén is el kell költeni, hiszen ennek nagy részét a keresés képezi.) A viharfelhő – melyen cikázó villámokból kirajzolódik a megjelölt kalandozó neve – hűségesen követi célpontját és mindig látható (a szomszédos mezőről távcsővel is). Találkozáskor a célpont megviselt állapotáról mindenki könnyen meggyőződhet. [Ilyenkor a leírásban a „viharvert” jelző szerepel.] A felhő felrakása ill. eltávolítása az EK 102 <kalandozó> paranccsal történik. Eltávolítani a felhőt csak ugyanaz tudja, aki felrakta. Ha valakire felraksz egy felhőt, az előzőleg fenntartott automatikusan megszűnik. A felhő eltávolítása súlyos elvonási tüneteket okoz a célszemélynél [A köv. fordulója elején a lopásnál megszokott üzenetet kapja.]

MEGJEGYZÉS: Nagyon ötletes és eredeti képesség. Sajnos, a képességet csak egyféleképp lehetett megoldani, ha el akartam kerülni a program jelentős lassulását: a karakter letáborozásakor elhelyeztem egy virtuális viharfelhőt a mezőn, ezt lehet látni a szomszéd mezőkről is, a tereptárgyakhoz hasonlóan. A régi adatstruktúrába ezt elég nehezen lehetett belepréselni, így bizonyos esetekben előfordult, hogy a viharfelhő ottmaradt, amikor a táborozó felkerekedett, a képesség sokáig bugos volt. A térkép adatbázis bővítésével reményeim szerint ez a hiba megszűnt.

MÚMIA-PRÓBA (103. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 1

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: X TVP

FEJLESZTHETI: egyedi

HATÁS: ld. alább.

ENCIKLOPÉDIA: A Serény Múmiák KT. 1. tudati képességével táborozáskor elhelyezhet egy illúzió-jellempróbát. Ha egy jó jellemű karakter a jellempróbát nem csinálja meg, 2 gonoszságpontot kap. Ha a jó jellemű valamilyen véletlen folytán nem túl önző, és esetleg a jellempróbát megoldja, jószágpontot akkor sem kap, de ráébred a jellempróba illúzió-voltára és a jellempróba megszűnik. Ebben az esetben te gonoszságpontot kapsz a következő köröd elején. A jellempróba lerakásához az EK 103 <TVP> parancsot kell kiadnod. Amennyi TVP-t elköltesz a jellempróba elhelyezésekor, annyi TVP-be fog kerülni a megoldása is, de speciális tárgyra nem lesz hozzá szükség. A jellempróbát a gonoszok nem tudják eltüntetni GO-val.

MEGJEGYZÉS: nagyon szellemes, a KT-ra jellemző szerepjátékos képesség. Az 51-től kezdődő jellempróba múmia-próba.

GYÓGYÍTÓ AURA (104. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 0

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: -

FEJLESZTHETI: bárki

HATÁS: D6+4 gyógyítás azoknak, akikkel barátságosan találkozol.

ENCIKLOPÉDIA: Ezzel a gyógyító képességgel nem magadat vagy tudattársaidat tudod gyógyítani, hanem olyan kalandozókat, akik nem tartoznak a KT. soraiba. Az összegyűjtött tudati energiát a tagok kifejtik, majd egy részét a saját tudatukhoz csatolják,

létrehozva ezzel maguk körül egy láthatatlan tudati aurát. Ha ezután beszélni fogsz egy kalandozóval, az aurán áthatoló napfény gyógyítani fog a másikon D6+4 pontnyi életerőt. Csak akkor vagy képes a másikon gyógyítani, ha barátságosak vagytok egymással. Ellenséges, mogorva kalandozókon és szörnyeken nem gyógyítasz. Két gyógyító aura közömbösíti egymást, így a tudattársadon se tudsz gyógyítani. Mivel a gyógyításhoz szükséges a napfény, olyan helyen, ahol nincs természetes fény, nem fog működni a képesség (pl. labirintusokban, épületekben). Ez a képesség automatikus, használata tudatpontba nem kerül.

MEGJEGYZÉS: Ötletes, korrekte képesség, de egy idő után kezdtek a hasonlók elszabadulni (találkozásokor VP kapás és egyéb tápok). Ha túl sok ilyen van, rálép valaki egy olyan mezőre, ahol sok kalandozó van, és anélkül fejlődik mindene egy csomót, hogy a kisujját kéne mozdítania – ezért mostanában új, találkozáskor bárkit tápoló képességek fejlesztését már nem javasoljuk.

TUDATI LENYOMAT (105. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 1

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: 3 TU, 15 TVP

FEJLESZTHETI: bárki (nem gonosz)

HATÁS: ld. alább.

ENCIKLOPÉDIA: A Tudati Lenyomattal a KT erejének, jóságának egy darabját otthagyhatsz egy mezőn. Ehhez az EK 105 parancsot kell kiadnod, 15 TVP-ért és 3 TU-ért. Ettől kezdve az elkövetkezendő 20 játékhetten belül az, aki az adott mezőn bármilyen módon (RM parancs, varázslat (pl. oltár eltörlése)) rombolni/pusztítani próbál, azt fogja érezni, hogy tagjai rettentően elnehezednek, képtelen lesz a rombolásra.

MEGJEGYZÉS: Ötletes, kreatív, jól kiegyensúlyozott képesség, valóban hiányt pótol.

MOZGALOM EREJE (106. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 5

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: -

FEJLESZTHETI: egyedi

HATÁS: +1 támadás +1 sebzés eltaposott quwargonként.

ENCIKLOPÉDIA: A Vasalt Bunkó KT tagjai lassan eljutottak arra a szintre, amikor már elviselhetetlennek tekintik a quwargok állandó zaklatását és elképesztő mennyiségét. Ezért a Bunkó tudat kialakulásának második fázisaként minden Vasalt Bunkót a Moza-

lom ereje támogat. Ennek következményeként minden eltaposott quwarg után a tag kap +1 támadást és +1 sebzést. Ezek a módosítók természetesen a táborozásig tartanak, hiszen akkor a tag megnyugszik.

MEGJEGYZÉS: Vitán felül áll, hogy ez volt az első KT képesség, amelyet kereken el kellett volna utasítanunk, mert elindította a tápolós képességek lavináját. A játékban az ellenfelek, harcok arra a támadásra és sebzésre voltak kiegyensúlyozva, amelyet a játék keretei között el lehetett érni, semmi szükség nem volt további, KT képességből eredő tápolásra. Amiért a mozgalom ereje mégis átjutott óvatlan védelmünkön, az a tényleg eredeti és szerepjátékos körítés. A képesség erősségéről, mivel 3 lépésenként jön 1 quwarg, átlagosan a karakteren +1.7 támadás és +1.7 sebzés van, tehát nem egy közösség ereje. Igaz, a quwarg invázió során, ahol minden lépésnél lehet taposni, különleges erőt kölcsönzött a KT tagjainak.

A TERMÉSZET VÉDELME (107. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 1

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: -

FEJLESZTHETI: speciális

HATÁS: A növényeket a KT taggal egy mezőn nem lehet kiirtani.

ENCIKLOPÉDIA: A KT-ba tömörült Sheran papok mentális energiáik egy részét ki tudják terjeszteni a közvetlen környezetükre, a növényekre. Ezzel meg tudják akadályozni, hogy pusztító, gonosz kezek el-sorvasszák, kiirtsák a növényeket. Táborozásod közben az adott mezőn található növényeket eszentül nem lehet kiirtani, valamint nem működik az életszívás varázslat. A képességnek épületben, labirintusban nincs hatása.

MEGJEGYZÉS: Ld. tudati lenyomat.

AZ ELESETTEK MEGSEGÍTÉSE

(108. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 2

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: -

FEJLESZTHETI: speciális

HATÁS: Jellempróbák megoldása fele TVP-be kerül.

ENCIKLOPÉDIA: Jellemed és egész életviteled mások segítségével, védelmezésén alapul és úgymond gyakorlat teszi a mestert. Tudati energiátok egy részét arra használtátok fel, hogy a KT tagjai mostantól még hatékonyabban tudjanak segíteni másokon. Mostantól minden jellempróba megoldáskor elegendő a szük-

séges TVP mennyiség 50 százalékának elköltése (fel-felé kerekítve, tehát egy 3 TVP-s jellempróba 2 TVP-be fog kerülni). A KT képesség permanens, használata TU pont elköltését nem igényli.

MEGJEGYZÉS: Ahogy a mozgalom ereje a harci képességek első csírája volt, úgy ez az első, igen szerény TVP spóroló képesség, de teljesen korrekt és megengedhető keretek közt.

TUDATI JEL (109. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 5

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: 4/6 TU, 20 TVP

FEJLESZTHETI: bárki

HATÁS: Dupla TU regeneráció azon a mezőn, ahol a jelet elhelyezték. Különböző KT-k tudati jelei nem írják felül egymást.

ENCIKLOPÉDIA: Előbb-utóbb valószínűleg minden Közös Tudat ráébred mentális energiáinak meglehetősen korlátozott voltára, hiszen a tudati energia igen lassan regenerálódik. A Tudati Jel – egy energiakoncentráció-gömb – segítségével a KT jelentősen megnövelheti mentális kapacitását, elősegítve ezzel hatékonyabb működését. A jel két formában helyezhető el: 4 TU pontért negyed évig (EK 109 1), 6 TU pontért fél évig (EK 109 2) marad aktív, létrehozása 20 TVP-t igényel. Ha a Tudati Jelet elhelyező KT bármely tagja az adott mezőre lép, érzékeli a jelet (más KT-k tagjai nem), és ha ott táborozik, a gömb jótékony hatása következtében dupla TU pontot regenerál. A jel sajnos az idő lejártával nyomtalanul elenyészik. Ha valaki egy új tudati jelet helyez el egy mezőn, akkor az meghosszabbítja a korábbi, ha volt már ott, de más KT jelét nem lehet felülírni. A Tudati Jelet létrehozását és azoknak elhelyezkedését a KT vezetője minden esetben érzékeli (értesítést kap róla a forduló végi jelentésben).

MEGJEGYZÉS: Az első TU regenerálást segítő képesség – soha nem lett volna szabad megengedni! A TU regenerálás jól ki volt találva, az MXTU növelhető, ha valaki több TU-t akar kapni. Persze mivel ez volt az első próbálkozás, nem lett tökéletes, de azért még mindig jól használható. Ahogy egyre több KT fejlesztette ki, problémát okozott, hogy felülírták egymást, ezért megcsináltam, hogy ez ne történjen meg. Persze mindenki annak örült volna jobban, ha a KT-k használhatják egymás jeleit, de az ehhez szükséges képesség pontérték növelést nem fogadta el minden, tudati jellel rendelkező KT.

A SZOKÁS HATALMA (110. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 0

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: -

FEJLESZTHETI: speciális

HATÁS: Alapesetben a KT tagok nem lophatnak egymástól, ezt a korlátozást szünteti meg a képesség.

ENCIKLOPÉDIA: Az árnyanók folklor kedves jellemzője a baráti lopkodás, amelynek nem a haszonszerzés, hanem a szórakozás az elsődleges célja. Így a vásárokon, lakodalmakon megszokott látvány, hogy egy árnyanó nevetve adja vissza fajtársának ellopott értékeit (persze olyat még senki sem látott, hogy valamit egy másik, alacsonyabbrendű faj tagjának adjanak vissza). A Közös Tudat megalakulásakor tett elhibázott eskü így a népi szokásokat rongálta és ellehetetlenült. Itt az ideje, hogy a KT tagok újból lophassanak egymástól.

MEGJEGYZÉS: Kreatív, jó képesség, az ilyen ötletekért lettek a KT képességek kitalálva.

CSATAKIÁLTÁS (111. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 0

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: 1 TU

FEJLESZTHETI: bárki

HATÁS: Egy játékosok által meghatározott, szerepjátékos mondat kiáltása harc elején.

ENCIKLOPÉDIA: A legtöbb kalandozó elüvölti magát harc közben, de ez a szánalmas vinnyogás nem sok segítséget jelent egy komoly ellenféllel szemben. Ha azonban a bátorságot a tudattársaiddal közösen kialakított mentális tóból meríted, nemcsak önbizalmat nyerhetsz, hanem még az ellenfelet is megrettentheted a földöntúli Hanggal. A csatakiáltás használatához az EK 111 <kiáltás> parancsot kell kiadnod, 1 TU-ért és 0 TVP-ért. A <kiáltás> 1 és 20 között lehet, ettől függ, hogy mit fogsz kiáltani (ha 99-et írsz, a gép véletlenszerűen választ). A 19-20. kiáltás a KT saját kiáltása.

MEGJEGYZÉS: Fantáziadús, eredeti képesség.

TUDATI KÖR (112. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 0

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: -

FEJLESZTHETI: bárki

HATÁS: A képesség segítségével KT-k között is lehet használni a távolsági információ, tárgy és TU átadást.

ENCIKLOPÉDIA: A Tudati Kör egy speciális képesség, mely segítségével kettő vagy több Közös Tudat összefűzheti mentális kötelékeit, ezáltal lehetővé teszi te-

remtve arra, hogy tagjaik ne csak egymással, hanem a másik KT tagjaival is tudjanak kommunikálni, és egyszerűbb képességeket végrehajtani, tehát információt, tárgyat és TU-t átadni.

[MEGJEGYZÉS: A képesség kifejlesztése után, az előre meghatározott KT-(k)nak is tudsz tárgyakat, tudatpontot és információt átadni. A kapcsolat addig egyirányú, míg a másik KT is ki nem fejleszti ezt a képességet. A hatótáv minden esetben akkora, amekkorával az „átadó” fél KT-ja éppen rendelkezik (azaz nem adódik össze, így maximum 60 mező).]

MEGJEGYZÉS: Valóban jó, hiánypótló képesség, amely a KT-k 60 tagos korlátját próbálta meg átlépni ezzel a megoldással. A később kifejlesztett, kötelező képesség, amellyel a KT-k a szövetségek létrehozását kapják, sokban hasonlít ehhez.

KASZTROPLANÁRIS FEJLESZTÉS

(113. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 5

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: -

FEJLESZTHETI: bárki

HATÁS: Az MXTU TF-elhető, a többi tulajdonsághoz hasonlóan.

ENCIKLÓPÉDIA: Most, hogy a Közös Tudatokot ráébredt, hogy a tudati összefonódás lényege a kasztroplanáris síkon történik, képessé váltatok kasztroplanáris projekció révén a max. tudati energiákat fejleszteni. Természetesen az elrugaszkodáshoz minimális energiaszint szükséges, tehát a parancsot nem használhatod, ha MXTU-d 8-nál kevesebb. Ezenkívül, a tudati agyrobbanást elkerülendő, ez az eljárás nem alkalmas az MXTU további növelésére, ha MXTU-d elérte a 30-at. A kasztroplanáris fejlesztéshez a jól ismert TF parancsot kell alkalmaznod, paraméterként hatot adj meg (TF 6 <TVP>). Vigyázat, minden 9 elköltött TVP mindössze 6 TVP-nyi fejlesztésnek felel meg, tehát 9-ről 10-re 150 TVP-ért növelheted meg az MXTU-dat. Ezenfelül 9 TVP-nként eggyel csökken a gonoszágypontot, ha Leah vagy Dornodon híve vagy, a kasztroplanáris kisugárzásnak köszönhetően. Aki nem Leah vagy Dornodon híve [ill. ennek a lehetőségnek a mellőzésével fejlesztették ki a képességet, pl. I.M.], az nem veszít gonoszágypontot, viszont számukra 6 TVP-nyi fejlesztéshez nem 9, hanem 14 TVP-t kell elkölteni.

MEGJEGYZÉS: Ez lett volna a korrekt útja a TU regenerálás növelésének minden KT számára, plusz TU regenerálást egy KT számára sem lett volna szabad

megengedni. Ez egy klasszikusan olyan képesség, amellyel az ember feltápolja magát valamilyen szintig, de egy idő után már túl sok TVP-t kell költenie. Tipikusan olyan képesség, amelyet igazi táp lenne lecserezlni miután mindenki kihasználta – nem véletlenül nincs lehetőség a cseréjére.

FŐNIX IDÉZÉSE (114. TUDATI KÉPESSÉG)

PONTÉRTÉK: 8

HASZNÁLATI KÖLTSÉG: 4 TU, 20 TVP

FEJLESZTHETI: egyedi

HATÁS: Megidéz egy hátast, amely 10 mező lépést tesz lehetővé, lépésenként 7 TVP-ért, és ezenkívül ad +2 védettséget.

ENCIKLÓPÉDIA: Mint arra már te is rájöttél, a „jóságot” nem azzal lehet mérni, hogy mennyire tartod helyesnek a magad viselkedését, hanem azzal, hogy mások milyen véleménnyel vannak rólad. Az igazán „jó” személynek egyre több barátja, segítőtársa akad, néha olyanok is, akiknek a létezéséről mások talán nem is tudnak. Ha igazán jónak érzed magad, mostantól megpróbálkozhatsz egy tűzfőnix megidőzésével, mely társadul szegődik a további kalandokra, és segít téged.

[MEGJEGYZÉS: a képességet az EK 114 paranccsal használhatod 4 TU-ért és 20 TVP-ért, melynek hatására megjelenik előtted egy tűzfőnix, melyet ezentúl hátasként használhatsz egészen addig, amíg gondjait viseled. A főnix hátán 10 mezőt léphetsz egy fordulóban, egyenként 7 TVP-ért, s mindeközben kapsz +2 védettséget is. A főnix nem számít bele az idomítás szakértelem szabta korlátba (de vele együtt sem lehet hatnál több elfogott lényed. A főnixet nem kell beidomítani, hiszen önszántából marad veled.

Ugyanakkor ez azt is jelenti, hogy ha úgy gondolja, bármikor elhagyhat. Ilyen eset lehet, ha 1) agressziódat 4 fölé emeled, 2) T parancsot adsz ki valamelyik fajra, KT-ra, jellemre vagy nemre.

MEGJEGYZÉS: Bár valamilyen szinten tápot ad a képesség a KT-nak, mégsem sorolom azok közé, amelyek a KT képesség inflációjához és eltáposodásához vezettek. Jó szerepjátékos keret, korlátozással, és valamilyen szinten hiányt is pótol. A leírás szerint a fejleszthetőség egyedi, azonban más KT-k is fejleszthetnek saját, névre szóló hátast idéző KT képességet. A képesség kifejlesztésekor még elég tápos volt, de a játék evolúciójával bekerültek jobb hátastok is, így a főnix már nem nyújt akkora előnyt, mint régebben. Mégis, valószínűleg nem sok álomörző van, aki főnixpajtását elcserezlné bármi másra...

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 keresheted (legújabb HYPER, MAP),
 - ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-terképen,
 - ♦ rendszeres KI-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
 - ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!),
 - ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell.
- EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.**

Címünk:

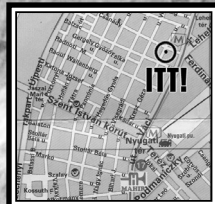
CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00

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



APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

Az Alanori Krónikában minden TF vagy ÖV játékos ingyen adhat fel apróhirdetéseket, melyeket az újság végén, fajtánként csoportosítva olvashattok. A hirdetés feladásának módja: egy külön papíron küldd be a hirdetés az 1680 Budapest, Pf. 134 címre, vagy add fel a fordulódoddal 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 karakterszáma 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 ízlésünk 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 alkalmazz, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

TÜLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT. KONKAT

□ Kardforgatók! Párhajósok! Írjátok meg fegyvereiteket és azok összetevőit egy kezdő kardforgatónak! Előre is köszönök mindent! (3519 Miskolc, Bártfai u. 5.) Szeleteljétek vágófégyvereitekel karikára az életek tornyosuló állatokat! Üdv: **Ghostdog főszámán 8. (#1340)**

□ Szeretném megkérni az alábbi kalandozókat, hogy legyenek szívesek elküldeni nekem azon fordulójuk fénymásolatát, amiben az Olimpiára neveztek. (Vagy csak mentálban írják meg a lényeges adatokat.) Szóval: Zoat (hogy a fenébe sebeztl köhgyűvel, 3 támadással 27-es védelembe 80-at), Csörcsil, valamint a 2. kategória 3. helyezetteje, akivel bár nem harcoltam, de kíváncsi vagyok rá. Csak ennyit akartam mondani. Ha valaki akar valamit, az alábbi címen elér: Fűrész Zoltán, 1072 Budapest, Rákóczi u. 34. I. em. 22., Vonnák Tamás címén. Üdvözlettel: **Daniel McLoad (#5519)**

SEGÍTSÉG

□ Kezdők figyelem! Nem tudod annak az istennek az áldozati tárgyait, akinek be akarsz áldozni? Fogalmad sincs a rúnákó koordinátáiról? Majd én segítek. Csak figyelj, és okulj! Tehát a lista: Fairlight: áldozati tárgyak: mérleg (81), kaktusztüske (114), 1 ap (50), rúnákövek: (47, 27), (51, 47), (47, 58), (46, 108). Dornodon: csontszablya (64), dözmöngszív (122), gyenge méreg (26), rúnákövek: (36, 21), (42, 29), (42, 58), (38, 87), (43, 98). Chara-din: DEM (1), grákkóbor (41), CHD ékkőve (517), rúnákövek: (44, 103), (48, 31), (51, 66). Raia: ugarhéj (100), púderkő (119), madártoll (112), rúnákövek: (42, 23), (34, 47), (31, 63), (36, 88), (44, 97). Tharr: fákllya (36), sallankarom (128), rézdarab (70), rúnákövek: (33, 29), (30, 49), (40, 63), (34, 48), (41, 101). Elenios: mákrözsa (56), vizionár szem (102), 1 csepp ragasztó (83), rúnákövek: (42, 31), (35, 48), (45, 63), (31, 78), (42, 98). Sheran: móri gyümölcs (116), róka farkok (124), szárnyas hernyó (69), rúnákövek: (33, 27), (33, 42), (43, 62), (40, 84), (32, 101). Leah: bordacsont (16), csuklyavirág (133), fekete gyöngy (99), rúnákövek: (34, 32), (42, 50), (43, 64), (39, 76), (33, 99). Ennyi. Remélem sokaknak segítettem. Ha bármilyen infóra szükségem van szörnyekről, tárgyakról stb., írj bátran, főleg ha kezdő vagy (enciklopédiákkal sajnos nem szolgálhatok). Az esetleges pontatlanságért elnézésekért kérem. Addig is szvasztok!

Estarian Blachias (#5121)

□ Üdv túlélők! Most érkeztem a kiégett földről, de már rengeteg kérdésem van. Gondoltam néhányat papírra vetek, hátha megválaszolja valaki. A játék 92-ben kezdődött (9 éve). Mit csinált a kalandozóim 9 évig a kiégett földön? Mit evett? Csak mert olvastam a Két világ közt c. regényt,

APRÓK

ahol a kiégett földön nem volt semmi. Hol lehet keleten beáldozni az isteneknek? Hol lehet pénzt szerezni? Hogy lehet csatlakozni egy KT-hoz? Miért csak a gyakasért kapunk TP-t? Harcoltam egy lénnel, akit majdnem legyőztem, de sikerült elmenekülnie, na ezért a harcért sem kaptam TP-t, ahogy a jellempróbakért sem. Ez így nem szerepjáték. Miért veszíti el a DVSC a mérkőzéseit? Ha bárkinek vannak felesleges tárgyai, amik egy kezdőnek sok segítségét adnának, azt nagyon megköszönném. Na, majd még írok, ya nyírség drukkerek jelentkezését várom végtére is kell a TP. Üdv túlélők! Tisztelettel:

Bartleby (#4572)

□ Üdv! Nem zavarok sokáig, csak azokat szeretném megkérni, akik tudnak Warpign közelében az alábbi tereptárgyak közül: lápi hajlék, elf kősa (681), timárkunyhó (684), manóodú (698). És az új szörnyfészkek koordinátáit is megköszönném. Választ, légszi ha küldesz, mentában tedd! Előre is kösz! És nagyon megköszönnék minden a fehérbérci városi küldvel kapcsolatos infót is.

Vonnák Tamás, Jander S. Mcload (#2683)

SZÖVETSÉGEK. KT-K

□ Kalandozók! KT-nk igen gyengén áll aktív tagokkal, tehát a következő képességünk fejlesztése is nagyon lassúnak ígérkezik (8 TU/hét). Ezért vennénk, vagy ajándékba elfogadnánk kb. 50-100 TU-t. Keleten esszencia kristályt kölcsönöznénk, illetve vásárolnánk. Várjuk az ösereg KT-k és áldozatra kész kalandozók jelentkezését! email: v-kiss@ax.hu Üdvözlettel:

A Technika Ördögei KT (#91162) tagjai

□ Kerekorsósok! Régóta kereslek titeket, de hiába. Egyetlen rendtággal sem találkoztam. Ha esetleg valaki kijön azonosítók közületek, legyen olyan kedves és keressen meg. Ha van lehetőség rá, belépnék közületek.

Macskaszemű Marion (#2817)

□ Lithas mindenkinek! Sokat beszéltem már. Főleg a Legnagyobb Úrról, az ő hitéről, tanításáról. Voltak akik meghallgattak, és szívükbe fogadták az ő igazságát, azóta a kiemelkedettek útját járják. Voltak, akik nem hallgattak rám, elfordultak az igaz úttól, önjelölt istenkék, vagy az Ósók szörnyistenének híveivel szegődtek. Ők majd belátják tévedésüket, amikor már késő lesz. Vannak, akik még nem hallottak, vagy csak nem figyeltek eléggé. Hozzájuk szólok most. Keressétek a Legnagyobb Úr útját, és vezetnek majd benneteket, kérdezzétek igéit, s majd tanítanak titeket, kérjétek, és megadatik nektek az

ő világsága, higgyetek, és Ő hatalmat ad nektek! Beszéltem már társaimról is, akik mellém álltak, és a Legnagyobb Úr dicsőségére, bizonyítja az új Ige erejét, összefűztük tudatainkat. Ha hiszel az Ő útjában, és hiszel az Új Ige igazát, várunk téged is. A (#9168)-as KT nevében:

M. Bill (#2398)

□ Üdv mindenkinek! A Sötét Inkvizitorok még mindig várják a KT nélküli gonoszok jelentkezését. Állj közénk te is, légy e tevékeny KT tagja! Eljött a sötétség ideje. Ne maradj ki a jóból, amelyet a KT nyújt tagjainak! Jelentkezés Kámfornál: Druhapolicsik János, 2432 Szabadegyháza, József A. u. 2/c. Siess, nehogy lemaradj!

Fistandantilus (#1079),

Leah sötét inkvizitora

EGYBÉ

□ A törvény és a jószág követőinek! Raia templom épül Huertol közelében, aminek építéséhez társakat keresek. Az épület egyharmada már áll, de elkelne még néhány dolgos kéz. Érdeklődj a következő telefonszámom: Balla Gábor 46-336-536 este 6 után, vagy a tuzhajuu@freemail.hu e-mail címen. **a Tuzhajú (#4652)**

□ Emberek és egybek! Miért szürkületet el? Tiszára levitették a GN szívnálát. Régen öröm volt olvasni a GN-t. Most meg egy csomó rovat kipusztult (humor, szerelem... stb.). Ez így nekem nem tetszik. Szóval akár tetszik nektek, akár nem, emelni fogom a GN szívnálát. Remélem, van még rajtam kívül néhány értelmes kalandozó, és támogató. Vitakozni a (#1649)-es mentálszámon lehet. Más. Sheran igaz? Segítetek, ha egy új hívet akartok szerzett istennőtok szolgáltatába állítani! Kellenének beáldozási tárgyak. Írjátok a (#1649)-re! Addig is minden kalandozóknak kellemes kalandozást kívánok: **Agenor Insignis (#1649)**

□ Hello! Leah templom építéséhez társakat keresek Warpign és a csatamezők környékén. Eddig hárman vagyunk, a helyet nem sokára megkeresem. A hirdetés a megjelenéskor még aktuális. 37-385-595, 70-219-3180, Szegfű László, 3032 Apc, Árpád u. 38/l. sonyanery@freemail.hu, mentál: (#2398), (#4760) **Laci**

□ Leah urunk tiszteletere templom építése kezdődött a (130, 91)-es mezőn. Az Árnyékvilág Uralkodója várja híveit, hogy leróják kegyeletüket. **3.14ás Zsiga (#2878)**

□ Másodállásban templomépítést vállal nagy munkabírással is jó kezűgyességgel rendelkező Elenios hívó. Elsősorban Fehérbérc vagy Libertan (esetleg Warpign) környékén. Ugyanitt megrendelhető esküvívő szertartások lebonyolítása. Kérésre hához megyek. **Darlan (#2529)**

□ Ti állítólagos „Nagyok”, holtak lelkei! A mindent átható Fun nevében én, az Edhel nép sarja hívlak titekre benneteket itt, az Elvesztett Földön, a Sors gyermekei előtt, hogy saját szemünk előtt nyerjünk bizonyosságot, mit a kérel-

hetetlen sodrú idő rejteget előlünk! Nem vagyok egyebek csúf álomléderecnekél, ki arra való, hogy árnyékköpenyüket lebegtetve rigóassák a Jövő ifjait. Fuin hívásának engedelmeskedve emeljétek hát fel koporsótokat, fújja ki a szellő a törött bordátokra porladt földet, rakjátok össze kopott csontjaitokat, s a vigyorgó koponyával bólogassatok szavamra, mint ahogy tesztek azt némán, mióta eltávolítottok közülünk. Feleim! Saját szemetekkel nézétek a kihantolt temetők oszlóföld maradványait! Ezeket akarjátok vezérlő csillagokként imádni? Orrotokat megcsapja az oszlasban lévő hűsöd felszabaduló, áporodott, savanykás tetemetőszag. Ez volna a régi mámor íze? Csillagtűző Holdúrnő kecses léptei borítanak fátóly túlvilágba révedt szemünkre, a halálsokorba gyűlt, egymással fejfákon táncot járó gyűlévész szellemesereg bűzös kipárolgású gyűlekezet távolodik, s a sötétségből Limlim király aranyló sugara ébreszt fel mindnyájunkat. A kacagó sugarú erdőben, a trillázó madarak hangorgyájától kísérve, a finom, eső utáni fű illatát beszippantva Faroth úrnő kezéből részesedve fontold meg, hogy mit érdemes választani: elmúlt idők borogozás árnyai felé visszamerengeni, vagy új idők, új nőitát dalolva megírni saját történelmünket. Avagy annyira alaválók volnánk, hogy nem jut más számúnkra, csak a más tollával, idegen vérről írt krónika? A régi hírnév koronája vagy az új idők dicső kardja? Emlékezzetek a szavamra: A kardot választ!

Othar (#4463)

□ Túlélők! Mint tudjátok a tűzihvar óta örök tavasz uralkodik. Számításokat végeztem azzal kapcsolatban, milyen hatással van ez a talajra. Ez lett az eredmény: az évszakok változása nélkül a talaj még két évig bírja tápanyaggal a tél pihenése nélkül, mikor a talaj megújul. Ha két évben belül nem áll vissza az évszakok változása csak a nekrofunk maradnak életben (akik úgy mágiából táplakoznak) és néhány csodabogár növény. Sheran hívók! Azt hiszem itt az ideje megmenni a természetet.

Gimriksurtr a gnóm

□ Üdv csávók és egybek! Én Ghostdog vagyok, a kezdő csoró. Vennék használt sötét kámszát és egy lapockacsontot Quill környékén. Keresem azt a Leah hívó árnymanót, aki az előbb említett városban járt július 13-án. Egy mutáns pökön lovagolt. Kérlek írjál! (3519 Miskolc, Bártfai u. 5.) Ugyanezen a címen várok olyan leveleket, melyekben leírátok nekem milyen bőr mire használható. Árnymanó lányok leveleire feltétlenül válaszolok, akár más témákban is. Üdv mindenkinek! **Ghostdog főszámán 8. (#1430)**

□ Üdv mindenkinek! A GN-nek nincs színvonal. Ez ellen csak a játékosok tehetnek, tehát íratok! Nem hiszem el, hogy mindenkinek van Internet elérhetősége. Régebben 5-6 oldalt is összeraktok, most meg lassan fél oldal alig jön össze. Ennyire elfogyott a játékkedv? Mert akkor

valóban az ÖV győzedelmeskedett a TF felett, legalábbis egyelőre, az aprókat tekintve. Tegyük valamit a TF „fogyása” ellen!

Balogh Tamás, Fistanantilus (#1079)

□ Üdv Mindenkinek! Először is szeretnék az olimpiai ellenfeleimnek gratulálni, illetve mindenkinek, aki indult. Szörös, nagy mákod volt. Bocsi veled, meg kár, hogy nem harcoltam 100% eséllyel veletek volna. Más. Aranyárskányim mivel TF-talín nem voltál, és elérni nem tudlak a nagy nyílvanosság előtt szólítalak fel, hogy add meg a 3-5 ezer aranyat+kamatok amivel tartozol. A megállapodás rég nem így szólt, nagyon jók jártál az üzlettel. De lásd milyen rendes vagyok, ha egy hónapon belül átutalod a háromzeret a számlámra megadtad minden tartozásod, erre itt esküszöm. Még egy dolog. R.P.-nek (#4745) üzenem és más egyedül játszó pécsinek, hogy még vagyunk páran, ha kevesen is. Ahol elérhettek: issus@freemail.hu m.h.: 72/512-573, mobil: 30/911-8856 Barnabás. Egy érdekesség: Antaressele egy quwarog rohamosztagba 10473-at sikerült sebeznom, a veteránok gondolom, tudják hogyan. No mindenkinek élvezetes és sikeres kalandozás!

Issus Banth (#1173)

□ Vírasszok. Álmaimban végigjártam mind a nyolc ösvényt, meghaltam és újjászülettem, háborút tarolt le, újra kivirultam, még izú álmaim száraz pernyévé olvadtak szét, s az ősi tudástól megérségült elmém beleült a hullálmóz, minden elnyelő masszába. S a gyötrelmes látomás követője kiüresedett, keserű ébredés. Ahogy a kerekded Hold csillagó fényétől körülragyogva magamba szívom a komor bozótos rideg magányt, gondolataim újra és újra megjövendeltett Sorsom körül forognak. Melyik lesz az én utam? S nyomasztó teherként magasodik felém a vízió: az Ősi Morgwath Nagyúr seregei összemulanak az Elveszett Föld lakóinak egyesült rohana alatt. Olyan roham alatt, amelyet még nem látott a világ, hisz naugok harcolnak edhelek és ergondok oldalán. Im, a mindenek felett trónoló Egy kinyilvánította akaratát – s életem törékeny szála a Sors vaskos fonatához lánccal volta miatt én, népem dicső harcosa, ezt az eleve elrendelt győzelmet megváltoztatni nem tudom, s talán nem is akarom. De hitem még nem dűlt szét, s érezve a testem minden izét átjáró ősi erőt, tudom, hogy mégis melyik oldal számít erős karomra, s hová hív a vérem. A nap felkel, majd az éjszaka követi. A táborútot pisllakolva kilaszik, s én a csillagfényes égbolt palástja alatt ülök felemelt fejjel. Vírasszok.

Othar (#4463)

SŐK VÁROSA

KALAND

□ Üdv mindenkinek! A nevem Hegedűs Máté, az ÖV-n Morgan can Dierként ismerhettek, az elsőők között érkeztem meg a Teron hegybe.

Hosszú idő után újra portyázásra adom a fejemet, de nem Morgant fogom folytatni, hanem Tyron Assesful (#7608) nevű galetkimet az első szintről. Ezért arra kérem a régi haverokat (Toxicolopoid, Gal Edkins, Macros és Szikla Szi-si, bocsi ha valakit kihagytam). Érdekelnem, mi van teleték srácok, mi lett belőletek a hosszú idő elteltével. Szívesen szereznek a régi barátok mellé újabbakat, úgy hogy bárkinke a levelére válaszolnák. Sok sikert mindenkinek! Üdvözlétel:

Hegedűs Máté,

ezentűl Tyron Assesful (#7608)

SZÖVETSÉGEK

□ Kedves galetkik! Itt az ideje, hogy belépjétek közénk! Elérkezett az idő, hogy tegyünk valamit a galetki fajért, illetve fajunk ellenségei ellen. Az Ében Légio azért alakult, hogy újra élesszük a régi légioók szellemét. Az alapító tagjaink azoknak a régi légioóknak a leszármazottai, akik annak idején az Ellenség ellen harcoltak, illetve megtisztították a hevet őseink számára. MI szeretnénk egy olyan ütöképes légiót alkotni, mely nem fertőz meg a korrupció és a szétűzés. Egy szövetséget, amely szervezeten és bátran képes szembeszállni a galetki faj ellenségeivel. Mi tiszteljük a hagyományokat, de keressük az új utakat is. Mi nem írjuk elő tagjainknak hogyan harcoljanak, lehetnek közelharcosok, pszionisták, mágosok, löfégyveresek, vagy a felderítés és kémkedés mesterei. Csak egy számát: a galetki fajért harcoljunk, és úgy, hogy őseink büszkeséggel, tudóaink tisztelttel nézzenek ránk. Ha felkeltettük az érdeklődésedet, keresd vezetőinket! Címe: Schmidt Balázs, 5055 Jászládány, Gorkij út 4.

Blood az Ében Vértvadás (#5114)

□ Szerintünk Leanthilnak egy kis problémája akadt a „magasabb” matematikával. Megállapította, hogy Crag Hack Drakon Xsi a Mágustanács teljes taglétszáma. Emelett ő maga ír Llys Meldrynről. Akárhogy számolom, ez már ugye legalább kettő tag. Más. A múltkoriban találkoztam az egyik kisebb Leanthil fattyal, egy bizonyos Karacsal, akinek a neve erősen emlékeztet a szemlekalapács súlya alatt szétropanó koponya hangjára. Erről élőben is megbizonyosodtam. Hát, ha mindenki ilyen roppant erős a Fény Apostolainál, akkor javaslom, legközelebb hárman jöjjenek, hogy a szolgálmaink is legyen valami dolguk. A másik tagjuk, Skant Venz, mikor belépett hozzám, térdre borulva könyörgött, nehogy társa sorsára juttassam. Én szolgáim után odavettem neki néhány falatot, miközben Ő valami eltévesztett barlangokról motyogott, majd a Mágia hatalmát dicsőítve elsomfordált. De már látjuk a fényt az alagút végén. Úgy vetjük észre, hogy van eredménye kemény nevelő munkánknak. Ruh Nestah talán kezd kilyenni a sötétségből. Volt bátorosa kihívni Llys Meldrynt, ami bár ostoba, önmagában mégis

becsülendő dolog. Emellett egy szellemidézéssel segítségével tiszteltt nagysága előtt. Hiába, a remény hal meg utoljára.

Crag Hack Drakon Xsi (#9846), Mágustanács

□ Szvaszotok gyerekek! A Kankurencia nevű óvodás társaság felvételt hirdet. Várjuk mindazon gyerekek jelentkezését, akik a (#15033)-as szövetség tagjai szeretnének lenni. Amit kínálok: meleg kakao, friss kalács, pihe-puha ág, meleg baráti társaság. Amit követelünk: 20 ezer arany óvodai tagdíj, 20 óskó, ha belépsz, gondoskodnod kell az utánpótlásról, mert az óvodai rendszer piramis alakú. Ha ezek után képes vagy jelentkezni, keresd a „Szeretem a gyerekeket, jól megfőzve” feliratú pólot viselő óvónéniket. Stefán Krisztina, 7620 Pécs Pf. 78. Tel.: 30-385-3754. Magmatikus Büzfelhőszáj és tápcsirke társa Cy Bon Tom.

Magmatikus Büzfelhőszáj (#8506)

□ Teron hegy népe! Egy negyed hegymorajjal ezelőtt (AK67) hatalmas dolog történt. Kiderült, hogy a Mágustanács nem egyszemélyes szövetség, hanem kettő. Elbűvölő bemutatkozó írásukat gondolom sokan olvasták, én egy kis magyarázatot fűznék hozzá: „Most van hiány” – két dologból is: észből és tagokból. „Nagyk erőfeszítésébe” – ez gondolom magukra értették (mind a ketten). „Éjjel-nappal dolgoznak, hogy megkönnyebbítsék a galetki társadalom terhet” – ez az egyik dolog, amit eddig nem tudtunk róla (a másik az, hogy már ketten vannak). „És megszabadítsák mindattól a rossztól és gonosztól” – engedtessek meg, hogy ezt magunkra vegyem, mert e szövetség tagjai érthetetlen ellen-szervert táplálnak irántunk. És végül, de nem utolsósorban: „Lehetőséget kínálok nektek” – tanúi lehetünk az őszinte galetki önzetlenségnek. A hatalmas mester(ek) lehetőséget kínálnak nekünk, egyszerű halandóknak. Ehhez a témához még annyit fűznék hozzá, hogy bevallom, voltak ellentétek közöttünk és „néhány” galetki között, de ezeket intelligensen elrendeztük (vagy próbáltuk), míg a Mágustanács tagjai a pocskondiázás módszerét használják fel, hogy szövetségüket népszerűsítsék. Más, de mégis ez. A tagok úgy látszik nem csak a mi életünket próbálják beszabályozni, hanem egy bizonyos Avocato Terrasiniét is, akinek parancsokat osztogatnak. Kinek képzeltek magukat? Ezekre a dolgok jó lenne elgondolkozni (de csak együtt, mert ha jól látom, külön-külön nem megy!)

Hangillatú Aranyalma (#4244), apostolnő

EGVÉB

□ Tiszteletem minden galetkinek! A második szinten keresek társakat az FC-hez és az 50. kaland megoldásához. Várom hasonló, magányos galetkik jelentkezését a barlangomban.

Ogremoch (#3572)

□ Felebarátaim! Bizonyára minden józan galetki a szívén viseli kedves követőinek sorsát. Ám ennek ellenére bizony a Hegymély cudar viszonyai rákényszerítenek minket arra, hogy sorsára hagyjuk kis kedvenceiket. Ki az a galetki, akinek nem szakad meg a szíve, amikor hű társunk a barlang bejáratából még egyszer visszanéz? Ebből kifolyólag határozták el a Bölcsök, hogy orvosolják ezt a lehetetlen állapotot Menhely és Állatfarm létrehozásával. Ezúton hirdetjük ki, hogy szövetségi barlangunk egy részét erre a célra szánjuk. Várjuk tehát minden galetki üzenetét, melyben megírja, hogy mely szolgákat bocsátotta el, vagy hagyta el. A szövetség tisztogatói azután segítenek megtalálni az elveszetteket, s attól függően, hogy értelmes/nem értelmes fajról van szó, helyezzük el őket a menhelyen/farmon. „Vendégeinknek” igyekszünk a lehető legjobb ellátást biztosítani. Kérésre a nálunk levő lények mellett az adományozó gazdák nevét is feltüntetjük. Az alábbi címre várjuk a jelentkezőket: Eleven Éjszaka-Rax (#3454), Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30. tel.: 62-327-727. A netesek pedig ide írjanak: kolaroz@edu.szote.u-szeged.hu

Eleven Éjszaka-Rax (#3454)

□ Helló-belló nyamvadék! Te az első szint koronázatlan királya! A bátorságod messzeföldön híres, ezért repesve várjuk, hogy felköltözz, és meglátogathassunk PV 1-gyel. Ne örülj, ha nem jössz, akkor majd mi mozgósítjuk testvéreinket. Tényleg, milyenek az éjszakai, most, hogy legalább 2000 galetki feni rád a fogát? Elég kellenetlen lehet, de ezt magadnak köszönheted. Ja, semmi sem tart örökké királyom. Nart Wein, Cy Bon Tom, Magmatikus Büzfelhőszáj, Rémalom, Hajnalszárny, Fenrkhazant Tsinborongia a Kankurencia szövetség pusztító. **Cy Bon Tom (#5928)**

□ Leanthilnak, a prófétának! „Lesz köztetek, aki állapotában megcsömörlvén, ruháját megszagatja, fejére szennyes föld porát szórja, s önön fejére álmok hamisságát idézi. Ő lesz, aki köztetek megcsalt szavait öltözteti fényes beszéd köpenyibe, s hamis ígék mézét csöpögteti a közösségek szívébe, elhaljtíva őket maga magához, megláncolja őket beszédinek hamisságával! Romlottságot, konkoltyú hint, értelmes szavakat őklend ki átkozott torkán, s aki ellenszögvélvén, tagadván tagadja ocsmány tanait, az hitetlennek, tévelygőnek kiálltatik ki általa. Az undok hívság rabja, a maga rútságát tajtékzó, megveszekedett torzszülött ő, kinek szemét hamisság fénye vezérli, s szájaából fertelmes féreg kiáltozza rútságos ígét. Légy könyörületes hozzá, mert őt szemei megcsalták, s füleibe ígék hamis hangja lopakodott!” Kétkelnedi kell! A felsőbb hatalomba vetett vak hit elfogadhatatlan, éppúgy, mint a galetki társadalmat züllesztő, kicsinyes, bosszúálló magatartás. A tévelygés Leanthil: nézőpont kérdése. Üdv:

VII. 2. **Gevura (#7551)**, a megátalkodott

□ Legutóbb, mikor a kutyaszint központi barlangjában sétáltam, döbbenet vettem észre, hogy T. Astheron íródjából megbilincselte orglingokat vezettek el. Megkérdeztem az egyik őrtől, hogy hogyan kerültek torzszülöttek a központi barlangba. A pofa elmondta, hogy az orglingok eredetileg a Teron Hegy Krónika nyomdájának rabszolgái voltak. Néhány hete a torzszülöttek ellen fegyelmi eljárás indult, mivel összekeverték a galetkik által beküldött cikkeket, így ezek nem a megfelelő rovatba kerültek. Az eljárásban a főszerkesztő példaként említette, hogy Leanthil a kezdeti angyalos írásait eredetileg a humor rovatra szánta, és csak az orglingok hanyagsága miatt kerültek a komoly hangvételű cikkek közé. Az újság azonban nem közölt helyreigazítást, bízza a galetkik helyes ítéletképességében. Másnap azonban megjelent néhány, orgling disznóval vetekedő IQ-jú, idétlen alak (pl. Echi-Echi Papangh), akik komolyan vették az angyalos cikkeket, elkérték Leanthil címét, hogy szövetkezessenek vele. Az őr azt is megemlítette, hogy a helytartók csak azért tűrik, hogy Leanthil tévedésben tartsa, és kihasználhassa a szánalmas teremtményeket, mert az ő irányítása nélkül ezek még a legalsó szinteket sem tudták volna végig csinálni.

Rabel Extravaganza (#7007), ében légionárius

□ Én, Jimmu P., a pimasz nő, ezennel hadat üzenek a Fény Apostolainak bosszúból, mert utálatosak, bizonyítékom nincs. Reményem viszont az, hogy egy szinten élnek velem. Csak az utánuk líhegő ministránsaikat küldhetik a nyakamba, akiket kibűzintek a barlangomból. A látvány is eljjeszt mind őket, mert már az utolsó ruhadarabot is lelopták rólam.

Jimmu P. (#5258), a porontyszíntről

□ Szeretnék köszönetet mondani Lys Meldrynnnek az átkozott tárgyakért, amiket át-küldött. (Gyűjtő vagyok...) Más. Köszönöm a sok jó tanácsot és bátorítást (nem beszélve a dícserejtől), amit Wullan Sannox a Jer, az Ében Lord küldött. Még szerencse, hogy ilyen hű barátaim vannak... A Mágustanácsnak üzenem, hogy a „max IQ 3” az több mint a 20.

Ruh Nestah, az Átok

□ Jövő héten lelovom az összes zsiráfort.

(#3721)

□ Tisztelt kezdő, haladó és vérprofi fajtársaim. A véleményetekre haladok kíváncsiak a Dart Mahul kontra Leanthil idétlen vitája ügyében. Szeretnék üljünk be mi is a homokozóba, és nyaldossuk egymás nohnetárgomóját, vagy mennyünk és üssük le a két hangembert.

Kankurencia, a lázadó ifjúság (#15033)

□ Üdv mindenkinek! A hirdetés megjelenésétől számított 2 hétig még kapható a barna szörömök (#70231) az első szinten a (#3568)-as barlangban. **Besenyőantibácsi**