

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Itt a nyár, egy újabb TF találkozó és egy újabb Hatalom Kártyái kiegészítő. Lassan már szinte menetrendszerű a dolog, és pontosabbak vagyunk a MÁV-nál is. Olvasóink többsége ezt a számot a találkozó hetén fogja megkapni, így számukra írnék pár csalogató dolgot a közelgő, jubileumi összejövete-lünkről. Az gondolom már köztudott, hogy a megjelenő játékosok egy karaktere kaphat egy kis TF-es vagy ŐV-s tárgyat. Mindemellet – a szokásos programokon kívül – lesz még gladiátor bemutató is, ráadásul az árverés is eltérő lesz a hagyományostól. Bízom benne, hogy mindannyian jól fogtok szórakozni.

Még egy nagyon fontos dologra szeretném felhívni a figyelmeteket. A honlapunkon már megtekinthető az új, internetes játékunk szabálykönyve, és sok egyéb érdekes dolgot is olvashattok a Kalandok Földjéről. Mi élveztük a tesztelését, és remélem, ti is élvezni fogjátok a vele való játékot.

Címlapunkon ezúttal a Krondor: Árulás című Raymond E. Feist könyv borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Dol

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 6. (78.) szám (2002. június) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: május 17. **A júliusi szám lapzárta:** június 19.

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

ISSN 1219 770 X

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

Fel nem basznált kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza.

A Türléők Földje, az Ősök Városa, a Kősz 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

KIEGÉSZÍTŐ HARCI SZABÁLYOK 2

A Shadowrun 3. kiadásához

A BATTLETECH UNIVERZUMA 8

A Csillagliga bukása után

LAPELEMZÉS 18

Sötét Kor

KOMBÓK 23

Torzszülött horda

ÚJ VERSENYEK 25

Júniusban és júliusban

HOGYAN CSINÁLJAM? 27

HKK feladvány

ÜREGEK MEDITÁTORAI 30

ŐV novella

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE 36

A lázadásról

KUTYASZINT 39

A kalandok

GHALLA NEWS 44

A TF hírei

KALANDOZÓ KALAUZ 44

KT-KÉPESSÉGEK 48

TF-FEJLESZTÉSEK 52

APRÓK 54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

KIEGÉSZÍTŐ HARC SZABÁLYOK

A mostani cikkben a Cannon Companion című kiegészítőből válogattam össze néhány olyan szabályt, amelyek kiegészítik az SR3 alapkönyv szabályait, illetve segítenek színesebbé tenni a játékot. A kiegészítőben természetesen még rengeteg hasonló, érdekes módosítás és szabály található, de megpróbáltam olyanokat választani, amelyek az alapkönyvön kívül más kiegészítő használatát vagy ismeretét nem igénylik.

PÁNCÉLOK SÉRÜLÉSE

Annak a karakternek, aki Közepes vagy nagyobb sérülést kap egy nem Kábulás sebzést okozó támadástól, páncélsérüléssel is számolnia kell. A páncél szintje (ballisztikus vagy ütési) minden, az értékének megfelelő sebzés után 1 ponttal csökken. Példa: a karakter páncéldzsekit visel, és 10S értékű sebzést kap egy rövid sorozatot lövő géppisztolyból. A páncél ballisztikus szintje 5-ös. Ha a karakter legalább Közepes sérülést szenved el, akkor a támadás permanensen csökkenti a páncél szintjét 2-vel ($10 \div 5 = 2$).

Ez a szabály alkalmazható az ütési páncélzatra, valamint a megerősített és a jármű páncélzatra is (de a szörnyek páncélzatára nem).

PÁNCÉL ÉPÍTÉS/JAVÍTÁS

A karakter egy szerszámkészlet (SR3, 288. oldal) és a Páncél Építés/Javítás aktív szakértelem birtokában megjavíthatja saját páncélját. Ehhez a szakértelmének megfelelő számú kockával kell dobnia a páncél eredeti szintje, mint célszám ellen. Minden két siker 1 pontnyit javít a páncél szintjén. A javítás alapideje 1 óra/pont.

Az elveszítetttnél több páncélpont visszaállítására nincs lehetőség. A biztonsági besorolású, illetve a megerősített katonai páncélok kizárólag műhelyben vagy gyárban lehet javítani.

ATLÉTIKA ÉS KITÉRÉS

Egy atlétikában járatos karakter elméletileg segíthet tudja hívni akrobatikus képességeit, hogy még nehezebb célpontot nyújtson támadóinak. A

karakternek egy összetett tevékenységet felhasználva Atlétika (4) próbát kell dobnia – ez jelzi az elhajlásokat, lebukásokat és egyéb manővereket. A székértelem megfelelő specializációja is használható. Minden egyes siker egy kockát ad a karakternek, melyet az felhasználhat, de csak a kitérés próbájára. Ezek a kockák a karakter következő harci fázisáig tartanak, és ha fel lettek használva egy kitérés próbához, elvesznek (azaz nem frissülnek fel).

TAKARÁS MÓDOSÍTÓK

Az SR3 távolsági harc módosítóinál mindössze egyetlen érték van megadva a fedezék mögött álló célpont eltalálására, a részleges takarás módosító (+4). A következő szabályok ezért megpróbálják kissé kiszélesíteni a lehetőségeket.

A játékmesternek először meg kell határoznia a

Részleges takarás táblázat

A célpont láthatósága százalékban	Találati módosító	Támadási módosító
76-100	Nincs módosító	Nincs
51-75	+2	+1
26-50	+4	+2
1-25	+6	+3
0	+8 (vaktűz)	Nincs támadás/Indirekt támadás

célpontot takaró fedezék mértékét, különösen ha többé-kevésbé egybefüggő, természetes fedezékről van szó (ha például egy erdőben vagy egy vidámparkban folyik a harc). A játékmester a célpont láthatóságának mértéke alapján, az alábbi táblázat segítségével adhatja hozzá a célszámhoz a megfelelő módosítót.

A játékmesternek el kell döntenie, mekkora rész látszik összesen a célpontból. Ha például úgy dönt, hogy a fej és a lábak teljes takarásban vannak, de a felsőtest látható, akkor határozhat úgy, hogy a testnek körülbelül 45%-a nincs fedezékben. A táblázattal összehasonlítva láthatjuk, hogy ez a +4 módosítót jelent.

Az a karakter, aki egy tűzharc közben fedezéket használ, maga is hátrányos módosítókat szenved a támadásainál, hiszen a takarás miatt ő sem lát-



hat annyit a történésekből. Egy olyan karakter például, aki egy +4 módosítót adó fedezék mögött rejtőzik, maga is csak +2 módosítóval tüzelhet a takarás miatt.

ÁLCÁZÁS

Az álcaruhával kapcsolatos alapszabályok az SR3 284. oldalán olvashatók. A most következő szabályok részletezik ezeket a hatásokat, illetve megismertetnek titeket az anti-szenzor álcázással. Az álcázó mintázattal ellátott ruha vagy felszerelés megvásárlása nem jár semmiféle többletköltséggel, de a mintázatot a beszerzéskor mindig előre meg kell határozni.

Álcaruhák

A szabvány álcaruhák számítógép-generálta mintázattal és színekkel vannak ellátva, melyek miatt a viselő könnyebben bele tud olvadni az adott környezetbe. Számos ilyen mintázat létezik (mindegyiknek van nappali, illetve éjszakai változata is):

Sivatagi: barna árnyalatai, sárga és fehér.

Havas: fehér árnyalatai, kék és szürke.

Városi: fehér árnyalatai, szürke és fekete.

Erdei: zöld árnyalatai, barna, narancs, illetve fekete és fehér (az évszaktól függően).

Azt a karaktert, aki a környezetének megfelelő álcaruhát visel, és aktívan rejtőzködik (nem mozog), sokkal nehezebb észrevenni. A karakter nyílt (Rejtőzködés) próbát dobhat, és az eredményt módosíthatja +4-gyel. Ez lesz a célszáma minden, a karakter felfedezésére irányuló Észlelés próbának.

A mozgó karakter nem számít aktívan rejtőzködőnek, ezért nem is kapja meg ezt a módosítót az álcaruhája után. Ilyen esetben az Észlelés próba célszáma csak +1-gyel módosul.

A legtöbb esetben a környezettől eltérő mintázatú álcaruha viselése nem befolyásolja az Észlelés próbát, mivel szabvány utcai öltözéknek felel meg. Azonban ha a karakter olyan ruhát visel, ami kimondottan elüt a környezetétől (például sötét, erdei álcaruhát egy havas síkságon), akkor minden látás alapú Észlelés próba célszáma 2-vel csökken – szinte olyan, mintha a ruhája világítana.

A megfelelő álcaruha elmossa viselője körvonalait, azaz sokkal nehezebb meghatározni az alakját. Emiatt a távolsági fegyverek számára nehezebb célpontot nyújt, különösen ha a karakter mozog is. Emiatt a környezethez illő álcaruhát viselő, mozgó karakter elleni távolsági támadások célszáma +2-vel módosul.

Érzékelők ellen a sima álcaruha teljesen hatástalan.

Anti-szenzor éjszakai álcaruha

Ez a különleges ruházat, amely inkább a mesterseges érzékelők, mint az emberi érzékszervek megtévesztésére lettek kifejlesztve, kizárólag éjszaka, és szenzorok ellen alkalmazhatók hatékonyan. A ruha színe sötétzöld, rajta fekete rácsmintázat, de a négyzetes területek némelyike teljesen be van feketítve. Ez a mintázat éjszaka egybeolvad a látórendszerek természetes felbontása számára, és így megbolondítja a készüléket.

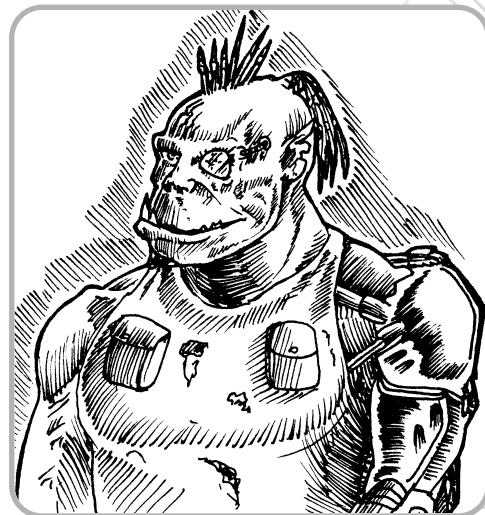
Éjszaka egy ilyen mintázattal ellátott személy, tárgy vagy jármű +1-et kap a Nyom tulajdonság szintjére. Ez az álcázás a nappali órákban nem működik.

TŰZ ÉS GYULLADÁS

A tűz igencsak veszedelmes dolog lehet a *Shadowrun*-ban, származzon akár egy égő épülettől, mágikus elemi lángcapástól, gyújtólövedékektől, lángszórótól vagy esetleg fehérfoszfor-gránáttól. A következő szabályok iránymutatóként szolgálnak a játékmester számára a játék közben előforduló tüzek kezeléséhez.

Tűzsebzés

Amikor egy karakter tűzzel érintkezik, könnyen megéghet – még akkor is, ha nem gyullad fel. Ezt a sebzést *Shadowrun* legtöbb tűz alapú támadása esetében az alap sebzéskód jelzi. Azonban né-





ha a játékmesternek kell rögtönöznie valamilyen sebészkodeket bizonyos tüzekhez vagy fegyverekhez. Az Alap tűzsebzés táblázat ehhez nyújt némi segítséget.

Egy tűz alapú támadásnál az eltalált karakter azonnal megkapja a sebést. Azonban ha csak a környezetében égő tüztől sérül meg (például egy lángoló házban), akkor csak a harci fordulók végén kell sérülési ellenpróbát dobnia.

A tűz alapú támadások energiaszintjét az ütési páncélzat saját szintjének felével csökkenti (lefele kerekítve).

Meggyulladás és égés

A tűzzel érintkező tárgyak lánggra kaphatnak; ez lehet ruha, páncél, vagy a karakter felszerelése. Annak eldöntéséhez, hogy az adott tárgy meggyulladt-e, dobj 2D6-tal, és az eredményt hasonlítsd össze a tárgy ellenállás szintjével (SR3, 182. oldal). Módosítsd az ellenállás szintet a Meggyulladás táblázat megfelelő értékével.

Ha az eredmény egyenlő vagy nagyobb a módosított ellenállás szintnél, akkor a tárgy meggyulladt. Bárki, aki megérinti az égő tárgyat, a harci fordulók végén 6K tűzsebzést szenved el. A karakterek ez ellen a Test kockáikkal dobhatnak próbát (az ütési páncélzat felezi az energiaszintet). A sebzés energiaszintje minden harci fordulóban +2-vel nő. A tűz folyamatosan terjed, intenzitása pedig egyre nő egészen addig, amíg elfogy az éghető anyag, vagy el nem oltják.

A robbanóanyagok és lőszer azonnal berobbannak, ha tűz éri őket. Az ilyen felszereléseket hordozó karakter olyan sérülést szenved, mintha közvetlen találatot kapott volna. A páncélzat nem csökkenti a sebést, de a harci tartalék felhasználható a sebesülési ellenpróba során.

Ha a játékmester beleegyezik, a megfelelő anyag (víz, tűzoltóhab, halon, esetleg elegendő mennyiségű homok) alkalmazásával az égő személy vagy tárgy két harci forduló alatt eloltható. A nagyobb, vagy a megszokottól eltérő tüzek eloltása ennél hosszabb ideig is eltarthat.

Fehérfoszfor

A fehérfoszfor egy olyan kémiai vegyület, amely levegővel érintkezve nagyon magas hőfokon égni kezd, ezért kifejezetten nehéz eloltani. A víz ugyan elfojtja a fehérfoszfort, de nem azonnal. Ha az érintett célpontot vagy területet teljesen elzárják a levegőtől, akkor a tűz 2 harci forduló alatt kialszik.

Alap tűzsebzés táblázat

Tárgy/Helyzet	Alap sebészkodek
Táborlótűz	3K vagy 4K
Fáklya	5K
Égő közelharcú fegyver	(Erő + 1)
Máglya	8K
Erdőtűz	15K
Égő épület	20K

Meggyulladás táblázat

Szituáció	Tárgy ellenállás módosító
Sebzés:	
Enyhe	Nem gyullad meg
Közepes	+4
Súlyos	+2
Halálos	0
Gyúlékony anyag (benzin, száraz fa, robbanóanyag)	-1
Tűzálló tárgy	+ tárgy ellenállás szintje

FEGYVEREK TARTÁSA

A fegyverek méretkülönbségeiből, valamint a metahumánok eltérő testalkatából adódóan külön szabályok vonatkoznak a nagy méretű fegyverek használatára, illetve a kétkezes fegyverek egy kézzel való használatára.

Törpék és nagy méretű fegyverek

Elég nehéz elképzelni, hogy egy törpe ugyanolyan könnyedséggel tudjon forgatni egy nagy méretű közelharcú fegyvert, mint egy humán, tünde vagy

ork. Hasonlóképpen bizonyos nagyobb tűzfegyverek is problémát jelenthetnek számukra. Amikor egy törpe karakter a fegyverhasználat módosítók táblázatban szereplő fegyverek valamelyikét tartja a kezében, akkor a fegyver használatakor +4 módosítót kap a célszámára. A játékmester egyéb, a táblázatban nem szereplő, nagy méretű fegyvereknél is alkalmazhatja ezt a módosítót.

A standard fegyverek némelyikének használata is nehézségbe ütközhet egy törpének, ha a fegyver nincs megfelelőképpen módosítva (SR3, 272. oldal). A markolat túl nagy, a tusa túlságosan hosszú, a ravasz messze van és hasonlók. A játékmester határozza meg, mely fegyverek esnek ebbe a kategóriába. Az ilyen fegyvert használó törpe karakter +2 módosítót kap a célszámához.

Kétkezes közelharc fegyverek használata

A közelharc fegyverek némelyikét kétkezes használatra tervezték. Ide tartoznak a szálfegyverek, a 2-es (vagy annál nagyobb) elérési fegyverek, valamint bármilyen más fegyver, amelyet a játékmester meghatároz.

A karakter egy kézzel is forgathat egy kétkezes fegyvert, de sokkal nehezebben és kisebb hatásokkal. Az ilyen támadások célszámához +2 módosító adódik, és a támadás energiaszintjéből le kell vonni 2-t (trollok esetében ez az érték +1, illetve -1).

Egykezes közelharc fegyverek használata

A karakter dönthet úgy, hogy két kézzel használja egykezes közelharc fegyverét. Az ilyen támadások energiaszintjéhez +1 adódik. Csak olyan fegyverek alkalmasak az ilyesfajta használatra, melyek markolatát meg lehet fogni két kézzel (botok, kardok, a Centurion lézerfejsze stb.). A kések és más hasonló, kisméretű fegyverek nem kapják meg ezt a bónuszt.

Kétkezes tűzfegyverek használata

A nagy tűzfegyvereket (puskaméret és afölött) általában két kézzel szokták használni. Az a karakter, aki mégis egy kézzel tart egy ilyen fegyvert, +2 célszámmódosítót szenved el a támadására. A trollokra ez a módosító nem vonatkozik.

Nehézfegyverek

A nehézfegyverek olyan nagy méretűek, és potenciálisan magára a használóra is olyan veszélyesek lehetnek, hogy használatukhoz girosztabilizátorra van szükség. Ez alól a szabály alól csakis a trollok, és a hasonlóan megtermett metahumá-



nok jelentenek kivételt. A 7-nél nagyobb Erejű, illetve Testű karakterek girosztabilizátor nélkül is szállíthatják és használhatják ezeket a fegyvereket. Azonban amikor a karakter egy nehézfegyverrel lő, Enyhe kábulás sebést kell rezisztálnia, melynek energiaszintje a fegyver energiaszintjének felével (lefelé kerekítve) egyenlő. Ezen kívül a karakternek ugyanekkor célszám ellen földre-esés próbát is kell dobnia, és csak akkor sikerül elkerülnie a hátratántorodást, ha a visszarúgás szintjével megegyező számú sikert dob; amennyiben a próba során nem születik egyetlen siker sem, a karakter a földre kerül.

Fegyverhasználat módosítók táblázat

Szituáció	Módosító
Törpe karakter és extra nagy méretű közelharc fegyver (bo, daymore, no-dachi, szigony, szálfegyver)	+4
Troll/törpe karakter és nem faj szerint módosított fegyver	+2
Nem-törpe karakter és törpe mérethez módosított fegyver	+2
Nem-troll karakter és troll mérethez módosított fegyver	+2
Törpe karakter és troll mérethez módosított fegyver	+4
Troll karakter és törpe mérethez módosított fegyver	+4
Kétkezes közelharc fegyver egy kézben (Troll)	+1 (és -1 energiaszint)
Egyéb	+1 (és -2 energiaszint)
Egykezes közelharc fegyver két kézben	(+1 energiaszint)
Kétkezes tűzfegyver egy kézben	-
Troll	-
Egyéb	+2
Nehézfegyver	Speciális



MAXIMUM TÚZGYORSASÁG

A tűzfegyver típusától és a tüzelési módtól függően a harci fázisonkénti maximum tűzgyorsaság változhat. A most következő felsorolás tartalmazza az SR3 fegyvereinek maximális tűzgyorsaságát. Az egy harci forduló alatt kilőhető lövedékek száma nincs korlátozva.

– A rövid sorozat tüzelési módra alkalmas, átlagos fegyverek egy egyszerű tevékenység keretében három lövedéket lőhetnek ki, így a karakter egy harci fázisban két rövid sorozatot lőhet. Ha a karakternek nincs elég lövedéke a teljes rövid sorozathoz, akkor a befejezetlen rövid sorozat szabályai lépnek érvénybe.

– A sorozatlövésre alkalmas, átlagos fegyverek egy összetett tevékenységgel 10 lövedéket lőhetnek ki. A támadó szétszórhatja ezeket a lövedékeket, azaz a harci fázisában több rövid sorozatot is leadhat. Ha nincs elég lövedéke a bejelentett rövid sorozathoz, akkor a befejezetlen rövid sorozat szabályát kell alkalmazni. A karakter egy harci fázisban csak egy teljes sorozatot lőhet.

– A golyószóró osztályú fegyverek (pl. GE Vindicator) egy összetett tevékenységgel 15 lövedéket képesek kilőni, a standard teljes sorozat szabályok szerint. A karakter egy harci fázisban csak egy 15 lövedékes teljes sorozatot lőhet. Az ilyen fegyverek, ha van bennük elég lőszer, mindig 15-ös sorozatot lőnek. Amennyiben a lőszer időközben kifogy, a befejezetlen rövid sorozat szabályai lépnek érvénybe.

– A szuper géppuska osztályú fegyverek (Ingram SuperMach 100, Ares HVAR, Ares HP MP-LMG stb.) maximum 18 lövedéket lőhetnek ki egyetlen összetett tevékenységgel. Ezek a fegyverek rövid sorozat üzemmódban 6 lövedékes rövid sorozatokat, teljes sorozat módban pedig 6-18 lövedékes sorozatokat adnak le harci fázisonként. A támadó szétszórhatja ezt a 18 lövedéket tetszőleges számú rövid sorozattá.

VISSZARÚGÁS ÉS ERŐ

A fegyver módosításain és a kisegítő eszközökön felül a különlegesen nagy erővel rendelkező karakterek saját erejükkel is képesek csökkenteni a visszarúgást. A pontos értékeket a Visszarúgás csökkentés táblázatban nézheted meg.

Amennyiben a karakter kiberkarral rendelkezik, a végtag erejét kell figyelembe venni a visszarúgás csökkentésekor.

Visszarúgás csökkentés táblázat

Erő	Visszarúgás módosító
1-5	Nincs
6-11	-1
12-18	-2
19+	-3

KERESŐTŰZ

A keresőtűz lehetővé teszi a fegyver teljes automata funkcióját használó karakter számára, hogy a sebzés növelése helyett inkább a célpont eltalálásának esélyét növelje. Mivel ilyen esetben tüzével valamivel nagyobb területet fed le, az ellenfél eltalálásának esélye is nagyobb lesz.

A keresőtűzet még a támadás és a dobás végrehajtása előtt be kell jelenteni. A sebzésszint növelése helyett minden 3 lövedék plusz 1 kockát ad a támadás próbához. A keresőtűzhöz a fegyverrel minimum hatos sorozatot kell leadni. Minden standard harci módosító számít, és a próba során a harci tartalék felhasználható.

PUSKÁK HANGTOMPÍTÁSA

Ha a karakter sörétet/repeszt kilövő puska helyett szabvány puskalőszert használó fegyverrel tüzel, akkor a fegyverre hangcsökkentőt is szerelhet. Ilyen esetben azzal a fegyverrel nem lehet olyan lövedéket használni, amelyek fojtást igényel (sörét, repeszlövedék).

Egy puskalővés hallhatóság szempontjából körülbelül egy teljes sorozatnak felel meg. Rövid sorozat, vagy sorozat üzemmódban is működtethető puskákat nem lehet felszerelni hangcsökkentővel.



FEDEZŐTŰZ

Néha sokkal hasznosabb valakinek elvonni a figyelmét vagy lefoglalni egy időre, mint megölni. A karakter automata tüzelési módra alkalmas fegyverével földhöz szegezheti az ellenfeleket, azaz arra kényszerítheti őket, hogy fedezékbe húzódjanak a golyózápor elől. A fedezőtűz célja nem célzott lövések leadása az ellenfelekre, hanem folyamatosan olyan mértékű tűz alatt tartani őket, hogy a lapuláson kívül minden más megoldást túlságosan veszélyesnek ítéljenek meg.

Fedezőtűzet kizárólag sorozatlövésre alkalmas fegyverrel lehet biztosítani. A karakternek el kell költenie egy összetett tevékenységet, és be kell jelentenie a kilőni kívánt lövedékek számát (egészen a maximális tűzgyorsaságig). Ezen kívül meg kell határoznia, hány méteres területet akar betéríteni a sorozattal. Ez a terület maximum annyi méter lehet, mint a kilőtt lövedékek száma. Gyakorlatilag minden lövedék egy 1 méteres területet fed le. Egy ilyen egy méteres szakaszra akár több lövedéket is ki lehet lőni, hogy hatékonyabb legyen a fedezőtűz.

Az elkezdett fedezőtűz a karakter következő harci fázisának elejéig tart (vagy a következő kezdeményezési körig – amelyek előbb következnek). A fedezőtűznek akkor is vége szakad, ha a karakter elesik, elveszíti az eszméletét vagy meghal.

A tűz által lefedett területen tartózkodó karaktereknek azonnal kitérés próbát kell dobniuk. Azoknak a karaktereknek, akik a lefedett területre belépnek, a mozgás végrehajtásakor kell dobniuk. A kitérés próba célszáma 4-es (plusz a sebesülési módosítók). A védekező félnek legalább annyi sikert kell dobnia, mint az adott (1 méteres) területre koncentrált lövedékek száma. Ha a próba sikeres, a védő kikerülte a lövedékeket.

Ha azonban a védekező karakter nem dobott elegendő sikert, a kitérés nem járt eredménnyel. A támadó karakter normál támadás próbát dobhat a célpont ellen. A sebesülési és takarás módosítók számítanak, valamint +2 adódik a célszámhoz a fedezőtűz pontatlansága miatt is. A támadó nem használhatja a harci tartalékát.

Amennyiben a támadás sikeres, a védekező fél a fegyver alap sebész kódjának megfelelő sérülést kap, melyet kizárólag az elért sikerek módosítanak. A sorozatlövés miatti energiaszint vagy sebzésszint növelés nem számít. A védekező karakter nem dobhat második kitérés próbát, csak sebesülési ellenpróbát.



GRÁNÁTOK VISSZADOBÁSA

Az SR3 szabályai szerint az eldobott vagy kilőtt gránátok a támadó harci fázisában érnek célba bizonyos mértékű szóródással, majd a következő kezdeményezési kör következő harci fázisában robbannak. Ez azt jelenti, hogy a detonáció bekövetkezte előtt több karakternek – barátoknak és ellenségnek egyaránt – még van lehetősége cselekedni. A levegőben való robbanásra beállított minigránátok a kilövés harci fázisában detonálnak.

Az a karakter, akinek a robbanás előtt még van tevékenysége, megpróbálhatja megszerezni és visszadobni a gránátot (a támadónak, vagy valaki másnak). Gránátvető használata ilyen esetben természetesen lehetetlen.

A karakternek Gyorsaság(8) próbát kell dobnia, ha az ugráló, pattogó minigránátot próbálja meg elkapni. Normál gránát esetében a próba célszáma csak 6-os. Ha a próba sikertelen, akkor a karakter a robbanás pillanatában pontosan a gránát mellett (azaz 0 távolságra) fog állni.



A Battletech univerzuma

2. rész

A Csillagliga bukása után

AZ ÖRÖKÖSÖDÉSI HÁBORÚK: 2785-3030

Kerenszkij kivonulásával elhárult a polgárháború utolsó akadályja is. 2786 decemberében Minoru Kurita kiáltotta magát a Csillagliga Első Lordjának és hasonlóan cselekedett a négy másik lord is. Hónapokon belül háború dúlt a Belső Szféra minden szegletében.

Az első örökösödési háború 2787-től 2821-ig tartott, amely páratlanul brutális volt. Az öt nagy ház lordjai nem fogadták el az Árész-konvenciót, városokat égettek fel, létfontosságú ipari létesítményeket pusztítottak el és több 100 millió civilt mészároltak le. Csak pár világ vészelt át sértetlenül, de mindegyikre hatással volt a kereskedelem és a kommunikáció teljes összeomlása. 2815-re a háborúskodó államok elvesztették FTL-hajóépítő kapacitásuk legnagyobb részét. Mivel a gazdasági erőforrások túlnyomó többségét a háborús igények kielégítésének szolgálatába állították, a fogyasztási termékek termelése jelentősen visszaesett, amely tovább csökkentette a kereskedelmet. A kereskedelmi kapcsolatok elvesztése főleg a modern víz-tisztító berendezésektől nagyban függő világok eseté-

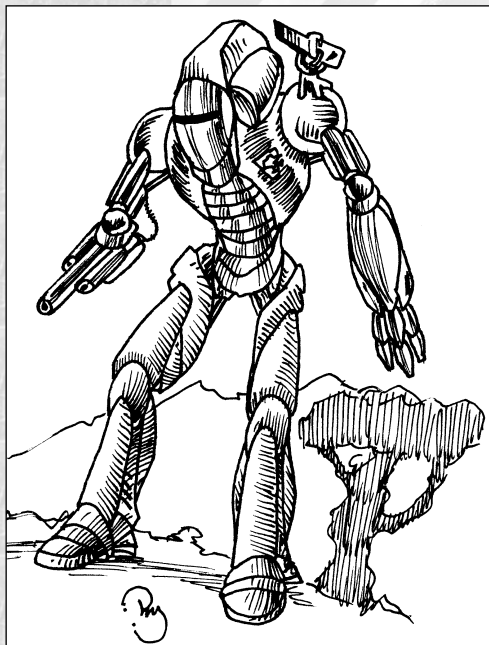
ben bizonyult katasztrofálisnak. Megfelelő karbantartás vagy pótkatrészek hiányában sok ilyen létesítmény állt le, amely vagy az adott világ elhagyására vagy pedig jégghajók igénybevételére kényszerítette az embereket. 2821-re, a háború végére a vízben gazdag bolygók stratégiai szempontból legalább olyan fontosakká váltak, mint 400 évvel ezelőtt.

A 2821-es béke nyugtalan volt, amelyet inkább a felek kimerültsége hívott életre, mint a megbékélés szándéka. Bár egyik lord sem mondhatta, hogy jóval közelebb került volna a hatalom megszerzéséhez, a sok atrocitás megakadályozta a tartós megállapodás létrejöttét. A 2821 és 2827 közötti időszakban az 5 nagy uralkodóház amennyire csak tudta, felfejlesztette seregeit, életben maradt tudósait pedig azokra a bolygókra telepítette, amelyek még rendelkeztek működő ipari létesítményekkel.

A második örökösödési háború körülbelül 2830-tól 2864-ig tartott és legalább annyira vérszomjas, pusztító és eredménytelen volt, mint az előző. A számtalan csatákban újra több 100 millióan haltak meg, azonban végül csak pár tucat világ cserélt gazdát. Ahogy a háború egyre több ipari létesítményt pusztított el és egyre több tudós életét követelte, bizonyos speciális tudásanyagok teljes mértékben eltűntek. A második örökösödési háború végére az utódállamok átlagos technológiai színvonala éppen csak meghaladta a XXI. század végi Terra szintjét.

Egy második rövid pihenő után 2866-ban kitört a harmadik örökösödési háború, mikor a Draconis Szövetség előretörő csapatai megszállták a Lyran Nemzetközösség belső területeit. A háború ismét kitört a Belső Szférában. A következő években a harc annyira a mindennapi élet része lett, hogy később ezt az időszakot Örökösödési Háborúknak nevezték el. Azonban az ezen időszakban folytatott hadjáratok hevesége elmaradt az előző két időszak véres csatározásaitól.

Eleinte úgy tűnt, hogy a rombolás és a véráldozatok csökkenése a hadseregek megcsappant erőforrásainak köszönhető, mint a taktika filozófia változásának. Azonban az idő előrehaladtával és a gazdaságok teljes kimerülésével az összes uralkodóház ráébredt arra, hogy nem engedhet meg magának további erőforrás-veszteségeket. Lépésről-lépésre kialakultak a háború informális, az Árész-konvencióhoz hasonló szabályai. A mech egységek és hadseregek még mindig harcoltak egy-egy működő gyár fölötti uralo-



mért, de egyik oldal sem akart abban kárt tenni. A nagy mech csatákat – főleg zsoldosok közötti – fázisokra osztották, és engedélyezték, hogy a tehek a harcmezőn javítsák ki a sérüléseket a rövid tűzszüneti időszakokban.

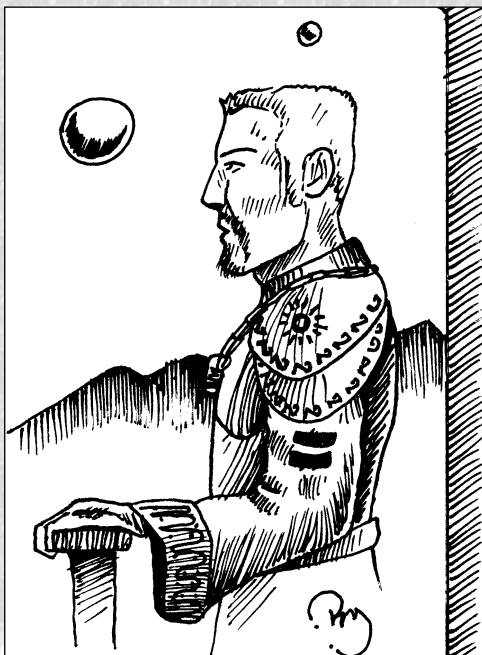
A több éves konfliktus az utódállamok határain túl is pusztulást hozott. Ebben az időszakban alakultak ki a Periféria Bandita Királyságai. Ahogy a háborúk a határ mentén dúltak, mech egységek tucatjai – legtöbbször vereséget szenvedett egységek maradványai vagy áruló zsoldosok – menekültek a Periféria távoli világaiba. Ezen egységek közül sok, egy vagy több erőszakkal leigázott világ királyaként újra felemelkedett pár éven belül. A XXX. század végére több mint 60 ismert kisebb királyság és fejedelemség vette körül a Belső Szférát, megteremtve ezzel a rajtaütések és rablások állandó veszélyét az utódállamok határai mentén.

A stabilitás próbaidőszaka nagyjából egy évszázadig tartott. Érdekes módon a tartós békére való felhívás volt az, amely a nagy uralkodóházak közötti relatív erőegyensúly végét és a negyedik örökösödési háború kezdetét jelentette.

Az emberiség távolodását a Csillagliga időszakának dicsőségétől és a barbarizmus felé való közeledést felismerve, Katrina Steiner a Lyran Nemzetközösség archonja 3020-ban békejavaslatot terjesztett a többi uralkodóház vezetői elé. Csak Hanse Davion, az Egyesült Napok hercege értett egyet vele. Bejelentette, hogy „kezébe veszi a történelem irányítását”, tárgyalásokat kezdett az archonnal. Ennek eredményeként megszületett az Egyesült Nemzetközösségi Szövetség Dokumentuma, amelyet Katrina Steiner archon és Hanse Davion herceg 3022-ben írt alá a Terrán. A kereskedelmi és katonai megállapodások mellett a dokumentum tartalmazott egy titkos kiegészítést is, amelyben Hanse Davion eljegyezte az archon lányát. Annak ellenére, hogy a házasságra még nem kerülhetett sor a 12 éves Melissa nagykorúságáig, ez volt az első lépés a Lyran Nemzetközösség és az Egyesült Napok egyesülésének útján.

A többi lord megdöbbent az erőegyensúly ilyen hirtelen változása láttán, amely egy majdnem akkora birodalmat hozott létre, mint három uralkodóház együttvéve. 3022 októberében a Draconis Szövetség, a Szabad Világok Ligája és a Kapellán Konföderáció sebtében aláírta a Kapteyn-konkordátumot. A konkordátumnak azonban nem rögzített olyan hosszú távú célokat, mint a Dokumentum. Nagyjából csak a három állam közötti ellenségeskedés beszüntetésére szólított fel, akik most szóbeli védelmi megállapodásokat kötöttek. Ezen új együttműködés lehetőségét biztosított a három félnek, hogy összehangolják a Davion-Steiner szövetség megbuktatására irányuló nyílt vagy titkos erőfeszítéseiket.

Titokban erre talán a Kapellán Konföderáció törekedett a legaktívabban, Maximilian Liao kancellár irányításával. Liao ügynökei már beszervezték Hanse-Davi-



on sógorát, Michael Hasek-Davion-t, aki ezután fontos katonai információkat adott át nekik. A kancellár kidolgozta Hanse-Davion elrablásának, valamint megölésének, és helyére egy a tudósai által létrehozott klón beállításának tervét, azonban túl messzire ment. Davion végül is elkerülte a fogságba esést, valamint a bebörtönzést, visszatért trónjára, és bosszút esküdött.

3028. augusztus 20-án Hanse Davion herceg és Melissa Steiner archon-jelölt összeházasodtak a terrai Komsztár főhadiszálláson. Az összes fontos Steiner, Davion, Kurita, Marik és Liao személyiség megjelent, mint ahogy a legmagasabb katonai parancsnokok és a Belső Szféra más fontos személyiségei. Hanse és Melissa egymásnak ígéretet tett és létrejött az Egyesült Nemzetközösség. A fogadáson a menyasszony tősztot mondott a vőlegény tiszteletére és elhalmozta ajándékokkal. Amikor a vőlegényre került a sor, az mosollyal az arcán felállt, és azt mondta, hogy a házasságuk tiszteletére nagy ajándékot ad Melissának:

- Tessék Szerelmem – mondta ünnepélyesen az Egyesült Nemzetközösségek hercege. – Noked adom a Kapellán Konföderációt.

És így kezdődött el a Patkány hadművelet, amelynek keretében még aznap meglepetésszerű támadás ért kilenc kapellán világot. Ez azonban csak egy jóval nagyobb, a kapellánok és a drakónok elleni offenzíva, és ezzel együtt a negyedik örökösödési háború kezdete volt.

A támadás legnagyobb ereje a Kapellán Konföderációra irányult. Michael Hasek-Davion árulására fényt

derítve, Hanse Davion arra használta fel őt, hogy hamis információkkal lássa el Maximillian Liaót. Ezzel párhuzamosan Justin Allard, egy Davion ügynök beépült és hatalmat valamint befolyást szerzett a Liao ház katonai hírszerzésében. A Kapellán Konföderációnak semmi esélye nem volt és elvesztette világi felét.

A Draconis Szövetség valamivel jobban járt, 53 rendszert veszített el, de 15-öt szerzett az Egyesült Napok elleni támadásokkal. Theodore Kurita a drakon trón örököse éppen ellentámadásra készült, mikor is a háború hirtelen véget ért. Kapellán területi céljai nagy részének elérése után 3030-ban Hanse-Davion és Katrina Steiner kihirdette győzelmét és a tűzszünetet. Mindenkinek megvolt a saját indoka az ellenségkedés befejezésére. Az Egyesült Napok gazdasága nyögött a Komsztár általi csillagközi kommunikáció tilalma alatt. Katrina viszont az Egyesült Napok szövetségét ellenző szeparatisták jelentette növekvő veszély miatt aggodott.

Bár a negyedik örökösödési háború a maga két évével viszonylag rövid ideig tartott, mégis véres esemény volt. A harmadik örökösödési háborúra jellemző állandó határmenti harcok ellenére, a Belső Szféra nagy uralkodóháza bizonyos mértékben rendbe jöttek az első két örökösödési háború pusztításai után. Emellett a politikai és szociális berendezkedés sem változott jelentősen. Ezzel ellentétben 20 év is eltelt, mire a negyedik örökösödési háború politikai, szociális és katonai hatásai rendeződtek.

3029-ben a Komsztár irányítását Myndo Waterly püspök vette át. Az Egyesült Napokra vonatkozó, az állítólagos Davion támadás után elrendelt kommunikációs tilalmat feloldották a Sarnán lévő Komsztár álmódon, miután Hanse Davion engedélyezte a

Komsztárnak, hogy minden Egyesült Napok területén lévő állomásaira saját helyőrségeket telepítsen. Nemsokára hasonló megállapodások jöttek létre a Belső Szféra más kormányaival is. 3050-re a Komsztár már több mint 50 csatamech hadosztályt irányított.

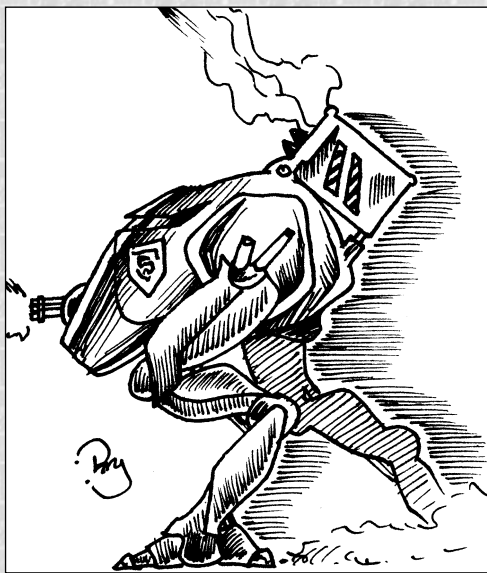
A háború végső napjaiban Maximillian Liao megőrült, míg végül 3036-ban öngyilkosságot követett el. A Liao világok több mint a fele az újonnan alakult Egyesült Nemzetközösség uralma alatt állt, mikor a kapellán kancellárság tisztje Maximillian legfiatalabb lányára, Romano Liaóra szállt át. Annak ellenére, hogy több világot elveszett, mint amennyit a St. Ives Paktum magához csatolt a konföderációból, Romano nyers könyörtelenséggel és brutalitással küzdött az Andurien Hercegség inváziója ellen és építette újjá a Liao hadsereget. Bár a kapellán hadsereg nem közéletelte meg a Negyedik Háború előtti méretét, mégis rettegetté vált katonái rendkívüli fanatizmusa következtében.

Elszakadási láz érte el az Egyesült Nemzetközösséget és a Draconis Szövetséget is. Theodore Kurita, mint a katonai ügyek megbízottja, ügyesen manőverezett annak érdekében, hogy a Draconis Szövetség lázadó Rasalhág területeit felhasználhassa a Komsztárral folytatott alkudozások során. Rasalhág függetlenségéért valamint állomásainak saját csapatokkal való őrzéséért cserébe a Komsztár beleegyezett, hogy a kuritákat ellátja hadseregük újjáépítéséhez szükséges mennyiségű csatamechekkel. A Lyran Nemzetközösség, amely a negyedik örökösödési háborúban széleskörűen alkalmazott rasalhági lázadókat, eddigre már a terület több mint felét uralta. A Rasalhág függetlenségét támogató szövetséggel szembekeverülve azonban fel kellett adniuk ezeket a világokat. Egyetlen tollvonással Theodore Kurita egy olyan ütközőállamot hozott létre, amely az Egyesült Napokkal szomszédos határterületeinek hosszát 30%-kal csökkentette. Azonban nem minden kurita katona támogatta ezt. Kitért a Ronin Háborúkként ismert felkelés a Szabad Rasalhág Köztársaságban, de gyorsan elfojtotta a lojalis Draconis Szövetségi Katonáság és a Köztársaság újonnan alakult Kungs hadserege.

Theodore Kurita bölcsessége, amellyel Rasalhágnak függetlenséget adott, 3039-ben vált nyilvánvalóvá. Ebben az évben az Egyesült Nemzetközösség újabb nagy háborút indított, amely a szövetség egyszer s mindenkor eltörlésére irányult. A Komsztár által szállított csatamechek segítségével újjáépített hadsereggel Kurita összpontosítani tudta egységeit és azonnal megállította a nemzetközösség csapatait.

3040-re a Belső Szféra visszatért a folyamatos, kis intenzitású csatározások normálisnak mondható állapotába, amelyben egyik oldal sem ért el nagy eredményeket vagy szenvedett nagyobb veszteségeket. Ennek ellenére az Egyesült Nemzetközösség nyers mérete is azt sugallta, hogy csak idő kérdése, mikor fogja uralni a Belső Szférát, újra egyesítve a világokat.





KERENSKIJ VISSZATÉRÉSE:

3050-ben egy teljesen új erő lépett a színre egy teljesen váratlan irányból.

Amikor 2784-ben Kerenskij tábornok elmenekült a Belső Szférából a Csillagliga Reguláris Hadseregének nagy részével, követőit, a Belső Szférától messze eső, eddig lakatlan öt világra vezetve el. Ezen világok kényelmetlenségei nagy mértékben hozzájárultak Kerenskij követőinek majdnem természetfeletlenül elkötelezett emberekké való formálásához, akiket már csak úgy nevezünk: a klánok. Azonban legalább ennyire közre játszott a katonák számához képest aránytalanul kevés dolgozó, tudós és adminisztrátor miatti szűkölködés is. A katonák számának csökkenése érdekében Kerenskij egy sor olyan kimerítő tesztet hozott létre, amelyeket csak a legedzettebbek tudtak teljesíteni. Azok, akik megbuktak, visszatértek a civil életbe. A tábornok szerint erre csak azért volt szükség, mert embereinek erősnek kellett maradniuk, hogy midőn majd visszatérnek a háborúktól kimerült Belső Szférába, utódaik az emberiség megmentőiként visszaállíthassák a Csillagligát a Terrán.

Nem mindenki volt azonban felkészülve a nélkülözésre, amit Kerenskij követelt az embereivel szemben a túlélés érdekében. Kezdetben csak pár tiszt forrongott, de Kerenskij erőszakkal elfojtotta ezt, nem habozva kivégeztetni a felbujtókat. Nem sokkal Kerenskij halála előtt azonban a feszültség legalább olyan pusztító polgárháborúvá fajult, mint az utódállamok közötti háborúk voltak. Szembesülve a konfliktussal Kerenskij fia, Nicholas összegyűjtötte az apja álmához még mindig lojális embereket, közöttük a le-

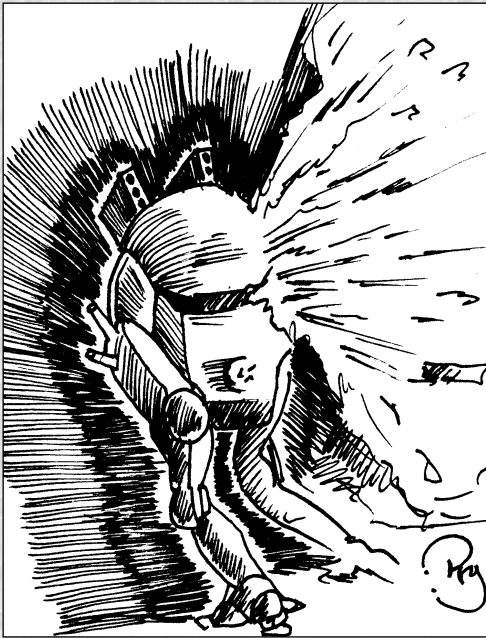
hető legtöbb tudóst valamint technikusát és egy újabb Exodus során egy újabb Kerenskij menekült el a világok újabb csoportjira irányába magukra hagyva a lázadókat egymás közötti harcukban.

Már az Örökösödési Háborúk során is sok, addig alkalmazott értékes technológia elveszett, ez a polgárháború azonban még katasztrofálisabb volt a száműzötteknek, akiknek a technológia jelentette az életet vagy a halált új otthonuk ellenségei környezetében. Nicholas a háborút tanulság tárgyaként használta fel követői számára. Neki és követőinek csak hűnek kell maradniuk kötelességükhöz, a Belső Szféra egyszer majd úgyis össze fog roppanni. A 20 év alatt, amíg a lázadók kimerítették egymást, Nicholas létrehozta a kasztrendszert és követőit kiforrított harcok kultúrává formálta. Amikor is visszatértek és visszakövelelték az öt világot a most már kimerült lázadóktól, Nicholas követői fanatikusan elkötelezettek lettek vezérüknek és vezérük víziójának, mikor is hazatérnek és megmentik a Belső Szférát.

3005-ben a klánok megtették az első lépést a Csillagliga aranykorának visszaállítását célzó úton. Felismerve, hogy hosszú távollétük után információkat kell szerezniük a Belső Szféráról, elküldték a Farkas klánt az utódállamokba, ahol is titokban hírszerzőként kellett működniük, míg látszólag zsoldosként szolgáltak. A Dragonyos jelentések alapján az utódállamokat fejletlennek tekintették, akik elődjük romjai felett elavult technológiák felhasználásával csatároznak. 3050-ben a klánok elérkezettnek látták az időt egy teljes körű offenzíva megindítására.

A Farkas, Szellem Medve, Füst Jaguár, Jáde Sóllyom, Nova Macska és Acél Vipera klánok inváziós erői keresztül gázoltak Rasalhágon, a Lyran Nemzetközösségen valamint a Draconis Szövetségen egyenesen a Terra irányába. A Belső Szféra csapatai kisebb győzelmeket értek el Twycrosson és a szövetség központi bolygóján, a Luthienen, azonban úgy tűnt, hogy semmi sem állíthatja meg a klánok előrenyomulását az emberiség szülőbolygója és a Komsztár otthonának irányába.

Annak ellenére, hogy az invázió kellős közepén jártak, a klánok két oldalra szakadtak egy kérdés következtében. A két szembenálló oldalt Őrzőknek és a Kereszteseknek nevezték. A Keresztesek amellett érveltek, hogy a Belső Szférát akár erővel is el kell foglalni, míg az Őrzők Alekszander Kerenskij álmát úgy értelmezték, hogy meg kell őrizni a Csillagliga értékeit és tudását addig, amíg az utódállamok fel nem nőnek ahhoz, hogy elfogadják megint. A Keresztesek nyerték a szavazást és megindították az inváziót, de az Őrzők sem maradtak erőforrások nélkül. Wolf Dragonyosainak segítségével elkezdték a Belső Szféra államait felkészíteni a közeledő klán invázióra. A sors iróniája, hogy az elfoglalt világok helyreállításával keményen dolgoztak az invázió vetésén is.



Az emberiségnek azonban volt egy másik, magát önhatalmúan kinevező megmentője a klánokon kívül. Ez most a Belső Szférából érkezett. Meggyőződve az egyesített emberiség fölötti uralmáról, a Komsztár együttműködött a beható klánokkal, irányítva az elfoglalt világokat, és információkat szolgáltatva a klánoknak. A Komsztár püspöke így akarta elérni, hogy a klánok és az utódállamok legyengítsék egymást a háborúban, lehetőséget adva arra, hogy a Komsztár közbelépjen, és magához ragadja a hatalmat. Csak akkor léptek fel agresszíven, mikor megtudták a klánok végső célját.

Anastasius Focht, a Komsztár Hadsereg főkardinálisa birtoklás próbájára hívta ki Ulric Kerenszkijt. A Tukayyid bolygót választották a csata helyszínéül, de igazából ez csak a csata igazi jutalmának helyettesítésére szolgált, amely a Terra feletti uralom volt. 3052. május 1-jén 50 Komsztár csatamech hadosztály és több kisebb egység, valamint a klánok 25 galaxisa találkozott a Tukayyidon. 20 napon keresztül páratlan rombolást hozó csatába vetették magukat. Végül a Komsztár legyőzte a klánokat. Terra biztonságban volt egy ideig, Focht pedig ígéretet kapott az ilkántól, hogy a klánok 15 évig szüneteltetik inváziójukat.

A Terrára való visszatérésekor a kardinális ráébredt, hogy Waterly primás elárulta őt. Nem bízta a főkardinális katonai képességeiben, megszegte a klánokkal kötött egyességet, mikor is megostromolta az egyik klánok által elfoglalt világot, amelyet igazgattak. A Belső Szféra csillagközi kommunikációját is meg

akarta hiúsítani annak reményében, hogy így elérheti az összes kormányzat összeomlását, sajátja kivételével. A primás szerencsétlenségére a Belső Szféra néhány vezetője megneszelte a tervet, és még az előtt megostromolta a világaikon található Komsztár hiperpulzus állomásokat. A legtöbb, klánok uralta világon a felkeléseket rögtön leverték, és a sikeresebbeket is azonnal klán ellenőrzés alá vonták mint a Tukayyidi csata után.

Waterly árulását látva Focht azt tette, amit becsülte diktált. Kivégeztette Waterly primást, és átvette a Komsztár irányítását. Sharilar Morit, Dieron kardinálisát nevezte ki új püspöknek miközben ő megpróbálta visszaállítani a Komsztár uralmát, valamint az emberi tudást megőrizni és terjesztő helyzetét. A HPG állomások újra Komsztár irányítás alá kerültek, de az utódállamok is felügyeletet gyakorolhattak. Néhány Komsztár tag ellenezte ezt az államosítást, de még Fochté volta döntő szó.

Az Egyesült Nemzetközösségben a klánok feletti győzelem örömet bánat is keserítette. 3052. június 17-én, Hanse Davion, Új Avalon és az Egyesült Napok hercege csendben elhunyt szívelégtelenség következtében. Utóda Victor Steiner-Davion.

A Kapellán Konföderáció is elvesztette vezetőjét, Romano Liaót, de őt merénylők gyilkolták meg. Davion ellenfelükkel ellentétben a Liao ház vazallusai fellelegeztek, amikor Sun-Tzu Liao lett a kancellár és visszavonta anyja néhány elnyomó törvényét.

Ez a jelenlegi helyzet. A klánok elfoglalták a Draconis Szövetség, a Szabad Rasalhág Köztársaság valamint az Egyesült Nemzetközösség Steiner világainak nagy részét. A Terrára vonatkozó birtoklás próbájának engedelmessége a klánok ígéretet tettek, hogy 15 évig nem fognak tovább nyomulni a Belső Szférában. Ez azonban nem tiltja meg nekik, hogy tovább hódítsanak a Draconis Szövetség és az egykori Lyran Nemzetközösség területein. Hanse Davion halálával Victor Davion lett az Egyesült Napok uralkodója, és nemsokára beiktatják az egyesült Szövetséges Nemzetközösség archon hercegi tisztségébe is. A Draconis Szövetséget kivéztették, de megtörni nem tudták. Takashi Kurita koordinátor és hadura Theodore Kurita vezetése alatt további háborúkra készül a klánok ellen. Eközben a Komsztár egyfajta egyházszakadás előtt áll, mivel sok adeptusa és akolitusa elvándorolt a Szabad Világok Ligájába, Thomas Marik, egykori Komsztár tag otthonába. Thomas, félve attól, hogy az Egyesült Nemzetközösség erejét ellene fordítja, bejegyeztetett lánya eljegyzésébe és házasságába Sun-Tzu Liaóval. Reméli, hogy a Konföderáció fanatizmusával ellensúlyozhatja a Liga növekvő ipari hatalmát. Mivel Thomas nem bízik teljes mértékben jövőbeli vejében, örömmel fogadja a kiábrándult Komsztár tagok jelenlétét is, akiknek iránta érzett fanatikus lojalitásával ellensúlyozhatja Sun-Tzu törekvéseit és ambícióit.

Magic Shop



ELKÖLTÖZTÜNK!

Új címünk:

Budapest, V. kerület, Kossuth Lajos u. 14-16.

(bent az udvarban)

Telefon: 317-6063

Nagyobb alapterület,
asztalok a játékhoz,
a cserélgetéshez,
HKK szakbolt.

Minden törzsvásárlónk
2 pontot ajándékba kap!
Mindenkit sok
szeretettel várunk!

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2002. JÚLIUS 15-IG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON. Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árál feltüntetett összegeket,

figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

4+1 AKCIÓ VÁSÁROLJ 4 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET AJÁNL-

DÉKBA! Az akció feltételei: a négy megvásárolt könyvnek a Beholder kiadó által kiadott könyvnek kell lennie. Ajándékként a lent megjelölt könyvek valamelyikét kérheted.

Ha csекken előre fizetve vagy utánvételel 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	Bottl 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 II.	998	950	900
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
Krondor: Árulás	1498	1400	1250

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
A birodalom úrnője I.	1198	1140	1020
A birodalom úrnője II.	1498	1400	1250

BATTLETECH REGÉNYEK

Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vénév	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 ármány	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
Donald G. Phillips: A csillagok ura	1298	1230	1100

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK VÁROSA

Harby Riann: Rüvel 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 bolhedor lovagjai	1198	1140	1020

EGYÉB REGÉNYEK

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

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

JANET EVANOVICH			
Kétesélyes játszma	1198	1140	1020 ✓

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SZOROZAT

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
A káosz ura I.	1398	1330	1190
A káosz ura II.	1798	1700	1500

SHADOWRUN REGÉNYEK

Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	1098	1040	930
Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660
Nyx Smith: Elsötétedés	1098	1040	930

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	950	850 ✓
Jól válaszd meg az ellenségeidet (2. kiadás)	1098	1040	930
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	1098	1040	930

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
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	4498	4100	3700

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

J. GOLDENLANE KÖNYVEI

✓ Isteni balhé	998	950	850
Papírtigris	1498	1400	1250

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: Jöslat	998	950	800

BEHOLDER AKCIÓN

Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
✓ Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	990
Robert Crais: Réalmok városa	1198	1140	990

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI

Veszélyes játszma	1598	1520	1360
-------------------	------	------	------

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Diane Carrey: Kisértethajó (Star Trek)	589	560	500
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619	590	530
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	600	540
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	600	540
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	660	590
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	660	590
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639	600	540
Az idő hídján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	659	630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	1399	1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	1390	1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	1390	1320	1180
Douglas Adams: A lélek hosszu, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	998	940	850
Gene Wolf: Halálsziget	990	950	850

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

Hídeg karok ölelése	749	710	640
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
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erionni regék	890	850	760
Első Törvénykönyv (MAGUS)	3000	2850	2550
Hawkwood: Farkasének	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 CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

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

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

J. Robert King: Vészövetség	750	710	640
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Bedwyr kardja	1290	1230	1100
Mary Kirchoff: Kalandvágy	1190	1130	1010
M. Anthony & E. Porath: Rokon lelkek	1190	1130	1010
David Ferring: Árnyékfattyak	999	940	840
J Robert King: A kőbe zárt kard	699	660	590

Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei

Az ikrek háborúja	1390	1320	1200
Az ikrek próbája	1290	1230	1100
Az ikrek ideje	1390	1320	1200

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: Vervonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	990	940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	990	940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventruue (Vampire)	1090	1040	930
Richard E. Dansky: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	1090	1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	1090	1040	930
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	1190	1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	1090	1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	1290	1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma	1290	1230	1100
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	1290	1230	1100

AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)

6000	5700	5100	
Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	1290	1230	1100
Douglas Niles: A bábkirály	1190	1130	1010
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	1290	1230	1100

Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	1290	1230	1100
---	------	------	------

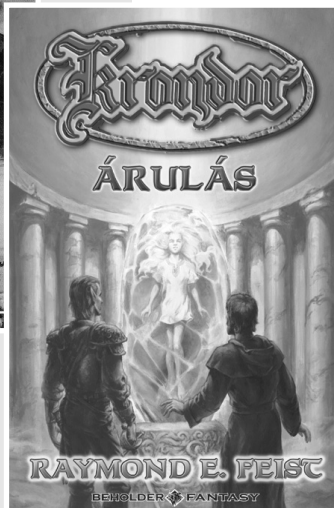
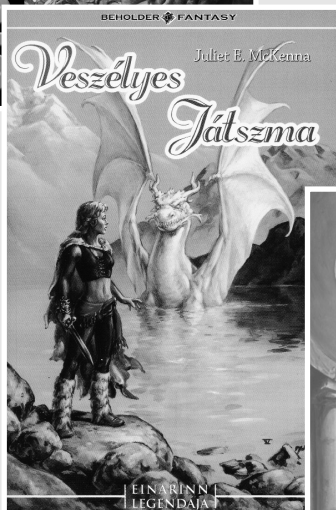
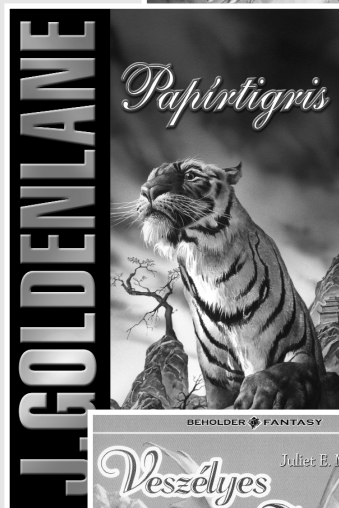
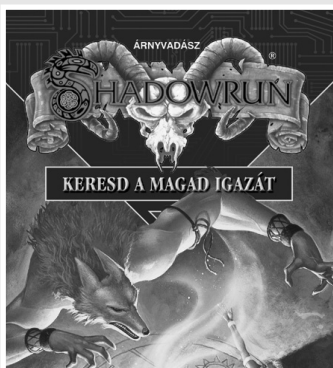
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	1190	1130	1010

R. A. Salvatore: pap ciklus

Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszkok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1000
A kaosz átka	1190	1130	1010

LEGEND OF THE FIVE RINGS

Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	1090	1040	930
Stun Brown: Rák	1190	1130	1010



Könyv címe

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

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI

Kaland nélkül	899	850	800
---------------	-----	-----	-----

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI

Roland Morgan: Mestervízsga	1190	1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	1190	1130	1010

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:

Anne Rice: A boszorkányok órája I.	2590	2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	2890	2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	2490	2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	1390	1320	1180
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	1390	1320	1180

HATALOM KÁRTYÁI

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

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

A föld síkja	200
A levegő síkja	200
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	250
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	250
Zén 2. expedíciója: Vérmező	250
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	250
Zén 2. expedíciója: Holtláp	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	600
-----------	-----

Az Invázió és a Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétellel 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 Inváziót vagy Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

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 érvényes, 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 három 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	Boltí ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
------------	----------	------------------	--------------------------

TERRY BROOKS			
Druid of Shannara	2440	2180	1940
Elf Queen of Shannara	2440	2180	1940
Elfstones of Shannara	2440	2180	1940
First King of Shannara	2440	2180	1940
Scions of Shannara	2440	2180	1940
Sword of Shannara	2440	2180	1940
Talismans of Shannara	2440	2180	1940
Wishsong of Shannara	2440	2180	1940
Black Unicorn	2440	2180	1940
Knight of the Word	2440	2180	1940
Magic Kingdom for Sale-Sold	2440	2180	1940
Running With the Demon	2440	2180	1940
Tangle Box	2440	2180	1940
Witches' Brew	2440	2180	1940
Wizard at Large	2440	2180	1940

J. R. R. TOLKIEN			
Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2180	1940
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2180	1940
Fellowship of the Ring	2240	2180	1940
Hobbit	2240	2180	1940
Lays of Belariand	2130	1930	1700
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260
Lost Road & Other Writing	2240	2180	1940
Return of the King	2240	2180	1940
Shaping of Middle Earth	2240	2180	1940
Silmarillion	2130	1930	1700
Sir Gawain&The Green Knight	2130	1930	1700
Smith of Wootoon Major	2130	1930	1700
Tolkien Reader	2240	2180	1940
Two Towers	2240	2180	1940
Unfinished Tales	2240	2180	1940

ROBERT JORDAN			
Eye of the World	2690	2490	2190
Great Hunt	2480	2220	1970
Dragon Reborn	2480	2220	1970
Shadow Rising	2480	2220	1970
Fires of Heaven	2690	2490	2190
Lord of Chaos	2690	2490	2190
Path of Daggers	2690	2490	2190
Winter's Heart	3100	2890	2590

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

TERRY GOODKIND			
Blood of the Fold	2490	2230	1990
Soul of the Fire	2490	2230	1990
Stone of Tears	2490	2230	1990
Temple of the Winds	2490	2230	1990
Wizard's First Rule	2490	2230	1990

TERRY PRATCHETT			
Carpe Jugulum	2140	1940	1710
Colour of Magic	2140	1940	1710
Death Domain Discworld Map	2440	2180	1940
Equal Rites	2140	1940	1710
Feet of Clay	2140	1940	1710
Guards! Guards!	2140	1940	1710
Hogfather	2140	1940	1710
Interesting Times	1940	1940	1710
Jingo	2140	1940	1710
Last Continent	2140	1940	1710
Light Fantastic	2140	1940	1710
Lords & Ladies	2140	1940	1710
Masquerade	2140	1940	1710
Men At Arms	2140	1940	1710
Mort	2140	1940	1710
Moving Pictures	2140	1940	1710
Pyramids	2140	1940	1710
Reaper Man	2140	1940	1710
Small Gods	2140	1940	1710
Soul Music	2140	1940	1710
Sourcery	2140	1940	1710
Witches Abroad	2140	1940	1710
Wyrd Sisters	2140	1940	1710

RAYMOND E. FEIST			
Darkness at Shetanon	2440	2180	1940
Daughter of the Empire	2440	2180	1940
Faerie Tale	2440	2180	1940
King's Buccaneer	2440	2180	1940
Magician Apprentice	2440	2180	1940
Magician Master	2440	2180	1940
Mistress of the Empire	2440	2180	1940
Prince of the Blood	2440	2180	1940
Servant of the Empire	2440	2180	1940
Silverthorn	2440	2180	1940

Sziaosztok! Ismét itt van egy újabb kiegészítő, egy újabb fejezet a HKK életében. Hamarosan meglátjátok, hogy miként is hat az új kiegészítő a jelenlegi versenykörnyezetre. Nagyon sok az olyan új lap, ami egy új szabályt vezet be, ezzel is színesítve a játékot, továbbá megjelennek az általam csak többfunkciós-nak nevezett lapok, amelyek általában az igen erős lapok közé tartoznak, hiszen mind legalább plusz egy lehetőséget ajánl fel. A lapokat, mint azt már megszokhattátok, 1-től 10-ig pontoztam. Ez a pontozás a tesztelés alatt kialakult véleményemet tükrözi. Ezzel a pontértékkel lehet, hogy elsőre nem értetek egyet, de meglátjátok, hogy amint versenyen „munka közben” látjátok a lapokat, ki fog ütközni valódi erejük, egymáshoz való erőbeli viszonyuk, ami szerintem közel lesz az általam megadott pontozáshoz.

SZÍNTELEN:

A lélek felszabadítása (5): 0 pontos lap alaplóból, de 10 pontos side lap a gölemek ellen. Így már a gölem paklik esélye egy versenyen a side után jelentősen csökken, és valószínű, hogy a mágia méltóságos versenyt sem nyeri meg.

Apró szintlépés (2): A szabálylappal jól lehet használni, testrészhöz hasonlóan, de egy kicsit gyenge ahhoz, hogy beférjen egy kalandozós versenypakliba.

Az egyesült entitás döntése (10): Counterelhetetlen counter! Kemény. Lehet, hogy ez a kiegészítő spoiler királya? Varázslatokat megvédeni ugyan nem jó, de a középjátékban ezzel keresztül lehet húzni az ellenfél számításait, pláne, ha arra a lapra alapozza a pakliját, szóval: „erős, erős, izmos, HEJ!”

Chara-din követője (7): Ebben a kiegészítőben nagyon jó követőket lehet megtalálni. Mivel mindegyik követő kü-

lön színhez tartozik, ezért minden játékos tud magának az ízlésének megfelelő választani. A követők nagyon erősek – még ha első ránézésre gyengének is tűnnek – ez a tesztelés alatt bebizonyosodott. A *Chara-din követőjével* nagyon jó dobható paklit lehet összerakni – persze mi mást? –, hiszen három sikeres Chara-din lapot kell kijátszanom, amivel többnyire szintén dobatok.

Dornodon követője (8): +1 sebzés varázslatokra, hatásokra, direkt sebzésekre. Ez elsőre gyengének tűnhet, de sok kicsi sokra megy alapon, ha ellenfelünk nem játszik rengeteg gyógyulással, akkor nagyon hamar elfogy az a 20, de az a 30 ÉP is.

Elenios követője (6): Véleményem szerint a követők közül a legkevésbé erős, de nem gyenge, hiszen az ingyenes négykörönkénti keresés nem elhanyagolható. Elképzelhető, hogy versenyen egy kék kombó pakliban még viszontlátjuk.

Fairlight követője (8): Nem maga a követő az, ami nagyon erős, hanem az, hogy egy egyszínű verseny meghatározó pakliját ez a lap még tovább erősíti. Szerintem így már túl erős a Fairlight pakli.



Fókuszált mágia (10): Jelentheti ez a lap a counter nagyhatalom végét? Lehetséges, az viszont biztos, hogy a kombó paklik alappillére lesz, ráadásul még az is növeli értékét, hogy ötöt lehet használni belőle.

Gonhard a féregkutató (3): Féreg pakliba jó, de kérdés, hogy a féreg paklinak mennyire van létjogosultsága versenyen.

Leah követője (8): Minek, hiszen már van egy ilyen szabálylap! – merül fel a gondolat. Aztán felmerül a következő gondolat: mi lenne, ha együtt használnánk a kettőt? Ha utána számolunk, három fekete hordalénynek kell ütnie ahhoz, hogy nyerjek, ha ellenfelem nem gyógyul.

Raia követője (7): „Minden Raia lény”, tehát lehet háts paklit, vagy hordát, vagy galetki kontrollt építeni a követőre.

Sheran követője (8): *Gyógyulás fájdalma!* A legjobb lap ehhez a követőhöz. Sokan tesztelték, és igen jók a vélemények róla – nekem ez a követő a kedvencem. Nem ultra brutális, de kellő kreativitás birtokában mégis nagyon erős paklit lehet rá építeni. Lehet ÉP áldozós lapokkal játszani, de a legjobb összeállítás a kicsit alternatív kontroll.

Szökőkút (6): Az előző pakliba még egy kis gyógyulás. Lehet, hogy bizonyos kontrollokban is helyet kap ez az ingyenes gyógyulás.

Tharr követője (8): Ez a lap egy hosszú szülés végeredménye. Először túl erős volt, de megjegyzném: nem sokat gyengült. A goblin pakli kedvelt alap lapja lesz.

Transzformálás (5): Az imént említett goblin pakliba befér, de nem szükséges.

Válogatás (7): Éljenek a kombó paklik! Végül is eddig elnyomott kisebbségben voltak a versenyen. Most a *Fókuszált mágia* és a szabálylap segítségével talán visszaközúznak a pasziánsz jellegű paklik a versenyasztalokra.

BÁRD

Bíbor mősze (8): A középjátékban van jelentősége, ott viszont nagyon jó. Egyszínű versenyen biztos, hogy alap lap a kékbe. A választási lehetőség itt is sokat dob a lap erején.

CHARA-DIN:

A fertő agyarái (4): Húzni lehet rá, sebez is egyet, de ez még kevés ahhoz, hogy bekerüljön egy versenypakliba, és a lila szín sem meghatározó lap a galetki deckbe, igaz ugyan most jön ki egy jó lila galetki, de inkább csak az egyszínű kontrollt erősíti.



Áldozati orgling (6): Alapjában ötért 3/3 – jó, de így nem fér be pakliba, azonban a második képessége komoly előnyhöz juttat (nagy lény nagy hátránnyal: jöhét!).

Átok sárkány (7): Jó lényleszedés (trogi), akár még sárkány paklit is össze lehet rakni, hiszen ebben a kiegészítőben is jön néhány, ráadásul nem is rosszak.

Cheotox (8): A mai versenykörnyezetben csak jó speciális képességű lény fér be a pakliba. Minden pakliban van *Rovarsámánhoz*, *Sheran védősárkányához* hasonló lény, ami nem árt, ha a mi oldalunkon színesíti a játékot, ugyanakkor ellenfelünknek csak egy lénye marad képességek nélkül.

Csápos otagi (5): Relassítja a hordát és a Fairlight paklinak is nagy ellensége lehet.

Elmeszaggató karmok (7): Never-ending dobátás! Ez táp. A hátránya, hogy galetkire kell rakni, és a színe, ami ugyan adja magát, nem galetki szín. Mindentől függetlenül lehet, hogy lassan befér a lila galetki színek közé, hiszen ez nagyon erős testrészt.

Ében tigris (9): A dobátás új fajtája, amolyan valamit valamiért alapon. A tesztelésen nagyon sokféle pakliban felbukkant – megjegyzném: nem véletlenül. Ha ki vagyok épülve, és ellenfelem jó eséllyel a globális pusztítást szorongatja a kezében, szívesen adok neki egy 3/3-as lényt a kezéért cserébe, még ha ez az én kezembe is kerül.

Korrech, az átkozott (2): Biztos lehet majd valamire használni, egyelőre nem látok benne fantáziát.

Kúszó végzet (5): A frissen bottonot nagy meglepetéseket okozhat. A nagy előnye a választási lehetőség. Ki lett adva néhány ilyen lap, bár a többi sokkal erősebb.

Manapulzálás (7): A pulzáló lapok az egyik újítás ebben a kiegészítőben. A másik az imént említett különböző alakban kijátszható lapok, mindkettő á-



talában az erősebb versenylapok közé tartozik. Ezt a lapot talán leginkább a Sheran követővel lehet használni, így megoldható a varázspont-előny, vagy a gyors halál (kérdés kié).

Orgling varázsló (6): Ismét egy kombó lap, aminek nagy előnye az azonnali mentesség.

Szójer entitás (7): Egy jó választási lehetőséget kínáló lap. Alapból is jó nem lény lapok ellen használni, de a legjobb, ha egy tárgy, bűbáj, vagy épület deck ellen tudok nagyot takarítani vele.

Troglodita istenség (8): Szinte semmi a kijátszási feltétele, olcsóbban is ki lehet játszani, jól takarítja a lényeket – mint a trogloditák általában – nem kerülhet rá jelző, tehát ismét van egy jó lap, ami nem zúzza szét a játékkörnyezetet, de használható.

Turhulug (6): Jó horda lény, azonban inkább csak akkor hozom le, ha már ölni akarok vele, így kiküszöbölöm a hátrányát.

Ulthadron (6): Ha van galetkim, akkor jó, ha még torzszülöttet is üt, még jobb.

Ulthadron támadás (7): A lehetőségek – választások egész arzenálját kínálja, és az a legjobb, hogy mind jó választás, pláne ha Chara-din követővel játszom.

Zavaró erőter (7): Egy újabb pulzáló lap. Jó az a tudat, hogy az ember lehetőségek közül választhat, és alapból betehet olyan lapot, ami bármely pakli ellen jó lehet, hiszen ki lehet választani a szükséges verziót.

DORNODON:

Energiagyémánt (7): Tökéletes tápolás a lényes paklikba, de igazi erejét a grimoros deckben mutatja meg. Oda kell figyelni a pontos szövegre, amely-

ből kiderül, hogy minden a gyűjtőbe kerülő lény után kapja a jelzőt (áldozás, ellenfél lényei). A 2 ÉP áldozás is jól hangzik a szörnykomponens helyett.

Dezintegráció (6): Jó lap a direktsebző pakliba, és a Dornodon tetszős deckben is megmutatja erejét.

Forlang (7): Azt hiszem ez az első asztalon maradó lap, ami a legnagyobb értéket nem az asztalon, vagy a gyűjtőben, hanem a kezemben képvisel. Kijátszani ugyan nehéz, de ha két *Kisebb zan* követi lehet, hogy ellenfelem kétségbe esik.

Hrumaguk (6): Főleg a második képessége az érdekes, de az első sem elhanyagolható. Olyan, mint az öklölvívásban: ballal szurkál a sportoló, majd egy határozott jobbosal lerombolja ellenfele arcszerkezetét. Ha a kijátszásakor ellenfelem már eleve 10 ÉP-ben van, akkor olyasmi, mint a dezintegráció, csak éppen hárommal többet sebez – tehát nem rossz.

Kozmikus energia (4): Jó a gólemek ellen is, de lehet változtatni is a fix értékeket. Alapból azonban nem kombóznék vele, de nagyon jó side lap.

Manatúz (10): Univerzális lényleszedés, ha lehet így mondani a legjobb. Ha van lent egy *Rovarsámánom* is, e két lap jó eséllyel jelentheti ellenfelem vesztét.

Nagy tohonya (7): A *Troll Ladyvel* lehetne talán összehasonlítni. Egy körrel később üt, akkor viszont VP költsék nélkül és mágiusan.

Ork alkoholista (5): Jó horda lény, de csak ha az elején behúdom. Később várni rá nem biztos, hogy megéri.

Óriás tohonya (8): Ötért 4/5-ös lény büntetéssel, aminek egy kört kell várnia, ahhoz, hogy bemehesen, hisz a kijátszásakor úgysem mehet be, de utána... *Gladiátor* szintű lap, a *Gladiátor* hátránya nélkül.

Piomancer (4): Lényként gyenge! Erről senkit nem kell meggyőzőnöm. Általános varázslatként már kissé használható, de Dornodon olyan sok irtással rendelkezik, hogy ezt tudja egy jobb helyettesíteni, de ő is beférhet, ha a 45 lapból 35 irtással akarok játszani.

Szokatlan ceremónia (6): Amíg van *Babn szolgálja*, addig lesz mit áldozni, de egy kis lényes – építkezős deck is jól tudja használni, vagy a lemérgezett lényemet is beáldozhatom ellenfelem körében.

Szójer lárva (2): Horda lénynek gyenge, a kontrollban pedig már le van foglalva az a kevés hely, ahová lény fér.

Tirranda (5): Laplopó lény? Alliterációnak jól cseng, esetleg lopkodós pakliban is gerinces, egyéb esetben kérdőjeles.

Tirranda átka (7): Ha csak az egyiket tudná, gyenge lenne. A választási lehetőség miatt: jó.

Tirranda üstje (7): Mindkét lap sokkal jobban használható, mint maga *Tirranda*. Úgy néz ki, egyre jobban kiszorít egy szintet a kontrollból a piros. ÉP előny, VP előny, SZK előny. Mi kell még egy kontrollba?

ELENIOS:

Amorf testkéreg (3): A galetki paklinak nem ez a lényege. Nem lehet rá húzni, és drága.

Antióskő (7): Sokat lázadtam, hogy az eredeti formában maradjon, de most már nem lehet kirakni ÉP áldozással, ezért veszített két-három pontot az értékéből. Azért még mindig használható, mert én ennek tudatában építem fel a paklimat, ellenfelem pedig válogathat a 25-30 lapból, hogy mit side-oljon ki.

Asztrálszárnyas (3): Tesztelésen nem láttam, hogy erejét megvillantani, és szerintem versenyen sem fog nagy teret hódítani magának.

Fátyoltehen (7): Egyszínű – mágia méltósága versenyeken biztos, hogy kedvelt lap lesz. Büntetlenül leüti a kontroll hármast (*Sberan védősárkányát*, *Rovarsámánt*, *Melkont*) emellett még kárpótlása is van.

Fókuszgömb (6): A kijátszása és a képessége nagyon jó, azonban a jelenlegi versenykörnyezetben a kontroll dominál, és az könnyen és olcsón szedi le. Ami viszont nem szedi le, az nagy bajban van.

Hegymélyi hoorauk (7): Veszélyes, de lehet rá paklit építeni, és egy horában is el tudom képzelni.

Jutalmazás (4): Nem rossz, de nem is egy versenylap. Bontott pakli versenyen biztos fogják használni, egyébként nem fog a versenyzátlakon szerepelni.

Óriás sólyom (5): Kivégző lénynek jó, egyébként nagyon képesélyes. Soknak találok a két lapot.

Porp csele (3): X +1-ért adok plusz +X sebzést? Már van ilyen lap, ami talán még jobb is. Használható, de én nem használnám.

Pszí csáp (4): Elfogadható, használható, de mivel a *Mentáttal* éri meg igazán, azt pedig csak galetki pakliba rakom be, oda pedig ez nem fér be – nem tudom követhető-e. Tehát nem valószínű, hogy versenylap lesz belőle.

Szilmill zászlóvivő (6): Ő még befér a szilmill pakliba, ami azért nem rossz.

Uthanax (5): A tesztelés elején galetki volt, akkor jobbnak tartottam, így már körülményesebb a megvédése.

Visszacsapó rúna (6): Vannak lapok, amit érdemes megvédeni, főleg egy kombó pakliban.

Zafir drakón (8): Ennél a sárkánynál az időleges költség olyan, mint egy rövid távú, kedvező kamatú kölcsön. Főleg kontrollokban volt megtalálható a tesztelés alatt, de én kipróbáltam sárkányos pakliban is. Jól működött, egy Mágia méltósága versenyen elindulnék vele. Biztos vagyok benne, hogy versenyen találkozni fogunk ezzel a lappal.

FAIRLIGHT:

A mágia oltára (3): Az épületes deckbe fölösleges, a kontrollban pedig nincs építkezésre szánt lény.

A mester (6): Egy jól összerakott Mester büntetéses deckben, mondjuk Mágia méltósága versenyen elképezhető. Jó lap, csak a trogiktól fél, de már annak is megvan az ellenszere.

A pegazusok hercege (7): Kialakulóban egy pegazus pakli. Van aki erre csak legyint, de egy igen erős kontrollt lehet rá összerakni. A számok magukért beszélnek 5-ért egy 4/4-es lény kicsi hátránnyal, de ha már lent van két *Pegazus herceg*...

Az ősmágus szávjve (3): Lehet rá paklit építeni, de akkor inkább *Hatásvadászattal* játszanék, esetleg annak a side-jába rúnára felkészülve.

Drakolder rémúr (5): Kicsit drágábban egy célozhatatlanságot elbirt volna, de így sem rossz, van benne fantázia.



Elektromos lehelet (4): Volt, aki érdekes kombót rakott össze, de azt a már említett kontroll jól tudja kezelni. A nagy előnye ennek a testrésznek, hogy lehet VP nélkül is használni.

Gorath lárvá (2): Lényként gyenge, és varázslatként sem meggyőző.

Gyülesterem (5): Kijött néhány jó épület ebben a kiegészítőben, és azt hiszem, ez is közéjük tartozik.

Irányított manakisülés (4): Építetünk rá pasziánsz paklit, de nem tűnt túl erősnek, azonban az ilyen jellegű lapoknál bármilyen változás bekövetkezhet. Még lehet hogy a „Jé miből lesz a cserebogár?!” felkiáltáshoz vezet ez a lap.

Mágikus kibontakozás (8): Gyengének tűnhet, hogy az ellenfelem választ, de tegyük fel, hogy választhat három különböző erőforrásból, vagy három különböző irtásból, a három különböző ölésről már nem is beszélve.

Minőségi csere (9): Mit is tudott a kontaktus őseimmel? Nem igazán lehet összehasonlítani. Felső nyolc lapból kereselek, és esetleg a gyűjtőbe dobhatok egy vízió lapot is. A felső nyolc lapból válogatni nagyon jó, főleg ha ehhez csak két varázspont szükségeltetik.

Nekrofun idola (6): Mágia méltósága versenyen talán használnám, ott úgyis alapszín a sárga.

Ősi tekercek (8): A sárga-barna tárgy deck ismét teret hódíthat magának a kétszínű versenyeken. Nagyon erős lap, mondhatjuk, hogy *A sárkány kincsének* az utódja, de szerencsére nem lehet életpont áldozással kirakni, ezért nem is lesz kiltva.

Ryuku gólem (7): Kikereshető lapleszedés a gólem deckbe. Sajnos már későn, hiszen már annyi lap van a gólem ellen, hogy akár több paklit is ki lehetne rakni belőlük.

Szövetségi istálló (8): Nagyon erős lap, pedig nem látszik annak. Ingyen +1 sebzés, 1-es regeneráció a torzszülötteknek, amiket 1-el olcsóbban hozhatok. Erősödik a horda az ÖV versenykörnyezetben.

Taumaturgikus vért (5): Meglepetést okozhat a támadók kijelölése után.

Théroxia Sámuel (4): Side után jól jöhet.

Varázslógyűlés (4): Lassú VP teremtés. Nehéz egyszerre védeni a bűbájt és a lényeket is (a trogitól).

Zirri átokmacska (7): Kicsit durva egy ilyen kiscicát átpasszolni, majd esetleg bepaszvizálni. Aztán...

Zu'lit mérlege (8): Új arculatot vez fel a sárga kontroll. A jobb lapok *A gyenge ereje* és az *Agybénítás* kivételével úgyis mind négy vagy több varázspont.

Holman Gábor r. törm.



A PAKLI (E-F-R-L):

**Szabálylap:
A bőség zavara**

3 Szövetségi istálló

3 Szilmill fanatista

3 Szilmill hordavezér

3 Szilmill osztagparancsnok

3 Fényfőnix

3 Tükördémon

3 Óriássólyom

3 Koreni sün

2 Tonyók a gazda

3 Transzformáció

3 Az erős ereje

3 Májd legközelebb

3 A hatalom torzulása

1 Solisar aurája

1 Koncentrált energia

2 A szkarabeuszok átka

KOMBÓK

TORZSZÜLÖTTEK TÁMADÁSA

Ezúttal egy olyan pakliról írok, amivel Makó Balázs megnyerte a Sötét Kor tesztversenyét. Az én paklim is majdnem ugyanaz volt, mint az övé – bár az enyém picit gyengébbre sikerült, mivel egy-két jó lap nem jutott eszembe. Én is csak tőle kaptam ki, és szerintem ez a fajta pakli volt messze a legerősebb a tesztversenyen.

A pakli alapötletét még anno a tesztelés alatt egy lap sugallta. A tesztlistát nézegetve megakadt a szemem a *Szövetségi istállón*. Akkori verziójában még az őt építő lény aktivizálódott az istálló kijátszása után. Ugye ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy ingyen játszom ki, mivel a kijátszási feltétele, hogy legyen a játékban aktív lényem. Mit is ad az istálló mindezt? Plusz egy szobás a lényeimnek, egy varázsponttal olcsóbbak a lényeim, és egyes regenerációjuk van. Hiszen ez brutális! – kiáltottam fel. Persze csak a torzszülöttekre vonatkozik, de egy ingyen jövő laptól még így is erős. A tesztverseny után az építő aktivizálódását le is szedtük róla.

Adott volt tehát a feladat: össze kell rakni hozzá egy torzszülött hordát. Elkezdtem nézegetni, hogy milyen torzszülöttek vannak, és rábukkantam a szilmillekre. Persze nem a régi, ÖV-s szilmillekre, hanem a Két világ közt repülő, jobbra-balra tápoló kis lényeire. Ezek már akkor is egész jók voltak. Egyből be is raktam őket a pakliba, tehát a színekből Fairlight, Leah és Elenios már adott:

- 3 Szövetségi istálló
- 3 Szilmill fanatista



- 3 Szilmill hordavezér
- 3 Szilmill osztagparancsnok

Persze önmagukban még kevesek, tehát tovább kellett keresgélni. A régi szilmillek nem elég jók hordába. Az *Őrjöngő szilmillt* kipróbáltam, hátha jó lesz kivégző lapnak, de sajnos a játék elején túl lassú volt. Ráadásul, ha voltak lényeim mellette játékban, azok többet ütöttek, mintha beáldoztam volna őket. Általában az volt a tapasztalat, hogy ha gyors voltam, nyertem, ha viszont elhúzódtam a játék, akkor *Őrjöngő szilmill* ide vagy oda, vesztettem. Ezért inkább a gyorsaságra mentem rá, így bukkantam rá a *Fényfőnixre*. Szintén torzszülött, nagyot üt, általános varázslat vagy bőbáj nem szedi le. Hátránya, hogy minden körben ki kell játszani, de egy istálló mellett már kettőért jön, és négyet üt. Elég jól hangzik! Ráadásul lény leszedeésnek is jó, hiszen istálló nélkül is tud ötöt ütni, illetve a lehetőséggel leszedehetjük a *Sberan védősárkányához* hasonló, gusztustalan mágikus védekezésű lényeket. Ezzel meg van a negyedik színünk is. A Sötét Kor lapjai között akadtam rá az *Óriásszylomra* is. Tipikus hordalény. Igaz, hogy nem torzszülött, de igen nagyot tud ütni. Persze kétesélyes fegyver, hiszen ha leszedezik, akkor három lapot bukunk, ami nagyon nagy hátrány. A *Tükördémon* szintén ideális lap, hiszen bármilyen lényt másolhatunk vele, így szaporíthatja a kellemes szilmilljeinket, esetleg *Óriásszylomainkat*. Ha már torzszülöttekről van szó, jöhet *Tonyók*, a gazda, aki biztosítja azt, hogy a játék elején nagyobb eséllyel legyen a kezünkben az a torzszülött (főleg szilmill, vagy esetleg *Fényfőnix*), ami a győzelemhez kell. Az utolsó torzszülött, a *Koreni sün* eleinte csak azért került be a pakliba, mivel tesztlap volt, és az istálló mellett más tesztlapot is be kellett rakni. Ez a kis lény azonban kellemes meglepetést okozott, a varázspont elvétele gyakran biztosította azt a varázspont hiányt az ellenfélnél, ami a gyors győzelemhez kellett. Ki lehet helyette próbálni más lényt is, de van annyira jó, hogy akár benn is hagyhatjuk. A további lények tehát:

- 3 Fényfőnix
- 3 Óriásszylom
- 3 Tükördémon
- 2 Tonyók, a gazda
- 3 Koreni sün

Milyen lapok kellene még? Először is nem árt valami jó kis varázspont termelés. Ezek közül egyértelműen a *Transzformáció* a legjobb, és még színben is belefér. Szükség van még aztán arra, hogy az elején minél olcsóbban megvédjük a lényeinkeket, illetve megakadályozzuk az ellenfél gusztustalanságait. Jöhetnek hát az olcsó ellenvarázslatok. Adja magát a Sötét Korból *Az erős ereje*, illetve a régi lapok közül *A gyenge ereje*. Az első három körben ügyis fogunk lapot kijátszani, és ha az ellenfél nem akar gyorsan veszíteni, neki is tenni kell valamit. Ezek tehát biztosan jók lesznek. *A Majd legközelebb* is jó, olcsó, ideális a kivégzéshez. *A hatalom torzulása* szintén, főleg mivel a gyors játék miatt az ellenfélnek úgy sem lesz varázspontja kijátszani őket. *Megszakítást* nem használtam, mivel varázspontunk nem lesz rá az elején, és a hordázás miatt két felesleges lapunk sem valószínű, hogy akad majd. *A Solisar aurája* is jó lap, de a lapdobás miatt ebből csak egyet raktam be. Az ellenvarázslat részleg tehát:

- 3 *Az erős ereje*
- 3 *A gyenge ereje*
- 3 *Majd legközelebb*
- 3 *A hatalom torzulása*
- 1 *Solisar aurája*

Az ellenvarázslatok között több olyan is akad, ami nem csak varázslatot, hanem minden lapot megakadályoz, azonban mégis előfordulhat az a kínos szituáció, hogy az aljas ellenfél kirak valami főmedvényt az asztalra. Nos, ezt le kell szedni. Első pillantásra ideális lapnak tűnik a *Koncentrált energia*, hiszen a legolcsóbb lapleszedés. Sajnos, ha játszunk pár meccset vele, rájövünk, hogy ugyanaz a gond vele, mint a *Megszakítással*, általában nem lesz lapunk arra, hogy eldobjuk neki. Ezért csak egyet javaslok belőle. Jónak tűnik a *Gyorsaságpróba* is, de sajnos előfordulhat, hogy az ellenfélnek van varázspontja és gyűjtője is. Érdemes azért kipróbálni, én azonban inkább a jól bevált *Szkarabeuszok átkánál* maradnék. Ez sem drága, többször is lehet használni, bár sajnos nem azonnali. A lapleszedő részleg ezzel meg is van:

- 1 *Koncentrált energia*
- 2 *A szkarabeuszok átka*

Ezzel kész is a pakli. Pont 45 lap, ami fontos egy hordában. Már csak a szabálylap-követő kérdés maradt hátra. Követőt szerintem nem érdemes használni, a szabálylapok közül meg adja magát *A bőség zavara*, hiszen rengeteg olcsó, gyors lappal játszunk, és a gyors ölés a lények.

A taktikáról nem kell sokat mondanom. Mindig úgy költjük el a varázspontjainkat, hogy a legnagyobb sebzedést okozzuk vele, az ellenfél minden megmozdulását akadályozzuk meg, és már nyertünk is. Figyeljünk mindig oda arra, hogy hogyan rakjuk le a szilmliket a nyi-



lak miatt, és ne felejtjük el a büntetésüket sem, hiszen sokszor egy életponton múlik a játék!

Kiegészítő paklit szokás szerint nem írok, csak felsorolok pár ötletet. Ha lerúnáznak, jól jöhet pár plusz lap, így érdemes elgondolkozni a *Babn szolgáján*. Húzó paklik ellen jó a Zénben megjelent új lap, a *Gotbag döglidérc*. Sok olcsó ellenvarázslattal és leszedéssel játszó pakli ellen jól jöhet még további counter. Én a *Manacsapdát* javaslom. Hasonló lények és hordák ellen nem árt valami olcsó lényirtás. Én a tesztelés miatt a *Csőpőgő savat* használtam, ami elég jónak bizonyult az egy életpontos lények ellen. Persze manapság már igen nagy a választék olcsó lénypusztításban, rég elmúlt már az az idő, amikor csak a *Tisztítóvíz* volt. A *Láncvillám* is jól jöhet, hiszen több funkció, és akár két lényt is leléphetek vele. Javaslok a kiegészítőbe még további lapleszedést a *Gyorsaságpróba-Koncentrált energia-A szkarabeuszok átka* hármashból. Semmiző lap, lehetőleg *Fekete lyuk*, szintén ajánlott. Van még egy jó kis lény a Sötét Korbán, ez a *Xirnox lárva*. Kontroll paklik ellen érdemes berakni. Igaz, hogy az én ellenvarázslataim az drágítja, de azok elég olcsók még úgy is. Többször nyertem úgy, hogy a *Transzformáció* után jött a lárva, majd egy-két kellemes szilmill, és győztem mire az ellenfél tudott volna valamit csinálni, vagy mire a lárva jelzője elfogyott volna. Nem árt még valami síkot is berakni a kiegészítőbe. Itt szerintem a *Túlélők Földje* a megfelelő. Ja, és majd elfelejtettem, hogy hasonló repülő hordák ellen a *Kronobogár* is jól jöhet.

Nos, ennyi. A nagy előnye a paklinak, hogy ha nem gondolkozunk sokat, akkor minden meccset hamar befejezünk vele, tehát lesz idő pihenni. Persze előfordult időben hosszú játék is. Például Rém András ellen úgy 5-6 körig jutottunk minden játszmában, mégis mi voltunk az utolsók, akik befejeztük, mivel rengeteg gondolkozni- és számolnivaló volt.

Mindenkinek gyors és sikeres hordázást!

Dani Zoltán

ÚJ VERSENYEK

JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN



PÁROS VERSENY

Időpont: június 29., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

tel.: 30-906-6069.

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: július 6., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán
70-242-7765.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 13., szombat, 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Érdeklődni lehet: Duna Krisztián:
70-252-1721 vagy Tóth Dávid: 20-4433-779.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 2200 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot

Kártyavár 36-321-966.

AZ ELYSIUM VERSENYE

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Csak az Ősök Városához kiadott lapok (kék jelűek) használhatóak.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díj: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban,

tel.: 239-2506, valamint a szervezőknél: Szegedi Gábor, 30-924-5850.

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: június 29., szombat, 10 óra.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft a helyszínen, 375 Ft előre fizetve a boltban.

Díjak: 4 Sötét Kor, 2 Aranyfórrás, 5 kis csomag.

Érdeklődni lehet: Kratafilla Mária,

tel.: 30-431-7082.

KGK VERSENY

Időpont: július 13., szombat, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Minden fájából vannak olyan szabálylapok, amik a játék elejétől az asztalon vannak és nem szedhetőek le. Bővebb felvilágosítás a szabályokról: Bodor Pál Csaba:

20-355-1301. Tiltott lapok nincsenek.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díj: Ultraritka lap, KG paklik, Pénzdíj:

1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3.

hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén)

Extra nyeremény: a nevezési díj felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyereménylapot a legjobb helyezést elért befizelő kapja meg.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban, tel.: 239-2506, valamint a szervezőknél: Szegedi Gábor, 30-924-5850.

KG éves ranglista: A 2002-es év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékosok pénzdíját vehetnek át az év utolsó versenyén: 1. hely: 7000 Ft, 2. hely: 5000 Ft, 3. hely: 3000 Ft (legalább 10 induló esetén).

AZ ELYSIUM VERSENYEI

június 22. szombat:

Lord of the Rings

június 29. szombat: Harry Potter

június 30. vasárnap:

Elysium HKK

július 6. szombat: HKK

július 7. vasárnap: Star Wars

július 13. szombat:

KGK/Lord of the Rings

július 14. vasárnap: HKK

július 21. vasárnap: Star Wars

július 27. szombat:

Lord of the Rings

július 28. vasárnap: Elysium HKK

augusztus 3. szombat: HKK

augusztus 4. vasárnap: Star Wars

augusztus 10. szombat:

KGK/Lord of the Rings

augusztus 18. vasárnap:

Star Wars

augusztus 24. szombat:

HKK/Lord of the Rings

szeptember 1. vasárnap:

Elysium HKK

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

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

VERSENYHELYSZÍNEK

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)

DEBRÉCEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.

DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).
DOMBOVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

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

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

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

GYOR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ,

Árpád u. 44.

HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ

KAPOSVÁR – Latinka Művelődési Ház, Kossuth Lajos u. 1/9.

KÖRMEND – Művelődési Központ

Berzsenyi Dániel u. 11.

MENEDEK KÁRTYA-ÉS SZEREJÁTÉK KLUB

– Budapest, Beattyhány u. 67.

(Moszkva térenál a dombon, a Vártek utcából)

MISKOLC – Bartók Lajos u. 1/9.

Művelődési ház, Miskolc, Andrássy út 15.

NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ,

Nagykanizsa, Ady u. 5.

NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Mőricz Szigmond Művelődési Ház

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

PÉCS – Esztergár L. út 19.

III. emelet 302.

PÉCS – Jókai tér, Római Udvar, Agybihar kártyabolt

SIÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).

A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

SEGED – Csongrádi sugárút 57.

SZENTES – a kenyérgyár

kültúrhegyisége, Ady E. u. 20.

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT

– Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.

☎: 42-318-477

VEZSPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Ady E. u. 3.

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

VI. HKK Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. A bejutás persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befefejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenye is ingyenes.

A versenyt a Kondor Béla Községi Házban rendezzük (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a kék (3.) metróvonal végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni. Kezdes minden reggel 9 órakor.

A verseny döntőjének szabályai: A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy asztalt ülnek körül. Mindenki kap egy csomag Két világ közet és két csomag Sötét Kort, kibontja az egyiket, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja. Az első elfogytával a második és harmadik paklit is hasonló módon válogatják. Az így kapott lapokból kell egy 40 lapos, max. négyszínű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorsolással, egyenes kieséssel folytatódik a verseny.

MINDEN ÉRDEKLŐDŐT ÉS NÉZŐT SZERETETTEL VÁRUNK!

**187 000 Ft
összdíjazás!**

I. díj: 80 000 Ft
II. díj: 40 000 Ft
III. díj: 20 000 Ft
IV. díj: 10 000 Ft
V-VIII. díj: 2500 Ft
IX-XVI. díj: 1500 Ft

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 9.): Ősök Városa. Csak az Ősök Városa és a Rüvel-hegy lapjait, valamint a Két világ közt, a Víziki és a Sötét Kor két ikonos kártyáit lehet használni.
2. nap (augusztus 10.): Tiltott mágia. Tiltott lapok: A szkarabeuszok átka, A hatalom torzulása, A helytartó csápjá, A falak ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Agyénítás, Az agy kifacsarása, Az élet fája, Bahn szolgálja, Bájolás, Besűgás, Bikaviadal, Cselvetés, Direkt kontaktus, Energizáció, Fantom sárkányok, Fehér figris, Gömbvillám, Goblin vezér, Hajítógép, Haarkon dühe, Illúziócsáp, Illúziósárkány, Kalmárok itala, Káoszmeszter, Káoszkiyo, Kovácscéh, Kód, Ködmangó, Kronobogár, Kristályhegy, Láncvillám, Lidércúr, Majd legközelebb, Manacsapda, Manaszívás, Mandulanektár, Mágiafaló, Megszakítás, Melkon, Mentális robbanás, Mély gyász, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Ördögűző pálcá, Örgöngő szilimill, Örült Enkala, az animátor, Óshangya boly, Óshangya sámán, Pirít gölem, Pszi szakértelem, Rovarsámán, Sir Lonil Zomar, Solisar aurája, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Spóra, Szörnybűvölés, Taumaturgia, Teológia, Tiltott mágia, Tiszta eső, Tonyók, a gazda, Transzformáció, Tudatrombolás, Tudatturbó, Védőangyalok, Zombi mester és az ultraritikák.
3. nap (augusztus 11.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2002. július 20. 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol a Mágia létsíkja kivételével minden lap használható, de mindenből csak egy lehet a pakliban. A négyszín korlát érvényes.

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. június 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 5 000 Ft
IV. díj 3000 Ft. Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Sötét Kor.

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 Sötét Kor az amatőr kategóriában

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. július 10.



Áprilisi feladványunkra rengeteg megfejtés érkezett. Úgy látszik a sok szerencsés szám és sújtás meghozta a kedveteket. Nézzük tehát a helyes megfejtést:

1. Kijátszom a Szerencsés számot az ellenfélre. (-5 = 15 VP, 13 ÉP)
2. Kijátszom A jövő alakítását 1 ÉP-re. (-3 = 12 VP)
3. Áldozok a szabálylap segítségével 1 ÉP-t, így 1 ÉP-re kerülök, aktivizálódik A jövő alakítása, felgyógyulok 20-ra, és felhúzom a Haarkon dübét.
4. Kijátszom az Ósbolbedort. (-7 = 5 VP)
5. Transzormálok 7 ÉP-met, így marad 13 életpontom. (-2 +7 = 10 VP)
6. Elvárászlom a Szerencsés sújtást az ellenfélre. (-4 = 6 VP, -9 = 4 ÉP)
7. A szabálylappal elköltöm egy varázspontomat. (-1 = 5 VP)
8. Kijátszom a Burjánzó toragfattyat. (-5 = 0 VP)
9. Feláldozom 3 ÉP-met, és a Szabad áramlással átváltoztatom 1 varázspontot. (+1 = 1 VP)
10. A Kürttel aktivizálok a fattyat. (-1 = 0 VP)
11. A lényeim bemennek az Őrposztba. Az Ósbolbedor üti szárnyas testvérét, a fatty pedig az ellent. A Villámcsapással az Ósbolbedort nem lehet lelőni, a fattyak meg 5-ös büntetések van, de ütni is ugyanennyit tud. Az ellenfelem -1 ÉP-be kerül, és a Szabad áramlással csak egyet tud gyógyulni egy körben.

hogy a Szkarabeuszok átkával nem tudok lelőni semmit, mert nincs már három lap a paklimban, illetve, hogy az ellenfelem is tud egyet gyógyulni a Szabad áramlással, vagyis -1-be kell ütni.

Szerencsés nyerteseink: Szegedi Zsolt Miskolcraól, Faragó Balázs Miskolc Tápolcáról és Kardos Zoltán Hódmezővásárhelyről. Nyereményük egy-egy csomag Vízión. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 16 életpontod és 14 varázspontod, az ellenfelednek 24 életpontja és 3 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

Beküldési határidő:
2002. július 10.



KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Sheran követője (-)
- Dekird, a kaszás (L)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Reanimátor (L)
- A gyógyítás fájdalma (S)
- Gemina balsama (S)
- Smaragd ragadozó (S)
- Illian (S)
- Kisebb zan (D)

A GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAPOK:

- Goombar (C)

Dekird a tartalékodban van aktívban.

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Életfolyam (R)
- Átoksárkány (C)

Átoksárkány az Őrposztban van.



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.

Fontos volt figyelni a feladványban a lapok kijátszási feltételére, arra,

ÜREGEK MEDITÁTORAI

Atvy Morodurnak az utolsó pillanatban rá kellett döbennie, milyen magányos volt egész életében. Mint arra is, hogy elmulasztotta kifejleszteni a tűzimmunitás képességét. Orrát facsarta fekete csuhája sűrű füstje, szemébe könnyet csalt az elkeseredés, és a düh. Elfordította a fejét, hogy legalább némi levegőhöz jusson.

Látni akarta gyilkosát. Gorgati Mansel puffedt arca majd' kicsattant a gögös magabiztosságtól, bár tekintetét nem lehetett látni, hiszen szemhéjait, mint mindig, csukva tartotta. Összetört cseppkőszobrok tetején állt az Üregek Meditátorai Klánjának főpapja, három végtagját egymásba fűzve.

„Kár az Ősök szobraiért.” – gondolta Atvy Morodur. A tisztogatót nem maga az elmúlás dühítette. Sokkal inkább az, hogy nincs kire gondolnia most, midőn széné ég. Ráadásul a kínoszlop mögött összekötözött csuklóit rettenetesen sajogtak.

Lába alatt egyre feljebb kúsztak a máglya lángjai, mohón falva a száraz gyökérhalmokat. Atvy Morodur, a Szellemszem Tisztogató Klán becsült tagja utolsó pillantást vetett a kivégzését bámuló tömegre. Szolgáját, Kalafoniát azonban sehol nem látta. Hirtelen elment a

kedve a folytatástól – hiszen kezdte érezni saját húsa pörkös bűzét –, s inkább elveszítette az eszméletét...

Harminc milgandgyújtással korábban kezdődtek a féregszint végnapjai. Akkor történt ugyanis, hogy csöndben, békében a Felszínre küldte fáradt szellemét Makrin eno Eno, a Kús-hegyi féregszint helytartója. Nem volt ebben semmi rendhagyó: a vén galetki az utóbbi hegymorajokat már csupán halk szemlélődéssel, emlékiratai rendezgetésével töltötte. A viharos politikai tetteket, és forradalmi csatornaszint-foglalásokat gyűlölő galetkiknek bizonyára hiányozni fog. A fiatalabbak is kedvelték Enót, mivel nem akarta őket örökösen rendszabályozni.

Leginkább mégis a tudósok, és a vallási szélsőségeket képviselő szekták siratták a vén helytartót. Eno türelme ugyanis messzi barlangokból ide vonzotta ama galetkiket, akik valamiképp különccnek számítottak. Ha más lakószinten a helytartót gyanakodva, bandzsa szemmel tekintett furcsaságaikra, biztosak lehettek benne, hogy Eno befogadja őket.

– Néha úgy tűnt, az Ősök elfelejtettek neki saját véleményét adományozni – jegyezte meg epésen Kalafonia, gazdájával közös lakóbarlangjuk nyílásában lógásva kurta lábát. Mögötte, a milgand derengésében pergamen fölé hajló Atvy Morodur szigorúan köhintett.

– Holtakról jót, avagy rosszat szólj, de soha semlegest, langyosat! – hangzott a tisztogató értelme.

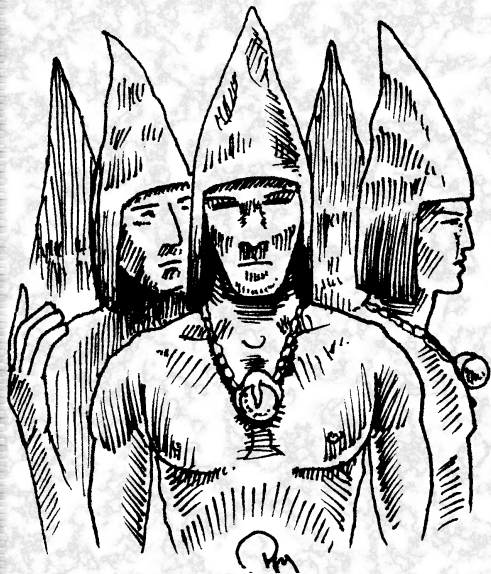
– Ha valakinek nincs saját véleménye, az elég rossz, nem?

A féregszint beláthatatlan méretű központi termében lágy, zsongító dalt kapott fel a barlangi szél.

– Gyászmenet! – kurjantott Kalafonia.

– Ma már a hatodik – nyögte unottan Atvy Morodur, majd mégis a barlangszájhoz csoszogott, hogy megsemmélsze a felvonulókat. A főteret övező cseppkőszobrok sorfala között úgy harminc meztelen galetki lépkedett, hármassal oszlopban. Kizárólag a fejük tetején viseltek egy-egy, gombaselyemből szőtt, csúcsos sapkát, s nyakukban milgandokat, melyek nem világítottak. Vezetőjük rúdra szerelt, szintén kioltott óriás-milgandot cipelt, három vastag karjával egyensúlyozva azt.

– Kik ezek? – vont a fel gyapjas vállát Kalafonia.



– Azon szekták egyike, akiket más lakószintekről kitiltottak – felelt a tisztogató csöndesen. Szolgája vigyorgva bökött a fekete fénykövekre.

– Csak nem az elromlott milgandok istenét tisztelik? Elég sötét hely lehet a templombarlangjuk.

– Valóban az. – Morodur nem csatlakozott a tréfához, sőt, hangjában nyugtalanság rezdült. – Úgy nevezik magukat: az Üregek Meditátorainak Klánja.

– A Meditátorok apró pszionikus lények, ha jól tudom. Mi közöttük *ezekhez?*

– A főpapjuk azt állítja, hogy állandó kapcsolatban van a meditátorok asztráltéri hálózatával, s tőlük nyeri hitvallása alapjait.

– Aminek lényege? – Kalafonia várakozón tárta szét karját.

– Tagadják a Felszín létezését – Atvy Morodur a kioltott milgandokra mutatott. – Hitük szerint a galetkik mindig is a hegyek gyomrában éltek. Egész pontosan: a barlangok világa fölött nincs semmi, csupán gyilkos fényben úszó, légüres tér. A Semmi birodalma, a halál hazája. Így természetesen az Ellenség sem létezik. Őket csupán a papok találták ki, hogy elvegyék a kedvét mindenkinek az igazság kiderítésétől.

– Örültek – rázta fejét borzadva Kalafonia. – Megértem, hogy mindenhonnan kitiltották őket. Egyedül a mi öreg Enónk lehetett annyira...

– Hallgass és figyelj! – szölt rá váratlanul a fecsegő szolgára mestere.

A Meditátorok menete megállt a központi Csarnok legnagyobb cseppkőpalotája előtt, s tovább dúdolvá monoton énekét, vára-kozott. Meztelenségük a járóke-lők arcára megvetést, vagy röhögést varázsolt, ezzel azonban egyik hívó sem törődött.

A helytartói palota kétszárnyú kapuja nyikorogva kitérült, s rajta ötfős csapat lépett ki. Mindannyian messze csillanó páncélzatot, díszes hüvelyű kardot, és húsevő növények szirmával ékített sisakot viseltek. A hátukon domborodó málna egyértelművé tette, hogy a társaság hosszú útra indul a csatornaszinteken.

– Az új helytartóért mennek – súgta Kalafonia, bár a távolságtól akár üvölthetett volna. – Ezek szerint a féregszint bölcsei eldöntötték végre, hogy ki képviselje Eno szellemét, amíg az öt harcos vissza nem tér.

– Én is ettől tartok. – Atvy Morodur egész a lakóbarlang alatt tátongól meredély széléig csozzant, lila szemét szűkre vonva.

A palotából most a féregszint bölcsei, a kereskedők, oktatók, varázstudók, katonák, vadászok, és papok egy-egy képviselője lépett elő. A számos ékkő, színes selyemruha, és mérhetetlen értékű prém csuklásra készítette Kalafoniát.

– Az teljesen zokart! – hüledezett a szolga. – Mi most látomás áldozatai vagyunk!

Hiába sopánkodott azonban, a történéseket meg nem állíthatta. A bölcsek közül kivált a harcosok főparancsnoka, négy végtagján a helytartói palást méregzöld szövetét tartva. Az Üregek Meditátorai Klán főpapja hátraadta a sötét milgandját egyik társának, s hagyta, hogy meztelenségére terítsék a hatalmat adó ruhadarabot, mely mindaddig a féregszint első galetkijévé teszi, míg az új helytartó meg nem érkezik.

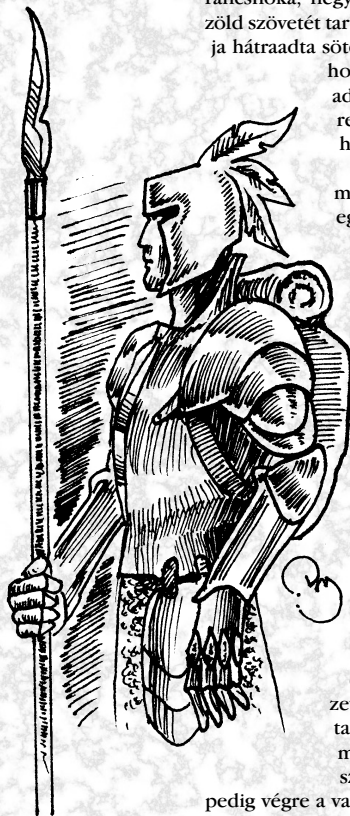
A páncélosokból álló harci különítmény sietve eltűnt a csatornaszintek egyik járatában. A bölcsek sem töltötték idejüket további ceremóniákkal; közrefogták új helytartójukat, és bevették őt a palotába. A meztelen hívek a rúdra szerelt, kioltott milgand köré gyűltek, s tovább bűgáltak énekküket. Hátuk úgy görbült, mint akik halálosan kimerültek.

– Azt gondolom, akad némi dolgunk, Kalafonia – kiáltott lelkesen Atvy Morodur, s máris eltűnt barlangja tekerccsel zsúfolt mélyén.

Csöppet sem volt *normális* a tény, hogy a féregszint bölcsei az egyik, Eno által befogadott szekta vezetőjét választották meg ideiglenes helytartónak. A galetkik érezték ezt, eleinte mégsem tettek semmit. Mintha kábulat szállta volna meg a lakószintet. Mikor pedig végre a vadászok céhe tiltakozásra szánta el magát, már késő volt.

Gorgati Mansel első rendelkezése megtiltotta az őrás, köztéri milgandok használatát. Ettől a féregszinten értelmét veszítette a *milgandgyűjtés*, és *milgandoltás* fogalma, s nyomasztó sötétség telepedett a csarnokokra. Minden galetki saját milgandja fényénél botorkált a dolga után, és nem kellett sokat várni az első vitára, hogy épp vacsora, vagy munkakezdés ideje van-e.

Az ideiglenes helytartó eztán kiállt a palota erkélyére (hogy valóban ott van, azt csupán hegymorajt idéző hangja jelezte), és beszédet tartott. Mondandója való-



jában friss rendelkezések végtelen sora volt, némi ideológiával fűszerezve.

– Elérkezett számotokra a Galetki Igazság korszaka – hozta nyilvánosságra Gorgati Mansel. A palotatéren összehúzóulódott feregszinti lakosság melán morgott a nyakban függő milgandok derengésében. – Eddig elvakította szemeketek a babonák ragyogása, ezért nem láhattátok a teljes sötétségben bűvő valóságot.

– És miként hangzik az az új valóság? – bőmbölte a kardkovácsok céhmestere, mivel megszokta a szólasszabadságot. Miután néhány katoná kirángatta őt döbönt társai gyűrűjéből, s helyben lefejezték, Gorgati Mansel folytatta beszédét.

– Fogadjátok elmétekbe a tényt: nem vár rátok a Felszín, mivel a Felszín nem létezik! Az Ősök itt születtek, a hegymélyben. A földrétegeken, és sziklákon túl csupán a Semmi van. Mindent elemésztő, fényben ragyogó, szörnyű üresség! Így van, mert így szól a Titkok Titka, amit nékem a meditátorok végtelen bölcsességű hálózata átadott.

A szintörtség teljes állománya az Üregek Meditátora-it támogatta, s a fegyverek gyorsan elnémtottak minden tiltakozót. Gorgati Mansel az elkövetkező milgand-fordulók alatt bezáratta az Akadémiát, lecsukatta, vagy kivégeztette a papokat, tiltott területté nyilvánította, és katonákkal őriztette az Ősök Csarnokát. A köztéri milgandok helyett hatalmas máglyák lobbantak azon könyvekből, fóliánsokból, melyek a Felszín létezéséről szóltak.

– Itt a bizonyíték, hogy gonosz gondolatokat írtak a pergamenekre! – süvöltötte a Meditátorok főpapja. – *Fénnyel* égnek, a fény pedig a galetki legfőbb ellensége. Mi a mélység gyermekei vagyunk, a sötétség a mi közegünk. Amint hamuvá lesz az utolsó fóliáns, mindenki szolgáltatassa be személyes milgandját!

A Kús-hegy feregszintjére vaksötét hullt.

* * *

Amint meglátták a mocsarat, biztosan tudták, hogy eltévedtek. Tíz milgandoltás óta voltak úton, maguk mögött hagyva a porontyszint biztonságos csarnokait. A parancsnok – óriás termetű, aransyárga páncélt viselő harcos – átverekedte magát a torzszülöttek minden támadásán, s csupán egyetlen galetkit vesztett. Éllemük azonban elfogyott, fegyvereik kicsorbultak, harci kedvük megkopott.

– Kerülni nem lehet. Át kell vágnunk rajta – mondta a feregszintre kinevezett, új helytartó, akit a katonák kísérték. Szikár, három szürke agyarral ékített arcán látszott: a kínálkozó megoldástól a hideg rázza.

– Nem értem, hogyan téveszthettünk utat – mordult térképe fölé hajolva a csapat parancsnoka. – Mansel, az ideiglenes helytartó mélyen bizonyított róla, hogy ez az útvonal biztonságosabb, mint amit mi ismerünk.



– Azt hiszem, én értem – csikorgatta veszedelmes fogsorát az új helytartó. – Dobja el a térképét, és hagyatkozzon az ösztöneire.

A galetkik hátrahagyták súlyos páncéljaikat, kötelet tekertek derekuk köré, és lándzsáikkal döfködve az utat, nekivágtak a mocsárnak. Csupán remélhették, hogy a ragadós, büzlő borzalom túlloldalán folytatódik a járat, s a mélyén ártalmatlan lények lakoznak.

* * *

A feregszint önmagába zárult. A vaksötét megbénította a kereskedelmet, vadászatot... az életet. A galetkik hamarosan már ki sem mozdultak lakóbarlangjaikból. Tartalék készleteiket fogyasztották, és tompult lélekkel várták a csodát. Aki a rendeletek ellenére milgandot tartott magánál, s használni próbálta azt, bármilyen rejtve is tette, a katonák lecsaptak rá.

– Mindig tudják, hol van dolguk – sügta Kalafonia. Az átláthatatlan sötétségben csak sejtette, merre gubbaszt a gazdája. – Az infralátás kevés. Már káprázik az elmém a zavaros hőképektől.

– Biztos vagy benne, hogy pusztán hőképeket látsz? – Atvy Morodur hangja selymesen lágy volt. – Ha volna türelmed meditatálni, te is láthatnád, hogy többről van szó, mint sötétségről.

A tisztogató és szolgálja végtelennek tetsző idő óta bujkált a feregszint csarnokaiban. Atvy Morodur lakóbarlangja az első között volt, amit felforgattak a Meditátorok. Bőven találtak tekercseket, melyek említették a Felszint, így hamarosan vakító máglya lobbant a tisztogató otthona előtt.

– Örület, hogy már-már a pusztítás pillanatait vágyom, mert akkor fényhez juthatok – siránkozott Kalafonia. – Soha nem gondoltam volna, hogy a galetkik ilyen *womath-módon* képesek viselkedni. Ha Mansel holnap azt mondja: mindenki vágja át a szomszédja torkát, tán' azt is megtennék.

– Nem kétséges – helyeselt Atvy Morodur. – Alap-
sabban ügyelj az érzéseidre! Mi történik, ha kezded
veszed a milgandot, amit persze nem szolgáltattál be?

Kalafonia néhány pillanatig csöndben maradt; pró-
bát tett a milganddal.

– Hányinger – mondta aztán. – Borzalmas émelygés
fog el, az ujjaimba görcs áll, és undor tekereg a mel-
lemben.

– Miközben a hőképeknek hitt foltok vad táncba
kezdenek?

– S ha lehunyom a szemem, még élesebben látom
őket!

– Meditátorok! – jelentette ki határozottan Atvy Mo-
rodur. – A régóta ránk telepedett teljes sötétség felerősí-
ti a képességet, hogy *belessünk* az asztráltérbe.

– Úgy érted... – Kalafonia eszelős módjára hado-
nászni kezdett saját feje körül, míg gazdája egyetlen,
gyors mozdulattal el nem kapta a csuklóját.

– Úgy értem, hogy Gorgati Mansel az asztráltér me-
ditátorait használja fel a józan ész ellen – fejezte be a
mondatot a tisztogató. – Ezek az apró lények saját aka-
ratukból soha nem bántják a galetkiket, hiszen más lét-
síkon élnek. Az asztráltérben mind kapcsolatban áll-
nak egymással, szövevényes hálózatuk óriási energiát
képes mozgatni.

– És az Üreges Meditátorainak Klánja ezt használja!
– Kalafonia rettegve *nézte* a vaksötétben pattogó fény-
foltokat. – De hogyan?

– Nagyon egyszerű – felelt Atvy Morodur. – Mansel
régóta *látja* őket. Megtanulta, mit jelent a színük, for-
májuk, mozgásuk. Kapcsolatban van a hálóval!

– Tud velük... *beszélni*?

– Bizonyára. A pszionikus képességekkel megáldott
galetkik nehezen tűrik magukon a ruhát. A mentális
energiák ugyanis jelentősen növelik a testhőmérséklet-
et, és a bőr érzékenységét.

– A szekta tagjai semmit nem viseltek a gázmenet-
ben! – Kalafonia izgalmaiban némi fényt bűvölt mil-



gandjából. Rögvest jobban érezte magát, mikor a szür-
ke derengés végre kioltotta a meditátorok villanásait.

– Valóban meztelenül vonultak a helytartói palota
elő – folytatta elmélkedését a tisztogató. – Ami még egy
fanatikus szekta esetében is túlzásnak tűnik. Hacsak
épp nem folytatnak erős pszionikus tevékenységet!

– Miért nem lázad ellenük senki a féregsinten? Az
Ősök Csarnokának papjai, és a vadászok közül sokan
képesek ellenállni az asztrális befolyásnak.

– Ha tudnak róla, igen. – Atvy Morodur arca holtsá-
padtnak tűnt a milgand fényében. – A meditátorok
azonban beborítják az egész asztrálisíkot. Hálózatuk
pedig egyedül Gorgati Manselre figyel, mert ő az első
galetki, aki tökéletesen szót ért velük.

– Ki tudja, milyen zagyaságot hordott össze neked
az az elmebeteg. – Kalafonia hangja sustergett a harag-
tól. – Még szerencse, hogy te, mesterem, túl gyanakvó
természet vagy. Akkor most árudd el, miként végezzünk
a megszállottal?

– Erre ne is gondolj, Kalafonia! – csattant a tisztoga-
tó hangja.

– Ugyan, miért ne? Valahogy mégis le kell számol-
nunk...

– Fogd már be a szád! Tereld másfelé a gondolata-
idat, gyorsan!

A szolga ködös elméjében végre felrémlett, miért
kell másra gondolnia, de a figyelmeztetés már elkésett.
Az asztrálisíkon létező meditátorok felfogták Kalafonia
lelkének kisugárzását, és megfejtették azt. Hálózatuk
rándult, rezgett, s üzenetük riasztotta a közelben őrjá-
ratos katonákat.

Galetkik szinte soha nem ölték meg fajtárusukat. A fé-
regszinten élők azonban fény nélkül, vakon botorkál-
va, lassan elveszítették hatalmukat saját lelkük felett.
Jócskán segített ebben Mansel főpap, és az általa befo-
lyásolt meditátor-háló ereje is. Így a szintbírak tárgya-
lás nélkül kimondták Atvy Morodurra a halálos ítéletet,
indoklást pedig senki nem követelt tőlük.

Mivel már minden *bűnös* iratot elégettek korábban,
a tisztogató máglyája száraz gyökerekből épült. A két
rab a börtönodú mélyén is hallhatta, amint a katonák
folyvást egymásba botolva káromkodtak, az összetört
Ősök Szoborcsoportjának terén építve a halál emelvé-
nyét.

– Készen vagy végre? – súgta Atvy Morodur, őrt állva
a cellaajtónál. A válasz valahonnan a vaksötétből lopó-
zott hozzá.

– Szerszámok nélkül nehéz, de... Már csak ez az egy
kődarab...

– Mindent megjegyeztél?

– Az utolsó szóig – sustorgott Kalafonia szava. – A
gyógyító szerzetesek járataiban felkeresem Praktor
atyát, és elkérem tőle a tekercset. Azután valami félre-
eső helyen, lehetőleg a csatornaszinten, tüzet gyújtok,
és a lángok fényénél betanulom a verset. Nagyon...

- Sietsz!
- Sietek, úgy van, mert a kivégzésed kezdetére vissza kell érnem – tompa puffanás hallatszott a sarokból, amit Kalafonia megkönnyebbült lihegése követett.
- Így már beférek a latrina lefolyójába. Csak ne volna ilyen rettentően bűdös.

- Legalább a szag lefoglalja a gondolataidat. Tehát megtanulod a verset...

- És elvegyülök a tömegben – vette vissza a szót Kalafonia. – Egészen addig várok, míg a máglya jó nagy lángra lobban...

- Azért ne hagyd, hogy megsüljek! – aggodalmaskodott Atvy Morodur.

- Ha van még valami utasításod, most mondd, mert mindjárt alámerülök – Kalafonia nyöszörgése elárulta, hogy javarészt már bepréselődött a fal alatt futó csatornába.

- A meditátoroktól nem kell tartanod – mondta sietve a tisztogató. – A gondolataid színét, hangulatát érzékelik, a tartalmát viszont nem értik.

- Szóval abból sem lehet baj, ha arra gondolok, hogy mit teszek majd a főpappal?

- Ugyan, mi volna abban rossz, hogy meg akarod gyógyítani? – kuncogott Atvy Morodur. Az átláthatatlan sötétségből néhány buggyanás érkezett, amint Kalafonia elmerült a sűrű csatornában.

A katonákat oly' gyorsan nyelte el a mocsár, hogy lelküket sem ajánlhatták az Ősöknek. Egyedül a parancsnok volt elég gyors hozzá, hogy kétélű kardját markolatig döfje a soha nem látott torzszülöttek egyikébe. A penészzöld testű fürtelem savas vért köpködve bukott ki a sás közül. Társai lehúzták maguk közé a galetkét, majd sárga szemükkel a part felé pislogtak.

Az utolsó idegen mozdulatlaná dermedve nézte csapata pusztulását. Mivel a derekára erősített kötelet elmentszette egy éles karom, még időben sikerült kikapzkodnia a ragacos latyakból.

- Itt nem jutok át – mondta, mint aki a sárga szemgolyókhöz beszél. – Az Ősök vezéreljék léptemet.

Ezzel a fohással vett búcsút társaitól a helytartó, aki már alig mert hinni abban, hogy valaha is elfoglalhatja posztját. Hátat fordított a mocsárnak, és milgandját vakítóan fényesre bájolva, másik járat után nézett.

Ha fohász közben lehunyta volna a szemét, bizonyára felfedezi a torzszülöttek fölött rajzó fénypamacsok

színes füzérét. A meditátorok néhány pillanattal később szétfutottak az asztrálsíkon, hírt közvetítve a hálóban.

Az égő galetki hús szaga szétterjedt az összetört cseppkőszobrok terén. A száraz gyökerek szinte füst nélkül lángoltak, így a bämész tömeg jól láthatta a kínoszlophoz kötözött tisztogatót. Harminc milgandgyújtással korábban egy sem akadt volna közöttük, aki ne ugrott volna gondolkodás nélkül, hogy segítsen fajtársán. A fénnel együtt azonban kihunytak az ösztönök is. A kivégzést bámuló galetkik nem pusztán a szemükkel, de testük minden porcikájával szívták, habzsolták a rég látott ragyogást. Azt remélték; az áldozat sokáig fog égni, hogy minél később hulljon rájuk a rettegett vakság. Néhányuk torz lélekben ekkor fogat meg a gondolat: elég lesz titkon feljelenteni bárkit, hogy a Felszínről pusmog, s akkor újra élvezhetik a látás gyönyörét.

Kalafonia már messziről felfedezte, hogy Atvy Morodur eszmélete kihunyt. A szolgál apró termete, fürgesége most hatalmas előnyt jelentett. A révületbe meredvedett galetkik között fúrta át magát, tüdeje sípolt a megerőltetésről. Nem a máglya felé rohant, de néha vetett rá egy-egy pillantást. Atvy Morodur vastag köpönyegébe beleamartak a lángok, szikraesőt permetezve szét. A látványt olyan, már-már gyermeki ámulatból fakadó morajjal jutalmazta a tömeg, mintha ünnepi tűzijátékot látna.

Kalafonia elérte a katonák sorfalát. A fekete bőrpáncélba bújó fegyveresek éppoly átszellemülten meredtek a fénybe, mint bárki más. Mögöttük kezdődött az Ősök Szoborcsoportjának törmelékhalma. Meredek oldalán az Üregek Meditátorai Klán felé, leghűségesebb szerzetesi sorakoztak fel. Mióta hatalmuk a sötétségben kiteljesedett, ruhát viseltek, bár csak annyit, hogy kitűzhessék rájuk friss rangjelzéseiket.

„Közelebb kell jutnom!” – bízta magát Kalafonia. Gorgati Mansel puffedt arca a kalapjában halálos mérget rejtő vérgombaként ragyogott mindenk fölé. A szolgál átjutott a katonák között, s a szerzetesek sem figyeltek rá. A tömeg ismét felhőrdült, mivel a máglya egyik oldala recsege magába roskadt.

Gorgati Mansel nem nézte a kivégzést. Lehunyt szemmel, egymásba font végtagokkal állt a szoborcsonkok tetején. Kalafonia lekuporodott mögötte, s már-már megérintette a főpap bokáját...



– Te mit művelsz? – bömbölte a szolga mögött valaki. Hangja túlharsogta a máglya zúgását, így a közelben állók mind Kalafonia felé fordultak. Gorgati Mansel is, bár szemét még mindig nem nyitotta rá.

– Hagyjátok! – szólt a főpap. – Ha beszélne, bizonyára hazudna. A meditátorok előtt azonban semmit el nem titkolhat.

Kalafonia érezte, hogy teste körül szemmel nem látható energiával töltődik a levegő. Az asztráltér apró lényei letapogatták, ízlelték, szimatolták a lelket. A szolga azonban semmit nem akart eltitkolni előlük.

– Félelem – közvetítette a főpap mindazt, amit a meditátoroktól megtudott. – És jó szándék. Te segíteni akarsz nekem?

– Azért jöttem, hogy meggyógyítsalak – felelt Kalafonia őszintén. – Engedd érintenem a tested, mert ajándékot hoztam neked.

A körben álló szerzetesek gyanakodva kémlelték az apró termetű galetkit. A máglyára újabb gyökérhalmot vetettek, ami – ha lángra kap – elborítja a tisztogatót.

– A gyógyítás birtokosa vagyok – hadarta Kalafonia, és engedélyre sem várva, megragadta a főpap meztelen lábát. Gorgati Mansel egész testében megremegett, ajkán nyál csordult. Testőreit egyetlen határozott, gyors mozdulattal elhárította.

– Megjutalmaznak engem a meditátorok – súgta. Szerzetesei leborultak a különös pár előtt, és halk, zümmögő énekbe fogtak.

Kalafonia minden erejével azon volt, hogy pontosan idézze a betanult ráolvasást. Hangutánzó képességét használva, Praktor atya tónusában sorolta a varázslat igéit. Zöld szikrák sercentek a szolga karján. Átkúsztak Gorgati Mansel lábszárára, fel egész testén, hogy végül vakító fényfoltként kerüljenek a homlokára. A főpap pillanatnyi fájdalmat érzett, de kiáltani sem jutott ideje.

Lassan nyitotta ki a szemét. Kalafonia felállt, és megragadva a férfi vállát, a máglya felé fordította őt.

– Láss!

Gorgati Mansel meredt szemmel bámulta a kínszólophoz kötözött Atvy Morodurt. A lángok vad orkánként kavargtak, amint elérték a tisztogató köpönyegét. A főpap végtagjaival támaszték után kapkodott, miközben torkát tétova hangok hagyták el.

– Hát ilyen... Én nem tudtam... Nem tudhattam, hogy ilyen a... fény...

* * *

– Praktor atya azt mondja, soha nem látott még olyan szép, pirosra sült tisztogatót, mint a gazdám – vi-

gyorgott Kalafonia, majd a mohaágy mellé tette az ivótégelyt.

– Az Ispotály Cseppkö vezetője mindig is híres volt barlangstétét humoráról. – Atvy Morodur füsttől mart torokkal, halkan beszélt. – Szerencse, hogy csak a két lábam égett meg, különben felszolgált volna a betegeknek.

– Mester, valamit nem értek. – A szolga zavartan vonogatta gyapjas vállát. – Mikor vetted észre, hogy Gorgati Mansel vak?

– Amikor megláttam hatalmasra növesztett füleit. Ekkora *tányérokra* csak az olyan galetkinek van szükség, aki nem bírja a látás képességét, vagy betegesen kíváncsi. Egész örült hitvilága, a szekta sötétség-imádata arra utalt, hogy a főpap soha nem látta a való világot.

– Bezzeg, mikor ráolvastam, meggyógyítva őt, rögtön eloltatta a máglyát – Kalafonia leült lábadózó gazdája mellé. – Ki gondolta volna, hogy a látás szerte fújja elméjéről a háborodottságot?

– Én! – biccentett fektében Atvy Morodur. – A meditátorok csak addig tarthatták bűvöletben, amíg Gorgati Mansel nem látott. Szerencsétlen galetki örök sötétségben nőtt fel. Nem csoda, hogy kihasználta pszionikus képességeit, és az asztrálsíkon keresett magának barátokat. Azok aztán nem engedték, hogy gyógyíttassa magát.

– A meditátorok eddig soha nem bántották a galetki közösségeket.

– Eddig valóban nem – Atvy Morodur felkönyökölt betegágyán. – Pszionikus vadászaink most ritkítanak a hálójukon, mert úgy tűnik; kezdenek rákapni a galetki léleken energiára.

A lakóbarlang bejáratát fedő bőrök félrecsapódtak. Praktor atya viharzott be, négy vékony csápiján, és görbe hátán különböző csomaggal.

– Hoztam kencét a lábadra – mondta, mellőzve az üdvözlést. – Sietve kell gyógyulnod, fiám!

Atvy Morodur megragadta az öreg szerzetes egyik csápiját, s kérdően nézett a szemébe.

– Megérkezett az új helytartó – súgta Praktor atya, folyvást maga mögé pislogva. – Negyven milgandgyújtás óta kóborol a csatornaszinteken. Kísérői mind odavesztek, ő maga pedig... Ő megvakult...

VÉGE

Nyafogó Nefelejcs levelezése 31.



Kedves, Szeretett Édesanyám!

Bár a küzdelem még javában folyik, a lázadás lényegében már elbukott. Én a csodával határos módon még élek, noha minden esélyem megvolt – és tulajdonképpen meg is van – arra, hogy ifjúságom virágában kegyetlen módon legyilkolva omoljak a Teron-hegy barlangrendszerének véres homokjába. Nyaff!

Hogy miért bukkott el a hősiesség, s miért diadalmaskodnak a kőszívű császárberecek? Egyértelműen a zsarnok csapatainak elsöprő, behozhatatlan számbeli előnyének köszönhetően. A harmok szintje – nyolcadik emelet – kivételével (itt gyorsan döntésre is vittek a dolgot az ott élő vitéz lázadók) az összes szinten a császáriak voltak jelentős többségben, és a hetedik, illetve az ötödik szint önmagában is eldőntötte a kérdést... A fogak szintjén egészen lehengerlő volt a fölnyűk: bár egy maroknyi ellenálló – köztük Csendes Don barátom – barikádok mögé húzódvá hosszasan kitartott, végül győzött az elsöprő kisebbség... Mert bár számszerűleg többen lehetnek a császár rabszolgái, a lelki és szellemi erő egyértelműen a mi oldalunkon áll. Nyaff!

A lázadók a leghősiesebben a szolgák szintjén harcoltak. (Nem csoda, hiszen én is itt tartózkodom.) Lehetségtelen helyzetből vívtuk ki, hogy jelenleg már győzelemre állunk! Eredetileg itt is a császárberecek voltak előnyös helyzetben (a zsarnok kb. száz hívével nagyjából hetvenöt hős felkelő állt szemben), de önfeláldozó, halálmegvető küzdelmünk eredményeképpen ma már mindlunk van az előny (kb. negyvenöt lázadóval szemben úgy harminc császári makacsodik még, ha jók az értesüléseim). De gigász, daliás ellenállásunk voltaképpen már értelmetlen: alattunk és fölöttünk, vagyis a kutya szinten és a fogak szintjén olyan fölnyűvel nyertek a véreskezű kényűr szolgái, hogy behozhatatlanná vált az előnyük. Nyaff!

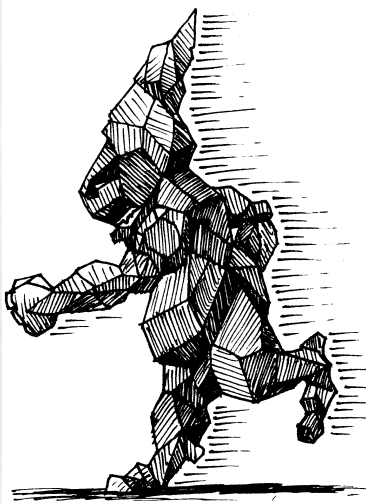
Ennek ellenére az utolsó vércseppünkig fogunk harcolni a szabadságért, hogy megnehezítsük kicsit ennek a gaz diktátornak a dolgát. Mint ahogy mindig is tettük. En eddig a napig tizenhárom csatában vettem részt (milyen szerencsés szám...), ebből tízben diadalmaskodtam, kettő döntetlennel végződött, és csak egyetlenegyet veszítettem el, azt is a császáriak csalo praktikájának köszönhetően. Tudom, hogy nem szeretted a nyers brutalitás leírását, mégis úgy érzem, röviden el kell mondanom neked, hogyan zajlottak ezek az eposzokba illő ütközetek, hiszen ezek határozzák meg a mindennapjaimat mostanság. Vidámhalál, Mosquito Drow, Fírg, Kozuzo Manik legyőzéséről, ha jól emlékszem, már meséltem, ezért nem ismételném magam.

Ezután Juppy Goldberg, egy kapafogú Tudós rontott rám vérben forgó gúliszemekkel. A csata a szokásos koreográfia szerint zajlott: esdekőn néztem a szolgáira (arhomad varangy és zöld ekinda), mire ők átálltak az én oldalamra. Innentől a küzdelem elég egyoldalú volt. (Összesztésben tehát már 5:0 a javamra.)

Következő ellenfelem Xenomorf volt, ismét a Tudósok klánjából. (Egymás után a negyedik... Miért pikkelnek ennyire rám?) Neki nem volt szolgája, így aztán esélye sem az én három követőmmel szemben. Amíg Tengerszem, Bibircsók és Köfejű kivívták hatodik győzelmemet, én előadtam egy rövid dalt a klánháború nyomorúságáról.

De alig pihenhettem ki magam ezen izgalom után, máris érkezett Garloran Gray, és micsoda változatosság: ő Pszionicista! (Emlékezetem szerint jól szerepelt valamelyik legutóbbi psi-olimpián, talán győzött is.) Sajnos, egyebekben semmi izgalmas nem volt ebben a csatában sem,





törőve azzal, hogy közben én is megpörkölődtem kissé –, ám már arra sem volt igazából időm, hogy elszörnyedjek Tengerszem és Bibircsók iszonyatos sorsán, mert Mojo Jojo egy pusztító erejű villámcsapást küldött a testembe. Elektromos viharok száguldottak végig rajtam, és ivotlenszerűen összerogytam. Nyaff!

Ami ezután történt, az már a csodák világába tartozik: ez a környötlen gyilkológép, aki pillanatok alatt végzett két legerősebb társammal, és engem is elpusztított, nem tudta legyőzni egyetlen harcra képes barátomat, a tudatlan élő cseppkővet, Kőfejűt! Bár nem voltam teljesen magamnál, azt azért félig nyitott szemem mögül is láttam, hogy hosszasan kergetőznek, ám végül Mojo Jojo paprikásan távozott! Hiába volt minden cseppvétés, most sem tudtak legyőzni, ez a küzdelem eldöntetlenül végződött. Továbbra is veretlen voltam tehát!

De nem számítottam arra, hogy a család nem elégednek meg ennyivel. Amikor összeszedtem magam, és hős követőm, Kőfejű segítségével elcipeltem kedves barlangi trollomat és zöld ekindámat a templomba, a szokásos gyógyító szertartásra, becsapták a kaput az orrom előtt!

– Ma már nem fogadunk vendégeket! – rikácsolta egy duzzadt orrú szerzetes.

Értetlenül indultam hazafelé, ám visszafordulva láttam, hogy távozottra ismét megnyílik a templom bejárata, s Tudósok, Katonák, Tisztogatók hordája indul tömött sorokban szolgálataikat gyógyíttatni. Micsoda elképesztő bitangaság! Hát a korrupció nyálkás csápjai már a templom szent földjét is bemocskolták?! Nyaff!

Kénytelen voltam tehát én magam kúrálni a barátaimat barlangom békés homályában, de így bizony hosszú-hosszú időt vett igénybe, míg teljesen meggyógyultak. És természetesen az ő harcceptelenségük idejét használta ki Draco, egy elhanyagolt külsejű Tisztogató, hogy megtámadjon.

Nincs sok mondanóm erről a harcról: ha nehezen is, de legyőzött engem, bár képességei alapján nem volt erre méltó szerintem. Jellemző, hogy csupán néhány nappal később hallottam a hírt Garabonciástól (tudod, ő az a bárd barátom, akivel a psi művészetét gyakorlom nap mint nap), hogy ő legyőzte Dracót, és ezzel a Tisztogató végleg ki is esett a küzdelemből. Gyorsan bosszút állt tehát értem, de ez engem kevéssé vigasztalt, sajnos. Micsoda tragédia, elszenvedtem az első vereségem. Nyaff!

Összességében azonban mégis hiábavalónak bizonyult minden celszöves (elképesztő erőt mozgósított a császári titkosrendőrség egyetlen kicsiny galetki elpusztításának érdekében), hiszen nem tudtak elintáztatni a harctól. Tengerszem és Bibircsók hamarosan meggyógyultak, és ismét eljött az én időm!

Egy furcsa nevű Hálhatatlan, Arven Klinszinda Grán következett. Legfeltűnőbb ismertetőjegye a homlokán lévő tetoválás volt – hogy mire képesek egyesek annak érdekében, hogy elcsúfítsák magukat... De hát ez az ő baja, amit azzal is tetéztem, hogy legyőztem. Furcsa küzdelem volt, hiszen ő két barlangi trollal érkezett, így Bibircsókkal együtt összesen

szolgái (nedonkutyá és méregfereg) engem találtak sokkal rokon-szeresebbnek, és Bibircsókék közreműködésével széttepték gazdájukat. 7:0 ide; lehetséges volna, hogy sosem találók legyőző-re?

Hát igen... Iszonyatos erkölcsi fölnyem jogos tudatában kissé elbízta magam. Vagy fogalmazzunk úgy, hogy a zsarnok hitvány képviselői szándékosan elaltatták a figyelmemet? Következett tehát a feketeleves! Olyasféle alaváló intrika, ami ellen semmiképpen nem tudtam volna védekezni, de talán, ha figyelmem nem lankad el ennyire, nem lettek volna ilyen borzalmasak a következmények számomra. Nyaff!

Hamarosan megérkezett Mojo Jojo, egy pökheni Tudós. Mivel már négyük fölött diadalmaszkodtam, ráadásul neki szemlátomást nem volt szolgálja, nyugodtan hátradőltem a fekhelyemen. Úgy gondoltam, szundítok még egy kicsit, mert három barátom simán elintézi ezt az agresszort. Hiszen honnan is sejtettem volna, hogy galád ármányt szőttek ellenem?

Mojo Jojo ugyanis egy rettenetes erejű, tomboló tűzfalát hűzött rohamozó követőim orra elé. Micsoda borzalmas lekötés! Talán, ha számítottam erre, megakadályozhatom egy hatékony megszakítás varázslattal, de most csak a lángtengerben megégett szolgálaim síkolyaira ébredtem. Odarohantam hozzájuk – nem



három troll vett részt a haddelháddban. Mint említettem, Brutál Benót és Bömbölőt a másik galetki hozta, ám a csatában már ők is az én oldalamon vettek részt. És a nedonkutyája, Tüske Blóki szintén...

A következő ütközet volt számomra a klánháború eddigi legfurcsább csatája! Alba Reginával, egy gyönyörű Pszionicista lánnyal kellett harcolnom, régi jó ismerősömmel, a Fényhozók szövetség tagjával. Gondolom, csak a császár iránti túlzásba vitt hűség vezette őt, mert úgy éreztem, nem harcol igazán szívvel-lelélekkel. Természetesen egy ujjal sem bántottam volna! Sajnálatos módon azonban neki is voltak szolgálói... Örögfioka, a rovarsámán már a csata legelején engem választott (a torzszülöttek izlése igazán különös időnként...), és aztán ő bájolta el Krampuszt, az óriás skorpiót. Mire a harmadik szolgálója, Kisördög, a quwarg katona is mellém állt, a küzdelem valójában már véget is ért. Az eredeti, „egy galetki és három szolgálója egy galetki és három szolgálója ellen” felállás pillanatok alatt „egy galetki hat szolgálóval egy galetki ellen” arányra változott, és Alba vesztesen hagyta el a csatateret. Remélem, legközelebb kard helyett inkább viraggal üdvözölhetem.

Annymira elszomorított, hogy ilyen szépséges hölgy ellen kellett harcolnom (nyaff!), hogy a következő csatában nem is igazán tudtam összpontosítani. Nagyvágyú, egy buta arcú Tiszogató támadott

meg engem, és a hosszú, férfias küzdelem végül igazságos döntetlennel végződött: mindketten a saját lábunkon hagytuk el a harmezőt.

Eddigi utolsó csatámban sajnos újra egy gyönyörű hajadonnal, Redswiftel kellett megküzdenem... Ő gyilkos nyílvesszőkkel próbált eltalálni engem, de szerencsére a szelvpajzs mágiája megővta törekeny testemet, így hamar legyőztem szegénykét. Ráadásul ennek a szépséges, karcsú Tudós leánynak ez volt a végső veresége, ki is esett a küzdelemből... Micsoda szörnyűség dolog a háború! Mit is találhatnék ki, amivel kiengesztelhetném? Ha legalább tudnám, kicsoda ő, s merrefelé él, de fogalmam sincs. Nyaff!

Ilyen sötét gondolatok középette trom tehát ezt a levelet. Odakintről folyamatos csatazaj hallatszik, itt, a hatodik szinten még nem csillapszik a harc hevessége. Pedig már mindenki tudja, hogy a Hegyben voltaképpen vége, az ügyünk elbukott... Az igaz küzdelem vereségre van ítélve tehát, és bár nyilvánvaló, hogy a császár iratkukacai mindent meg fognak tenni, hogy ennek a heroikus mozdulásnak még a nyomát is kítörőjék a tömegek emlékezetéből, ez aligha fog sikerülni nekik: elrejtett zugokban suttogva beszélnek majd a rejtélyes hősökről, kiknek nevét nem szabad majd hangosan kiejteni... Titkos emlékhelyek születnek majd az ősi, el nem feledhető harc emlékére, mely egy szabadabb világért folyt, és ezeken az emlékhelyeken a császári szponok minden gonosz mesterkedése, és zsarnokbérénc áltörténészek agymosása ellenére ezerszám hevernek majd a virágcsokrok...

Jaj, ne haragudj rám, igazán elhatároztam, hogy nem csak erről a szörnyűséges háborúskodásról fogok mesélni, de hát mit tegyek, ha ez foglalja le időm és gondolataim jelentős részét. Igazán nem sok jó dolog történik velem mostanság. Nyaff! A klánomban sem sikerült továbblépnem, még mindig nem tudtam összeszedni két energiagyűjtőt...

Apropó, klánok! Jut eszembe, új, érdekesnek tűnő klántárgyakat lehet szerezni (a bárdok például az éneklő tunikát kapják), de amit ezekért tenni kell... Igazán borzalmasan nehéz feladatokat kell végrehajtani. Nyaff!

De erről már csak legközelebb mesélhetek, mert már rég elmúlt a hivatalos milgandoltás ideje, és már hallom odakint egy közeledő császári rohamosztag csizmacsattogását. Nyaff! Megyek, a barlang nyers kővere hajtom bátor kis fejemet, abban reménykedve, hogy az álmok között szárnyalva talán nyugalmat találók...

Ezernyi ölelést küld egyetlen kisleányomnak:

Nefelejcs, a szabadság bajnoka

Nefelejcs

a bús felkelő

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ŐSÖK VÁROSA – A KUTYASZINT

Sziasztok! Örömmel értesítek mindenkit, hogy beindult a szint elemző cikkek tömegtermelése! Az, hogy a 8. szint még nincs teljesen felfedezve nem állhatott az utamba, egy ravasz trükkkel visszakanyarodtam az 5. szintre, és most ezt elemzem ki, a kicsit lassabb tempóban baladó játékosok nagy örömére! Alant pedig sorozatunk szokásos mottója olvasható:

FIGYELEM! AZ ALÁBBI ANYAGBAN A FELFEDEZÉS ÖRÖMÉT JELENTŐSEN KÁROSÍTÓ DOLOGOK VANNAK, AKINEK EZ FONTOS AZ NE OLVASSON TOVÁBB, A TÖBBIÉKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!

Folytatjuk tehát ahol abbahagytuk, mint az már mindenki megszokhatta, az épületes kalandok leírása következik:

A bolt (#1) küldetesei:

Ez a szöveget is már leírtam egy párszor, de hát mit van mit tenni, kihagyni nem merem, nehogy reklamációk tömege érkezzen, hogy miért is nem kapnak a boltban küldetést. Tehát figyelem, kétszer is be kell nézni a boltba egy fordulón belül, hogy küldetést kapjunk!

1. küldetés: 1000 arany egységáron vásárolhatunk magunknak őskövet, sajna csak egy egységgel (azaz mindössze 1db-ot). Az üzlet apró szépséghibája, hogy az őskő mellé a gonosz boltostól egy átkozott tárgyat is kapunk „ajándékba”. Ez lehet az antiöskőtől kezdve, a zsugorító gyűrűn keresztül, a balek zsákjáig minden. Nincs mit tenni, imádkozunk valami hegyi hatalmassághoz, hogy ez az átkozott tárgy a szerencsekő legyen!

2. küldetés: Ennek a küldetésnek az előfeltétele az 1. küldetés teljesítése! Emé küldi egyébként egy újabb vásárlósi, ezúttal egy varázskő szerepel kiküldött tétel gyanánt*, és mindössze 500 aranyba kerül. A dolog szépséghibája, hogy ezúttal egy 10-es szintű kereskedelem próbát is meg kell dobnunk a bevásárlás abszolválásához**. A végén viszont a varázskő mellé kapunk +1 hősiesség pontot is ennek kompenzálásaként!***

Megjegyzés: Mivel mérhetetlen bölcsességemben és hozzáértésemben olyan szavakat is használtam, melyek az egyszeri AK olvasó számára talán nem ismertek, ezeket most megmagyarázom nektek:

* *Gyanánt:* Úgy, mintha vki, vmi a szóban forgó személy, tárgy, dolog volna.

** *Abszolvál:* 1. Egyetemi, főiskolai végbizonyítványt szerez.-Befejez, végrehajt. 2. Feloldoz, fölment.

*** *Kompenzál:* Kiegyenlít, ellensúlyoz

3. küldetés: A sorban következő egyszerű kis küldetéscske, mondhatni küldetéskezdomény mindössze annyiból áll, hogy egy nohnetár gumót (#212) kell odaadnunk a boltosnak, aki ezért 200 aranyat fizet nekünk. Hát nem egy nagy üzlet, és szerény véleményem szerint 5 TVP kidobása az ablakon ha megcsináljuk, ráadásul a nohnetár gumó (melyet talán még emlékeztek rá, az első szinten lehetett szerezni, a nohnetár nevű félelmetes szörnyeteg legyőzésével) még kelleni fog nekünk a szinten egy másik, sokkal érdekesebb kalandban is (és talán most már ideje befejeznem ezt a lassan 60 szóból álló mondatot, főleg, hogy most már túl is léptem a 60 szót, szóval pont). Khm, ott tartottunk, hogy 200 arany nem ér meg 5 TVP-t, de perze akinek éppen nagy pénzgondjai vannak, és van nála 1 nohnetár gumó is, az azért nyilván leadhatja a boltosnak.

4. küldetés: Na végre, egy komplexebb küldetés! Am nem kell félnünk, hogy egyből ezzel kell kezdjük a sort, ha nem vagyunk szerencsések, mivel csakis az 1. küldetés végrehajtása után kaphatjuk meg. Először is egy 11-es csapdaészlelés próba szerepel kezdetnek, melyet HO spórolásra játszó kispárosok akár el is ronthatnak, akkor is tovább mehetnek a küldében, viszont ez esetben sebzódní fognak a csapdától (kb. 20-25 ép-t), és mivel gyógyításra már nincs lehetőség a végső harc előtt, ez akár annak elvesztésével is járhat! Szóval, aki nem érzi magát biztos nyerőnek a végső csatában, az inkább költsön el pár HO pontot erre a fránya csapdaészlelés próbára, és menjen maximális életerővel a harcba! Na szóval, a csapda sikeres kikerülése vagy belesése után le kell perkálnuk a fogadásunk tárgyát, 100 aranyat, és már kezdődhet is a párbaj! Az ellenfelek pedig (4db van belőlük), akik mind egyszerre támadnak ránk: boltos (#138), molitár (#35), csontváz harcos (#68), elektraton (#34). A boltos titánok szelével támogatja segítőt, saját magára pedig sebezhetetlenséget nyom közben. Ezek után sötét halált, vagy gyógyító szellőt használ, illetve ha úgy dönt, közel jön megrugdosni

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

minket. Mérete amúgy 80 és 100 között van. Ha legyőztük, akkor meglepő módon tartja a szavát, kifizeti a nyereményünket, a 200 aranyat, valamint +1 kereskedelmet, 3 KNO-t és +2 HO pontot kapunk.

5. küldetés: Ennek is feltétele van, méghozzá a legalább 5-ös lopás szakértelem. Ennek van is alapja, hiszen ugyan minek adna a boltos tolvaj melót olyannak, aki nem ért a lopáshoz? Szóval a küldi: 6-os álcázás próba, 70 arany kifizetése, 13-as intelligencia próba, 11-es lopás próba, majd a végső harc, egy zombi herceg (#140) ellen. Róla részletesen a 6. szintről írt régebbi cikkemben olvashattok, ami a lényeg, hogy az első körben megidéző egy zombi mestert (#80), aztán meg közel jön ütni-verní minket. Ja igen, a jutalom, egy véletlenszerű varázstárgy, 2 KNO és 1 HO.

A varázslótorony (#3) küldetési:

6. küldetés: Minden rabszolgázás megkezdője ez a küldetés! A tolvaj rabszolgák itt váltak először elengedhetetlenné, és az egy karakterrel játszó játékosok élete itt vált igazán elviselhetetlenné! Ja, hogy mi is ez a küldi? Egyszerű mint a sicc, vagy mi... le kell adni 7db barna manakövet (#149). Aki az igazán nagy nyüzsgés idején járt az 5. szinten az most gondolom még mindig vörös fejfel gondol az ilyen kírársokra:

**** 3. NAP **** Ó, a fenébe! Amíg pihentél, valaki csendben ellopott tőled 2 barna manakövet.

Na igen, ráadásul ezen esemény nem is csak egyszer esett meg egy táborozás alatt, boldog, boldogtalan barna manakövet lopott, ahol csak látott. Ennek aztán az lett a következménye, hogy ha valaki össze is szedte a 7db-ot, a következő fordulójában, amikor le akarta adni a küldetésben, már csak 1db maradt nála, a többi ellopták. Manapság persze, ahogy fejlődik a világ már sokkal könnyebb a békés galetki dolga, hiszen csak berakja a manaköveit a lelakatolt ládikójába, és nem kell semmitől tartania. A jutalom, amit a manakövekért kapunk egy varázskő! Végül még, azok kedvéért akik nem olvasták a cikk első részét (megjegyzem, ejnye-bejnye), elmondom, hogy barna manakövet a manapoid (#92) megölése után találhatunk.

7. küldetés: Megfigyeltétek már, hogy milyen szép sorban jönnek a küldik? A boltban 1-5-ig, itt 6-7 egymás után... Na ennek most vége, a következő már a 16. lesz. Szóval visszatérve a 7. küldetéshez (illetve belekezdve végre): Megkapásának feltétele, hogy a 6-os kaland kész legyen. Semmi mást nem kell benne

csinálni, csak harcolni ezerrel. Az első ellenfél egy kék ekinda (#95), utána egy orgling disznó (#84), majd egy óriáspók (#89) + egy csótánykirálynő (#128) következik. Az utolsó ellenfél pedig egy görénytekőnc (#134), akinek főbb adatai: 23-as bűz, 110-120-as méret, és egy kb. 17-et sebző végtag, melyen 10-es paralizáció van. Jutalmunk 2 KNO, 2 HO és egy véletlenszerű varázstárgy.

16. küldetés: Végre! Egy igazi mágusnak való kaland. Ebben először egy 10-es szintű meggyőzőkészség próba keretén belül kell bizonyítanunk, majd 5-ös gázpajzs, 6-os láthatatlanság észlelése, és 4-es láthatatlanság varázslatok kellene a továbbjutáshoz. Vigyázzunk, nehogy azon bukjunk meg, hogy nincsen elég varázspontunk! Ha ezekkel megvagyunk, jön is a végső harc, mely nem lesz könnyű! Egy nagyhatalmú, ősi mágikus lény, a tycharonid (#153) akar majd kibabrálni velünk. Erre minden esélye meg is lesz, figyelembe véve, hogy az első körben egy 45-öt sebző pengefalat húz fel, az esetleges szolgálk megpusztítása céljából, a második körben pedig minden varázsló rémálmat, a tudatrombolás varázslatot használja ellenünk. És persze ha sikeresen letudatrombolt, mit tudunk tenni? Közel megyünk ütni, lehelni... egyenesen átrohanva a pengefalon! Na persze azért nem legyőzhetetlen, hiszen tudatrombolása csak 15-ös, így ha jó magas az intelligenciánk akkor el tudjuk kerülni a bajt. Megölése útjában áll, hogy már a csata elején rajta van 3 ütészni gránitbőr, illetve a szélpajzs varázslat, ami a löfgyverések dolgát nehezíti meg. Van neki egy 15-ös szellemkalapács varázslata is, illetve a szellemi mágusok dolgát megnehezítendő, 20-as IQ-ja. Gyorsasága 14-es, aminél nem árt gyorsabbnak lennünk. Ha esetleg marad szolgálk a pengefal után is, ne örüljünk, mert tycharonid barátunk az elbájozás varázslatot is előszeretettel használja. Legegyszerűbb talán a csata előtt kikapcsolni szolgálkainkat, hogy ide inkább ne jöjjenek velünk. Ha legyőztük a kis mocskot, kinyerjük belőle a smaragd esszenciát, amit a küldi legvégén le is adunk, cserébe a jutalomért, ami egy varázskő, 3 KNO, 3 HO és +5 maxVP.

23. küldetés: Minimum 16-os mágia kell a küldetés megkapásához! A feladat nem nehéz, mindössze le kell adni egy raklapnyi cuccot. Részletezve: leműr hártya, nohetár gumó, nordkristály, molad púp, elektronit, mandibula, húsevő bibe. Elvileg mindenkinek vannak ilyen cuccai, hiszen az alsóbb szinteken tömegével öldöstük a cuccok eredeti birtokosait. Persze aki nem volt előrelátó, és eladta, elherdálta ezeket az értékes szörnydarabkákat, az most rosszul járt, neki vagy célzott vadászatok tömegére, vagy egy kis üzleti érzékre van szüksége, hogy beszerez-

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

ze őket. A jutalom pedig egy máshogyan nem megszerezhető varázslat, a szélpajzs (176. varázslat). Ez egy teljes fordulón keresztül ható varázslat, ami a lőfegyver ellen nyújt védelmet, minél nagyobb a varázslatunk szintje, annál kevesebbet sebez belénk a lőfegyver.

Az akadémia (#4) küldetesei:

8. küldetés: Nagyméretű galetkik küldetése. Hogy miért? Mert nem lehet benne gyógyítani, és sokat sebződünk. No de kezdjük csak szépen az elején. 13-as mágia próba, majd 5-ös transzformáció próba, ezek után jön 50 ÉP sebződés, majd egy nagyobb, 8-as transzformáció próba, és végül még 60 sebződés. Tehát a küldetésbe csak akkor fogjunk bele, ha aktuális méretünk 111 vagy nagyobb! Persze akiknek nincs ekkora mérete, azok számára sem lehetetlen a kaland, vásároljunk, és az előző kör végén KF-eljünk be sok méretet adó varázstárgyat (pl. energia, túlélés, ragadozó jelzőtű tárgyak). A jutalom mondjuk elég specifikus, 1 HO és +1 erő.

13. küldetés: Ha az előző kaland a nagyméretűek, akkor ez az óriások kalandja! 16-os egészség, 8-as álcázás, 11-es meggyőző-készség próbák kezdetnek, majd hupp, 120 ÉP sebződés. Aki ezt túlélte, annak még egy 16-os ügyesség próbát is meg kell dobnia a végső jutalomért, ami egy óriás fülbevaló, 2 KNO és 2 HO. A fülbevaló +1 erőt és +12% támadás bónuszt ad, minden ütős karakter számára elengedhetetlen. Ja, a kalandba csak akkor kezdjük bele, ha van legalább 55 arany nálunk, mert a kaland során néhol fizetni is kell egy kicsit.

15. küldetés: Egy 13-as rugalmasság és egy 16-os erő próba közé van beágyazva egy mókás csata, 2 nagyobb elementál fatty ellen. Ez a kaland bizony a legtöbb lehelős és lőfegyveres galetki számára csaknem lehetetlen, persze nagyon nagy lehetéttel, vagy nagy mérettel és lehet itallal megoldható, de ne feledjük, hogy a 2 fatty egy kör alatt kb. 45-öt sebez belénk. Figyelem, senki ne kövesse el azt a hibát, hogy ezt a sebzést az immunitásának növelésével akarja csökkenteni, ugyanis a fattyak nem csak tűz, hanem MINDENFÉLE leheletre 15-ös, tehát hiába vagyunk tűzre, jégre, savra is immunisak, akkor majd elektromos lehelettel leszünk legyőzve. Persze ha mindenféle immunitásunkat növeljük az megoldás lehet, de ennyi befektetést nem ér ez a kaland, hiszen a jutalom csak 150 arany, egy véletlenszerű varázstárgy, valamint 2 KNO és 2 HO.

21. küldetés: Az első kaland ahol megjelent az úgynevezett tisztelet vétag-képesség. Ez azt takarja, hogy a vétag, amin ez van, többet sebez azon galetkik ellen, akiknek fordulószáma kevesebb. Tehát míg pl. egy 46. fordulós galetkibe 45-öt is sebez ugyanaz a vétag, addig egy 90. fordulóba már sokkal kevesebbet, alig 15-20-at. Ebben a kalandban a halál sekrestyése (#156) nevű szörnyel gyűlik meg a bajunk, akinek két vétagja is van, és persze mindkettő tiszteletes. Célszerű ezt a küldetést a szint végére hagyni, amikor már nagyobb a fordulószá-munk. Persze aki nem retten meg a szörny 100-120 körüli méretétől, és a tiszteletet ébresztő vétagoktól annak hajra! Még egy 10-es éberség próbát kell megdobjon, majd leperkálni 400 aranyat, és övé is a jutalom, egy véletlenszerű varázstárgy, 1 KNO és 2 HO.

A palota (#7) küldetesei:

9. küldetés: Egy kicsit békésebb, harc nélküli kaland, 8-as csapdaészlelés, 10-es csapdakészítés, 10-es vezetőkészség, és 10-es javítás próbák képében. A jutalom fejedelmi, egy őskő és 3 HO.

12. küldetés: A szint legnehezebb kalandja, de persze az ezzel járó tápos jutalommal. 50 arany leadása után 15-ös egészség és 16-os ügyesség próbák jönnek, és már itt is van a végső csata, az útonálló banda ellen. Kicsit nehézkes így írni ezt a cikket, hogy időrendbe visszafele mentünk, tehát már a 6. szinten cikkben részletesen leírtam az útonálló bandáról mindent, most nem tudom eldönteni, írjam-e le újból, vagy csak hivatkozzak az akkori krónikára... Azt hiszem ez a küldetés van olyan fontos, hogy egy kis ismétlés senkinek sem fog lelki törést okozni, úgyhogy lássuk csak újra ezeket a nyavalyás banditákat. A főnök a gnóm útonálló (#148), két verőembere pedig a törpe (#149) és troll (#150) útonállók. Először a trollt érdemes megverni, mert ő sebzí a legtöbbet. 2 vétagja van, mindkettőn roncsolással, valamint 16-os bűze, aztán jöhet a törpe, aki szintén üt, de ő csak egy vétaggal, abban is egy baltát forgatva. Végül jöhet a már védtelen gnóm. Persze varázslók inkább a törpét hagyják utoljára, nehogy a sok rezisztálásával bezavarja a csatát. A gnóm egyébként 15-ös isteni harag varázslatával irritál minket ameddig mi a másik két fickót verjük, illetve ha közel megyünk hozzá akkor jégcsóvát varázsol. A jutalom pedig, amit olyan jónak kiáltottam ki: 200 arany, egy őskő, egy véletlenszerű varázstárgy, 3 KNO és 2 HO.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

14. küldetés: Hohó, a legendás ragyogás kulcsos küldetés sorozat első epizódja. Jó magas próbákkal, először egy 16-os nyomkeresés, majd 15-ös lopakodás, végül egy 16-os lopás próba. Ez utóbbit egyébként nem baj, ha elbukjuk, a küldetés akkor is sikerülhet, feltéve ha kibírjuk az ez esetben ránk zúduló kb. 100 életpontnyi sebzdődést. Jutalmul a már említett ragyogás kulcsának első darabját kapjuk, valamint 2 KNO-t, 1 HO-t és a nyomkeresés szakértelmünk is fejlődik, +1-et kapunk a szint-jére!

20. küldetés: A szint hírneves kalandja, sajnos arról, hogy pontosan mekkora is az a minimális hírnév, amivel meg lehet kapni, nincs információ, de annyi biztos, hogy 900-as hírnév alatt én még nem láttam senkit aki megkapta volna, 920 hírnévvél azonban már biztosan megkapható! Egyébként túl sokat senki nem veszít vele, ha nem csinálja meg, hiszen a jutalom mindössze 200 arany, 3 KNO, 2 HO és egy véletlenszerű varázstárgy. Persze ezt sem adják ingyen, 13-as zene próba, 8-as ékszerészet és 9-es varázssitalfőzés próbák, valamint egy harci törpe + fekete hólyag ellen vívott csata kell a jutalom kézhez kapásához. Ja, és nem árt, ha van nálunk egy drágakő is, enélkül hiába is kezdenénk bele a kalandba.

25. küldetés: A küldi nehézség/jutalom arány alapján a szint legjövődelmzőbb küldetése, már persze azok számára, akik dűskálnak az elkölthető HO pontokban. Mert hogy HO-t azt bizony kell majd költeni rendszeren. 5 próbából áll a kaland, sorban: mászás 13, lopakodás 8, lopakodás 14, csapadészlelés 13, lopás 15. A jutalom sem túlbonyolított, 2 HO, valamint tisztán 10 KNO.

A psi iskola (#8) küldetései:

10. küldetés: Attól tartok szinte mindenkinek DK-zásra ítélt kaland, már akibe szorult egy kis ész. Hogy miért is? Természetesen a ritka értelmetlen jutalom miatt, ami nem más, mint 1 HO és +3 méret (aztán persze még a barlangunkat is bővíthetjük utána kemény TVP-k árán). Aki mégis meg akarja csinálni, valami elfajult gyermekkori trauma utóhatásaként, annak le kell adnia két asztrálesszenciát, megdobnia a 14-es IQ próbát, legyőzni egy psziklót, 10-es lopakodás próbát abszolválni (lásd előbb), valamint legyőznie egy lélekrablót is.

18. küldetés: 12-es meggyőzőkészség és egy drágakő leadása után már harcolhatunk is az asztrális behemóttal, akinek fő ere-

je a 17-es psi-energiájában rejlik, azaz jó nehéz megölni. Aki nek sikerül, az 5 KNO-t és 1 HO-t kap jutalmul.

22. küldetés: Ez is egy ragyogás kulcsos móka, itt szerezhető meg a 3. kulcsdarab. Aki tehát kulcsozni óhajt, annak sajnos kénytelen kelletlen el kell sajátítania a pszit. 50 arany elköltése után harcolhatunk a leviathán fatty ellen, aki csak és kizárólag az 5-ös psi csápját használja, tehát nem kell túl nagy rafináltság a legyőzéséhez. Ami már kellemetlenebb dolog, hogy ennek a küldetésnek addig kell nekíróhanni, amíg végre ki nem esik ebből a szörnyből a véletlenszerű eséllyel potyogó asztrálgöngy. Aki szerencsés, az hamar megtalálhatja nála, akit már nagyobb balszerencsével áldott (?) meg a sors, annak lehet, hogy 10-szer, vagy még többször is próbálkoznia kell.

A templom (#9) küldetései:

11. küldetés: Mutáns, illetve más lélekenegriára tápoló gaetkik nagy öröme, mivel egy kék gömb bemutatása (és NEM leadása), valamint egy 10-es éberség próba után már csak egyszerűbbnél egyszerűbb, de jól jövődelmző harcok jönnek. Elsőnek 2 zöld ekinda, aztán egy csontváz harcos + quwarg katona + nekropoid, végül 4 sahran rák + hűsevő növény ellen. A jutalom nem nagy szám, 2 KNO, 2 HO és 3 sárga gyógyital, de ha a harcokért járó fejlődést és lélekenegriát is számítjuk úgy máris kellemesebbnek fog tűnni ez a kaland.

17. küldetés: Újabb egyszerűbb, tárgyleadásos küldetés, 5 ekinda haj, 3 barna manakő, 2 pigamit, 300 arany és egy maszk (#1090) azok a tárgyak amelyekről megszabadítanak minket. Nem tudom mostanában mennyire hiánycikk a maszk az 5. szinten, mindenesetre ha a boltban nem kapunk, akkor csak a másokkal való üzletelés lehet a megoldás, mert hogy egy szörnyből pont ilyen essen ki arra az esély több mint csekély! Jutalmunk egy szent templomi maszk, ami több mint béna cucc, mindössze +3 mágiát, +3 méretet és +5% védelmet ad. Az ok, amiért anno mégis mindenki kihozta, hogy állítólag a nagyhatalmú fényúr maszkjának elkészítéséhez majd kelleni fog... nos ez úgy tűnik csak egy pletyka maradt, hiszen a 8. szintig bezárólag még nem volt erre példa.

19. küldetés: A kulcsdarabos trió 2. része, 10-es auraészlelés próba, majd egy orgling melák legyőzése, utána egy nagyobb banda, az orgling sámán + orgling disznó megölése a feladat. Végül egy 13-as zárnýtás próba jön. Jutalmul a 2. kulcsdarab

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

mellé 2 HO pontot is kapunk, valamint maximális életpontra gyógyítanak minket.

A remetelak (#20) küldetesei:

50. küldetés (maximum 4 galetkinek): Bemelegítésnek 40-es erő összeg próba, majd jön is a küldetés egyetlen harca, egy kék vörös atya, 3 kék testvér és 3 vörös testvér ellen. 4 galetkinek ez a csapat nem lehet ellenfél! Utána 16-os nyomkeresés próba, 17-es csapdaészlelés próba és végül egy 40-es IQ összeg próba van. A jutalom testre szabott, 3 KNO, 3 HO, 150 arany, és attól függően, hogy melyik szakértelmünk a legnagyobb, választ nekünk a program jutalmat, a következő 3 közül: bűz esetén a +2 bűzt adó győrényfarkat, vastag bőrnél a +3 vastag bőrt, de -3 tüksék bőrt adó kék mutációs gyűrűt, végül tüksék bőrüeknek ennek az ellentétét, a zöld mutációs gyűrűt. Sajnos a regeneráló galetkiknek nincsen ilyen testre szabott tárgyuk.

51. küldetés (maximum 3 galetkinek): Kezdetnek 4 őriáspók legyőzése a feladat, majd kb. 60 életpontnyi tűzszézt szenvedünk el, amit természetesen a tűzimunitás csökkent. Ezek után már egy kicsit rizikósabb a meló, 3 fekete özvegy összepüfölése jön, melyet nagyban nehezít az özvegyek kontaktmérge, mellyel hamar pontot tehetnek a csata végére. Ezek után egy 12-es rugalmasság próbát kell csapatunk egy tagjának megoldnia, hogy eljussunk a végső csatához, ahol is 2 őriáspók kíséretében egy félelmetes szörnyeteg, egy kígyópók támad ránk. Róla azt lehet tudni, hogy baromi nagy, gyors és nagyon mérges. 220 körüli mérete van, 24-es gyorsasága, és az 50 felett sebző végtagján 23-as sebző mérge csepeg. Azért hárman együtt csak elbánunk vele! Jutalomként 80 aranyat, egy véletlenszerű varázstárgyat, 3 KNO-t és 3 HO-t kapunk.

52. küldetés (maximum 4 galetkinek): 20-as nyomkeresés összeg próbával kezdünk, majd 3 őriás élő cseppkő támad ránk, akik kísértetiesen hasonlítanak normál élő cseppkő társaikra, azzal a különbséggel, hogy nagyobbak, többet lőnek, és többet sebeznek. Valamint, hogy szerencséseknak eshet ki belőlük (nagyon csekély eséllyel) cseppkő gyűrű, mely nem egy túl erős varázstárgy, de a tudósoknak klánküldetés egy ilyen beszerzése, és mint tudjuk, a tudós klánosok elég fizetőképes kereslet erre a gyűrűre! Nos, ha legyőztük őket, akkor csapatunk legnyomkeresőképesebb tagja egy kis szolid 16-os nyomkeresés próbát kényyszerül teljesíteni. Nála már csak a egészséges

Uz Tiborunk dolga a nehezebb, aki 20-as egészség próba keretén belül bizonyíthat. És a java még csak most jön. Gigacsata, mégpedig 2 törpe útonálló, 2 törpe harcos valamint a főmonster, egy elit törpe harcos ellen. Legjobb, ha van csapatunkban egy varázsló, jó nagy fal-varázslattal, mert mint az köztudott, sok ellenfél ellen darálóval... Több varázsló azonban nem kell, mert az még jobban köztudott, hogy a törpéknek legendás a mágiaellenállásuk! Ennek az elit fickónak például 40-es a rezisztenciája, úgyhogy alig 200 alatti méretét leginkább leheléssel vagy ütéssel jó elintézni, vagy persze a mindig ütöképes lőfegyverrel. Bűzre viszont teljesen immúnis, úgyhogy azzal ne is próbálkozzunk! Legyőzésükért a jutalom: 100 arany és 2 fekete dukát, valamint 3 HO jár, valamint +1 az egészség tulajdonságunkra.

Na, vége.

Ja nem, mégsem, itt is van ez a fránya 24-es küldetés, lássuk csak!

Speciális küldetés: Ha a fordulószámmunk 61 alatt van, és FEL szeretnénk költözni a következő szintre, ezt a szint őrei nem engedik meg nekünk. Először a 24. küldetést kell megoldanunk, amit akkor kapunk meg, ha optimista módon kiadjuk a FEL parancsot (de csak 61 alatti fordulószámnál!). Ez a küldetés amúgy semmi másból nem áll, mint egy csatából, amit egy 20-30 ÉP-s sérülés után kell megvívjunk, meghozza a sebződés begyógyításának lehetősége nélkül. A magasabb szintek K 24-ével ellentétben ez a szörnycsapat legyőzhető, egy mélyégi ent, egy káoszkiógy és egy halál sekrestyése az ellenfelek, így egyszerű! Mivel a mélyégi ent bőre igencsak vastag, a káoszkiógy varázslatai is az ütősök dolgát nehezítik, így számukra sajnos mégsem túl nagy az esély a korai költözésre. A lehelősöknék azonban van reális esélye, csak egy kis lehelet ital, védelem ital, nagy méret, és persze alap állapotban is magas lehelet kell a boldoguláshoz.

Most van az, hogy végleg kiveséztük a szintet, szóval tényleg vége!

Viszont az előző hónap óta sem jutott semmi frappáns befejező szöveg az eszembe, úgyhogy mindenféle felesleges elköszönések helyett inkább szépen visszafogottan befejeztem!

Jó tápolást!

Szeitz Gábor

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. június

KALANDOZÓ KALAUZ

Éjfattyak, meg amit tudni kell róluk

Mintegy 40 forduló tapasztalatával írom le az alábbiakat - biztosan van köztük olyan, ami nem igaz (illetve megváltozott, nem feltétlen igaz vagy részgazság), ezekért előre is elnézést kérek, nem szándékos volt.

Az Éjfattyak a Sötét Föld legmagasabb szintű kihívásai - csakis 50. szintű, vagy tapasztaltabb kalandozó találkozhat velük, kivéve ha az illető szintet veszített szívtívás miatt, és elérné már emiatt az 50. szintet jelentő 20 millió tapasztalati pontot.

Lássuk, mi igaz rájuk, mi nem és fajtánként mihez kezdhünk velük:

Először is - **minden Éjfattyra (hivatalos nevükön Tl'urlangra) igaz az alábbi:**

- Mentődobásaik az egekben vannak (100 körüli papi erővel, szemmelveréssel kiröhögtek a puha ütésemet), csupán olyan varázslat hat rájuk, ami ellen nincs mentő, ill. kifejezetten ellenük fejlesztették ki.

- Különleges életformájuk miatt nem lehet belőlük vámpirizációval gyógyulni, és varázspontot sem lehet belőlük szerezni a Kasztroplanáris transzformáció nevű KT képességgel. (Itt jegyzem meg, hogy az élet-halál érintése nevezetű kí képesség segítségével sem gyógyulhatunk belőlük.)

- Támadásuk egységesen 150, védelmük 90-től 95-ig terjed, minden fegyver által egyformán sebezhetőek.

- Mindegyikből kinyerhető a fajtájukra jellemző származék, ezenkívül kis eséllyel található náluk dl'athog közet és tl'urlang erők is - ezen utóbbi két tárgyon kívül egyik Éjfattyas tárgy sem átadható!

- Mindegyikből megszerezhetjük esszenciájukat, de erről inkább később.

- Bármilyen tereptípuson jöhetnek, akár városban is, lépésenként mintegy 20-25% eséllyel.

Akkor hát fajtánként, általam ítélt erősségi sorrendben:

Ml'othag szürcsölő: Ősi sorvasztást varázsol (lásd lent), valamint halálkiáltás speciális képességgel rendelkezik. Mivel ez igen-igen erős - még nem láttam olyat, hogy valaki megdobta volna ellene a mentőt -, ezért -1 angyalok gyűrűvel indítunk ellene. Mindössze egyetlen támadást ad le 160 körül sebezve, azonban ezzel az egy támadással igen sok mindentől foszt meg. Nevezetesen -5000 TP, -1 max. ÉP, -10 TVP. Ez két vagy több körös harc esetén elég kellemetlen tud lenni. Jelenleg nem ismerünk olyan tárgyat vagy képességet, ami véd az érintésének káros következményi ellen; majdnem biztos (99%), hogy nincs is egyáltalán ilyen. Életpontja: 4500 körül van, így ha nagyon rágyúr valaki, akár egykörös ellenfél is lehet.

Vg'axtol torzító: Nem varázsol semmi, csupán üt, azonban az Éjfattyak jó szokása szerint speciális képessége van eme két támadására (azon kívül, hogy mintegy 180-at sebez támadásaival). Minden egyes csapása -6 erő kör végéig - ez ellen természetesen nem véd semmi, de kör végén elmúlik. Ha 2 körig viaskodunk vele, az ugye már -24 erő, ami miatt alaposan lecsökken esélyünk, hogy egy kör alatt megöljük az elkövetkező ellenfeleket. Félelemaurával is rendelkezik. Ép: 4550 körül.

Kr'uagon pusztító: Elnyelést varázsol, így maximum azok a varázslatok érnek valamit, amik nem rá

hatnak, mint pl. a fűgülés vagy tombolás. Ezen kívül negatív csapást ló támadó varázslatként, mintegy 220-310-et sebez, Őselemek köpenye mellett. Megdobni ezt a varázslatot a fatty magas szintje miatt lehetetlen. Ha eljutunk a közelharcig (a negatív csapást semmilyen varázslattal nem lehet kivédeni, már csak az elnyelés miatt sem), két csapást kapunk minden körben – 150-220 körüli sebzésekkel, valamint esetenként kritikus ütéssel. ÉP: 4800 alatt.

Gh'raiton ölész: Ő semmit sem varázsol, csak darál. Körönként hármat támad, 120-200-at sebez minden csapással, valamint esély van rá (elég tetemes), hogy kritikus ütéssel csökkentí angyalok gyűrűje vagy DEM készletünket. ÉP: 4800-4850

Rd'alv lélektipró: Ő a legnehezebb ellenfél a fattyak között – aolyan kiskirály. A csatát egy armageddonnal kezdi (mondanom sem kell, felezni nem lehet), ami Őselem köpenyével 280-410 ÉP. Hogy ne tudjunk védekezni, persze felhúz egy elnyelést is. Ezután, miután kicsit közelebb óvakodtunk, lehel egy jóízút (a már említett mentődobás megpróbálása is csak kidobott idő). Ez úgy 220-400 szokott lenni. Amennyiben még mindig nem szaladtunk el, nagy kegyesen lesújt ránk – 150 körüli sebzéssel –, majd szikrák csapnak ki a kezéből. Ezt szerencsére egy 50. szintű kalandozó már nagy eséllyel lementi, így csak 50 életpont körül sebződik. Miután ez megvolt, jöhet a következő kör – legalábbis az esetek nagy többségében. Hogy miért? Mert életpontja a lehető legtöbb – 4860, és ez még a legizmosabbaknak is nagy kihívás, hogy egy kör alatt bedarálják, főleg ha jön előtte egy-két torzító is. Persze a tűz, ami ellen nem tudunk védekezni, szépen szétégeti tárgyainkat – na nem mindet, csupán öt fajtát, abból se az összeset, de azért manakristályok, és hosszú íjak (biztosítva, hogy a következő ellen kevesebb esélyünk legyen), valamint varázskövek elég jó eséllyel mállanak porrá. Solisar aurája esetleg segíthet (nincs tesztelve) a lehelet fele sebzésének kivédése ellen, tárgyainknak azonban ekkor is annyi.

Dl'orkhaugruk: Ő az Éjfatty seregek vezetője - csak annyit róla, hogy 56. szintű minimum, végső enyészet varázslattal nyit (kb. mint a rd'alv armageddonja), négyszer üt egy körben kevéssel 200 alatti sebzéssel, ebből egyszer öregít 2-3 évet, egyszer pedig -7 erő kör végéig, és kritikus ütést is használ. Nem halandóknak való ellenfél – bár legyőzése lehetséges, mint az lejjebb majd leírom. A vele való találkozás esélye mintegy 2-3%.



El is érkeztünk a következő részhez - a **varázslatokhoz**. Lássuk, milyen védelmünk van az ellenfél ellen és Ő mivel is próbálkozik.

Ősi sorvasztás: az aranyos ml'othag próbálkozik ezzel a kedves varázslattal, melynek mentőjének megdobása a szokásos lehetetlen erősségre van állítva, és minden lépés után a sorvasztáshoz hasonlóan sebez – 140 + d9-et. Mágiafeloldani érdemes. Száma: #258.

Negatív csapás: csak Éjfattyak által használt varázslat, lásd fent.

Végső enyészet: lásd fent.

Techiulan aurája: szerencsére ehhez a varázslathoz nem ellenfeleink, hanem mi jutottunk hozzá, amennyiben kifizettük a több mint 20000 aranyas árat. Amennyiben elmondjuk, 200 VP és egy varázskő árért, kör végig +150 max. ÉP-t kapunk. **Figyelem!** A varázslat elmondásakor aktuális életpontot is kapunk, azonban mikor leesik, sajnos sebez is 150 ÉP-t! Ha kör végén tehát 150 életpont alatt állunk, mikor leesik a varázslat, mínusz életerőbe kerülünk. Ekkor azonnal nem demezünk, hanem csupán a következő forduló táplálásakor, azaz a táborozás alatt úgy vagyunk, mintha demeztünk volna... semmi tárgyatadás, vagy hasonló.

Tl'urlang formázás: Szintén nekünk jutott, szintén csekély huszonnégyezer aranyért. Segítségével készíthetünk ősi tárgyakat, valamint különböző „közönséges” dolgokat, amik csak az Éjfattyak ellen jők. 500 VP és csak látatonál használhatjuk. Ha nincs VP-d rá, nem törsz manakristályt és társait.

Éjfattyak végzete: Ára csupán 12 ezer arany, segítségével 3000 sebzést okozhatunk az Éjfattyaknak, akik MINDIG elvétik a varázslat elleni mentőt. 100 VP és 3 thargodan esszenciába kerül (sajnos könnyen előfordulhat, hogy 100 VP alatt bocskáozunk csatába Éjfattyal, ilyenkor két körig harcolunk, majd elfutunk minden eredmény nélkül... és általában utána törünk varázskövet).



Következzenek az Éjfattyak elleni harcunkat segítő **tárgyak:**

Tl'urlang erőkö: Nem kell KFelni, csak a tárgylis-tában kell tartani, és máris kapunk +6 támadást a Tl'urlangok ellen.

Tl'urlang fiola: erre a tárgyra van szükséged, hogy kinyerd a Tl'urlangok származékát. Boltban vehető, ára 100 ap/db.

Gh'raiton fókusz: Tl'urlang formázással készíthető, az Éjfattyak végzete varázslatunk nem 3000, ha-

nem 3150-et fog sebezni. Több hatása nem adódik össze! Nem kell KFeIn!

Vg'axtol gyűrű: Gyűrű, minden Éjfatty ellen kapunk +4 sebzést ütésenként. Szintén Tl'urlang készíttéssel kreálható.

Rd'alv amulett: Megvéd a rd'alv tárgypusztító lehelete ellen (ugyanúgy sebződni fogunk tőle, de már nem megy szét a tárgy). Ezenkívül minden fizikai sebzés, amit Éjfattytól kapunk, mérséklődik kb. 25-30-cal csapásonként. A trükk az, hogy 2 rd'alv származék is kell elkészítéséhez (ami persze a Tl'urlang formázás varázslattal megy), azaz jópár tárgyunk szétmegy, mire összerakjuk.

Ml'othag abroncs: ha ez a tárgy nálunk van, hozzájuthatunk az ősi tárgyak komponenséhez - az Éjfattyak esszenciájához. Ezekből készülnek az ősi tárgyak, amik a jelenlegi legerősebbek a TF-en. Sajnos véletlenszerű esély van csupán arra, hogy találunk-e ilyen tárgyat, vagy sem. A smaragd karkötő növeli a találás esélyét - ám mindezekkel együtt én 100(!) Éjfatty megölése után is csapán kettő esszenciát találtam. Van egy tervezetem Miklós előtt, amit megpróbál beletenni a programba, miszerint minél több Éjfattyat ölsz egy fajtából, az abból való esszencia-találási esélyed egyre nő. Azt mondta, megpróbálja beilleszteni a programba, de csak ennyit tehet. Valamint az abroncs csökkenti az Éjfattyak kritikus ütésének esélyét is elég jó százalékkal (kb. 50). Minden származékra szükségünk van az elkészítéséhez, de csak 1-1 darabra mindből.

Ősi karkötő: Tl'urlang formázás segítségével készíthetjük 8-8 származékból és egy esszenciából. +100 max. életerő, 8 védelem, +5 szerencse, valamint minden közelharc sebzésre +1.

Ősi sisak: Egy esszencia, 10-10 származék. +5 erő, +3 sebzés Éjfattyak ellen, +12 védelem és +100 max. ÉP. Tl'urlang formázással készül a többihez hasonlóan látatonál.

Ősi kard: 8d10+8, -5 védelem, nem sebez mágiakusat. 1-1 esszencia és 5-5-5 származék kell az elkészítéséhez. A legnagyobb sebzésű fegyver a TF-en, szűrő/öklös/ütős változata nincs!

Valamint ha az összes Ősi páncéldarabot viseled (ez ugye 1-1 minden esszencia-fajtából), azaz a vállvédőt, nyakláncot, csizmát, sisakot és karkötőt, akkor szembeszállhatsz az Éjfatty úrral. Minden sebzésed dupla akkorát sebez rajta, és az Ő sebzései feleződnek. Talán így már érthető, miért olyan lehetetlen ellenfél alapon. Ha azonban sikerül le-

győzni, miénk az esszenciája, ami elengedhetetlen komponense az Ősi páncélnak, a másik 5 fajta esszencián kívül. Ez hát az a díj, amiért küzdenek az Éjfattyak ellen kiállók, azonban a jelenlegi morzsányi esszencia-találási esély mellett, azt kell mondanom, ha valaki szerencsés, úgy 100 forduló Éjfattyazás után lehet Ősi páncélja. A többi Ősi tárgyról nincs enciklopédia. A már említett találási esély miatt nem jutottam se én, se tudtommal más sem esszenciához, amiből következik, hogy enc. sincs.



Trükkök, tippek: Igyekezz mindig maximális életerőben lenni! Ehhez a totem nyújthat segítséget, illetve olyan szörnyek idézése, amikből jól tudsz gyógyulni (a kezdeti időkbén nagy szükséged lesz rá, hogy akár 1,5-szeres életerőn lépj, hogy le tudj verni demezés nélkül a rd'alvot). Éjfattyat szörnykeresni nem lehet, ha minél többel akarsz találkozni, két dolgot tehetsz. Ha van Őrzők ébersége képességed, imádkozol, viszont ha nem öltöd meg a fattyat, elég sok TP-t veszíthetsz. A másik módszer, hogy betelepítsd egy városba az SFen és TF <tulajdonság> 10 parancsokkal próbálkozol. 33% eséllyel jön egy Éjfatty, sajnos, a dolog hátránya, hogy nem tudod, mikor jön pontosan, így csak totemmel lehet eredményes, valamint sok TVP és parancshely. Rengeteg varázspont az ellenük való harc, kezdve a Techulian aurájával, majd az Éjfattyak végzetével folytatva. Ezért sok varázsponttal lépünk mindig, nehogy az legyen, hogy csak azért nem tudjuk megölni a fattyat, mert nincs VP-nk. Ezenkívül mindig legyen komponensünk a varázslathoz! Először ölj meg két rd'alvot, és egy ml'othagot, ezután ezekre adj ki BA parancsot, és már csak akkor küzdj újra velük, ha megvan az amulett, ami véd a tűztől és az abroncs. Így, bár szívni fogsz a ml'othag ellen, de lesz esélyed, hogy megszerezd az esszenciáját, nem pedig csak minden ok nélkül adod nekik a max. ÉP-d.

Ha sikerül összetenni egy fókuszot, és megvan az 52-es fegyverszakértelem, érdemes megnézni, hogy fűrgüléssel nem tudnánk-e egy kör alatt megölni a ml'othagot, így felére csökkentve az általa okozott negatív hatásokat, ami hosszú távon akár 15-20 max. ép, 100 TVP és 100000 tapasztalati pont nyereséget is jelenthet (szerencsére ennek az undorító fattyak van a legkevesebb ÉP-je).

Végül pedig köszönet a következő emberkének: **Egy Istennek** a Dl'orkhaugrukkal való áldozatos harcaért és tettekérségéért, **G'run'dygnak**, hogy egy ökölharcos szemszögéből is láthattam a harcot, **Armidon Eldonalnak**, aki pénzzel és jó tanácsokkal is támogatott, és ma már Ő is harcol az Invázió ellen, ám nem hálálhatom meg neki eléggé amit tett (ez áll természetesen az itt felsorolt összes kalandozóra), **Sylvester az Elfnek**, **Silverstronénak**, **Zic-**

hónak és Bean-Sidhenak, akik ugyan nem harcolhattak ellenük, ám kritikájuk mindig a legjobban érintett, még ha csak annyiból állt is, hogy leszóltak valamiért, valamint még sok-sok emberkének, akik nélkül bizonyára nem így nézne ki az egész. Különleges köszönet Tihor Miklósnak, amiért leprogrmozta.



Utóiratként álljanak itt a bölcstől megszerzett információk:

vg'axtol gyűrű: látató, smaragd védőgyűrű, ml'othag származék, vg'axtol származék

ml'othag abroncs: látató, bunthar bőr, gh'raiton származék, rd'alv származék, kr'uagon származék, ml'othag származék, vg'axtol származék

rd'alv amulett: látató, rubin fejké, rd'alv származék, gh'raiton származék, ml'othag származék

gh'raiton fókusz: látató, gh'raiton származék, kr'uagon származék és arany papi karkötő

ősi kard: látató, gh'raiton esszencia, vg'axtol esszencia, rd'alv származék, kr'uagon származék, ml'othag származék.

ősi karkötő: látató, gh'raiton esszencia, rd'alv származék, vg'axtol származék

ősi csizma: látató, rd'alv esszencia, vg'axtol származék, ml'othag származék

ősi vállvédő: látató, kr'uagon esszencia, gh'raiton származék, ml'othag származék

ősi nyaklánc: látató, ml'othag esszencia, rd'alv származék, kr'uagon származék

ősi sisak: látató, vg'axtol esszencia, gh'raiton származék, kr'uagon származék

ősi páncél: látató, Dl'ork. esszenciája, gh'raiton esszencia, rd'alv esszencia, kr'uagon esszencia, ml'othag esszencia, vg'axtol esszencia

Clod Onar

A Beholder Kft. web site-jára már évek óta felkerülnek a fordulók, és UL küldési információk. Április eleje óta lényegesen bővültek netes szolgáltatásaink. Ha a <http://www.beholder.hu/11.htm> címen a számlaszámod és az internetes jelszavad segítségével bejelentkezel, akkor a következő szolgáltatásokat érheted el:

- ❖ Megnézheted minden TF és ÖV karaktered utolsó fordulójának számát, táborozásának helyét, zsetonjaidnak számát.
- ❖ Minden e-mailben kért forduló felkerül az itteni forduló archívumba is, így ha valamiért nem kapod meg, akkor innen bármikor letöltheted. Lehetőség van arra, hogy fordulódat nyilvánossá tegyed, így azokat bárki más is megnézhesse. Ezt állíthatod mindig kézzel, de ha akarod, akkor beállíthatod úgy is, hogy a felkerülő fordulók automatikusan nyilvánosak legyenek. (Eddig már több mint 400 karakter tette nyilvánossá forduló egy részét az archívumban.) A nyilvános fordulók között keresni lehet fordulósám, és szint szerint is. Az archívumba felkerült az összes eddigi e-mailben kért ÖV forduló, valamint 2000 júliusig visszamenőleg az e-mailes TF fordulók. A TF karaktereknél segítséget nyújthatsz a térképezéshez azzal, hogy engedélyezed a térkép automatikus továbbküldését egy másik játékosnak (Erymone). Az így továbbküldött térkép teljesen anonim, semmilyen adat sincs benne, amiből azonosítani lehetne a karaktert. Az így frissülő térképet letöltheted a <http://erynome.hu/tf/terkep> címről.
- ❖ Egy másik szolgáltatás segítségével össze tudod hasonlítani karaktereid szörny és tárgy ismereteit más játékoskéval. Természetesen csak azokkal, akik engedélyezték az összehasonlítást! (Eddig több mint 600 karakter.) Az összehasonlítás eredményeképpen megkapod azokat a szörnyeket és tárgyakat, amiket a Te karaktered ismer, míg a másik nem.
- ❖ Továbbra is működik az a szolgáltatás, amivel meg tudod nézni, hogy mikor érkezett az UL-d hozzánk, illetve mikor küldtünk neked fordulót. Ezenkívül működik egy üzenet küldő szolgáltatás is, amivel egy másik TF vagy ÖV karakternek üzenhetsz. Az üzenetet akkor kapja meg, ha belép erre az oldalra.

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

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

ELNYOMÓK GYŰLÖLETE (190. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: 1 TU

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Egy meghatározott ellenfélre +7 támadás és +4 sebzés.

Enciklopédia: Mindenkinek megvannak a maga ellenségei, akiket valamilyen oknál fogva nem zár a szívébe. Nekünk is vannak ilyenek. Azok, akik céljaink ellen tesznek. Akik megpróbálják Ghalla megmaradt részét saját céljaikra felhasználni. Ezek ellen a lények ellen még nagyobb energiával, még nagyobb elkeseredéssel, hévvel, erővel harcolsz. Ha ilyen személlyel vagy szörnnyel találkozol, +7 támadást és +4 sebzést kapsz. A „gyűlölt elnyomó” persze nem lehet valami agyatlan csiga, hal vagy hasonló, legalább a gonoszkodáshoz elegendő intelligenciával kell, hogy rendelkezzen (min. 4-es IQ). A KT-vezetőnek az EK 190 <ellenfél> parancsot kell kiadnia 1 TU árán, ahol az <ellenfél> lehet egy konkrét kalandozó, szörny, KT vagy vallás. (A vallás paraméterekhez ld. a Feltételes támadás enciklopédiáját.) Egyedi esetekben előfordulhat, hogy egy kalandozó szám lények nagyobb csoportját jelenti (pl. Sistergő Pumpa esetén a varkaudarokat). Ha te is ellenfeledül akarod kijelölni azt, akit a KT vezető megadott, elégséges egy EK 190 parancs. Ez nem kerül TU-ba. Lehetőség van arra is, hogy a KT vezetőtől eltérően, egy csak általad gyűlölt ellenfelet adj meg, az EK 190 <ellenfél> paranccsal, de ez neked is 1 TU lesz. Ezt a képességet nem használhatod egy fordulóban kétszer, és az olimpián nem működik.

Megjegyzés: Tápolós képesség, szerepjátékos burokba csomagolva. A KT felhasználhatja arra, hogy egyként mozduljon egy ellenféllel szemben, de mindennapi hasznossága szerintem inkább abban

merül ki, hogy a KT tag kiadja egy-egy különösen erős ellenféllel szemben. Bizonyos, szerepjátékos megmozdulásokon leprogramoztam, hogy a KT egy nagyobb lénycsoportra is kiadhassa a parancsot, de sajnos ez elég macerás, gyakorlatban nehezen megoldható, hogy egy KT képesség kifejlesztése után is folyamatos programozást igényeljen, így erre csak valóban indokolt esetben van lehetőség.

KLAUSZTROPOLÁRIS VARÁZSENERGIA

(191. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Bónusz VP regeneráció kör elején, +5% / EF.

Enciklopédia: Az Arany Magisztrátus tagjai Fairlight leghűségesebb hívei. Istenük ígéinek terjesztéséhez az egyik fontos elem a mágia. Ezért, a Hit és a Tudat erősítése érdekében a tagok ezentúl – a tudati fejlesztés arányában – bónusz varázspont-regenerációt kapnak. A tagok minden forduló elején annyszor +5% VP-t regenerálnak amennyi TU-t már belefejlesztettek az aktuálisan fejlődő KT-képességbe. A bónusz felső határa +100%. A képesség a nekrofun-effektussal és más VP-manipuláló hatással egyaránt összeadódik, de ezek a hatások már nem duplázzák tovább ezt a regenerálódást. A klausztropoláris varázsenergianak csak egyetlen hátránya van: kör elején csak feleannyi életpontot regenerálsz, mint a képesség ismerete előtt.

Megjegyzés: Nem túl fantáziadús, nem túl eredeti KT képesség, és akkor még enyhén fogalmaztam. Variáció egy már feldolgozott témára, de legalább egy Fairlight KT fejlesztette ki, nem egy Tharr KT, ez is valami...

AZ ÉJHARCOSOK VÉDŐSZENTJE

(192. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: 1 TU, 10 TVP, 1 ilkin

Fejlesztheti: speciális

Hatás: +4 támadás, +4 védekezés, +3 szerencse.

Enciklopédia: A tűzvihar előtti időkben az Éjfél Gyermekei egyike volt a legnagyobb ghallai tudatoknak. Roy Dorton, a sokak által tisztelt harcos-mágus vezető is ottpusztult a tűzviharban... ám egy ideje különös dolgok történtek. Több Éjharcosnak is megjelent a Nagymester, s üzenete sokáig visszhangzott bennük: „Vigyázok rátok!”

A védőszentet az EK 192 paranccsal idézheted meg, 1 TU, 1 ilkin érc és 10 TVP árán. Ekkor a forduló végéig +4 támadást, +4 védekezést és +3 szerencsét kapsz. A védőszent, hasonlóan az összes többi KT képességhez, nem követ, amikor elteleportálsz az olimpiai arénába. A védőszent megidézéséhez min. 8-as MXTU szükséges.

Megjegyzés: Variáció a közösség ereje témára. Ezt azonban minden körben meg kell idézni (ha kezdeti parancsból is), nem elhanyagolható költségért, ezért lett a képesség pontszáma jelentősen alacsonyabb.

TUDATCSAPDA (193. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: 1 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A célpont a regenerált TU-ját a felrakó KT képességébe fejleszti.

Enciklopédia: Sok kalandozó azt hiszi, büntetlenül bűvölhet, lophat a Kör tagjaitól, hiszen úgysem tudnak ellene mit tenni – ha kell elrejtőzik a bosszú elől. A tudatcsapda viszont szigorú nevelőeszköz: ha rárakod valakire, köre elején az általa regenerált TU-kat nem fogja megkapni, hanem a te nevedben – miközben sűrű elnézésért esedezik – befejleszti a KT-képességünkbe. A tudatcsapda ezután megszűnik. A tudatcsapda felrakása 5 TVP-be kerül, a szokásos hatótávra hat, és TU költsége pedig az áldozat MXTU-ja osztva 7-el (7 MXTU-s áldozatnál 1 TU, 14-től 2, 21-től 3 stb). Ha az áldozat hatótávon kívül vagy negatív TU-ban van, a tudatcsapdát nem rakod fel, tehát ilyenkor a TU költség sem vész el. Ha az áldozat tudatpajzsot visel, akkor a képesség használata +2 TU. Ha az áldozatra már valaki rakott tudatcsapdát, akkor azt felismered, és te nem is próbálkodsz. A ké-

pesség utolsó TU-ját mindenképpen az EF paranccsal kell befejleszteni, nem tudatcsapdával. Ha már csak 0 vagy 1 TU hiányzik a fejlesztéshez, értelmetlen újabb tudatcsapdát felrakni, ilyenkor nem fogod a képességet használni. Egy célpontra csak minden második körben lehet tudatcsapdát rakni.

Megjegyzés: A TF egyik talán legvitatottabb képessége. Az az első pillanattól nyilvánvaló volt, hogy kifejlesztői nem „nevelő eszköznek” használták, hanem szivatásra és tápolásra. Első pillantásra az ember azt gondolná, hogy a felrakó nem fog nyereszkedni vele, hiszen ugyannyi TU-t fejleszt mint amennyit elköltött, sőt, még 1 TU-t el kell költenie, és a tudatpajzs nehezíti a dolgát. Csakhogy jónéhány KT rendelkezett ekkor már TU regenerálást növelő képességgel, amely nem az MXTU-tól függött. A tudatcsapda többek között az egyik képesség volt, ami rámutatott ezek visszasságára és kiegyensúlyozatlanságára – miközben a tudatcsapda is egy ilyen képesség volt. A TU regeneráció megreformálása helyre rakta ezt a képességet, manapság már legfeljebb kis szivatásra lehet használni, tápolásra nem.

TUDATI VÉDŐMEZŐ (194. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Tudatcsaták ellen védő képesség. Egyéb ártó képességek használati költségét 2 TU-val növeli.

Enciklopédia: A KT következő képessége egyfajta védekezést tesz lehetővé tudatcsaták ellen. Ez egy védőmező, melynek méretét a KT vezére az EK 194 <méret> 1 paranccsal állíthatja be. A továbbiakban a tagok az EK 194 <TU> paranccsal tölthetik. Ez úgy megy, mintha képességet fejlesztenél, tehát tudatpontonként még elhasználsz 10 TVP-t is. Értelemszerűen egyszerre több tudatpontot is tölthetsz egy paranccsal a védőmezőbe. Ha a KT valamelyik tagját tudatcsatával támadják, akkor a támadó pontjából először levonásra kerül a pajzs ereje, és az esetleges, a pajzson áttörni tudó TU-val támad a támadó. Ha a támadó veszít, akkor tudatpontjai a pajzsba kerülnek bele. A pajzs sikeres támadás esetén is sértetlen marad. A pajzs nem látható, nem letapogatható és hagyományos módon nem rombolható. Ha a feltöltés vagy sikertelen támadás esetén a pajzsba kerülő TU-k túlszordulnak, akkor azok az aktuális képességet fejlesztik. (De az utolsó pontot a képességhez mindenképpen az EF 1 paranccsal

kell befejleszteni.) Az üres EK 194 paranccsal lekérhető a pajzs aktuális mérete. Ha a KT vezető csökkenti a pajzs méretét, akkor a plusz TU azonnal befejlesztődik a KT képességbe, így a pajzs egyben TU tárolóként is funkcionál. Ha túl sok TU folyna át a képességbe, azaz a felesleg elveszne, akkor a pajzs mérete csak annyival csökken, ami a képesség fejlesztéséhez szükséges. Pl. a pajzs mérete 50, és tele van. A képességhez még 10 TU hiányzik. A vezető kiad egy EK 194 20 1 parancsot. Mivel a fejlesztéshez elég 9 TU, a pajzs mérete nem 20-ra, hanem 41-re fog csökkenni. Ez a tudati képesség bizonyos mértékig az átok típusú támadások végrehajtását is megnehezíti.

Megjegyzés: Ez a képesség valami rettenetesen egyszerű dolgot csinál iszonyúan túlbonyolított módon. Védelmet nyújt tudatcsaták ellen, és megnehezíti az ártó képességek használatát. Igyekszem a játékosok kéréséhez hűen elkészíteni a képességet, így lett a 2-3 programsorban is megvalósítható képességből igazi monstium, több napi munkával. Azért kérek mindenkit, ha lehet, törekedjen az egyszerűség felé, amikor a képességet tervezi. A szöveg lehet terjedelmes, szerepjátékos, de maga a működés és használat ne igényeljen egy teljes fejezetet.

NYUGODT PIHENÉS (195. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 10

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Dupla TU regeneráció, -3 csapdaészlelés tolvajoknak.

Enciklopédia: Igen! Te is érzed, hogy tudattársaid ereje, védelme kiterjed testedben. A Porfelleg, mely benneteket szimbolizál, ezentúl tényleg őrződ lesz, mikor fáradtan megtérsz táborhelyedre! Vigyázni fog rád, távol próbálja tartani az illetéktelen betolakodókat, nem hagyja, hogy lopás áldozata lehess. (Értsd -3 csapdaészlelés tolvajoknak.) Így már könnyebben tudsz pihenni, zavartalanul kutathatsz társaid tudatában, és természetesen a kasztroplanáris síkról is könnyebben tudsz energiát méríteni. (Ezentúl minden 7, az aktuális képességbe befejlesztett TU után eggyel többet tudsz majd regenerálni a képesség kifejlesztéséig.) Az energifolyamot Sotydo Remo Tokdo felügyeli...

Megjegyzés: Csak annyi, hogy ezt ma már csak 2 képességben lehetne kifejleszteni...

A GAZTETT BÜNTETÉSE (196. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Lopás, tudatcsata és ártó tudati képesség után a támadó sebződik.

Enciklopédia: Mikor a testvériségünk megalakult, elhatároztuk, hogy nem büntetünk, nem ítékezünk. Ám vannak, kik sötét cselekedeteikkel szembeszegülnek a Fénnyel, illetve megpróbálják legyőzni, vagy nevetségessé tenni; nos, büntessék magukat eme ördögi alakok! Ha elég sokszor hervasztja le gonosz mosolyukat a gaztett büntetése, talán átértékelek korábbi életüket... Ezért, ha bárki közülünk ártó szándékot tapasztal, akkor a támadó vétsége nagyságától függően sebződik.

Tehát ha valaki ártani próbál nekünk, akkor a saját MXTU-jának függvényében életpontot veszít. Nem KT tagok esetén (lopásnál) 7 MXTU a mérvadó. (Lopási kísérlet: MXTUxd3, tudatcsata kezdeményezés: MXTUxd4, ártó tudati képesség: MXTUxd5 (*)). A sebzés nem lehet nagyobb, mint a karakter aktuális ÉP-jének fele.

(*). Ide tartoznak azok a képességek, amelyek a képességek kifejlesztésekor már bent voltak a játékban, pl. átok, tudatcsapda stb; a további ártó képességek megbeszélés tárgyát képezik a KT vezető és a játékvezető között.

Megjegyzés: A képesség az ilyen jellegű védő képességek közül a legsokeoldalúbb, mivel a lopás, a tudatcsata és az ártó képességek ellen is „véd”. Azonban a büntetés még a legenyhébb az összes közül, némi sebződést elszenvedni nem a világ. Nagyon jó a képesség abból a szempontból, hogy minél táposabb az ártó személy, annál inkább pórul jár. Egy kezdő tolvajnak 14 sebződés még kibíráható, de egy 21 MXTU-s karakternek 42-t sebződni, vagy tudatcsatánál 52-t nem biztos, hogy olyan jó befektetés.

KASZTROPLANÁRIS KITÁGULÁS (197. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki (kötelező)

Hatás: KT közötti szövetség jön létre, a tudatpajzs TVP-ből is felrakható.

Enciklopédia: A kasztroplanáris tér kitágulása során újabb érdekes felfedezéssel lettél gazdagabb: bár

a közös tudatnak vannak korlátai (igaz, ezek kitartó gyakorlással és fejlesztéssel kitolhatók), léteznek még magasabb szintű összefonódások is! Az ilyen „tudati szövetségek” olyan, elképzeléseikben hasonló közös tudatokból állnak, melyek készek megosztani belső energiájukat más tudatokkal. Egy ilyen összefonódás legfőbb előnye, hogy felhasználható a kasztroplanáris teret olyan dolgokra, melyekre eddig csak tudattársaid esetén voltál képes (az A és IN parancsokat ugyanúgy használhatod a szövetséges KT-k tagjaira, mint tudattársaid esetén, és TU-t is tudsz nekik átadni, emellett kiadhatsz rájuk EK parancsot is).

Egy szövetségbe való belépést csak a KT vezetője kérheti, a FELV <szövetség> parancs kiadásával (a szövetségek számai 9301-től 9399-ig terjednek). Amennyiben MINDEN, a szövetségbe tartozó KT vezetője előtte kiadta a FELV <te KT-d sorszáma> parancsot, úgy KT-tok máris tagja a szövetségnek, ellenkező esetben viszont úgy látszik, további egyeztetésre van szükség. Amennyiben egy új szövetséget szeretnél alapítani, úgy a FELV parancs paraméterének olyan számot adjál meg, amelyhez még nem tartozik szövetség (ekkor a parancs automatikusan sikeres lesz). A szövetség további megkötéseit és lehetőségeit a résztvevő közös tudatoknak kell megbeszéliük. Egy újabb FELV parancs hatására a KT automatikusan kilép abból a szövetségből, melynek éppen tagja.

A kasztroplanáris tér felfedezése még egy jelentős előnnyel jár: mostantól képes vagy a tudatpajzst komolyabb tudati koncentráció nélkül, meditációval felhelyezni. Ha az EK 3 1 parancsot használod, akkor tudatpont helyett 10 TVP-t használj fel. Nem helyezhetsz el ezzel a módszerrel tudatpajzst KT társadon.

Megjegyzés: Ez a 7. kötelező képesség, minden KT-nak ki kell fejlesztenie. Pontba nem kerül, de kifejlesztésekor nem is nő a KT rendelkezésére álló pontszám. Nemrégiben bekerült a programba, hogy a szövetségekre is lehet BA és FT parancsot kiadni.

TÖRPEGÉSZSÉG (198. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: (EGÉSZSÉG-18)/3+EF/4 életpont regeneráció minden csata végén.

Enciklopédia: Már nagyapád is sokat mesélt arról,

hogy a legendás törpe harcosok hírüket nem csak a törpe páncélok és fegyvereknek köszönhették, hanem az ellenállóképességüknek is. Eddig nem igazán hittél neki, hiszen te magadon (aki szintén legendás törpe vagy :)) nem tapasztaltad ezt. Most a tudati energiák hatására azonban feltárult előtted az egészségben rejlő „hatalom” kiaknázásának lehetőség.

Minél több tudati energiát fektetsz a KT elmetavába, annál ellenállóbb leszel a téged érő fizikai támadásokkal szemben. Ez a következőben nyilvánul meg: minden harc után (ha nem haltál meg) visszaregenerálsz az elszennvedett sérülés egy részét. Ez maximum (EGÉSZSÉG-18)/3+EF/4, ahol EF a befejlesztett TU-k mennyisége.

Megjegyzés: A törpe KT arculatához jól illeszkedő képesség, és még leprogramozni sem volt bonyolult :) Mindemellett el kell, hogy ismerjem, nagyon magas szinten, amikor már csatánként több száz sebész repül a kalandozó felé, a regeneráció nem jelentős – de 3 pontért talán még így is megéri.

A PUSZTÍTÁS GYÖNYÖRE

(199. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: RM parancsnál annyi VP-t kapsz, amennyi TVP-t költöttél.

Enciklopédia: Régóta késztetést éreztél arra, hogy kietlen sivataggá változtasd Ghalla egész területét. Leah ebben a tevékenységben megpróbál még jobban ösztönözni. Leah kegyelméből, az elpusztított növényeket és építményeket a teljes romlás felé taszítva, tökéletesen holt anyaggá tudod változtatni, és erejüket varázsergiájává alakítod. Ezentúl ha egy növényt kiirtasz, vagy egy építménybe rombolsz annyi varázspontot kapsz, amennyi TVP-t elköltöttél [növényeknél csak akkor működik, ha teljesen elpusztítod az ondormányod tárgyát]. A varázspont nem mehet a maximális érték fölé. A képesség permanens, vagyis nem kerül tudatpontba a használata.

Megjegyzés: Jó kalandozók, kórusban: PFÚJ! Semlegesek: EJNYE! Ocsmány egy képesség, annyi biztos, viszont valljuk be, a maga módján szerepjátékos, illik a Pusztítás Profétáihoz. Nem kell attól tartani, hogy egymást tapossa a többi KT, hogy kifejlesszék ezt a képességet...



BEVEZETŐ

A júniusi Krónikával mindig gondban vagyok, hogy mit írjak, ami az újság megjelenésekor még újdonságnak számít – ugyanis a cikket még jóval az Olimpia előtt kell elkészítenem, a megjelenés viszont a találkozó után van, márpedig a találkozón úgyis mindent meg fogtok kérdezni tőlem. Jobb híján maradnak a szokásos apróságok, és további információk az Esthar Császárságról...

APRÓSÁGOK

- ❖ Az FT parancsnak most már meg lehet adni 9901 és 9980 közötti számokat. Ez az FT parancs azokra lesz érvényes, akik ugyanezt az FT parancsot kiadták. Ily módon a játékosoknak lehetősége van saját ligákat szervezni. A fenti paraméter az FTV parancsban is használható, értelemszerűen a megadott varázslatot arra fogod löni, akiknek FT parancsa van erre a sorszámmra. Hogy ne legyen probléma a számok használatából, javaslom, hogy a Krónika hasábjain vagy internetes fórumokon előre hirdessétek meg, ha ilyen ligát szerveztek, azzal együtt, hogy melyik számot kell a résztvevőknek használni.
- ❖ Volt egy hiba, olyan embereken is lehetett sötét csuklyát látni, akik nem viseltek, ezt javítottam.
- ❖ Varázskő egy körben maximum kétszer használható. Ebbe a táborozás alatt elhasznált varázskövek is beleszámítanak! Ez a része a programnak egyébként nem volt teljesen tökéletes, ezt is javítottam.
- ❖ A táborozás alatt kapott ÉP regenerációban most már nagyobb súllyal számít a magas egészség.
- ❖ A másznivalóknál az FGY parancs nem mindig vonta a TVP-t, ezt javítottam.
- ❖ Volt egy hiba a háló varázslattal, ha olyan fegyvert használtál, ami varázslatot lőtt, ezt javítottam.
- ❖ Ha mindez igaz, mire e sorokat olvassátok, a Sötét Földön elsajátható lesz a balkezes ökölvívás egy remeteként élő harcművész mestertől!

ESTHAR CSÁSZÁRSÁG

Most már világosan látszik, hogy kissé nagy fába vágtuk a fejszénket az új, 220-as koordináta feletti területekkel. Közel 200 új szörnyel és 300 tárgyal az eddig a játékban levő szörnyek és tárgyak száma megmészérszereződik. Mint mindig, a munka orozslánrészét az jelenti, hogy a leprogramozott dolgokat kipróbáljuk, kiteszteljük, nehogy egyensúlytalanságok és hibák legyenek. Nagyon remélem, hogy a következő Krónikában

végre már azt írhatom, hogy elkészültünk, az új területek bekerültek, és ígérem, hogy az újdonságok megérik a várakozást. Az új területeken lesz egy új csavar: a tapasztalati pont mellett a játékosok fejlesztési pontokat is kapnak. A fejlesztési pontokból választásod szerint növelheted a támadásod, sebzésed, védekezésed, maximális életpontod, varázslataid sebzését, kör közbeni VP regenerációd, csökkentheted a szörnyek sebzését és még sok minden mást. Fejlesztési pontot nem csak szörnyek megölésével szerezhetsz, a négy terület mindegyikén lesz egy nagy épületes küldetössorozat, ahol minden egyes lépés megoldásáért nem tapasztalati pontot adunk, hanem fejlesztési pontokat.

A legnagyobb nehézséget persze az okozza, hogy kiegyensúlyozzuk a dolgokat, kihívás legyen az éljátékosok számára is a terület, ugyanakkor ne okozzon kudarcélményt jelentő nehézséget a többieknek. A labirintusos küldetések teremtőnyeit valamivel gyengébbre tervezzük, hogy mindenki által bejárható legyenek, ugyanakkor ott lesznek az opcionális szobák, erősebb ellenfelekkel és extra kincsekkel. A pusztában kóborló szörnyek némelyike különleges kihívást jelent, a gyengébb karakterek egyszerűen elbújhatnak ezek elől. Lesznek persze új varázslatok, egy fixen, nagyon sokat sebző varázslat jól jön annak is, akinek teológiája vagy taumaturgiája nem verdesi az egeket. A mentődobásoknál, szörnyképességeknél, varázslatoknál kicsit megnöveljük a szórást anélkül, hogy a lényeket a korábbiakhoz képest erősítsenék. Ez nagyjából azt jelenti, hogy az 50-es szerencse nem fog automatikus rontást, a 100-as pedig automatikus mentést jelenteni. A korábbi területeken az ilyen dobások 1-20 közé estek, ami nem igazán alkalmas arra, hogy a véletlent szimulálja 50 és 250 közé eső taumaturgiák, és 30 és 130 közé eső szerencsék esetén.

Nagy gondot fordítottunk arra, hogy a kincsek változatosak legyenek, a szokásos tulajdonság és képesség módosítók mellett hemzsegnék az egyéb speciális képességek. Nem akarok sokat mondani erről, izeltőlűtől annyit, hogy jónéhány tárgy lesz, amely lehetővé teszi, hogy bizonyos helyeken az eddiginél több tárgyat hordhass (pl. gyűrűk, fülbevalók, karkötők stb). Sok szörnynek (még a pusztában kóborlók közül is jónéhánynak) egyedi kincsei lesznek. A szörnyek új képességek széles skálájával várják a kalandozókat, lesznek bizonyos varázslatokra, támadási formákra teljesen immúnis vagy különösen érzékeny lények, csak mágiával legyőzhető szörnyek, és valószínűleg kevesen szeretnék, ha egy sötét ülnök vagy maga a Tleikan főbíra ítéletet hirdetne fölöttük.

Tihor Miklós

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 hirdetést az 1680 Budapest, Pf. 134 címre, vagy add fel a fordulóddal együtt. A papír tetejére írd fel, hogy TF vagy ÖV 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 ½ gépelt vagy ¼ 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 alkalmazzd, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

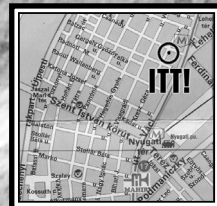
Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

EGY HELY, AHOVÁ ÉRDEMES BEMÉZNI.

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



Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B
Bejárat a Kresz G. u. felől

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00

□ Mindenkinék, aki Libertanban vagy annak környékén harcolt egy hosszú, fekete hajú, fehér bőrű, kék szemű, mutáns lánnyal. Nem személyes az ok, vagy mert nem tetszett az arcod. Az ok egyszerű: utálok mindenkit, aki nem én.

Combat Cica (#5472)

□ Mélyen tisztelt névtelen úriember! Igaz, istenünk nem ugyanaz, ez még nem ok arra, hogy fajtársadra támadj. Mindkettőtök ereiben a drowk ősi vére csörgedezik. Nagyon tetszett, ahogy menekültél előlem, most már tényleg kíváncsi vagyok rád. Ugye bemutatkozol, nekem? S kérlek ne haragudj rám, amiért nem vágtam el a torkod. – Ha valaki ismerné a fent említett ostobát, kérem segítsen. Kinézete: fekete bőrű, hosszú, ezüst hajú, zöld szemű élférfi. A Mélysötét Vándorai KT tagja, Fairlight tanítványa. 50 arany a megtalálónak. Köszönettel:

Árnyéktáncos (#1102)

SEGÍTSÉG

□ Halihó! Tudók! Kérdeztek titeket, mire lehet használni a huhogó bibét. A másik dolog: mostanában egyre többször fordul elő, hogy betelik a hátzúszakom, és nem bírom el. Tudom, hogy csak egy girhes, gyenge élf vagyok, de akkor is! Nem tudtok egy jó módszert, vagy megoldást (persze azon kívül, hogy ellopják tőlem)? Lehet valamilyen jobb módszerrel az erőt fejleszteni? A súlyzó nevű „varázslatos” tárgy erre lenne jó: Daniel McLoad! Köszí, te legalább megpróbáltad! Lehet, hogy a lány visszaeső, vagy csak sok szív kell a gyógyulásához, de találtam újabb megoldást is. Körülzágáslasztam, és láttam, hogy a dözmöngszívnek nagy kereslete van a „fekete” piacon is, a fekete ruhás/sötét aurások között. Dornodon beázóási tárgya, Leahnak pedig küldetéshez kell. Lehet, hogy a polgármester orgazda? Vagy csak én vagyok túl gyanakvó?

Vergas (#5962)

□ Infómilliomosok! Szánjon már meg valaki egy kevés infóval a ryukuróll! Szükségem lenne adatokra, az esetleges eddig felderített szörnyfészek koordinátáira stb. A segítséget mentálban, vagy a címemre (Csihi Levente, 9172 Győrzámoly, Iskola u. 14.) kérném. Más: Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy gratuláljak az olimpiai dobogós helyet elérőknek, az engem legyőzőknek, és a többieknek is. Hiszen a győzelem a cél, de nem a lényeg. Megköszöném, ha bárki leírná az érteiket, amivel az olimpián indult. Köszönöm ellenfeleimnek a

APRÓK

harcolt, sokat tanultam tőlük. Őrülök, hogy a XVII. olimpián is veletek lehettem, túlélők!

Mar Menor (#2635)

□ Sziasztok! Újra kérdezek, mert kíváncsi (+kicsi és buta) elf vagyok. A szörnykeresés (szörnyismeret) csak akkor fejlődik, ha sikeres volt? Úgy olvastam, a tulajdonságok leírásánál, hogy az ügyesség befolyásolja a támadásomat és védekezésemet. Nos, a védekezésre ez igaz is, de a támadásom nem nő az ügyességgemmel együtt. Most mi van? A teherbírásom mértéke összefügg a testsúlyommal vagy a fajommal? Netán „csak” az erő függvénye? A TF parancsnál azt írták, lesz jobb módszer a tulajdonságok fejlesztésére. Valaki lenne oly jó, és ezt csak velem! Szükségem lenne rá! Egy (lehet, hogy hülye, vagy már rég lejárt) kérdés: olyant lehet lehet-e csinálni, hogy direkt elrejtőzök a két fordulóm között? Ilyenkor elbújnék, nem lehetne lopni tőlem, nem látna senki sem. Vagy ezt akár menet közben is – lopakodás – megtenni. Mit szölköz hozzát? Vagy felesleges lenne?

Vyergas (#5962)

SZÖUVETSÉGEK. HT-H

□ Tisztelt MacKanor és a többi DB-s! Nos, én úgy érzem a DB utálat már egy ideje lejárt, és mindenkinék (kivéve 7+1) az volt a véleményem, hogy menjetek el az ökörszűgettel a Sötét Földre. Okok kellene nektek? Attól, hogy 8 ember szeret valamit, nem biztos, hogy 1008 is. Egyszerűen egy mese, ami tetszik 8 embernek, az lehet, sőt azóta eldöntődött, hogy nem tetszik 10008 embernek. Tehát a többség győzött, és ebben nincs semmi „menőzés”. Te „menőzől” egyedül azzal, hogy segítesz az eldeformálódottagyúaknak. Ja, és bocs, ha valami nem szépet írtam, csak kitört belőlem (meg 10008 emberből) az indulat. A super-mastercoolerdkilller:

Arusso Strequilen (#2879)

EGYÉB

□ Hell-ho, emberek és egyebek! Először is köszönetkének én is a GN megreformáló tevékenységéhez: nagyon jól haladunk. Egyre több írás található, és talán értelmesebbek is. Szellemcinsi meg húzza meg magát, vagy elásom a csontját. Nincs valakinek kedve egy jégvarázslós KT-t alakítani? Már régóta próbálkozom, hogy valami összejöjjön, de nem. De addig is nem lépek be sehová. Lehet irkálni kezdők,

meg mások is! Más. Ha valaki tudja hogyan lehet megoldani a szirén barlangját, az írja meg! Nem értem... De más cirksuzos hozzászólást is várok. Szeretnék háborúzni? Pang a hangulat, és ne csak Tihor indíthasson történelmi eseményt! Gonoszok, Tharr hívók és mások! Itt az idő, hogy végre elérjük célunkat! Háborúra fel! Foglaljunk el egy várost, vagy valami! Használjuk ki a káoszt! Észrevettétek milyen értelmetlen és béna a Ryuku invázió vezetője, vezetői? Én a helyükben már rég lerohantam volna az egész félszigetet. Na jó, nem látzom tovább a légkört. Mindenkinék egy jó adag szópökövet (jó, van kivétel) kíván a sötét mágus:

Trihalycus (#2735)

□ Üdv minden kalandozó társamnak! A minap nézegettem a régi GN aprókat, és elgondolkodtam valamin. Ezen a jó-gonosz dolgon. Olvastam, amint egy Chara-din hívó kijelentette, hogy végérvényesen kiírta a jókat. Elismerem, én is gonosz vagyok, büszke is vagyok rá. Tehát ebből az okból kifolyólag nekem is célom, hogy ne a jók legyenek az uralkodók. Végérvényesen úgy sem tudjuk őket kiirtani, legfeljebb visszaszorítani. Ez nem sokára eljön, igaz Dantza (#5222)? És itt megmutatkozik a megcáfolatlan törvény, vagyis nincs jó gonosz nélkül, és nincs gonosz jó nélkül. Ezt senki sem cáfolhatja meg. Ja, és a jók ne nagyon nyugodjanak meg, majd idővel megdujjátok miért! Ami még ma nagy vitákat kiváltó probléma: az istenek hibái és előnyei. Én most csak a gonosz és jó isteneket írom le. Kezdjük rögtön Dornodonnal! Ő... hát igen, ki is pusztította el a mi híven szeretett világunkat? Mégis szomorúan tapasztalom, hogy egyre többen áldoznak ne neki. Ilyen hamar felejtetek? A következők Chara-din, ki a káoszra törekszik, ami ugyebár nem sokunknak jó, ha nincs hova menni, és anélkül táborozni, hogy még a kulacsodat is ellopják. Bár csökken a híveinek száma, még mindig vannak. Most pedig jöjjön a dicsőséges Leah, a halál istene. Sokan azt hiszik, hogy emiatt értelmetlen gyilkoló gépek vagyunk, és hogy a káosz eltökélt követői. Pedig nem is igaz. Mi a „rendet” szeretjük általában. A jókat, ő igen, a szánalmas (bocs) jókat egybe is lehet sorolni. Elenios és Raia miket is ígérnek? Örök életet. Mit kezdjen egy 64 éves törpe az örök élettel, ha 800 év az átlag? Mások pedig nem olyan idős karakterrel indulnak. Jóság? Hő, mit csináljunk vele, ha pedig nem haszon oldalról nézzük, hát istenenk, kinek a pap, kinek a paplan. De én azt mondom, hogy tartasuk tiszteletben, hogy a másik mit, illetve kit választott. Az meg már megint egy másik oldala az asztalnak, ha valaki hangoztatja a véleményét, mint például én is. De hát ki nem? Ma már nagyon eltértem a témától. Tehát ne felejtsetek: nincs

jó gonosz nélkül, és nincs gonosz jó nélkül. A hetedik törpe:

Főszimusz (#2177)

Üdv mindenkinek! Raia templom építéséhez keresek társakat Libertan vagy Fehérbérc környékén. Ha tud valaki épülről templomról, kérem tudassa velem. Elérhetőségek: farangjs@freanail.hu, tel.: 70-241-1309.

Fehér Farangis (#5284)

Üdvözlét mindenkinek! Há szomorúan olvastam az április AK-t. Két – igen, jól halotta a hölgy a GN-s sorban – két oszlopnyi hirdetés volt a GN-ben. Kilenc darab hirdetés. Hát igen, a TF-es hirdetések lassan elfogytak az újságból. Gondolom, sokan felhőrdülnek most, hogy én – egy szinte teljesen ismeretlen alak – sírok ilyen dolgok miatt. De szerintem jelenleg nem az a lényeg, hogy ki ír. Lassan már az is majdnem mindegy, hogy miről. A nagy nevek eltűntek, tehát nekünk, eddig ismeretleneknek kell felvennünk a kesztyűt, és folytatni, amit ők elkezdtek. Csak gratulálni tudok annak a pár embernek, akik még mindig több-kevesebb lelkesedéssel, de írnak. Vegyetek róluk példát kalandozók!

Mar Menor (#2635)

S K UÁROSA KALAND

Galetkiket keresek FC céljából. Ha van valakinek valami jó kis varázstárgya, de neki nem kell, megvenném VG-vel. É megegyezés szerint. Lárvaság előny, de nem feltétel.

Lewyrus (#4447)

Társakat keresek az 5. szinten az 51. többszemélyes kalandhoz. Fontos lenne, ugyanis ez nekem egyben klánküldetés is. Tel.: 70-225-3028 (Zsolt).

Ruh Nestah (#7734)

SZÖVÉTSÉGEK

Tisztelt fajtársaim! Immár több mint két éve tisztítjuk én és szövetség társaim az új, mandanyiuink által benépesített hegyet. Baráti társaságunkat a legnagyobb úr, a kényszer kovácsolta össze, miszerint együtt könnyebb lesz. Nem próbálunk gyerekes (14 év) célokat kitűzni, mások moscolása pedig távol áll tőlünk. Ha társakra vágysz, vagy csak segítséget akarsz, az Ében Légio kiképzőtisztjei várnak. Csillik D. József, 5055 Jászládány, Tánácsis M. u. 54/a.

Zéémsh Likhsci (#6200), az Ébenúr

A Fényhozók Szövetség felvételt hirdet 5 galetki számára. Jelentkezni szerepjátékos jellegű levéllel lehet, melyben be kell mutatni a karakter jellemét, főbb képességeit és céljait. A leveleket a következő címre kérjük küldeni:

alamos@freemail.hu, vagy Vigh Zsolt 1038 Budapest, Bebo Károly u. 10. III. em. 13-as ajtó. Üdvözléssel:

Oblepo Glorr (#3003)

Na most telt be a pohár! Eddig túrtam a „szóljunk be a híres szövetségeknek, mert akkor nagyon híresek leszünk mi is” fedőnevű akciókat. Mint sokaknak feltűnt, az utóbbi időkben megszaporodtak a Bölesek körét és az Apostolokat szidó rendkívül humoros hirdetések. Az utóbbival kapcsolatban a Mágustanácsnak azt üzenem, fogjátok vissza a szövetségetek 50%-át, mert túl gyakran jár harcot provokálva az 5. szint barlangjaiba. Az Apostolokról pedig már jó lenne leszállnotok, egyrészt mert nem biztos, hogy igazatok van, másrészt, mert kezdtek unalmasnak lenni. Itt jegyzem meg, hogy az Apostolok létét megkérdőjelezni már felesleges: ők vannak és kész. Talán nem is baj, mert nélkülük – és ha lehetek annyira szerénytelen, nélkülünk is – sokkal távolabb lennénk még attól a szinttől is (nem lakószintre gondolok), ahol most vagyunk. A Kankurenciának pedig azt üzenem: egyszerűen senkik vagytok. Angyali üdvözlét:

Viora pofesszortól

Üdv mindenkinek! E helyen meg nem nevezett, bünnöző életmódot folytató galetkik téveszméjét szeretném eloszlatni, miszerint a Mágustanács nem képvisel jelentős erőt. Lehet, hogy nem hangoztatjuk minden AK-ban, hogy milyen erősek, bátrak, rátermettek vagyunk, de biztosíthatunk mindenkit, hogy szövetségünk folyamatosan és megállíthatatlanul fejlődik. Egyébként a létszámvitát részünkről is lezártunk tekintjük. Aki óvodásoknak tekint minket (bár ez a fogalom ismeretlen a számunkra, de biztosan nem tekinthető dicsérőnek), annak azt üzenjük, hogy soha ne becsülje le az ellenfelet. Ugyanis néhány, váratlanul érkező hatalmas pofon súlyos károsodást okozhat a lelkiállagukban. Megjegyzném, hogy néhány tagunk felkészültsége, tapasztaltsága még előttem is tisztelettel parancsoló, pedig én sem jödek meg a saját Árnýekomtól (Árnýek szeretett óriás skorpióm). A továbbiakban senkivel sem szeretnék vitába bonyolódni arról, hogy mekkora erőt képvisel a Mágustanács. Úgy gondolom, hogy sem nekem, sem barátainknak nem kell elszámolni senkinek, főleg egy Leanthil féle senkiháziinak. Mellesleg Leanthil rögeszméje, hogy Dart Mahul az ő „híressége” révén akar a középpontba kerülni. Itt jegyzném meg, hogy üdvözlőjük a Hatos szövetséget. Bár csatlakozni nem kívánunk, együttműködésünkről mindenképpen biztosíthatjuk őket. Tisztelettel:

Crag Hack Drakon Xsi (#9846),
varázsló jelölt, Mágustanács

ÜZLET

Üdv galetkik! Mindenféle szörnnyalkatréz beszerzését vállalom az 5. szinten. Díjazás megegyezés szerint (valószínűleg fűvet kérek). Ugyanitt az Ében Légio terepszínű alsógatyái (mosva-vasalva) eladóak. Ugyanis úgy látjuk, hogy másoknak (pl. Besenyőantibácsi) nagyobb szüksége van rá, nekünk pedig sosem volt alkalmunk kipróbálni a cucc Besenyő úr által említett funkcióit.

Zéémsh Likhsci (#6200), az Ébenúr

Üdv mindenkinek! A 4. szinten keresek erőt, ügyességet és támadást növelő tárgyat. Szépén kérek mindenkit, hogy segítsen. Én az alábbi tárgyakat tudom felajánlani: a regenerálódás csontmaszkja (#24492), a regenerálódás halotti maszkja (#24491), az enyészett vassisakja (#23126), a szalamandra köpenye (#25885), a remete bronz mellvértje (#24491), a yeti díszes köpenye (#26338), az élet pajzsa (#5110), a sebezhetetlenség hosszúkardja (#19767), a tekénős csonttőre (#25601). Szükség esetén akár IQ és mágiánövelő tárgy is eladó. Címem: Tóth Sándor, 7759 Lányescok, Erdélyi u. 31.

Thészeusz (#5884)

EGYÉB

Ave! Ez egy köszönetnyilvánítás azon játékosok felé, akik segítettek és támogattak engem. Mindenek előtt Corum Batalinxnak köszönök mindent. Ő kezdetektől fogva tanácsokkal látott el. Szintén köszönök mindent Togen a Kalandornak és Vészhozó Merengornak. Velük vállvetve harcoltam végig az első szinten. Ha a padlón voltam, ők segítettek talpra állni. Sajnálom, hogy lemaradtatok. Dorth a Mérgek Ura. Neki a szövetséggel kapcsolatos élményeim köszönhetem. Ha ő nincs, akkor most nem vagyok egy működő szóvi vezetője. Végül Winterfresh. Ő szintén gesztusokkal és tanácsokkal támogatott. Nekik sok sikert kívánok a továbbiakban, és mindent köszönök. Mint látjátok: egyedül nem megy.

Thészeusz (#5884)

Galetkik eszméljete! Ha ilyen a rend, inkább a káosz, az ősiereg káosz. Lázadjatok! A császár pedig még megfizet klánfőnökünk száműzéséért.

Zéémsh Likhsci (#6200), az Ébenúr

Hello! Ezúttal a hegy antilantantumaihoz szólok. Úgy érzed, valamiben annyira rossz vagy, hogy az már jó? Úgy gondolod, hogy a szinteden, vagy a fordulószámodhoz képest neked van a legkisebb méreted (hírneved), galetki erőd stb.? Itt az idő, hogy most te legyél a legjobb! Ha ilyen rekordról van tudomásod, kérek ne habozz eljuttatni nekem. Ha elegen-

dő jelentkező lesz, az eredményeket itt az AK-ban visszaolvashatjátok. Üdvözlettel:

Proteus (#8037)

□ Kedves Zsámbeecske, Tisztelt Bűzfelhőszáj! Mivel magánlevelemre (e-mailre) ismételtelen nem méltóztatott írni a világon semmit, kénytelen vagyok nyilvánosan szóló hozzászólásokat írni. Kélek benneteket, hogy ne kövessétek az uszító klánvezérek példáját, és békéjüket megvélege képzelt ellenfeleitekkel – legfőképpen pedig önmagatokkal! Ne a sédtőltség beszéljen belőletek, hisz a halag lossz tanácsadó! Zsámbeecske! Nem hiszem, hogy szövetségünk tiszteltbeli tagsága ne lenne „nagy kunszt”. Talán nem véletlen, hogy eddig 8 köztiszteltben álló galetki érdemelte ki, köztük Kay, Ploteus, Signy, és Nefejejs. Azélt, méltóztatott nem bizonyult lá méltónak, a többiek talán nem kellene fitymálóan lekezelni, nem gondolod? A 8 vezérelvemlő Bűzfelhőszájnak. Vádak, megintcsak haszontalan vádak! Ne te, vagy én mondjuk meg, hogy mi a helyes! Döntsenek a megfontolt olvasók! Majd ők megmondják, hogy megszegtém-e a szövetségi eskümet, elá-lultam-e az adott szavamat, meghátláltam-e a kihívások elől, csolbát hagytam-e a becstelitemen és azt, hogy mennyile példamutató a magataltásom (Az Etika 1., 6., 7. és 8. pontjai). Megtisztelek, hogy ahhoz a bizonyos koponyával beszélgető zsalnokölöhöz hasonlítasz (az általd hibásan idézett mondat helyesen így hangzik: „Lenni, vagy nem lenni”). De emlékeztetnélek: több mint fél éve, szeptember 22-én – belátva hibáimat – saját elhatározásból, önként mondtam le a Bölcsék Bölcsé címlől. Nem kénszélytelttél lá senki és semmi. S az ezt követő nyilvános bocsánatkélesem sem maladt el. Megbánásom jeleként pedig hónapokla visszavonultam a közéletől. Így volt? Én lennék tehát az, aki hatalomla től? Mondod sz te, miközben fennhéjázón fogadkozol, hogy mindennemű lázádat vélebe fojtasz? Engem - veled ellentétben - nem az izzó gyűlölet hajt, ezért tiszta szívvél léphetek fel a zsalnokszá minden folmája ellen. Azzal szemben is, aki csatlakozik a diktátolokhoz, és a helyaltól álnyékában veli a mellét. Egyet azonban sose feledd, miközben behódolsz a győztesnek lemélt hadúlnak: akít baláltá a sikelt tett, azt a bukás ellenséggé változtatja. És dögvész nem tud annyit áltani, mint ennyi meghítt losszakaló. Maladok tisztelttel:

Dart Mahul (#5112)

□ Szóval úgy érzitek csökken az AK színvonal-a? Nekem lenne egy építő jellegű javaslatom, hogy lehetne hasznosan és mégis szórakoztatóan elűntetni az újság minőségén esett csorbát. Biztos mindenkinek van valamilyen titkos

félelme, ami a mai, létünket is fenyegető bizonytalan állapotokból ered. Üdvözölt lenne, ha tollat ragadnál, és megírnád teóriádat, nézeteket a Paranoia című rovatba (amit véleményem szerint nagy érdeklődés esetén létrehoznának). Pl. Eleven Éjszaka-Rax öcsém felvetette egy közös vacsoránk alkalmával, hogy talán azért születünk meg, és azért fejlődünk mi, ifjú galetkik, hogy később a bennünk felhalmozódó lélekenergiát valamilyen háttérben tevékenykedő szekta az Ellenségnek kínálja majd fél, áldozat gyanánt. Szóval várom lelkeitek legmélyéről felbugyogó legsötétebb félelmeiteket a Paranoia korszakában.

Döglött Hajnal_Dax (#8832)

□ Úgy érzem az AK hasábjain, és egyéb fórumokon is egy picit túlléptünk a békés játék határára, ezért szeretnék bocsánatot kérni az Emperor Sir Zoltaint és a Rebel Extravaganzát irányító játékosoktól. Hirdetésem lényege ennyi, de szeretnék ménségemül felhozni néhány dolgot. A karaktereimvel (Leanthil, Kaboom) szerepjátékosan játszom, és sajnos magamból indulok ki, így tudat alatt azt gondolom, hogy más is így van ezzel. Leanthil gonosz, nagyképű, önhítt, megalomániás, ami a hirdetéseiből is kiténik, de én nem vagyok ilyen, amit ez az apró is bizonyít. Szeretném leszögezni, hogy azok a hirdetéseim, amiket Leanthil aláírással látok el, az a karaktereknek szólnak, az azokban szereplő sértés semmilyen körülmények között nem érintik a játékost. Ha valaki megsértődik rajtuk, azoktól előre is elnézést kérek, és azt, hogy ha ilyen előfordulna, emlékezzenek vissza jelen írásomra. Nem a játékosoknak szólnak! Ez viszont igen. Végül azt is leszögezném, hogy félreértések miatt nem fogom megváltoztatni a hirdetésem stílusát, még akkor sem, ha ezek a félreértések sorozatosak. Maximum túlzó rónia helyett mérsékelt ironiát használok. Nem csak én alkalmazkodhatok...

Szemerényi Tibor

□ Üdv galetki társadalom! Leborulok nagyképű, szadista, fölölsegen gengébb lényeket öldöklő színed előtt. Áldasomat adom hősies vérontásodra, hiszen minden bizonnyal egyenlő küzdelemről van szó, mert hát minden ifjú torzszülött mögött is ott egy vigyázó öreg, mint a fiatal galetkik esetében. De ne feledd az Encyclopedia Fantasya 119. pontját: „A legtöbb orgling rabszolgát a bányákban dolgoztatják, hiszen az ilyen munkára a kifinomult galetkik alkalmazatlanok.” Gazdaságod alapjait torzszülötték munkája képezi. Képzeld el, ha egyszer valaki, vagy valakik megnyerik maguknak őket. Összedől, mint egy kártyavár. És csak úgy melleleg megemlíteném, hogy a Bölcsék Köre többek közt az

orglingokat is „kultúrált népek” tekintti, és már egy-két vezetőjükkel próbáltam beszélni. (Egyelőre még barátságos démonnak gondoltak)

Döglött Hajnal-Dax (#8832)

□ Üdvözltem Galetkitársaim! Itt szeretném megköszönni mindenkinek aki írt nekem. Köszönöm! A legtöbb levélre csak azért nem válaszoltam, mert nem adtak meg címet. Hát az előbbi hirdetésem kicsit „elírtam”, mert akkor még csak 1 fordulós voltam, de már közel járok a harmincadikhoz. Most már sokmindent tudok, amit akkor még nem, ezért remélem senki nem nézett elmeháborodottna miatt. Harlequin, Avvocato Terrasini a fölköltözésekor volt 100. forduló, de nekem semmi bajom vele addig, amíg nem válik agresszív és erőszakossá a fajtársaival szemben. Én személy szerint a tolvajokat sokkal kevésbé szeretem, mert mindenem ellopodják. Ja, a másodikon és nemsokára a harmadikon komponenseket vennék, és kéne három bolheder szárny is (klánküldetés!). Ja, ha valaki leírna nekem pár sikertelen varázssal főzési kísérletet, azt meghálálnám. Mi a fészkes fenére jó az a lelakolt ládikó a boltban? Ahogy elnézem nem nagyon viszik, mert még a hyperben since benne. Ha a másodikon valakinek kedve van az 50-es TK-hoz, az írjon. Melkon, Leanthil ezt az egészet csak azért csinálta, amiért Avvocato a lassú költözésért. Egyszerűen csak így képesek felhívni magukra a figyelmet, mert tudják, nem tudnak nagyot alkotni másban. Na ennyi! Címem: vandor pocok@freemail.hu, vagy 7400 Kaposvár, Nemzetőr sor 9.

Aquila Chrisaetos (# 3476)

□ Véleményem szerint több lehetséges magyarázat van arra, hogy miért foglalja el az Ellenség Ghallát. Egyik, hogy ez nem is fog megtörténni, mert a jelenlegi fejlődési ütemet tartva lassacskán nem lesz olyan lény, amelyik képes lenne szembeszállni az addigi fejlettségi szintet elért túlélőkkel. Előfordulhat persze az is, hogy a túlélők kiöregednek a szakmából, és nem érik el idejében a halhatatlanságot, ezért mire az Ellenség megjön, nem nagyon lesz olyan magas szintű harcos, aki szembeszálljon velük. (Ez feltételezi persze azt is, hogy nincs elég utánpótlás a kalandozók között.) Vagy lehetséges olyan megoldás is, hogy a félstenné vált túlélők önszántukból elhagyják ezt a világot, és nem jönnek vissza, amikor szükség lesz majd rájuk. Esetleg nem is ebbe a valóságba fog jönni az Ellenség, hanem egy párhuzamos világba...

„fejldő” Lúke