

ALANORI KRÓNIKA

79. szám
2002.
július

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sikeresen megtartottuk a jubileumi, 10 éves találkozónkat. Azt hiszem, nagyon jól sikerült, mind a programok, mind a játékosok által kapott Örökkévalóság rubinja népszerűek voltak. A fényképeket a találkozóról szokás szerint a hátsó belső borítón találjátok. Bár tombol a nyár, és gondolom, sokan nyaralnak, nálunk folyik tovább az élet. Elindult új internetes online játékunk, a Kalandok Földje tesztelése, amelyben bárki részt vehet, ha ellátogat a www.kalandokfoldje.hu honlapra. Maga a játék várhatóan ősszel indul, bővebb tájékoztatót a következő Krónikában olvashatok róla.

Sajnos egy szomorú kötelességemnek is eleget kell tennem. Előző számunkban a Battletech cikket a nyomda kicsit összekutyulta, így kimaradt belőle egy fejezet, egy rész pedig kétszer szerepel benne. Elnézést a hibáért, a kimaradt fejezetet a mostani Battletech cikk mellett megtaláljátok.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

Címlapunkon ezúttal a Kegyetlen eskü című Juliet E. McKenna könyv borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 7. (79.) szám (2002. július) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: 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: június 19. **A júliusi szám lapzárta:** július 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 szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő felhasználása csak a Beholder Kft. engedélyével lehetséges.

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

A Túlélők Földje, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK)

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

TÉVES KAPCSOLÁS

Shadowrun modul (1. rész)

2

SHADOWRUN HIBAJEGYZÉK

A 3. kiadás hibái

8

BATTLETECH TÖRTÉNELEM

Egyesült Nemzetközösség

10

VERSENYBESZÁMOLÓK

Bemutató és hagyományos verseny

22

ÚJ VERSENYEK

Júliusban és augusztusban

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

LAPELEMZÉS

Sötét Kor

30

SÖTÉT KOR

Gyakorisági lista

37

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

38

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki levelei

39

ŐSÖK VÁROSA NOVELLÁK

Rövid írások

42

STATISZTIKA

Ősök Városa

44

GHALLA NEWS

A TF hírei

46

KT-KÉPESSÉGEK

46

TF- ÉS ŐV TALÁLKOZÓ

50

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 játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

TÉVES KAPCSOLÁS

I. RÉSZ

Ez a Shadowrun világában játszódó kaland inkább kezdő, nem túl tapasztalt árnyvadászoknak, illetve nem túl paranoid karaktereknek mesélhető könnyebben, ugyanis túl tapasztalt, mindent túlbiztosító, paranoiásabb egyének könnyen kimenekülhetnek bizonyos szituációkból – olyan messzire szaladva, hogy teljesen kiesnek az események sodrából.

A történet maga az a fajta belekeveredős sztori, amiből a karakterek ügyességén és szerencséjén múlik, hogy miként is másznak ki. Mivel a kalandnak nincsen előre kitéűzött célja, ezért a dolgok végkimenetele egyáltalán nem kötött, sőt bármilyen irányba eltérhetnek a karakterek.

Június 10., csütörtök – 19:41
GenRes Technologies kiegészítő kutatólaboratórium, Seattle

FIGYELEM: NEM MEGSZOKOTT MOZGÁSMINTÁK A LABORATÓRIUMBAN.

– *Mi a fene volt ez, Mr. Svenson?*
 – *Semmiség, uralom. Biztos csak a mozgásérzékelő jelzett túl sokáig mozdulatlanságot. Ezek a tudósok órákat tudnak szöszmötölni a kutatási anyagokkal. Látja? A professzor éppen becsatlakozva dolgozik valamin. Mindenki más hazament már.*

– *Hmm... közelítsen csak rá. Még jobban. Lejebb... igen. A padlón. Ott!*
 – *Uhh, vércseppek, uralom!*
 – *Azonnal riassza a biztonságjait!*

RIADÓ: BIZTONSÁGI RIASZTÁS. SENKI NE HAGYJA EL A HELYÉT! ŐRIZZÉK MEG A NYUGALMUKAT, A BIZTONSÁGI SZOLGÁLAT ERŐI MÁR ÚTON VANNAK!

– *Indítson el egy intelligens képelemzőt az elmúlt egy óra felvételeire, hogy hol nyúltak bele. És imádkozzunk, hogy még nem jutottak ki... vagy inkább, hogy semmit sem juttattak ki...*

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

A GenRes Technologies egy kisebb kutatócég, mely a General Research Center 2049-es felbomlása után alakult meg a GRC romjai közt. Az egyik vezető kutató, Thomas Edelmann megragadta a lehetőséget, és maga köré gyűjtve azokat, akiknek bízott a hoz-

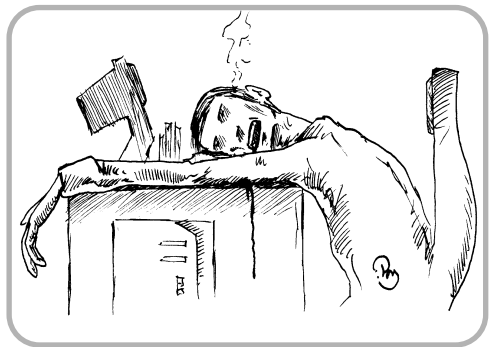
záértésében, belevágott a maga kis üzletébe. Befolyásos ismerősei révén sikerült kellő támogatást szereznie. Genetikai kutatásait jóval kisebb költségvetéssel folytathatta, ám a szakértő gárda, melyet annak idején a GRC toborzott, továbbra is rendelkezésre állt.

A cég többségi tulajdonosa Thomas Edelmann, aki részesedéssel bír még megközelítőleg egyenlő arányban a Shiawase Corporation, valamint a Washington Egyetem és a Cross Applied Technologies vállalatokban is.

Az évek múltával a GenRes Technologies több sikert tudott felmutatni, mint azt bárki is hitte volna, és az aprócska cég eredményei kezdték a középállalatok figyelmét is felkelteni. Maga a cég is gyarapodni kezdett, egyre több alkalmazottat (főként fiatal tudósokat) foglalkoztatva.

Mint minden ilyen esetben, megkezdődtek a fontos – vagy legalábbis fontosnak vélt – információ megszerzésére irányuló apróbb adatlopások. Az ipari kémkedés megerősödésére válaszul a GenRes egyre nagyobb összegeket áldozott védelmi erőinek megerősítésére. Megfelelő „biztonsági tanácsadók” felbérelésével kezdték védeni létesítményeiket, képzett rendszer-adminisztrátorokkal a belső információ rendszerüket.

A költségek árcsoportosítása természetesen kihatással volt az addigi fejlődésre, és a vállalat kezdett megrekedni azon a szinten, ahová addig elért. Thomas Edelmann ekkor egyetlen kutatásra kezdett összpontosítani, hogy további támogatásokat szerezhesen magának.



Mint ahogy azonban a legtöbb dolog, ezen kutatás lényege sem maradt titokban, és amint értékelhető eredményeket kezdett felmutatni a GenRes, a konkurensok hamar megtették a megfelelő intézkedéseket. A leggyorsabban reagáló versenytárs által felbérelt emberek hamarosan betörték az egyik kutatótelepre, és elloptak néhány fontos kutatási eredményt, valamint megölték a projekt irányítóját, aki a kutatást vezette.

A JÁTÉKMESTERNEK

A GenRes Technologies legújabb fejlesztése a meta-humán gének vizsgálatával foglalkozik. Komoly eredményt értek el bizonyos területeken, név szerint a meta-humánok számottevő részét súlytó allergének vizsgálata kapcsán. A kutatás tervei szerint képesek lesznek akár előidézni, akár megszüntetni is allergiás tüneteket.

Egy mindeddig ismeretlen cég által felbérelt csapat azonban megszerzett egy kis fémhengert, melyben szállításra előkészített mintákat tároltak. Az áru igen „forró”, és igencsak megütheti a főnyereményt az, aki le tudja szállítani. Ellenben a henger biztonságja kódja rövid időn belül feltörhető. Ismert ezen kívül az a tény is, hogy amennyiben nem értékeli ki rövid időn belül a hűtőhengerben tárolt anyagokat, úgy a minták idővel használhatatlanná válnak. Ehhez azonban szükség van a kódra. Az idő szűkös, mert a henger megközelítőleg csak 12 óráig tartja épségben a benne tároltakat.

Az akciót kivitelező árnyvadász csapat erre a kódra viszont nem számított, és így – mivel az akciójukat fedező dekásuk megsérült a rendszer egyik JG-jével vívott harcban – még aznap éjszaka kénytelen egy külsőst felfogadni, hogy a Mátixon keresztül szerezze meg a szükséges kódokat.

PLETYKÁK A HÁTTÉRBŐL

A hivatalos közlemények legfeljebb csak mint bal esetet említik meg az incidenst, és a GenRes Technologies gondosan titokban tartja az esetet. Annál nagyobb visszhangja lehet utólag a történéseknek az árnyak közt, ugyanis egyrészt a laborba betörő illetők is felbérelt emberek voltak, valamint a GenRes is árnyvadászokat bérel fel az eset „megoldására”. Vissza akarják szerezni, vagy meg akarják semmisíteni az eltalajdonított mintákat, valamint a megbízó kilitére is fényt akarnak deríteni.

Magáról a GenRes Technologiesről az utcán jóformán semmilyen pletyka vagy naprakész hír nem

szerezhető. Egyszerűen azért, mert nincs. Ha a karakterek utána néznek, a cég körülbelüli profilját mindenesetre könnyen kideríthetik.

A telefonhívás

Június 11., péntek – 2:35

Másnap hajnalban, az egyik bejegyzett telekommal rendelkező lakásban tartózkodó karakterhez egy téves telekomhívás érkezik. A hívó fél nem ad képet, és meg sem várva bármiféle „Halló?”-t vagy bemutatkozást, gépiesen torz hangon hadarni kezd:

– Mr. Johnson, megvan a nyitókód és feltörtem a titkosítását. Küldöm a fájlt... <<SÍPOLÁS>> A fitzességem második részletét pedig... Mi a fene...? – Majd csend támad. Egyedül a fájl fogadását jelző felirat villog a telekom képernyőjén, majd idővel a hívás megszakad.

Minden bizonnyal téves hívás lehetett, és ha ismerős lehet a karakternek, akkor a hang ahhoz hasonlított, mint amikor egy becsatlakozott dekás vagy rigó hangját hallja mikrofonon vagy hangszórókon át.

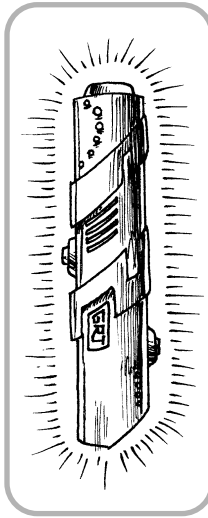
A fájl egy értelmezhetetlen, hosszú adatsor – az előbbi hívás alapján valamilyen kód lehet. Elég bonyolult kód, a hosszát nézve.

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

A felbérelt dekás megszerezte az információt, ám arról nem tudott, hogy volt, aki csak erre várt. A GenRes Technologies által az incidens után néhány órával felbérelt árnyvadászok nyomozni kezdtek, és igen hamar összerakták a történeteket. Nem tudják ugyan, mi lehet abban a hengerben, amit kerestetnek velük, de azt igen, hogy annak kódja valószínűleg nem került a betörők kezébe. Valamint nyilvánvaló, hogy vagyonkat érhet.

Saját információk forrásait igénybe véve hamar tudomásukra jutott, hogy valakik ultragyors határidővel profi dekást keresnek. Nem volt más dolguk, mint utánanézni a szálaknak.

A felbérlő csapatnak nem akadtak ugyan a nyomára, kiderítették viszont azt, hogy ki az a dekás, aki a munkát elvállalta. A tartózkodási helyét lenyomozni nem volt ugyan egyszerű, de nem sajnálták a nyuget. Ennyi már bőven elég lett volna, hogy lecsapjanak, de nekik más terv jutott az eszükbe. Tudták, hogy a felbérelt fickó nagyon érti a dolgát. Úgy határoztak, hogy a csapatuk saját (szerényebb ké-



pességű) dekása csupán követi a Mátrixban vadászó fickót, és hagyja is megszerezni a nyitókédot. Amint ez megvan, az ajtaja előtt várakozó biciklások behatolnak a dekás lakásába, és elkapják. Utána kapcsolatba lépnek a dekást felbérló csapattal, és valahogy kieszközlnek egy személyes találkát valamilyen üreggel, vagy szimplán lenyomozzák a hengert birtokló vadászok tartózkodási helyét, és rajtuk ütnek. Ha a kezükben lesz a henger és a kód is, megütötték a főnyereményt. Ők maguk dobják piacra az árut – hisz a vásárlóknak mindegy, hogy ki a szállító.

Egy helyütt azonban hiba csúszott hiba a számításba: a paranoiás fickó, miután megszerezte az adatokat, még a mátrixból telefonálni kezdett. A lesben álló dekás azonnal leadta a jelet a társainak, hogy törjék rá a fickóra az ajtót, és kábítsák el. Eszé ágában sem volt megpróbálni, hogy megakadályozza a fickót a hívásban – hisz az töredékmásodpercek alatt kiégethette volna az agyát egy Mátrix-harcban –, ellenben a több virtuális kapcsolási ponton átmenő hívás másodpercnyi késleltetése alatt alkalma nyílt, hogy óvatosan eltérítse azt. Épp csak annyira, hogy azt a dekás ne vegye észre, és hogy ne jusson el a kódot váró csapathoz. Nem mert lehallgatni a hívást, hiszen az is az életébe kerülhetett volna, ellenben feljegyezte a számot, amit a fickó hívott, és az eredetileg hívott számot is. Azt is látta a teleföntársaság helyi hálózatából figyelve, hogy egy fájl átküldése is megtörtént.

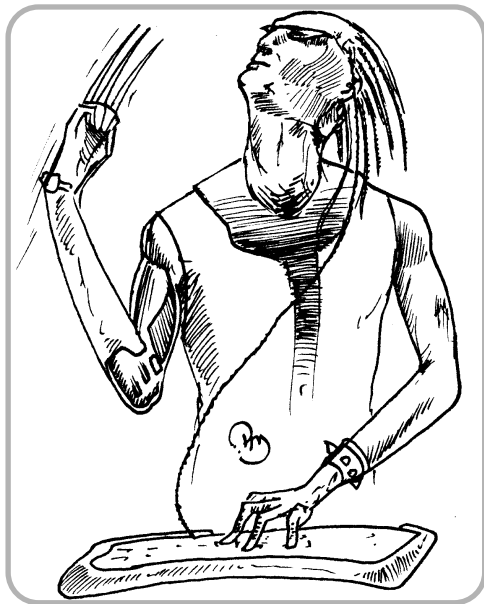
Mire vége szakadt a hívásnak, a dekás halott volt – észlelte, hogy betörtek hozzá, és a támadóknak nem sikerült azonnal ártalmatlanná tenniük. Több vadászt is megsebesített, míg egy sorozat végleg fel nem tépte a mellkasát. Megvolt viszont két telekomszám is. Arra, hogy mindkét szám fontos, csak akkor jöttek rá a vadászok, mikor szembesültek vele, hogy a profi dekás kiberdekkjén tárolt adatokhoz ők aligha fognak egykönnyen hozzáférni – napok alatt se tudnák feltörni a szükséges kódokat. Fennmód vigyázott a dolgaira a fickó!

Szorított viszont az idő, hisz még a kódot és a hengert is meg kellett szerezniük, valamint felhajtani egy vevőt az árua.

HIBAEHÁRÍTÁS

Kevés dolog történhet itt, amikor a játékosok felboríthatnák a dolgok menetét. Bármit is mondanak a telekomba, a másik oldalon lévő férfi túl izgatott lehet, hogy odafigyeljen, csak sietve mondja a magáét. Az is megtörténhet, hogy hiba van a vonalban, és csak az egyik irányba működik az összeköttetés. Ezt persze szándékosan is elő lehet idézni.

A hívást magát nem lehet visszanyomozni; erről még az időközben szitává lőtt dekás gondoskodott.



Ha valamilyen módon nem fogadná a fájlát a felhívott játékos, vagy csak egyszerűen letörli az értelmetlen adatsort, azt a későbbiekben érkező férfi nem tudhatja.

A hívást eltérítő dekás – amint kiderül, hogy a kódot megszerző dekás halott (és nem szedhető ki belőle a kód) –, azonnal figyelni kezdi a karakter telekomszámát. Ha bármi hívás történik, arról tudomást szerez. Ezenkívül vissza is tudja nézni a telekomszámát, hogy történt-e onnan beszélgetés az elmúlt percekben, és hogy melyik számot hívták. (Magáról a hívás tartalmáról természetesen nem tud.)

Amennyiben ezek után olyan hívásokat hallgat le, melyekből az tűnik valószínűnek, hogy komoly ellenállással találkozhatnak, úgy rögtön a **Tárgyalás** fejezetben leírtak történnek meg. (Azaz tárgyalni kezdenek, míg egy nagyobb csapat útnak indul a címükre. De ekkor is előbb a hengerért mennek, hiszen azt visszaszerezze a támadók eredeti megbízása már teljesíthető.)

A rajtaütés

Június 11., péntek – 3:00

Magányos alak olvad a gyér megvilágítású utcák árnyai közé, miután kiszáll egy ütött-kopott Mercury Cometből. Kicsivel később már a szemközti ház lépcsőit járja a megadott emeletet keresve. Odafent

aztán gondoskodik róla, hogy ne éjjen a keresett ajtó közelében lámpa.

A sötét ruhákba öltözött férfi – egy jókora ork – nem számít ugyan jelentős ellenállásra, de nem is akarja a véletlenre bízni a dolgot. Fűrésző tekintete gyakoroltan keresi a biztonsági kamerákat. Célja, hogy kiszedje az információt az ott lakókból, illetve hogy megszerezze a kódot, amit vagy valószínűségi-gel átküldött az azóta már jobblétre szenderült dekás.

Egy hamisított Lone Star igazolványt készül felmutatni, hogy egy nyomozás miatt kérjen bebocsátást, ám ha az ajtót nyitó illető csak résnyire tárná az ajtót, hogy megvizsgálja a jövevényt (hisz a tönkretett folyosóvilágítás miatt alig látni még a lobogtatott jelvényt is), a nagydarab ork azonnal rárujja az ajtót. Egy biztonsági lánc vagy egy átlagos természetű ember ebben aligha akadályozza meg. Semmiképp sem nyíló ajtó esetén könnyedén berúg egy átlagos ajtót. Ugyanígy tesz, ha senki nem nyitna ajtót, mert esetleg már nincsenek otthon.

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

Miután a dekásuk lenyomozta a számok alapján a lakcímeket, a támadó csapat hamar kettéoszlik, hogy rajtaüssenek a karakter, valamint a hengereket birtokló vadászok otthonán. Mivel a téves kapcsolást fogadó illetőktől nem tartanak túlságosan, mindössze a csapat egyik könnyebben sérült tagját küldik a megadott címre, akit még az előző támadás során ért találat, és sérülten nem akarnák ismét harcba küldeni.

A csapat fő része elindul, hogy megtervezzék és végrehajtsák a támadást a hengert birtokló vadászok ellen. A meglepetés erejét kihasználva rövid időn belül rajtuk is ütnek, miközben a dekásuk hátramaradva tartja velük a kapcsolatot, és elkezd összegyűjteni az informátoraik által szerzett adatokat a rablás megbízóiról. Vagy bárki másról, aki még érdeklődik a „forró áru” iránt. Terveik szerint, ha az áru megvan, körbepuhatózzák a „megrendelőt”, hogy mennyit is ér meg neki az áru ahelyett, hogy visszavinnék az eredeti tulajdonoshoz, pontos információval a rablás megrendelőjéről.

A JÁTÉKMESTERNEK

A hívást fogadó karakter lakása ajtaján valamivel három óra után nyomja meg valaki a csengőt. Történe-

tesen a támadóknak elég közeli címekre kellett odaérniük, így a teljesen üres éjszakai utcákon bő negyed óra alatt megérkeznek. A lakásban tartózkodó karakter ez alatt a durván 20 perc alatt sok mindent tehet. Ha nagyon megijedne, és sürgősen el akarná hagyni lakását, úgy fel kell hívni a figyelmet arra, hogy így teljesen magára hagyhatja az értékeit, és esetleg előnye származhatna abból, ha megfigyelné a támadót.

Amennyiben ezek után a közelben maradna, úgy esetleg a csupán egyetlen látogató érkezését látva „felbátorodhat”, és visszamehet megvédeni a lakását. Pláne, ha segítségül hívta társait. (Akkor még nem biztos, hogy odaértek.)

Hacsak nem valami extra módon védett helyen

lakik a karakter, akkor a látogató könnyen bejuthat. Ha nincs zárva a kapu, akkor gond nélkül sétál fel a lakásajtóig – ha viszont igen, akkor valahová máshová becsöngetve a hamis igazolvánnyal kér bebocsátást a lépcsőházba, majd folytatja útját a megadott lakás felé. (Ettől eltérő lakóhelyek – pl. szálloda, kertes ház – esetében rögtönözni is tud, ám lehetőleg kerüli a feltűnést. Ha kell, megveszteget vagy leüt portásokat, biztonsági őrköt vagy lakókat, hogy eljusson a céljához.)

Amennyiben nincsen különösebb biztonsági berendezés a karakter lakásán, úgy csak a sötét folyosón az ajtó felé tartott jelvényen várakozó alakot láthatja. Egy kamerát még könnyen kiszúr a látogató, extra védelemre (átlagos lakás esetén) azonban nem számít.

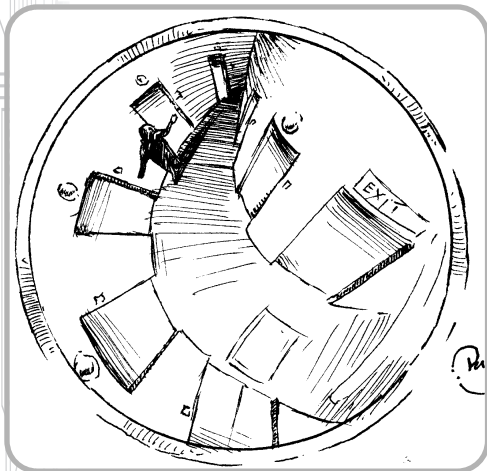
Ha a karakter lakása előtti ajtót több irányból is figyelik kamera, akkor sikeres Észlelés-próba (8-as cél-

szám a fényviszonyok miatt – ezt speciális kamera csökkentheti) esetén megfigyelhető a kopogtató férfi teste takarásába rejtett kábító bot.

A támadó érti a dolgát, ám nem kevéssé meglepi, ha komolyabb ellenállással találkozik. A címre elküldött ork bicskás a dekás elleni rajtaütéskor megsebesült; a karakter lakása elleni támadáskor az állapota Enyhén sebesült (2 kockányi fizikai sérülés).

Amennyiben beengedik, akkor szép szóval „elkéri” a karaktertől a „véletlenül rossz helyre érkezett” adatot. (A helyzettől függően fenyegetően is felléphet, de akár a magával hozott hitelkártyákon lévő keret erejéig fizetni is hajlandó érte.)





A felmutatott Lone Star igazolvány elfogadható minőségű hamisítvány; leleplezéséhez 6-os célszám ellen kell dobni Észlelés tesztet, illetve 4-es ellen, amennyiben a vizsgáló személynek van tapasztalata a dologgal kapcsolatban. (1 sikerre csak gyanú ébred a megfigyelőben, és bizalmatlan lesz [„Ilyet a játékoltban is kapni!"], 2 siker esetén gondolja úgy, hogy hamisítvány.)

Az éjszaki támadó: ork utcai szamuráj, rövidre nyírt hajú, kicsorbult agyará, nagydarab férfi, sötét-szürke kabátban, az angolt enyhe akcentussal beszéli, jobban megfigyelve az oldalát fájálja

Erő	7	Pusztakezes harc	5
Test	8(9)	Bunkók	4
Gyorsaság	4	Pisztolyok	4
Intelligencia	3	Lopakodás	3
Akaraterő	4	Autó	3
Karizma	2	Biotech (elsősegély)	3/1
Mágia	-	Etikett (utcai)	4/2
Esszencia	3.85	Megfélémlítés	4
		Számítógépek	2

Harci Tartalék	6	Reakció	4
Karma Tartalék	1	Kezdeményezés	2db

Kiberver: Gyorsított reflexek (1. szint), Bőrpáncélozás (1. szint), Levegőszűrő (4. szint)

Felszerelés: Páncélkabát (4/2), Colt Manhunter (3 tár normál lőszer), Kábítóbot, 2 db. bilincs,

1 db. hamis RASZ (Alexander Farris, 4. szint), 1200 nuyen hitelesített hitelkártya, mobiltelefon, MedKit, feszítővas, széles szigetelőszalag, 3 db. ébrenlét tapaszt (5. szint), 2 db. fájdalom tapaszt (4. szint), hamis Lone Star igazolvány

A „látogatás” lehetséges kimenetelei

Ha a látogatás békésen zajlik le, de a karakter(ek) nem rendelkeznek a kért kóddal, úgy a látogató nem hisz a karakter(ek)nek – vagy egyszerűen csak biztosra akar menni –, így könnyen erőszakhoz folyamodik: akár a karakterek engedélyével, akár nélküle, át akarja vizsgálni a lakásban található telekomot, és az esetleges kiberdekkeket, egyéb adattároló eszközöket. Ha akadályba ütközik, pl. kód vagy bármi más akadályozza, úgy akár erőszakkal is, de segítségre bírja a karakter(ek)e)t.

Ha a látogatás békésen zárul úgy, hogy a karakter átadja/eladja a kért kódot, a látogató békésen távozik.

Amennyiben harcra kerülne a sor, a támadó alapvetően kábító botot vagy az öklét akarja használni (hogy minél gyorsabban megszerezhesse a kódot, nem akarja kikészíteni az ellenfeleit, hisz az idő a legfontosabb tényező), ám a magánál tartott fegyvert is minden további nélkül hajlandó használni. A kábító bottal vagy ököllel „megdolgozott” ellenfelét hajlamos az előhúzott pisztolyával sakkban tartani, és úgy szóra bírni.

Ha harcba keverednek a karakter(ek) a támadóval, és a támadó győz, akkor megpróbálja a lakás telekomjából vagy a karakter(ek)ből kiszedni a kódot. Ha az eddigieket túlélte, a karakter viselkedésétől és együttműködésétől, valamint a támadón esett sérülésektől függ, hogy legvégül életben marad-e.

Amennyiben látogató marad alul egy kirobbanó harcban, úgy a támadójuk állapotától függően két végkimenetel lehetséges. (Az ork jelentős erő- vagy létszámfölénnyel találkozva menekülőre fogja a dolgot, vagy amennyiben súlyosan megsebesül, akkor meg is adhatja magát. Hisz ezek után is van még remény, hogy kidumálja magát, míg társai „intézkednek”.)

Ha meghalna vagy elájulna, úgy átkutatva a holttestet megtalálják nála a telefonját is, ami rövidesen villogni és rezegni fog, hogy hívás érkezett. Ezek után a **Tárgyalás** fejezetben leírtak történnek meg.

Ha a támadó túléli a harcot – amint beszélni képes – azonnal békülékenyebb hangot üt meg:

„Oké-oké, férreáltés vót a zegész! Biztos nem Ti vattok azok, akiket kerestünk. Mi csak azt a rohadt kódot keressük, amit elszórt egy barátunk, oszt aszittük, hogy rossz kezekbe került. Fizetni is hajlandók vagyunk, és persze megteríccsük minden káro-

tokat. Mit szólnak fejünként egy ezreshez? Ez tisztán üzlet, cimborák, ugye megé' títtek?"

Amennyiben nem tér (vagy térítik) magához egyhamar, vagy nem engedik beszélni, úgy hamarosan a **Tárgyalás** fejezetben leírtak történnek meg.

„Hé, biztos meg tu'unek egyezni! Omae, a főnököm mindgyá' hívní fog, hogy mire jutottam, és beszélhecc vele, okés?"

Amennyiben az ork még a támadás során, vagy bármikor később sikeresen egérutat nyerne, úgy – miután meggyőződik róla, hogy nem követik – értesíti az akciókat irányító dekást. Később a helyszínrre érkező társaihoz csatlakozik.

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

A másik csapat időközben rajtaüt a gyanútlan árnyvadászok rejtkehelyén, és megszerzi a hengert. Veszteségek is érik őket; egyik társuk halálos sebet kap a tűzharcban, egy másik pedig megsebesül. A mézszárlás gyors és könyörtelen – a támadók hamar végeznek.

Azonnal felhívják az akciókat összehangoló dekásukat, hogy jelentsék neki a sikert. Az irányító dekás ekkor felhívja a magányosan útnak indult társukat, hogy megkérdezze, mire jutott. Amennyiben nem veszi fel a telefont, úgy a dekás azonnal a legrosszabbra gondol (hogy társuk például csapdába futott – de ha a zsaruk kapták el, a lényegen az sem változtat), és innentől kezdve abból indul ki, hogy a megadott címen lakó személy potenciális veszélyforrás.

Azonban az üzletet tartja a legfontosabbnak, ezért teljes lelki nyugalommal felhívja a nemrég megtámadott lakást, hogy megtudja, mi történt a társukkal, illetve hogy alku-ba bocsátkozzon a kódot illetően.

HIBAEHÁRÍTÁS

A „békés” megoldás sem zárható ki, de mivel az idő sürgeti a támadót, igen könnyen elveszti a türelmét, valamint természetéből adódóan a legkisebb ellenállásra is erőszakhoz folyamodik. (Ezt elsőként valami nem halálos eszközökkel kezdi, hogy ne magának kelljen, sok időt vesztegetve, keresgél-ni a kódfájlt.)

Ha a lakást birtokló karakter kellően paranoiás, vagy elég jól képzett és felszerelt, vagy esetleg csak szerencséje van, akkor egyedül is eséllyel veheti fel a harcot a támadóval. Még könnyebb az úgy, ha többen is tartózkodnak a karakternél a támadás idején. A támadó férfi nem is számít nagy

ellenállásra. A találkozás kimenetele mesélői eszközkel könnyen kézben tartható.

Amennyiben nincs senki otthon, mikor megérkezik, a támadó erőszakkal hatol be a lakásba, felforgat mindent, és megpróbálja megszerezni a kódfájlt. Elvisz minden mozdítható adathordozó eszközt; telekomot, kiberdekkeket és egyéb eszközöket, hogy dekás szakemberük átvizsgálhassa őket. Ez az egyetlen eset, ahol félre tud csúszni a kaland, hisz a karakterek ekkor már nem tudnak érdemben kapcsolódni a történésekhez.

Ha a karakterek csak elmenekültek a helyszínről, de még a közelben vannak, úgy most lehetőség nyíthat a visszacsalogatásukra. Könnyen megtörténhet, hogy egy szomszéd lakó értesíti a betörésről a rendőrséget, és azok hamarosan lekapcsolják a betörőt. Már ekkor logikus lehet visszatérni a lakásba, de ezt megtehetik a támadót elszállító rendőrök támadása után is.

Amennyiben odáig fajultak a dolgok, és valakihez (a szerződés értelmében) kiszáll a DocWagon, akkor egy felfegyverzett ambulancia-csapat érkezésével is számolni kell. Ennél sokkal jobban megkeverheti a történeteket, amennyiben az esetleges hangoskodás, fegyverdörgés miatt a környékbeli lakók értesítik a Lone Start. Ennek valószínűsége és bekövetkezési ideje – valamint a kivonuló erők nagysága – erősen függ a lakókönyezetétől, akár csak a „gyanús eset” mibenlététől (pl. sikolyok, pisztolylövés vagy gépfegyversorozat).

folytatjuk



Ezek azok a hibák, melyek (legalábbis a nagy részük) a fordítás befejezése után megjelenő erratában kerültek nyilvánosságra, tehát a magyar SR3-ban is javításra szorulnak.

59. oldal: Első hasáb teteje, a troll harci mágus Aktív szakértelmeinél. Helyesen: Etikett (Utcai) 2 (4)

67. oldal: A harci mágus Aktív szakértelmeinél. Helyesen: Etikett (Utcai) 3 (5)

71. oldal: A nyomozó aktív szakértelmeinél. Helyesen: Elektronika 4

82. oldal: Szakértelmek és hozzárendelt tulajdonságok táblázat. Az Auraolvasás szakértelem után hiányzik a csillag, a táblázat alján lévő magyarázat pedig helyesen így hangzik: „A Varázslás, Idézés és Auraolvasás szakértelmeket...”

115. oldal: A sorozat mód fejezet második bekezdése a következő mondatdal egészül ki: „A sorozatlövésre alkalmas fegyverek egy harci fázisban maximum 10 lövedék kilövésére képesek.”

121. oldal: Korbácsok fejezet, második bekezdés hatodik sorában a „Közelharc próbát” ki kell cserélni „Korbácsok próbára”. Ugyanez a 275. oldalon, a monoszálás korbács leírásánál.

122. oldal: Közelharc fegyverek táblázat. A csonterősítésknél a sebzés mindhárom esetben kábulás.

132. oldal: Lassulás példa, harmadik bekezdés. Chazznak csak akkor kell Test próbát dobnia, ha a Rigger 2 szabályai szerint játszatok, egyéb esetben karambol próba szükséges.

132. oldal: Robotpilóta fejezet harmadik bekezdése. A „Motoroknál komolyabb járművekben nem alkalmazzák.” mondat nem szükséges. Még szerencse, mert ráadásul félre is fordítottam, helyesen: „Motoroknál maximum ilyen alkalmazhatnak.” Ez lenne – de ennek most már nincs jelentősége.

134. oldal: A járművezetés próba módosítók táblázat kifejezései fejezet „Rigó vezető” része. Az utolsó mondat vége helyesen: „...akkor a célszám a JIR szintjével csökkenthető.”

145. oldal: Rigó sérülés fejezet utolsó előtti mondata helyesen: „Ez a próba, melyet Akaraterővel kell dobni, magában foglalja...”

156. oldal: Kilöködési sokk, harmadik pont. A próbát a rigónak Akaraterővel kell dobnia.

157. oldal: Parancsok kiadása fejezet hatodik bekezdése („A rigók ezenkívül...”) törlendő.

182. oldal: Varázslás próba fejezet negyedik bekezdése. Az utolsó mondat elől hiányzik két mondat, melyek a következőképpen hangzanak: „A varázslat erejének egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie a tárgy ellenállásának felénél (lefelé kerekítve), hogy egyáltalán hatni tudjon rá. A járművek a felezés előtt hozzáadhatják az ellenállásukhoz a Test tulajdonságukat és a Páncélat értékük felét.”

186. oldal: Elementálok idézése, második bekezdése első mondata kiegészítve: „Ha az idézés próba sikeres, az idéző anyagok elhasználnának, és az elementál...”

192. oldal: Mágia észlelése varázslat. Célszám: lásd Érzékelés varázslatok célszáma táblázat. Kimerülés: E

217. oldal: Periféria megtalálása művelet. A szükséges segédprogram nem az Elemző, hanem a Kereső.

220. oldal: Surranó segédprogram. Rendszerműveletek felsorolásánál lemaradt a „Semleges művelet”

223. oldal: Programok mérete táblázat. A 14. szintű programok mérete 9-es szorzóval 1764.

238. oldal: A találkozó fejezet. Az első bekezdésben két helyen is – helytelenül – Akaraterő szerepel Intelligencia helyett.

244. oldal: Szakértelmek fejlesztése fejezet második mondatának utolsó tagmondata helyesen: „...hanem a hozzárendelt természetes tulajdonság értékétől is függ.”

245. oldal: Új szakértelmek elsajátítása fejezet utolsó mondata helyesen: „Egyetlen szakértelemhez több specializáció is fel lehet venni, de maximum annyit, amekkora az alapszakértelemhez rendelt tulajdonság szintje.”

274. oldal: Utcai index és ár fejezet második bekezdése. A próbát nem Akaraterő, hanem Intelligencia ellen kell dobni.

275. oldal: Személyi fegyverek táblázat. A harci fegyver nem az éles fegyverek, hanem a szálfegyverek/botok kategóriába tartozik.

275. oldal: Személyi fegyverek táblázat: Az elektromos kesztyű sebzése helyesen: (Erő – 1)K kábulás + 75 kábulás

276. oldal: Lőfegyverek táblázat: A nehéz száműzés szerj sebzése 6S.

278. oldal: Tűzfegyverek táblázat: A Defiance Super Shock természetesen kábulás sebzést okoz.

307. oldal: Járműre szerelhető fegyverek fejezet, Ares Vermicide ágyú. A fegyver nem egyes lövéses, hanem félautomata módban működik.

A most következőket pedig nyugodt szívvel, 200%-ban az én nyakamba lehet varrni. Sajnos a többszöri átolvasáson-ellenőrzésen is átcsúsztak, de megpróbáltam összegyűjteni őket. Köszönet illeti mindazokat, akik segítettek a keresgélésben, és felhívták a figyelmem az általuk megtalált hibákra.

97. oldal: Kiegészítő szakértelmek. A második bekezdés második mondatából kimaradt egy „2”-es. Tehát a mondat helyesen: „Minden, az ismeret szakértelem próba során elért 2 siker...”

128. oldal: Gyógyítás táblázat. A „Hosszabb orvosi ellátás” helyett „Hosszan tartó mágikus kezelés” értendő.

152. oldal: Szenzoros tüzelés, az oldal alján. A mondat helyesen: „A próba célszáma a célpont Nyom tulajdonságával egyenlő...”

169. oldal: Egy kis tisztázás a Megnövelt fizikai tulajdonság adeptusi képességnél, csak a félreértések elkerülése végett. Az utolsó mondatban a „maximum értékek” természetesen nem a tulajdonság maximum értékeit jelentik, hiszen azok fölé nem lehet menni, hanem a faji módosított limitek maximumait.

296. oldal: Memóriafoglalás. A Programok mérete táblázatra való utalásnál rossz oldalszám szerepel (223 helyett 224).

303. oldal: Kiberdekkek és programok fejezet. A Programok mérete táblázatra való utalásnál rossz oldalszám szerepel (223 helyett 224).

308. oldal: Motorok táblázat. A Yamaha Rapier főértékeinek helyére figyelmetlenségből (és a copy-paste-nek köszönhetően) a Chrysler-Nissan Jackrabbit adatai kerültek.

A helyes értékek:

Kezelés	S sebesség	Gyorsulás	Test	Páncél	Nyom
3/6	195	10	2	0	2
Robotpilóta Vezérlés	Szenzor	Raktér Teherbírás			
1	—	0	1	40	

Ezekon kívül még volt jó néhány elgépelés, betűhiba (főleg az „é” és „á” betűk összekeverése), de ezekre most nem tértem ki, azt hiszem nem annyira lényegesek.

Novák Gábor



SHADOWRUN VERSENY a Caern Szerepjáték Klubban

Megnyitott Budapest legnagyobb szerepjáték klubja, a Caern!
Itt kerül megrendezésre első Shadowrun versenyünk, melyre sok szeretettel várunk minden érdeklődőt.

Helyszín: Caern Szerepjáték Klub, Budapest, VII. ker., Bérkocsis utca 23.
(A Blaha Lujza tértől 3-5 percre, a Víg utca és a Bérkocsis utca sarkán.)

Időpont: augusztus 3., szombat, délelőtt 10-től késő estig.

Nevezési díj: 600 Ft (platinakártyás klubtagoknak 360 Ft).

Négy-hat fős partik jelentkezését várjuk személyesen a klubban, vagy pedig telefonon a 70-294-0497-es telefonszámon, vagy a myrddin@rpg.hu címen.

Támogatja a Beholder KFT.



shadowrun

A Battletech univerzuma

3. rész

Történelem

Az öt utódállam létrejötte a Csillagliga 300 évvel ezelőtti szétesésének következménye. Kerenszkij tábornok Exodusa után ezek közül négy harcol a Belső Szféra feletti hatalom megszerzéséért.

A Belső Szféra a klánok érkezése előtt öt utódállamra szlott. A történelmi házak - Steiner, Davion, Kurita, Marik, Liao - területeibe a Draconis Szövetségből kivált Szabad Rasalhág Köztársaság és a Kapellán Konföderációból létrehozott St. Ives Paktum ékelődött. A század első negyedét követően a Steiner és a Davion vonal egyesült Melissa Steiner és Hanse Davion házasságával, és a két hatalom területeiből létrejött az Egyesült Nemzetközösség (Federated Commonwealth). Az utódurak országai mellett több kisebb és jelentéktelenebb hatalom is megtalálható a periférián, mint például a Canopus Magisztrátus, a Tauri Konkordátum vagy a Külső Világok Szövetsége (Outworld Alliance). Egyetlen világ, a Terra nem tartozik egyik utódúr felségterületéhez sem: az emberiség szülőbolygóját a Komsztár tartja a kezében. A Belső Szféra egy részét a 3050-52-es invázió óta a klánok tartják kezükben. Ezeket nevezzük az ún. megszáll-

lás zónáknak. A négy első hullámban támadó klán négy korridorra osztotta fel a behatolás irányába eső világokat, ezekből alakult ki a Farkas, Jádesólyom, Szellemmedve és Füstjaguár megszállási zóna. A későbbiekben a Jádesólymok és a Füstjaguárok zónájába érkeztek az Acélviperák és a Novamacskák erői, melyeket az ilkán rendelt ide az inváziós haderő Tukayyid utáni gyengülésének ellensúlyozására.

Forrás: The Mech Factory: <http://battletech.rpg.hu/>

EGYESÜLT NEMZETKÖZÖSSÉG

(Davion történelmi uralkodóház)

Korai neve: Egyesült Világok.

A nemzet alapítója: Lucien Davion

Lucien Davion 2317-ben hívta életre az Egyesült Világokat. 2314-ben a Terrai Szövetség a korrupció következtében összeomlott és helyét a James McKenna admirális irányította Terrai Hegemonia vette át. McKenna eltökélte, hogy a szövetség hajdan volt államait újra egyesíti, de a sors furcsa firtora, hogy a kolóniák mindegyike ellenállt. Az ellenállók közül Lucien Davion volt az első, aki politikai egységet hozott létre, és a Crucis Paktum segítségével megalapozta egy új csillagközi birodalom létrejöttét.

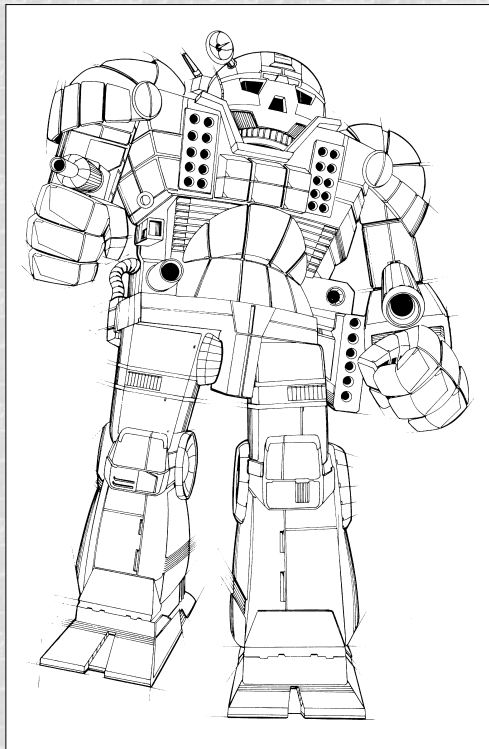
Lucien Davion Új Avalon szülötte volt, amelyen először a 23. század folyamán telepedtek le túlnyomórészt Európából bevándorló telepések. 2237-ben a bolygó fellázadt a Terrai Szövetség befolyása ellen, amikor az ember lakta bolygókon elterjedő felkelések miatt a még mindig hűséges világokkal szemben a Terra túlzott igényeket támasztott az élelem és nyersanyagok szempontjából. Ezt a felkelést később „Gabona Forradalomnak” nevezték el. Mivel a Terra Szövetség képtelen volt megfelelő katonai támogatást adni neki, Emil Varnay kormányzó elmenekült a bolygóról, míg helyettese megadta magát. Mire a kormányzó elérte a Terrát, az expansionista oldal a fennmaradásáért küzdött, és mivel nem tudott csapatokat küldeni a bolygóra, Új Avalon kiszabadult a szövetség béklyójából.

A függetlenség első éveiben a bolygó lakói eredeti demokratikus berendezkedést próbáltak megvalósítani, minden kérdésben számítógépes szavazásokat rendeltek el, és a hatalom mindig annak a kezében volt, aki a legnagyobb tömegeket tudta maga mellé állítani. A miniszterelnököt egy évre választották meg, ezzel próbálva megakadályozni a teljhatalom kialakulását. Ez a megoldás azonban káoszhoz vezetett. Az első évtized vé-

Az előző számból nyomdai okok miatt kimaradt részlet:

A mech egységek és hadseregek még mindig harcoltak egy-egy működő gyár fölötti uralomért, de egyik oldal sem akart abban kárt tenni. A nagy mech csatákat – főleg zsoldosok közöttit – fázisokra osztották, és engedélyezték, hogy a techek 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 világaira. Ezen egységek közül sok, egy vagy több erőszakkal leigázott világ királyaiként újra felemelkedett pár éven belül.



gyere néhány iparmágnás Új Avalon ipari központjaiban oly mértékű befolyásra és népszerűsége tett szert, hogy megnyerték a lakosság nagy részének támogatását. Ezek a gyakran egymással is küzdelmet folytatott iparmágnások magánhadseregeket állítottak fel, hogy megvédjék magukat a riválisaitól. Amint egyre közeledett a tíz éves függetlenség évfordulójának választása, ezek az úgynevezett „első családok” minden rendelkezésükre álló eszközt felhasználva próbálták megszerezni a hatalmat. Miután a Jorgensen család erői szétverték a bolygó milíciáját, a többi „első család” is beszállt a hatalomért folytatott küzdelembe, amelyet már semmiféle helyi hatóság sem tudott meggátolni.

Adam Davion és Nathan DuVall ezredesek, akik a csatákat eddig túlélő milíciák tisztjei és egy-egy „első család” leszármazottai voltak, ráébredtek, hogy egy polgárháború szeretett világuk végét jelentené. Ahelyett, hogy beszálltak volna a mindenki-elleni küzdelembe, egyesítették seregeiket és hadjáratot indítottak a harcok mielőbbi befejezése érdekében. Hét évnyi harc és feszült légkörben zajló tárgyalások után befejeződtek a csatározások és aláírták Új Avalon Második Egyezményét. A dokumentum és a záradékként hozzá csatolt alkotmány a demokratikus hatalmat az „első családok” oligarchiájának kezébe helyezte. A miniszterelnököt egy egész életre választották, és a népszavazást eltörölték. Bár a rendszer in-

kább neo-feudális volt, mégis megváltást jelentett Új Avalon háborút megszenvedett lakosai számára, akik hét év rémálom után bármilyen kormányzatban megbíztak volna, amelyik stabilitást ígért.

Davion ezredes legidősebb fia, Lucien örökölte az összes neo-feudális kiváltságot, de jól ismerte a demokratikus múltat is. A történelem megszállottjaként az egyenlőséget szolgáló ideálok olyan őszinte megbecsülésén alapuló rendszert alakított ki, amely mélyen beágyazódott Új Avalon első, függetlenségben élő generációjának eszmevilágába. Martin DuVall miniszterelnök kormányának korében Lucien nagy megbecsülésnek örvendett, és ezeket az eszményeket megpróbálta összeegyeztetni a napi kormányzás, valamint a hatalom és a pénz politikai valóságával. A Terrai események hatására belátta, hogy biztosítani kell Új Avalon jövőjét és szabadságát, ezért a környező világokkal létrehozott egysége ugyanezen az ideálokon és kemény praktikusságon alapult. A Davion-Crucis Paktum a világok egy olyan laza föderációjának látomását vetítette előre, amelyben kölcsönös védelmi és kereskedelmi egyezmények szövődtek és minden világ önálló kormányzati rendszerrel rendelkezett. Emellett két kérdés rendezésére központosított irányítással rendelkezett kormányzati szervet is létrehozhat. Ezek voltak a föderáció katonai védelme és a Felsőbb Tanács, amely a tagvilágok között kialakult vitákat hivatott rendezni.

2316-ra a bimbózó Terrai Hegemónia egyre növekvő hatalmát látva Lucien Davion számára világossá vált, hogy gyorsan kell cselekednie. Alig egy évtizede választották Új Avalon miniszterévé, de a bolygó kereskedelmi flottája már megszokott volt és mindenhol szívesen látták szerte a Crucis régióban. Lucien a kereskedelmi kapcsolatát és hivatala tekintélyét használta fel a régió világai között kötendő szövetség céljából. Becsületes és makulátlan hírnevének köszönhetően nézetei meghallgatást nyertek, de a hírekben is egyre több szó esett a Terrai Hegemónia növekvő erejéről. Bár a Hegemónia még messze nem volt felkészülve, hogy háborúkat indítson az űr távoli szegleteiben, ahhoz bőven elég hatalommal rendelkezett, hogy gazdasági szankciókkal és kisebb csapásokkal egyenként behódoltassa a világokat. Lucien a környező világokon tett látogatásai során ezért többször is hangoztatta, hogy csak egy szövetség által biztosítható a Crucis világok szabadsága.

2317-ben Új Avalonon gyűlést hívott össze a 23 tagvilág vezetőnek részvételével és az állami vezetők három kivételével aláírták a Crucis Paktumot, amellyel létrejött az Egyesült Világok állama.

Főparancsnok: Charles Davion

Lucien lemondása után 2332-ben legfiatalabb testvére, Charles követte az elnöki poszton, majd Lucien három hónappal később bekövetkezett halála után Új Avalon miniszterelnökévé is választották. E kettős hatalmát, valamint a makulátlan Davion nevet felhasználva Charles rövid hivatali időszaka alatt

arra törekedett, hogy az Egyesült Világok területe feletti hatalmat a Davion család kezében centralizálja.

Charles tevékenységéhez fűződik az Egyesült Világok hadseregének drasztikus reformja. A Peremvilágokkal szomszédos határokon – későbbi Kapellán Határvidék – majdnem minden napossá váltak a csatározások és háborúk, és Charles éppen jókor döntött az új katonai sorozási módszerek bevezetése mellett. Létrejötté óta az Egyesült Világok minden külső és belső fenyegetést egy expedíciós hadsereg felállításával próbált elhárítani. A tagvilágok a konfliktus alatt készletekkel, emberekkel vagy szállítóeszközökkel járultak hozzá a vállalkozáshoz és a veszély elmúltával a haderőt feloszlatták. A sebtében felállított hadsereg gyengéi 2318-ban mutatkoztak meg igazán, amikor segítségével nem tudták megakadályozni számos peremvilág invázióját, és képtelenek voltak visszafoglalni két, a szövetségből kivált világot. Ennek következményeként Charles Davion felállította az Egyesült Békefenntartó Erőket (EBE), amely maroknyi elit katonai egységből állt, amelyet a tagvilágok szereltek fel és állandóan szolgálatban voltak az Egyesült Világok világi védelmének érdekében. Később ebből a magból alakul majd ki a Belső Szféra leghatalmasabb katonai gépezete.

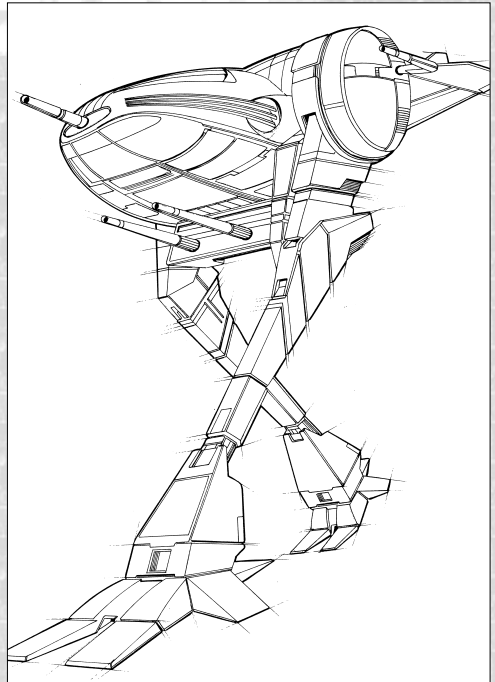
A teljes körű kiképzésnek köszönhetően az egységek otthonvilágán is egyre terjedt a lojalisták befolyása, és bár a Davion házhoz való hűség még nem volt elengedhetetlen szempont, a tisztek körében túlnyomórészt mégis olyan személyek szolgáltak, akik már a Davion ház uralkodása előtti időben is Új Avalon lakói voltak. Emellett az EBE létesítményeinek katonai bürokráciájában, valamint a miniszterelnöki hivatalban is ezek a személyek kapták a kulcspozíciókat.

Az Első Róka: Reynard Davion

A részben diplomata, részben idealista, részben erélyes vezető Reynard Davion azonban mindenekelőtt katona volt. A kapellán határon régóta dúló háború veteránja eltökélte, hogy véget vet a konfliktusnak, és közben a lehető legtöbb hasznot próbálja kihozni belőle. Felkészült, hogy bemutassa az Egyesült Világok hadseregének erejét, majd személyes vezetése alatt egy EBE különleges harcászati egység betört az ellenséges Tikonov Nagyszövetség határterületeire, és elpusztította a Tikonov erők Mira és Mesartim világok felé haladó utánpótlási vonalait. A váratlanul heves támadás hatására a Tikonov seregek visszavonultak és az EBE első győzelmét aratta. Ebből az erőpozícióból Reynard Davion béketárgyalásokat kezdett a legerősebb és legveszélyesebb szomszédokkal, a Kapellán Hegemóniával. 2345-ben a felek aláírták az Acala Paktumot, amely egy kölcsönös megnehtámadási szerződés volt. Hat hónappal később aláírták az Almach egyezményt, amely elismerte az Egyesült Világok fennhatóságát a Mira, a Mesartim és az Almach világok felett. Az utóbbi egyezmény nemcsak az Egyesült Világok első jelentősebb katonai sikerét jelentette, hanem az egyre nagyobb rivalizálás kezdetét a Kapellán állammal, amely a következő évszázadok során egyre veszélyesebbé vált.

A következő nagyobb terjeszkedés - megint csak a kapellánok kárára - 2357-ben kezdődött, amikor Reynard csapatokat küldött a kapellán irányítás alatt álló Sarna Fennhatóság Bell nevű bolygójának elfoglalására. Az akció, valamint a további követelések, miszerint adják át az ugyancsak Sarna Fennhatósághoz tartozó Chesterton és Highspire világokat, felrázta a kapellán kormányt. Az új kapellán miniszterelnök, Seluk Tucas válaszul ideiglenesen egyesítette a különböző kapellán államokat. 2363 elején Tucas hivatalosan is felmondta az Acala és Almach egyezményeket, visszakövetelte az összes elfoglalt kapellán világot és mozgósította a hadsereget. Reynard Davion válasza hadüzenet volt. A határvillongások szakasza 2371-ig tartott, amikor is Reynard halálával az EBE az egyik legtehetségesebb parancsnokát veszítette el. Reynard fia, Etien lett a miniszterelnök valamint az elnök, és hatalomra jutása után alig három hónappal aláírta a fegyverszüneti megállapodást és a Kapellán Könföderáció újralakulását jelentő egyezményt.

A 2360-as évek háborúi során az Egyesült Világok visszakapta az összes, kapellánok által elfoglalt világot, és még számos újat is megszerzett. A szakaszos gazdasági fejlődés és politikai ellentétek ellenére a következő évtizedek során az Egyesült Világok nem veszített területet ellenséges támadások következtében. Hadserege, amelyet Charles Davion állított fel és Reynard edzett meg a harcban, képes volt megvédeni határait és a 24. század során fennhatóságának területét többszörösére növelte.



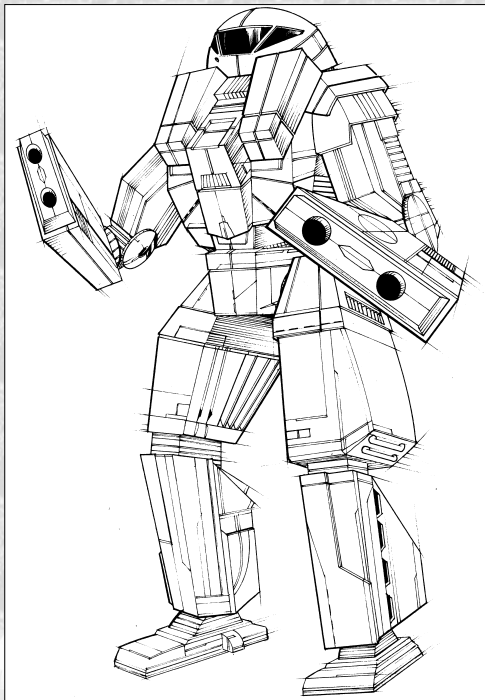
DEMOKRÁCIA ÉS DIKTATÚRA

Megalapítása első napjaitól kezdve az Egyesült Világok fejlődését katonai erejének és diplomáciájának egyaránt köszönhette. Bár a Davion ház korai hódítási kísérletei közül Reynard Davion hadjáratai a legismertebbek, egyszer még maga az álmodozó Lucien is a katonai erő alkalmazásához folyamodott. 2316-ban számos Crucis határvidéken fekvő világot látogatott meg, közöttük a Muskegon is, amelynek diktatori államszerveződése már számos környező bolygóra kiterjesztette ellenőrzését. A Muskegon vezetője több mint egy évnyi habozás után végül is úgy döntött, hogy csatlakozik az Egyesült Világokhoz, de képtelen volt az összes Muskegon világot meggyőzni. Mikor a Muskegon bejelentette csatlakozási szándékát, az Emerson és a Beten Kaitos bolygók megtagadták az engedelmességet, és inkább a Chesterton kereskedelmi szövetséghez csatlakoztak, amely egyike volt a régió számos kapellán hatalmainak. A következő három évben Lucien megpróbálta erőszakkal csatlakozásra bírni ezt a két lázadó bolygót, azonban nem érte el célját.

Az Emerson és Beten Kaitos hadjáratok voltak az elsők a számos kapellánok ellen vívott határharcok közül. Az első években az Egyesült Világok hadereje rendkívül magas veszteségeket szenvedett, de a határokon dúló háború elvesztésének veszélye nélkül Charles Davion talán nem merte volna módosítani a Crucis egyezményt, és nem állíthatott volna fel egy jól képzett, állandó hadsereget.

AZ ŐRÜLT ÉS A KÉNYŰR

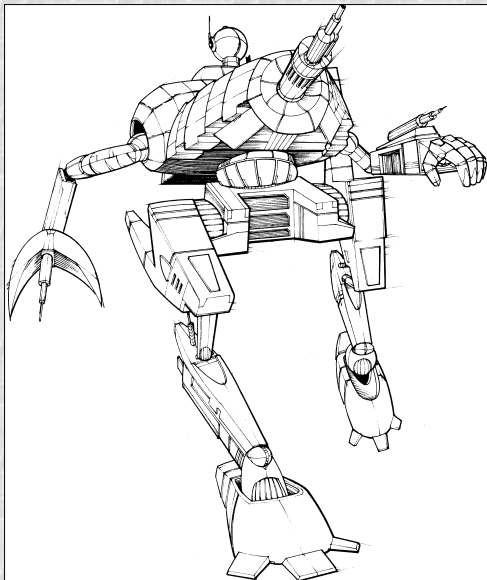
Reynardhoz hasonlóan Etien is többszörösen kitüntetett katonává vált, emellett veszélyesen instabil is, amit azonban csak nagyon kevesen vettek észre. Uralkodása korai időszakában békét kötött a kapellánokkal, visszaszerezve ezzel az elvesztett bolygókat és még újabb hármat is az Egyesült Világok fennhatóságához kapcsolt. Azonban a boldog időszak nem tartott örökké, és Etien állapota tovább súlyosbodott az uralkodással járó feszültség következtében. Dührohamai közben veszélyt jelentett környezetére is. Alig két évvel uralomra kerülése után hangulatváltozásai olyan szélsőségesek lettek, hogy a Felsőbb Tanács felállította a Bírói Tanácsot, amely olyan esetekkel foglalkozott, amelyek eredetileg az elnöki bírói hatáskörébe tartoztak. A Felsőbb Tanács valósággal megbűnült az őrült elnök intézkedései következtében. A Crucis Paktum alapján nem léphettek olyan ügyekben, amelyet az elnök vagy annak megbízottja előzőleg nem engedélyezett. Etien azonban nagyon ritkán nevezett ki maga helyett egy megbízottat. A kicsapongásai miatt végül megpecsételődött a sorsa. Hét éves uralkodása második felében három merényletet is megkíséreltek ellene, de az első kettőt sikerült megakadályozni. Az utolsó, amelyet egy gyerekkori barátja készült elkövetni, olyan eredményt hozott, amelyet senki nem gondolt volna. Beleőrülve a tudatba, hogy hozzá ilyen közel álló em-



berek is ellene fordultak, Etien saját magát szúrta le a támadója törével.

Két évtized viszonylagos stabilitás következett Etien öccse, Paul, és húga, Marie, uralkodása idején. Azonban a társadalom még össze sem tudta szedni magát, mikor Etien iker fiai kerültek hatalomra. Edmund Davion 2399-ben az Egyesült Világok elnöke lett. Az akaratgyenge és melankolikus embert azonban ambíciózus anyja, Marie Michaels-Davion irányította. Ikertestvére, Edward Michaels-Davion meglegedett olyan reformok végrehajtásával is, amelyek végeredményben a Felsőbb Tanács hatáskörét korlátozták, és az elnökségét növelték. Anyjuk 2410-ben bekövetkezett halála után Edward rávette fivérét, hogy iktassa törvénybe saját reformjait és a következő öt év során olyan intézkedéseket léptettek érvénybe, amelyek hatására a Davion ház a törvény fölé került.

Edmund 2415-ben halt meg és Edward lett az Egyesült Világok uralkodója, aki úgy bánt az állammal, mintha a saját játékszere lenne. Még Edmund halála előtt növelte a titkos rendőrség részére nyújtandó támogatások mértékét, amely hatalomra jutásakor már hatalmas kiterjedésűre duzzadt. A gyenge Felsőbb Tanács nem tudta megakadályozni, a hadsereg pedig nem kívánta, hiszen nemcsak hogy félték a titkos rendőrségtől, de sok tiszt Davion lojalista volt, egyesek pedig egyenesen Edwardot támogatták. Az ok egyszerű volt: nem láttak más megoldást, attól félték, hogy egy forradalom káoszba taszítaná a



nemzetet. Nem tehettek mást, mint vártak, hogy Edward unokatestvére megszerezze az uralkodáshoz szükséges tapasztalatot.

2417-re a Felsőbb Tanács számára világossá vált, hogy Edward fel akarja oszlatni azt. A tanács tagjai közül sokan az egyetlen lehetséges kiutat választották. Létrehozták a „November” összeesküvést, amelynek célja az Egyesült Világoktól való elszakadás volt. Az összeesküvőkhöz hú EBE egységek feladata az volt, hogy vegyék blokád alá Új Avalont, amíg a politikusok kihirdetik az új államrendet. Ha sikerrel jártak volna, az Egyesült Világok részekre szakad. Azonban alig három nappal az akció elindítása előtt Simon Davion visszatért Új Avalonra és az összeesküvők elálltak tervüktől.

A 39 éves hadseregarancsnok már régóta szerepelt Edward célpontjainak listáján. Edward már megölette az egyik Davion örökösét, hogy így biztosítsa fia hatalomra jutását. Simon is hasonló veszélyt jelentett a számára, ezért őt is meg akarta öletni, azonban az egyik tiszt még időben figyelmeztette Simont a veszélyre, aki elmenekült és a következő éveket olyan helyen töltötte, ahová nem ért el Edward keze. Megérkezése pontosan ki volt számítva. Jelentős támogatói bázist épített ki az elégedetlen EBE tisztok, valamint a különböző világok kormányzóságainak körében és Új Avalonra való megérkezésekor kitörő lelkesedéssel fogadták az emberek. Népszerűsége, valamint a Felsőbb Tanács, megakadályozta, hogy Edward bármit is tehesen ellene ott tartózkodása első óráiban, a következő reggelre összehívott tanácsülés idejére pedig már késő volt. A történelmi feljegyzések azonban kissé zavarosak a további történéseket illetően, ezért sosem tudjuk meg, hogy mennyire volt megtervezve vagy hogy hány tudhattak róla, de a lényeg,

hogy amikor Edward Davion elnöki testőreinek kíséretében a tanácssterembe lépett, Simon egy közelében álló ór fegyverét kirántva őt golyózt eresztett belé. Ezután letette a fegyvert és a tanács kezébe ajánlotta sorsát. Tárgyalást kért és kész volt elfogadni annak döntését. A tanács őrizetbe vette Simont és ezzel elkezdődött az évszázad legnagyobb „kirakatpere”. Simon Davion nemzeti hős lett, egy hazafi, aki megölte az önkényurat és ezzel megakadályozta a polgárháború kirobbanását. A bíróság végül menthető emberölésben találta bűnösnek és felfüggesztett büntetést kapott, mivel Simont a legtisztább célok vezérelték: a nemzet jóléte.

SIMON DAVION ÉS A MODERN KORI EGYESÜLT VILÁGOK:

Edward meggyilkolásával az utolsó akadály is elhárult Simon Davion kinevezése elől, de egyben a viszálykodás is felütötte fejét. Az Edward fiát, Arthurt és annak hatalomra jutását támogatók, a Simont segítők illetve a Davion hatalmat azonnali hatallyal eltörölni akaró Felsőbb Tanács ellenállása következtében az állam még mindig a krízis peremén egyensúlyozott. Simon háziőrizete alatt egy olyan politikai kompromisszumon dolgozott, amelyben egyensúly áll fenn a központi hatalom és az újfajta helyi kormányzati intézmények között.

Simon terve szerint a birodalmat 5 részre osztanák fel, az adminisztrációs körzetek több nagy csillagrendszerből állnának, és a Felsőbb Tanács megtartaná az egyes bolygók fóruma szerepét. Az eredetileg az elnöki hivatalhoz tartozó, az egész szövetséget érintő ügyeket a Crucis Határvidék vezetője kapta meg. A körzetek vezetői egyenrangúak voltak és hatalmukat a Felsőbb Tanács ellenőrizte és korlátozhatta.

A tárgyalás végére Simon elég szövetségest szerzett ígéretei valóra váltásához. Simon eltörölte az elnöki rendszert és helyette egymással kapcsolatban álló helyi kormányzatokat hozott létre, amelyek tagjai majd a modern Egyesült Világok örökös arisztokratái lesznek. A legmagasabb rangú vezetők a kapellán, terrai, Drakónis szövetségbeli, a Crucis valamint a Külső Határvidék hercegei lettek. A Felsőbb Tanács tagjait már nem választották, hanem a tagvilágok vezetőiből állt. A Crucis Határvidék vezetője az elnökségi feladatoknak megfelelően az Egyesült Világok Első Hercege címet kapta és nem okozott nagy meglepetést, mikor Simont neveztek ki erre a posztra. Mivel Edward meggyilkolásával a saját és családja életét is kockáztatta a nemzet jólétének érdekében, a többi hercegnek nem sok esélye volt vele szemben. 2412-ben ő írta alá az Árész Konvenciót, amely a civilizált hadviselés szabályairól rendelkezett. Ezt követően még 40 évig uralkodott.

Bár Simon uralkodása alatt az Egyesült Világok katonai szempontból elmaradt a Terrai Hegemónia mögött, Simon mégis a legmodernebb fegyverhez jutatta a birodalmat, mikor óriási fizetés ellenében megvásárolta a Lyrán Szövetség csatamech technológiáját, amelyet a Lyrának két évvel azelőtt loptak el a Terrai Hegemóniától.

A HERCEG ÉS A CSILLAGLIGA:

Az Egyesült Világok következő uralkodója a katonaságnak köszönhette trónját, mikor egy pusztító polgárháború után megszerezte azt. Alexander Davion herceg uralkodása elején még gyerek volt, jó pár hónapot töltött egyik régense fogáságban, majd onnan megszökve egy istenháta mögötti bolygón rejtőzött el, míg el nem érkezettnek látta az időt, hogy harcba szálljon az őt jogosan megillető trónért. Uralkodása idején újjáépítette a szétszakadt Egyesült Világokat, visszaállította annak katonai erejét, és erős pozícióból indulva bevezette a birodalmat a Csillagligába.

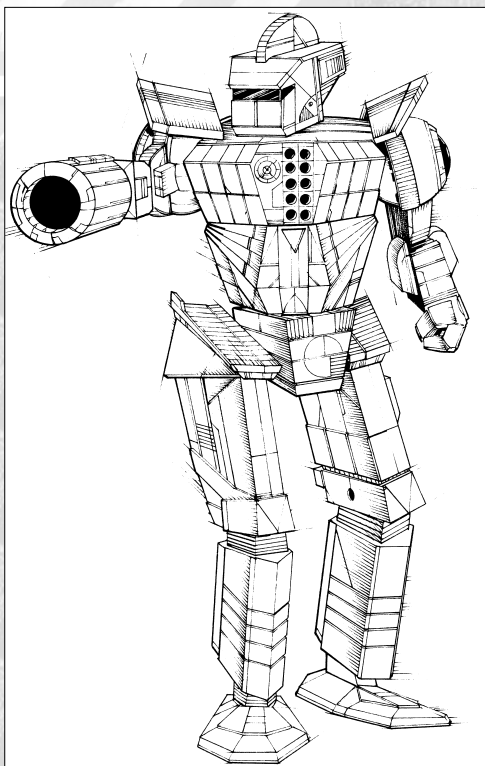
2457 és 2524 között számos kisebb, de annál sikeresebb határmenti harcokat folytatott a Kapellán Konföderáció valamint a Drakónis Szövetség ellen. 2515-ben azonban egy nagyobb ellenfél jelent meg a Terrai Hegemónia alakjában, mikor a Robinsont megtámadó erők megölték a Terrai Határvidék hercegét és teljes családját. Az új herceg Nyikolaj Rosztov tábornok lett, aki katonai vezetői tehetségét latba vetve több évig képes volt feltartani a hegemónia erőinek előrenyomulását. Rosztov tábornok a fiatal Alexander első herceg öt régensének egyike volt.

A helyzet hirtelen feszültté vált, mikor 2523-ban Cassandra Davion régens és férje, David Varnay, elrabolták a 17 éves első herceget és összeházasították Varnay unokahúgával, Cyntiával. Új Syrtisen tartották házi őrizetben a Varnay család erődjében, de Alexander és fiatal felesége menekülési tervek szövegetek. Eközben Laura Davion régens 2524-ben újrjárók és csatamechek kíséretében leszállt Új Avalonon, a tanács elé tárta Alexander elrablásának részleteit, a Varnay családot közellenségnek kiáltotta ki és a tanács támogatása mellett hadat üzent nekik. Varnay erre válaszul árulónak bélyegezte a régens és olyan helyi milícia felállításába kezdett, amely az első herceg nevében felvette volna az „áruló” Davion erőkkel a harcot. Miközben a két fél egymásra figyelt, Alexandernek és Cynthiának sikerült megszökniük.

Az első herceg 18 hónapig bujkált a Nahoni bolygón, miközben a Davion polgárháború első csatái zajlottak körülötte. Rosztov tábornokot rögtön az elején megölték. 2527-re patt helyzet alakult ki és ekkor lépett színre az első herceg, támadást intézve az őt eláruló régens ellen. Az örökös felbukkanásának köszönhetően mindkét oldalról jelentős számú egység állt mellé és támogatta az ügyét, közöttük Dimitrij Rosztov, a népszerű Rosztov tábornok fia is. Mikor csatlakozásának híre ment, Laura Davion egységei egymás után álltak át az első herceg oldalára. 2528-ra Alexander teljesen kiszorította nagynénjét a Crucis Határvidékről és 5 évvel később teljes vereséget mért Laura Davion erőire is a Drakónis Határvidék Tancredi nevű világán. Laura inkább az öngyilkosságot választotta, mint a hadbírósságot és ezzel szabaddá vált az út Alexander számára, hogy letörje a Cassandra-Davion-Varnay erők maradék ellenállását is. 2537-ben, négy évnyi keserves harc után végül megsemmisítették a Varnay seregeket. Cassandra a Kapellán Konföderáció

területére menekült és soha többé nem hallottak felőle. Ezzel véget ért a Davion polgárháború és Alexandernek jutott a feladat, hogy újra felépítse a békét.

A herceg első intézkedéseivel a Felsőbb Tanács és a többi herceg befolyását korlátozta és kormányzati reformjainak köszönhetően ő lett az Egyesült Világok teljhatalmú uralkodója. A következő három évtized során a hadsereg túlnyomó részben védelmi szerepet töltött be és a gazdasági fejlődés kapta az abszolút elsőbbséget. A fejlődéshez szükséges társadalmi önbizalom kialakítása érdekében olyan demokratikus szabadságjogokat is bevezetett, mind a szólásszabadság, a gyülekezési szabadság és a tiltakozáshoz való jog. A katonai reformokat tekintve Alexander már sokkal óvatosabb volt és nagyon figyelt arra, hogy a helyi és bolygóközi támogató erőit ne hozza hátrányos helyzetbe. Bár még minden világ maga állította fel és képezte ki a saját egységeit, azonban az első herceg utasítására egy adott egységet soha nem az anyabolygója közelében állítottak szolgálatba. Emellett újrarájolta a határvidékeket és számukat háromra csökkentette. A hadsereget is átkeresztelte, amely ekkor kapta meg az Egyesült Világok Fegyveres Erői nevet. A Davion hatalom és a politika kapcsolatának megerősítése érdekében rendelkezése szerint a trón örökösének legalább 5 éves katonai szolgálattal kell rendelkeznie.



Az Egyesült Világok 2567-ben csatlakozott a Csillagligához, a legerősebb riválisuk, a Drakónis Szövetség elleni védelem érdekében. Az ötletet Ian Cameron adta, aki azt javasolta, hogy a Csillagliga erőkkal karöltve indítsanak megelőző csapást, ha a Drakónis Szövetség az Egyesült Világok bármely bolygóját megtámadná.

ÖRÖKÖSÖDÉSI HÁBORÚK

A Csillagliga idején inkább a kolonizációnak, mint a hódításoknak köszönhető, hogy az Egyesült Világok területe óriási mértékben megnövekedett és 750 új világot vontak fennhatóságuk alá. A Csillagligával kötött egyezmény tiltotta a nagyobb háborúk indítását, ezért a gazdasági termelés a tisztán katonai megrendelésekről állt a széles körű kutatás és fejlesztés támogatására. E korszak legnagyobb összecsapása a Davion örökösödési háború volt, amely során a túlságosan szétszórta Davion erők vereséget szenvedtek volna, ha a Csillagliga Védelmi Erők nem avatkoznak közbe.

16 évvel később Simon Cameron első lord hirtelen halálával a Csillagliga uralkodói posztja egy 8 éves gyermekre maradt. A valóságban a kormányzói feladatokat a tanács tagjai látták el, akik a tagállamok uralkodói voltak.

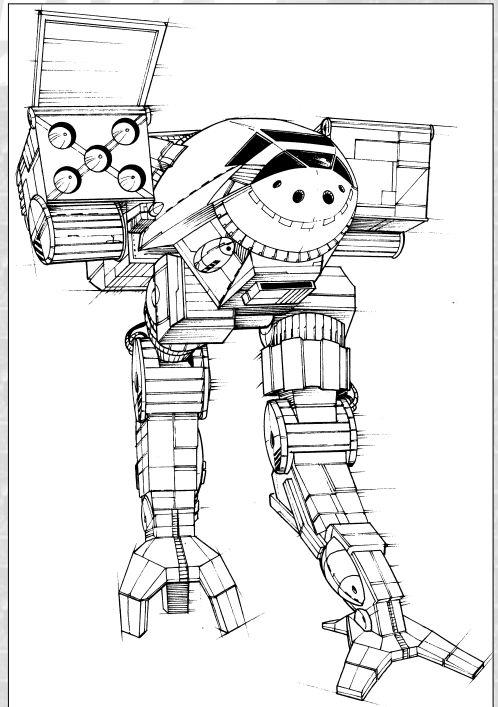
2766-ban Stefan Amaris megölte Richard Cameron első lordot. 2779-re, mire Alekszander Kerenszkij leverte Amaris seregeit, a Csillagligának már csak a neve létezett. A tanács tagjai fegyverkezésbe kezdtek és csak a megfelelő pillanatra vártak, hogy megszerezhessék maguknak a trónt. Ez alól a Davion ház és az Egyesült Világok sem jelentett kivételt. Mivel Cameron volt Terra kormányzója is, halálával a hegemonia vezető nélkül maradt és világi szabad prédát jelentett. Többször is megpróbálták elfoglalni a Terra közelében fekvő világokat, de a Csillagliga békés évei után az ENFE már nem az a jól koordinált harci gépezet volt és a hiányosságok miatt súlyos árat fizettek, különösen az Egyesült Világok és a Terra között elhelyezkedő Towne-ért folyó harcok során. Az ENFE erőinek egy részét a Towne-ra küldték, de nemsokára megtámadták őket a Kapellán Konföderáció és a Drakónis Szövetség erői. Mivel képtelenek voltak eldönteni, hogy melyik ellenféllel vegyék fel először a harcot, egyszerre szálltak szembe mindkettővel, és amikor pár hónappal később egy nagyobb Drakónis haderő érkezett a bolygóra, már biztos volt a támadók győzelme. Az erősítés elkésett és a helyőrséget már nem lehetett megmenteni. Towne-t a Drakónis Szövetség szerezte meg.

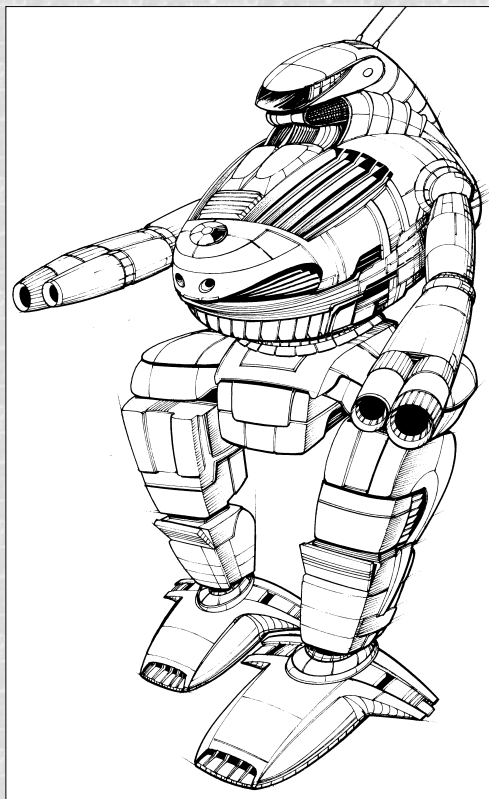
SZÖVETSÉG ÉS HÓDÍTÁS

A negyedik örökösödési háború idejére az Egyesült Világok már gazdaságilag és katonailag is jelentősen megerősödött. Hanse Davion herceg és a Lyrán Nemzetközösség archonjelöltjének, Melissa Steinernek házassága hivatalossá tette a két nemzet szövetségét, és az Egyesült Világok hozzáférhetett a gyorsan fejlődő lyrán gazdasághoz. A szövetség születését jelző nagy háború azonban hibának bizonyult.

Bár a két szövetséges fél sok szempontból hasonlított egymásra, ennek ellenére mégis bizalmatlanul viseltettek egymás iránt. Mivel a Belső Szféra két ellentétes oldalán helyezkedtek el, és így nem volt közös határuk, igen ritka volt a háború közöttük, bár a lyrán emberek aggodva figyelték az Egyesült Világok haderejének fejlődését. Ezzel egy időben az Egyesült Világok is szemmel tartotta a lyrán gazdaságot, amely hatalmas nyomást gyakorolt államukra. Hanse Davion és Katrina Steiner archon karizmatikus személyisége azonban meggyőzte a legtöbb embert, hogy mindkét félnek az lesz a legjobb, ha továbbra is a békés szövetséget részesítik előnyben.

A vőlegény még a házasság előtt egy ambíciózus vállalkozást indított el és katonai hadgyakorlatnak álcázva inváziós hadseregét megfelelő pozícióba vezényelte. Maximilian Liao kancellár szeszélyes uralkodása idején a Konföderáció mind gazdaságilag, mind katonai haderejét tekintve elmaradt az Egyesült Világok mögött és Hanse herceg elérkezettnek látta az alkalmat, hogy legyőzze állama majdnem 700 éves ellenségét. A házassági szertartáson a kapellán területeket ajándékként feleségének ajánlotta és szavaival egy időben az Egyesült Világok seregei - lyrán pénzügyi támogatással a hátuk mögött - átlépték a határt. A háború hatalmas területi hódítást jelentett, hiszen a 3030-as befejezésig a kapellán területek közel felét sikerült elfoglalni és a lyrán hadsereg is elfoglalt 53 Drakónis Szövetséghez tartozó világot.





KLÁNHÁBORÚ ÉS A KÖVETKEZMÉNYEK

A Davion csapatok 3039-ben megtámadták a Drakonis Szövetség világait és az ellentétek újra fellángoltak a felek között.

3049-ben azonban megérkeztek a klánok és a nemzetközösségi lyrán területei pontosan a klánok előrenyomulásának útjában feküdtek. Miközben egymás után foglalták el a világokat, az Egyesült Világok erői csak karba tett kézzel vártak. Mikor azonban végre elindultak és felvették a harcot, kiderült, hogy az ENFE képtelen feltartóztatni a taktikailag és technológiailag fejlettebb klánokat. Lassan olyan pletykák is szárnyra keltek, hogy a Davionok a háttérben az ellenséggel tárgyalnak, hogy akár a lyrán területek feláldozása árán is, de megmentsék az Egyesült Világok területeit. A lyránokat viszont azzal vádolták, hogy csak pénzügyi támogatást nyújtanak, de harcolni nem akarnak. A feszültség egyre csak nőtt.

Mire 3052-ben véget ért a klánháború első szakasza, a lyrán oldal jóval súlyosabb veszteségeket szenvedett el, mint a Davion állam. A Jádésolyom klán 44 lyrán bolygót elfoglalt, de az Egyesült Világok nem veszett egyet sem. A másik nagy veszteség, a lyrán gazdaság meggyengülése volt, amelyet kimerített a kegyetlen háború és a területek elvesztésével potenciálja is jelentősen csökkent. Hanse Davion 3052-ben bekövetkezett ha-

lála után Katrina Steiner lett az uralkodó. Mivel még mindig nagyon sokan csodálták és hittek benne, az egyre növekvő belső feszültségek között is képes volt a nemzetközösséget összetartani. 3055-ben azonban egy nyilvános ünnepség során Katrina Steiner Daviont meggyilkolták és halála után már csak idő kérdése volt, hogy mikor szakad szét a nemzetközösség.

Bár a szövetség alapítványát 3032-ben írták alá, a felek gazdasága azonban csak a negyedik örökösödési háború után kezdett összefonódni, hadseregeik pedig csak 3042-re egyesültek. Egyesült Nemzetközösségről csak Hanse és Melissa utóda hatalomra kerülésétől beszélhetünk. A szövetségi alapító okirat rendelkezése alapján az Egyesült Nemzetközösség csak 3055-ben alakult meg, amikor legidősebb fiukat, Victor Steiner-Daviont archon herceggé nevezték ki, de a két állam polgárai már a kláninvázió idején is nemzetközösséginek tartották magukat.

Victor inkább katona volt, mint diplomata és saját magára is inkább Davionként tekintett, mint Steinerként. Ebből kifolyólag székhelyének is Új Avalont választotta. Az egyesült nemzetközösség-ellenes érzületűek kihasználták a helyzetet. A lyrán elszakadást támogató Skye szeparatisták Ryan Steiner herceg vezetésével annak a reményüknek adták hangot, hogy a következő 2 év során sikerül megdönteniük a Davion-Steiner uralmat. Victort anyja meggyilkolásának kitervelésével vádolták – hiszen ő maga inkább volt Davion – és olyan kegyetlen katonai kalandornak állították be, aki kivézetli a lyrán államot, csak hogy határtalan ambícióit csillapítsa. A rágalomhadjárat következtében Victornak lépnie kellett és hűgát, Katherine-t a lyrán világok régensévé nevezte ki. Az Egyesült Nemzetközösséget már ketten irányították.

Katherine, Steiner származásának is köszönhetően, népszerű lett a lyrán emberek körében, azonban Victor iránti hűsége egyre gyengült. Emellett a rágalmakra válaszolva túl sokszor kelt bátyja védelmére és az állandó védekezése éppen hogy növelte a lyránok gyanakvását.

Joshua Marik, a Szabad Világok Ligája beteges örökösének 3057-ben bekövetkezett halálával egyre feszültebbé vált a helyzet. Hanse Davion herceg nagymennyiségű hadianyagot kért Thomas Mariktól, cserébe azért, hogy annak leukémiában szenvedő fiát, Joshuát a híres Új Avaloni Tudományos Intézetben kezeljék. Joshua halála azonban nem csak azt jelentette, hogy le kellett mondania a létfontosságú hadianyagokról. Sun Tzu Liao kapellán kancellár eljegyezte az egyetlen Marik örökösöt, és ezáltal egyszerre két állam felett is átvehette volna az irányítást. Victor ennek megakadályozása érdekében egy végzetes döntésre szánta el magát és Joshuát egy klónnal helyettesítette. Mikor Thomas Marik néhány hónap után rájött a csalásra, rögtön támadást intézett az Egyesült Nemzetközösség ellen. Amint azonban az első csapatok átlépték a Szabad Világok Ligája határát és behatoltak a nemzetközösségi területekre, Katherine nyilvánosan elítélte Victort és a lyránok függetlenségét követelte, majd néhány nap múlva a Lyrán államot függetlennek nyilvánította és Lyrán Szövetségre keresztelte át.

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2002. AUGUSZTUS 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 megírhatod 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 árnál feltüntetett összegeket,

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

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

4+1 AKCIO VÁSÁROLJ 4 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET AJANDÉKBA!

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

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

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

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

✓ Mágus: a tanítvány (új kiadás)	1298	1230	1100
Mágus: a mester (új kiadás)	1298	1230	1100
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza II.	998	950	900
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
Krondor: Árulás	1498	1400	1250
Ezüsttövis (Új kiadás)	1398	1330	1190

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: Vénrén	698	620	520
✓ M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	948	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	1298	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	1298	1230	1100

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK VÁROSA

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

EGYÉB REGÉNYEK

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

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

JANET EVANOVICH

Kétesélyes játszma	1198	1140	1020
--------------------	------	------	------

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT

A világ szeme I.	798	750	640
A világ szeme II.	998	950	850
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Arnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Arnyék 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

SHADOWRUNN 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
Nyx Smith: Csilkos vadász	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	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
J. GOLDENLANE KÖNYVEI			
✓ Isteni balhé	998	950	850
Papírtigris	1498	1400	1250
EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágódás 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: Thérái vér	998	900	800
✓ Greg Gorden: Jóslat	998	950	800

BEHOLDER AKCIÓ			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
✓ Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	990
Robert Crais: Rémálmok városa	1198	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	1498	1400	1250

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI			
Veszélyes játszma	1598	1520	1360
Kegyetlen eskü	1898	1800	1500

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	560	500
Gene DeWeese: A béke órei (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 fejtámadás 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 hosszú, 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			
Hideg 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
Erionii regék	890	850	760
Hawkwod: 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	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI			
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Bedwyr kardja	1290	1230	1100
Mary Kirchoff: Kalandvágó	1190	1130	1010
M. Anthony & E. Porath: Rokon lelkek	1190	1130	1010
David Ferring: Árnyékfattyak	999	940	840
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: Vérvonalak (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
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	1090	1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	1190	1130	1010
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

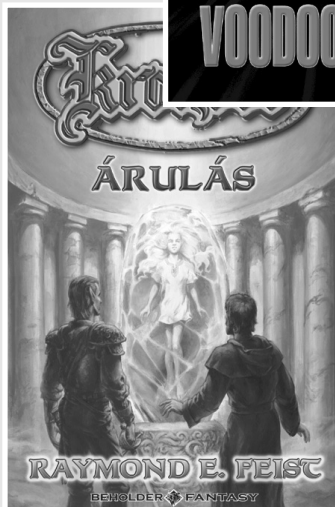
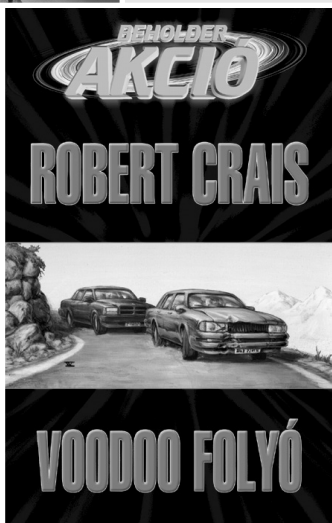
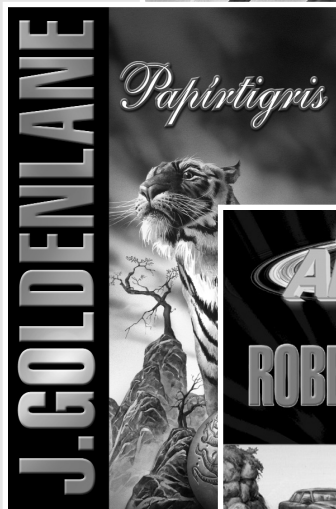
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	1190	1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	1090	1040	930
Richard 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
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	1390	1320	1180

Carl Bowen: Vadász és préda:			
A vámpír	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
A bíró	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
A vérfarkas	1090	1040	930

R. A. Salvatore: pap ciklus			
Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1000
A káosz átka	1190	1130	1010



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

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
Ree Soesbee:	1190	1130	1010

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI

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

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI

Roland Morgan: Mestervizsga	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.	1590	1510	1350
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	850

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJIA

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 KÁRTYAJÁTEK

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

Az Invázió és a Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- Fajtánként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan 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 hármat rendelned, hogy a három könyves kedvezményt megkapd.

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

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén	Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
TERRY BROOKS				TERRY GOODKIND			
Druid of Shannara	2440	2180	1940	Blood of the Fold	2490	2230	1990
Elf Queen of Shannara	2440	2180	1940	Soul of the Fire	2490	2230	1990
Elfstones of Shannara	2440	2180	1940	Stone of Tears	2490	2230	1990
First King of Shannara	2440	2180	1940	Temple of the Winds	2490	2230	1990
Scions of Shannara	2440	2180	1940	Wizard's First Rule	2490	2230	1990
Sword of Shannara	2440	2180	1940	TERRY PRATCHETT			
Talismans of Shannara	2440	2180	1940	Carpe Jugulum	2140	1940	1710
Wishsong of Shannara	2440	2180	1940	Colour of Magic	2140	1940	1710
Black Unicorn	2440	2180	1940	Death Domain Discworld Map	2440	2180	1940
Knight of the Word	2440	2180	1940	Equal Rites	2140	1940	1710
Magic Kingdom for Sale-Sold	2440	2180	1940	Feet of Clay	2140	1940	1710
Running With the Demon	2440	2180	1940	Guards! Guards!	2140	1940	1710
Tangle Box	2440	2180	1940	Hogfather	2140	1940	1710
Witches' Brew	2440	2180	1940	Interesting Times	1940	1940	1710
Wizard at Large	2440	2180	1940	Jingo	2140	1940	1710
J. R. R. TOLKIEN				Last Continent	2140	1940	1710
Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2180	1940	Light Fantastic	2140	1940	1710
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2180	1940	Lords & Ladies	2140	1940	1710
Fellowship of the Ring	2240	2180	1940	Masquerade	2140	1940	1710
Hobbit	2240	2180	1940	Men At Arms	2140	1940	1710
Lays of Belariand	2130	1930	1700	Mort	2140	1940	1710
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260	Moving Pictures	2140	1940	1710
Lost Road & Other Writing	2240	2180	1940	Pyramids	2140	1940	1710
Return of the King	2240	2180	1940	Reaper Man	2140	1940	1710
Shaping of Middle Earth	2240	2180	1940	Small Gods	2140	1940	1710
Silmarillion	2130	1930	1700	Soul Music	2140	1940	1710
Sir Gawain&The Green Knight	2130	1930	1700	Sourcery	2140	1940	1710
Smith of Wootoon Major	2130	1930	1700	Witches Abroad	2140	1940	1710
Tolkien Reader	2240	2180	1940	Wyrd Sisters	2140	1940	1710
Two Towers	2240	2180	1940	RAYMOND E. FEIST			
Unfinished Tales	2240	2180	1940	Darkness at Shetanon	2440	2180	1940
ROBERT JORDAN				Daughter of the Empire	2440	2180	1940
Eye of the World	2690	2490	2190	Faerie Tale	2440	2180	1940
Great Hunt	2480	2220	1970	King's Buccaneer	2440	2180	1940
Dragon Reborn	2480	2220	1970	Magician Apprentice	2440	2180	1940
Shadow Rising	2480	2220	1970	Magician Master	2440	2180	1940
Fires of Heaven	2690	2490	2190	Mistress of the Empire	2440	2180	1940
Lord of Chaos	2690	2490	2190	Prince of the Blood	2440	2180	1940
Path of Daggers	2690	2490	2190	Servant of the Empire	2440	2180	1940
Winter's Heart	3100	2890	2590	Silverthorn	2440	2180	1940

VERSENYBESZÁMOLÓK

SÖTÉT KOR FRISSEN BONTOTT VERSENY

Az új kiegészítő megjelenés előtti frissen bontott versenyét június 8-án rendeztük. A játékosok 3 csomag Sötét Korból raktak össze legalább 35 lapos, négyszín-korlát nélküli paklitak. A verseny a már jól bevált mechanizmussal (ültetés, paklibontás, előre nyomtatott lapra összeírás, pakliösszeállítás, szabad cserélés a többi lapból), olajozottan működött, 76 versenyző részvételével (a tesztelők szokás szerint nem indulhattak).

Az új szabályok (pulzáló, kétfunkciós lapok, jutalom, kárpótlás) nem okoztak komolyabb gondokat; a játékosok élvezettel próbálgatták az új lapokat (természetesen a frissen bontott környezetben mindig más lapok erősek, mint a hagyományosan). A legérdekesebb mikro-kombót a *Porp cselével* találták a játékosok: ha a támadók kijelölése után használom, 1 VP-ért +6-ot sebezhetek! Igaz, hogy a következő támadásnál már 6 VP-t kell ehhez költenem, de ez így akkor is nagyon megérte. Utólag átgondoltuk azonban a kombót, és túl erősnek találtuk, hogy valaki 1 varázspontért plusz hatot tud sebezni, ezért errátázzuk a lapot a Kérdezz-felelek-

ben. Népszerű lapok voltak még a *Transzformálás*, *Haláloszó Klam*, *Nektoraf* (azonnal feláldozva, és így 3 kis lényt nyerve), *Gyülesterem*, *Szökőkút*, *Immortalitás*, *Utbanax*, *Taumaturgikus vért*, *Nagytakarítás*, *Elbullik a gyenge*.

A versenyben végül régi ismerősünk, Marofka Mátyás diadalmaskodott Néhány lapja: *Szárnyas Krág*, *Nektoraf*, *Taumaturgikus vért*, *Energiagyémánt*. A második Pusztai Kornél lett (*Nektoraf*, *Taumaturgikus vért*), a harmadik Gellért Ákos (*Energiagyémánt*, *Harcos hárpia*, *Rémek tobzódása*, *Transzformálás*), a negyedik pedig Juhász Ferenc (*Dezintegráció*, *Transzformálás*).

A megjelenés előtti frissen bontott verseny különleges hangulatú, több reménybeli tesztelőnk is volt már, aki azért nem jött tesztelni, mert szeretett volna részt venni ezen a versenyen. Mindenkit várunk tehát decemberben, a következő hasonló eseményen! A verseny belépti díja nagyjából a kártyák ára, tehát gyakorlatilag ingyen van, plusz másoknál hamarabb jutsz hozzá a friss lapokhoz!

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Szabó Csabának végtelen/végtelen Tremoranja keletkezett, mivel a paklik elfogytak, és nem volt épület játékbán.



HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét június huszonkettedikén rendeztük, tizenhat profi és harminc amatőr indulóval, akiknek egymáson kívül a kánikulával is meg kellett küzdeniük. Ezen a versenyen, mivel csak egy hete jelentek meg, még nem lehetett használni a Sötét kor kiegészítő lapjait. A verseny a gólempakli sikerét hozta, pedig én mostanában több olyan véleményt is hallottam, hogy az már a múlté. Nos, itt még elég jól szerepelt, talán a Sötét kor kiegészítőben megjelent egy-két lap picit változtat majd ezen. Azért láthattunk még sok más paklit is, pl. a profiknál: avatáros, kontroll, galetki, Quwarg ellenállásos, Idézőrüna + nagy lényes.

A profi kategóriában Bakos Attila és Szalontai Norbert gólemei között csak a Buchholz-számítás döntött az előbbi javára, a harmadik Szemerényi Tibor lett érdekes nagy lényes paklijával, a negyedik pedig Dönczi Krisztián kontrollal.

Az amatőröknél Lektor Gábor diadal-maskodott, minő meglepetés, gólempaklival. A második Darabi Zoltán lett, Melákos óriáspaklijával, a harmadik helyen, szintén gólemekkel, Kálmán Attila, a negyediken pedig, kontroll paklival, Szabó Csaba végzett.

A profi helyezettek paklijait oldalt láthatjátok, jó böngészést!

Makó Balázs

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Kahn Evarth két *Morgan* születésével negyvennyolc lapot dobott el ellenfele paklijából (persze, ha lett volna benne annyi).
- A Kahn Evarth-Báder Mátyás meccsen egy tízes counter csata döntött az egyik lap kijátszásáról.
- Ugyancsak az ellenvárások nagy számát mutatja, hogy Szemerényi Tibor egyik meccsén *Földanya amulettjével* az ellenfél kezében levő kilenc lap közül hetet eldobatott. Mindenkit rengeteg díjjal várunk a versenyeken, nyáron a kevesebb induló miatt még könnyebb nyerni!

Bakos Attila győztes paklija:

Követő:
Örült Enkala, az animátor

- 3 Energizáció
- 3 Acélgólem
- 3 A kalmárok itala
- 2 Gyémántgólem
- 3 Megszakítás
- 3 Cselvetés
- 3 Láncvillám
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Majd legközelebb
- 2 Gólemgyurmázás
- 3 Manacsapda
- 3 Vasgólem
- 3 Agybénítás
- 3 Melkon
- 3 Solisar aurája
- 2 Orrfrieskázás
- 1 Ósgólem

Kiegészítő pakli:

- 3 Természetes kiválasztódás
- 3 Fekete lyuk
- 3 Az erős gyengeje
- 3 Koncentrált energia
- 2 A szkarabeuszok átka
- 3 Taposás
- 1 Pozitív létsík
- 1 Ósgólem
- 3 Óriásölő
- 2 Gömbvillám
- 1 Karacs

Szalontai Norbert paklija:

Követő:
Örült Enkala, az animátor

- 3 A hatalom torzulása
- 3 A szkarabeuszok átka
- 3 Energizáció
- 3 Acélgólem
- 2 A kalmárok itala
- 3 Gyémántgólem
- 3 Megszakítás
- 3 Láncvillám
- 3 Bahn szolgálja
- 2 Gólemgyurmázás
- 3 Vasgólem
- 3 Agybénítás
- 2 Ósgólem
- 3 Az erős gyengeje
- 3 A gyenge ereje
- 3 A hatalom szava

Szemerényi Tibor paklija:

Követő: Morgan tanítványa

- 2 Connor Wartause
- 2 Drakolder testőr
- 3 Titkos manaforrás
- 1 Viharóriás
- 2 Tharr harcos lovagja
- 2 Ósöreg göliát
- 2 Guolg császár
- 2 Ósvortex
- 1 Dezintegrátor
- 3 Párba
- 3 Régészlet
- 2 Amyrro
- 2 Talriai behemót
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Idézőrüna
- 2 Tisztogató klánvezér
- 3 A gépben lakozó szellem
- 3 Monozoid
- 1 Páncélos torgal
- 1 Hadroszaurusz
- 2 Az ősök könyve

Dönczi Krisztián paklija:

- 3 A hatalom szava
- 3 A kalmárok itala
- 2 A szkarabeuszok átka
- 3 A gyenge ereje
- 3 Az esszencia elnyelése
- 3 Bahn szolgálja
- 3 Energizáció
- 3 Gyors reflex
- 3 Hasonlót a hasonlóval
- 3 Koncentrált energia
- 3 Kisebb Zan
- 1 Megszakítás
- 3 Manacsapda
- 2 Phoebius
- 2 Óriásszárkány
- 2 Troglodita törzsfőnök
- 2 Tolvajlás
- 3 Solisar aurája

ÚJ VERSENYEK

JÚLIUSBAN ÉS AUGUSZTUSBAN

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.
CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem
CYBERWORLD – Margitszigeti Alléikai centrum, Café LeGER (a Margit hídnál)
DEBRECEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.
DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).
DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi Klub, Szabadság u. 14.
EGER – Camelot Kártyavár, Kisaasszony u. 23.
ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől), ☎: 239-2506, 06-30-9-245-850.
GÓDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.
HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ
KAPOSVÁR – Latinka Művelődési Ház, Kossuth Lajos u. 1/9.
KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsényi Dániel u. 11.
MENEDEK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Vártok utcából)
MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrásy út 15.
NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.
NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai MórícZ Zsigmond Művelődési Ház
PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Páztó Fő út 102.
PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.
PÉCS – Jókai tér, Római Udvar, Agyvihar kártyabolt
SIÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.
SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).
A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.
SZEGED – Csongrádi sugárút 57.
SZENTES – a kenyérgyár kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.
VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Ady E. u. 3.
ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 27. 10 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt: 06-30-388-4594.

AZ ELYSIUM VERSENYE

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Csak az □sők Városa-hoz kiadott lapok (kék jel□lek) használhatóak.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díj: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysium-ban, tel.: 239-2506, valamint a szervezőnél: Szegedi Gábor, 30-924-5850.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft (1000 Ft, ha veszel mellé egy Sötét Kort is).

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: augusztus 25. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Isteni Szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Sötét Kor paklik.

Érdeklődni lehet: Torzsa Sándor: 70-316-8667.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: augusztus 3. (szombat), 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Hlbocsányi János: 06-30-403-6491.

LEGÚJABB NEMZEDÉK

Időpont: augusztus 3. 10 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Csak az □sők Városa, Két Világ közt, Rúvel hegy, Viziók, Invázió, Zén 2. expedíciója lapjait lehet használni.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: 20-443-3779.

□SŐK VÁROSA NÉLKÜL

Időpont: augusztus 3. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Nem lehet használni az □sők Városa lapjait, és a kés□b-bi kiegészítő□V-s lapjait sem.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 70-242-7765.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 24. 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft (1000 Ft, ha veszel mellé egy Sötét Kort is).

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: szeptember 1. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott lap a szokásosak mellett a Mánia.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Sötét Kor paklik.

Érdeklődni lehet: A helyszínen, vagy a szervezőnél – Szegedi Gábor: 06-30-924-5850.

GAZDAGOK VIADALA

KGK VERSENY

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: A körök elején kapott kreditek száma folyamatosan növekszik. B□vebb felvilágosítás a szabályokról: Bodor Pál Csaba: 06-20-355-1301

Nevezési díj: 500,- Ft

Díjak: Ultraritka lap, KGK paklik, Pénzdíj: 1 hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).

Extra nyeremény: A nevezési díjon felül lehet□ség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képz□dött nyereményalapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

Érdeklődni lehet: A helyszínen, vagy a szervezőnél – Szegedi Gábor: 06-30-924-5850.

KG éves ranglista: A 2002-es év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékosok pénzdíjat 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

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: Lord of the Rings
augusztus 25. vasárnap: HKK
szepember 1. vasárnap: Elysium HKK

szeptember 7. szombat: HKK
szeptember 8. vasárnap: Star Wars
szeptember 14. szombat: KGK/Lord of the Rings
szeptember 15. vasárnap: HKK
szeptember 22. vasárnap: Star Wars
szeptember 28. szombat: Lord of the Rings
szeptember 29. vasárnap: Elysium HKK

A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egységesen 11.00-kor kezdődnek. (Nevezni 10.00-ig lehet.) Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegeődi 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 is. Az ultraritkát 15 indulótól lehet kiosztani, kevesebb számú versenyző esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 főtől lehet szerezni.

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 befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenye is ingyenes.

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

A verseny döntőjének szabályai: A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy szaltal ülnek körül. Mindenki kap egy csomag Két világ közetet 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. négy színű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorsolással, egyes kieséssel folytatódik a verseny.

MINDEN ÉRDEKLŐDŐT ÉS NÉZŐT SZERETETTEL VÁRUNK!

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 9.): Ősök Városa. Csak az Ősök Városa és a Rúvel-hegy lapjait, valamint a Két világ közt, a Viziók és a Sötét Kor kék ikonos kártyáit lehet használni.
2. nap (augusztus 10.): Tiltott mágia. Tiltott lapok: A szkarabeuszok átka, a hatalom torzulása, A helytartó eszaja, A falak ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A sűrűállomány aktivizálása, Agybénítás, Az agy kifacsarása, Az élet fája, Bahn szolgája, Bájolás, Besűgás, Bikaviadal, Cselvetés, Direkt kontaktus, Energizáció, Fantom sárkányok, Fehér tigris, Gőmbvillám, Goblin vezér, Hajtógép, Haarkon dühe, Illúziócsáp, Illúziósárkány, Kalmárok itala, Káoszmaster, Káoszkigyó, Kovácsceh, Kód, Kődmangó, Kronobogár, Kristályhegy, Láncvillám, Lidércúr, Majd legközelebb, Manacsapda, Manaszívás, Mandulanektár, Mágiafaló, Megszakítás, Melkon, Mentális robbanás, Mély gyász, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Ördögűző pálcá, Örjögő szímill, Őrült Enkala, az animátor, Őshangya boly, Őshangya sámán, Pirit gölem, Pszí szakértelem, Rovarszámán, Sir Lonil Zomar, Solisar aurája, Sötét kastpóm, Sötét motyogó, Spóra, Szörnybűvölés, Taumaturgia, Teológia, Tiltott mágia, Tiszta eső, Tonyók, a gazda, Transzformáció, Tudatrombolás, Tudatturbó, Védőangyalok, Zombi mester és az ultraritkák.
3. nap (augusztus 11.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyen (Válogatáson).

**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

DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

- ❖ Nyári könyvakció!
- ❖ Könyvek 10-15-20%-os engedménnyel!
- ❖ Továbbá: szerepjátékok, kockák, gyűjtögetős kártyajátékok és egyéb kiegészítők.

❖ www.budapestcenter.hu/akcio

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

Nyitvatartás:
H–P: 11–18-ig
tel: 06-20-967-8936

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. augusztus 10.



Májusi feladványunk egy régi HKK szabályra épült, amire manapság már nem sokan emlékeznek. Talán emiatt érkezett kevesebb helyes megfejtés. Íme az egyszerű megoldás:

1. Kijátszom a *Besúgást*, az ellenfelem vagy megszakítja, vagy eldobom a kezéből a két Raia lapot.
(-5 = 9 VP, -1 = 2 ÉP)
2. Lerepül a *Mentális vámpír*.
(-5 = 4 VP)
3. A vámpír a *Támadó taktika* miatt 3/2-es, a Troll lady 0/3-as, így a vámpír leüti a trollt, elveszi tőle a *Köpőcsövet*, és kapok 3 VP-t). (+3 = 7 VP)
4. A *Köpőcsóvel* lelövöm az ellenfelet, az erre költött varázspontot mindig visszakapom a vámpír képessége miatt. Győztem!

Szerencsés nyerteseink: Fara-gó Balázs Miskolc-Tapolcáról, Bukovits Norbert Ceglédéről és Pfliegler Walter Miskolcra. Nyemreményük egy-egy csomag Sötét Kor. Gratulálunk!

Új feladványunkat Holman Gábor készítette. Neked 20 életpontod és 8 varázspontod, az ellenfelednek 20 életpontja és 1 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A játék 4. körében, a te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

Beküldési határidő:
2002. augusztus 10.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre: **Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134**
E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- 2 db Agybéntás (F)
- A szürkeállomány aktivizálása (F)
- Transzformáció (F)
- Valamit valamiért (C)
- Minőségi csere (F)
- Irányított manakisülés (F)
- Természeti katasztrófa (C)
- Páros gyógyulás (E)

A PAKLID FELSŐ NYOLC LAPJA:

- A kockázat ára (R)
- Phoebius (F)
- Kontaktus őseiddel (E)
- 2 db Az ellenállás megtörése (F)
- 2 db Kiélezett küzdelem (F)
- Mágikus kibontakozás (F)

A GYÚJTÓDBEN LEVŐ LAPOK:

- Az ellenállás megtörése (F)

Az ellenállás megtörését a 2. körben sikeresen kijátszottad, azóta nem csináltál semmit.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Szílmill spórák (S)
- 2 Szílmill hordavezér (E)
- Szílmill osztagparancsnok (E)
- 2 Szövetségi istálló (F)
- Gyűlésterem (R)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- 2 db Az élet ereje
- Az istenek küldötte

Három szílmill spóra jelzője van. Minden lénye a tartalékban van. A két hordavezér és az osztagparancsnok passzív, a többi lénye aktív.

A *Gyűlésterem* és az egyik istálló passzív, a másik istálló aktív.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 20 ÉP, 1 VP, 0 SZK



**Ellenfeled
kézben levő
lapjai**



**Ellenfeled
kijátszott
lapjai**



**Ellenfeled
tartalelkja**

A TE ÁLLÁSOD: 20 ÉP, 8 VP, 0 SZK

A gyűjtődben levő lapok

Az ellenállás megőzése 10 ÉP • 0 VP • 0 SZK



szemmel Műfaj: Általános

Házz egy lapot. A választásra, amit a játék során legközelebb kijátszol, nem lehet további választással reagálni.

„Nem a minőség számít, hanem az mennyiség.”
—Apolló Adalár megőrzése.

Paros görögülés 10 ÉP • 0 VP • 0 SZK



Érzékelés Műfaj: Általános

Görögülj amennyisz 3 ÉP, ahány VP-t a játék során legközelebb kijátszol. Ehhez fel kell, hogy kerüljön egy VP, és ekkor is amennyisz 3 ÉP-t, gőgyölj, amennyi VP-t előhírt.

Árnyékos múltkörüles 10 ÉP • 0 VP • 0 SZK



Árnyékos Műfaj: Általános

A választás 1 kell legyen. **Időleges hatás:** X, ha kijátszol egy X, az az utáni köbölgegi lapot a köbölgegi köbölgegi lapokhoz. (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében).

Vámit vámit 10 ÉP • 0 VP • 0 SZK



Működés Műfaj: Általános

Ha egy játékos kijár az utáni köbölgegi lapot, az utáni köbölgegi lapot a köbölgegi lapokhoz. (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében).

Székelykönyv állapítási 10 ÉP • 0 VP • 0 SZK



Általános Műfaj: Általános

VP-t a felkeléshez. A VP-t a felkeléshez. A VP-t a felkeléshez.

Árnyékos Műfaj: Általános



szemmel Műfaj: Általános

Kövehdélj egy szemmel. Válassz ki egy lapot, amit a játék során legközelebb kijátszol. Ehhez fel kell, hogy kerüljön egy VP, és ekkor is amennyisz 3 ÉP-t, gőgyölj, amennyi VP-t előhírt.

Természeti katasztrófa 10 ÉP • 0 VP • 0 SZK



Általános Műfaj: Általános

Célpont játékos eldobásai két, akik választott lapját a kezében tartott lapokhoz. (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében).


Működés este 10 ÉP • 0 VP • 0 SZK



szemmel Műfaj: Általános

Szükség esetén az új egy lapot a köbölgegi lapokhoz. (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében).

Transzformáció 10 ÉP • 0 VP • 0 SZK



szemmel Műfaj: Általános

Maximál 10 ÉP-kezelés (de nem több, mint amennyi van). VP-t a felkeléshez. A VP-t a felkeléshez.

A paklid fejső 8 lapja

Működés Műfaj: Általános



Kezsd ki a paklid 3 különböző lapot és mindegyiket egy új köbölgegi lapot a kezében tartva. (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében).

Működés Műfaj: Általános



Házz egy lapot. A választásra, amit a játék során legközelebb kijátszol, nem lehet további választással reagálni.

Az ellenállás megőzése 10 ÉP • 0 VP • 0 SZK



szemmel Műfaj: Általános

Házz egy lapot. A választásra, amit a játék során legközelebb kijátszol, nem lehet további választással reagálni.

Komplexus Műfaj: Általános



Nezd meg a paklid feloldást. A választásra, amit a játék során legközelebb kijátszol, nem lehet további választással reagálni. (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében).

Phobos Műfaj: Általános



Kijátsz egy lapot, amit a játék során legközelebb kijátszol. (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében).

A közelebbi Műfaj: Általános



Célpont játékos eldobásai két, akik választott lapját a kezében tartott lapokhoz. (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében). (X az elfojtójától kezdve a játékos kezében).

Sötét Kor

Lapelemzés 2. rész

Sziasztok! 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, ezek is színesítve a játékot, továbbá megjelennek az általam csak többfunkciónak 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.

LEAH

A szürkeállomány roncsolása (6): Hú! Ebben a kiegészítőben nagyon sok pakliétető lap jött ki, csak az a baj, hogy ezek közül jó, ha egy használható (sajnos nem ez az). Hároméret dobát nyolc lapot, igen mindez szép és jó, de ezzel még nem fogunk nyerni.

A vér tava (5): Engem ez a lap egy kicsit a Mester büntetésére emlékeztet: kirakjuk, megpróbáljuk elérni,

hogy az ellenfél minél többet sebződjön a bűbájtól, mi pedig minél kevesebbet, aztán egyszer csak nyerünk. A probléma ezzel, hogy a *Vér tava* egy kicsit drágább (az az öt varázspont manapság már nagyon drága), és a mai környezetben ráadásul sokkal könnyebb lapot leszedni. Az ellenfél pakliétetését, és a mi gyűjtőnk üresen tartásáról természetesen a *Morgan tanítványa* fog gondoskodni, csak majd megfelelő mennyiségű Leah lappal kell játszani.

Csőpögő sav (8): Kiváló lényirtás, horda ellen nagyon jó, más ellen viszont szinte abszolút használhatatlan. Illetve azért a *Rovarsámánunk* hízlalására még mindig jól jöhet, (bár az már egy kicsit banális helyzet), vagy ha már nagyon nem tudunk vele mit kezdeni egyszerűen húzhatunk helyette egy lapot.

Dezintegráló sugár (8): Olcsó lapleszedés, ráadásul azonnali. Hátránya nem túl nagy, de néhány lap mellett ami minket is sebez, már azért érezhető (pl. *Szkarabeuszok átka*, *Rovarsámán*). Használatát bátran ajánlhatom bármilyen pakliba. (Még külön megemlíteném, hogy ennek a lapnak van talán a leghumorosabb flavorja a HKK-ban)

Fekete könnyek (5): Nagyon olcsón ad a lénynek egy minimális védelmet, és egy kis plusz életpontot, viszont irtózatos hátránya van, ha meghal a lény akkor óriásit sebződünk. Ez kétség kívül nem éri meg. Ha ezt a lapot

használjuk, akkor vélhetőleg pórul járunk, hiszen a hatással való célozhatatlanság nem túl nagy védelem a plusz ÉP pedig szintén elég vérszegény a 7 életpont sebződéshez képest. De szerencsére a kreatív elme felfedezi, hogy az ellenfél lénye is megkaphatja, és ha azt a lényt leszedjük, akkor nagyon olcsón sebzöttünk nagyon sokat. Mielőtt nagyon elbíznánk magunkat, hogy mekkora jó ez a lap, mindenki megnyugodhat: nagyon ritkán lehet kihasználni.

Halálosztó klam (7): A hordát úgy tűnik, végre ki lehet rángatni a sírjából, ráadásul a siker reményét megcsillantva előtte. A régi ismerős hordalényekhez néha előkerül egy-két hasonló lény, csak jobb. Ilyen például a *Halálosztó klam* is, ami engem a régi idők *Átokmurgattyújára* emlékeztet. Olcsón jön, alkalomadtán





jó nagyokat odazúg, viszont mégis könnyű leszedni. Esetleg még kombópaklit is lehet rá építeni, úgy hogy minél drágább lapokat próbálunk a pakli helyére helyezni. Nem valószínű egyébként, hogy túl eredményes lenne ez a pakli.

Harcos hárpia (8): Ebben a kiegészítőben csak úgy hemzsegnek az olcsón jövő, nagyon nagy lények. Ezek egy részének van egy kis hátránya, másoknak pedig még tápos speciális képessége is van. A *Harcos hárpia* még a viszonylag jobbak közé tartozik, mivel nemcsak hogy repül, hanem még lényeket is termel maga mellé. Sajnos közben a kisebb lényeket kiirtja, de kit érdekel, ha cserébe 4/5-ös lényeket kapunk. Használhatóságát azonban jelentősen korlátozza az idézési költségében szereplő két áldozás, bár ezt néhány vízió használatával meg lehet oldani.

Immortalitás (7): Undorító, undorító, undorító! Galetki, amit kétszer kell leszedni? Igencsak durván hangzik. Szerencsére a legtöbb versenyformán nem lesz az, hiszen az égvilágon semmit se tud azonkívül, hogy egyszer feltámad. Azonban egy-két versenyformában (draft, frissen bontott) ez a képessége a legkedveltebb lapok közé emeli majd. Trükkös ember esetleg még *Grimoral* kísérletezhet, de inkább poén lesz mint durva.

Koreni sün (8): Most látom mi történik! A horda végre kezdi összeszedni magát és visszatér a HKK színpadára! Ezt örömmel látom. Új, jó drágító lapok jönnek ki, mellé jó varázspontpusztító lény (ez az), ami az elején nagyon beszívhatja az ellenfelet. És ráadásul manapság már egyik lény se kicsi, csak néhány szilmielt kell húzni, és máris nem tűnik olyan aprónak még egy *Koreni sün* sem.

Lélekorzó (4): A Morgan-pakli egyre csak növekszik, minden kiegészítőben kap újabb és újabb lapokat, amivel lehet dobni az ellenfél pakliját. Ez a kedves, két-funkciós lényecske szerintem talán a legrosszabb pakli-dobató lények közé tartozik, hiszen meglehetősen drága ahhoz képest, amit tud. Az azonnaliként való használata pedig még a lényénél is gazdaságatlanabb, hi-

szén ki az, aki 3 varázspontot képes elkölteni egy *Vérbeli borzongásnál* éppen csak jobb lapra? (Egy kis művészeti intermezzóként beszúrnám, hogy szerintem brutálisan jó képe van.)

Mocsári ácsorgó (7): 3-ért 4/3? Semmi olyan hátrány, ami miatt halalos vesztélyben érezheti magát az ember? Nem durva ez egy kicsit? – merül fel eme néhány kérdés a kicsit laikus HKK-s fejében, első olvasásra úgy tűnik joggal, azonban reálisabban szemlélve a helyzetet, hamar rájövünk, hogy annyira nem jó ez a lény, és a gyakorlati próba is az utóbbi gondolatot igazolja. De miért? Ezt igazándiból senki nem tudja, hogy miért annyira nagy katasztrófa, hogy csak egy körrel később mehet be útni, de mindenesetre így van. Azért aggódni nem kell: a 3-ért 4/3 még mindig funkcionálhat jól...

Óriás manipulátor (6): Még nagyobb, (viszonylag) még olcsóbb, még nagyobb hátrány! Ez lehetne a legfőbb jellemzője, ennek az óriásira nőtt hordalánynek. Kolosszális méretét azonban igencsak megkeseríti az 5 életpontos időleges költsége, ami miatt csak akkor érdemes kiraknunk, ha többen vagyunk, mint az ellenfél, és nem vagyunk nagyon kevésben (nehogy kivégezzenek). Kirakni még csak akkor érdemes, ha útni is tud, nem csak nézi az ellenfél örposztját.

Pulzáló manazár (8): A klasszikus hordákban annak idején kötelező volt varázslatdrágítást használni, hogy megverje a kontrollokat. Manapság sajnos már tökmindegy hogy használunk-e drágítást vagy nem, hiszen mostanság már mindent meg tud oldani a kontroll meglehetősen olcsón. A manazár ráadásul nagyon könnyen kicselezhető: egyszerűen vár az ember egy kört, és már is hatástalanul hever az asztalon. Ha kettő manazárt sikerül kitenni (mégpedig az egyiket páros, a másikat páratlan körben), akkor elég jó kis varázslatszívatóst lehet létrehozni, és úgy viszont már tényleg nem áll túl jól a kontroll.

Rémek tobzódása (8): Gondolom mindenki emlékszik még a *Farkastestvérekre*. Hozzá nagyon hasonló lapot tartunk a kezünkben. A két lap között a legjelentősebb különbség, hogy a rémeket csak lényleszedésként és épületirtásként használhatjuk, viszont jóval táposabban a kis aranyosok. Mivel azonnali, ezért kijátszhatjuk az ellenfél köre végén, hogy a counterre tartalékolt, nem felhasználhat manát rögtön be is tudjuk fektetni, és ráadásul manát is termelnek a rémek (illetve még jó előlőni azelőtt is, mielőtt útna *Melkon*).

Sorvasztó érintés (7): A paklifogyasztók újabb ingyencsúszdát kaptak. Bármelyik lényre rárakva jelentősen meggyorsíthatjuk a pakliégetést. Mivel nem játékoson kell sebeznie a lénynek, ezért igencsak effektív lehet pl. ha egy *Syejicre* rakjuk rá. Ráadásul ha leszedik, még húzhatunk is egy lapot.

Sötét elf íjász (4): Hát ezzel a lappal már végképp nem

tudok mit kezdeni. Az 5-ért 3/2, repül, manapság már nagyon gyenge, az ötért négyet ló lénybe is hasonlóan használhatatlan. Egyszóval kuka. (Itt ismét egy kis képzőművészeti intermezzót engednék meg magamnak, költői kérdés formájában kibontakoztatva: Miért van az, hogy a leggyagyibb lapoknak van a legjobb képe?)

Szellemdarázs (7): Olcsó kis lényirtásként használható szörnyecske. Az egy-két életpontos lényeket pillanatok alatt lekapja. Magának a lapnak igazándiból csak *Rovarsá-mán* és *Melkon* ellen lesz haszna, hiszen azok a népszerű lapok, amiket néha problémás lehet lesznedni, azonban kisebb lények ellen is nyugodt szívvel használható.

Xirnox lárvá (8): Fúj! Undorító egy lény. Gusztustalan módon drágítja a varázslatokat, és még ütogetni is lehet vele. Csak sajnós valószínűleg ugyanabban a balesetben fog meghalni, amiben annakidején a *Káosz mesterek*: a trogloditák általi halálba. Ha esetleg megél pár kört, és a képesség már nem működik, akkor nyugodtan hozzunk belőle egy *Pulzáló manazárat*.

RAIA

Angyali bűbáj (9): Kísértetiesen emlékeztet a *Szkarabeuszok átkára*, hiszen majdnem ugyanaz a két lap, csak mást csinál. (Nos, ez mindössze csak annyi hátrányt hordoz magában, hogy a kettőt nemigen érdemes együtt használni, mert akkor túl hamar elfogy a paklink és/vagy hamar meghalunk). De ez ne keserítsen el minket túlságosan, hiszen az *Angyali bűbáj* remek lap, szépen hozza vissza a csatában elhullott lényeinket, meglehetősen olcsón. Mivel úgy kell tekinteni, mintha most játszottuk volna ki, kiváloan együttműködik a trogiktól kezdve *A tisztesség manifesztációjáig* (bár a manifesztáció esetében ez hátrány) minden gusztustalansággal.

Az erős ereje (10): Elérkeztünk a HKK legfantáziadúsabb lapjához: *A gyenge ereje*, *Az erős ereje* és *A gyenge gyengéje* után szinte kikívánczolt az *erős ereje* is. Az egyértelmű volt, hogy mit tudjon (legalábbis az első három körben), viszont úgy egy picit durva volt. Ezért az-

tán a szokásos egy életpont sebzés helyett kéznéző képessége lett, ami valljuk be nem az igazi. A harmadik kör után szerintem inkább *Solisar aurájának*, *Mandulanek-tárnak* és hasonlóknak fogják eldobni, mintsem lapokat nézegetni. (Bár a lapnézegetés jól jöhet, hogy megtudjuk mennyi counter van az ellenfélnél, ami akkor elég hasznos, ha nekünk meglehetősen kevés van.) Amúgy bátran ajánlom minden pakliba, garantált siker lesz!

Az utolsó mondások könyve (10): „Miért nem húzom már be azt rohadt X-et?” Ugye benned is gyakran felmerül ez a kis szitkozódás, amikor valamilyen kombópaklival játszol? Igaz, eddig is voltak nagyon jó keresőlapok, de azok szinte kivétel nélkül csak egy bizonyos fajta lapot keresek elő. Azonban az utolsó mondások könyve bármilyen lapot elővarázsol a pakliból, ráadásul még vissza is keverhetjük a pakliba, hogy esetleg újból hasznos szolgálatokat tegyen nekünk. Amiatt meg nem kell túlságosan elkeseredni, hogy tárgy, 4 életpontot nagyon gyakran megéri a kijátszása.

Halálos farktüske (7): Mostanság kezdenek eltűnedezni a galetkik a versenyasztalokról, még ŐV-n is. Ezt sokan szomorúan hallják (illetve még többen örömmel). Szerencsére jött egy kis felmentő sereg, egy új lapleszedő testrészt. Meglehetősen korrektül tudja irtani a lapokat, csak van egy olyan gyanúm, hogy ezzel együtt se lesz elég ereje a galetkiknek, hogy föltámadjanak, és visszakerüljenek a versenyasztalokra.

Isteni parancs (6): Aki először elolvassa a lapot, meglehetősen jónak fogja találni, hiszen remek lap lehet, amikor sokkal jobban állunk az ellenfélnél: kirakjuk, és győzünk az asztalon lévő lapjainkkal. Mindez szép és jó, csak milyen pakliba rakjuk bele? Hát bizony ez nagyon jó kérdés. Néhány próba után rájövünk, hogy egyedül a bűbájpakliba lehet beletuszkolni, de oda se túl lényeges. Lényes pakliban való használatát meg jelentősen korlátozza a -1 sebzés a lényeinknek. Esetleg még tárgyasba befelé.

Kis tohonya (7): A hordalényeket sohasem lehet megenni, mindig lehet belőlük újat kitalálni. Kis idézési költség, kis hátrány nagy sebzés, ezek az alapkövetelményei a hordalényeknek. A *Kis tohonya*, a többi tohonyánál megismert hátránnyal rendelkezik, de míg az őket használhatatlanná teszik, a *Kis tohonya* szerencsére megmarad a használható szinten belül (ez talán annak köszönhető, hogy nagyon olcsó, és nagyon hamar ki lehet játszani).

Közös sír (8): Mindig is népszerűek voltak a különböző gyűjtőből lapot visszavéő lapok. Különösen azok, amelyeket többször is lehet használni. A *Közös sír* ezek közül az egyik legjobb, hiszen bármilyen lapot vissza tud venni, csak sajnós az ellenfél is tudja használni. Ezt mondjuk könnyen ki lehet küszöbölni az ellenfél gyűjtőjének üresen tartásával. Erre a feladatra pedig nincs alkalmasabb lap, mint a *Morgan tanítványa*.



Lord Dohrewiman (6): Kis ügyességgel olcsón jövő, közepes kalandozó, jó képességgel megáldva. Sajnos ezek a tulajdonságok nem fogják beemelni a csúcslapok közé, hiszen egy jó kalandozópakliba amúgy is erősen szortírozni kell a jobbnál jobb kalandozókat közül, amelyeknek amúgy is jó spec. képessége van, és még olcsók is. A mérete pedig annyira nem számít, hiszen néhány szintlépéstől már elég nagy lehet bármelyik kalandozó. (Azt meg már csak zárójelben említem meg, hogy a közeljövőben megjelenő Zén expedícióban pedig olyan lapok jönnek ki, amik megfordítják a kalandozópaklik sorsát.)

Manasajtolás (10): Hát sosem lesz elég a húzó lapokból? Mindig ki kell adni egyre jobb, egyre spoileresebb húzásokat? Na mindegy, ha már kijött a *Manasajtolás*, akkor használjuk bátran. Alapjában véve, ha csak húzni lehetne vele, akkor ritka rossz lap lenne, de így hogy szükség esetén manát termel... Egyszerűen undorító táp! A 4 életpont sebződést keményen megérezzük, igaz, viszont mindenért kárpótol a lap „sokszínűsége”! Biztos vagyok benne, hogy a versenyspoilerek szűk panteonjában egy előkelő fotelt fog elfoglalni (hacsaknem a trónszékre fog ráülni).

Manifeszálódott energia (7): Kicsit furcsa lény minél nagyobbak az erőforrásaink, annál nagyobb. Használni mindenképpen érdemes egy olyan pakliban, ami sok csontot használ, de nem nyer egy kör alatt. (Tehát valamilyen lényes-tárgyas hibrid pakliban)

Nagytakarítás (8): Raia mindig is arról volt ismert, hogy remek side-lapjai vannak. Ez is valami olyasféle akar lenni, bármilyen jelzót elintézz, kezdve a Spóra jelzőtől az időleges hatás jelzőkig mindent. Cseles ember kombóhatja oltárokkal, kisleletett hatással és időleges költséggel, esetleg védelemként is használható méreg vagy ÉP jelző ellen. Az egyedüli rossz benne, hogy nem ÖV-s.

Pulzáló sólyom (6): Korrekt kis hordalény lehetne, ha nem váltakozna folyton. És ez még nem is a legnagyobb baj. Az ide-oda váltogatása – Murphy törvényei alapján – úgyis mindig úgy fog kijönni, hogy éppen a rosszabbik alakban legyen.

Ryuku ostromteknős (7): A legtöbb, most megjelent kétfunkciós lapnak mindkét képességét többé-kevésbé lehet majd használni. Ez azon kevesek közé tartozik, aminek az egyik alakjának az égvilágon semmi értelme sincs. Természetesen a lényként való használatáról beszélek, hiszen ki rakna ki 7-ért egy 2-t ütő lényt? Sokkal használhatóbb (bár picit drága) azonnaliként, amikor minden lényünk kap 3/4-et! Sajnos a magas idézési költsége miatt már vajmi kevés esélyünk (és sokkal inkább manánk) marad arra, hogy az ellenfél ellenvarázslatait megakadályozzuk.

Sörtés oprasszum (4): Kétfunkciós ez a lap is, de sok más társával ellentétben használhatósága kizárólag arra



korlátozódik, hogy a billegő szekrényeket egy kicsit megtámassza. (Meg baráti játékban, amikor 1526 lapos paklikkal játszunk.)

Szárnyas krág (5): Ingyen szüli a 2/2-es lényeket? Nagyon jól hangzik, csak sajnos szinte alig tudjuk majd használni, hiszen 18 életponton tartani magunkat a játék elején kívül nagyon nehéz (hacsak nem használunk irreális sok gyógyuló lapot, amit viszont egy vacak kis *Szárnyas krág* miatt nem érdemes).

Szilmill harci dobos (7): Az etnikumpaklik széles skáláján néha feltűnik egy-egy faj, ami megbolygatja a versenyeket, neveltségessé teszi az aktuális divatpaklit, kitombolja magát, majd a szürke homályban eltűnik, tán örökre. Régebben ilyenek voltak az őshangyák és a varkaudarak, mostanában az óriások jutnak szerephez. A mai kor aktuális, felfelé ívelő etnikuma valószínűleg a szilmillek kedves faja. Lehet, hogy még nem lesz kemény versenypakli a szilmill-deck, de nagyon fölfelé megy. A *Szilmill harci dobos* meglepően jó képességekkel látja el kedves kis lényeinket, amivel nagyon gyorsan le lehet szedni az ellenfél lényeit, és a miyeink már üthetnek is.

Templomos maszok (7): A HKK hőskorában még olybá tűnt, hogy egy gyógyító lap nem is lehet jó lap (ritka esetektől eltekintve). Manapság viszont már elég sok jó gyógyító lap jött ki, és ezek mellé egy újabb remek gyógyítás érkezett. Többször használható, lényt és játékos is gyógyít, meglehetősen olcsón, egyszerűen táp! Az egyetlen komoly baj vele, hogy KF-es tárgy, így a használati lehetősége komolyan leszűkül. De azért egy kalandozópakliba, vagy galetkpackliba jól funkcionálhat.

Tremoran (7): A Raia követőjére épülő fehér horda egyik alaplapja lesz. Az eredeti méretéhez képest drága, de ha megéli a következő kört, akkor már jóval kellemesebb paraméterei lesznek, és körönként csak jobb lesz! Hátrányát, ha mi nem használunk épületet, akkor nehezen érezzük meg, mert az épületek manapság nem tartoznak az élbolyba.

SHERAN

A béke fenntartása (7): Újabb, első pillantásra durvának tűnő irtásnak sikerült kijönnie. Tízet sebez a lényeken, milyen szépen is hangzik... ráadásul jól is jön a *Rovarsámánhoz*. Sajnálatos módon csak akkor fog majd lényre sebezni, ha az ellenfél úgy dönt, hogy nem törődik a lény halálával, és sebez vele. A legtöbb esetben ez nem fog megtörténni, hanem megvárja, amíg le tudja szedni *A béke fenntartását*, és akkor sebez, vagy kamikáze akciót indít (ez hordáknál fog előfordulni), és nyer. Összességében, ha lényirtásnak nem is az igazi, kiválóan lelassítja az ellenfél lényeit, a kis sebzésű lényekkel nem is fog ütogetni, mi pedig az alkalmas pillanatban leüthetjük az ellenséget *Phoebius-sal* vagy *Rovarsámánnal* avagy a pszichopatak egy *Betonfallal*.

A tudomány ára (8): Nahát, micsoda meglepetés! Egy újabb húzó lap. Nagyon olcsón húzhatunk jó sokat, csak aztán kezdenünk kell valamit a nyakunkon maradt kolonccal. Erre a legjobb módszernek a *Szakabeuszok átka* bizonyult, vagy esetleg még *Tiszta játékkal* is lehet próbálkozni. Igencsak nagy kár, hogy se áldozni, se visszavenni nem lehet, mert úgy elég nagy mókákat lehetne csinálni vele.

A zologrenderi harcok (6): 4-ért 1/1, repül, alapjában nézve nagyon gyenge lenne. Még az a bónusz, amit akkor kap, ha nincs kezünkben lap, is nevetségesnek tűnne, ha nem jelent volna meg a *Fókusz meglelése*, amivel használva egy meglehetősen durva lényt kapunk. (jó esetben 2-ért 4/4, repül, és azért elég jó hangzik, nem?) Mivel nem minden versenyre tudunk szerezni Fókuszt, szóval elégedjünk meg azzal, hogy a cipősdoboz alján pihen az esetek többségében.

Asztrálméreg (5): Megjelent a HKK első varázslata, ami kijátszásakor semmit, de semmit nem csinál! Kijátszom, és csak ki van játszva. Na jó, ezzel lehet csak elérni, hogy a gyűjtőbe kerüljön, és onnan bohóckodhasson, és apró kellemetlenségeket okozzon az ellenfélnek. Az a körönként egy VP/ÉP nemcsak banálisnak hangzik, hanem valóban az is. Ha hármat sikerülne valahogy összehoznunk, az már tényleg zavaró lenne.

Az élettelenység megcsúfolása (8): Jönnek az új kiegészítők, jönnek az új counterek. Egyik jobb mint a másik, szép lassan cserélődnek a divatcounterek. Szerencsére most kivételesen nem a controllok kezébe került egy újabb ellenvarázslat, hanem a lényes pakliba jutott a jó lap. Ez akkor jó lap, ha a lényes decknek van kinn 3-5 lénye, és jó olcsón megakadályoz, vagy leszed valamit.

Békés tisztás (5): Nem sok olyan lap van a HKK-ban, amiről még csak körülbelül sincs fogalmam, hogy milyen pakliba (lenne) jó. Az a dolog, amit csinál, szép és jó, visszavehetjük a lényeket, amiket le-

szednek. A legnagyobb probléma ezzel, hogy ha a leszedett, majd kébe visszakerült lényeket ki is kéne tudni játszani, erre kéne sok varázspont, ha meg ki tudjuk játszani, akkor meg a behúzott lények rohadnak a kezünkben (magyarul fölösleges lapelőnyt termel). Vagy ha esetleg kis lényeket használunk, akkor meg mire megyünk a sok kis lényvel, aminek (a legtöbb esetben) nincs jó speciális képessége. Amit meg érdemes lenne visszavenni, azt az ellenfél inkább cselesen leüti/lemérgezi/tróviral leszedi.

Burjánzó bőr (6): A sokdarabos „1-ért cantrip testrészek” készlet újabb darabját láthatjuk. Tudja azt, amit a többi is, csak az apró speciális képesség más most. Az ilyen kis cantrip testrészek közül ezt tartom a második legjobbnak (a *Gyógyító mancs* után).

Füvészkert (8): A sok csontot használó pakliknál mindig a legnagyobb probléma a csont kitermelése volt. Végre ez a probléma megoldódni látszik, hiszen a *Füvészkert* csak ontja magából az SZK-kat, felépíteni pedig bármelyik goblin fel tudja. Ha nem akarunk sok tárgyat használni, szerintem arra is a legjobb a *Füvészkert*. Tesztelésen mókás galletki-tárgyas paklit raktam össze, aminek általában az lett a vége, hogy egy 40/41-es *Galletki larva* kente el az ellenfél száját.

Gemina (6): Nincs még olyan lény a HKK-ban, aminek ekkora kijátszási feltétele lenne, hacsak nem építünk direkt olyan paklit, akkor sose tudjuk majd kirakni. Igaz nem annyira nehéz ezt teljesíteni, csak a geminás lapok (kevés kivétellel) nagyon gyengék. A képességei szépek és jók, csak semmi igazán jót nem tud, még attól se tudja megvédeni magát, hogy leüssék. (Jó ez az utolsó mondatrész kicsit túlzás volt.)

Gemina akarata (7): A HKK-ban meglehetősen kis szerepet kapnak a lényementő lapok, néhány kivételtől eltekintve (pl.: *Protolisk larva*). Ezek közül is inkább az asztalon maradókat a hasznosak, mert a varázslatokat egy controll könnyűszerrel ellenvarázsolja, és így fölösleges volt még próbálkozni is. Na mindegy, mert ha sikerül kijátszanunk (sikeresen) egy *Gemina akarata*t, akkor





elég jó eséllyel megmenekül kedvenc kis lényük. Sőt mivel nem gyógyítás, még ütés előtt is rálöhetjük a lényünkre, hogy ne a sebészkiosztás után derüljön ki, hogy létre jön-e vagy sem.

Gemina aurája (5): Hihetetlen olcsó gyógyítás, cantrip is ráadásul, ehhez mindössze annyi kell, hogy meghaljon egy lényünk az ellenfél egy varázslata vagy hatása által. Higgyük el, hogy nem mindennap fogják ezt a szívséget megtenni nekünk.

Gyászoló mourg (6): Meglehetősen idióta side-lap a dobataások ellen. Ha esetleg ezt a lapot dobatták el, akkor visszajöhet egy lény. Ez az esetek túlnyomó többségében azt jelenti majd, hogy visszajön a *Gyászoló mourg*. Vagy ha nagy lényekkel játszunk, akkor meg igencsak megszívhatjuk, hogy ha sohasem dobatták el a mourgot, csak az értelmes lapokat, és ott rohadhat a kezünkben a mourg a batár nagy lények mellett.

Ittán (7): Ismét egy újabb multifunkciós lap. Vagy gyógyulás, vagy múltidézés. Mivel a gyógyító funkciója jóval erősebb a gyűjtőből visszavetető opciónál (pontosabban a visszavevő rész lett gyenge), ezért inkább gyógyulásként lehet majd használni. Akármelyiket választjuk, túl rosszul nem fogunk járni, mert még az említett hatások mellett ott marad egy 0/3-as lény is.

Méregző szél (8): Úgy tűnik ez a kiegészítő nagyon kedvez a kontrolloknak (is). Nem elég, hogy jobbnál jobb counterek, húzások és miegyebek jönnek ki, még tápos írtásokat is kap! Akármelyiket, mostanában használt lényt könnyen leszedi, igaz, az elsőt még egy picit drágán (amikor kirakjuk a *Méregző szelet*). Igazi spoiler lenne belőle, ha a képessége nem *Közös képesség* lenne.

Nektoraf (6): A lénytermelő képességét nem számítva, egy egyszerű *Bo-skorpió* lenne, tehát vélhetőleg nem mint lény lesz hasznos. Három apró kis lény már kicsit több eredményt tud majd felmutatni, elsősorban a *Sheran védősárkányok* és *Rovarsámánok* ellen.

Sárkányforma (4): Lényre rakható, tápoló bűbájok so-

sem tartoztak a jó lapok közé. Főleg nem azok, amelyek leheteket adnak. Draftokon meg hasonló versenyeken biztos használható lesz, főleg azonnaliként kijátszva okozhat majd kellemetlen meglepetéseket.

Smaragd drakón (7): Olcsón nagyon nagy, kis hátrány. Kicsit sok ilyen lény van ebben a kiegészítőben, nem? A többi hasonlónál már leírtam mire jök az ilyen lények. Brutálisan szétzúzni az ellenfelet. Ennyit a *Smaragd drakónról*. (Illetve még azt hozzáfűzném, hogy elméletileg nagyon jól kéne működnie, de nekem használat közben sose tűnt olyan jónak.)

Smaragd ragadozó (5): *Ősök tudása*, vagy 5/1-es lény. Egyik se túl erős 5 varázspontért.

THARR

A feledés korszaka (8): Árnyéktűz, ami minden lapra hat (kivéve a testrészeket)? Ej-ej, ez bizony fog még kellemetlen pillanatokot okozni (nem is keveset). Mielőtt nagyon elsránánk magunkat, még megmaradt a kérdés: milyen pakliba fér bele (márcsak a színe miatt is). Hát ez nehéz kérdés. Én mindössze egy fajta pakliban látom hasznát: olcsóért nagy/nagy *galetkik* (*Tobonya Til*, *Gladidátor* és a barátaik) néhány mókás testrésszel counterrel és írtással kiegészítve.

A vezér útja (7): Olcsón cantrip, aktívan jön a lény, és célozhatatlan a kör végéig. Hát ezt biztos, hogy lehet használni mindenféle undorító lényvel, aminek esetlegesen óriási hátrány van. Tesztelésen legeredményesebbnek a *Gigantikus manipulátorral* volt.

Antimágikus szellő (7): Jó lap, és nem lényirtás? Mi történt? Tharnnal a jó lapok eddig szinte kizárólag a lényleszedésekre korlátozódtak, de most már végre szakított ezzel a szörnyű hagyománnyal. Meglehetősen olcsón kiiktatja az összes nem lény lapot, ezzel okozva hatalmas bosszúságot (és VP/SZK veszteséget) az ellenfélnek, hiszen nyilván csak nagy nehezen tudja összeszerelni a kirakott lapjaira az erőforrást. Minden pakli side-jába ajánlom, mármint amelyik használ Tharrt.

Barlangcsarnok (8): Minden ember borzongva gondol azokra a pillanatokra, amikor néhány 0/1-es alapteretű lény tapossa össze, persze egy kis segítséggel. A szorgos kis quwargok, őshangyák, és a többi hasonlórú barátjuk olyan gyorsan felhúznak néhány *Gyűléstermet* és *Barlangcsarnokot*, hogy azt öröm nézni. Ha még mindig nem lennének elég nagy „apró” kis barátaink, akkor egy-két *Férgek védelmezője* majd gondoskodik arról, hogy még optimálisabb méretet érjenek el a srákok.

Császári dekrétum (8): Sokáig úgy gondolta mindenki, hogy a controllok az abszolút counter nagyhatalmak.



De most fordult a kocka. A galetkik és a torzszülöttek kezében megjelent egy olyan ellenvarázslat, amit nem lehet megakadályozni (csak leszedni). Mind galetki pakliban, mind goblin-deckben kiváló lap, kijátszási feltételét és a csontot nem nehéz összehozni. Vigyázzunk arra, hogy ne tékozzoljunk el minden varázslatra a dekretumot, csakis a kulcsfontosságú lapjait kell megakadályozni vele, különben az igazán lényegesekre már nem jut dekretum.

Dexkill, a pusztító (7): ŐV only környezetben igen erősnek ígérkező lény. Nagyon olcsón kiirtja a torzszülötteket (és utána jó étvágygal megeszi őket). A probléma (persze ennél a lapnál is van) az, hogy a hordát nem tudja megfogni, hiszen a 4. körig mindössze csak kettő lényt bír leszedni, és az ellenfél esetlegesen levadászhatja Dexkillt. (Vagy *Koreni sünnel* a játékba kerülését szabotálja).

Duzzadó féreg (5): Ha bejön a HKK-ba egy új szabály, akkor sok lapra rákerül az új szabály, ezzel színesítve a játékot. Ennél a folyamatnál sajnos elkerülhetetlen, hogy néhány ilyen lap egy kicsit félresikerüljön, és jóval gyengébb legyen az átlagnál. Igen, a duzzadó féreg az, ami kicsit gyér. Nincs olyan pakli, amiben használni lehetne eredményesen.

Elhullik a gyenge (9): Tharr, régi jó szokásához híven ismét a lényirtások mestere, az aktuális kiegészítőben. Olcsón leszedi az ellenfél bármekkora lényét (na ennél már cselezni kell egy kicsit), akár még egy célozhatatlant is. A spoiler Tharr irtásokkal még mindig egy baj van: a színe. Ameddig a jó Tharr lapok csak és kizárólag lényirtások, addig minden ritkán fogjuk viszont látni versenyen (kivételesen persze most is van: a tárgypakli).

Goblin mészáros (7): A goblinok legújabb üdvöskéje. Tharr követővel használva gyakorlatilag 2-ért 4/1-es. Az életpont-áldozást kétszer is meggondolja majd az ellenfél (tehát lemondhat a Tharr követő által adott csont megakadályozásáról, a szkarabról és a *Negatív energiáról*).

Hatalomcsáp (8): Olcsó kivégző lap galetki pakliba. A lappal mindössze egy probléma van, hogy a csápra kerülnek a jelzők, így ha leszedik a csápot, akkor hatalmasat buktunk. Régebben persze a galetki kapta, úgy nagyon jó lap volt (de amikor *Kenbug-Hatalomcsáp-Grimor-Kisebb Zan* kobóval a 4. körben egy 76-ost rázúztam a tisztelt ellenfelekre (most csak egy 18-asra lenne elég), akkor úgy döntöttem, hogy ez így nem jó, pedig szerintem nagyon élvezetes volt).

Kosszarvak (6): A 10000000. testrészt. Ha sok galetkim van, nagyokat tudok ütni. Mivel mostanában nem nagyon szokott kettőnél több galetki egyszerre kinn lenni az asztalon, ezért nem nagyon lesz hatékony lap.

Maten (6): Olcsó galetki, ami *Annibilációkat* lövöldözget. ŐV-s versenyen nagyon meg tudja fogni a galetkipaklikat, ráadásul egy idő után a galetkiktől jól megnő. Mivel nekem nagyon úgy tűnik, hogy a galetkik kiszorultak a mezőnyből, ezért nem nagyon fogják ezt se használni.

Omrif élősködő (4): Tökéletesen haszontalan, semmi-rekellő lap. Nincs olyan pakli amibe beleraknám, mert az ellenfél soha a bűdös életbe le nem fogja szedni (kivéve trogival vagy méreggel).

Sziklaóriás (8): Eddig se volt gyengének mondható az óriáspakli, de most újabb zúzógépet kapott a deck. Kijátszási feltételét röhögve lehet teljesíteni, Melák mellett nagyon olcsón kiugrik a kezünkéből. Az örposztot gond nélkül ledarálja, sőt ha az ellenfélnek három lénye van az örposztban, akkor is át tudunk ütni mellettük (feltéve, hogy nekünk is van három lényünk az örposztban).

Sziklaóriás sámán (8): Az óriás-deck másik tájpa. Olcsón megmenteti az óriásainkat. Régen 1 varázspontért maxba gyógyította az óriásokat. Úgy embertelenül durva volt.

Tharajos khadzar (6): Egy újabb – kicsit gyenge – két-funkciós lap. Vagy egy *Parancs*, vagy pedig egy kicsit gyér lényecske, amibe belefektethetjük a csontjainkat.

Troll ritualista (7): *Troll Lady* 2002. Kicsit drágább ugyan, viszont nagyobb is, meg extraként regenerál. Vagy második funkcióként feltámaszt egy lényt. Lényként használni szerintem nem annyira lehet (legalább is olyan pakliba, amiben a *Troll Lady* jó volt), de könnyen előfordulhat, hogy valamilyen versenyen még viszontlátjuk.

Vlagyimir szekercéje (6): A lényre rakott tárgyak kiegészítőként egyre durvábbak lesznek, hogy esetlegesen elérjék végre a használható szintet. A *Vlagyimir szekercéje* már igyekszik megközelíteni ezt a szintet, már majdnem a használhatónál tart. Mindenesetre az egyik legjobb fegyver a HKK-ban.

Baross Ferenc

Hatalom Kártyái

„Sötét Kor”

gyakorisági listája



A béke fenntartása	s r	Folrang	d r	Porp csele	e g
A feledés korszaka	t r	Füvészkert	s g	Psi csáp	e n
A fertő agyari	c g	Gemina	s r	Pulzáló manazár	l r
A lélek felszabadítása	- n	Gemina akarata	s g	Pulzáló sólyom	r g
A mágia oltára	f n	Gemina aurája	s g	Raia követője	- n
A Mester	f r	Goblin mézáros	t r	Rémek tobzódása	l n
A pegazusok hercege	f r	Gonhard, a féregkutató	- n	Ryuku gölem	f r
A szürkeállomány roncsolása	l g	Gorath lárvá	f g	Ryuku ostromteknős	r r
A tudomány ára	s r	Gyászoló mourg	s n	Sárkányforma	s g
A vér tava	l r	Gyűlésterem	f g	Sheran követője	- n
A vezér útja	t g	Halálos faroktüske	r r	Smaragd drakón	s n
A zologrederi harcok	s n	Halálosztó Klam	l r	Smaragd ragadozó	s n
Áldozati orgling	c n	Harcos hárpia	l r	Sörtés opraszum	r n
Amorf testkéreg	e g	Hatalomcsáp	t r	Sorvasztó érintés	l g
Angyali bűbáj	r r	Hegymélyi hoorauk	e r	Sötét elf íjász	l n
Antimágikus szellő	t n	Hrumaguk	d r	Szárnyas krág	r n
Antióskő	e r	Iltian	s n	Szellemdarázs	l g
Apró szintlépés	- g	Immortalitis	l n	Sziklaóriás	t n
Asztrálméreg	s n	Irányított manakisülés	f r	Sziklaóriás sámán	t n
Asztrálszárnyas	e n	Isteni parancs	r r	Szilmill harci dobos	r n
Átoksárkány	c n	Jutalmazás	e g	Szilmill zászlóvivő	e n
Az egyesült entitás döntése	e r	Kis tohonya	r g	Szójer entitás	c r
Az élettelenység megcsúfolása	s r	Koreni sün	l g	Szójer lárvá	d g
Az erős ereje	r r	Korrech, az átkozott	c n	Szokatlan ceremónia	d n
Az ősmágus szájvize	f n	Kosszarvak	t g	Szökőkút	- g
Az utolsó mondasok könyve	r r	Kozmikus energia	d g	Szövetségi istálló	f r
Barlangcsarnok	t r	Közös sír	r n	Tarajos Khazdar	t n
Békés tisztás	s n	Kúszó végzet	c g	Taumaturgikus vért	f g
Bíbor mősze	b r	Leah követője	- n	Templosos maszk	r g
Burjázó bőr	s g	Lélekorzó	l n	Tharr követője	- n
Chara-din követője	- n	Lord Dohrewiman	r n	Théroxí Sámuel	f n
Cheotox	c r	Mágikus kibontakozás	f n	Tirranda	d r
Csápos otagi	c n	Manapulzálás	c n	Tirranda átka	d n
Császári dekrétum	t r	Manasajtolás	r r	Tirranda üstje	d r
Csőpógó sav	l g	Manatűz	d r	Transzformálás	- g
Dexkill, a pusztító	t r	Manifesztálódott energia	r n	Tremoran	r n
Dezintegráció	d r	Maten	t n	Troglodita istenség	c r
Dezintegráló sugár	l r	Mérgező szél	s r	Troll ritualista	t n
Dornodon követője	- n	Minőségi csere	f r	Turhulug	c g
Drakolder rémúr	f r	Mocsári ácsorgó	l n	Tűzbogarak	d r
Duzzadó féreg	t n	Nagy tohonya	d g	Ulthadron	c n
Ében tigris	c r	Nagytakarítás	r g	Ulthadron támadás	c g
Elektromos lehelet	f g	Nekrofun idol	f n	Uthanax	e r
Elenios követője	- n	Nektoraf	s g	Válogatás	- n
Elhullik a gyenge	t g	Omrif élősködő	t g	Varázlógyűlés	f n
Elmeszaggató karmok	c r	Orgling varázló	c n	Visszacsapó rúna	e g
Energiagyémánt	d n	Óriás manipulátor	l r	Vlagyimir szekercéje	t n
Fairlight követője	- n	Óriás tohonya	d r	Xirnox lárvá	l g
Fátyoltehen	e r	Óriássólyom	e r	Zafir drakón	e r
Fekete könnyek	l g	Ork alkoholista	d g	Zavaró erőtér	c n
Fókuszált mágia	- r	Ósi tekercek	f r	Zirri átokmacska	f r
Fókuszgömb	e n	Piomancer	d n	Zu'lit mérlege	f r

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

KLÁN EGYEDI KLÁN TÁRGY

Sok volt a sírás, hogy a speciális klán küldetессorozatért kapott tárgy nem elég tápos. A tárgyat valóban egyedire, különlegesen csináltam, ezért nem a pluszokat erősítettem rajta, hanem még több különleges bónuszt ad. Ha viseled,

- ❖ még gyakrabban jön a dukátkereskedő
- ❖ véletlen kalandokért több lélekenegriát kapsz
- ❖ +2-t kapsz a kineport varázslat szintjére.

Ezenkívül az elején volt egy apróbb hiba a szolgagyógyító hatásával (haltott szolgát is gyógyított), ezt javítottam.

KLÁNHÁBORÚ

Lapzártakor egy kivételével minden szinten véget ért a klánháború. A végső eredményhirdetéssel még ezt a szintet meg kell várni, de a következő Krónikában részletes statisztikák lesznek. Előljáróban annyit, hogy a háború a császári oldal fölényes győzelmével végződött.

KILENCEDIK SZINT

Felköltözött az első karakter a kilencedik szintre! Legnagyobb megdöbbenésre véletlenszerű varázstárgyai nem funkcionálnak ezen a szinten. Az első kétségbeesés után előkerültek a hátizsákból a jó öreg küldetéstárgyak...

A varázslatokról: Itt sajtítható el a földelem idézése és a kontaktus őseiddel (ha még nincs meg). Egyéb varázslatok:

Azonnali gyógyítás (#182)

Szféra: Nagyobb nekromanta

típus: védekező

táv: bármí

hatóidő: azonnali

mentő: -

forma: mágia

terület: célpont barát

költség: 12 VP

Leírás: A célpont lény varázslat szintje x D7 életpontot gyógyul. A varázslatot alkalmazó heurisztika megegyezik a többi harci gyógyító varázslatával.

Lélekfacsarás (#190)

Szféra: Nagyobb szellemi

típus: támadó

táv: bármí

hatóidő: harc

mentő: egészség

forma: mágia

terület: minden ellenfél

költség: 15 VP

Leírás: Ez a varázslat borzalmas, lelket és tudatot győtrő kint bocsát minden áldozatra, energiáját az asztrálér pszionikus rezgéseiből nyeri. Az ellenfelek rezisztenciájukra -10-et kapnak, amikor ennek a varázslatnak próbálnak ellenállni. Sikertelen mentődobás esetén célpont lények D4 x szint ÉP-t sebződnek, rezisztenciájuk és gyorsaságuk csökken szintenként eggyel, és a varázsló lélekenegriát nyer ki belőlük a varázslat szintjének függvényében.

Vízlézés (#194)

Szféra: Kisebb elemi

típus: általános

táv: közel

hatóidő: szint x 5 perc

mentő: -

forma: mágia

terület: magadra

költség: 15 VP

Leírás: Ezt a varázslatot elmondva, nem kell víz alatt levegőt venni ahhoz, hogy érelten tudj maradni. A varázslatot csakis bizonyos küldetéseknél fogod használni, a V 194 parancsot nem kell kiadnod soha.

APRÓSÁGOK

- ❖ Az új klánküldetéseknél a gép sehogy nem tudta felismerni, ha az előtte utolsónak számító klánküldetést teljesítetted. Emiatt az 53. küldetést néhányan újra megkapták. Aki írt nekünk, annak javítottuk a hibát, aki nem, az a küldetést legfeljebb megcsinálta még egyszer.
- ❖ Ha egy varázslatra valaki VAR parancsral 327-nél több KNO-t rakott, hiba volt, ezt javítottam. (Nem istenkarakterről van szó, mindössze lefelejtett KNO-ról.)
- ❖ Most már sem a tárgytoró vétag, sem a tárgytoró varázslatok nem semmisítik meg 1000 alatti tárgyat.
- ❖ Bár nem hiba, de talán sokan nem tudják, hogy az utolsó parancs után nem hajódhat végre feltételes gyógyítás (semmi értelme nem lenne, mert úgyis maxba gyógyulsz), kivéve, ha az utolsó parancsod egy makró.
- ❖ Konkrét lényre kiadott VD parancsnál nem működik a bosszantás itala.
- ❖ Szintén nem hiba, de többen kérdezték, ezért leírom: a TK parancsban a feltételes gyógyítás működik, de a feltételes idézés nem!
- ❖ Egy javítás: a Harci Erő számításánál eddig nem vettük figyelembe a védekező varázslatokat. Ez általában nem okozott problémát, mivel egy varázsló karakternek volt mindenféle, és a gép úgyis csak a három legerősebb varázslatot veszi figyelembe a HE számításakor. Azonban egy csak segítő védekező varázslatokkal harcoló karakternél ez számít.
- ❖ Volt egy kérdés a mentális robbanás pontos működéséről. Nos, a maximális esély a sikerre 99%, és 89-ről 92%-ra ugrik az esély, csak utána nő egyesével.
- ❖ Beraktam, hogy a kincs generálásakor a szintedhez képest nagyon magas szintű szörny ne dobjon irreálisan erős varázstárgyat, ez például az arénában fordulhatott elő.
- ❖ Volt egy hiba a szövetségi építkezésnél, amelynek köszönhetően túlcsozdulás léphetett fel magas építés és kis TVP paraméter esetén, ezt a hibát korrigáltam.
- ❖ A klánháborúban volt egy hibás karakterrekord, így ezt a szerencsétlent sok-sok nekifutás után sikerült csak kiütni a klánháborúból. Szerencsére a hiba egyedi volt, más karakternél nem fordult elő.

Tihor Miklós

Nyafogó Nefelejcs levelezése 32.



Kedves Szövetségem!

Lassan, megfontoltan tróki; nagyon pontosan kell fogalmaznom, hiszen mindeztáig példátlan, alattomos támadás ért. Már hozzá vagyok szokva ahhoz, hogy minduntalan ellenem törnek a sötét hatalmasságok, de az alábbiakban ismertetett irat minden eddigi határt átlépve egyenesen identitásomat kérdőjelezi meg. Nyaff!

Mivel ez a levél egyben védtőbeszédül is szolgál, ide csatolom az ominózus okiratot, melyet egy ismeretlen rosszakaróm helyezett el szövetségi barlangunkban nem sokkal a milgandoltás után. Egy jókora kavicssal óvta, nehogy elvigye a barlangi szél. Sajnos, ezen kívül semmilyen nyomot nem hagyott maga után.

Lássuk hát ezt a borzalmas koholmányt!

Előre kell azonban még bocsátanom, hogy a pergamen erősen sérült, az eleje és vége is hiányzik, és ezen kívül is sok helyen olvashatatlan. Rút rosszakaróm néhány helyen kiegészítette a szöveget, másból megjegyzésekkel dústotta. Ezek jól láthatóan jelölve vannak.

„...[szeme] kék, akár a tárnics, rövid szöke [öt-hat szó olvashatatlan, de a megjegyzés nyilván a hajára vonatkozik], ám legfőbb ismertetőjegye, hogy folyamatosan átható, már-már gyomorkavaro virágillat lengi körül. Honnan jött és hová tart, nem tudható pontosan; az erre vonatkozó vizsgálódásaink nem sok sikert hoztak, így csak a mendemondákra, illetve az egyed itt-ott elejtett megjegyzéseire hagyatkozhatunk. Ezek szerint a Rível-hegy tizedik szintjén született, szülei előkelő nemzetségből származnak, tehát igencsak jó körülmények között nőtt fel. Nos, ezen állítások valóság tartamát nem sikerült teljesen mértékben ellenőrizni, és mind a négyónknek különböző feltevései vannak, ám azt elmondhatjuk... [olvashatatlan, vérrel beszenyezett sorok, amelyek között csak a következő szó látható]

...Kimondhatatlan... [két-három sorral lejjebb válik ismét olvashatóvá a szöveg]

...panaszáradata, így a „Nyafogó” gúnynevet ragasztották rá. Annak ellenére, hogy folyamatosan hangsúlyozza, hogy ő csupán „átlagos galetki”, jelentős eredmények fűződnek a nevéhez. A Nagy Kolónia tagjai közül ő lett elsőként a Bárd klán tagja, s mind a mai napig a legmagasabb rangú igricek között jegyzik. Az olimpiák versenyein is számos alkalommal szerepelt sikeresen, mindeztáig két alkalommal tették a fejére a győztesnek járó babérokoszorút, s emellett [egy másodík] és egy harmadík helyezést is elért. Harci képességei a versenyek tanúsága szerint is igen szerények, ezért nehéz

megmagyarázni, hogy miként szerepelhet ilyen eredményesen a klánok között most folyó háborúskodásban. Ő maga azt állítja (s ezt megerősíti ellenfelei egy része is), hogy győzelmeit csakis három életerős szolgájának köszönheti. Rögzítsük ezt a körülményt: egy élő cseppkő, egy [barlangi troll és egy] zöld ekinda kísérgeti mindenfelé. Övé a legerősebb... [olvashatatlan, értelmezhetetlen szavak] ...és ezzel általában élni is szokott. De mindezen sikerei és képességei eltörpülnek azon tény mellett, hogy... [olvashatatlan, elégett sorok]

...és motivációiról keveset tudunk, mert a hangosan kimondott szavak... [újabb néhány sor szünet]

...épületek munkálataiban vett eddig részt, hiszen igencsak terjedelmes lajstrom lenne, és hitünk szerint nem sokat árulna el az egyedről. Csak a jelenlegi helyzet rögzítése végett közöfjűk, hogy ez idő szerint egy ún. javítóműhely összetakolásában segítkezik. Szövetségében megbecsült helye van, társai nyilván nem sejtik... [négy-öt sor ismét olvashatatlan a vértől]



...de hárman is úgy gondoljuk, hogy fontos lehet megemlíteni, hogy bevallása szerint a [növényevő] táplálkozást követi. Ezt igazolja, hogy rendszeresen látják a vegetáriánus kertben. Joggal merülhet föl azonban a kérdés, hogy ebben az esetben viszont... [újabb kibetűzhetetlen sorok]

...nincsen, de immáron bizonyosak vagyunk benne, hogy a birtokában... [a pergamen itt el van tépve, a következő sor közepén olvasható néhány szó]

...hagyta rá, de nem zárhatjuk ki azt sem, hogy egyszerűen... [olvashatatlan sorok következnek, innentől csak néhány szót lehet kibetűzni itt-ott]

...hegymoraj, s a...

...az a jóslat...

...kövek...

...Ellenség! Balzsam...

...és az ötödik...

[a kézirat itt megszakad]"

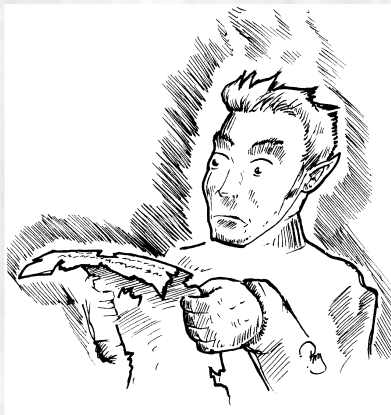
Hát ennyi. Borzalmas! Iszonyatos! Ugye, mindenki látja, hogy kicsoda galád cselszövés ez?! Természetesen semmi-fele bizonyíték nincs rá, hogy az okirat valódi. A foltok példának okáért ugyanúgy származhatnak festéktől, mint vértől! Az egész rettenetesen gyanús.

És homán lehet egyáltalán tudni, hogy ez rám vonatkozik?! Nyaff! A „szöke” kitételnél például miért vonatkozna hajra? Micsoda hamis, félrevezető következtetés! Egy galetkinek akár a testszörzete is lehet szöke, nemde? És a „kek, akár a tárnics” – miért vonatkozna ez szemre? Miért ne lehetnének valakinek kékek, mondjuk, a tüskéi?! Valamint: még, hogy gyomorkavaró az illatom! Látszik, hogy sosem találkozott velem, ennek a becstelen hazugságaradatnak a suryí kiagyalója. Borzasztóan föl vagyok háborodva, azt hiszem, teljesen értetlően. Hiszen – tovább megyek – miért ne lehetne valakinek éppen egy élő cseppkő és egy zöld ekinda szolgája. A barlangi troll ugyanis jól láthatóan csupán az aljas vadlóm koholmányait!

Túl ezeken a rettenetes, gusztustalan csúsztatásokon, a pergamen egyéb állításai is könnyen megcáfolhatóak. Még-hogy én „nyafogó”, meg „panaszáradat”! Ha van viselkedés, ami tökéletesen idegen tőlem, az a céltalan, értelmetlen kegyesség. Nyaff! Tény, hogy gyakran sújt engem a sors kiszámíthatatlan haragja, ám én ezeket a csapásokat mindig hig-gadtan, rezzenetlenül fogadom, és panaszszó alig-alig hagyja el fogaimnak kerítését. Az, hogy egyesek állhíreket terjesztenek rólam, nyomorulttá gúnyvevekkel illetnek, csupáncsak ezeket az ömragukból kivetkezett galetkikat minősíti. Nyaff!

Én sohasem terjesztettem magamtól, hogy a Rível-hegy tizedik szintjéről származom, s előkelő család sarja vagyok, mindazonáltal ezek kétségtelen tények. Talán szégyenkezнем kellene emiatt? Örület! És mit szölköt ahhoz az állítás-hoz, hogy „eredményesen szerepel a klánok közötti háborúskodásban”? Ti, kegyes szövetségi társaim tudjátok a legjobb-ban, hogy milyen iszonyatos testi és lelki szenvedéseket okoz számomra a klánháború! Hogyan is beszélhetnék eredményességről, amikor ez az ostoba viaskodás minden-ben csak hátráltat – már régen a hetedik szinten kellene lennem! –, s még kiint is okoz? Ez a kitétel leplezi le talán legjobban a hitvány hamisító gonosz szándékait: nyilváno-san uszít ellenem, le akar járátni, ki akar közöstiteni a ga-letki társadalomból, melynek mindig is értékes tagja vol-tam, és így közvetetten a pusztulásomat kívánja! Nyaff!

Még, hogy eredményes! Ha csak a legutóbbi néhány klánháborús csatámat veszem... Pár hete Vidámhalál tá-madt rám a Tisztogatók klánjából. Vele már megverekedtem egyszer, és akkor nyertem, ám ezúttal sokkal véresebb és ki-merítőbb volt a küzdelem. Ha csak a legutóbbi győztem csupán. Aztán következett Zander, egy rovarszerű katona, akit pe-díg már egyenesen nem is tudtam legyőzni! Bár mérkőzé-sünket döntetlennek hirdették ki, nyilvánvaló, hogy szá-momra okozott több szenvedést (lelkileg egészen biztosan).





Ugyanez volt az eredményem Abraxással, egy Tudós varázslóval szemben, ami annak köszönhető, hogy a galád császáriak előbb egy sötét lelkű orgyilkost küldtek a barlangomba, aki ugyan rajtaveszett, ám szolgálmon csúnya sebeket ejtett... Így ők nemigen tudtak harcolni Abraxas ellen. Nyaff!

Ezután következett Namis R'avis Latiat. Ő a császáriak adu ásza. Bár újra és újra legyőzik, és, ugye, öt vereség után mindenképpen ki kellene szállnia a küzdelemből, nem törődik ezzel. Mit neki erkölcs és sportszerűség! Eddig körülbelül harminc-negyvenszer verték meg a lázadók, de még mindig nap mint nap hallani vereségeiről. Egyesek szerint folyamatosan klónozzák, és tulajdonképpen nem egy, hanem néhány száz Namis R'avis Latiattal küzdünk... Akárhogyan is van, mindenképpen ordító család történik, de már ki törődik ezzel? Az egész klánháború neveltségbe fulladt, hiszen ki tudna komolyan venni ilyen egyenlőtlen, etikátlan versenyt? A császáriak már sok-sok hete elérték céljukat, és gyakorlatilag már győztek, de még mindig nem hagytak föl a csalásokkal; ohybá tűnik, ez a lételemüké vált. Nyaff!

Namis R'avis Latiatot egymás után kétszer „kiejtettem” küzdelemből, majd iszonyatos küzdelemben diadalmaskodtam Poison Padré fölött is – de milyen áron? Nem bírtam ellenállni tomboló nyílveszői pusztító erejének, s ajultam maradtam a véres porondon. Csak követőimnek köszönhetően győzedelmeskedtem. Am testem sajgó sérüléseit csaknem elfeledtetik azok a borzalmas sebek, amelyek a lelkeimen éktelenkednek. Nyaff! Milyen örült vagy álnok teremtmény lehet az, aki ezt eredményes szereplésnek nevezi? Merénylet ez a galetki társadalom egésze ellen!

Láthatjátok tehát, hogy mily nyilvánvalóan értelmetlenül ért ez a támadás, és ráadásul egy olyan pillanatban, amikor már kezdtem bízni a jövőben... Szinte hihetetlen, de több mint fél hegyomraj elteltével leszállítottam a klánomnak az igényelt két energiagyűjtőt! (Köszönet érte megbízható és kitartó pszi-partneremnek, Garabonciásnak, aki immáron fél éve túri az energiagyűjtők minden nyúgét – elfordult, hogy nála három is összegyűlt ebből az átkozott tárgyból.) És – csakis nektek köszönhetőem, kedves Hírmondók – végre sikerült befejeznem egy szövetségi épületet: én raktam be az utolsó téglát a nagyszerű nekrofun trónusba, melynek köszönhetően remélhetőleg már sohasem leszünk híjány a varázsergiának. Ismét elindultam tehát fölfelé a Bárd klán ranglétráján (új rangot is kaptam: az élet ismerője, amely immár azonos kedves segítők, Vishaya rangjával), és most úgy tűnik, hamarosan visszanyerhetem régi helyemet, és talán valóban a vezető bárdok egyike lehetek... Mert bizony a hazug irat ezen a ponton is óriási csúsztat, ugyanis az elmúlt fél évben jócskán lemaradtam a legelől tartó dalnokok – például Csendes Don és Loré Khalel – mögött. Csak reménykedhetem, hogy egy szép napon majd felzárkózhatok ezen nagyszerű bárdok mellé.

Tehát ebben a szerencsésnek tűnő pillanatban, mikoron pályám újfent fölfelé ívelt, megérkezett ez a borzalmas, alatomos támadás. Jól ismerem ezt a jelenséget: amikor a tisztesség galetki kezdi kellemesen érezni magát, a balsors rögtön megsokszorozott erővel sújt le rá; hiszen jól tudja, mennyivel több kellemetlenséget s szenvedést okozhat így módon. Nyaff! Ne higgyetek tehát ennek a megalapozatlan vádaskodásnak – és az elkövetkezőknek se, hiszen minden bizonytalannal nem ez lesz az utolsó ilyen próbálkozás. Mint ahogy nem ez volt az első...

Föl nem foghatom, mivel szolgáltam rá erre. Abba, hogy a sors gyűlöli, lassacskán beletörődtem, de nem értem, mivel vívtam ki a felsőbb hatalmak ellenszenvét. Mindenesetre élem tovább szerencsétlen kis életem, mintha mi sem történt volna, és továbbra is mindent meg fogok tenni kiváló szövetségünk érdekében. Remélem, a továbbiakban is méltó maradhatok a Hírmondókhoz. Biztos vagyok benne, hogy az ilyen rút támadások senmi esetre sem ronjták el jó viszonyomat a társaimmal. A folyamatos csapásokat pedig majd csak elviselem valahogy.

Bizalmatokban bízva szeretettel üdvözöl benneteket átlagos szövetségi társatok:

Nefelejcs

az ártatlan áldozat

VÉGJÁTÉK

A galetki diadalordítása hosszan visszhangzott a csarnokok között. A lélekenergia végigbizsergette tizennégy tökéletes végtagját, feltöltötte erővel. Lábaiánál egy hasonlóan fejlett galetki holtteste hevert. Gyenge volt mágiából.

Elindult új ellenfelet keresni. Amióta legyőzték az Ellenséget, nem volt tilos galetkit ölni, és ezt a végetekig ki is használták.

A barlangok kongtak az ürességtől. A galetki tüzetesen átvizsgálta mindent, nehogy bármi is elkerülje figyelmét. Ő volt a szint ura, a hegy ura és a felszín ura is. A legerősebb.

Az egykor hatalmas galetki lesaványodva, tört fényű szemmel keresgélt. Bármit, amit megehet. Az utolsó békepártit hetekkel ezelőtt falta fel szolgálival együtt. Már annak se voltak tartalékai. Azóta

ő a hegy egyetlen lakója. Semmi. Senki. Sehöl.

Megpróbált elmerülni az asztrális térben. Semmi. Csak csend és holt vidék. A galetkik győztek. Ő győzött. A felszín az övé, a hegy-mély az övé, minden az övé. Nem tudta már tartani magát, leült, hátát egy falnak támasztotta. Az utolsó áldozata jelent meg előtte, az utolsó szavait mondta.

– Mondd, galetki, hát megérte?

Elzavarta a látomást. Újra körülnézett.

Senki. Semmi. Sehöl.

Győzött.

Veela Luminatar (#2142)

SZOLGÁK

A szolga behozta a könyvet. Roskadozott a súlya alatt, vagy csupán félt tőlem, nem tudom. Mindenesetre a földig görnyedt. Elvettem tőle és elküldtem. Ő furcsa, primitív nyelven morgott valamit, aztán eliszkol. Biztosan félt, hogy megértem. Űvet se vettem rá. Pontosan tudtam, mit mondott, és tudtam, hogy túl gyáva, hogy megtege.

A könyv pont róluk szólt. Egy régi bölcs írta, azokban az időkben, amikor még nem hajtottuk őket uralmunk alá. A könyv szerint a fajuk a hegyek mélyén élt, még annál is mélyebben, ahol most vagyok, és furcsa, torz, és szörnyen kezdetleges városokban éltek. Szerintem a város szó nem jó ezekre a helyekre, túl civilizált. Én inkább a „telep”-et javasolnám. Tanulmányoztam a házak vázlatos rajzát, és arra a megállapításra jutottam, hogy nem csoda, hogy a legtöbben a barlanglakó életet választották. Megnéztem hadászati és mágikus szintjüket. Két hétig tartott a leigázásuk, amikor ténylegesen megtámadtuk őket. Nem egészen értem, mi tartott ilyen hosszú ideig.

Most szolgaként jobban élnek, mint egykori „fénykorukban”. Sok száz olyan tárgyunkkal ismerkedtek meg, amit eddig hírből sem ismertek, néhány vállalkozó kedvű fajtársam a mágia olyan magaslataiba emelte őket, amelyről nem is álmodhatnak. De még így sem érték el azt a szintet, hogy a legegyszerűbb varázslóiskoláinkba felvegyék őket. Néhányan közülük megpróbálták megtanulni a bonyolultabb fegyvereink használatát, de nem sokra jutottak vele. Egyszerűen hiábájak, hogy valamely homályos okból ellenünk áskálódnak. Mindazonáltal létezik egy egyszerű módszer ellenállásuk leszerelésére. Főként hímeknél hatásos. Csupán fel kell ajánlanunk egy korban hasonló, de mindenképpen ivarérett, a primitív szépségideáljuknak megfelelő nőtényt, és máris van egy hűséges szolgánk, és a szaporulat is meg van olva. Most mennem kell, ezt a papírt itt hagyom, hogy a két hét múlva érkező új felügyelő hasznát vehesse. Kezdetét veszi egy kísérlet. Vajon képesek-e felügyelet nélkül a természet összgyűjtésére? A legtöbbünk szerint nem elég

intelligensek, és túlon túl engedetlenek. Lehet, hogy egyszerűen nem mennek semmire, de az is, hogy megszőknek, vagy lázadni próbálnak. Túl buták, hogy rájöjjenek, ellenünk nem mennek semmire.

A galetkik gyűlölettel néztek a távolodó éjszín gömb után.

Veela Luminatar (#2142)



TISZTOGATÓ PSZICHOANALÍZIS

Elbűjtam az árnyékokba, hogy csendben meglessem őket. Ott nyüzsögnek. Undorítóak. Imádom őket. Szerelmes vagyok a rettegésükbe, bolondulok a rémült kiáltásaikért. A húsuk? Nem, dehogy. Vegetáriánus vagyok, nem szorulok ilyesmire. Miért, ki mondta, hogy az élelemért tesszük? Valami kezdő? Hát, talán ő még igen. Nem érzi a művészetet a harc mögött.

Hogy brutális verőgépek lennénk? Ezt a tankönyvben olvastad? Csak mert ostobaság. Ők sokoldalúak. Nekünk is annak kell lenni. Nézz rám! Varázsolnak? Lepereg rólam. Űtnek, vágnak, harapnak? El se találják, vagy ha igen, hát csak sziklakemény bőromet harapdálhatják. Hogy penetráns a szaguk? Csak rá kell gondolnom, és olyan erős rózsaillat vesz körbe, ami elnyomja dögletes kipárolgásait. Esetleg acélos irhájukra, gránitbőr varázslataikra számítás? Nos, mérgem, mely erősebb a kígyópókénál, mindenén áthatol. Megmérgezem. Harapással lebénítom. Csak áll, mozdulni sem bír. Megint belévájom halálos karmaimat. Sikítana, ha tudna. A lelkem táncol, lüktet a vérem. Van, mi ennél gyönyörűbb?

Mert mit ér a kincs, ha nem tőlük ragadjuk el? Mit ér a mágia, ha nem ellenük használjuk? Mit ér a

pszi, ha nem az ő terveiket kémleljük? Mit érne az egész egyáltalán, ha ők nem lennének? Űlünk a barlangunkban, békében, egyetértésben? Hahh! Tartson csak örökké a káosz, és a rend a káoszban! Civakodjanak a szintek vezetői az örökkévalóságig, lázadjanak a klánok, forduljanak egymás ellen a galetkik sekélyes eszmék miatt! Hogy sose legyen összefogás. Hogy sose kelljen szembeszállni az Ellenséggel, mert legyőznénk, és akkor ki kellene menni a felszínre! Nem akarok! Itt akarok maradni. A mélységben. A sötétben. A melegben. Őket pusztítva, a vérükben fürödve, koponyahalmokat taposva, vadászni, enni, lopakodni, hajtani, irtani őket méreggel, erővel, ésszel, tüsszel, vassal.

Mert sose feledd: nincsenek várandós nőtények, szomorú szemű kölykök, megfáradt vénék. Csak ők vannak, a torzszülöttek. Ők, és mi, a galetkik. Nekünk igazunk van. Nekik pedig végük.

Elbűjtam az árnyékokba, hogy csendben meglessem őket. Ott nyüzsögnek. Undorítóak. Imádom őket. Örülök, hogy vannak. Ha nem lennének... talán én sem lennék.

Aranea (#2967), vadászmeister

HÍRVERÉS

Közhírré tétetik...

...hogy minden kalandozó, ki fegyver forgatására vagy mágia bővílésére képes, rövest jelentkezzék a Sárkányvadász Rend nagymesterénél! Ereve megmérettetése augusztus hó tizedik napjától egy teljes napon és éjszakán át tart majd a Pilis bércei között.

SÁRKÁNYVADÁSZ ÉLŐ Szerepjáték

Információ és jelentkezés: *Krieger Tamás (Telcontar)*
1138 Bp. Tomori u. 19.
Tel. 06-30/236-4413
telcontar@freemail.hu
<http://sarkanyvadasz.fiv.hu>

Tanuld be varázslataidat, kösd fel kardodat, húzd fel csizmádat és társaidal együtt vágj neki a kalandoknak!
Ebben a játékban a saját erőd, a saját eszed, a saját ügyességed számít! A karaktered te magad vagy!

Sárkányvadász Élő Szerepjáték
2002. Augusztus 10.-11.



sárkányvadász

STATISZTIKA

2002. JÚNIUS 28.

TÁPLÁLKOZÁS (%)

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
zöldvéré	9.9	9.9	13.9	11.6	8.8	8.4	5.7	2.2	5.9
rovarevő	16.2	15.7	13.4	17.0	16.1	17.8	18.9	20.7	21.6
micinista	14.4	14.6	14.5	14.4	12.4	14.9	10.4	20.1	11.8
mágiafaló	14.1	15.2	14.2	12.9	12.0	14.9	17.0	10.3	9.8
piromád	15.2	15.6	16.2	17.7	17.5	10.9	12.3	9.8	15.7
puhány	6.4	7.1	6.9	8.9	7.7	4.0	4.7	0.5	2.0
kőevő	1	10.8	11.7	8.1	9.9	10.2	7.1	8.2	7.8
tejivő	1.5	1.8	1.3	0.8	2.2	1.1	1.9	0.5	2.0
vegetáriánus	12.2	9.3	7.9	8.6	13.5	17.8	22.2	27.7	23.5

VÉGTAG MÉRET

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
1. végtag	33	11	13	20	20	25	27	33	26
2. végtag	29	0	13	20	21	25	29	29	25
3. végtag	34	0	0	0	14	24	24	34	29
4. végtag	26	0	0	0	0	0	0	24	26

VÉGTAG SZAKÉRTELEM

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
1. végtag	37	9	20	16	18	22	26	37	22
2. végtag	23	0	20	12	16	23	22	19	15
3. végtag	22	0	0	0	11	22	19	14	14
4. végtag	14	0	0	0	0	0	0	10	14

TULAJDONSÁGOK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
Erő	35	8	13	15	23	25	26	34	35
IQ	29	9	15	17	18	21	29	22	17
Ügyesség	28	9	11	12	14	28	23	22	17
Egészség	27	8	11	13	17	19	27	21	27
Mágia	33	8	12	17	18	26	25	33	20
Gyorsaság	45	9	11	24	32	32	40	45	37

HARCI SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
tűzlehelet	41	10	16	29	30	25	41	35	36
jéglehelet	37	11	15	17	33	34	25	37	34
savlehelet	33	10	14	21	18	28	32	33	28
elektr.lehelet	41	12	13	26	22	29	28	41	37
mérg. lehelet	35	11	18	21	23	25	27	35	34
regeneráció	28	10	12	17	18	25	28	26	17
tűskés bőr	40	10	12	14	17	34	23	40	12
vastag bőr	33	11	13	16	22	21	21	27	33
tűzimmunitás	18	6	6	9	10	13	14	18	6
hidegimmunitás	16	5	10	9	9	8	16	15	6
savimmunitás	12	2	6	8	12	9	11	10	7
elkt.immunitás	14	1	10	9	8	14	10	7	13
imm.mérg.gázra	10	4	6	9	5	7	10	8	5
imm.ktk.méreg	15	3	6	6	7	11	15	12	11
rezisztencia	36	3	20	8	20	25	30	30	36
bűz/illat	41	11	15	24	30	27	41	35	28
lőfegyver	45	8	13	26	32	31	39	45	37

VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
kontaktméreg	37	5	15	17	20	26	30	37	20
bénító méreg	6	4	6	5	4	0	0	1	4
paraliz.méreg	32	8	17	20	21	30	26	32	30
vámpirizáció	13	8	10	10	11	13	8	6	0
manaszívás	6	2	4	1	5	5	6	0	0
rothasztás	27	6	11	17	20	11	10	27	5
tárgyirtás	11	0	4	0	8	8	11	1	0
energiaszívás	29	9	10	13	20	19	29	24	24
sebző méreg	26	8	12	20	18	25	26	23	3
roncsolás	18	4	10	10	13	14	18	12	10
öregítés	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

STATISZTIKÁK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
Galetki csaták	699	42	428	218	378	366	452	699	287
Galetki győzelmek	630	21	369	167	189	332	333	630	259
Torzszülött csaták	1301	196	513	697	926	934	987	965	1301
Torzszülött győzelmek	899	157	457	655	854	768	899	893	873
Leölt torzszülött	2326	187	631	1040	1350	1222	1589	1602	2326
Pszí csaták	540	0	0	72	194	337	448	540	239
Pszí győzelmek	467	0	0	69	118	287	414	467	114
Ájulások száma	367	43	55	72	104	247	316	367	251

ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galetki csaták	11351
Galetki győzelmek	50522
Torzszülött csaták	690286
Torzszülött győzelmek	587094
Leölt torzszülött	910934
Pszí csaták	48966
Pszí győzelmek	26434
Ájulások száma	46518

KLÁN

semmi	47.9%	Rang: 0
Halhatatlanok	4.4%	Rang: 55
Tudósok	13.5%	Rang: 54
Mágusok	10.3%	Rang: 54
Pszionicisták	1.9%	Rang: 52
Tisztogatók	4.4%	Rang: 54
Katonák	3.9%	Rang: 55
Mutánsok	5.4%	Rang: 53
Tolvajok	4.4%	Rang: 55
Bárdok	3.9%	Rang: 53

MAX HP.

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
216	53	75	105	131	157	183	209	216

SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
csapdakészítés	19	5	8	18	13	13	17	19	15
csapdaészlelés	16	4	8	9	11	16	13	14	15
zárnnyitás	17	4	7	8	10	13	15	14	17
mászás	16	7	10	15	12	15	16	12	15
rugalmasság	15	3	10	6	10	11	15	11	13
meggyőzőképesség	14	6	7	9	14	11	12	11	11
transzformáció	13	1	10	10	11	12	13	12	11
auraészlelés	27	3	7	9	11	11	27	12	13
ékszerészet	15	3	6	9	8	14	11	9	15
kereskedelem	18	6	10	12	11	13	18	15	13
szívósság	31	8	31	15	20	21	24	22	31
varázstalfőzés	14	3	6	6	9	14	11	13	13
gyógynövények	27	8	12	12	13	21	27	20	15
nyomkeresés	32	3	9	12	20	19	28	30	32
vezetőképesség	12	3	5	9	12	10	11	10	9
pszí támadás	18	0	0	10	11	17	18	16	13
pszí energia	34	0	0	8	13	20	29	34	13
lopás	22	6	12	11	13	17	15	22	18
éberség	15	5	7	11	13	14	13	13	15
átokszórás	36	10	31	16	36	33	20	20	14
álcázás	27	9	12	16	25	25	27	25	25
lopakodás	14	5	5	6	10	11	12	13	14
régészet	30	9	11	24	19	30	25	24	25
zene	35	7	15	19	18	27	30	35	25
tanulás	14	4	8	11	13	14	14	14	13
idézés	13	0	5	5	11	10	10	10	13
javítás	20	1	0	6	11	13	18	17	20
felderítés	16	0	0	10	11	14	16	14	10

HÍRNÉV

Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint
8177	975	6544	2442	8177	7075	3941	5597	4400

Ghalla News

103

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. július

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

TIHOR MIKLÓS:

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

PROFIZMUS (200. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 2

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Barátságos találkozáskor távolsági fegyver szakértelem fejlődés annak, akinek alacsonyabb.

Enciklopédia: Hát Te már annyira tudsz bánni lő-/dobófegyverrel, hogy azt tanítani lehetne! Mától fogva tanítod is (határozod el magadban). Ha ezután egy barátságos kalandozóval találkozol, aki-énél vagy ló, vagy dobófegyver szakértelem magasabb (de legalábbis ugyanannyi), bemutatod neki saját külön bejáratú kunsztjaidat, hadd fejlődjön az istenadta! Ez a rövid oktatás a tanulónak kb. 1 szörnyel való csatányi előrehaladást jelent. Ha mindkét szakértelem magasabb a tanítványénál, akkor azt fogod oktatni, amelyikben jártasabb vagy. Ha tehát két KT tag találkozik, és az egyikük a ló, a másikuk a dobófegyver szakértelemben a jártasabb a másiknál, akkor kölcsönösen oktatni fogják egymást! Remélhetőleg ezek után már senkinek nem lesz afelől kétsége, hogy kik Ghalla legjobb íjásza...

Megjegyzés: Annyira azért nem kis ártalmatlan képesség, mint aminek látszik. Barátságos találkozásnál a távfegyver szakértelem annyit fejlődik, mint egy normál harcnál. A képességet csak kiszámíthatatlansága korlátozza, és az, hogy minél magasabb valakinek ez a szakértelem, annál valószínűbb, hogy nem az őve fog fejlődni.

TUDATI IMMUNITÁS

(201. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 6

Használati költség: 1 TU

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Teljes immunitás támadó KT képességekre.

Enciklopédia: A KT tudati fejlődése olyan szintre lépett, ahol képessé vált kivédeni a más Közös Tudatok által kifejlesztett képességeket. Amikor egy másik KT-ból valaki EK <képesség> <a KT-tok egy tagja> parancsot ad ki, ahol a <képesség> legalább 100, a képesség használata kudarcot vall. Egy ilyen támadás elhárítása annyira megterheli a karaktert, hogy a köre elején 1-el kevesebb TU-t regenerál. Ha több támadás ér, mint amennyi TU-t regenerálnál, akkor is kivédsz minden támadást, és a regenerálás nem lesz nullánál kevesebb. Továbbá ezentúl ha valaki kiírt egy Szent Tölgyet, annak neve és karakterszáma megjelenik a KT jelentésben.

Megjegyzés: Egy időben igen nagy divat volt a szivatos, támadó illetve más kárán magát tápoló KT képességek fejlesztése. Logikusan, a karakterek elkezdtek gyártani az ellenképességeket, ezek eleinte csak korlátozták vagy büntették az ilyen támadásokat, de a fenti egyszer s mindenkorra letiltja őket. Az 1 TU költség névleges, hiszen elég hamar megtanulja minden potenciális támadó, mely KT-kat értelmetlen támadni. A tudati immunitás univerzalitásában az egyetlen hiány, hogy a tudatsata ellen nem véd. Amióta egyre több KT fejlesztett ki védekező képességet,

és a tudati regeneráció korlátozásával a tudatcsapda hatékonysága csökkent, a fenti képesség is vesztett erejéből – ez azonban nem jelenti azt, hogy fénykorában nem térült meg a 6 pont. Továbbá ne feledkezzünk meg az apró, „képesség a képességben” trükk-ről, amit manapság már nem szoktunk engedélyezni, hogy a képességbe ravaszul be lett ágyazva egy második, 0 pontos képesség is, aminek egyébként semmi köze a képességhez.

MANA-FÓKUSZ (202. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: 2 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Adott mezőre lépve, 10 TVP árán extra manaregeneráció.

Enciklopédia: Mostantól mana-fókuszok létrehozására vagy képes! Alkalmazásához az EK 202 1 parancsot kell kiadnod, ennek költsége 2 TU és 10 TVP. Ennek eredményeképpen 9 négyzetmérföldnyi terület (1 mező) mágikus pontenciálját sűríted egy pontba, és kasztroplanáris szálakkal gúzsba kötöd az energiát. Maradandó alkotásodat csak a KT tagjai látják, ők egy „épülő mágustorony illúzióképét” vesznek észre, ha arra a mezőre lépnek.

Ha olyan mezőre lépsz, ahol manafókusz van, 10 TVP árán annyiszor 3 VP-hez jutsz, ahány TU-val segítetted a fejlesztés alatt álló képességet. (De a 12 fölötti fejlesztésért csak 2 VP, a 18 fölöttiért pedig egyáltalán nem jár VP.) Azt, hogy max. mennyi TVP-t szánsz egy fordulóban a manafókuszok kihasználására, az EK 202 <TVP> paranccsal állíthatod be. Az alapértelmezés nulla! Ha 10-nél kevesebb VP-d hiányzik, a manafókusz kiaknázása semmiképp sem fog kiusulni (vagyis nem pazarlod a TVP-t).

Megjegyzés: Az egyik legtáposabb VP adó képesség, és még az sem sokat segített rajta, hogy korlátozva lett az, hogy a manafókusz mennyi ideig marad meg az adott mezőn. Nyilván az optimális stratégia az volt, hogy egy jó tápos csatamező útvonalon minden egyes mezőre leraktak egyet, és így lépésenként lehetett 48 VP-t regenerálni. Minél alacsonyabb szintű valaki, annál nagyobb táp ez, egy 300-400. fordulós karakternek már nem akkora üzlet 100 TVP-ért a 480 varázspont.

TUDATUNK HATALMA

(203. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A maximális lehetséges TU az MXTU két és félszerese.

Enciklopédia: Közös Tudatunk elérkezett a kasztroplanáris fejlődés csúcspontjára. Mostantól képesek vagyunk tudatunkat kitágítani, tudatpontunkat regenerálhat, és más módokon is nőhet az MXTU két és félszereséig. Természetesen az egy körben regenerált TU mennyiségét továbbra is az aktuális MXTU határozza meg. Tehát egy 7 MXTU-s karakter körönként 1 TU-t regenerál, de TU-ja egészen 17-ig növekedhet. Persze mindez igencsak megkönnyíti a tudatcsatát, még hatékonyabban tudunk ellenfeleinkre lesújtani.

Megjegyzés: Ez a képesség csak arra jó, hogy segítse a TU halmozást és spejzolást, aminek igazándiból csak a tudatcsatánál láthatja hasznát.

IGAZ BARÁTOK SZERZETESRENDJE

(204. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Egy KT jellegű szövetség létrehozása, amelybe a BA 9141 parancsok lehet belépni.

Enciklopédia: Hosszú csend után Közös Tudatunk egy olyan képességgel állt elő, ami szolgálja az összetartást és a közösség erejét a Barátság szellemének segédelmével. A Szerzetesrendnek bárki tagja lehet, aki kiadja a BA 9141 parancsot. A parancs kiadása után az illető csatlakozik a Rendhez és élvezheti annak előnyeit, vagyis úgy éli napjait ezután, mintha a KT tagja lenne. A KT tagjai használhatják rájuk a következő tudati képességeket: Információátadás, Tudatkinézis, Tudattárs keresés és Tudati vitalizáció. Jól gondold meg ezt a döntésedet! Az IGAZ BARÁTSÁG egy életre szól – egy erős kötelék és ha elszakítod, asztrálviharok gyötörnek lelked, melyek permanens károsodást eredményeznek (-10 MAX. ÉP!). Tehát a kötelék megszakításának módja: a BA 9141 újbóli kiadása. A BA 9141 egy általános törlő paranccsal (pl. BA) nem törlődik. [Megjegyzés: akik már a képesség kifejlesztése előtt kiadták a BA parancsot, azok ténylegesen a szövetségbe csak a legközelebbi fordulójukban fognak belépni, nem válnak azonnal automatikusan tagokká, tehát egyet lépniük kell ahhoz, hogy a fenti parancsok működjenek rájuk.]

Megjegyzés: Nagyon érdekes képesség, amely a KT belső magja köré lazább kötelékkel további híveket gyűjt. A fenti képességhez kapcsolódik később a barátság szent tüze, amely még egy érv amellet, hogy valaki a szövetséghez kapcsolódjon. Figyelem, a sok előny mellett a BA 9141 természetesen normál barátságosság paranccsként is működik, tehát a KT és szövetség tagjaitól nem tudsz lopni, és nem tudod megtámadni őket.

ISTENI KÖZBEAVATKOZÁS

(205. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 7

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Körönként +1 TU EF-elés, IM parancs használatakor.

Enciklopédia: Minden isten tudja, hogy a követői között vannak olyan hűséges papok, akik sokkal több energiát fordítanak a bűnösösebb kapcsolat létrejöttére, mint más kalandozók, akik csak a hatalomért szolgálják őt. Ezen hű papokat jutalmazza azzal, hogy valamelyest hozzájárul tudati képességük kifejlesztéséhez. Mostantól ha IM 2 parancsot használ, esetleg oltárnál v. templomnál IMádkozol úgy, hogy azzal nem küldetést teljesítesz van rá esélyed, hogy istened hozzájárul egy tudatponttal az új KT képességek fejlesztéséhez. Minden fordulód első IMádkozásakor v. IM 2-nél 70% eséllyel kezdés ha ez sikertelen lenne, akkor minden következő IM-nél már +5%-kal nő az esélyed. Vagyis 70%, 75%, 80% és így tovább egészen a sikerig. Egy fordulóban csak 1 TU-val járul hozzá istened a képességedhez, vagyis ha az első IM-ra befeljesztődik az egy TU a következő IMádkozásokra legyen az bármennyi, nem fog több TU ponttal hozzájárulni. Minden olyan IM vagy IM 2 amivel Istened hozzájárul a képességetekhez, az neked nem kerül +TU pontba, se több TVP-be. Jó ha tudod, hogy minden fordulóban 70%-ról indulsz még akkor is ha az előző fordulóban nem volt „siker” IMádkozásod. Ha a képesség kifejlesztéséhez már csak 1 TU hiányzik, azt az EF paranccsal kell befeljeszteni.

Megjegyzés: Ez egy kicsit körülményesebb módja a plusz TU regeneráló képességeknek. Több is, meg kevesebb is, mint azok. Egyrészt, körönként ad +10 TVP-t, és megspórol egy parancshelyet, viszont 14, 21 stb. MXTU esetén nem ad több TU-t. Ja, és persze IMádkozni kell hozzá, ezért nyilván olyan KT-nak kell kifejlesztetni, amely már amúgy is épített az IM-re képességeket.

KIHÍVÁS (206. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: 2 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A parancs kiadásával megtámadhatsz egy tetszőleges kalandozót, bárhol legyen.

Enciklopédia: Mint várható volt, a kasztroplanáris térben szunnyadó hatalmas energiaforrások kiaknázásáért és elosztásáért is megindult a küzdelem a Közös Tudatok között. Uralomra törő, gátlástalan elmék fenyegetik a kasztroplanáris világ eddigi viszonylagos békéjét, egy vég nélküli tudatháború

rémképét előrevetítve. A Viharlégió nem fenyeget másokat, nem tapogatózik tudati csápokkal más KT-k felé, ám fenntartjuk magunknak a jogot az önvédelemre, és szükség esetén az általunk nyitott kasztroplanáris csatornán mérünk csapást az ellenfélre: csatára hívjuk, mely elől nem menekülhet a smirglibokrok sűrűjébe. [Mostantól, ha valaki használ egy 100-nál nagyobb sorszámú KT képességet, amelynek te vagy a célpontja, nem tud az ismeretlenség homályába burkolózni, mert csalhatatlanul megérzed a kilétét (ismertté válik számodra a karakter neve és száma). A kihívás képesség használata az EK 206 <kalandozó> paranccsal történik 2 TU-ért és 5 TVP-ért. Amennyiben hatótávon belül tartózkodik, a célpont kalandozó táborában megjelenik egy tornádó, amelyből kört formázva előmaszíroznak a KT tagjai, majd kilép közülük a képesség használója, és kihívást intéz a kalandozóhoz. A kihívott személy képtelen ennek ellenállni, a csata idejére a következő paramétereket kapja: VIK 10, VI 0 10 30, T <KT-d>. A csata teljesen normálisan lezajlik, de nem fejlődik tőle a kihívó fegyverszakértelme, és a kihívó mindig megkíméli az ellenfél életét. (Amennyiben eldemezne, 1 ÉP-be kerül és nem teleportál el.) A képesség ellen a tudatpajzs illetve az alakváltók álcázás képessége nem jelent védelmet, és a költségek csak akkor vonódnak le, ha ténylegesen lezajlott a csata. A KT vezetői jelentésben mindig szerepel, ha valamely tag használta a kihívást.]

Megjegyzés: Nagyon ötletes, hiánypótló képesség. Segítségével jól elagyabugyalhatjuk a tolvajt, aki kirabolt vagy más aljas módon ártott nekünk. Esetleg csak simán ki akarjuk próbálni az erőnket... Bár a normál tudatpajzs nem véd ellene, a tényleges ártó képességekkel szemben kifejlesztett, tudati immunitáshoz hasonló képességek ezt is megakadályozzák.

ELENIOS HATALMA (207. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: 1 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: FU sikereseélyének szabályozása.

Enciklopédia: Elenios hatalma végtelen. Még a legádázabb gonosz szívét is képes rabul ejteni, a legönteltebb harcosnak is meg tudja mutatni, milyen védtelen. Most, hogy ily közel kerültünk istennőnkhez, kis mértékben mi is részesülünk ebből a hatalomból. Mostantól képessé váltunk tudati energiáinkkal Elenios áldását kérni az arra méltókra, valamint átkát hitünk és elveink ellenségeire. De mielőtt két kézzel vetnénk magunkat a frissen szerzett hatalomra, lebegjen szemünk előtt az ősi intelm: Minden hatalommal lehet élni, és visszaélni. Amilyen nehéz

az istenek kitüntető figyelmét kiérdemelni, éppoly könnyű elveszíteni azt...

[Hogy mit is jelent ez játéktechnikailag? Ezentúl képesek vagyunk az EK 207 parancsok használatára. Az EK 207 1 <kalandozó vagy faj sorszáma> parancsot 1 TU és 5 TVP elköltésével egy teljes fordulón át ELENIOS ÁLDÁSA fog kísérni. Ez azt jelenti, hogy minden, a paraméterben megadott ellentétes nemű kalandozó észreveszi a benned rejlő testi, lelki szépséget, és nagy eséllyel beléd szeret, vagyis kap egy rád vonatkozó, személyre szóló FU-t. Ha nem adsz meg harmadik paramétert, akkor ez minden szembejövő ellentétes neműre vonatkozik. A képesség csak akkor aktiválódik, ha az illető barátságos veled. Az EK 207 2 <kalandozó sorszáma> paranccsal pont az ellenkező hatást érheted el. A paraméterben megadott kalandozót ezentúl ELENIOS ÁTKA fogja kísérni. Ezalatt az idő alatt képtelen lesz partnerének „örömet szerezni”, udvarlásait óriási kudarcként fogja megélni. Természetesen nem eshet teherbe, és másokat sem ejtethet abba. Ezen felül a szerencséje is csökken hárommal! Mindezen hatások egészen addig tartanak, amíg valaki az EK 207 3 <kalandozó sorszáma> paranccsal fel nem oldja az átkot. Az EK 207 2 parancs költsége 1 TU és 5 TVP, az EK 207 3 parancsnak külön költsége nincs. A PARANCST NEM LEHET HASZNÁLNI A KT TAGJAIRA!]

Megjegyzés: Hát erre igazán nem tudok mit mondani, érdekes képesség, amelyet egyaránt lehet szerepjátékra és szívatásra is használni. Mivel a kalandozó nem a második, hanem a harmadik paraméter, így ügyesen megkerüli az összes tudati védekező képességet és nagyobb tudatpajzsot is, amelyek ugye azokat a képességeket tiltják, amelyeknek a második paramétere egy kalandozó. Azt hiszem ebbe annak idején tudatosan mentünk bele, mondván, hogy a képesség nem annyira durva, hogy a védekező képességeknek ezt is le kelljen tiltaniuk.

A JÁDE SÁRKÁNY ÓVÓ TETOVÁLÁSA (208. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: 2 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Ha nem viselsz páncélt, megnő a védettség HM szakértelem arányában.

Enciklopédia: Ki-energiádat mostantól nemcsak a pusztításra, de önmagad védelmére is felhasználhatod. Az óvó energiátöbbletet a mellkasodon megjelenő dekoratív tetoválás sugározza ki. A tetoválás csak akkor fejt ki hatását, ha nem viselsz páncélt és sisakot. Ekkor a tetoválás harcművészet szakértelem

mínusz kettővel megnöveli a védettségedet. A tetoválás további +1 védelem bónuszt biztosít minden 5, a képességetekbe befeljesztett TU után (akkor is, ha páncélt vagy sisakot viselsz). A tetoválás felhelyezése az EK 208 paranccsal történik, 2 TU és 10 TVP árán. A tetoválás tested része, így megsemmisülését csak tested pusztulása okozhatja. A tetoválás nem működik vízben és az olimpián.

Megjegyzés: A fenti képesség kiagyalója egyike annak a két elmének, akik nekem, a programozónak a legnagyobb bajkeverők voltak: e két ember találta ki azon képességek nagy részét (persze megfelelően álcázva és a szükséges meggyőző szöveggel kísérve), amelyek hosszú ideig remegtették a játékegyensúly alapjait. Mint ahogy a másik képességével, a mágiáfókusszal, úgy ezzel is az a baj, hogy bizonyos fordulósám mellett nagyon nagy előnyt nyújt a játékosnak. 30-as harcművészzettel, és 30 TU befeljesztéssel +34 védettség, hosszú ideig nem volt olyan páncél+sisak kombináció, ami ezzel vetekedhetett volna. Persze, mint minden ilyen lokálisan tápos képességnél, e felett is eljár az idő, amikor a páncélok már a védettség mellett sok egyéb tápot is adnak, nem érdemes használni.

TESTÉPÍTÉS II. (209. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 7

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Plusz támadás a testépítés szakértelem függvényében.

Enciklopédia: Egy maréknyi, szűk csoportnak adott meg az a lehetőség, hogy a testépítés mellett, annak következő fokozatát is használni tudja. Hatalmas, kifejtett izmaid látványa ellenfeleidet eleve reménytelenséggel tölti el – ennek köszönhető, hogy testépítés szakértelmed után plusz támadásokat kapsz. Ennek mértéke: 4. szinten +1, 9. szinten +2, 15. szinten +3, 22. szinten +4, stb. (de max. 10 testépítésenként kapsz +1 támadást).

Megjegyzés: A testépítést adó keményebb bicepsz (#149) képesség sem volt az a gyengébb kategória, de itt van még egy gyöngyszem, ami a testépítésre épül. A támadás nagyon fontos a játékban, hiszen nem csak a találati esélyt befolyásolja. Minél jobban „túlütöd” az ellenfél védettségét, annál kevésbé csökkenti az ő védettsége a te sebzésedet, tehát effektíve a támadás sebzést növel sok esetben. Az alapkoncepcióval nem volt baj, de mint mindent, ezt is lehet „túlzásba vinni”, amikor már extrém nagy bónuszt eredményez a képesség.

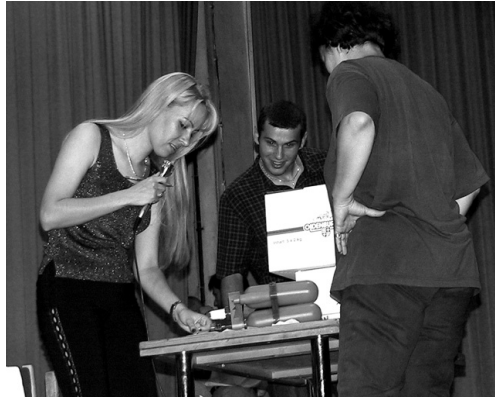
XVII. TF- és ÖV találkozó és Olimpia

A 10 éves évfordulónk alkalmából egyeztünk az eddigieknél nagyobb bulit rendezni. A fő attrakció most az élő gladiátorviadal volt, köszönet érte a Collegium Gladatorium Egyesületnek, nagyon profik voltak, igazán látványosra sikerült a bemutató.

AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁG RUBINJA. Különleges ajándékunk az évforduló alkalmából az Örökkévalóság Rubinja volt, egy virtuális tárgy, amelyet azoknak a karakterei kaptak meg, akik eljöttek a találkozóra. Gondolom a rubinnak és a többi extra programnak volt köszönhető, hogy jóval többen eljöttek, mint korábban. Az ajándékkaját persze nem volt vitától és problémáktól mentes, sokan nem értették meg, hogy ezt az ajándékot azoknak szánjuk, akik személyesen ott voltak. Tudjuk, hogy sokan önhibájukon kívül maradtak távol – a nyári találkozót gyakorlatilag lehetetlen úgy megrendezni, hogy ne essen arra a napra vagy vízsga, vagy ballagás az ország valahány iskolájában, és nyilván lesz olyan, aki pont akkor betegszik meg, kell esküvőre mennie stb. Ennek ellenére, nem lehet kivételt tenni senkivel, és az ajándékot mindenki megkapta, akár reggel fél kilenckor, akár délután fél ötkor jött el. A Rubin nem egy világrengető relikvia, aki megkapta, örült neki, aki nem jött el, azt nem érte katasztrófa. Mindenesetre nem akarjuk, hogy valaki úgy gondolja, örök életére kimaradt valamiből, a Rubint a következő találkozóra is meg lehet igényelni, illetve ha akarod, és már van rubinod, egy jobb tárgyra cserélni.

CSAPATVERSENY. A játékos versenyt ezúttal nem én szerveztem, hanem új TF programozónk, Farkas Zsolt. Az új elme sok új érdekes ötletet jelentett, remélem mindenki jól szórakozott. Külön köszönet Szirják Csaba játékos társunknak a kis TF labirintus programért, amelyben a csapattagok az egyik akadálynál kalandozhattak. A feladatok között voltak játékosak, gyűjtögetések és elgondolkodtatók, természetesen nem jelentett hátrányt a TF illetve az ÖV ismerete. Első helyezett lett a Skacok csapata, tagjai közt Rizi-bizivel, aki évről évre a dobogós csapatban szerepel. A díjuk 3 tudás gyöngye, illetve 1-1 varázskő volt. A második helyezett a Tápegység lett, tagjai közt egy másik nagy veteránjával a csapatversenyeknek, Spirit Robertóval. Díjuk 2-2 tudás gyöngye volt. A harmadik egy ÖV-s csapat lett, a Vércsomjas Jegesmedvék, ők 10-10 képességpontot kaptak.

KÖTÉLHÚZÁS. A hangulat maximálisan megvolt, és erős emberekben sem volt hiány, csak sajnós a kötél, amit szerveztünk, nem volt igazán kötélhúzásra alkalmas. Elnézést ké-



rek mindenkitől a nehezen megfogható, tenyérszmirgliző vonatókötélért. Legközelebbre szerzünk kellemes tapintású hegymászó kötelet. A nehézségek ellenére, 16 csapat mérkőzött meg egyenes kiesésben. A versenyt végül a Tudás Örvi ÖV szövetség nyerte, díjként ingyen és bérmentve felépült nekik a lélekenergia generátor. Második az Árnymenők Közös Tudat lett, nekik 100 TU-nyit fejlesztettünk az aktuális képességbe. A harmadik, a Maffia KT. már kifejlesztette 13. képességét – így az ő díjuk egy újabb példány volt KT tárgyukból, a kiválasztottak ékéből. Gratulálunk a nyerteseknek!

TF ÁRVERÉS. A TF árverésen az eddig megszokottnál is több és érdekesebb tárgy volt. Itt jegyzem meg, hogy évről évre kapok leveleket, hogy csináljunk olyan aukciót, ahol nem csak a „leggazdagabbak” vásárolhatnak. Nos, ezúttal is volt néhány tétel, amire csak a nyugati kalandozók licitálhattak, de ennél sokkal többet nem tudok tenni, és szerintem nincs is sok értelme. A TF árverés show, látványosság, és nyilván egzotikusabb tételek és nagyobb összegek kell, hogy szerepeljenek, mint a normál netes aukción. Márpedig ezt csak különlegesen ritka tételekkel lehet elérni. Az sem igaz, hogy az aukción évről évre ugyanazok vásárolnak – persze van átfedés, de aki egy aukción megveszi a legdrágább tételt, következő találkozóra már nem biztos, hogy lesz pénze. Én minden évben új és új arcokat látok, akik az árverést nyelik. Sem idő, sem érdeklődés nem lenne egy olyan árverésre, ahol (akár játékosok által felajánlott) tucattárgyakat árvereznénk el, kizárva valamilyen nem túl igazságos rendszer szerint játékosokat. Lássuk hát a tételeket:

TF AUKCIÓ

NÉV	ARANY
1. 3 db tetszőleges, 200 alatti sorszámú tárgy (a tétel nyertese 3 szem szimbólumot választott)	500
2. 50 db madártojló, 50 db gyöngygyűrű	2000
3. 2 db tetszőleges ryuku tárgy (2 csizmát választott)	20000
4. isteni küldetés varázslat (csak nyugati karakternek)	4000
5. egy tetszőleges cirkuszi talizmán (vortex talizmánt választott)	3000
6. esszenciavédelem varázslat (Chara-din hívőknek)	4500
7. egy varázsiola, benne 3 korta	
Huddens elixírével (semlegesekek maxba gyógyítja)	3000
8. dalebogd kristálycsizma (6 védettség, +1 minden tulajdonosra, min. 24. szint, nem átadható)	7000
9. egy választott éjtátt esszencia (min. 50. szintű licitálhat)	3000
10. Zu'lit fülkarikája (+6 teológia, +6 taumaturgia, min. 30. szint, nem átadható. felajánlás, az ár 90%-ka a városi tanács földvásárló alapjába vándorolt)	11000
11. mágikus hátságok (199 féle tárgyad lehet, nem átadható)	10000
12. tetszőleges top-fegyver jellemfegyverek illetve Huddens kesztyű közül (Huddens kesztyűt választott)	27000
13. Kabol lrlhája (+30 védettség, +100 max.ép, +3 erő, csak troll használhatja, min. 30. szint)	20000
14. gyémánt védőgyűrű (+5 védettség, +5 szerencse)	20000
15. +30 max. ép	25000
16. ében talizmán (min. 35. szint, +10 tau, +10 teo, +3 IQ, +40 max.vp, +10% sebzés varázslatokra – max. 50 – ha a teo és tau 200 alatt van)	44000
17. Zarknod szeme (3d6+4 balkezes ütő/pajzs, +10 védettség, +5 szerencse, minden ütésekor kőzscsapást lő; min. 30-as fegyver szk kell hozzá)	55000
18. bársony övsál (-10 védettség, -5 erő, -5 támadás, +1 támadásszám, nem átadható, min. 35. szint)	95000*
19. Tokan esszenciája (nem átadható, nem kell KF-elni, plusz egy gyűrűt viselhetsz)	40000
20. dalebogd kristályláncza (7D6+4 sebzés, +3 támadás, -3 szerencse, tűzgolyót lő minden ütéssel, min. 35-ös fvszk, nem átadható)	40000

* Kiderült, hogy Clod Onar, a 8. kategória nyertese még nem volt dobogós korábban a 7. kategóriában se, így a 7. kategóriában kellett volna indulnia. Azért indult mégis a 8.-ban, mert egy korábbi olimpián egy alakváltó az ő képében lett dobogós, és így a versenybírók automatikusan a 8. kategóriába sorolták, az örök győztesek közé – amelyet, legnagyobb megdöbbenésre, meg is nyert! Mint abszolút bajnok, vigasztalóképp ő is elnyerte a 7. kategória első díját, a bársony övsálát. A sors firtora, hogy korábban a bársony övsálát is ő nyerte az aukción. Ha minden hiba nélkül megy, akkor 95000 aranyért két, átadhatatlan övsál tulajdonosa lett volna. Azonban méltányosságból, a licitált összeget nem kellett kifizetnie, és így happy end lett a dolog vége.

ŐV ÁRVERÉS. Az árverés rendhagyó volt, ahogy ígértem! Amikor elmondtam, hogy ezúttal nem arannyal, hanem képességgel lehet licitálni, döbönt mormogás szakadt fel a tömegből, de aztán kattogni kezdtek a fogaskerekek, mire érdemes licitálni, mire nem! A licitáló negatív KNO-ba is le-

mehetett, legfeljebb a fordulósám kétszereséig. Azok a tudósok és tolvajok, akik 32000 arannyal betárazva érkeztek, először morogtak, de aztán ők is belátták, érdekesebb lesz így az árverés. A játékosok lassabban, megfontoltabban licitáltak. Az árverés után kiderült, hogy ez az új rendszer egyhangúlag mindenkinek tetszett, hiszen itt egyforma eséllyel indulhatott mindenki. Lássuk akkor a tételeket:

ŐV AUKCIÓ

TÉTEL	KNO
1. 3 véletlenszerű kőszárgy	25
2. 5 véletlenszerű kőszárgy	32
3. 5-5 fű mindegyikből, ami a színteden illetve az előző kettőn terem	34
4. 10000 arany	49
5. összes tárgyat megjavítjuk	10
6. időtorzító kristály (-10 TVP, +1 kno körönként)	50
7. vadász érdemrend (5 arany kör végén minden leölt torzszülött után)	25
8. letranzformáljuk legmagasabb szakértelmedet, és visszakapod a kno-t (egy 24-es méreglehelő – nem piromád! – nyerte)	55
9. bajnoki oklevél (próbánál D7-tel dob D6 helyett)	12
10. pszí kő + varázskő + óskó	95
11. +50 max. vp	30
12. kián übertárgy	100
13. egy tetszőlegesen választott szolga, ami színteden megengedhető (szárazföldi úboroka lett)	32
14. császári dekrétum	100
15. egy tetszőleges varázslat, amit legfeljebb egyvel magasabb szinten tanítanak (7. szintű nyerte, örjngéssé választott)	105

TOMBOLA. A jó hangulatú tombola nyereményesőért ismét Kati, a TF operátor volt felelős. Külön köszönet neki a fantasztikus TF-es és ŐV-s tortákért, ami még nekünk is meglepetés volt. :)

EGYÉB PROGRAMOK. Volt még sok egyéb program, vendégül láthattuk J. Goldenlane-t, aki dedikálta a könyveit, és ki lehetett faggatni a műhelytitkokról. Volt még dilitotó (a nyertesek fordulósám x 20 aranyat kaptak), Dart, HKK zsákbamacska, HKK viadal Makó Balázssal. A TF KT képeségek vetélkedőjéről és az ŐV szörnytervező verseny pályázataival és eredményével a következő Krónikában külön cikk fog foglalkozni. A több program miatt kicsit megcsúsztunk az idővel, sajnos még jobban elfáradtam, és a vége felé, mint máskor, és már nem tudtam annyira a játékosok kérdéseire koncentrálni, elnézést kérek, ha egy-egy választ túl rövidre szabtam. Mindenesetre az látszott, hogy ha van program, ti is tovább maradtok. Most kevésbé volt az a tendencia, hogy „jaj, délután 2 órakor megy az utolsó vonat és ugye ma szombat lévén holnap rettentő korán kell kelnem...” Remélem, ti is úgy érzitek, hogy sikerült a 10. évfordulónkat méltóképpen megünnepelni, és ha valaki úgy érzi, nem jutott rá elég időnk, a kérdéseket szokás szerint szívesen látjuk levélben, e-mailben vagy telefonon. Végezetül köszönetet szeretnék mondani mindenkinek, aki segített a szervezésben és a programok lebonyolításában.

TIHOR MIKLÓS



HALHATATLANSÁG

Amikor a TF indult, fel sem merült bennem, hogy a játékban ne lehessen meghalni. Ez egy természetes kockázatnak tűnt. Természetesen tudtam, hogy ez egy nagyon rossz dolog, ezért igyekeztem berakni a játékba mindent, ami ezt elkerülhetővé teszi minimális felkészüléssel: merészség, menekülés százalék, deus ex machina... A dolog elég jól működött is, a halál nagyon ritka volt. Ahogy a játék fejlődött, természetesen nőttek a sebészek is, az erőegyensúlyok egyre nehezebben voltak megjósolhatók. Néhány szint eltérés, és 40 százalékos menekülés is végződhetett gyors demezéssel. Itt nem csak a kalandozó csatákra gondolok, a kihívás érdekében egyre keményebb szörnyeket alkottunk, és egy véletlenül odakerült szópókó, egy rosszul beállított varázslat és a szörny egy szerencsés ütése is demézést jelentett néha a csatornától keletre.

Ha valakinek nincs demje, összes tárgyát elveszti, ami borzasztó csapás a játékosnak magas szinten, amikor már nagyon sok idő ugyanazt a felszerelést újra összegyűjteni. Könnyebben elérhetővé tettem, hogy az emberek nagy mennyiségű demmel mászkáljanak, de emberi hiba mindig előfordul – „jaj, elfelejtettem venni, nem láttam már, hogy nincs demem...” Aztán jön a szomorkodás. Az ŐV-ben jól bevált és működő, hogy halálnál a játékos mindössze kisebb, permanens képességsökkenést (-2 méret) szenved el, tárgyait nem veszti el. Ez sajnos nem annyira „valóságos” modell (már ha lehet egyáltalán ilyesmirel beszélni egy fantasy játékban), viszont csökkenti a veszélyfaktort, az olyan katasztrófa esélyét a játékos sorsában, amelyet végzetesnek ítélt. Az utóbbi időben egyre jobban megszaporodnak a karakterhalálok (nem csak a ligának köszönhetően), úgyhogy elhatároztam, tenni kell valamit.

20. szintől megszűnt az, hogy a karakter dem hiányában halál esetén összes tárgyát elveszti – tekintettel múltjára és tetteire, az istenek adnak még egy lehetőséget. Persze, nem olcsón, legmagasabb tulajdonsága csökken kettővel, és annyi TP-t veszít, hogy a szint aljára kerüljön, de ez még mindig sokkal jobb, mint a pótolhatatlan tárgyak elvesztése. Remélem örömmel fogadjátok ezt a fejlesztést.

A „halandóság” továbbra is megmaradt a játékban 20. szint alatt. Egyrészt, úgy gondolom, hogy egy kezdő karaktert sokkal kevesebb veszély fenyeget, másrészt számára a halál esetén a tárgyak könnyebben pótolhatók. Harmadrészt, biztos akadt olyan, aki már kíváncsiságból is meg akarja látogatni Leah birodalmát, tehát nem akartam ezt a lehetőséget teljesen kivenni a programból.

Természetesen, a fenti fejlesztés további problémát is felvet, vannak olyan isteni küldetések, amelyek a túlvilággal kapcsolatosak, illetve onnan való visszatérést lehetővé tevő varázslatot adnak. Ezeket, és a varázslatokat is, mivel értelmiüket veszítették, ki fogom cserélni, ezzel kapcsolatban kérem türelmeteket.

TL'URLANG INVÁZIÓ

Bár néhány kalandozó lelkesen írta az éjfattyakat, és sikeresen száll szembe velük, ez a néhány apró csípés nem tűnik igazán elegendőnek ahhoz, hogy az inváziót megállítsa. Bizony, a 49. szintű kalandozók is szembesülhetnek ezekkel a félelmetes lényekkel, és nem csak kóborlásaid során, a pusztában akadsz össze velük, hanem máshol is...

BALKEZES ÖKÖLVÍVÁS

Mire e sorokat olvassátok, talán néhányan már felfedezték a Sötét Föld hegysegei közt meghúzódot rejtejt kolostorokat, ahol a balkezes ökölharcot lehet tanulni.

Mielőtt még minden kobudera rohanni kezdene erre a veszedelmes vidékre, megemlítem, hogy csak az igazán képzett harcművészek képesek elsajátítani ezt a párhuzamos koncentrációt igénylő technikát – azaz, a képesség elsajátítása HM szakértelemhez kötött. Hogy pontosan mennyire? Hmm, hát ha a kolostort felkeresed, nem árt, ha a haláltánc már nem tűnik elérhetetlennek számodra...

A balkezes ökölvíváshoz szükséges, hogy ne legyen fegyver a bal kezében. A sebzés alapját ugyanúgy számoljuk, mint a jobbkezesét, de mind az alapsebzés, mind a bónuszsebzés fele akkora, mint a jobbkezesnél. A balkezes ököl használata úgy fejleszti az ökölvívást, mint ahogy más balkezes fegyverek fejlesztik a szakértelmet.

JAVÍTÁSOK

- ❖ A ligás FT parancs (ld. előző szám) sajnos nem működött rögtön úgy, ahogy szeretnék volna. Elnézést kérek az esetleges kellemtelenségeket, második nekifutásra végül sikerült megszínálni úgy, ahogy eredetileg akartam.
- ❖ Problémák voltak azzal, ha valaki kör végén negatív életpontra került azért, mert elmúlt egy max.ÉP-t növelő varázslata (pl. Techuian aurája). Végül azt csináltam meg, hogy ilyen esetben 1 ÉP-re kerül a karakter, tehát nem hal meg.
- ❖ Hiba volt az éhínség és szárazság varázslatokkal, valójában nem okoztak éhezést és szomjázást egy korábbi korrekció miatt, ezt javítottam, biztos örül mindenki. :)
- ❖ Az energiaspirál varázslat eddig csakis a gonoszokat sebezte, mostantól mindenkit sebez. Az energiaspirál annak idején egy „upgrade” volt az energiafolyam varázslathoz képest. Az energiaspirál eléggé erős varázslat ahhoz, hogy ne adjunk teljes immunitást ellene a legjöbb karakternek. Persze a gonoszok továbbra is komoly mentődobás mínuszot kapnak ellene, a jók pedig pluszokat, de a jókat és semlegeseket is sebzí. A tisztítóűz és energiafolyam nem változott és nem is fog.
- ❖ Javítottam a puha ütést, kalandozó-kalandozó csatánál nem működött tökéletesen az 50%-os korlát, sokszor ennél többet csökkentett a puha ütés.

Tihor Miklós

APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

Az Alanori Krónikában minden TF vagy ÓV 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 fordulódal együtt. A papír tetejére írd fel, hogy TF vagy ÓV 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 $\frac{1}{2}$ gépelt vagy $\frac{3}{4}$ kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterszáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját ízlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrakjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetés jön, akkor előbb-utóbb azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjelentetni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűkkel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazd, 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 zsarukat, ha Shadowrunozni kezdsz,
- ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
- ♦ csereberélheted, kiegészítheted, eladhatod, de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
- ♦ TF-es és KG-s infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
- ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-terképen,
- ♦ rendszeres KT-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
- ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!)
- ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell.

EGY HELY, AHOVA ÉRDEMÉS BENEZNI.

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



□ Üdvözlök minden tisztelt játékos társait! Ármyma-nó tulajdonosok figyelem! Átvételre keresek egy minimum 2 jegyű fordulósámú, de nem letpolt ármyanót. Játsszanék vele. A teljes felelősséget is biztosíthatom. Rabszolgának „sajnos” nem tudom használni, mivel Bugzó Mócsingom most 4. forduló. Ha egy ilyen átadnál nekem, légy szíves a fordulót is rám hártani! Mellesleg hajrá csorók! Én is annak készülök. Még egyszer kösz az átadóknak, és a címem: 3791 Sajókeresztúr, Petőfi u. 109. Csóvi!

Bugzó Mócsing (#5082)

SEGÍTSÉG

□ Kalandozó társaim! Egy információt adnék közre a kezdők részére. (Lehet, hogy valakit érdekelni fog a „nagyok” közül, bár ebben nem vagyok biztos.) A (15, -4)-es koordinátán van egy „küldetészházikó”. Kapsz az öreg fickótól két feladatot, majd a harmadikra ad egy labirintus térképet. Ezt csinálom most. Így, 3-as szintként (10 forduló után) nem is olyan nehéz. Figyelem, a következő infók korlátozzák a felfedezés örömeit! Akí inkább maga szeretné felfedezni a környéket, az ne olvassa tovább! Íme: (15, -3) mákrózaszobor, (15, 0) mély kút, (18, -1) króm-kaktusz, (18, -1 moricserje), (14, -6) tűzbokor, (13, -5) xantusz-kaktusz. Most gondolom, mindenki azt mondja magában, hogy mi célja lehet ennek a zöld-fülűnek, hogy mindezt leírja. Erre a kérdésre válaszolok most. Két célom van. 1. Ezzel talán elemel a TF-es aprók színvonalát. 2. Másrészt, ezzel talán tudok segíteni a velem egyszintű kalandozóknak. Aprópól! Ha valaki tudna adni néhány koordinátát, ahol Leah rúnakó található (ha a következő AK-ban megírná, annak nagyon örülnék), azt megköszöném. Nem nekem kéne, azt se tudom mi az, hanem Seth barátomnak (ha még kell neki). Tisztelettel:

Legolas (#4461)

□ Röhögjön mindenki, ha akar, de nem tud valaki egy olyan helyet az 505-ös környéken, ahol sok a sünnemedve és a drótszörű pincsi? Más. Wonder barátom, hová tűntél? Miért nem válaszolsz a neked küldött mentálókra?

(#4025)

□ Üdv mindnekinek! A nevem Don Kermorvan. Bárkinek a segítségét kérném, aki szívéen viseli egy kezdő kalandozó sorsát, vagy csak van benne elég jó érzés. Én csak néhány hete vagyok közössétek, és ezért szeretném, ha tanácsokat, ötleteket adnátok, mit csinálnak, merre menjek (azon kívül, hogy keletre). Jelenleg a (15,3)-as mezőn állok, de szerettem ez nem mindenkinél ugyanaz. Egyébként tőlem északra (3 mérföld), vízelőhely van. Kérlek segítsetek! Irjatok a címemre: Vadas Gergely, 1073 Budapest, Erzsébet krt. 30., vagy küldjétek e-mailt (vírust visszaküldöm, hehe): vadasgergo@freemail.hu

Don Kermorvan (#3838)

SZÖVETSEGEK, KT-K

□ Alakváltók! A Változás Gyermekei KT várja mindazokat, akik mentális hatalmukat szeretnék kitéljesíteni, kutatni akarják az Alakváltó Ősök titkait. Céljaink közé tartozik az alakváltó faj régi dicsőségének



visszaállítása, a mentális mágia és a PSZI mesterfokú használatához tartozó rég elfeledett módszerek kiemelése a feledés homályából. Közös Tudatunk elítélte célja, hogy megtalálja az Elveszett Szigetet, és a hajdani alakváltó metropoliszt. A legendák szerint a mentalisták felgyávra egy kis sziklás szigetnek áll, ahol a halhatatlan alakváltók felett nincs hatalmuk az Isteneknek, ahová a Moa tudósok is csodálatos masináik segítségével is csak elvétve és hosszú fáradságság úton jutottak el tanulni. A legenda szerint az alakváltók, akik az Ősök Tudását felkutatták, és el-sajátították, könnyedén odajuthatnak ha elég erősek és kitartóak. Az a hír járja ghallasszerte, hogy a Szigetről több alakváltó érkezett a kontinensre, hogy Dornodon eszeveszett tervéről hírt adjon, és segítsen a pusztulást megakadályozni, ám a vegyes fajtájú népek nem hittek nekik és bekövetkezett a jellemek háborúja, mely Dornodon felemelkedésével, és egy földrész majdnem teljes pusztulásával járt. Állítólag még a nagy harc előtt a Hírhozók visszatértek, csak néhányuk maradt a kontinensen, hogy az eseményekről hitelesen beszámolhasson a szigetlakóknak. Alakváltó, ki ezt a hírt olvasod, csatlakozz hozzánk, és keressük együtt tovább a Krónikusokat, akik tudják a Szigetre vezető utat! Jelentkezz nálam: Draon@freemail.hu (a KT-ba max. 20-főt tudunk felvenni).

Donna 'd Raon (#2000)

□ Érdekel a Nekromancia? Szeretnél közel kerülni a legnagyobb űrhoz? Szeretnél egy olyan KT tagja lenni, ahol nem a fegyverszakeréltelmed, vagy az egy körben szerzett TP-d számít? Mindezek mellett a Legnyogó Úr híve is vagy? Hát akkor válasz a Végítélet Várait! Jelentkezni lehet az alábbi számon: (#5519), (#2398), (#4760), (#2363). Fűrés Zoltán, 1072 Budapest, Rákóczi u. 34. 1/22. Vonnák Tamás címén. Esetleg telefonon: 30-478-8285 (Zoli). Üdvözzeltek!

Daniel McLoad (#5519)

□ Jó, illetve Raia KT-ki! Ha szeretnétek egy új tagot, akkor keressetek meg! Az sem baj, ha mentál mellé egy ugarhajat is küldtök. Raia tisztító fénye (tüze) legyen veletek!

Szimónia (#3699)

□ Üdv kalandozó! Érdekelne egy új KT Vallási, jeleni kritériumok nélkül? Nos ez a KT Erduin fejvadászait csoportosítaná össze. Jellemről, vallásról függetlenül. Régen elfeledett harmadod, amire egy emberi élet nem elég (azért embereket is várunk). Szerartások, amikkel elmédet, technikádat tökéletesíthet. És egy régen elfeledett Becsültéködex (igen a fejevadászoknak ilyen is volt), felelevenítése lenne a KT célja. Most még csak szövetség. Ha érdekel: 7100 Szekszárd, Ezerjő u. 46 Cziky Csaba, e-mail: czikycs@freemail.hu, tel.: 20-571-7390. Kösz, hogy elolvastad!

Morgan Le Fay

és a Táncoló Árnyak Testvérisége

EQVÉB

□ Emlékeztek még a régi idők közvélemény kutatásaira? Pl. ki a leghíresebb kalandozó stb. Nos, egy ilyen szereték most én is csinálni. A kategóriák, amikre szavazni lehet: Leghíresebb kalandozó, leg-erősebb kalandozó, legszimpatikusabb kalandozó, legutáltabb kalandozó, legszerpejtékesebb karakter. Továbbá, mivel kicsiny felszigetünk több Közös Tudatnak ad otthont, ezeket is lehet szavazni az alábbi kategóriákban: leghíresebb KT, legszerpejtékesebb KT, legszimpatikusabb KT, legutáltabb KT, legötletesebb KT. Ha eszedbe jutott olyan kategória, ami nekem nem, küldj bátran oda is nevezést. Ha elég szavazat jön rá, akkor az is közzé lesz téve. Beküldési határidő 2002. szeptember 1. A cím ahová a szavazatot küldheted: Fűrés Zoltán, 1072 Budapest, Rákóczi u. 34. 1/22. Vonnák Tamás címén. Küldhetsz mentális is az alábbi számokra: (#1713), (#2683), (#5472), (#5519). Esetleg SMS-t: 30-478-8285. Üdvözzeltek!

Daniel McLoad (#5519)

□ Hi! Az áprilisi AK-t olvasgatva „kissé” elborult az agyam. Hogy miért? 1. Szívassuk a gonoszokat mozgalom új eredménye: a cickány nem bontja a pikylemit. 2. A GN 9 cikk. Na ne! Ghostdog elkezdett valni, de hogy ilyen kevesen reagáljanak rá? Ezt nem hiszem el. Más. Régebben egy Tanthalas nevű, drow férfi elkezdett valamit: pénzért megküzdött kalandozókkal, kiknek istene azt tűzte ki célul, hogy csapjanak le egy gonosz. Nos, ezt én is vállalom. Az ár változó. Mert ugye mit szólna egy 12. szintű egyén, ha azt mondanám, hogy 300 ap. Küldj egy karlapot, monddok egy árat. Most Libertan környékén vagyok. Végül, de nem utolsósorban: minden olyan Leah hívó, akinek nem lételem a rombolás, és érdeklí a Nekromancia: A Végítélet Váraitban meg van számotokra hely.

Daniel McLoad (#5519)

□ Játékos társaim! Mint mindenki értesült róla, most volt 15-én a TF-, ÖV-találkozó. Amikor megjelent az AK-ban a hirdetésem, nem hittem volna, hogy felmegyek, de felmentem. Igaz, kicsit furcsa volt ott a nagy tömegben állni, mint kis 4. szintű, tizenfordulós törpe, az alából tízenszintűek közt, de túléltem (egyelőre). Mi sem bizonyítja jobban, hogy ez még nem nekem való, mint például amikor a befizetésre vártunk Dontzával, és előtűnk beszéltek valamiről, de nem túl sokat értettünk belőle. Persze nem azért, mert süketek vagyunk, csak még egyáltalán nem értesültünk róla. Valamint örömmel tapasztaltam, hogy nem csak egy stílus és elv képviselői látják eme fantasztikus játékot. Mondjuk én sem egy átag elvet követek, és speciál nem láttam egy bajtársamat sem. De ebbe ne menjünk bele. Ha netán valakit megbántottam azzal a bizonyos istenfikázó cikkemmel, elnézést kérek én, de nem a karakterem. Ő még mindig úgy gondolja, mert ez az igazság.

Főbszimusz, a hetedik törpe

□ Kalandozó! Ne nézzük tovább! Nyugati vidéken elterülő hatalmas kőégett földet! Sheran papjai! Élesszék fel a növényeket! Persze tudom (a sorsá-torban sok érdekes dolgot hallani), hogy ez nagyon nagy mennyiségű víz segítségével lehetséges, de

megszerveznék a víz szállítását és a szállítási útvo-
nal védelmét. Szeretném, ha a druidák és minden
jó érzésű kalandozó hozzáfogna ehhez a nagyszabá-
sú tervhez, és előtte írna nekem. Előre az új világ fe-
lé! Cím: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály
u. 30., tel.: 30-359-9422.

Zsebfejmetsző Jack (#5404), a fehér bárány

□ Mondjak valamit? Ha igen, akkor mondok, ha
nem, akkor is. Elegem van abból, hogy mindig elku-
nyizzák tőlem azokat a cuccokat két forduló között,
amiket épp fel akarok használni. Most például (so-
kan rhögni fognak) 11 drótszörömet konyhították el,
amiből épp zárnyitókésletet akartam készíteni.
Hogy a drótször nem nehézszerzés? Én a 3.
(Harmadik) fordulóm óta nem találtam drótször-
rű pincével. És amikor ezt írom, a 13. fordulómát
olvastam végig. Egyébként, ha drótszörőt olyan
könnyű beszerezni, adjatok már párat! Még valami
ehhez a témához. Álomutas Alex, légy szíves add
vissza a drótszöröket! Ha visszaadod, jó fej vagy, ha
nem, akkor egy tapló. Aztán a tolvajokból is kezd
már elegendő lenni. Úgyan még semmim sem lop-
ták el, de elegendő van abból, hogy a békés pihenés-
emet megzavarják. Nem csak az árnymanók, hanem
az állítólag tisztalelkű elfek is. Könyörgöm, ha már
mindenki lop, hová süllyed ez a világ. Más. Tudom,
hogy boldog boldogtalan agyát lefárasztják az írása-
im, de én legalább írok, nem úgy mint egyesek. Ez
úgyben szeretnék egy felmérést készíteni, hogy ki-
nek tetszenek az irányaim, kinek nem. Kérlek,
írjátok meg véleményeiteket, mert ennek szellemé-
ben szeretném átlatalkini cikkeimet. Még mielőtt
elfelejtem: az a kis manó a 2. labirintusban sok kel-
lemetlenséget tud okozni? Várom minden jó és rossz
kritikát mindenkitől.

Troll Verem- harcos (#4025), a szomorú

SŐK VÁROSA KALAND

□ Sürgősen keresek az 50. remete kalandhoz társa-
kat a 3. szinten. Tel.: 30-853-9749, vagy 62-327-727.

Döglött Hajnal-Dax (#8832)

□ Sziasztok! Itt a 2. szinten keresek társakat az 51-
es kalandhoz. Az IQ-m 8-as (ezt még növelem),
átokszórárom 9-es, régészetenem 9-es, viszont nincs
lopásom, ezért lopással rendelkezők előnyben van-
nak. Más. Vennék egy jó löfégyvert (a pénz nem
gond), valamint IQ-t és gyorsaságot növelő tárgya-
kat. Ezenkívül eladnám a jég nagy pajzsát, melynek
hátránya a -1 gyorsaság és a -5 % támadás, de 10
% védettséget és 3 jéglehetet ad. Tel.: 77-425-341
(Gábor).

Sűn (#2183)

□ Társakat keresek az 51-es TK-hoz. Sürgős! Cím:
Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30.,
tel.: 30-359-9422.

Eleven Éjszaka-Rax (#3454)

□ Üdv mindenkinek! A 4. szinten keresek társakat
a szint TK-ihoz. Jelenleg az 52-es van a birtokom-
ban. Én szigorúan vétagokkal harcolok, és nem is
rosszul. Minden kalandra várok jelentkezőket,
ugyanis gyorsan egymás után szeretném meg-

csinálni azokat. Valamint a csapat arénához is kere-
sek társakat. Egyelőre csak próba jelleggel, és ez-
után jöhet a kemény része. A jelentkezéseket itt vá-
rom: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 31.
vagy 69-364-583. Mobilra csak SMS formában vá-
rom a jelentkezőket, én majd visszahívok, vagy
írok: 70-284-7202. A harcias tudós:

Thészeusz (#5884)

SZÖVETSÉGEK

□ A teológiától és az apostolok dogmáitól. Egyked-
véten szemlélem azon plóbbkózosokat, melyek Le-
anthil tanait plóbbáják újja és újja cáfolni, szövetség-
éget pocskondiázni. Melkon „megdönthetetlen”
élvelő! 1. Mi, halandók polszemek vagyunk, és szá-
munkla az Istenek akalata kifürkészhetetlen. 2.
Ebből kifolyólag azt, hogy mit akálnak velünk elélni,
soha meg nem élthetjük. 3. Nyilvánvalóan pedig
azért vetik alá plóbbáknak a „plófétát” és a híveket,
hogy így adjon alkalmat nekik igaz hitük bizonyítá-
sá. Az ilyen és ehhez hasonló „élveket” egy ma-
gamfajta tudós is könnyvédén cáfol. De ismelem az
önjelölt plófétát annyira, hogy tudjam: nincs az az
ellenlél, amely ne bukna meg azon a végző téte-
len, miszlint: „Leanthilnak (a „plófétának”) mind-
igaza van!” Ebből kifolyólag fölöslegesen és telje-
sen évtelmentlennek tartom a további - lassan egy-
ez elhűződő - szócséplést. Ami pedig a szövetségét ille-
ti: szemlatómást túl vannak a kamaszkoli lázongá-
son, és beilleszkedtek a hegy közösségi lendjébe.
Tálglytásos ploglamjukla ki emlékszik má! Mikol
pál hónapban belül minden galetki eljut alla a szin-
te, hogy egy ujimozdulatala megavítja bálmeyig tá-
lygát? Szolgalmasan építkeznek és a klánok sakk-
jatszmájában is egyszélű figulákká degladálódtak. Itt
az ideje, hogy fölismeljük, egyetlen fegyvelük maladt
csupán: a csipős nyelvük. Ne döljünk hát be a to-
vábbi plóvakációknak, és hagyjuk őket békesség-
ben! Had gözőlöjenek csak a saját levükben!

V. 22.

Mahul (#5112)

□ Az AK 74 apróhírdetés rovata komor hangulat-
ban talált, viszont rendkívül felvidított. Rebel Ex-
travaganza hozta a szokásos formáját: poénkodik, hogy
hányszor buktam le nála lopás közben, meg hogy
hányszor vert el, amikor a hosszú nap fáradsága
után félholtan támolyogtam be hozzá. Ez számomra
razért vices, mert én meg tudom, hogy hányszor
nem ébredt fel. Vele viszont befejeztem. Igaza van,
taktikai hibát követtem el, amikor leálltam vele vi-
tatozni. Így utólag én is beláttam, hogy a drága idő-
met kar pitiánér kis hazudozókra pazarolni. A más-
ik Rax Dzakar, aki úgy érzi, ő már elég hatalmas
ahhoz, hogy megszabja, ki fogja be és ki irogathat
aprókat. Mindezt a puhányászintről. Nem az a baj,
hogy kicsi – mindenki kezdte valahol –, hanem,
hogy nincs egészen tisztában az erőviszonyokkal.
Végül pedig Melkon. Aranyos, hogy arról akar vitáz-
ni, amiről fogalma sincsen, csakhogy éppen ezért az
ilyen vita teljesen meddő, felesleges időpocsékolás.
Leírta néhány pontban a véleményét, de abból sít a
hazugság, amiben mindannyian felnőtünk. Valaki
ki tudja nyitni az elmjét a valóság felé (mi), valaki
viszont nem tud mást elfogadni, mint a hazug rend-
szer tanítását, amit mesterséges, de eredetinek ál-
cázott falferáltokkal igyekeztek bizonyítani. Persze

az is csak átvérés. Felsőbb érve a „nagy” professzor
Két világ közt című műve, ami nem meglepő módon
azután készült, hogy valaki, azaz én, tisztába jöt a
valósággal, és ki mondta azt. Persze most ott a könyv,
így bárki mondhatja: a nagy tudós megírta, minden-
ki más hülye. Hazugság! Hazugság! Összefoglalva:
felesleges a vita. Végül engedjétek meg, hogy a Jó-
slatok Könyvéből idézzek ideavég passzust: „Nehéz
sorsuk lesz az igazaknak, mert ellenük lesznek a
Hatalmasok, a bütnösök és a tévelygők.” Sebaj, már
megszoktuk. (Ja, egy AK-ban hárman leanthiloznak.
Végül is tényleg senki sem foglalkozik velünk...)

Leanthil (#7945), a Proféta

□ Bár a Kankurencia és a Bölcsek Köre szövetség-
ek vitájának hajnalán még nem voltam jelen, azért a
barátaim felvilágosítottak az okokról. Ezekről ké-
sőbb személyesen is sikerült meggyőződnöm,
ugyanis volt egy rövid levelezésem Darth Mahullal. Én
ezekből a levelekből (lehet tévesen), azt vontam le,
hogy Mahul szerint az, aki nem tagja és nem is akar
tagja lenni a Mahul féle baráti körnek, az már egy-
ből másodrendű játékos, és aki ezzel kapcsolatos
nemetszésének hangot mer adni, az nem szerepár-
tétkos. Draga Galetkins, ha figyelmesen végigolvasod
a februári írásomat, akkor minden bizonylan észre
fogod venni, hogy nem sértő, hanem tájékoztató jel-
legű volt. Szerintem azok, akik egy szövetségben
beül vannak, hasonló értéketrend tartanak fontosnak.
Legalábbis nálunk (ötöd-, hatodrendű játékosoknál,
akiket „mervádú játékosok ítélnék el”) ez így van.
Tehát ha nem akardok, hogy egy kalap alá vegeylek
Mahullal, lépj ki a szövetségből, vagy próbáld kirüg-
ni. Ezúton kérek mindenkit, aki esetleg ezzel az
írással (is) megbántottam, hogy ne mással, hanem
velem, vagy az engem irányító játékosal (Szekré-
nyesi Zoltán, 4032 Debrecen, Cibis u. 8. V/42.) ren-
dezze problémáját. Tiszteltel!

Bartleyb (#4786)

□ Eddig az orgling disznók IQ-jához a fényangyal-
k közül csak Leanthil szolgálának az értelmi ké-
pességeit találtam hasonlónak, de úgy látszik, hogy a
nehéz felgóság a vezetőjükre is jellemző. Valami
értelmes galetki magyarázza már el neki (úgy, hogy
képes legyen felfogni) azt, hogy rajta kívül senkit
sem érdekel az, hogy ők mennyien vannak. Vegye
már észre, hogy jelenleg nem lehet megszínálni azt
a játékban, hogy egy szövetség teljes hadereje egy
másik szövetség ellen vonul. Ha viszont a jövőben
lene egy ilyen lehetőség, ők siránának legjobban, ha
a hegy 99 %-a megámádná őket. Kb. ennyien utál-
ják őket a nézetek és a kineport-gigaókök stb. akció
miatt. Sőt – mint mindig – még ők lennének meg-
sértődeve egy olyan támadás miatt, amit maguk pro-
vokáltak ki. Egyébként kezdtem azt hinni, hogy Le-
anthil behelyült ebbe a számlálósdiába. El tudom
képzelnél, hogy amikor éjszaka felriad az álomból,
rögtön azon kezd járni az agya, hogy kik, mikor, hol,
mennyien vannak.

Rebel Extravaganza (#7007)

Ében Légjő

□ Ha tudni akard, milyen érzés, hogy minden el-
lenfelel összetört csapókkal szedi össze kirügött fo-
gat, lépj be hozzánk! Kankurencia (#15033)

Miss Röfi (#2862)



ÜZLET

□ Figyelem! A 4. szint lakói figyelmét kérem. Szeretnék vásárolni erőt és támadást növelő tárgyakat. A tárgyak szintje minimum 2. szint, ez alatt nem veszek semmit. Az én birtokomban is van jó pár cucc. Van gyorsaság, egészség, IQ, valamint mindenféle immunitás és lehetet növelőm. Cím: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 31. vagy 69-364-583. Mobilra csak SMS formában várom a jelentkezőket, én majd visszahívok, vagy írok: 70-284-7202. A harcias tudós:

Thészeusz (#5884)

EGYB

□ A nagyobb, 130 fölötti méretű (lásd dagadt) galatékinnél gyakran előfordul az ún. „tele van a gatyám, mégis lecsúszik” szindróma. Ez egyenesen elvezet a „kinn van a hátsóm, mégis fázom” esethez, ami alacsony egészség mellett komoly megfázás okoz. E kórság feltehetően a zöld nyálkánaknak tulajdonítható, akik nyálkás testikkel csúszóssá teszik nadrágiainkat, és savköpetükkel meggláziálják öveinket. Mindenki óvakodjon ezektől az aljas torz-szülöttektől.

PÉM

□ A teron-hegyi pénzerméken található galetiki főúrral kevertem össze Dart Mahult. A „bankós” cikket a főúrnak szántam. Ezért a méltányatlanul bántott Bölcsektől elnézést kérek. Tisztelettel:

Bartleby (#4786)

□ Az ún. „Lázadásól”. Nem úgy van az, ahogy némelyek gondolják! Nem a maloknyi elszánt ellenálló küzd a zsálnok, elnyomó gáldisták ellen, és nem a dicső lovagok tipolják el a pátitűtes fészket! Sokkal inkább két, bekötött szemű, megévesztett tehemőt életmetlen pofozkodással kezd hasonlítani ez a „hábolúnak” csüfolt agylém. Számomla képmutató és hazug az az üzletember, amelyik a „fény” és a „sötét”, a „jó” és a „rossz” küzdelmének plóbjába beállítja ezt a – szegyenkeze flo – testvérhalcot. A józanabbak lassan ládóbbennek, hogy ez az egész nem több, mint vilhag egy pohányi vízben. Hiszem, hogy a bölcsesség útját követem, mikol három szövetségi tálsammal – Gal Etkins, Landom és Syndie balátaimmal – a béke hínökeiktet viselkedve távolmaladásunkkal tesztünk hitet eelveik mellett. Fontoljátok meg, mit mondok! Szelencsétlen az az olszág, amelynek hösökle van szüksége! Aki másokat ismel, okos, aki önmagát ismeli, Bölcs. Aki másokat legyöz, elős, aki önmagát legyözi, Hös!

V. 22.

Mahul(#5112)

□ Az ún. „Szabad Tanácsól”. Ím eljött köznéik Pylamid, a hös lázadó, a gyözhetetlen vezél és bátol halcosként küzdelemle szóllít fel bennünket az elnyomó Csásár ellen. De ez a letenthetlen bajnok – aki egyébként tehetséges mágus és a hegy egyik legkiválóbb íjásza – szelintem képmutató. Melt azt elefejtette a nagyeldemű ollála köni: a minap minden ok nélküli betölt a ballangomba – holott én köztudottan távol maladok a „lázaadás” néven nevezett szölyhüségöl –, és egy laza csuklómozdulattal, szemlebbenes nélkül hasbalút. Ha szolgálaim hazüig nem kelgetik, akkor most nem tudom, ilnek-e egyáltalán bálmít is. Ha tehát az ún. „Szabad Ta-

nácsól” ilyenfajta bánásmódlá és módselekle számíthatunk, akkor elgondolkodtat, hogy makulátlan eelveik miként fognak tozulni a megvalósulás solán. Amit alkalnak – utópia. És ha megplóbbáják megvalósítani, az vélesebb elnyomást fog elmedményezni a mostaninál is. De talán közbeszóllt itt valaki: igaz ez mind, amit itt leltál, de ne bánstid Pylamidot, hisz ő csak jót akal. Valóban. De emlékeztetek: Leanthil is jót akal a népének. Meg Nefejeics is jót akal a „láza-dóknak”... És igen, én is jót alkalok. Háat nem különös? Itt mindenki csak jót akal, nincs is lossz galetiki egy se! Pedig a pokolba vezető út is jóakalattal van kiközveze!

V. 22.

Dart(#5112)

□ Gal Etkins és „Bölcs” társai figyelmébe: én tudok pozitívumra a Bölcsék körével kapcsolatban. Kellemesen csalódtam bennetek, hisz kiderült, hogy szövetségetek még sem annyira bírkák gyuletekek, mint hittem. Szerencsére senki sem kezdte a tagok közöl majmolni a fökolompost, és nem lett népszokás a beszédlába. Le a sisakkal előttek! Sajnos más pozitívum nem jut eszembe, pedig sokáig gondolkodtam. Aki más véleményen van, panaszeit megteheti a (#3398)-as barlangban. Ügyfélfogadás igény szerint:

Regina Rascal (#3398), a kankurens

□ Ismét kénytelen vagyok játékosként írni, mivel úgy látom, a tárgyirtás-tema még mindig aktuális. Nem titkolt célo, hogy védjem a dolgot, mivel jómagam is érintett vagyok. 1. Az ÖV szabálykönyve a játék indulása előtt több héttel hozzáférhető, olvasható volt. Ebben szerepel a tárgyirtás, mint képségség, tehát számítani lehetett arra, hogy valaki felveszi, hiszen semmi sem tilja. Azért, mert sokan ezt a gagyisága miatt nem tették meg, nem lehet elvárni, hogy még se tegye. 2. Mert hogy gagy, semmire sem jő, és még a használóját is szívatja, mivel letóri a szörnyekről is a cuccot. Emellett több tuat KNO kell ahhoz, hogy egyáltalán működjön, ráadásul egy végtagon csak ez a képségség lehet, tehát más képségségöl foglalja a helyet. 3. Akkor miért vesszük föl? – jöhéne a kérdés. Mert gonosz szövetség vagyunk, és az idővel unalmassá váló hirdetések mellett így tudjuk kifejezni a gonoszságot, mint látható, nem kevés áldozat árán. 4. Lehet ellene védekezni, ahogy minden ellen. Aki emiatt abbahagja a játékot, az inkább el se kezdje, vagy a 3. szintnél ne költözözn feljebb, mert ott bizony már vannak tárgyitörő lények is. Ilyen elven mindenkit felszóllíthatnánk, hogy küldje el a hájas worpélet, a rovársá-mánját, meg a többi szívatós szolgált, de azért ne vicceljünk gyerekek! Elismerem, hogy kellemetlen, ha ösötörök egy-két tárg, de kellemetlenebbek tartom, amikor max EP-n portyázok, aztán lekontaktmérgeznek, aztán 20-30 TVP megy el a gyógyításra. Még kellemetlenebb, amikor a bug- és kombóadások miatt több száz játékos szívia meg a szigorításokat, öket még sem támadja senki ilyen hevesen. A tárgyirtás is lett korlátozva, de azzal mindenki csak jól jár, mert a szörnyek is nehezebben törnek. Ezek után nincs létfogosultsága a vitának, de ha valaki még sem látja be a fentieket, az magánban megtalál.

Szemerényi Tibor

□ Majdnem eldobtam a pefészekbe a röhögéstöl, amikor a májusí Kroníkát olvastam: Thészeusz „nem mint szövetségvezető” beszölt szövetségem egyik tagjának, Regina Rascalnak. Örülök Thészeusz, hogy így megizmosdátöl idő közben, de mielőtt gagyí dolgokkat írkálsz, nem ártana, ha el is olvasnád azt, amiröl véleményt mondasz. Regina Rascal olyan humorérzékket rendelkezik, amit rajtuk kívül még sokan szeretnek a Hegyben, és még soha nem fordult elő, hogy valakit szánt szándékkal megbántott volna. Bartlebyvel kapcsolatban pedig csak annyit kérnék, hogy kocclojtok róla!

Stefán Krisztina

□ Ufff! Legyen börtön! Azoktól a tolvajoktól, akiket lopásón ér így olyan galetiki, aki már beépített a börtönbe X TVP_t, vonjanak le X/10 TVP-t. Ennyi időt tölt a rács mögött. Amikor elkészült az építéssel a galetikim karjona valami szímbölumot, amelyet kirak a barlang falára. A tolvaj meglátja a szímbölumot, remegni kezd a keze, így csökken egy keveset a lopása. De ez a szímbölum legyen lopható, és ha a tolvaj összegyűjtö belöle egy bizonyos mennyiséget, onnantól kezdve nem érvényesül a lopására ez a fajta levonás. A börtönben a tolvaj lóklottsága növekedjen egy keveset, mivel ott adnak neki enni. A börtönben minden szinten újra bele kelljen építeni az adott mennyiséget, mint ahogy a tolvajoknak is minden szinten újra össe kelljen gyűjteni a szímbölumot. Azoknak, akiknek teszik ez az ötlet, üzenem, hogy lehetőleg ne nekem, hanem Miklósnak jelezzék.

Bartleby (#4786)

□ Üdv mindenkinek! Ezúton szeretném közölni barátaimmal és ellenségeimmel, hogy szeptember elején abbagyom az ÖV-t. Az indokok lényegtelenek. Az elmúlt két évben sokakkal ismerkedtem meg, és köszönöm a segítségüket. Itt kiemelhetném Winterfresh, Rogent, Dorthot, Merengot és a legfontosabbat: Corum Bataliust. Nekik, és még sokaknak sok mindent köszönök. Itt, azonnali hatállyal lemondok a Venátorok irányításáról. Ez a szövi már akkor halott volt, amikor átvettem. Most ugyan előholt, de semmivel sem jobb. Aki úgy érzi, hogy becsaptam, azoktól bocsánatot kérek. Viszlát! Tisztelettel:

Tóth Sándor, Thészeusz

□ Válaszok néhány mondatban: Aquila Chrisaetos! Jó, hogy nem mindjázt az Ellenség skálpját rendezel meg valamelyik csomagülölök szolgáltatlól! Ranko! Igazán kedves töled, hogy felajánlod a milgandodat, de vissza kell utasítanom. Nem szeretném, ha a barlang szöjtőjében ösötörnéd magad! Nem szeretném, ha én lennék az oka csúnya sérüléseidnek. Vióra! Óvatosan bánj a füvekkel! Mértéketlen fogyasztásuk maradónt károsodást okoz. Nyafog Nefejeics! Ideje abbagynod az öntömjenézést! Ha felhagynál az örökös nyavogásoddal, azt is észrevenné, ami nem veled, hanem körülöttöd történik.

Regina Rascal (#3398), a kankurens

□ Végre itt lehetek a Hegyben, hogy művészetemmel és bölcseségemmel megvilágítsam e barbár militarista társadalom tudatlan éjsötétjét.

Shai-Hulud, a fergék ura (#4643)