

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Az utóbbi időkben gyakran felmerül a kérdés, hogy miért kevés az apróhirdetés az újságban. Nos, ennek szerintem egy fő oka van, és az nem az érdeklődés lanyhulása a játékok iránt. Régen, a TF hőskorában, a játékosok közötti információcsere egyetlen lehetősége a Ghalla News volt. A számítógépek elterjedésével és mindennaposá válásával azonban az internet vált a fő kommunikációs csatornává a játékosok között. Sorra alakultak a levelező listák, nem csak TF és ÖV lista, de az egyes szövetségek és Közös Tudatok saját listái. És ezek mellett még ott vannak az olyan közvetlen kommunikációs csatornák, mint az IRC, vagy az ICQ. Az internetes kommunikáció nem csak jóval gyorsabb, de sokkal szabadabb is a régi megszokott hirdetésekénél. Emiatt újságunk Aprók rovata elsősorban azon játékosoknak ad lehetőséget, akik nem rendelkeznek internettel, vagy netes levelezési lehetőséggel. Mivel játékaink levelezős játékok, ezért kötelességünknek tartjuk, hogy ne hagyjuk el a „hagyományos” postai úton játszókat sem, így a rovat mindaddig élni fog, amíg érkeznek be apróhirdetések.

Felmerült még az aprók lassú átfutási ideje is. A legideálisabb esetben is egy apró átfutása a tördelés és nyomda miatt minimum egy hónap. Rádásul ez csak akkor fordul elő, amikor egy hirdetés közvetlenül lapzárta előtt érkezik be. És még nem beszéltem arról, amikor pont lapzárta után jön az írás, így már csak a következő számba kerülhet be, vagy arról, hogy a magyar „királyi” posta bizony sokszor nem áll a helyzet magaslatán. Emiatt az átlagos átfutási idő két hónap. Néha helyhiány miatt nem jut hely minden beérkezett apróknak, ekkor szelektálni szoktunk picit, és a rövidebb, fontosabb írások kerülnek előtérbe. Rádásul, ha egy ember sok hirdetést ad fel rövid idő alatt, akkor pár hirdetése csúszni fog. Mindezek miatt akár két hónapnál is több lehet az átfutási idő. Remélem, hogy mindezek ellenére a „hagyományos” úton játszóknak továbbra is élvezik az apróhirdetéseket, és élnek az általuk kínált lehetőséggel!

Mindenkinek kellemes ünnepeket és boldog új évet kívánok a Beholder Kft., és az Alanori Krónika stábjá nevében!

A címlapunkon ezúttal R. Jordan: A kalandok koronája II. c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszaai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

TARTALOM

FARKAS SZÜLETIK	2
Shadowrun novella	
BATTLETECH TÖRTÉNELEM	6
Kis államok	
ESTHAR CSÁSZÁRSÁG	14
Lapelemzés	
GYAKORISÁGI LISTA	21
Esthar császárság	
KOMBÓK	22
A feledés korszaka	
KÉRDEZZ-FELELEK	26
HKK kérdések	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
ÚJ VERSENYEK	30
Decemberben és januárban	
KARMOK SZINTJE	32
A kalandok leírásai	
ŐSÖK VÁROSA	41
Hírek, statisztika	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	44
Egy ifjú galetki levelei	
KALANDOK FÖLDJE	48
Információk	
GHALLA NEWS	49
A TF hírei	
TF-FEJLESZTÉSEK	49
KT KÉPESSÉGEK	50
APRÓK	54

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 12. (84.) szám (2002. december) – 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:** Boros Zoltán-Szikszaai Gábor

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

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

Lapzárta: november 22. **A decemberi szám lapzárta:** december 12.

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

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjátékokboltokban. 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 basznált kéziratokat nem örmünk meg és nem küldünk vissza.

A Türelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai 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

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számláról 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 számláról. 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.

FARKAS SZÜLETIK

Azt mondják, minden vadásznak van egy története. Mert mindannyian menekülünk valami elől. Elmondom, én miért menekülök: hogy megbékéljek a múltammal. Azért futok, hogy rendbe tegyem a dolgaimat.

Még midig kísértének a gyermekkoromban átélt élmények. Mindössze kétéves voltam. A képek suttogásként, árnytörédekként jelennek meg előttem; álmaimban látom őket. Emlékszem az apámra. Nem olyan volt, mint anyám és én – úgy értem, nem tünde volt, mint mi, hanem humán. Üzletember volt, kedves, törődő emberként emlékszem rá. Anyámmal időnként nagyon összeveszték, és ettől nagyon megrémültem. Kenneth Brackenhaven. Ez volt a neve. Akkor még fiatal volt, egy kis cég ifjú üdvöskéje. A társaság, melynek dolgozott, akkor még nem rendelkezett túl nagy befolyással Seattle-ben. Nem mindig gyűlölte a metahumánokat. Szerintem csak azután kezdte el, hogy anyámmal együtt elhagytuk.

Figyelemmel kísértem őt az elkövetkező években. Elvégre az apám volt. Úgy éreztem, szemmel kell tartanom. Indult a UCAS elnökválasztásán, a Brackenhaven Industries elnökévé vált, és

ő lett az Ötök Keze nevű szervezet feje. Kíváncsi lennék, mit szólnának a társai, ha megtudnák, hogy a hatalmas Kenneth Brackenhavennek van egy pitypangzabáló fia. Talán itt lenne az ideje a család újraegyesítésének. De most inkább térjünk vissza a történetemhez.

A távozásunk után nem sokkal, amikor a parkban sétáltunk, fegyveres férfiak vettek körül minket, és betuszkoltak egy autóba, amelyben már több metahumán is tartózkodott. Nagyon megrémültem. Felismertem a jelet a férfiak egyenruháján: ugyanaz volt, amelyet már apám akatáskáján is láttam.

Bevittek minket egy hatalmas, sötét raktárépületbe, ahol összetereletek minket, mint valami marhacsordát. Annyi ember volt ott, hogy mozdulni is alig lehetett. Folyamatosan abban reménykedtem, hogy anyám majd mindent szépen elrendez. Hogy végül minden jóra fordul. Nem emlékszem, mennyi ideig voltunk ott, de nagyon hosszú – túl hosszú – időnek tűnt. Éhes voltam és fáradt. Anyám szünet nélkül beszélt hozzám, próbált nyugalmat önteni belém. Az egyik sarokban találtunk egy csapatnyi tündét, akik nem kifogásolták, hogy csatlakozunk hozzájuk. Aránylag nyugalmas ülőhelyemről három megtermett troll figyeltem, akik megpróbálták felfeszíteni az ajtót. Mintha órákon keresztül küzdöttek volna, de az ajtó nem mozdult. Valaki azt mondta, behegesztették.

Az emberek egy idő után morogni, lázadni kezdtek. Azt hiszem, ekkor sírtam el magam. Anyám lehajolt hozzám, és odaadta a nyakláncát, hogy játszam vele. Rendszerint ezt tette, ha le akart csendesíteni. Egy ezüstlánc volt, rajta egy szintén ezüsből készült karikával. A karika – vagy inkább gyűrű – felületére a holdfázisokat gravírozták. Érintésre mindig kellemesen melegnek tűnt – nem forrónak, csak melegnek. Mindig elbűvölt, ahogy a fény megcsillant rajta. A hold teljesen elkápráztatott.

Ahogy ott ültem a gyűrűvel játszadozva, az emberek egyszer csak kiabálni kezdtek. Először csak azt üvöltözték, hogy „Tűz van! Tűz van!”, de később egyre több fájdalomsikoly hangzott fel. A bent lévőek egyre szebb tömörültek, ahogy megpróbáltak elhárítani a lángok elől. Már így is rengetegen voltak az épületben, de a lökdösődés még rosszabb helyzetet teremtett. Valaki felsegített anyám vállára, nehogy összetaposson a tömeg. Az épületet egy-kettőre ellepte a füst. Kaparta a szemem és égette a tudóm. Kicsiny tünde csoportunkat az ajtóhoz préselték. Amikor a nyomás még nagyobbá vált, anyám átadott engem egy





trollnak. A hatalmas meta a feje fölé emelt, így próbálta megóvni a testí épségemet.

A sikolyok egyre hangosabbá váltak, egyre közelebről halatszottak; megpillantottam a tetőt nyaldosó lángnyelveket. Az épület forró, nagyon forró volt már. A lángok félelmetes árnyékokat festettek a felfelé bámuló emberek arcára. Különféle érzelmek: szomorúság, félelem, düh. Láttam a rettegést és a haragot a szemekben – némelyikben még a tűznél is vadabul lobogott. Az emberek kezdtek pánikba esni, és üvöltözve dörömböltek a falon. A trollom egyre távolabb szorult a zűrzavartól.

A következő, amire emlékszem, egy igen különös élmény volt. Hallottam, ahogy anyám énekelni kezd. A helyiségben azonnal csend lett, és az emberek elkezdtek elhátrálni tőle. Mindössze a lángok robajlását és anyám lágy, angyali hangját lehetett hallani. Egyedül állt az egyik ajtó mellett, saját dalának ütemére himbálózva. Egy igazi angyal volt a lángok tengerén. Hallottam, ahogy az emberek sugdolóznak: egyesek elragadtattottan, mások gúnyosan. Nem törődtem velük, csak lenyűgözve bámultam, ahogy fekete haja krémszínű köpenye körül örvénylik. Elvárásolt a hangjával. Egy perc múlva egy ork és egy törpe is csatlakozott hozzá. Azt hiszem, nagyon mókásnak találtam a lútványt. Az orknak csontok lógtak a nyakában, arcára pedig furcsa jeleket mázolt. Szakadt bőrruhát viselt. Akadozó táncba kezdett, amely egy idő után különös módon mintha összefonódott volna anyám énekével. A törpe közben egy hosszú bottal kaszált a levegőben, és mély, karcos hangján csatlakozott anyám énekéhez.

Énekeltek, és hajladozva táncoltak. Szinte hipnotizálva figyeltem, ahogy az én gyönyörűséges anyám táncol: haja röpködött az arca körül, és a két idegen hűen követte a mozdulatait. Azt hiszem, ez lehetett az a pillanat, amikor először megéreztem... egy bizsergő, vagy inkább égető érzést valahol legbelül. Legszívesebben én is ugrottam volna, hogy csatlakozzam a tánchoz. Reszketni kezdtem, de a troll erősen tartott. Egy pillanatra úgy tűnt, mintha mindenki elfeledkezett volna a lángokról. Aztán a három táncos villámgyorsan megpördült, és az ajtóra mutatott.

Az ajtó hatalmas robbanás kíséretében kiszakadt, és vele a fal egy jókora darabja is. Előtte a három troll meg sem tudta mozdítani, de anyám és két segítőtje az egész falszakaszt leomlasztották.

Ami ezután következett, az túlságosan zavaros volt az én fiatal agyomnak. Amikor a fal kirobbant, mintha valaki egy hatalmas kalapáccsal sújtott volna a fejemre. Abban a pillanatban azonban ez nem sokat számított, mert a tömeg egy emberként lódult a nyílás felé. Figyeltem, ahogy anyám összeroskad, amint egy csapatnyi ember elrohan mellette. A nevét kiabáltam, mert tudtam, hogy el fog sodródni tőlem. Mindenki csak arra koncentrált, hogy minél előbb kijusson az épületből. Mintha egy mindent elsöprő árvíz útjában álltunk volna. Minden erőmmel kapaszkodtam a trollba, magányos szigetemben ebben a hőmpölygő emberáradatban. A tűz pattogásába emberi sikolyok vegyültek. De nem is a lángok pattogtak, hanem fegyverropogást hallottam. Csapdába estünk. Odakint fegyverek vártak minket, bent pedig a lassú tűzhalál.

Halványan emlékszem, hogy a közelben több, a miénkhez hasonló épület is volt. Mindegyik lángokban állt. A levegőben égett hús émelyítő bűze terjengett, és mindenfelé emberek rohantak kétségbeesve. Néhányan megpróbálták kinyitni a többi épületet, mások inkább az életüket mentették. Ekkor megláttam anyámat a káosz közepén. Kiabálni kezdtem neki, mire a troll lassan elindult felé. Könnyedén tört utat magának a tömegben keresztül.

Ahogy közelebb értünk, a tekintetem találkozott anyáméval. Nagyon fáradtnak látszott. Ennek ellenére mosolygott, mintha azt akarná üzeni nekem, hogy minden rendben lesz. Aztán a mosoly hirtelen eltűnt az arcáról, és rémület költözött a helyére. Torkából rövid sikoly szakadt fel, tekintete valahová mögém szegeződött.

– Kenneth! Ne!

Az egyik tünde különös, zavarodott tekintettel nézett anyámra, aztán ki a raktárak közötti térre.

– Brackenhaven! – kiáltotta meglepetten.

Megfordultam a troll karjában, hogy én is lássam.

– Papa! – sikoltottam, és a kezemmel felé nyúltam. Biztos voltam benne, hogy segíteni fog rajtunk. Egy teherautóban ült, és néhány fegyveres férfit beszélgetett. Megzavarodtam. Csak mutogattam felénk, de nem jött oda hozzánk. Utoljára még fe-

lénk mutatott, aztán elhajtott a kocsiján. Ebben a pillanatban anyám ismét énekelni kezdett, a fegyverek pedig tüzet nyitottak.

Figyeltem a lövedező férfiakat. Láttam a torkolattüzek villogását, és éreztem a tompa puffanásokat, ahogy a trollba belecsapódnak a lövedékek. Különös, hogy le tud lassulni ilyenkor az idő. A troll felmordult, tántorogni kezdett, aztán végül összeesett. Egy örökkévalóságnak tűnt, mire a földre kerülünk. Keményen az oldalamra zuhantam, de a masszív kar, amely idáig megvédett a tömegtől, felfogta az esés lendületének jó részét. Tudtam, hogy a troll súlyosan megsérült. Hallottam, ahogy zihálva levegőt után kapkod. Reszelős hangon lélegzett, mint amikor valaki egy törött szalmaszálon keresztül próbálja felszívni a vizet. Hallottam anyám sikolyát, és láttam, hogy az egyik tünde a torkához kap. Vér volt mindenütt, rengeteg vér. Mindenkit beborított.

Újra éreztem az a furcsa, csiklandós érzést. Ezúttal sokkal felismerhetőbb volt, és hullámokban csapott át rajtam. Mindegyik hullám erősebb volt, mint az előző. Az egész testem reszketett. Behunytam a szemem, és átadtam magam az érzésnek. Amíg az eufória tartott, semmi más nem számított. Egészen addig, amíg anyám újabb sikolyát meg nem hallottam.

Amikor kinyitottam a szemem, ott láttam magam előtt. Lenézett rám; sírt, arcán könnyecsek folytak. Csinos, fehér köpenye vérvörössé színeződött. Nagyon szomorúnak láttam, ahogy kinyújtotta felém a kezét. Hozzá akartam rohanni, de félttem megmozdulni. Azok az emberek még mindig lőtték a menekülőket. Belenéztem anyám nagy, zöld szemébe, és figyeltem, ahogy lassan kialszik benne a tűz. Üvöltöttem, vagy legalábbis üvölteni kezdtem volna, de valaki a fülembé suttozott:



– Tiszteld a halottaidat, és véd meg a falkát! – Különös módon felfogtam a mondat értelmét.

Amint meghallottam a szavakat, a testemben érzett bizsergés szinte kirobbant belőlem. Képtelen vagyok szavakkal leírni, hogy mit éreztem akkor, de annyi biztos, hogy mintha minden idegszálam tűzben égett volna. A következő dolog, amire emlékszem, hogy felállok anyám holtteste mellől, és valaki rám terít egy pokrócot.

Vlad Doardent és engem egy túlélők után kutató metahumán-barát csoport talált meg. Alkalmi, kis közösségünkben mi voltunk az egyedüli túlélők. Vlad több gyótyt is kapott a lábába; én megúsztam néhány kisebb égési sérüléssel az alkaromon. Nem emlékeztem, hogy szereztem őket. Vlad és a testvére voltak azok a tündék, akik segítettek anyámnak; a testvérét láttam meghalni. A trollnak, aki megmentette az életem, sosem tudtam meg a nevét.

Az emberek, akik ránk találtak, elborzadtak a minket körülvevő pusztulás láttán. Több ezer metahumán égett szénné a lángokban, vagy végzett velük a gyilkos sortűz. Azonban még jobban meglepődtek, hogy nem messze tőlünk néhány terrorista is hevert az Ötök Keze nevű csoport tagjai közül. Hét embert találtak, akik rettenetes halállal távoztak az élők sorából. A testük voltaképpen nem volt sokkal több, mint néhány alakatlan húskucap. Úgy tűnt, mintha a vérük felrobbant volna, és minden csontjuk porrá zúzódott. Néhányukat mintha valamiféle szörnnyeteg marcangolta volna szét. Eltorzult testüket fog- és karomnyomok borították. A testek a földön feküdtek, de a páncélruhájuk érintetlen maradt. Üres, füstölgő szemüregükkel az éjszakai égboltra meredtek.

Vlad elvitt magával Tir Tairngire-be, ahol befogadott a családjába, és a fiaként nevelt fel. Valódi fia, Drizz, körülbelül ugyanolyan idős volt, mint én, és nemsokára elválaszthatatlan jó barátok lettünk. Vlad keményen dolgoztatott minket, a ház körül és az iskolában egyaránt meg kellett felelnünk. Folyamatosan arra ösztönzött, hogy múljunk felül önmagunkat. Még vadászni is megtanított. Gyakran mentünk ki a vadonba, és néha hetekig kint éltünk az erdőben.

Az egyik ilyen úton jöttem rá, mi történt pontosan akkor éjszaka. Vlad és én addig sosem beszélgettünk anyám halálának körülményeiről. Nem erőltettem a dolgot, amíg újra meg nem hallottam a hangot. Éppen vadásztunk, amikor a fülembé suttozott.

– Sötét Üstök jó nevelésben részesített, kölyök – mondta. – Bár ő úgy tanított vadászni, mint egy lomha medve, nem pedig farkasként – ami valójában vagy.

Zavarba jöttem, és megkérdeztem Vladot, mit jelent ez a hang. Az első alkalommal döbbenet költözött a tekintetébe. Nem tartott sokáig, de én felfigyeltem rá. Akkor este kitért a válaszadás elől. Éjjel azt álmodtam, hogy farkasokkal vadászok. Villámgyors tempóban rohantunk át az erdőn, csendesen be-

cserkészünk a prédánkat, aztán rávetettük magunkat. Miután kimúlt, a holdra vonyítottuk diadalunkat. A hang álmomban is beszélt hozzám:

– Most már tudod, milyen jó érzés. Te futásra, vadászatra születél.

A hang elmondta, mit jelent pontosan a „falka” tagjának lenni. Ezen az éjszakán rám zúdultak az emlékek. Visszatértem ahhoz a naphoz, amikor elvesztettem anyámat.

– Ez a falka! – kiáltotta a hang.

Felbukkant Vlad képe.

– Sötét Űstök a falka tagja.

Aztán Vlad testvére.

– Gyors Láb a falka tagja.

Aztán Drizz.

– Bátor Szív a falka tagja.

És végül anyám.

– Ezüst Hold is a falka tagja volt, ő védelmezte a többieket.

A képekkel együtt az érzelmek is előtörttek.

Verejtékben fürödvé ébredtem, szívem hevesen dübörgött a mellkasomban. Vlad a tűz mellett ült, és engem nézett. A telihold fénye megcsillant hollófejkete haján. Könnyörögtem neki, hogy mondja el, mit jelent ez az egész. Azt mondta, üljek le, és megpróbálja elmagyarázni.

Anyámat már fiatalok óta jól ismerte. Mesélt nekem róla; elmondta, hogy ő volt a törzsi sámánjuk, és a hold totemet követte. Együtt nőttek fel, de anyám már gyermekként rátért a sámánok ösvényére. Apámról csak keveset beszélt, de azt elmondta, ki ő valójában, és hogyan változott meg a viselkedése, miután anyám elhagyta. És végül beszámolt annak a régi, félelmetes éjszakának a történéseiről is.

Mindig azt feltételeztem, hogy a halála előtt anyám végzett azokkal a fegyveresekkel. Vlad azonban elárulta, hogy nem ez a helyzet. Nem, az ő varázslatai csak védekezésre szolgáltak. Meghalt, miközben engem próbált megmenteni. Utolsó erejével még védőmágiát bocsátott rám. Vlad azt mondta, amikor a fegyveresek tüzet nyitottak, a golyók néhány centire megálltak a testemtől, miközben a trollt darabokra szaggatták. Látta, ahogy a troll döngve a földre zuhan. Egy páncél varázslatnak, és némi szerencsének köszönhettem az életem.

Vlad már lemondott rólam – ha nem a golyók öltek meg, akkor biztosan a troll hatalmas stílya lapított össze. Csak akkor döbbszent rá, hogy élek, amikor meghallotta a sírásom. A hang felidézésekor még most is összeresszent. Azt mondta, tele volt szomorúsággal és ádáz haraggal. Égnek állt tőle a haja. Nem egy egyszerű kislány sírása volt, hanem egy szörnyeteg bömbölése. Mint a farkasok éjszakai üvöltése. Vlad abban a pillanatban tudta, hogy Farkas engem választott. Gyanúja megerősítést nyert, amikor látta, hogy kikecmergtem a troll hatalmas teste alól. Négykézláb kapartam ki magam, szemem vörösen izzott a tűz fényében.



A hangom hallatán a terroristák zavarodottsággal vegyes remüléssel fordultak vissza felénk. De mielőtt bármit is tehetek volna, felléptem a troll tetemére, és félelmetes üvöltést hallattam. Ez már egy teljesen kifejelett szörnyeteg hangja volt, nem egy dühös kislányé. Vlad benuktanulva figyelte, ahogy mind a hét férfit felkapja valami rettenetes erő, és messzire hajítja őket, akár egy rongybabát. Egy szempillantás alatt utánuk vetettem magam, apró körmeimmel és fogaimmal téptem, szaggattam őket. A fegyveresek között tomboló fiú látványától a többiek kerekét oldották. Amilyen hirtelen kezdődött az örületem, olyan gyorsan el is múlt; felálltam, anyám teteméhez léptem, ráborultam, és álomba sírtam magam.

Mindez huszonegy esztendővel ezelőtt történt. 2039. február 7-én. A „Harag Éjszakáján”.

Farkas az elkövetkező években rengeteg trükkre megtanított. Megmutatta, hogy használjam fel a magam előnyére a környezetemet. Hogyan váljak észrevétlenné. Arra is megtanított, hogyan vadásszak farkasként – hogyan cserkésszem be némán a prédámat. Mindent megtanultam, de mindenekelőtt megértettem, mit jelent a „falkához” tartozni. Ezért vagyok most újra Seattle-ben. Farkas elmondta, hogy a falka veszélyben van. Apám tudomást szerzett róla, hogy életben vagyok, és most el akar pusztítani, a társaimmal együtt. Drizzel együtt idejöttünk; a falka kinyúl, és elpusztítja az apámat, hogy megvédje önmagát. Ez lesz életünk legnagyobb, leggazdagabb zsákmányt hozó vadászata.

A Battletech univerzuma

8. rész

Szabad Rasalhág Köztársaság, St. Ives Paktum és a Káosz vidék



Az elmúlt számokban bemutattuk a Battletech öt nagy államalakulatát, de természetesen a teljes világot bemutató sorozatunk még nem érhet véget, hiszen ez az univerzum olyan aprólékosan kidolgozott, hogy még számos kisebb állam és szervezet vár bemutatásra. Ezúttal a Szabad Rasalhág Köztársaságot, a St. Ives Paktumot és a Káosz vidéket ismerhetitek meg, de a későbbiekben még sort kerítünk majd a Komsztárra, A Blake Szavára és a klánokra is.

SZABAD RASALHÁG KÖZTÁRSASÁG

A Szabad Rasalhág Köztársaság eredete azokba a régi időkbe nyúlik vissza, amikor még az űrutazást csak nagyon kevesek merték megkockáztatni. A 23. század közepén a Svéd Szövetségi Demokratikus Köztársaság, Finnország és Norvégia lakói közül sokan inkább kíváncsiak voltak egy távoli bolygóra, így próbálva elmenekülni a terrai bürokrácia elől. A skandinávok 60 év alatt benépesítették a Rasalhág területet és annak nyolc szomszédos világát. Még ebben a században megalakult a Rasalhág Konzorcium és ennek keretein belül felügyelték már a világok további fejlődését. Amint a konzorcium további szomszédos bolygókkal is kapcsolatba került, létrejött a Rasalhág Principátus. Bár semleges politikai irányvonalat követett, a Drakónis Szövetség végül 2330-ban elfoglalta a területet.

A következő évszázadokban Rasalhág Katonai Körzetként a régió szinte változatlan maradt. A 4. Örökösödési háború előtt a hivatalos nyelv a kurita japán volt, azonban a lakosság nagy része továbbra is a svéd nyelvet beszélte. A különböző titkos közösségek már a kurita fennhatóság legkorábbi időszakától kezdve felkelések kiirtásán munkálkodtak, azonban a koordináció hiányának következtében mindannyiszor kudarcot vallottak.

3029-ben a Lírán Nemzetközösség meghívta a főbb forradalmi vezetőket egy, a Tamaron tartandó találkozóra. A három hétig tartó tanácskozás során a vezetők tudomást szereztek a Tyr ezredről, amelyet rohammecekkel szereltek fel, a Lírán Nemzetközösség Fegyveres Erőinek kiképzése alapján készítettek fel és állománya rasalhág számúzótekből áll.

A 4. Örökösödési háború idején a Tyr ezred információkat szolgáltatott a lyránoknak az ellenség helyzetéről, a területekről és a célpontokról. Emellett számtalan kommandós akcióban is részt vettek mélyen a DCMS vonalak mögött, a logisztikai és kommunikációs vonalakat támadva.

A háború végére azonban még nem sikerült kivívni Rasalhág függetlenségét, mint ahogyan azt a Tyr ezred eltervezte. A lyránok nem akarták, hogy a felkelők önálló államot hozzanak létre, ezért nem foglalták el a Tyr által szükségesnek ítélt összes világot, így Rasalhágot sem. A Tyr tagjai még jobban elkeseredtek, amikor lyrán bolygókormányzók érkeztek az elfoglalt világokra, és Selvin Kelswa, a Tamar Paktum hercegének utasítására átvették azok irányítását anélkül, hogy elismerték volna a Tyr irányítás jogát. 3031 februárjában számos Tyr szélsőséges bombatámadásokat intézett a kormányzati épületek ellen hét elfoglalt világon. Kelswa herceg a nemzetközösség hivatalnokainak tiltakozása ellenére azonnal elrendelte a felkelés vezetőinek elfogását, és bírósági tárgyalások során bűnösnek találtattak.

Mire Steiner Arkón tudomást szerzett a történetről, a vezetők már egy hete különböző börtönökben sínylődtek, miközben a Tamar rendőség brutális kegyetlenséggel vert szét az elfoglalt világokon kirobbant tüntetéseket. Az Arkón azonnal utasítást adott a vezetők szabadon bocsátására, leváltotta Tamar herceget, hatásköre túllépésnek indokálva, és hivatalosan is bocsánatot kért a történetért. Azonban már késő volt, és az Arkón látta, hogy az elfoglalt Rasalhág világok sosem fognak beleegyezni a nemzetközösséghez való csatlakozásba. A legtöbb, amit remélhettek, hogy inkább őket fogják támogatni, mint a Drakónis Szövetséget.

FÜGGTELENSÉG

3034. március 13-án Haakon Magnusson, a Tyr politikai vezetője kihirdette a Szabad Rasalhág Köztársaság megalakulását, függetlenségét mind a Drakónis Szövetségtől, mind a Lírán Nemzetközösségtől, saját magát nevezve ki a választott hercegnek. A Komsztár azonnal elismerte az új államot, és a Drakónis Szövetség is így tett a következő napon. Azonban a szövetség csapatainak kivonása nem ment olyan simán, mint azt gondolták. Sok harcos érezte úgy, hogy túl sokat áldoztak fel ahhoz, hogy csak úgy elhagyják a világokat. Kanrei Theodore Kurita erre válaszul az engedetlen egységeket roninná nyilvánította, ami annyit tesz, mint „mester nélküli”. Magnussen beleegyezésével és hű egységeivel vissza indult a köztársaságba, hogy csatába szálljon a roninokkal. A rövid ideig tartó, de számos véres csaták sorozata később a Ronin Háborúként vált közismertté, amely 3035 decemberében ért véget, mikor az utolsó DCMS egység is visszavonult az Alshain katonai körzetbe.

A Rasalhág Köztársaság rövid fennállása során most először izlelhetette meg a békét, és Magnussen a katonai erő alkalmazása helyett a politikai nyitást kezdte előnyben részesíteni. 3044-ben újraválasztották és továbbra is sikeresen manőverezett a Kurita és a Steiner uralkodóházak között, miközben a rasalhág hadsereget, a KungsArme-ot tovább fejlesztette.

KUNGSARME

Ahhoz képest, hogy alig alakult meg, a KungsArme figyelemre méltó eredményeket ért el a harcmezőn. Rövid múltja során nemcsak kalózzokkal kellett szembe nézniük, hanem áruló DCMS egységekkel is. Alig pár ezrednyi erejével súlyos hátrányban volt a ronin egységekkel szemben, ennek ellenére a 2. zászlóalj a 8. Rasalhág Regulárisok két zászlóalját is legyőzte.

Legtöbb tapasztalatot viszont a kalózek elleni harcokból szereztek, akik a rasalhág bolygókat könnyű célpontnak tekintették. A hadsereg eleinte csak a létfonosságú városokat és ipari létesítményeket tudta megvédeni, és zsoldosok segítségével kellett kérnie a kalózek üldözéséhez és elpusztításához. Létszáma növekedésével azonban ezeket a feladatokat is egyre jobban el tudta látni és mostanra bármelyik belső szférás egységgel fel tudja venni a versenyt.

KULTÚRA

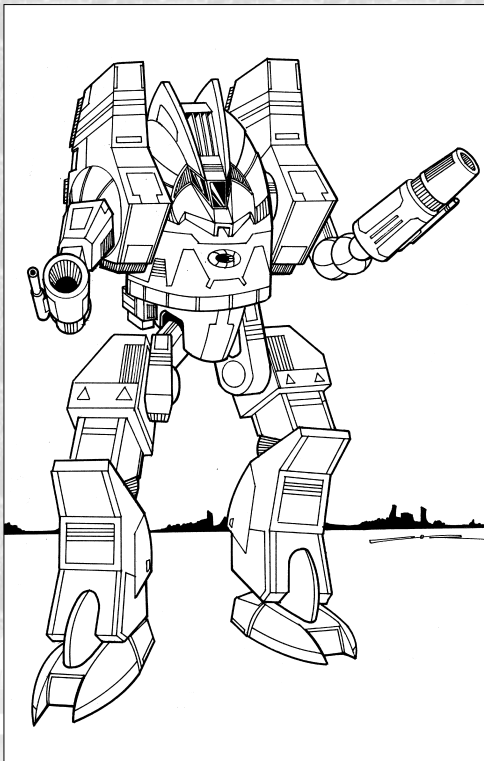
A Szabad Rasalhág Köztársaságban a kormányhivatalok és az egyetemek hivatalos nyelve a svéd, de mivel csak a lakosság 15%-a tudja ezt a nyelvet folyékonyan beszélni, ezért a svéd és a kurita japán egyfajta keveréke vált a mindennapi nyelvvé.

CÉL

A köztársaság célja, hogy olyan politikai és katonai erővé fejlődjön, amelyet a szomszédai már nem tekintenek célpontnak. Az egyenlőségen alapuló politikai irányelvek azonban akadályozó tényezőként jelentenek a cél megvalósításában, de amíg Magnussen van hatalmon, nem várható változás e területen. Néhány politikai szereplő még 3054-es lemondása előtt el akarja távolítani Magnussent. Most még kevesen vannak, de ha sikerül egy erős bázist létrehozniuk, akkor az esetleges polgárháborút a köztársaság nem élné túl.

A KLÁNOK ÉRKEZÉSE

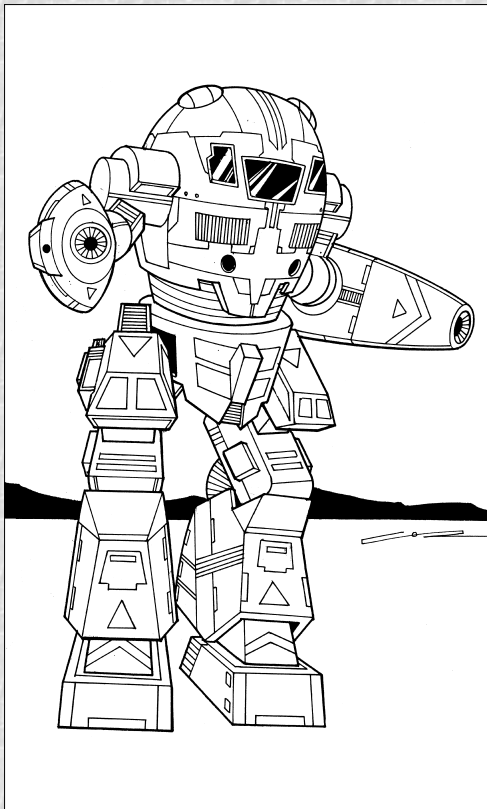
A több mint tíz éves béke elég időt adott a választott hercegnek, hogy rendbe szedje a köztársaságot. A KungsArme parancsnokának Christian Mansdotter tábornokot nevezte ki, így ő teljes figyelmét a politikára összpontosíthatta. Nem akart nagy arányú hadsereg-fejlesztéseket, mert attól félt, hogy ezzel felkeltené a szomszédok figyelmét. Ez azonban nagy hibának bizonyult, amikor 3050-ben a Farkas és a Szellemmedve klánok lecsaptak számos határmenti köztársasági világra. A kisebb tapasztalattal és létszámmal rendelkező KungsArme bár felvette a harcot, azonban nem tudta



megakadályozni a világok elesét és Rasalhág is a támadó klánok kezébe került. A főváros elesetével Magnussen az 1. Drakónokhoz menekült, míg Mansdotter a bolygón maradt, és irányította a védelmet, majd a bolygó eleste után ő is kénytelen volt elmenekülni. Alig egy évvel később a Farkas klánnak sikerült elfognia, azonban gerilla egységeinek parancsnokságát tanácsadója, Nels Rasmussen vette át.

A Farkas egységek Radstadtnál találkoztak az 1. Drakónokkal, miután azt a bolygót is elfoglalták. A herceg éppen a várakozó klános flotta orra elé ugrott be a rendszerbe, de az 1. Drakónok gyorsan támadásba lendültek és az így nyert idő alatt Magnussennek elég ideje maradt hajója hajtóműveinek újratöltéséhez és a rendszerből való kiugráshoz. A végső támadáskor Miraborg százados Shilone vadászgépeivel az egyik klán csatahajó hidjába csapódott. Mint később kiderült, a klánok ilkánja is éppen ezen a hajón tartózkodott, és halálával a klánok megszaktították előrenyomulásukat, hogy új vezetőt válasszanak.

3051 novemberében a Farkas klán újra támadásba lendült és alig egy hónappal később újra megjelentek a Szellemmedvek is. Következő év januárjában Magnussen megsemmisítő hírt kapott: egyetlen fiát, Ragnart, Satalic védelme közben foglyul ejtette a Farkas klán. A hír az egész köztársaságot megrázta és az emberek lassan hitüket veszítették. A



további hírek szerint a Farkas klán felajánlotta Mansdotternek, hogy az összes elfoglalt világ kormányzói posztját megkaphatja, amennyiben sikerül helyreállítania azokon a rendet. Mansdotter nem fogadta el az ajánlatot, ezért bebörtönözték.

Bár a rasalhágiakhoz hasonlóan Magnussen is megvetette a zsoldosokat, mégis felfogadta a Wolf Dragonyosait, hogy szabadítsák ki a tábornokot. A vállalkozás során sikerült egy újrájóval átcsúszniuk a Rasalhág bolygó körül felállított védelmi gyűrűn, számbeli fölényüket kihasználva legyűrték a tábornok elementálokból álló őreit, és kicsempészték őt.

KOMSZTÁR

3052 februárjában Myndo Waterly püspök egy ajánlattal kereste meg a választott herceget, tábornokot. A kardinális egy mindent eldöntő ütközetben akart megvívni az összes klánnal a Terráért, és ehhez egy rasalhág bolygót szemelt ki: a Tukayyidot. Magnussen és Mansdotter elfogadta az ajánlatot, és azonnal elkezdték a lakosok evakuálását. Májusban a köztársaság jövőjét újrairta a Komsztár meglepő győzelme. Amennyiben Magnussen meg akarja védeni a Tukayyid-i egyezmény lejáratá után azt a keveset, ami megmaradt, en-

gedélyeznie kell, hogy a komsztár egységek állomáshelyeket alakíthassanak ki a rasalhág világokon.

Miután a Blake Szava elfoglalta a Terrát, a Komsztár az összes egységét a Rasalhág területekre irányította. Valójában Tukayyidot teljes egészében a Komgárda lakta, de egyre többen vándoroltak vissza régi lakhelyükre. Sokan attól féltek, hogy a Komsztár be fogja olvasztani azt a keveset, ami megmaradt a köztársaságból, és ez a gondolat még sok feszültség forrása lehet.

ST. IVES PAKTUM EREDETE ÉS TÖRTÉNELME

3029. november 16-án érkezett a hír, miszerint a St. Ives Közösség elszakadt a Kapellán Konföderációtól. Az elszakadás főként Candace Liaónak, a St. Ives Közösség hercegnőjének volt köszönhető, aki egyben Justin Xiang Allard szeretője is volt. Bár családja többi tagjához hasonlóan ő is ambiciózus volt, mégis jobban foglalkoztatta népének boldogulása, mint a többi Liaót. Amikor az általa szeretett férfi igazi énjét megismerte, és számolnia kellett elvesztésével, Liao hercegnő inkább az elszakadás mellett döntött. Népe érdekét inkább Új Avalon bírósága elé vitte, minthogy szembeszálljon a Davion harci gépezettel. Jelenleg is Candace Liao az uralkodó, Maximilian Liao egyik lánya. Mióta elszakadtak a Konföderációtól, és hozzámert Justin Xianghoz, Hanse Davion egyik hű szövetségesehez, a kis birodalom és az Egyesült Nemzetközösség között szoros kapcsolat alakult ki. Államát akár be is kebelezhette volna az Egyesült Nemzetközösség, mint ahogy azt a rövid életű Tyihonov Szabad Köztársasággal tette, de Candace macacsul harcolt népe autonómiájáért. Talán attól félt, hogy ha állama más helyzetbe kerül, akkor az arra készítette volna testvérét, Romano Liaót, hogy támadást indítson a Paktum világai ellen. Most, hogy a jóval racionálisabb Sun-Tzu került a trónra, a Paktum sorsa felől is könnyebben lehet majd dönteni.

3058-AS ÁLLAPOT

Erdekes módon a St. Ives Paktum érintetlen maradt a Kapellán Konföderáció és az Egyesült Nemzetközösség Sarna határvidék ellen irányuló inváziói során, és folyamatosan fejlődött 3056 óta. A Belső Szféréban kialakult helyzet miatt a Kai vezette 1. St. Ives Lándzsásokat a Drakónis Szövetség és az Egyesült Nemzetközösség erőivel együtt a Szabad Rasalhág Köztársasághoz tartozó Tukayyidra rendelte Anastasius Focht, a Komsztár kardinálisa, ahol is kiképezték őket a klánok elleni harcba.

Még be sem fejezhették a kiképzést, amikor a Lyrán Szövetséget ért támadás következtében az 1. St. Ives Lándzsásokat a Coventryre irányították, ahol részt kellett venniük a Marthe Pryde kan által irányított Jadedólymok elleni hadműveletekben. Az itt elért sikereiknek köszönhetően a Paktum kivívta a Belső Szféra elismerését.

Kai Allard Liao, aki házasságot kötött Deidre Learrel, és most már két gyermek apja, leküzdött minden előtte magasodó akadályt, és túlszárnyalta mindenki elvárásait. A Paktum trónjának örökésként Kai ígérte tett arra, hogy meg-

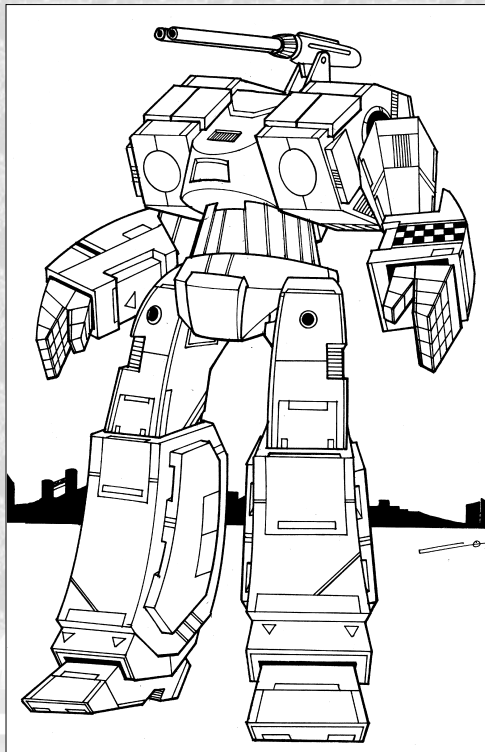
keseríti Sun-Tzu Liao életét, és uralkodása alatt a birodalom továbbra is fejlődni fog.

A kis állam képtelen kiterjeszteni területeit és az időszakos Liao támadások is a statusquo fenntartására törekednek. A klán invázió idején a St. Ives Paktum tengerészeti segítséget nyújtott a Davion háznak, a Steiner terület védelmének megerősítése érdekében, de nagyobb szerepet nem vállaltak a konfliktus során. Semmilyen jelentős változás nem történt a Paktum területein az utóbbi öt év során és nagyon úgy tűnik, hogy a következő öt évben sem fog.

A KÁOSZ VIDÉK

Az új ezen régiója, amely a Káosz Vidék nevet viseli, az állandó nyugtalanság és a hatalomért vívott küzdelem színtere volt, mivel a felek szemében mindig is jelentős stratégiai és erkölcsi fontossággal bírt. A régió évszázadokig a Kapellán Konföderáció birtoka volt, azonban nagy része Hanse Davion hódító hadseregének a kezébe került a Negyedik Örökösödési háború idején. A terület bolygói közül párat már a háború korai szakaszában elszigeteltek a Konföderáció többi részétől, létrehozva ezzel a Tyihonov Szabad Köztársaságot Pavel Ridzik, a kapellánok egyik katonai vezetőjének uralma alatt. Ridzik a háború végső szakaszában meggyilkolták, és ezután a Tyihonov világok a Nemzetközösséghez csatlakoztak. Az elmúlt harminc furcsa év alatt a Kapellán Konföderáció eme része az Egyesült Nemzetközösség Sarna határvidékét alkotta. A Földi Folyosóban való elhelyezkedése miatt a Sarna Határvidék összekötő szerepet játszott a Nemzetközösség két fele között.

Az anti-davionista érzelmek a meghódított Sarna Határvidéken meglehetősen erősek voltak, és csak Melissa Steiner-Davion arkón kormányának intézkedései csitították némileg a hangulatot. Melissa arkón a gazdasági stabilitás kialakítására törekedett a szegény és gondokkal küzdő térségben, és ezzel nagyon népszerűvé vált a Sarna vidék lakóinak körében. 3054-ben Melissát meggyilkolták, és ez, illetve a katonai alakulatok klán határra való átcsoportosítása, lehetővé tette a Romano és Sun-Tzu Liao által telepített terrorista ügynököknek, hogy nagyobb akciókba kezdhessenek. Ennek ellenére a Sarna határvidék továbbra is az Egyesült Nemzetközösség fennhatósága alatt maradt. Sun-Tzu Liao már régóta álmódzott arról, hogy visszaszerzi elveszett nemzetének területét, de még nem rendelkezett megfelelő nagyságú katonai erővel ehhez. Thomas Mariknak, a Szabad Világok Ligája vezénylő tábornokának támogatásában reménykedett, de Thomas megtagadott minden olyan hadmozdulatot, ami az általa nem túl sokra tartott szövetségből indult volna. Ehhez hozzájárult még az is, hogy fiát, Joshua Marikot, az Új Avalon kezelték leukémiával, ezért cserébe a Szabad Világok Ligája támogatást nyújtott a klánok elleni háborúban. Joshua halála, és Victor Davion Herceg döntése, hogy egy helyettesítő személyt helyez a fiú helyére, 3057 közepén megadta Sun-Tzu számára a régóta várt indokot egy invázióra. A vezénylő tábornok úgy döntött, hogy megbünteti Victort Joshua halálának eltörléséért, és csatlakozott Sun-Tzu Sarna



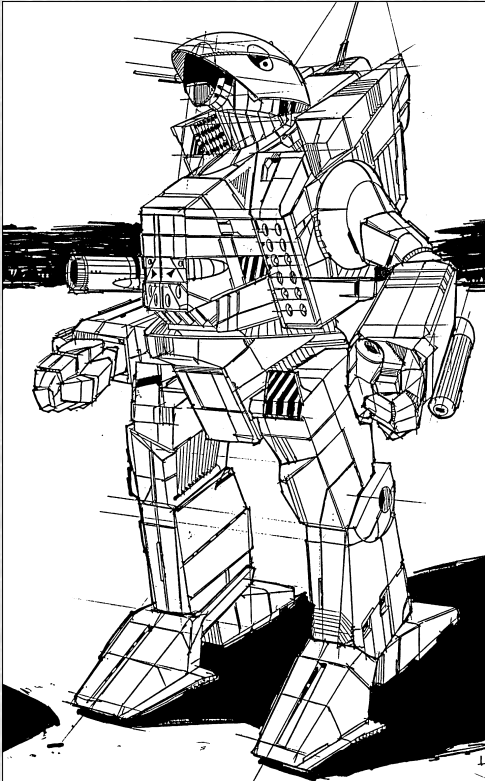
Határvidék elleni támadásához. Amikor a Marik haderő visszafoglalta a korábban a Szabad Világokhoz tartozó bolygókat, a Kapellán csapatok és a Marik által támogatott zsoldosok korábbi kapellán világokat támadtak meg. A három hatalom közötti kötelhúzás a Sarna Határvidékért rövidesen az egész térséget káoszba taszította.

Az invázió azonban megtorpant, amikor Thomas Marik békét kötött az újonnan létrejött Lyrán Szövetség uralkodójával, Katrina Steiner-Davion Arkónnal. Visszafoglalva a korábbi birtokait, Thomasnak már a háború és a lírán területeken való hódítás befejezése volt az érdeke, különösen akkor, amikor Katrina függetlennek kiáltotta ki a világait. Thomas támogatása nélkül Sun-Tzu nem tudta befejezni hódító hadjáratát, és a vitatott Sarna Határvidék marakodó szövetségek senki földje lett, ahol egyetlen utódállam sem rendelkezett vitathatatlan birtokokkal. Thomas Marik erői konszolidálták hatalmukat a visszavett világokon. A kapellán és az egyesült nemzetközösségi csapatok további bolygókat is elfoglaltak, közöttük néhány korábban a Lyrán területekhez tartozót is. Sok helyen, ahol Sun-Tzu nem ért célt katonai úton, liaoista lázadók vették át a hatalmat a nemzetközösségi kormányoktól, és pro-kapellán rezsimet hoztak létre. A politikai elemek számos bolygón kihasználták a helyzetet, hogy ismertté váljanak, és csatlakoztak az uralomért vívott harchoz. Az uralkodóházak fennhatósága alól kiszabadult világok szövét-

ségeket kötöttek egymással, így törekedtek szuverenitásuk fenntartására. Csak a Drakónis Szövetségnek sikerült távol maradnia a küzdelmekről, mivel a Koordinátor minden energiáját lekötötte a klán fenyegetés. Az úgy nevezett Káosz Vidéken csak egy dolog volt állandó: a hatalmi viszonyok állandó változása, a kis szövetségek és a számolatlan önjelölt vezető egymás közötti harca a hatalomért.

GAZDASÁG

A katonai és politikai átrendeződések és a Marik-Liao invázió a Sarna Határvidék gazdasági rendszerének borulásához is vezetett. Ahol korábban a nemzetközösségi koronát elfogadták, most értéktelennek tekintik. Még az erőteljes Nemzetközösséghez hú erők jelenléte is csak keveset változtat a helyzeten. Mivel sem a Szabad Világok Ligája, sem pedig a Kapellán Konföderáció nem bír jelentős befolyással erre felé, ezért igen kétséges, hogy elfogadják a fizetőeszközeiket. Még a nagybecsű C-jegy is komoly presztízscsökkenésen esett át a Komsztár és a Blake Szavának csatározásai miatt. A problémákat csak növelte, hogy a Káosz Vidéken lévő HPG állomások, amik korábban a Komsztár ellenőrzés, alatt voltak, átkerültek a Blake Szavának tulajdonába, vagy még el sem dőlt további sorsuk. A vitatott világokon a HPG-k igen kevés világon kívüli üzenetet továbbítanak, tovább fokozva



ezzen világok elszigeteltségét, lehetetlenné téve egy univerzális fizetőeszköz elfogadtatását. Hogy megoldják a problémát, számos vezető saját fizetőeszköz kibocsátását kezdte meg, illetve egyik vagy másik nagy ház fizetőeszközének használatát szorgalmazza. Az Egyesült Nemzetközösség is támogatja ezeket a megmozdulásokat, mert ez gazdaságilag a Káosz Vidék világait a Nemzetközösséghez köti. Néhány uralkodó barter rendszert vezetett be, ami ugyan megkerüli a fizetőeszköz-káoszt, de feszültségekhez vezethet, ha valaki úgy érzi, hogy nem kötött jó üzletet. A vidéken működő kereskedők is ezt a rendszert preferálják a veszélyei ellenére, mert biztosítja rakományaik ellenértékének kiegyenlítését. Azok a rendszerek, amelyek megtehetik, az üzleteiket ritka fémekkel valósítják meg. Néhány állam megkezdte az arany és platina érmék verését. Ezek értéke elég stabil ahhoz, hogy használhatóak legyenek más államokban is. De vannak más fizetőeszközök is. Az újonnan létrejött Moetona például, ami a Sheratan bolygó északi kontinensére terjed ki, fél liter tiszta vizet fogad el fizetőeszközként, bár a Moetona urai megígérték, hogy a helyzet stabilizálódása után lecserélik a vizes palackokat valamilyen kisebb fizetőeszközzé. A vad gazdasági állapotok miatt és a fizetőeszközök instabilitása miatt a Káosz Vidéken az élelem, ruházati cikk, és a szállások árai drámai különbségeket mutatnak még egy adott bolygón belül is.

FÜGGETLEN VILÁGOK

A Káosz vidéken számos világ nem számíthat jelentősebb változásokra az elkövetkezendő évek során. A Hall bolygó kivételével nem fog egyik helyen sem komolyabb irányítás létrejönni, mivel sok oldal vivja harcát a hatalomért. A munkavállalás ezeken a helyeken elég kockázatos, mivel a frakciók szegények, és limitált erőforrásokkal rendelkeznek, bár mindegyik rá van szorulva a zsoldosokra, hogy megnyerje a háborút.

A Káosz vidék független bolygói:

Acamar
Arboris
Bryant
Caph
Carver V.
Elgin
Epsilon Eridani
Epsilon Indi
Fletcher
Genoa
Hall
Hsien
Keid
New Home
Northwind
Outreach
Sheratan

A Káosz vidék államai:

Vitatott területek
Small Hercegsége
Saiph Triumvirátus
Sarna Fennhatóság
Szíriuszi Birtokok
Styk Közösség
Terra, a Blake Szavának otthona
Terracap Konföderáció

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2003. JANUÁR 15-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Ideí katalógusunkban több, mint 100 könyvből, nyolc kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnel 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 JÁTEKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz a rendelésedet a beholder@beholder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

2 ELŐRE FIZETS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árán feltüntetett összegeket,

figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számold 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 AJÁNDÉKBA!

Az akció feltétele: a négy megvásárolt könyvnek a Beholder kiadó által kiadott könyvnek kell lennie. Ajándékként a lent pipával 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	Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				EGYÉB REGÉNYEK			
✓ Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	1298	1230	1100	Graham Edwards: Sárkányvihar	998	840	600 ✓
Mágus: a mester (2. kiadás)	1298	1230	1100	Ken Grimwood: Időcsapda	750	700	600 ✓
Ezüstövös (2. kiadás)	1398	1330	1190	William Shatner: Delta Kutatás	798	700	600 ✓
Sethanon alkonya (2. kiadás)	1398	1330	1190	ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT			
✓ Vérbeli herceg	898	850	760	A világ szeme I.	798	750	640 ✓
✓ A király kalóza II.	998	950	900	A világ szeme II.	998	950	850 ✓
✓ A démonkirály dühe II.	998	950	900	A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
Törött korona	1498	1400	1300	A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Krondor: Árulás	1498	1400	1250	Az újjászületett Sárkány I.	1198	1150	1100
Krondor: Orgyilkosok	1398	1330	1190	Az újjászületett Sárkány II.	1198	1150	1100
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
✓ A birodalom leánya	1498	1400	1250	Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020	Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
A birodalom szolgálója II.	1298	1230	1100	Mennyei tűz II.	1598	1520	1360
A birodalom úrnője I.	1198	1140	1020	A káosz ura I.	1398	1330	1190
A birodalom úrnője II.	1498	1400	1250	A káosz ura II.	1798	1700	1500
BATTLETECH REGÉNYEK				A kardok koronája I.	1598	1520	1360
Robert Thurston: A klán törvénye	698	690	690	A kardok koronája II.	1698	1590	1390
Robert Thurston: Vérvén	698	690	690	SHADOWRUN REGÉNYEK			
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	680	Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	760	Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800	Mel Odum: Fejvadászk	898	850	850
M. A. Stackpole: Sötét ármány	948	900	800	Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
✓ M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020	Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020	Tom Dowd: Az éjszaka markában	1098	1040	930
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020	Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	1298	1230	1100	Nyx Smith: Elsötétedés	1098	1040	930
Donald G. Phillips: A csillagok ura	1298	1230	1100	Nyx Smith: Csikos vadász	1098	1040	930
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	1298	1230	1100	Robert N. Charrette:			
M. A. Stackpole: Kényszerzövettség	1398	1330	1190	Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	950	850 ✓
TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA				Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	1098	1040	930
✓ Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640	Keresd a magad igazát (2. kiadás)	1098	1040	930
✓ Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640	Carl Sargent és Marc Gascoigne:			
✓ Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850	Fekete madonna	898	850	760
✓ S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	1098	1000	900	Véres utcák	998	950	850
✓ Harby Riann: A bolhedor lovagjai	1198	1140	1020	Nosferatu	998	950	850
JANET EVANOVICH				Shadowrun szerepjáték kiegészítők			
✓ Kétesélyes játszma	1198	1140	1020	Árnyékmagyarország	1200	600	500
				Vézetes DNS (modul)	438	400	350
				Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	4498	4100	3700

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén	Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
J. GOLDENLANE KÖNYVEI				A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI			
✓ Isteni balhé	998	950	850	Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Papírtigris	1498	1400	1250	Lynn Abbey: Síkok vándora (Magic II.)	990	940	840
Farkastestvér	1498	1400	1250	J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
EARTHDAWN REGÉNYEK				Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	660	500	Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	990	940	840
C. Kubasik: Anya meséje	698	660	500	Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
C. Kubasik: Készerű emlékek	898	800	690	Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	990	940	840
Talizmán (ED. Novellák)	698	660	500	Kathleen Ryan: Setta (Vampire)	1090	1040	930
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600	Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	1090	1040	930
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	998	900	800	Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
✓ Greg Gorden: Jöslat	998	950	800	Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	1090	1040	930
BEHOLDER AKCIÓ				Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	1090	1040	930
✓ Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750	Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	1190	1130	1010
✓ Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750	Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	1290	1230	1100
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	990	Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	1190	1130	1010
Robert Crais: Rémálmok városa	1198	1140	990	Eric Griffin: Tremere (Vampire)	1290	1230	1100
Robert Crais: Voodoo folyó	1498	1400	1250	Mesélők könyve (Vampire)	4490	4270	3820
JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	1090	1040	930
✓ Veszélyes játszma	1598	1500	1280	A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Kegyetlen eskü	1898	1800	1500	Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	580	580	Douglas Niles: A bábkirály (Dragonance)	1190	1130	1010
Gene DeWeese: A béke órei (Star Trek)	619	610	610	Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	1090	1040	930
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	630	630	D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonance)	1090	1040	930
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	630	630	Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonance)	1090	1040	930
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	660	590	Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonance)	1290	1230	1100
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	660	590	Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonance)	1290	1230	1100
Sandy Schofield: Halálsapda (Aliens)	639	600	540	Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonance)	1290	1230	1100
Az idő hidján (SF novellák)	1290	1220	1100	Elanie Cunningham: A varázsló lánya	1290	1230	1180
K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmek 2.	659	630	560	Elanie Cunningham: Kusza hálók	1390	1320	1180
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	620	550	Elanie Cunningham: Árnyelf	1390	1320	1180
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	1399	1330	1190	AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	6000	5700	5100
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	1390	1320	1180	AD&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	6900	6560	5870
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	1390	1320	1180	Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390
Frederik Pohl: Reklámhadjárata	998	940	850	R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	1290	1230	1100
Gene Wolf: Halálsziget	990	950	850	Douglas Niles: A bábkirály	1190	1130	1010
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	1290	1230	1100
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990	Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	1290	1230	1100
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990	Ed Greenwood: Elminster megkísértése	1390	1320	1180
SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	1390	1320	1180
Atjáró 1. évf. 1-5. szám	650	650	580	Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	1790	1700	1520
DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				Carl Bowen: Vadász és préda:			
Kaland nélkül	899	850	800	A vámpír	1190	1130	1010
CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
Roland Morgan: Mestervizsga	1190	1130	1010	A bíró	1190	1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	1190	1130	1010	Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:				A vérfarkas	1090	1040	930
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	2590	2460	2200	Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	2890	2750	2460	Az itélhető	1190	1130	1010
Anne Rice: Lasher	2990	2850	2550	Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
Anne Rice: A kárhozottak királynője	2490	2370	2120	A mágus	1290	1230	1100
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	1590	1510	1350	R. A. Salvatore: pap ciklus			
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	1390	1320	1180	Kantáta	1090	1040	930
KALANDOR KIADÓ				Shilmista árnyai	1090	1040	930
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	1798	1700	1530	Éjmaszkok	1090	1040	930
Fonyódi Tibor: Isten ostorai	1798	1700	1530	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: Sárkány	1190	1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	1290	1230	1100

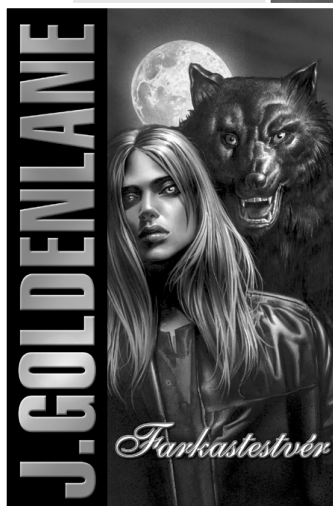
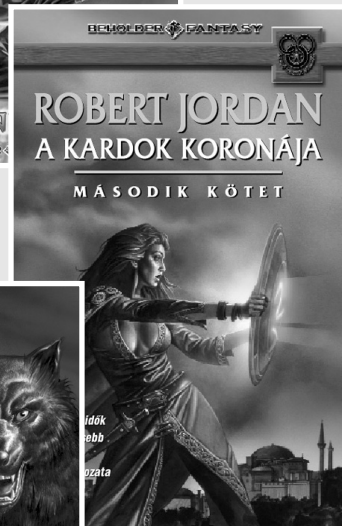
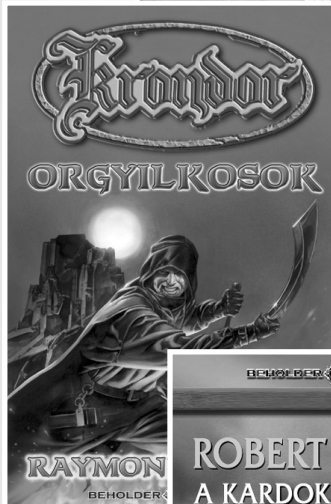
HATALOM KÁRTYÁI		
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)		750
Ősök Városa		1090
Rúvel hegy		750
Víziók		750
Sötét Kor		800
Esthar császárság		850

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ		
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld		250
Zén 2. expedíciója: Holtláp		250
Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere		250
Zén 2. expedíciója: Thargodanak Földje		250
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja		250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK	
Alappakli	600

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 Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.



ESTHAR CSÁSZARSÁG

Lapelemzés

Még csak nemrég jelent meg az Esthar császárság nevezetű HKK kiegészítő, és máris elemzést olvashattok a lapokról! Ennek egyrészt nyilván örültök (akit meg nem érdekel, az már úgys továbblapozott), másrészt ez az elemzés még a megjelenés előtt íródik, tehát csak a tesztelés illetve a tesztverseny alapján készül (a tesztversenyt, ha már így szóba került, megint sikerült megnyernem, ezúttal kontroll paklival – hogy is jött ez most ide?); valódi versenytapasztalat még nincs mögötte. Azért igyekeznék minden tapasztalatunkat és benyomásunkat leírni, ami szerintem érdekes lesz. Ja, az elemzést hosszú idő után újra én (Makó Balázs) írom, Dani Zoltán kiegészítőivel és kommentjeivel megspékelve. Tehát lássuk: egytől tízig pontozunk, egyet azért nem kap semelyik lap sem. Sőt a tesztelés ugye arról szól, hogy ne csináljunk 12 pontos lapokat, de 3 pontot se. Úgy gondoljuk, hogy ezt a célkitűzést elég sikeresen teljesítjük mostanában, ezért az 5 alatti pontszám is ritka a lapoknál. Most csak a lapok felét írjuk le, színek szerint csoportosítva, a többi lapról a következő számban találotok elemzést.

SZÍNTELENEK

Antimágikus rakshallion (5): Vitatott a használhatósága. Részben helyettesíti a *Fókuszált mágiát*, de azért nem teszi teljesen lehetetlenné az ellenvarázslatokat, ráadásul a *Megszakítás* továbbra is ingyen jöhet. Talán kombós pakliba lehet jó, ahová nem fér be sok counter, de mindenképpen a *Fókuszált mágiával* együtt. Per-

szte kombós pakli inkább *A bőség zavarával* szokott játszani, hogy mielőbb felhúzza a kombót, és *Földanya amulettjével* védekezik a *Fókuszált mágia* mellett.

Építő rakshallion (9): Kiváló alap-lap épületes paklihoz, természetesen a hamarosan bemutatandó *Kristálypalotával* együtt. Többféle hatékony épület-paklit is készítettünk a tesztelés során, ez mindben benne volt. Én *A bőség zavarával*, nulla építős épületekkel (*Kristálypalota* mellett *Szökőkút*, *Szekerőtábor*), kikeresőkkel, *Várfallal*, *Ongóliant diszkoszvetéssel*, *Gyilkos erődell* kombináltam. Nagyon sokszor már az első körben volt két épületes, így folyamatosan húztam a követővel. Általában varázspontot kaptam tőle, amit a *Kristálypalotához* használtam: így az építős épület teljesen ingyen jön. Oltárokat is használtam, ahhoz is remek a varázspont termelés, a gyógyulás ritkán kellett. Korábban 15-ért kellett leszedni, így most már két lövés kell *A Tűz oltárából*, ha leszedik, de a *Szökőkút* + *Ongóliant diszkoszvetés* is elegendő. (Figyeljünk a +1 SP-t adó képességre is, amíg fenn van a követő!) Csak azért nem kap 10 pontot, mert nem tudom, tényleg lehet-e versenyt nyerni épületes paklival (de én arra tippelek, ha profi játékos rakja össze, lehet).

Ínséges idők (10): Egyértelmű a pakli lényege: varázspont-fojtás, persze nem úgy, hogy kevesebbet kap az előkészítőben, hanem hogy elveszti folyton, illetve drágulnak a lapjai: pl. *Koreni sán*, *Owooti alligátor*, *Rynthus*, *Melkon*, az új lapok közül *Manapók*, *Dobu féreg*, *Pszifaló atka*. Plusz még egy kis varázspont termelés magunknak, erre is sok lehetőség van, és kész egy pakli alapja, ami akkor sem rossz, ha lerúnázzák, mert a varázspont, mint alap erőforrás lefojtása, csak jó lehet. Ha pedig az ellen nem játszik rúnával, akkor a nagy idézési költségű lapjai (és itt már a négy is elég nagy számú!) használhatatlanul csücsülnek majd a kezében. Láttam rá mesteres paklit, ami elég jól működött *A mester büntetésével*, *Köddel* és némi varázspont pusztitással. Ilyen pakliban bűbajt használjuk inkább *A Mester* helyett, mivel ez utóbbi varázspont igényesebb, és abból nekünk sem lesz sok.

Kyorg ősmágus (9): Azért szeretem a szabálylapokat és követőket, mert remek koncepcióképzők, előkerülnek mindenféle régi lapok.

Ínséges idők



szabálylap

A harmadik követőt minden játékos az előkészítő fizetésében pontosan 3-t kap, függetlenül minden más módosító hatástól (legfeljebb más szabálylapok, pl. Örök harag) hatástanva érvényesül). Ezt a 3-t mindenképpen megkapja. Ha van játékos Manafortas szabálylap, a lapok hatása kioltja egymást.

2002 © Beholder Kft.

Kyorg ősmágus



követő

A fő fizetésében bármely játékos megszűntetheti 14 max. EP és 14 EP felüli dozisa árán. Minden lapot, amelynek alap idézési költsége 6-7 VP, idézési költsége 1-vel; 8-10 VP: 2-vel; 11-14 VP: 3-vel; Több, mint 14 VP: 4-vel kevesebb. Azokra a lapjaira, melyeknek alap idézési költsége legalább 7, nem lehet reakcióval reagálni.

2002 © Beholder Kft.

Gondolták volna, hogy a *Zangrozi módszer* lehet jobb, mint a *Manasajtolás*? Pedig itt ez a helyzet, a Zangrozi counterelhetetlenül ad 6 VP-ért 12-t! Bár a *Manasajtolás* sem rossz, mivel ötért, és négy életpontért ad 12 VP-t, és ha kell, húzhatunk is vele. Nagyon erős paklik születtek ezzel a követővel is: szép nagy lényekkel, az *Utolsó csata* nevű ultraritka lappal vagy anélkül, varázspont termeléssel, pár counterrel (azért az sosem árt) – egyfajta alternatív kontroll. Egyetlen gond lehet, ha leszedik a követőt: talán érdemes alaplól *Démonparázzsal* játszani, az pont 6-ot sebez, 5 VP-ért. Pár lap, ami erős ezzel a követővel: *Teljes gyógyulás* (hatért ellenvarázsolhatóan), *Fosszilis csontok* (már önmagában is erős) és úgy általában minden varázslat, ami nem teljesen használhatatlan alaplól sem, és nyolc vagy több varázspontba kerül.

Manaapadás (6): Korábban rendkívül erős kombót alkotott az *Animált korallal* (esetleg a *Tudatcsapással*), amikor még csökkenhetett a max. VP is. Így most leginkább kontroll vagy kombós paklik ellen jó, illetve, ha meg tudjuk drágítani az ellenfél lapjait. Azért erre a lapra nem annyira egyértelműen lehet erős paklit építeni, mint a többi követőre és szabálylapra.

Szellemi bűbáj (7): Ebben a kiegészítőben minden eddiginél erősebb lényre tett bűbajok találhatók (most elsősorban a saját lényekre rakottakra gondolok), talán áttörik a használhatóság határát. Az ilyen lapok mellé (még ha nem is sokat használtsz) ez az abszolút táp: nulláért kikeresni illetve visszavenni lapot, soha nem hallott erő a HKK-ban. Igen kellemes még *Szörnybűvölést* illetve *Bájolást* kikeresni is – egy bűbájpakliba is mindenképpen beraknám.

Védelfőző rakshallion (9): A lényes pakliknál (még a hordánál talán kevésbé) az szokott az alap probléma lenni, hogy a kontroll szanaszét lövi, mielőtt kiépülhetne. A régebbi – viszonylag univerzális – védelem a *Poszítív létsík* volt, de azért az kicsit körülményes. Ez a lap viszont kellemesen védi a lényünket – nem kötelező a sok lényes pakliba 15 counteret berakni. Persze, ha az ellen jól tud gyógyulni, akkor nem feltétlenül zavarja a 3 ÉP-s büntetés, de azért ez viszonylag ritka alaplól. Ajánlom ezt a lapot mindenféle etnikum pakliba, aminek nincs saját követője, kis lényesbe, esetleg hordába, bár ott egyvel kevesebb lap is számít.

Zarknod bőrtőnében (9): Nincs mit tenni, ezek mind ennyire szimpatikus lapok, majd később adok gyengébb osztályzatot is, ígérem. Bár ez a lap sokáig sokkal erősebb volt: három lappal kevesebb



bel kezdtél, és letiltotta a hátrány miatt történő húzást. Így brutális volt pl. a *tisztesség manifesztaációjával* (elég könnyen lehetett nyerni vele: nem húztál rá, ha nem volt leszedés a kezdedben abból a pár lapból, véged volt), de jó pár más lap is erős volt vele (pl. *A batalom torzulása*, *Bronzsörényű pegazus*). Mostani formájában is megfelelően elszomorítja a mindenki által használt *Babn szolgálkat* (*Kisebb zannal* vagy anélkül), sokféle paklit lehet rá készíteni, pl. kézből dobató kontroll *A balandóság átlépésével*, vagy lényes, anti-mágias paklit. Ha lerúnázzák, akkor persze pont annyit gyengül a paklid, amennyire kihasználád a lapot, de hát ez majdnem minden szabálylapra igaz – egy kis kockázattalalás és okos side-olás kell (valamint segíthet a *Pihenő*).

BUFA/BÁRD

Kristálypalota (10): A már említett épület paklik abszolút alapja, a legjobb építkező lap a HKK-ban. Folyamatosan tudok felhúzni max. 3 építős épületeket építőként egy varázspontért: hol van ehhez képest pl. *A föld síkja?* (Azért síkot is használj emellé, hiszen ezt könnyebb leszedni a síknál, és ha nincs más építő, akkor egy felépített sík is kihúzhat a bajból!) Ráadásul ki tudom keresni az épület-kikereső lapjaimmal (pl. *Teremtő erő*), az a pár varázspont meg nem gond egy épületes pakliban, főleg, ha az *Építő rakshallion* még termel is. Régebben még fel is lehetett áldozni a lényeket (vannak áldozós költségű épületek is), illetve nem volt korlátozva az egy körben termelhető lények száma, úgy nagyon erős volt. Természetesen lehetséges, hogy nem lesz versenyerős az épület-pakli (a tesztersejnyen mindenesetre Zoli elég jól szerepelt vele), de ez a lap olyan erős, hogy mindenképpen 10 pontot érdemel. Ha pedig esetleg leütnek, húzzunk rá, mielőtt elpusztulna. Ilyenkor azonban már általában felhúztunk segítségével egy pár épületet.

Pihenő (7): Ez egy side-lap, aminek legfőbb használhatósága szerintem az, hogy egy szabálylapra épülő pakliba berakhatjuk *Ósi rúna* ellen. Jópár szabálylapra épülő erős pakli van, amelyeket Rúna nélkül igen nehéz megverni, Rúnával viszont elég könnyű alaplól



Ilyenek elsősorban a *Bűvös erdőre* és *A fókusz megelézésére* alapuló paklik, de az új szabálylapokat is sorolhatnám. Ezek a paklik side-olás után kapnak egy esélyt a Rűna ellen is: az a három kör igen kevésnek tűnik, de nem az. Ezalatt felhúzhathunk egy másik *Pibe-nőt*, előnybe kerülhetünk, esetleg kombinálhatjuk visszavéssel és újra kirakással is. Persze használhatjuk a lapot az ellenfél szabálylapja illetve követője ellen is, de erre már kevésbé jó.

CHARA-DIN/MUTÁNS

Elfajzott enkala (6): Egy anti-mágikus lényes pakliba mindenképp érdemes berakni, máshova nem. Ezért az ereje is attól függ, milyen erős egy anti-mágiás pakli.

Fekete főnix (7): Érdekes lap. Legcélszerűbb felhasználási módja, ha egy-két lap van a kezében (amik esetleg nem is túl jók az adott szituációban), felszúrja magát egy lényen (ha le tudja szedni, még jobb), és kör végén már húzod is a négy lapot! Ha négy-öt lapot kevertesz vissza, akkor már egész nagyokat üt, de ezt tényleg csak akkor érdemes csinálni, ha használhatatlanok a lapjaid. Igazán sok lappal csak extrém esetben, kivégzésre jó. Hasznos az anti-mágikus képessége: előbb visszakevered a lapokat, és csak aztán dobnál, tehát rád nem fog hatni. Kár, hogy a *Zarknod börtönére* alapuló pakliban nem használható.

Homogén artikula (6): Hordában használható, ott úgysem igen lesz öt, vagy nagyobb költségű lényed. Ha meg egy-két varázslatdrágitó lényed is kijön, a kontroll pont késlekedik annyit, hogy elpusztuljon. Kár, hogy a *Sheran sárkányt* nem drágítja.

Káoszkatona (5): Elég olcsó lény + lapleszedés kombináció, de mivel nem elég gyors és biztos leszedés, inkább frissen bontott versenyen lesz ereje.

Káoszugár (8): Univerzális kis lényleszedés, a tisztítótűznél jobb. Két varázspontért leszedi nekünk a *Rovarsámánt*, a *Phoebiust*. Fi-

gyeljünk oda, hogy ez a lap általános, nem azonali (akkor lenne csak igazán durva), de még így is erősebb egy sima *Tisztítótűznél*.

Káoszszellem (7): *Én Zarknod börtönével* és antimágikus lapokkal használtam, de persze bármilyen kézből dobató jellegű koncepcióba is jó. Ha létre tudod hozni a kijátszási feltételét, akkor 5 VP-ért 5/5-ös, repül, ez igen-igen táp.

Ha nem, 2/2-es csak, de mégsem totálisan szorontalan lapot szorongatsz a kezében.

Korrodáció (5): Hasznos a kiegészítőbe tárgyak ellen, a *Gigaököl* egyértelműbb, de ez meg olcsóbb. Persze a kettőt együtt is használhatjuk, csak manapság a tárgy paklik már nem hemzsegek a versenyeken. (Ez a jövőben azért változhat.)

Legbelsőbb áruulás (5): A tesztelés elején páran úgy gondolták, hogy te választhatod ki az ellenfél kezéből a lapokat. Persze úgy brutális erős volt. Így, véletlenszerűen választva már kevésbé erős, de azért még használható. Elsősorban fókuszos pakliba jó szerintem, de sima kontrollban is lehet próbálgatni. A kombós paklik ellen elég erős.

Mágikus apród (5): Bonyolult kis lény, egy anti-mágiás pakliba beférhet. További hátrány, hogy a bővülések és laplopások kikerülnek a képességét.

Mélyégi glathorg (6): Ötért 3/3, mágikus védelemmel. Ez a Hősökorszak idejében hihetetlen táp lett volna, ma azonban már nem egy túl erős lap. A mágikus védelmű lényeket ma már könnyen le lehet szedni, mivel sok a lövés, lapleszedés, és a repülő, mérgező lény. Emiatt ez a lap még így is csak a közepes használhatóságúak közé tartozik.

Őrült Szajonn (10): Szerintem a legerősebb kézből dobható lap. Öt varázspontért eldobhat két lapot véletlenszerűen, plusz kapsz egy 2/1-es repülő lényt, amit ráadásul nehéz counterelni. Optimális esetben leütsz vele egy lényt, amiből ő maga is elpusztul. Ekkor a hátrányát nem is érzed, de egyébként sem brutális, sebődsz tőle 3-4 életpontot, általában nem gond. Kis hátrány még, hogy neves kalandozó, de amúgy is jobban szeretjük, ha elpusztul, nem fontos, hogy kettő is legyen kint.

Szárnyaló halál (7): Picit gyengébb lény, mint a *Káoszszellem*, de azért még épp elég erős. A kijátszási feltételét elvileg könnyebb tel-

jesíteni, csak az ember általában nem szereti, ha kevés lap van a kezében. Persze mondjuk egy terülős hordában, vagy egy *Zarknod börtönére* alapuló pakliban ez nem feltétlenül gond. Ha viszont nem tudod teljesíteni a feltételt (amely szerint több *Szárnyaló balálad* azért lehet), akkor abszolút szemétként csücsül a kezeden.

Tleikan enyészvarázs (6): Counterként sokat nem nyersz vele, de legalább más módon is hasznosítható. Semmizésnek is van ennél jobb, így ez a lap ugyan nem rossz, de nem is igazán tápos. Szerintem egyébként mindenféle ellenvarázslat használható, ha máshol nem, egyszínű vagy kétszínű versenyen.

Uthan Teriadan (4): Hagyományos versenyen szerintem nem fogjuk látni ezt a lapot. A mágikus védelem – ahogy a *Mélységi glatborgnál* is említettem – már messze nem ér annyit, mint a HKK hőskorában. A képessége sem túl hasznos, igazi szerepe a frissen bontott paklik versenyén lenne, de a ritkasága miatt csak kevesen fognak ilyent bontani.

DORNODON/TOLVAJ

A vér hatalma (7): A tesztelés során jó ideig ugyanannyi varázspontot kaptál, mint amennyit sebeztl, úgy a tápok tápja volt. Később ezt megváltoztattuk, hogy eggyel kevesebbet kapsz, de még így is erős volt. Azért most sem rossz: a *Láncvillám* kvázi két VP-vel olcsóbb, a *Démonparázs* hárommal stb. Viszonylag erős direkt sebzó kombó paklit lehet rá összerakni, legjobb trafoval/szürkeállománnyal, vagy más varázspont termeléssel, másolni kell, és sok-sok lövést, gyűjtőből visszavélt belerakni. Mondjuk a tesztelésnél még az *El Miacchi* nevű ultraritka lap is másként működött, azzal volt igazán erős. Azért az, hogy eleget sebezz ezekkel a varázslatokkal, nem könnyű feladat.

Clod Onar (7): Korábbi verziójában saját varázslataidat is az ellenfélbe lőtte át, úgy szerintem legalább *Rovarsámán* erősségű volt, de inkább erősebb. Pl. *Jégcsapással*, *Az alkotó örömeivel* kombózott. Így „csak” egy sebzéssel leszedhetetlen, az ellenfelet terrorizáló lény, amit még ingyen is kijátszhatasz bizonyos esetekben. Kontroll pakliba használható lény, bár a *Rovarsámán*nál gyengébb, és neves kalandozó, azért egy lényes paklinak meggyűlhet a baja vele.

Démoni bál (5): A *Farkastestvérekhez* és *A rémek tobzódásához* hasonló lap. Ez olcsóbb, instant, viszont lapot kell hozzá áldozni, de



a kapott lények erősebbek. Egy kontrollban tudom elképzelni, ahol ellopott lapokat, vagy valamilyen jelzőt áldozok neki.

Démonparázs (7): A csak játékosba sebzó lapok használhatósága korlátozott, de az ilyen lapok közül ez a legjobb. Direkt sebzó pakliba (fókusszal vagy anélkül), illetve legalább 14 ÉP-ért leszedhető követő mellé kivégzésnek hasznos. Ugyan a *Negatív robbanás* ez utóbbi esetben nagyobbat sebez, a *Démonparásznak* viszont akkor is van értelme, ha nem szedték le a követőt.

Királyi orgyilkos (5): Egyszerű, hasznos kis lény, minden lényt meg tud ölni, aminek nincs mágikus védelme, vagy más speckója. Frissen bontottra való, máshol nem látom sok hasznát.

Lávaóriás (7): Az amúgy sem gyenge óriás pakliba egy újabb használható lény, egyedül a színe problémás egy kicsit. Hamar meghízhat, főleg, ha a követő miatt tudsz húzni, vagy ha *Bűvös erdővel* játszol. Persze más pakliba is berakható, ahol sok lapod van. Csak arra vigyázz, el ne lopják! Újabb bizonyíték a HKK fejlődésére, hasonlítások csak össze a *Tüzelementállal*.

Lyx-daik-i boszorkánykódex (6): Tárgypakliba hasznos, de nem nélkülözhetetlen lap. A *Katalina lombikjánál* jobb, ha okosan játszunk vele.

Mandulaesszencia (5): Egy komponensből jövő lényleszedés. Mivel nehezekes használni, ezért még egy tárgypakliba sem igazán fér be. Igazi szerepe a frissen bontott versenyeken lesz, mivel gyógyít is, és szörnykomponensből végteleníthető.

Pikkelyes ptog (6): Anti-mágikus pakliba kellemes lény, ott valószínűleg lesz is varázspontod rá, ha *Zarknod börtönével* játszol. Az ilyen lapoknál látom csak igazán a HKK fejlődését. Ez a lap teljesen megegyezik a régi nagy spoiler *Piromenyéttel*, csak ezen ott van a hármas anti-mágia, ami azért inkább előny, mint hátrány. És egy régi spoilernél erősebb lapot manapság csak hat pontra értékelünk.



Részeg mámor (6): Erősebb lehet, mint a direkt kontaktus, de persze csak akkor, ha van kint egy viszonylag erős lényed. Ha összejön, nagy előnyhöz juthatsz, de sokszor fogod azt kívánni, bár hasznosabb lapot húztál volna helyette.

Rubintós aura (5): Össze lehet rakni egy egész életképes lényes paklit (én galetliket használtam, testrészekkel), ahol pár új, saját lényre rakott bűbajt is használsz; ezek közül az egyik legjobbal állunk itt szemben. Nagyon olcsón sokat lehet vele gyógyulni, biztosítja így a kibontakozáshoz szükséges időt. Azért ez a pakli szerintem mostanában nem fog versenyt nyerni, de mókázni lehet vele.

Szimbiotia (7): Hordába beraknám, ha a színe miatt befér, mivel ha a feltételt összehozod (nem túl nehéz), 3-ért 3/2-es, repül, és ez kimondottan jónak mondható.

Vastagbőrű mutak (6): Hordába be lehet tenni, de az újból hordák már inkább repülő lényekkel operálnak, amelyek jó nagyokat sebeznek, ez meg egyik se. Azért a nulláért egyet sebző varázslatok ellen jól véd.

Vérbosszú (7): Az *Elbullik a gyengébe* hasonló, univerzálisan használható lényirtás. Szinte bármilyen pakliba jól berakható (azért inkább a kevés lényesekbe raknám), de ügyesen kell használni, hogy saját lényed ne akadályozzon a használatában (pl. egy meghízott *Rovarsámán*).

ELENIOS/PSZIONICISTA

Antimágikus csáp (6): Galetki pakliba, mivel amúgy sem igen használsz varázslatot, jól jön a mindig erős kontrollok és szinte minden pakli ellen, persze *Lasaellel* együtt. Az egyetlen probléma, hogy valószínűleg az amúgy sem nagyon használható ellenvarázslatait fogja eldobni, de azért ez nem mindig jön össze, főleg nem side-olás után. És a galetkik amúgy is jók a kontroll ellen.

Asztrális behemót (8): Vegyes érzelmeket keltett bennem a tesztelés alatt. Ha az ellenfél játszott Eleniosszal, akkor nem volt túl jó lap, mivel drága lény, és Elenios ellen nincs védelem. Ha viszont az ellen nem játszik ezzel a színnel, akkor brutális, csak az *Árnyéktűz*, *Káoszszűgár*, *Lángtenger* és a hasonló lapok jók ellene. Persze nyertem úgy a behemót ellen, hogy nem tudtam leszedni, de blokkoltam állandó-

an és ütöttem mellette. Mivel ez elsősorban egy kontroll pakliba való lény, ezért ettől a lehetőségtől nem kell annyira tartani, hiszen a kontroll elég jól el tud takarítani mindent a behemót útjából.

Avatár idézése (5): Nagyon speciális lap, már emiatt sem kaphat sok pontot. Nézzük milyen avatárokhöz is jó! Zomart ugye nem lehet vele kijátszani. A *tisztesség manifestációjára* jó, de nem egy nagy üzlet, gyakorlatilag kettőért előkeresem, hátért kijátszom. Varázspont előnyt igazán csak az *Ósbangya császár*ral, vagy a *Troglo-dita istenséggel* jelent. Azonban ha csak erre alapozzuk ez utóbbit két avatár kijátszását, akkor ha nem húzzuk be az idézést, az avatárok kijátszhatatlanul ülnek a kezünkben. A *Kyorg ósmágus* követővel már egész használható lap, hiszen a manifestációt is megéri hátért előkeresni és kirakni, a császár vagy az isten pedig igen jó lénypusztítás, és erős lény is egyben.

Chosuga (5): Egy sok képességgel rendelkező galetki. Képességeinek varázspont igénye miatt egy galetki pakliba se biztos, hogy belefér. Frissen bontotton viszont aratni fog vele az, aki véletlenül ezt a lapot bontja.

Dohu féreg (8): Szerintem ez egy nagyon erős lap, bármilyen furcsán hangozzon is ez; persze nem mindenki ért velem egyet. *Ínséges idő*s pakliba való, a büntetése nagyon fájó, ebben a pakliban általában három varázspontot jelent, ami itt igen sokat számít! Nagyon jól le lehet vele fojtani az ellenfelet, aki általában nem tudja pontosan elkölteni a három varázspontját. Az új lapokkal remek 1/1-es lényekből álló paklit (ld. később) is össze lehet rakni, amibe remekül illik ez a lap.

Élő bűbáj (7): Van néhány új lap, amelyek segítségével jóval életképesebb bűbáj-paklit lehet összerakni, mint eddig; ez az egyik. Sok olcsó (esetleg cantrip) bűbáj mellett ez a lap tökéletes kivégzés illetve gyógyulás, ha nagyon kell. Jellemző példa a *Lábadózás*, amely egy idő után feleslegessé válhat, ekkor gyorsan feláldozzuk, mielőtt leesne, vagy ott vannak az időleges hatású bűbájok, pl. a *Fegyverszímet*. A vízió-bűbájokkal is remekül kombóozható. Miklós csinált rá a tesztversenyen elég korrek paklit.

Ezüstsörényű pegazus (7): Az egyébként sem gyenge pegazusok közül is a jobbak közé tartozik, a hátránya elég csekély, főleg ha 1-2 kör alatt ütöd agyon az ellenfelet. A többi pegazus-hasonlóan lények leütésére is elég jó, hiszen akkor nem érvényesül a hátránya.

Illúziócsapda (9): Végtelen counter! Ez már aztán igen durvának látszik! Aztán a gyakorlat azt mutatja, hogy épp csak egy árnyalattal kevésbé durva, mint gondolnád (ezért nem tízes). Biztosítani kell azért a varázspontot és az életpontot hozzá, és ugye egy körben csak egyszer tudod használni (de a sajátodban is egyszer, meg az ellenfélében is akár). Nagyon jó pl. fókuszos pakliba, illetve *Lábadozással*. Az is jó, ha olcsó countertereket (*Megszakítás*, *Majd legközelebb*) használsz mellette, és ügyesen váltogatod, mikor melyiket használod. Ez és a *Lélekrabló*, valamint az *Illúzióróna* (ezek Zénes lapok, amik jövőre jelennek majd meg) nagyban meg fogják növelni a Semmizés szerepét szerintem.

Kísértetvándor (6): Anti-mágikus pakliba jól jön, persze ritkán lesz döntő, de nekem volt olyan például, hogy a hordámból az egy szem kezemből levő *Transzformációt* dobatta el, aminek nem örültem. Nyilván más anti-mágiákkal, esetleg *Zarknod börtönével* érdemes használni. Épületes pakliba is elég jó, mivel szívatja a kontrollt, és olcsó építő lény. Főleg ha egy kontroll ellen lejön, aztán épít egy *Antimágikus citadellát*.

Manapók (7): Kellemes kis lény (illetve kellemetlen, ha a másik oldalról nézed), az *Ínséges idők* pakli újabb részveője. A *Vidám manónál* erősebb, mivel olcsóbb.

Narancshaj (7): A galetki pakli legújabb fix szereplőjét köszönhetjük, *Kamdemboboz* és *Tonyókhoz* hasonló alap lap. Szerintem az erőssorrend: 1. *Kamdemu*, 2. *Narancshaj*, 3. *Tonyók*, de a különbség csak árnyalatnyi. Ezzel, valamint a *Manaadó csáppal* (Zénes lap) és a *Császári kinnmesterrel* elég gyorsan kiépülő galetki paklit építhetünk, amelynek alapjául én a régi jó *Birtoklás + Helytartó csáp + Illúziócsáp* kombót raktam, és már a harmadik-negyedik körben szinte pasziánsz jellegű laprakosgatással lehet meglepni az ellenfelet. Hátránya (esetleg előnye) a paklinak, hogy sokat kell gondolkodni, amikor játszol vele.

Tündöklő griff (3): Kicsit drágának tűnt az anti-mágiás pakliba, és ahhoz képest nem dobott sokat, sem nem ütött elég nagyot. Azért a képességei néha jól jöhetnek.



Türkiz sárhajító (5): Mókás, elsősorban frissen bontott versenyen közkedvelt lap. Beraktam az anti-mágikus paklimba, néha jó volt lényirtásnak vagy kivégzésnek.

Utolsó lehetőség (7): Tipikusan olyan lap, amellyel megnyerheted a meccset, de az is előfordul, hogy a kezdedben szorongatod. Nagyon fontos, hogy csak akkor kell eldobnod a lapjaidat, ha létrejött, és ha lapot akadályoz meg! Persze, mint a neve is mutatja, akkor a legjobb, ha már kevés lap van a kezdedben. Mindezek miatt én csak kétőt használnék belőle, és kerülös pakliba, pl. hordába raknám be. Ehhez a színe is stimmel, hiszen a szílmillek miatt a manapság divó hordák egyik alapszíne Elenios..

FAIRLIGHT/MÁGUS

A gyík lesújt (9): Kiváló lap a mostanában divatos *Babn szolgálk*, *Energizációk* és hasonlók ellen. A legerősebb lapok nagy része erőforrás (varázspont és/vagy lap) termelés. Ezeket nem egyszerűen megakadályozod, hanem te kapod meg az előnyét. Játékkörnyezettől függően érdemes alaphól vagy kiegészítő pakliban használni.

A kigyó taktikája (8): A VP-irtó pakliban használható, olcsó lefojtás. Általában persze nem fogod akarni, hogy az ellenfél lapot húzzon, de ha mesteres kombókkal operálsz, erre is sor kerülhet. Extrém esetben, ha pl. csak 1 VP-d van, használhatod magadra, cantripnek is.

Bo'adhun csapás (8): Erős lényleszedés, erősebb, mint a *Láncvillám*, csak ezzel nem lehet játékosba sebezni, ezért ér kevesebbet. Ha épp nincs mit leszedni, *Rovarsámánunk* erősítésére is remek.

Elemi pulzator (6): Használható hordalény, de vannak nála erősebbek. Mint korábban említettem, a mai hordák főleg repülő lényekre építenek, emiatt ez a lap háttérbe fog szorulni. Elsősorban kontrollt ellen jó igazán.



Galetki mágustanonc (5): Egyszerű, átlagosan használható galetki.

Hűségeskü (4): Nulláért jövő bűbáj, ami még sem az igazi. Elsőre jónak tűnik a képessége, aztán rájössz, hogy nem igazán tudsz helyet szorítani neki egy pakliban. Ha cantrip lenne...

Krakoch csizma (3): A nagyon kis lények ellen nem igazán éri meg berakni egy lapot a pakliba. A feláldozhatóság is emiatt került rá utólag. Még így is inkább csak frissen bontottn fogjuk visztlátni.

Kyorg központ (7): A már említett bűbáj pakliba jól használható lap, ha a bűbájaink már egy-két varázsponttal olcsóbbak, ezzel meg hűzgálunk, könnyen felgyorsul a pakli. Ha már nincs rá szükség, lehet áldozni az *Élő bűbáj*nak.

Manabörtön (8): Két kontroll pakli csatájában perdöntő lehet, elsősorban az olcsó ellenvarázslatok visszavétele miatt. Ha egy alkalmas pillanatban pl. 4 VP-ért három ilyen vissza tudok venni, már nyert ügyem van. *Reflexszel* is jól működik együtt.

Manaszaporodás (9): Nagyon jól használható varázspont termelés! Szinte bármilyen pakliba berakhatod, ahol varázspontra van szükség (és hol ne lenne?). Kombós paklikban vagy hordákban persze jobb lehet a szűrkeállomány vagy a *Transformáció*, azonban ha valamilyen okból ezeket nem használhatod, vagy nincs neked, akkor ez is jó. A negyedik körben még bőven jó nyerni. Kombóknál persze gond lehet, hogy kidobhatod a kombó egyes elemeit. Én beraktam a teszverseny-győztes kontrollomba is kettőt, és igen hasznos volt. Általában 15-18 lapot dobtam neki, így öt-hat VP-t termelve. Nagyon fontos, hogy nulláért játszottam ki, tehát ha ellenvarázstákták, nem volt gond. Ha kell a varázspont, nyugodtan dobhatunk neki 24-27 lapot is, úgysem fogy el a pakli, csak ha te vagy ellenfeled más módokon is pusztítjátok; nekem általában elég volt az 5-6 VP, sőt, még a *Szkarabeuszaimra* is figyelni kellett.

Márvány apostol (8): Nagyon jó lap, mivel egy új paklihoz, az 1/1-eshez ad jó alapot. Szilmllel kiegészítve igen jó kis 1/1-es hordát lehet rá építeni, főleg mivel ez a kiegészítő tele van ilyen lényekkel, és mindnek jó kis képessége van. Az ilyen hordának előnye, hogy ha az első roham nem sikerül, akkor is van esélyem, hiszen visszahozom a lényeimet a gyűjtőből, és újra rohmozok. Ja, és a jó kis repülő szilmllel is lehetett vele visszavenni, ami elég erős volt, mivel két

lek is 1/1-esek, és a *Babn szolgája* is. A tesztelés alatt *Márvány apostol* is lehetett vele visszavenni, ami elég erős volt, mivel két ilyen lény, és kész a csiki-csuki.

Megelőző csapás (4): Side lap az anti-mágia ellen, ereje nyilván attól függ, hogy jókor húzod-e fel; sokáig persze nem tartogatható, mert kidobhatják. Ha viszont megfelelő időpontban tudod elsűtni, az anti-mágikus pakli saját dugájába dőlhet. Sajnos azonban az a tapasztalat, hogy mire ezt felhúzod és kijátszod, általában úgy a negyedik-ötödik körben, az ellen már kirakott két-három ki anti-mágiás lényt, vagyis nem sokat érsz már vele.

Mutáns asztrálszárnyas (6): Egy újabb lény a fentebb említett 1/1-es pakliba. Szívátja a kontrollt, és a semmizés jól jöhet akár síde-ba is, ha egy vízió paklival vagy más gyűjtőbeli guszustalansággal kerülünk szembe.

Pszifaló atka (7): Nagyjából a *Manapókkal* egyenlő erejű lap, az *Ínséges idők* pakli újabb darabja, ugyan nem láthatatlan, meg nem is repül, viszont kijátszaskor is vesz el, meg az ütésnél mindenképpen. Ez a sok kicsi lefojtás nagyon hamar sokra mehet, főleg ha csak három varázspontot kapsz. Az 1/1-es pakliba is jó, újabb szívátó lényként.

Reflex (6): A kulcsszó ennél a lapnál a „valaki”. Tehát ha te rengeteg counterrel játszol, akkor ez megfelelő varázspont termelés (és mellékesen gyógyulás). Kár, hogy laphátrányba kerülsz, de pl. *Illúziócsapdát* használva ez kiküszöbölhető.

Tilretas védőburka (4): Épületes pakliba megfelelő védelem (lenne) a sok csúnya leszedés ellen; az egyetlen gond az, hogy meg fogják counterelni vagy leszedik. Ez utóbbi esetben viszont később szedik le az épületeidet.

Makó Balázs

ESTHAR CSÁSZÁRSÁG

Hatalom Kártyái Esthar császárság Gyakorisági lista

A gyík lesújt	Má	r	Groxmati átokmanó	s	n	Megelőző csapás	f	g
A Hegy átka	Ti	n	Halálgömb	H	g	Megszelídítés	Tu	g
A Holtak Könyve	l	r	Halálos litánia	H	r	Melkon titka	s	r
A kigyó taktikája	Má	r	Halhatatlan kötés	H	n	Mélyégi glathorg	Mu	r
A napfény szépsége	r	n	Holtak serege	H	r	Mo-csáp mocsár	l	r
A vér hatalma	d	r	Homogén artikula	c	g	Morgan laboratóriuma	l	r
A xirnoxok átka	H	r	Hóstett	K	n	Morgan parancsa	l	g
Animált korall	s	r	Hullaféreg	l	n	Motyogó ösvégzet	l	n
Antimágikus citadella	Ti	n	Hűségeskü	f	g	Mutáns asztrálszárnyas	Má	g
Antimágikus csáp	P	g	Illúziócsapda	P	r	Narancshaj	P	n
Antimágikus rakshallion	-	n	Ingatag hegyorom	t	r	Natharion gömb	s	n
Apró kívánság	t	r	Ínséges idők	-*	r	Őrült Szajonn	c	r
Asztrális behemót	P	r	Káoszkatona	Mu	g	Őspök	Tu	r
Avatar idézése	e	r	Káoszszugár	c	r	Pihenő	b	r
Az árnytündérek méрге	s	n	Káoszszellem	c	n	Pikkelyes ptog	d	n
Bányászvorthag	Ti	n	Kettéropantó	t	n	Pszifaló atka	Má	g
Bo'adhun csapás	f	r	Kettős ügynök	r	r	Reflex	f	g
Bo'adhun tréfa	s	g	Királyi orgyilkos	d	g	Részeg mámor	d	r
Bömbölő arénarém	Ti	r	Kísértetkastély	l	n	Rubinsörényű pegazus	r	n
Büvös ököl	K	r	Kísértetvándor	e	g	Rubintos aura	To	n
Chaktra vadászeb	t	g	Kiszáradás	t	g	Shivanasti szarkofágja	K	r
Chosuga	P	r	Koporsó	l	n	Szárnyaló halál	Mu	r
Clod Onar	d	r	Korrer Varror	Tu	r	Szellemi bübáj	-*	g
Császári kímester	Ti	n	Korrodáció	Mu	g	Szimbionta	To	g
Démoni bál	To	r	Krakoch csizma	Má	n	Táncoló ogre	t	r
Démonparázs	To	r	Krathan csontvázak teremtése	l	n	Testzabáló	l	g
Dohu féreg	P	n	Kristálypalota	b	r	Tilretas védőburka	f	n
Egyesült erő	t	r	Kyorg blöff	s	g	Tleikan enyészvarázs	c	g
Elátkozott építőmester	t	g	Kyorg dzsinn	r	g	Törpetárna	t	g
Elemi pulzátor	f	g	Kyorg központ	f	n	Tudományos felfedezés	Tu	g
Elfajzott enkala	c	g	Kyorg ősmágus	-	r	Tülbuzgó építőbrigád	t	n
Élő bübáj	e	r	Lasael	K	g	Tündöklő griff	e	n
Élőholt pöffteteg	l	r	Lávaóriás	To	r	Türkiz sárhajító	e	g
Energiacsóva	K	r	Leanthil trükkje	H	r	Tűzvihar	s	g
Építő rakshallion	-	n	Legbelsőbb árulás	c	n	Uthan Teriadan	c	r
Érzékelő csáp	Tu	g	Lyx-daik-i boszorkánykódex	To	r	Utolsó lehetőség	e	r
Ezüstsörényű pegazus	e	n	Maerju	Ti	n	Vastagbőrű mutak	d	g
Fehér kakas	r	g	Mágikus apród	c	n	Védőmező rakshallion	-	n
Fekete fónix	Mu	r	Manaapadás	-*	r	Vérbosszú	d	g
Feketemágia	l	n	Manabörtön	f	r	Verg elmeszaggató	t	g
Felnövekvő nemzedék	t	r	Manapók	P	g	Vérszomjas karvaly	s	r
Felső szférák angyala	r	r	Manaszaporodás	Má	r	Xilithin bélyege	K	r
Galetki mágustanonc	Má	g	Mandulaesszencia	To	n	Xorex fatty	K	g
Galetki testőr	K	g	Márvány apostol	Má	n	Zarknod börtönében	-	r

b	-	Bufa	B	-	Bárd
c	-	Chara-din	K	-	Katona
d	-	Dornodon	Má	-	Mágus
e	-	Elanios	Mu	-	Mutáns
f	-	Fairlight	P	-	Pszionocista
r	-	Raia	Ti	-	Tisztogató
s	-	Sheran	To	-	Tolvaj
t	-	Tharr	Tu	-	Tudós
-	-	szintelen	H	-	Halhatatlan
			-*	-	klán nélküli

g	-	gyakori
n	-	nem gyakori
r	-	ritka



KOMBÓK

A FELEDÉS KORSZAKA

„...hihetetlen volt, ahogy a Nap lenyugvó fényében megpillantottuk az ellenséges sereget. Nem voltak jól szervezettek, nem voltak szépek, nem tudtuk, mi vette rá őket a támadásra, csak egyben voltunk biztosak: eddig semmi nem tartotta vissza őket, és most sem fogja...”

Sir Dohrewiman, az utolsó helyőrség parancsnoka

A pakli amiről írni fogok nektek nem egy új koncepció, már értek el vele helyezést nagy versenyen is. Jogos a kérdés akkor, miért erről írok, amikor csak ki kell nézni egy régebbi AK-ból a pakli listáját és összerakni. Több dolog is emellett szól, hogy bekerüljön ebbe a rovatba. Egyrészt, mert a fent említett verseny nem hagyományos volt, hanem egyszínű, másrészt az azóta kijött Sötét Kor nevű kiegészítő tartalmaz egy olyan lapot, amitől eme koncepció a hagyományos versenyeken is nagyon erős lesz! Nem csigázlak tovább titeket, az óriásokról van szó. A kicsit elmésebbek rájöhetnek, hogy melyik lap az, amitől így megnőtték a szememben ezek a „pici, aranyos” lények, hiszen a cikknek ezt a címet ad-

tam. Na, azért ne rohanjunk ennyire előre, hiszen azzal a lappal védekezünk és nem támadunk, erre a funkcióra ott van 18 óriás, ami feltehetőleg elég lesz, plusz még egy-két lövés is, ha lesznek a *Melákot* (mivel ez a lap olcsóbbítja az óriásainkat, és e nélkül lényekkel nehezen nyerünk). Először is tekintünk át a színeket! Tharr ugevbár adja magát, mivel ott tanyázik mindenféle nagy és csúnya, a következő az Raia és Fairlight, amik az első körös countereket tartalmazzák. Na és most jön a csavar, mert nem Leah *Halálóriását* és *Hatalom torzulását* részesítjük előnyben, hanem az ősi káoszistent: Chara-dint. Na és abból meg mit? Természetesen az egy varázspontos counterét, *A hatalom szavát* és a legbrutálisabb óriást: *Az idő hercegét*. A hátrányával ne is törődjete, ez a lap iszonyú durva, hiszen a második körben ott tud figyelni két Melák jelző és egyetlen varázspont ellenében! Arról már ne is beszéljünk, hogy *A feledés korszaka* (innen-től már csak korszak) egyáltalán nem zavarja, míg a *Halálóriást* hazavágja.

Vessünk pár pillantást az ellenvarázs szekcióra! Az első körös counterek nagyon fontosak, amelyek alatt *Az erős erejét* és *A gyenge erejét* értem.

Az eddig említetteken kívül kell kettő *Óriások fájdalma* és kettő *Manacsapda*. Most biztos feltűnik a rutinosabbaknak, hogy a szinte abszolút ide kívánczó *Megszakítást* nem említettem. Ennek csak egy oka van: NEM KELL BELE! Aki persze használni akarja, azokat nem tántorítom el, csak nincs rá szükség. Amire még szükség van, az a *Majd legközelebb*, ami abszolút önmagáért beszél. Na ennyit a reakció lapokról.

Térjünk rá a lényekre, amikkel végül is nyerni fogunk. Az egyik legfontosabb a *Nyugodt pentad-*





ron, amely iszonyúan zavarja az ellenfelet és néha minket is, de ez elhanyagolható. Az *Albínó küklopsz* sem maradhat ki, mert borzasztó olcsó, és nagyon durva képessége van. A hátránya pedig az esetek 70 százalékában nem lényeges. Tanács: hacsak tehetjük, először ezt játsszuk ki, kivéve ha kombó ellen játszunk, természetesen akkor a *Pentadron* elsőbbséget élvez! Ez eddig három féle óriás, nézzük a többieket. A három *Muhartalpú mameluk* nagyon durva, főleg ha életben marad. Ha csak két manája van az ellenfélnek, akkor használjuk a saját körünkben, egyébként érdemes vele várni, de az adott pillanatra ne felejtsetek el használni! *Óriások földje* mellett az ellenfél körében már négy varázspontot vesz el, ami nagyon durva, hiszen a sík még drágítja is a varázslatokatt. Ja, igen a síkból csak egyet kell használni, de azt mindenképp! Amint teheted keresd ki, és ne zavarjon hogy neked is drágítja a kerd ki, a sík és a követő bőven megspórolja azt a VP mennyiséget, amire szükség lehet. Persze ha egy óriásod van, és mellette öt counter feszít, akkor a legnagyobb örültség lenne kikeresni és felépíteni, szóval mérlegeljete is! Na ennyit a síkról! A sorban az *Ekbarton* a következő, amit a pakliba be kell rakni. Sík mellett rohadat nagy, és ezáltal kellemetlen perceket szerez az ellenfélnek. Több szót nem is kell rá vesztegetni. Nézzük az utolsót, ami bekerül a koncepcióba. Nem, nem a *Bibircsók óriás* lesz az. Inkább a *Dombi yeti*. Nagyon jó belőle a három, még akkor is, ha többet húzol belőle az első körben. Nagyon olcsó, ráadásul a használha-

tatlan 0 varázspontos countereket királyul el lehet neki dobni. Vigyázat, a korszak mellett passzívan tudjuk csak kirakni, síkkal pedig mindössze egy jelzőbe kerül. Nulláért repülő 4/4, az már nem rossz, remélem ti is így gondoljátok. Ejtsünk pár szót a lövésekről is, amik főleg akkor kerülnek előtérbe, ha leszdedik a követődet. Gondolom, mindenki a *Láncillámra* gondol. Nos, nem. Az igazi az a *Gömbvillám*. Mivel szigorúan az ellenfél eliminálására használjuk. Nézzük csak meg ezt egy kicsit bővebben! Az ellenfél megszünteti a követődet és mondjuk avatározik. Szerintetek mi esélyünk van arra, hogy szétlőjük az ellenfelet Láncvillámmal, ha csak célozhatatlan lény van az asztalon? Persze mi játszunk ilyenekkel, csakhogy *Melák* nélkül nagyon drágák, és utána már nem marad varázspontunk megvédeni se a lényt, se a *Láncvillámot*. A *Gömbvillámot* csak úgy belevédő az arcába, amit ráadásul nem lehet *Solisar aurájával* megakadályozni, ami néha nagyon jól jön. A másik lövés a *Noretkyr mágiája*, amivel még egyszerűbben tudunk nyerni, de ebből csak egy kell bele, mert a *Gömbvillám* jó tulajdonságai közé tartozik, hogy lényt is leszedhet (amit csak nagyon ritkán, de azért kell használni), és ez kettővel drágább. Tehát a lövések is megvannak.

Sajnos még a *Melák* laphúzó képességével is gyakran csak pár lapot szorongatunk, tehát valahogy meg kell oldani ezt a problémát, amelyre ezekből a színekből nem lesz nehéz megoldást találni. Nézzük a kínálat jobbik részét! *Energizáció*: túl drága, lassú, counterelhető (mondjuk manapság mi nem az, de azért mégis ez varázslat), szóval felejtjük el. Ugyan ez a helyzet a *Manasajtólással* is. Szóba jöhet még a *Kalmárok itala*, de arra meg nem lesz csontunk. A nyerő, a *Bahn szolgálja*, igaz hogy drágítja a pentadron és a korszak sem tesz neki jót, mégis nagyon ütős. Elég olcsó, és három húzás bőven elég. Szerintem senki előtt nem kell részleteznem, hogy miért jó, csak azt próbálok elmagyarázni, hogy jobb, mint a fentebb említettek bármelyike.

Most jöhetne az a rész, amikor is elkezdéném felsorolni, hogy mi minden zavarja a paklit és mit is teszünk ellenük. Például: mi a francot kez-

dünk egy *Sberan védősárkányával* és hasonlók. A korszak az ami MINDENTŐL megvéd! Csak egy pár lap, amit kivégez a teljesség igénye nélkül: *Szkarabeuszok átka*, *Rovarsámán*, *Vasgólem*, *Tisztelesség manifestációja*. Csak hogy a „gyengébbeket” említsem. Ezekon kívül kikapcsolja a *Babn szolgát*, *Kalmárok italát*, *Acél- és Gyémántgólemet*, *Melkont*, *Megtetesülést*, *A tudomány árát*, *Fókuszált mágiát*, önmagába hazavágja a tárgydecket... és még sorolhatnám! Ez az, ami miatt megtudtam nyerni a hagyományos beholderest, szóval remélem meggyőző voltam. Aki ezek után kihagyja, mondván, hogy inkább a fentebb említett spoilerek valamelyikét alkalmazza, az hamar rádöbben, hogy nagyot hibázott... Ez hogyha jól számolom akkor 45 lap, ami hagyományosan durván megállja a helyét.

Most ejtsünk pár szót a pakli használatáról! A legfontosabb, amit nem szabad figyelmen kívül hagyni, mert jókat szívhatunk vele: a korszak a mi lapjaink képességeit is elveszi, tehát ne hagyjuk hátul a *Mubartalpút* manát szívni, ne számoljuk a pentadron drágítását stb. Ezenkívül a pentadron drágítja a korszakunkat, a *batalom szavánkat*, de azért lehet próbálkozni... *Az idő bercegének* hátránya miatt nehogy kikapjunk, mert az abszolút kezdőre vall. A countereinket igyekezzünk a lehető legoptimálisabban használni, mert rengeteg múlhat rajtuk. Az egy külön cikket érdemelne, hogy melyiket mikor kell használni, gondolok itt a *Majd legközelebbre*, úgyhogy csak annyit mondok, hogy vegyétek figyelembe az ellenfél manáját, és a színeket, amiket használ.

Ennyit a tanácsokról, következhet a pakli kiegészítő része, amely 25 kegyetlen lapot tartalmaz. Amitől tartanunk kell, az a gólem és természetesen a másik hasonló óriás pakli. Ezek ellen a remek *Erős gyengéjét* és *Végképp eltörölnit* használjátok. Versenyeken még erős koncepció az avatár. Ezt szétalázhathatjuk már alából is, de azért rakjunk be 3 *Elbullik a gyengét*, mert az bármelyiket leszedi és talán más ellen is berakhatjuk. A lényeg, hogy rögtön kapjuk le a követőjét, ne is gondolkodjunk rajta, mert ezzel már szinte meg is nyertük ellene a meccset. Zava-

ró lehet még a kombó, illetve a durva kontroll. Ezek miatt kap helyet a 3 *Megszakítás* eme 25 lap közt. Tárgyak ellen semmit sem kell berakni. Egyrészt, mert nagyon kevesen játszanak vele, másrészt alából ronggyá válik a korszak. A Fókusz pakli akárhogy össze lehet rakva, semmi esélye nincs, nem is kell rá szót vesztegetni. Ami kell a sideba az a *Tiltott mágia*, hiszen bármikor jól jöhet. A *Koncentrált energia* le bír szedni egy csomó zavaró lapot, tehát ebből is a három használatát ajánlom (például az előbb említett *Tiltott mágiát*, ha éppen korszak van vele tiltítva). Mivel más paklik nem nagyon vannak versenyen, amik szót érdemelnek, ezek ellen kell még kitálalni egy-két lapot. Lényirtásként rakhathatunk be *Párbajt*, mondjuk néha visszafelé süllhet el, és az nagyon kellemetlen tud lenni. Vagy kis lények (akár *Támadó taktikás* horda) ellen *Taposást*. Varázspont pusztítás ellen *Az igazság pillanatát* ajánlom. Kombó ellen esetleg be lehet tenni *Avengir kívánságát*. Az *Árnyéktűz* se rossz, hiszen mindig lehet valami, ami nagyon zavar, és ez bizony kikapcsolja.

Ázért nem írtam side listát csak ötleteket, hogy egy picit ti is gondolkodjatok. Hiszen hogy nézne az ki, hogy: „Képzeld Béla tegnap nyertem egy hagyományost! Igen, és milyen paklival? Tudja a franc, az AK-ból néztem ki...” Nem mintha olyan sokat kéne gondolkodni, de tudjátok: ki mint veti, úgy arat!

Jó betakarítást!

Báder Máttyás



DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

Gyere el üzletünkbe, ahol:
az ország legszélesebb H.K.K.
lapválasztékából, a legolcsóbb
árakon, kellemes
környezetben vásárolhatsz,
cserélhetsz és játszhatsz!

FIGYELEM!

Ha behozod ezt a hirdetést,
10% kedvezményt kapsz a
Beholder Kft. termékeinek árából!

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

Tel.: 06-20-967-8936

Nyitva tartás:
Hétfőtől
péntekig
11-től 18-ig

Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

Elvehetem-e *Cheotox*szal A *Mester* képességét?

Nem. Mivel *Cheotox* a sikeres játékba kerülése után veszi el a képességet, ezért ez már játékban levő lap képességének, vagyis hatásnak számít. A *Mester* pedig nem lehet célpontja hatásnak és varázslatnak.

Mi a pontos menete annak, hogy *Tükördémonnal* lemásoljam az ellenfél ötért kihozott *Megtestesülését*, ha játékban van még az ellenfelemnél Az *istenek hírnöke*?

A *Tükördémon* kijátszásakor teljesíteni kell a másolandó lap kijátszási feltételét. Ez alól a követő sem ment fel, hiszen az az ellenfelemé, és csak rá vonatkozik. Ráadásul a démonnal ugye az asztalon levő lapot másolom, és egy ötért kihozott *Megtestesülés* az asztalon egy

ötért jövő 5/5-ös lénynek számít. Tehát nem játszhatom ki akármennyiért a démon, csak öt varázspontért.

Reakciónak számít-e A *gyenge ereje*, *Az erős ereje* stb., amikor az első három körben ellenvarázslatként használalom?

Igen, vagyis működik rájuk a *Gyors reflex* és a *Reflex*. Amikor viszont a gyűjtőben vannak, akkor már nem lehet őket *Manabörtönnel* visszavenni, hiszen a laptípusuk nem azonali reakció.

Teljesítem-e *Elenios küldetését*, ha *Elenios követőjével* előkeresem a megnevezett lapot?

Annak idején az AK 9-ben a *Psziernyőnél* erre a kérdésre igennel válaszoltunk. Azóta azonban szükségessé vált a kikeresés és a húzás megkülönböztetése. Vagyis a keresés nem számít húzásnak, így *Elenios küldetése* nem teljesíthető semmilyen kereső lappal (*Elenios követője*, *Psziernyő*, *Az ősmágus kívánsága* stb.)

Választhatok-e új célpontot egy ellopott (pl. *Bűbájlopás*, *Tolvajlás* stb.) bűbájnak?

Az AK10-ben azt írtuk, hogy csak akkor, ha azt a bűbajt egy másik lapra kell tenni. Ez első sorban azon alapult, hogy a *Bűbájlopás* szövegében ez szerepelt. Azóta azonban sok

problémát vetett fel ez a dolog, és úgy gondoljuk, hogy egységes, általános, könnyen értelmezhető szabályt kell alkalmazni minden ellopott bűbáj esetében. Vagyis, ha egy bűbáj bármilyen módon gazdát cserél, akkor az új gazdája új célpontot nevezhet meg neki.

Mi történik akkor, ha az ellenfelem egy *Bűbájoldással* egyszerre leszedi A *gyógyítás fájdalmát* és a ráakott *Gemina auráját*?

Ha a *gyógyítás fájdalma* kerülne a gyűjtőbe először, akkor gyógyulnék 20-at az aurától, de az ellenfél már nem sebződne a gyógyulásomtól. Ha az aura kerülne először a gyűjtőbe, akkor nem történne semmi. Azonban az általános HKK szabály szerint ilyenkor mindkét lap egyszerre kerül a gyűjtőbe, és akkor sem történik semmi.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2003. január 10.



Októberi feladványunk elég jól sikerült, mivel sok megfejtés érkezett rá. Nem tudom, hogy ez annak köszönhető-e, hogy túl könnyű volt, vagy annak, hogy érdekesnek találták az emberek. A lényeg, hogy sokan beküldték, és ilyenkor mi örülünk, végül is a feladvány célja, hogy minél több embernek szerezzen pár kellemes percet, amíg töpreng rajta.

Nézzük akkor a helyes megoldást!

1. *Ferge, a bős* felépíti *Febérbérc templomát*, és én úgy akarom, hogy aktívan kerüljön játékba.
2. Kijátszom az *Ónixtojást*, passzvizálom, és adok vele +1/+1-et az ellenfél *Arkhonjának*, aki így 4/5-es a védekezési bónusz és a saját képessége miatt.
3. Kijátszom *A bajnokok reggelijét*, és *Arkhonnak* adok vele egy szintlépés jelzót, aki így már 5/6-os. (-2 = 8 VP)
4. Kijátszom a *Hősök idejét*, *Arkhon* már 6/7-esre nőtt. (-2 = 6 VP)
5. *Arkhonra* rakok egy *Muló szintlépést*, most már 7/8-as. (-2 = 4 VP)
6. Lelövöm *Rakoncot* egy *Villámcsapással*. *Gottmog* miatt eggyel olcsóbb és eggyel többet sebez, de a *Hősök ideje* és *Ferge* miatt így is négyet kell sebezmem. A kijátszása után vesztek egy varázspontot, majd kapok nyolcat a *Hősök ideje* miatt szintet lépett *Rakonc* képessége miatt. (-2 -1 +8 = 9 VP)
7. Mivel a gyűjtőbe került egy zénes lényem (*Rakonc*), ezért ellenfelemet megbüntethetem *Zén bosszújával*. Négyet se-

zek, és választhatom azt, hogy nem szedek le vele lapot, hiszen ha megtenném, akkor belehalnék a *Zén szolgálja* által adott büntetésbe.

(-3 = 6 VP, -4 = 7 ÉP)

8. Kijátszom *A védelem parancsnokát*, majd aktivizálom a templommal. (-3 -1 = 2 VP)
9. A parancsnok bemegy az őrzőszobába, és a harci fázis után hátraküldi, és passzvizálja *Arkhont*, aki így hetet sebez a gazdáján. Hiába a *Puba ütés*, az *Energiakonzentrációt* megkomponens híján nem tudja kijátszani. Győztem! (-2 = 0 VP, -7 = 0 ÉP)

Mivel sok megfejtés érkezett, ezért szigorúak voltunk, és aki pl. nem írta be az egy varázspont elvesztését a *Villámcsapás* kijátszása után, annak nem fogadtuk el a megoldását.

A szerencsés nyerteseink tehát: Sipos Ádám Budapestről, Bella Zsuzsanna Érdről és Zabaglo Máté Kamutról. Nyereményük egy csomag Sötét Kor. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Egy versenyen éppen az utolsó meccs utolsó körét játszod. Neked 1 életpontod és 20 varázspontod, az ellenfelednek 1 életpontja és 10 varázspontja van. A játék megnyerése nem okozhat gondot, de te szeretnél megnyerni az egy körben legtöbbet sebző játékos különdíját is. Ezen a versenyen eddig 262135 volt a legnagyobb sebzés. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Sebezz legálább 262136-ot az ellenfeleden!

**Beküldési határidő:
2003. január 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 LAPJAI:

- Császári kinnmester (T)
- Groxmati átokmanó (S)
- Hullaféreg (L)
- Kísértetkastély (L)
- Fehér kakas (R)
- Vértbosszú (D)
- Csontlepké (L)
- Teljes fordulat (C)
- Temető (L)
- A fény ragyogása (R)
- Testzabáló (L)

Nincs lapod az asztalod.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Kyorg dzsinn (R)
- Animált korall (S)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Tleikan enyészvarázs (C)

Mindkét lénye az őrzőszobában van.

VERSENYHELYSÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.
 CEGLED – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem
 CYBERWORLD – Budapest, V. ker. Kossuth Lajos u. 14-16 (bent az udvarban), Tel.: 317-6063
 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.
 GÓDÖLLO – 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 – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.
 KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsényi Dániel u. 11.
 MENEDEK KÁRTYA-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 Móríc Zsigmond Művelődési Ház
 PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztor Fő út 102.
 PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.
 PÉCS – Jókai tér, Római Udvar, Agyvíhar 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 – Nyiregyháza, Szechenyi u. 1. ☎: 42-318-477
 VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Ady E. u. 3.
 ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 14. szombat, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Menedék.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenyé 3 cs. Esthar császárságból.
Nevezési díj: 2300 Ft, tagoknak 2200 Ft.
Díjak: 2 db ultraritka lap, 1 győztesdoboz Esthar császárság.
Érdeklődni lehet: Kahn Evert: 20-317-7444.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 15. 10.30 (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Nyiregyháza.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenyé 3 cs. Esthar császárságból.
Nevezési díj: 2550 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: december 21., szombat 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Nem használható semmilyen varázslat, tiltottak az ultraritkák.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: ultraritka és Esthar császárság paklik.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 21. 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Kaposvár.



Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: tel.: 30-906-6069.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: december 21. 10 óra (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Miskolc.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt: 06-30-388-4594.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 21. 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Hagyományos verseny, ahol még nem használhatók az Esthar császárság lapjai.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 70-242-7765.

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: december 22. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 500 Ft, 14 éven aluliaknak 300 Ft, vidékieknek 200 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, Esthar császárság paklik.
Érdeklődni lehet: 70-316-8667.

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 11. 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Hatalom korlátozása, ahol már használhatók az Esthar császárság lapjai.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 70-242-7765.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 12. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hagyományos verseny, ahol használhatók már az Esthar császárság lapjai is. Tiltott lapok a so-

kások mellett: □ült Enkala, az animátor, Az istenek hírnöke.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, Esthar császárság paklik.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban, vagy Vaczó Andrásnál: 06-20-380-7186.

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 26. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hatalom korlátozása, ahol tiltott a Mánia is.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, Esthar császárság paklik.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál: 06-30-9245-850.

KORLÁTOZOTT ERŐFORRÁSOK

Időpont: január 12. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Bővebb felvilágosítás Bodor Pál Csaba: 20-355-1301.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, KGK paklik, Péndzárj: 1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).
Extra nyereség: a nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyeresémlapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.



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

december 14. szombat: Star Wars
december 15. vasárnap: Star Wars
december 21. szombat: Lord of the Rings
december 22. vasárnap: HKK
január 4. szombat: HKK
január 5. vasárnap: Star Wars
január 11. szombat: Lord of the Rings
január 12. vasárnap: HKK/KGK
január 19. vasárnap: Star Wars
január 25. szombat: Lord of the Rings
január 26. vasárnap: Elysium HKK

február 1. szombat: HKK
február 2. vasárnap: Star Wars
február 8. szombat: Lord of The Rings
február 9. vasárnap: HKK/KGK
február 15. szombat: M.A.G.U.S.
február 16. vasárnap: Star Wars
február 22. szombat: Lord of the Rings
február 23. vasárnap: Elysium HKK

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

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2003. január 18. 10 óra (nevezés 9-től).

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

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

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Esthar császárságból.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők, azok akik legalább három egymást követő félévben profik voltak, és azok, akik 2002. január 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban, vagy legalább három félévet töltöttek a profi kategóriában.

Nevezési díj: 2500 Ft (tagoknak 2400).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5 000 Ft IV. díj 3000 Ft. Ha 20-nál kevesebb profi indul, akkor az összdíjazás csak 20 000 Ft lesz. Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Esthar császárság.

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

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

33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Esthar császárság az amatőr kategóriában

SZABÁLYOK

TILTOTT LAPOK: Az alábbi lapok minden

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

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

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY:

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

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

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

ŐSÖK VÁROSÁSA: Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor és Esthar császárság kéikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai és a TF-találkozó lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg.

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

ŐSÖK VÁROSA – KARMOK SZINTJE

Sokan kérdezték tőlem, hogy ugyan már, hol késik a 8. szint leírása? Többen meg is fenyegettek, hogy ha nem lesz, akkor majd jól lemondják az Alanori Krónika előfizetést. Mivel ezt én nem akarnám, inkább nekiláttam, és elkészítettem végre a soron következő szintleírást, íme, itt is jön, csak előbb a kötelező blabla:

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

Ne fecséreljük a szót, jöjjenek gyorsan a karmok szintjének épületes kalandjai, ám előtte még az előző részből kimaradt olvasóknak elmondanám, hogy a szörnyek adatainál csak az auraészleléssel kinyert adatokat közlöm, amelyeket sajnos még mindig megzavar az esetlegesen nálunk lévő vörös karkötő, ezért a közölt adatoknál ± 2 eltérés néha előfordulhat, de azért az esetek többségében igyekeztem a helyes adatokat közölni. Figyelem! A szörnyek méretéhez minden esetben körülbelül $+d10\%$ adódik, tehát pl. egy 150-es méretű szörny életpontjainak száma körülbelül $150+d15$, azaz 150 és 165 között mozog. Még egy nagyon fontos dolog: ameddig a palotában kapott 2-es sorszámú kalandot meg nem csináltuk, addig más épületekben nemigen fogunk kalandokat kapni...

A bolt (#1) küldetési:

Meglepő meg minden, de még mindig kétszer kell ellátogatni a boltba egy fordulón belül, hogy küldetést kapjunk!

1. küldetés: Egyszerű bevásárlás: 300 aranyért kapunk egy démonlidérc esszenciát (#272). A szinten ez nem lesz jó nekünk semmire, talán később sem, nem tudni. De 300 arany nem olyan nagy összeg, szerintem mindenképpen érdemes megvenni, hátha majd később jó lesz valamire.

7. küldetés: A kalandot csak akkor kapjuk meg, ha nálunk van a siker ezüstveretes öve (#252). Mivel ez a tárgy nem átadható, ezért aki anno nem szerezte meg, az sajnos nem tudja megcsinálni ezt a küldetést. Először a legalább 5-ös szintű láthatatlanság varázslatunkat és a szinten leg-

alább 5-ös szintű láthatatlanság észlelése varázslatot kell használnunk néhányszor, konkrétan az előzőt háromszor, míg az utóbbit négyszer kell elmondanunk. Ezután jöhet a változatosság kedvéért egy 5-ös szintű csendvarázs. Még megszabadítanak minket kerek 487 aranyunktól, valamint a siker ezüstveretes övünktől, és már a miénk is a felturbózott öv, a siker aranyveretes öve (#302), ami a fordulónk végén már $+4$ TVP, és $+szint*2$ aranyat ad nekünk. Ezen kívül, ha KF-eljük is, akkor élvezhetjük a $+3$ álcázás szakértelem áldásos hatását, már amennyiben eddig még nem volt ezen szakértelmünk a maximális hatékonyságot nyújtó 25-ös szintű. Ezen jutalom mellé jár még $+4$ KNO és $+2$ hősiesség pont is.

14. küldetés: Egy újabb bevásárlás, de itt már tárgyalhatunk is a kereskedővel, a megfelelőbb ár kifacsarása érdekében. Ez egy 10-es kereskedelem próbában nyilvánul meg, amelynek sikeressége esetén mindössze 3200 aranyért a miénk 3 fekete dukát és 1 KNO.

23. küldetés: 8-as tűzimmunitás próba, majd 17-es intelligencia próba után a legalább 5-ös szintű dimenziókapu varázslatunkat kell alkalmaznunk. Ezután már csak egy 8-as szívósság próba van hátra, hogy élénk kerüljön a féelmetes immúnis krakoch (#243). Ezen szörny legyőzésekor kapjuk meg a jutalmunkat, 6 KNO-t, 5 hősiesség pontot, $+1$ -et a szívósság szakértelmünkre, egy fekete dukátot, valamint a felbecsülhetetlen értékű krakoch csizmát (#312), ami $+2$ rugalmasságot, $+4$ szívósságot, $+2$ éberséget, $+2$ álcázást, és $+6\%$ védekezést ad viselősekor. Az immúnis krakoch legyőzése azonban nem olyan egyszerű.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

rű feladat, hiszen mint ahogy a neve is mutatja, jól immúnis mindenre. A leheletek és a bűz nem hatja meg, végtagokkal vagy löfegyverrel eltalálni szinte lehetetlen, ráadásul irtózatosan magas a vastag bőre. Magas tulajdonságai miatt a mentődobások nagy szakértője. Ő maga a harcban 18-as szintű életszívását használja, az esetleges sérülései begyógyítására. Szerencsére életpontjainak száma a 40-et sem éri el, így azért néhány módon megölhető. Először is nem árt ellene az első körben felhőrpintett mágiaellenállás itala, így kikerülhető, hogy életszívással gyógyítsa magát. Emellett a táposabb lehelős karakterek ihatnak lehelet italt, ha ezzel leheletüket 99 fölé tudják tornászni, hiszen a krakoch immunitásai csak 99-es szintűek. Tehát 99 feletti leheletekkel már megsebezhető, 105-ös lehelettel pedig már könnyedén megölhető. A táposabb ütős karakterek pedig magas támadás bónusszal, magas roncsolással, féreg érintésével, fürgüléssel turbózva azért le tudják róla kaparni azt a bizonyos nagyon magas vastag bőrt is, főleg, hogy a krakoch 30-as szívóssága miatt erre 7 körük is van. A legbiztosabb és legtisztább megoldás azonban valami olyan varázslatot használni ellene, ami ellen sem immunitások, sem mentődobások nincsenek. Ilyen például az energiátúske, vagy az életszívás.

Immúnis krakoch (#243) adatai:

Méret: 30
Erő: 1 Gyorsaság: 90
Ügyesség: 88
Elektromos immunitás: 99 Gázimmunitás 99
Szívósság: 30
18-as életszívás
4-es méretű, 4-es szintű jobb csáp

aggódjunk, mi is hamar végzünk majd vele. Na, ha ez megvolt, egy 12-es rugalmasság próba, majd 11-es transzformáció próba után a legnagyobb leheletünket teszik próbára, méghozzá 14-es szinten. Tehát ha a legnagyobb leheletünk mondjuk egy 7-es tűzlehetet, akkor tűzlehetet próba 14-es küszöbre lesz a feladat. Mindezek után már csak a galetki vármört (#249) kell legyőzzük, és végeztünk is a kalanddal. A vármör egy 3 végtaggal támadó szörny, 140-160 körüli mérettel, de semmi extra képessége nincsen. Ha lenyomtuk akkor jön a jutalom, 500 arany, 4 hősiesség pont, egy 3. szintű véletlenszerű varázstárgy, és egy öskő.

Thargodan vadász (#180) adatai:

Méret: 85
Egészség: 18 Erő: 16
Gyorsaság: 17 Iq: 1
Mágia: 1 Ügyesség: 14
Bűz: 6
Elektromos immunitás: 5 Hidegimmunitás: 5
Gázimmunitás 5 Savimmunitás: 5
Tűzimmunitás: 5
10-es méretű, 19-es szintű fog, paralizáló mérég
7-es méretű, 16-os szintű jobb karom, 10-es benító mérég

Galetki vármör (#249) adatai:

méret: ??? (kb. 140-160)
Egészség: 16 Gyorsaság: 19
Mágia: 10
Hidegimmunitás: 15 Gázimmunitás 15
14-es méretű, 17-es szintű jobb mancs, roncsolás
?-es méretű, ?-es szintű bal karom 11-es sebző mérég
10-es méretű, 15-ös szintű fark

28. küldetés: 10-es kereskedelem próba után 76 aranyat kell kifizetnünk a továbbjutáshoz. Ezután 9-es építés próba, majd egy thargodan vadász (#180) legyőzése a feladat. Ez nem lehet ellenfél, hiszen már a 6. szinten is le kellett győznünk egy küldetésben két ilyen dögöt is egyszerre, ráadásul ott egy Yarmaitor is támogatta őket. Itt viszont a küldetés szövegéből adódóan lehetséges, hogy csak 2 körünk van rá, hogy legyőzzük. Sajnos nem tudni ezt biztosan, hiszen még nem volt galetki akinek 2 körnél tovább tartott volna egy ilyen gyenge kis jószág kipurcantása. Ne

A mágustorony (#3) küldetesei:

3. küldetés: A 6. szint szójeres kalandjához hasonló küldetés, megcsinálható ötszöri nekifutásra, vagy másoktól összevásárolt komponensek segítségével elsőre is. Először is egy 13-as mászás próbának kell megfelelnünk, majd le kell győznünk a szinten már jól ismert szirén fattyú (#223) + orgling melák (#157) párost. Ha sikerrel elpusztítottuk őket, akkor már csak 5 db szirénhajra (#293) van szükség, hogy a kaland sikeresen véget érjen. Ez több módon is teljesíthető, de az első módszer a legnagyobb badarság, mely szerint mivel a szirén fattyúból mindig kinyerhető a haja, a kalandnak ötször nekifutva először

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

egy, aztán kettő, majd három, négy és végül öt szirénhaj boldog tulajdonosaként kerülünk a végső próba elő, utójára végre sikeresen teljesíteni is tudjuk. Nyilvánvaló tehát, hogy ez a módszer igencsak kevésbé TVP takarékos, nem beszélve arról, hogy 5 fordulóra is kerül ez a manőver. A második lehetőség már sokkal biztatóbb, ennek lényege a következő: először csináljuk meg a csarnokot, vadászgaszunk kedvünkre. Igen valószínű, hogy ezen időszak alatt találkozni fogunk majd a szinten őshonos szörnycsapattal, és legyőzése után magunkhoz vesszük a szirén haját. Ha összejött négy darab, indulhatunk is a kalandnak, ahol az ötödik szirént legyőzve, és így az ötödik haját megszerelve szintén sikerrel végzünk. A legmókásabb, legelegánsabb, és minden szempontból legtakarékosabb megoldás persze az, ha más galetki társainktól szerzünk be VG parancs révén pár szirénhaját a küldetésnek való nekiugrás előtt. Akárhogy is döntünk, a végén miénk a jutalom, ami 3 KNO, 1 hősiesség pont és +10 maximális varázspont.

12. küldetés: Hát ehhez sok tanácsot nem lehet adni, hiszen mindössze öt, egymást követő próbából áll a kaland. Ezek sorban a következők: nyomkeresés próba 14-es küszöbre, rugalmasság próba 11-es küszöbre, éberség próba 12-es küszöbre, gyorsaság próba 16-os küszöbre, varázstalfőzés próba 11-es küszöbre. Mivel ezek sikeres teljesítése nem lehet probléma, így biztosak lehetünk a jutalomban, ami 8 drágakőből és 3 narancs gyógyitalból összerakott csomag. Ezenkívül a tapasztalat 6 KNO-val és 3 hősiesség ponttal tesz minket gazdagabbá.

17. küldetés: Kezdséne egy 10-es rugalmasság próba, majd a legalább 7-es szintű manafókuszálás varázslatunk használata után 12-es küszöbű zárnyitás próba teljesítése után ront ránk az ellenség, 8 db szőrös harács (#238). Vagy mi rontunk őrájuk. Kinek hogy tetszik. Részemről, mivel erős vagyok meg bátor, az utóbbit választottam. Na de a lényegre térve... Ezek a kis undorító lények ahányan csak vannak, az éhínség varázslatot használják, pillanatok alatt az éhhalál küszöbére juttatva minket. Ha már eléggé éhezünk, akkor átok, gigaököl és életszívás varázslatokkal kedveskednek nekünk. Mondanom sem kell, a rezisztencia szakértelem milyen jól használható ezek ellen a lények

ellen. Legyőzéstük varázslóknak tömegirtó varázslatokkal, másoknak sok szolga segítségével lehetséges. Megölésük után jogosan jár a jutalom, a varázskő, 240 arany, és 3 hősiesség pont.

25. küldetés: 10-es felderítés próba, majd 13-as lopakodás után sebződünk egy kicsikét (kb. 10-et), majd le kell győznünk 3 öngyilkos szilmillt (#246). Ezek nagyon veszélyes kis szörnyikék, tömegpusztító varázslatokat használnak, amik ellen ráadásul a magas rezisztencia sem ad védelmet, mivel rendelkeznek némi rezisztencia csökkentő képességgel. Természetesen minél magasabb a rezisztenciánk, annál jobban bírjuk a gyűrődést, és az 50-es rezisztenciára megívott mágiaellenállás itálával elért 90-es rezisztencia szakértelem már szinte biztos védelmet jelent a varázslataik ellen. A szilmilleket viszont nem érdekli, hogy a saját tűzviharukba ők maguk is belehalhatnak, ezt egy egészséges pukkanással veszik tudomásul, ezzel minket, és persze további társaikat is megsebezve, akik ha ebbe belehalnak, akkor ők is felrobbannak, újabb sebeket okozva nekünk. Ha legyőztük őket, anélkül, hogy belehaltunk volna mi is, magunkhoz vehetünk 3db szilmill tört (#314), ami +2 gyorsaságot és +1 lopakodást ad, valamint sebzése is igen jelentős, 4d3+6. És persze folytathatjuk tovább a kalandot egy 13-as gyorsaság próbával és egy 12-es meggyőzőképesség próbával. A kaland végi jutalom 4 kno, 8 hősiesség pont és a szilmill amulett (#318), aminek irdatlan tápjai a következők: +1 auraészlelés. Elmésemből játékosok fejében egyből megfordul a kérdés: ezért szenvedjem én végig a kalandot? Természetesen nem. Ez a tárgy tényleg nem a félelmetes hatalma miatt lesz hasznunkra, hanem azért, mert egy későbbi kalandban ennek felhasználásával juthatunk majd hozzá a valóban kellemes tápokkal rendelkező Lailla talizmánjához.

Öngyilkos szilmill (#246) adatai:

Méret: 86	
Erő: 14	Gyorsaság: 26
Mágia: 17	
Rezisztencia: 20	Tűzimmunitás: 10
13-as jégvihar	13-as tűzgyőlyó
3-as méretű, 21-es szintű jobb mancs	

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

30. küldetés: Szójerek... mindenki szívből utálja őket... Ezért is kell ebben a kalandban elpusztítani egy párat a fajtájukból! Ennek első elemeként a szójerek leggyengébb fajtáját, a pusztító szójert (#154) kell széjjelirtani. Utána már kezd melegebb lenni a helyzet, ezért nem is merészkedünk tovább a legalább 4-es szintű tárgyvédelem és sávpajzs varázslatunk nélkül. Így már kicsit felbátorodva várhatjuk a közelgő mutáns szójér (#174) támadását. Ennek a rendkívül gyűlölt lénynek a transzírozása igazán mulattató feladat. Ami már kevésbé mulattató, hogy valami nyálkás trutumóban kell gázolnunk, ahol a gyorsaságunk nullának számít. Ezen rendkívül kellemetlen körülmények között ér minket a támadás a szójér királynő (#219) és a mellette járó pusztító szójér (#154) részéről. Azért egy magunkfajta rafinált öreg rókának nem lehet kihívás, hogy a lehető legfájdalmasabb módon végezzük ki, és tapossuk a trutumóba ezt a két maradék dögöt is. Jutalmunk a kétségkívül élvezetes mézszárlásért cserébe 5 KNO, 3 hősiesség pont és 2 db 3. szintű véletlenszerű varázstárgy.

Az akadémia (#4) küldetesei:

4. küldetés: Szolgatartók öröme egy rendkívül rövidke kis kaland, mindössze egy 12-es régészet próbából és egy 10-es tanulás próbából áll, melyek teljesítése után az 1. helyen levő szolgálk maximális jóllakottságra kerül, és szintet lép. Mindennek csak egy apró szépséghibája van, hogy a kaland TVP költsége 70.

8. küldetés: Elérkezett a lehelős galetkik napja. Fajtájuk felvirágozik, kivirul és pusztítóbbá válik mint valaha. Na ez azért nem teljesen igaz, de mindenesetre a kaland elvégzésével némileg ki tudják tolni hanyatlásuk idejét. Miért is? Mivel a kaland jutalma, hogy eddig d2-t sebző lehetőséget mostantól d3-at sebez. Igaz, mindez csak az alap lehetetre vonatkozik, a tárgyakkal módosítottira nem, de azért egy 40(60)-as lehellet sebzésének várható értéke így is 90 helyett 110-re változik. Nos akkor nézzük, mit is kell tennünk ezért: először is, a kalandot csak lehelős galetkik kapják meg az akadémián, naehát másnak nem is lenne szüksége a jutalomra, igaz-e? Természetesen nem nevezünk lehelős galetkinek egy olyan valakit, akinek a 8. szin-

ten is csak satnya 8-14 körüli szinten van a lehetete. Az komolyabb szinten művelt lehetetek viszont már elegendőek az akadémia mesterének arra, hogy felkérje művelőjüket a kaland teljesítésére. Ez pedig már nem lehet feladat, hiszen mindössze a következő próbákat kell sikerrel venni: intelligencia próba 16-os küszöbre, egészség próba 17-es küszöbre, idézés próba 8-as küszöbre, mágia próba 17-es küszöbre.

18. küldetés: Ha van öt darab bronz korongunk a Lélektáncosok öléseiből, ne habozzunk, ugorjunk neki ennek a kalandnak. Először elveszik tőlünk őket, majd egy 10-es javítás próba után miénk is a jutalom: 3 KNO, 3 hősiesség pont, és egy 3. szintű véletlenszerű varázstárgy.

26. küldetés: 10-es szívósság próba, 11-es varázstalfőzés próba, majd egy 17-es gyorsaság próba után jön a főellenfél, a tyrxacotl nyálkacsepp (#247), aki egy eddig még nem látott új varázslatot, a tyrxacotl nyálkát használja ellenünk a harc első körében. Ez a gonosz varázslat az intelligenciánkat kivéve minden tulajdonságunkból 20-at von el a kör végéig. Hmmm... elsőre még talán nem is hangzik olyan irdatlanul gonosznak ez a varázslat, de gondoljunk csak bele jobban! Ha az egészségünk ennyivel lecsökken, a 8 TVP-s gyógyítás eredményeként a jól megszokott mennyiség helyett mindössze pár életpontot gyógyítunk majd magunkon. Ha tehát a kör folyamán sebződünk, nem lesz ritka az ehhez hasonló szöveg a fordulónkban: „Feltételes gyógyítás 10 alkalommal: Lepihenés, sebedet nyalogatod, amelyek hamarosan gyógyulni kezdenek. (+127 életpont.) [80 TVP-t használtál fel, maradt még 91.]”. És ez még a jobbik eset, ha netalán csak 15-20 körül volt eddig az egészségünk, akkor a nyálka után 0 körül lesz, így nem csak tízszer, hanem sokkal többször is fogunk gyógyítani, rengeteg TVP kidobása árán. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, először is le kell győznünk a nyálkacseppet. Sajnos a pontos mérete nem ismert, de körülbelül 200-250 sebzésbe belehal. A nyálka ellen is ajánlott a rezisztencia, az előbb hallott kellemetlenségektől így megkímélhetjük magunkat. A második körtől kezdve pedig végtagjával ütöget minket a nyálka, ami kontaktméreggel van felszerelve. Ha ez bejön ellenünk, akkor már gyógyíthatunk is... lásd

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

előbb. Ha nincs magas rezisztenciánk, akkor mindenképp a következő kombó ajánlott: a fordulónk végére hagyjuk ezt a kalandot, és kapcsoljuk ki a gyógyítást előtte. Így ha nem sikerül legyőznünk a nyálkacseppet, akkor sem gyógyítjuk végig a fordulónkat. Ha viszont sikerül legyőznünk, akkor élvezhetjük a jutalmat, ami: +1 a szívósság szakértelmünkre, +1 a savimmunitás szakértelmünkre, és +4 hősiesség pont.

Tyrxacotl nyálkacsepp (#247) adatai:

méret: ??? (kb. 220-240)

Erő: 25

Gázimmunitás 25

Tűzimmunitás: 10

35-ös tyrxacotl nyálka

20-as méretű, 28-as szintű nyelv, 12-es kontaktméreg

29. küldetés: Rendkívül profitáló kaland, olyan egyszerű, hogy csak na, egy 12-es zene próba után már csak egy muskilt (#37) kell leadni, és végeztünk is. A szép muzsika és a muskil látványa nagyon meghatja a kalandban megmentendő tündérke szívét, aki ettől megmentett lesz. Jutalmul a tündér, aki mint megtudtuk Laillia névre hallgat, átad nekünk egy parányi tündértalizmánt (#317), ami +1 gyógynövényeket és +1 éberséget ad. Ezen kívül fontos lesz még egy későbbi kaland során, tehát becsüljük meg szépen! Ezen kívül a Laillival eltöltött idő zenei tudásunk fejlődésén is megmutatkozik, ami abban jelentkezik, hogy zene szakértelmünk a kaland végén megnő eggyel. Mindezek mellett 3 KNO és 1 hősiesség pont is jár még a tündérke megmentéséért.

31. küldetés: Gyógyitalt kell főznünk az imént már egyszer megmentett tündérkének. Ehhez fel kell használnunk a következő gyógynövényeket: waarkin (#38), xita uborka (#39), tokin kaktusz (#40), parafű (#41). Persze, nem kotyvaszthatunk csak úgy gyógyitalt ezekből, a varázsitalfőzéshez is értenünk kell, ami egy 12-es szintű próbában nyilvánul meg. Ha sikerrel vettük, akkor már készen is vagyunk, a tündérke másodszor is megmentve, éjjen-éjjen... Jutalmunk 3 KNO és 3 hősiesség pont, valamint az ennél sokkal nagyobb előny, hogy a helytartói palotában immár megkaphatjuk majd az erre épülő, 32-es kalandot.

A palota (#7) küldetései:

2. küldetés: A cikk elején már említett, mindennek alapjául szolgáló küldetés ez. Sajnos ráadásul elég nehéz is néhány karakterosztály számára, de azért persze megoldható. Az egész küldetés mágikus úrben folyik, azaz varázstárgyaink segítségére ne is számítsunk! 15-ös erő, és 15-ös ügyesség próba után egy sötét elf íjászt (#225) kell legyőznünk. A szinten amúgy is él ez a szörny, ráadásul ott még egy óriáspók is van mellette, tehát elvileg itt könnyebb harcra kellene számítsunk. Igen ám, de itt viszont nincsenek varázstárgyaink. Varázstárgyak nélkül pedig lehet, hogy könnyen széjjel lő minket az íjával, illetve a varázslókat csendvarázssal szívatja meg, tekintve, hogy tárgyak nélkül igencsak nehéz elérni az 50-es rezisztenciát. Ez utóbbi dolog ellen nem igazán van mit tenni, igyekezzünk gyorsan végezni vele, mielőtt ránk mondhatná a csendvarázst, illetve a mágia valamint a rezisztencia szakértelmek növelésével érhető el némi esély növekedés. Na, legyünk optimisták, mondjuk legyőztük a dögöt, akkor már csak a 15-ös egészség próba, és a 13-as meggyőzőkészség próba van hátra (ne feledjük, varázstárgyak nélkül), majd le kell adnunk 500 aranyat, és végeztünk is. Jutalmunk 4 KNO és 2 hősiesség pont, illetve, hogy végre más épületekbe is bemehetünk küldetésekért, valamint a palotában is kapunk ehelyett újabbat.

9. küldetés: 11-es gyógynövények és 12-es lopakodás próba után egy hegymélyi hooraukot (#236) kell legyőznünk. Ez a szörny az első körben megidézi egy földelementált, majd a második körtől savlehetővel támad ránk. A földelementál pedig 3 vétégtájával esik nekünk, melyek egyébként kb. 20-25 sebzés kiosztására képesek. Megölésük szerencsére nem nehéz, sem a hoorauk, sem a földelementál nem rendelkezik semmilyen extra védő dologgal. Bárki könnyedén végezhet velük. Na, ha kivégeztük a száználmas szörnyeket, egy 11-es lőfegyver próbán kell túljutni. Ez leginkább egy pontosság itala (#72) megívása után optimális, hiszen akár az 1-es szintű lőfegyverünket is 11-esre változtatja ideiglenesen. Na most jön az, ami még nem volt... 2 db hegymélyi hoorauk egyszerre. Ez persze 2 db megidézett földelementált is jelent. Na ez már nem olyan egyszerű csata, de azért ettől sem kell nagyon

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

beijedni. Varázslók és löfgyveresek könnyedén lelőhetik az egyik hooraukot, mielőtt az földelmet idézne, innentől pedig már könnyű dolguk van. Mások pedig kis savimmunitás és vastag bőr, vagy savpajzs és gránitbőr segítségével könnyedén boldogulhatnak. De ha kicsit erősebbek vagyunk az átlagnál, akkor akár a sima megyünk aztán gyakunk megoldás is működik. Ha őket is legyőztük akkor már csak 100 arany kifizetése és egy 13-as zene próba teljesítése van hátra. Jutalmul a mostani jutalmak legjobbját, egy őskövet kapunk, valamint 2 hősiesség ponttal leszünk gazdagabbak.

Hegymélyi boorauk (#236) adatai:

méret: ??? (kb. 140-160)

Egészség: 12	Erő: 10
Gyorsaság: 14	Mágia: 15
Savlehellet: 20	Bűz: 3
Elektromos immunitás: 3	Hidegimmunitás: 3
Gázimmunitás 3	Rezisztencia: 5
Savimmunitás: 3	Tűzimmunitás: 3
Vastag bőr: 3	

15. küldetés: Ezt a kalandot csak akkor kapjuk meg, ha a lopás szakértelmünk nem nagyobb mint 10. Ez azért van, mert éppen az ilyen – magas lopású karakterek ellen – készítt fel minket a kaland. A tolvajok elleni optimális védekezést oktató kurzus 400 arany befizetése után kezdődhet el. Tanulni csak tanulással lehet, így 8-as, majd 9-es tanulási próbáknak kell megfelelnünk. Ezek után pár csapdán való átgyalogolás eredményeként sebzódunk kb. 80-at. Ha ezt a csomó tortúrát végigszenvedtük, akkor már csak 10-es, majd 12-es csapdakészítés próbák vannak hátra, és kész is a kaland. A kurzus vezetői nem hazudtak, mostantól tényleg jobbakk vagyunk a tolvajokkal szembeni védekezésben, ami a csapdakészítés szakértelmünk szintjének 2-vel való növekedését jelenti.

19. küldetés: A legendássá vált Yssuf törös küldetéshez hasonló kaland, azzal a különbséggel, hogy itt a kalandban levő szörnyből kinyert cuccost egyből le is kell adnunk. Ha nem találtunk nála a tárgyból, akkor viszont a küldetés nem is lehet sikeres, a tárgyat, nevesítsük már, a rákhi gyémántkesztyűt, pedig meg sem tudjuk tartani. Igen, kedves olvasó, igazad van, tényleg nem is hasonlít a

fent említett kalandra ez itt. Sokkal inkább az 5. szint leviathán fattyas küldetésére hasonlít. Meg aztán kit érdekel, hogy mire hasonlít inkább nemde? A lényeg, hogy ebben a kalandban mit kell tenni... ezt: 13-as rugalmasság próba, 12-es auraészlelés próba, majd a csata, graaht (#239) és 2 szolgálója (#240) ellen. A graaht a nagyfőnök, végtaggal és jó nagy bűzzel. A két szolgáló pedig csak háttértámogatás, főleg csendvarázst és azonnali gyógyítást használnak. Könnyen legyőzhetőek, a szomorúság csak az, hogy graahtból nem mindig esik ki a következő próbában leadandó rákhi gyémántkesztyű (#305). Átlagosan körülbelül olyan ötödösöri próbálkozásra találunk kesztyűt nála, szerencsésebbek hamarabb, kevésbe szerencsésebbek később. Mindenesetre akinek sikerül, 50 arannyal lesz gazdagabb, ami ugyan nem sok, de jár mellette +8 KNO és +5 hősiesség pont is. Ami még ezeknél is fontosabb, hogy most már megkaphatjuk a 20-as kalandot a palotában.

Graaht (#239) adatai:

Méret: 145	Egészség: 16
Gyorsaság: 16	Iq: 6
Mágia: 4	Ügyesség: 16
Bűz: 30	Rezisztencia: 10
20-as méretű, 22-es szintű jobb mancs	

Graaht szolgálója (#240) adatai:

Méret: ??? (kb. 80-120)	
Egészség: 10	Erő: 10
Gyorsaság: 12	Iq: 10
Ügyesség: 10	
Bűz: 15	Vastag bőr: 8
12-es azonnali gyógyítás	13-as mérges csípés
13-as vakító fény	16-os csendvarázst
6-os méretű, 8-as szintű jobb mancs	

20. küldetés: Először is jól berügünk. Na ez a kaland már kellemesen indul... vagy mégsem? A részesség eredménye +3 erő, -10 iq, -10 ügyesség, +5 egészség, -10 gyorsaság. Na most már kezdődhet a kaland. 13-as lopakodás próba, 14-es ügyesség próba és 11-es álcázás próba után jönnek a galetki fanatikuskok (#241), szám szerint hárman. Őket kell legyőznünk. Nem igazán nagy ellenfelek, bárki könnyedén kiirthatja őket. A küldetés jutalma 3 KNO, 3 hő-

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

siesség pont, és egy nilbongi kítűző (#311). Ez az ékszerként KF-elhető tárgy +1-et ad minden tulajdonságunkra, és +2-öt minden immunitásunkra.

Galetki fanatikus (#241) adatai:

Méret: ??? (kb. 80-90)

Egészség: 14

Iq: 3

Bűzimmunitás

Elektromos immunitás: 12

Gázimmunitás: 10

10-es méretű, 15-ös szintű jobb karom, 6-os paralizáló mérég

8-as méretű, 13-as szintű bal csáp, 10-es vámpirizáció

32. küldetés: A tündérke-mentő akció legutolsó fázisa. 14-es zárnyitás, 12-es lopakodás, majd 15-ös lopás próba után el kell használnunk a szilmill amulettünket (#318), valamint a tündértalizmánunkat (#317). Jutalmul Laillia egy Laillia talizmánját (#319) adományoz nekünk, amelynek tápjai: +2 gyógynövények, +2 éberség, +2 auraészlelés, +2 tanulás, +2 idézés, +5% védekezés. Jó sok minden, mi?

A pszi iskola (#8) küldetései:

5. küldetés: A pszi iskola küldetéseitől eltérően itt nem kell majd bevetnünk pszionikus képességeinket. Csak 10-es szintű ékszerészet próba, 13-as lopakodás próba kell, no meg a cikk előző részében már részletesen ismertetett manapoid figyelő (#226) páros legyőzése. Jutalmunk 4 KNO, 2 hősiesség pont és egy opilichium gyűrű, ami viszont már csak az aktív psziseknek lesz hasznára, lévén a pszi képességeink szintjére ad +1-et.

13. küldetés: Ahhoz, hogy ezt a küldetést megkaphassuk, nálunk kell, hogy legyen, az egyik korábbi szinten megszerezhető zafir érdemrend. A kaland során pedig 10-es auraészlelés próbával indulunk, majd a következő asztrális lényeket kell legyőznünk: asztrális polip (#61), majd egy elmezűző (#166), végül pedig 2 db psziklát kutató (#62). Ezek után elveszik tőlünk a zafir érdemrendünket, és helyette egy achát érdemrendet adományoznak nekünk, ami +1-et ad pszi támadásunkhoz, energiánkhoz, valamint a regeneráció szakértelmünkhöz. Jár még a kaland végén 3 KNO és 2 hősiesség pont is.

16. küldetés: Rövid, de velős kaland. 4db áspis mérget (#304) kell leadni, és már kapunk is egy pszi követet (#277). Áspis mérget amúgy a szinten őshonos szonikus áspis (#234) nevű pszionikus szörnyeteg megölésével nyerhetünk, tehát vadászatra, vagy kereskedésre fel!

27. küldetés: 10-es felderítés próba után egy ulthaodron tojás (#233) ellen kell felvenni a harcot, aki a következő tulajdonságokkal rendelkezik: Pszi támadás: 11, Pszi energia: 6, mentális robbanás: 8, Agyvihar: 7, szürkeállomány roncsolása: 12. Ha legyőztük, sebződünk kb. 50-et, majd jön az előző tojás barátja, a bíbor ulthaodron tojás (#248). Ennek adatai: Pszi támadás: 12, Pszi energia: 8, mentális robbanás: 9, Agyvihar: 9, szürkeállomány roncsolása: 13. Legyőzése után egy bíbor tojás (#316) marad vissza belőle, melyből 3db-ot kell leadnunk a küldi végén. Ha összegyűjt, akkor jutalmul 8 KNO és 2 hősiesség pont jár nekünk.

A templom (#9) küldetései:

6. küldetés: Az elemi mágusok örömtáncot járnak eme kaland végén, ugyanis a jutalom nekik valami irdatlanul remek szolgálatot tesz. És még csak dolgozni sem igazán kell érte, a küldetés roppant egyszerű, a következő próbából áll: vezetőkészség próba 12-es küszöbre, csapdaészlelés próba 11-es küszöbre, régészet próba 9-es küszöbre, csapdaészlelés próba 12-es küszöbre, ügyesség próba 17-es küszöbre. Ha ezeken túl vagyunk, akkor egy roppant gyenge szörny, egy, a korábbi szintekről már ismert kaszás (#210) legyőzése a feladat. Jutalmunk pedig 3 KNO, 2 hősiesség pont és a fénygyűrű (#301), mely az elemi varázslataink szintjét növeli meg 2-vel, ezen kívül még +2 auraészlelést, +2 mágját és -2 erőt ad.

Kaszás (#210) adatai:

Méret: 160

Egészség: 1

Gyorsaság: 15

Iq: 12

Mágia: 1

Ügyesség: 10

Bűzimmunitás

Kontaktmérég immunitás: 25

Gázimmunitás 25

Rezisztencia: 20

12-es méretű, 19-es szintű bal karom, 10-es öregítés

13-as méretű, 22-es szintű jobb karom, kontaktmérég

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

10. küldetés: Ezt önnek nem ajánlom. Nagyon nem ajánlom. A kaland során ugyanis le kell adnunk a fénygyűrűnket, ami igencsak szomorúan érinti a tápolás orientált galetkit. Szóval ne csináljuk... hacsak nem vagyunk szerepjátékosak annyira, hogy néhány plusz küldetés kedvéért megszabadulunk ettől az igencsak erős varázstárgytól. Persze aki nem elemi mágus, az azért elgondolkodhat a leadásán. Ja, igen, majd elfelejtettem, a kalandban kb. 50 sebződésnek is ki leszünk téve, mielőtt a fénygyűrűt kiragadják a kezeink közül. Jutalmul szinte semmit nem kapunk, 500 arannyal szűrjük ki a szemünket, valamint +1 hősiesség pont lesz még tetteink gyümölcse. Igen, persze, meg maximális életpontba gyógyítanak minket a papok, úgyhogy a kalandot célszerű a gyógyítás parancs kikapcsolásával kezdeni. Ez a küldetés amúgy nem DK-zható, tehát ha nem adjuk itt le a fénygyűrűt akkor több kalandot nem tudunk teljesíteni a templomban. Megjegyzem, ez nem túl nagy hátrány, a többi kaland nem ad igazán jó jutalmakat.

11. küldetés: A kaland végig mágikus úr hatása alatt zajlik, így kell legyőznünk a sok szörnyet benne. Ezek sorban: egy kötroll (#196), aztán jön 2db omrif élősködő (#212), majd egy kigyópók (#160), végül pedig egy pokolpatkány (#195) és egy tarajos khadzar (#202) egyszerre. Ezen szörnyek mind ismertek a korábbi szintekről, így nem fecsérelm a helyet a bemutatásukkal, úgyis mindenki ismeri őket. Csak egy dolgot ne feledjünk, hogy itt most mágikus úrban kell harcolnunk ellenük! Jutalmunk a kaland végén 3 KNO, 2 hősiesség pont és egy 3. szintű véletlenszerű varázstárgy. Na erről beszéltem az előbb, amikor azt említettem, hogy a többi templomos kaland nem túl kifizetődő...

21. küldetés: 15-ös intelligencia próba, majd 16-os mászás próba után jönnek is a szörnyek, az óriás smaragd vakond (#242) és 2 méregféreg. A méregférget ismerjük, a vakond sem egy nagy szám, mindössze egy végtagva, nem igazán lehet ellenfél. Az egyedüli gond az lehet, hogy közletről indít, szóval a löfegyveresek és savcsepők kicsit előnytelenebb helyzetből indulnak. Na, itt viszont legalább

viszonylag értelmes a jutalom, bár ha beleszámoljuk, hogy ezért a fénygyűrűt is le kellett adnunk, akkor máris nem olyan valószínű, hogy megérte. Ja, hogy mi is? A 6 KNO, 4 hősiesség pont és a smaragd életkő (#306), ami +2 egészséget, +4 méretet, +2 rugalmasságot, valamint +3 szívósságot ad. Ezen, legutóbbi tulajdonsága egész kellemes, ha a krakoch csizmával együtt hordjuk, akkor viszonylag könnyen elérhetőek a hosszabb harcok, és az ezáltal nagyobb győzelmi esélyek.

Óriás smaragd vakond (#242) adatai:

Méret: ??? (kb. 190-220)

Egészség: 20

Bűzimunitás

20-as méretű, 21-es szintű fog, roncsolás

22. küldetés: Szintén nem egy valami nagy jutalmat nyújtó küldetés, ez viszont legalább roppant egyszerű. 18-as erő próba, 12-es átokszórás próba és 14-es meggyőzőkészség próba jönnek sorban, ennyi az egész. A jutalom is ennek megfelelően igen egyszerű, 7 KNO, 6 hősiesség pont és egy 3. szintű véletlenszerű varázstárgy.

A remetelak (#20) küldetései:

50. küldetés (maximum 4 galetkinek): A remete másik két küldetésével ellentétben itt aztán semmi különös dologra nem kell számítanunk, csak a már megszokott próbák és harcok egyvelegére. Először egy 50-es IQ összeg próba áll az utunkba, aztán a csapatból valakinek egy 15-ös lopakodás próbát kell sikerrel teljesítenie, majd valaki egy kötelel használna el. Ezután két galetki katona (#170) támad ránk, vagy inkább mi támadunk őrájuk. Gyorsan kell végeznünk velük, de azt hiszem négy jól képzett galetki számára nem is tarthat sokáig ezen két szánalmas lény legyőzése. Megölésük után 60-as egészség összeg próbát kell dobnunk, majd 70 életpont sebződés, és az azt követő gyógyítás után jön a főellenesség, egy porgan démon (#244), aki meglepő módon elég gyengécske, főellenfél létére. Egy alulfejlett galetkiből álló csapatnak sem igazán lehet ellenfél, esetleg egy csak varázslókból álló bandát megrézfálhat, magas rezisztenciája révén. De, ha van valaki, aki megy és üti, leheli, akkor nem lehet gond. 200

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

arany, 4 KNO, 4 hősiesség pont, és egy bronz helytartói emlékérem (#313) jár a kaland sikeres véghezvitelért, amely tárgy, a harci erőnk főlegesen növelésén kívül másra nem igazán alkalmas. Ilyen dolgokat növel, ha felvesszük: +2 tűzimmunitás, +2 hidegimmunitás, +2 immunitás kontaktméregre, +2 regeneráció, +2 méret.

Porgan démon (#244) adatai:

Méret: ??? (kb. 400-500)

Iq: 16

Bűzimmunitás Kontaktméreg immunitás: 20

?-es méretű, ?-es szintű jobb csáp, paralizáló méreg

18-as méretű, 18-as szintű bal karom, 16-os roncsolás

19-es méretű, 17-es szintű jobb karom, rothasztás

?-es méretű, ?-es szintű bal csáp, 16-os sebző méreg

51. küldetés (maximum 3 galetkinék): A küldetés különlegessége, hogy itt már igencsak oda kell figyelniünk a csapat megfelelő kiválasztására. Mindenképpen szükségünk lesz ugyanis egy elemi mágusra a kaland sikeres teljesítéséhez, mivel a küldetés során tűzvihar varázslatot kell használnunk. Természetesen az is megoldás, ha egy nem-varázsló karakter veszi fel a tűzvihar varázslatot, ekkor azonban figyeljünk oda rá, nehogy legyen már neki egy másik iskolából valami kósza nagyobb varázslata, mint például a nagyobb erőpajzs, vagy az animáció. Visszatérve a kalandra, először egy 50-es erő összeg próbát kell megdobnunk, ami igencsak neveléses, tekintve, hogy a 8. szinten élő ütős karaktereknek egymagukban nagyobb általában az erejük mint 50, aztán egy 12-es felderítés próba jön, amit a csapat legjobb felderítője fog magára vállalni. Ezután kell használnia valakinek a már említett tűzvihart, mégpedig legalább 5-ös szinten. Természetesen ez ősmágus szájjázzal, yssuf törrel stb. megnövelve könnyen elérhető. Össze kell még a csapatnak dobnia 12 db pirgámitot, majd legyőznie a gonosz összeégett tyrxacolt (#245), aki a tyrxacolt nyálkacsepphez hasonlóan az ott említett nyálka varázslatot használja a csapat ellen. Mivel ez a varázslat csak kör végén működik el, azon két szerencsétlen galetki, akinek nem az ő fordulójában fut le a kaland, az egész következő körét a nyálka varázslat hatása alatt kell megélnie. Egyébiránt ez sem egy túl nehéz ellenség, bár 60-as tulajdonságai és 35-ös immunitásai némi nehézséget okozhat-

nak legyőzésében. A jutalom egyszerű, de nagyszerű: 10 KNO és 10 hősiesség pont.

Öszeégett tyrxacolt (#245) adatai:

Méret: ??? (kb. 370-430)

Gyorsaság: 60

Mágia: 60

Hidegimmunitás: 35

Savimmunitás: 35

50-es tyrxacolt nyálka

Iq: 60

Ügyesség: 60

Kontaktméreg immunitás: 35

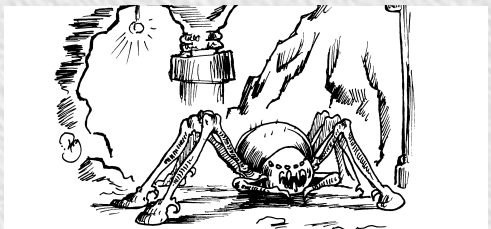
Vastag bőr: 10

52. küldetés (maximum 3 galetkinék): Az előzőhöz hasonló kaland, de ide nem elemi, hanem nekromanta beállítottaságú galetkit kell találnunk. Itt a kaland elején van a harc, sok kicsi szörny ellen, név szerint: 3 gyászoló mourg (#224), 2 tűzgyík (#40), 2 renegát mágustanonc (#47), valamint 2 kőzúzó (#49) ellen. Jó sokan vannak, de jó gyengék is, mondjuk a mourgokat kivéve. Legjobb az ő megölésükkel kezdeni a csatát. Széjjelapritásuk után 24-es csapdakészítés próbát kell dobni a csapatnak, majd a team nekromanta emberének kell használnia minimum 5-ös animációját. Végül egy kis meglepetés, 12-es pszi energia próba, nyilván a csapat pszi gurujának lesz a feladata. Igyekezzünk tehát egy ebben is jártas galetkit beszerezni társunknak. A jutalom 6 KNO, 4 hősiesség pont, 300 arany, 4 drágakő és egy 3. szintű véletlenszerű varázstárgy.

Kész, befejeztük, mindenkinek viszlát! Folytatjuk pár hónap múlva a 9. szint leírásával.

A cikk előző részében már ugyan említettem, de azért itt is: a szörnyek adatai nem lehetnének itt, ha nincs Pötyös, és az ő aura infó gyűjtőgető programja. Köszönet érte neki.

Szeitz Gábor



ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

NYOMKÖVETÉS

A nyomkövetés eredeti koncepciója, miszerint a konkrét lények, illetve komponensek vadászatát a különböző küldetésekhez könyvítsük meg, nagyon jó volt. Sajnos, mint mindent, ezt is lehetett másra használni. Ha valaki talált egy sok lélekenegriát adó lénycsoportot, ami ellen különlegesen hatékony volt, akár tárgyak nélkül is, akkor megtehetette azt, hogy levette tárgyait – így lecsökkentve harci erejét – majd 34-es nyomkereséssel, 100%-os eséllyel mindig ezt a csoportot vadászta, irreális sok KNO-hoz jutva kockázat nélkül.

A nyomkövetés eredetileg 3% esélyt adott szintenként. Ezt a lineáris függvényt logaritmikushoz hasonlóra változtattam. Az első 10 szint továbbra is 3%-ot ad, a következő 10 azonban csak 2%-ot, a következők csak 1%-ot, aztán fél százalékot, így tovább. Ezen a módon a nyomkövetés 70 felé konvergál. Így a magas nyomkövetéssel továbbra is jó eséllyel meg lehet találni, amit keresel, és teljesíteni tudod a küldetéseket, viszont nem teheted meg azt, hogy levetkőzöl, szolgálodat otthon hagyod a biztos lélekenegria reményében. Egyébként is, a játék az izgalomról, a kockázatról is szól, 100% bizonyosság nem lehet semmi.

Nem akartam a tisztogatók nyomkövetés bónuszát tönkretenni, ezért ez továbbra is érvényesül, de nekik a függvény el van csúsztatva, tovább adja a szakértelem a 3%-ot szintenként, így az ő nyomkövetésük 80% főle lehet.

Az új képletet teszteljük, várom a véleményeket. Felmerült egyébként egy alternatív javaslat is, hogy maradjon a korábbi képlet, de minden egyes vadászattal csökkenjen a siker esélye. Ez is jó ötletnek tűnik, bár akkor minden körben néhány VD parancsra ugyanúgy el lehet játszani a korábbi tápolást, viszont azt nem lehet megcsinálni, ami az eredeti VD célja volt, hogy ha valakinek egy küldetés miatt egy lényből sokat kell ölni, akkor néhány körig töményen VD-zzen.

ELEMEL URALMA VARÁZSLAT

Az elemek uralma varázslat, amely a rezisztanciát az elemi varázslatokkal szemben csökkenti, most már csak 1-gyel csökkenti a rezisztanciát minden 2 szint után, a korábbi 1:1 aránnyal szemben. Az elemek uralmát annak idején azért találtam ki, mert az elemi mágusokat egyszerre sújtották az elemi immunisások és a rezisztencia. Azonban ezzel a varázslattal átestünk a ló túloldalára, a 40-50-es elemek uralmával az elemi mágusok gyakorlatilag ignorálták a rezisztanciát teljes mértékben, így az eredetileg „mágiaimmunisnak” tervezett lényeket is le tudták varázsolni. Ez még nem lenne baj – hiszen a forrás érintése is ilyesmit csinál –, csakhogy ez a harcot segítő varázslat harci körbe nem kerül, egy teljes körön át kifejti hatását, és így túl erős volt. Bizom benne, hogy a jelenlegi változtatás után is nagyon hatékony lesz, ha nem is az egységült felborító.

HARCI ERŐ

A korábbi Krónikában már említettem, hogy a harci erőbe most kicsit másként számoljuk a varázslatokat, arról most részletesebben írok.

A korábbi képlet annyi volt, hogy a legmagasabb szintű varázslat 2xszint, a következő 3 1xszint mértékben számított a harci erőbe. Ezzel a képlettel több gond is volt, egyrészt, a 30-as savcsapás és a 30-as energiátuske ugyanannyit növelt a harci erőt, másrészt, aki pl. a lehelete mellett másodlagos támadásnak felvett egy varázslatot, annak erősen dagadt a harci ereje, míg sok varázslónak HE-je irreálisan alacsony maradt.

Az új képlettel összetettebb és dinamikusabb. Egyrészt, súlyoztuk a varázslatokat, 1-4 közötti súllyal számítanak, és ezt szorozzuk a varázslat szintjével. Viszont, a legerősebb varázslat nem kap kétszeres szorzót. A 2-4. legmagasabb varázslat egyre csökkenő, 1-nél kisebb szorzót kap. Minél magasabb a többi támadási formából (lehelet, ütés, lőfegyver) adódó harci erő, ezekre a szorzó annál kisebb. Ennek eredményeképp, a rugalmasabb, többféle támadási formával rendelkező karakterek harci ereje csökkent, míg a kizárólag néhány magas szintű varázslatra specializálódott karakterek (pl. savcsapás és villámsújtás) nőtt valamelyest, így a harci erő most már valamivel jobban arányban áll a karakter sebzésével.

VÁLTOZÁSOK, JAVÍTÁSOK

- ❖ A sziklaöklök és a nagyobb erőpajzs nem működött együtt, ezt javítottam
- ❖ A portyázásból szerezhető lélekenegriát maximalizáltam, a szint függvényében. Ez a maximum elég nagy, tehát egy normál csatában ezt a korlátot senki sem fogja elérni. Azért volt rá mégis szükség, mert néhány játékos direkt rájátszott erre: másodlagos karakterének „felhúzza” harci erejét lőfegyverrel és egyéb módon, majd portyázás italával agyba-főbe verte.
- ❖ Az áttörés szakértelem megjelenik a karakterlapon. Az áttörés szakértelmet galetki nem tanulhatja meg, de varázstárgyak segítségével növelheti, tehát az áttörés mindig 0(X) formátumú lesz. Ahányas az áttörés szakértelmed, annyival kevesebbnek számít ellenfeled rezisztanciája a varázslataid ellen.
- ❖ Az LCS 1 most már tényleg törli a legendás csatában való jelentkeződesed.
- ❖ Javítottam egy hibát, amely szerint a játékos nagy ritkán a második körben átváltott egy másik ellenfélre, és azt kezdte ütni. Most már, ha valakit az előző körben ütöttél, az erősebb feltétel, mint hogy a harci programod a másik, rád támadó ellenfél támadását kéri.

Tihor Miklós

STATISZTIKA

2002. NOVEMBER 25.

TÁPLÁLKOZÁS (%)

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
zöldvérű	9.9%	9.8%	14.2%	10.9%	9.3%	7.6%	6.7%	5.4%	3.4%	3.3%
rovarevő	16.5%	15.7%	13.7%	16.2%	17.5%	16.8%	16.7%	23.8%	27.7%	13.3%
micinista	14.7%	14.8%	14.7%	15.4%	12.2%	15.3%	13.4%	15.5%	15.1%	16.7%
mágiafaíró	13.9%	15.3%	13.9%	12.6%	10.2%	14.1%	20.1%	7.7%	10.1%	13.3%
piromád	14.7%	15.7%	16.2%	16.4%	17.1%	12.6%	11.0%	8.3%	7.6%	10%
puhány	6.3%	6.8%	6.9%	9.3%	8.9%	3.4%	3.8%	1.8%	1.7%	3.3%
kőevő	9.9%	10.5%	11.2%	9.8%	7.3%	11.5%	8.6%	4.2%	5.9%	23.3%
tejivó	1.4%	1.7%	0.9%	1.3%	1.6%	2.3%	1.0%	1.2%	0.8%	0%
vegetáriánus	12.7%	9.6%	8.3%	8.1%	15.9%	16.4%	18.7%	32.1%	27.7%	16.7%

VÉGTAG MÉRET

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
1. végtag	36	12	15	20	24	29	27	30	36	34
2. végtag	34	0	13	20	24	26	29	30	29	34
3. végtag	37	0	0	0	14	24	27	27	37	32
4. végtag	29	0	0	0	0	0	0	22	27	29

VÉGTAG SZAKÉRTELEM

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
1. végtag	44	9	21	18	22	21	25	27	44	19
2. végtag	23	0	21	13	16	23	22	21	20	16
3. végtag	22	0	0	0	11	22	19	16	17	14
4. végtag	17	0	0	0	0	0	0	15	17	10

TULAJDONSÁGOK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
Erő	37	8	13	16	17	25	26	34	37	34
IQ	29	9	12	17	19	21	29	22	22	18
Ügyesség	33	9	11	12	14	22	33	23	23	17
Egészség	28	8	10	14	17	17	22	27	28	21
Mágia	33	8	12	17	18	29	25	33	27	21
Gyorsaság	48	9	14	24	34	30	37	48	46	40

HARCI SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
tűzlehelet	47	10	16	30	30	30	31	47	34	47
jéglehelet	40	9	15	17	36	36	25	34	39	40
savlehelet	38	13	14	18	26	22	31	38	33	34
elektr.lehelet	46	12	13	20	28	23	33	29	46	46
mérg.lehelet	41	13	12	22	20	28	28	39	41	14
regeneráció	32	10	11	17	20	21	32	27	22	18
tűskés bőr	43	10	13	14	19	34	24	20	43	7
vastag bőr	35	12	14	16	18	25	26	25	35	31
tűzimmunitás	18	6	6	8	10	14	14	18	11	6
hidegimmunitás	16	5	10	6	10	8	16	10	15	6
savimmunitás	12	2	4	6	8	12	10	11	9	10
elkt.immunitás	20	1	4	10	9	8	14	20	13	10
imm.mérg.gázra	11	3	4	6	9	11	10	9	10	4
imm.ktkt.méreg	15	3	2	6	7	10	15	14	12	10
rezisztencia	50	3	4	20	19	21	31	37	42	50
bűz/illat	47	12	15	25	24	36	30	47	40	34
lőfegyver	48	8	15	21	34	30	37	48	44	37

VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
kontaktméreg	45	7	15	18	23	34	31	29	45	0
bénító méreg	6	4	6	5	4	4	0	1	0	4
paraliz.méreg	34	8	13	21	24	24	34	30	33	25
vámpirizáció	13	8	10	12	13	13	8	10	6	8
manaszívás	10	2	3	4	10	1	5	6	10	0
rothasztás	29	6	10	10	20	24	11	29	10	5
tárgyirtás	13	1	4	0	0	13	12	10	0	0
energiaszívás	30	8	10	14	20	26	30	26	26	10
sebző méreg	29	10	10	21	24	25	23	29	10	3
roncsolás	21	4	10	10	13	14	21	14	12	12
öregítés	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

STATISZTIKÁK

	Ösz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
Galetki csaták	752	59	182	474	384	381	434	752	508	277
Galetki győzelmek	677	55	135	413	193	332	389	677	264	183
Torzsulított csaták	1533	196	415	699	925	1073	1103	1175	1533	1164
Torzsulított győzelmek	1103	157	375	659	881	999	985	1070	1103	1041
Leölt torzsulított	2932	187	477	972	1492	1621	1601	2200	2932	2317
Pszí csaták	540	0	0	33	158	337	448	540	495	285
Pszí győzelmek	467	0	0	27	118	273	414	467	421	136
Ájulások száma	468	43	44	72	103	247	316	468	311	240

ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galetki csaták	125073
Galetki győzelmek	56085
Torzsulított csaták	773364
Torzsulított győzelmek	660476
Leölt torzsulított	1046293
Pszí csaták	59558
Pszí győzelmek	32248
Ájulások száma	52540

KLÁN

semmi	48.2% Rang: 0
Halhatatlanok	4.5% Rang: 56
Tudósok	13.2% Rang: 57
Mágusok	10.3% Rang: 56
Pszionicisták	2.0% Rang: 56
Tiszogatók	4.2% Rang: 56
Katonák	3.9% Rang: 58
Mutánsok	5.7% Rang: 54
Tolvajok	4.2% Rang: 54
Bárdok	3.8% Rang: 55

MAX HP

Ösz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
239	56	76	105	131	160	177	205	234	239

SAKÉRTELMEK

	Ösz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
csapdakészítés	22	5	9	14	20	15	17	21	22	15
csapdaészlelés	17	4	8	9	11	16	15	14	17	15
zárnýtás	18	4	5	8	14	16	13	15	18	15
mászás	19	7	10	15	12	13	16	19	16	15
rugalmasság	16	3	7	10	10	9	15	14	16	11
meggyőzőkészség	15	3	7	11	14	14	12	13	15	10
transzformáció	15	2	6	10	11	14	13	15	12	11
auraészlelés	28	3	7	7	10	12	13	28	15	14
ékszerészlet	15	3	6	9	8	14	13	11	15	15
kereskedelem	19	6	10	12	9	11	19	15	17	13
szívósság	40	8	10	32	20	22	22	30	40	23
varázstitalfőzés	15	3	4	6	9	10	14	12	15	12
gyógynövények	29	8	10	14	11	17	29	22	17	18
nyomkeresés	33	3	9	12	13	29	30	32	33	30
vezetőkészség	12	3	5	9	12	10	11	11	10	9
pszí támadás	19	0	0	10	13	15	18	19	15	14
pszí energia	34	0	0	8	14	17	30	34	21	13
lopás	22	6	12	11	15	17	16	19	22	19
éberség	15	5	7	11	10	14	14	15	15	13
átokszórás	40	10	16	34	22	40	31	21	20	15
álcázás	27	9	11	16	25	25	27	25	25	25
lopakodás	16	5	5	6	9	11	12	13	16	14
régészlet	31	9	11	24	21	25	31	25	25	25
zene	40	7	15	15	22	20	32	29	40	18
tanulás	14	4	9	10	12	14	13	14	14	13
idézés	20	0	4	5	11	10	10	20	19	15
javítás	21	1	0	6	11	14	17	21	20	16
felderítés	20	5	0	8	13	14	18	20	16	13

HÍRNÉV

Ösz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint	8.szint	9.szint
9613	975	1395	8563	3683	9613	4263	4904	7119	5086

Nyafogó Nefejejs levelezése 37.



Drága Egyetlen Édesanyám!

Új színt, új kitévások. Még sohasem töltöttem olyan kevés időt egy szinten, mint a legutóbbi emeleten, a Fogak Szintjén. Nem télt el egy tucazt hét sem, és immár a Karmok Szintjének barlangjáratait rovom. A larvaszinten is több időt töltöttem, mint a hetedikén. Ennek persze az volt az oka, hogy oly sok időt vesztettem el a hatodikon, ezért pedig egyértelműen a nyomorult klánháború tehető felelőssé. Nyaff.

Mindazonáltal elég jó dolog, hogy ilyen gyorsan „átrohantam” azon a szinten, és máris a nyolcadikra értem, hiszen így – ha csak rövid ideig is – egy szinten lehetek olyan régi barátaimmal, mint például Csendes Don. Bár ők hamarosan már a kilencedik emeletet koptatják, de legalább megmaradt az az illúzióm, hogy nem maradtam el végtelenen mögöttük. Sajnos, itt én már nem haladok olyan gyorsan, mint legutóbb, ám erősen törekszem előre. De mielőtt a nyolcadik szintről mesélnék, ugorjunk vissza egy hónapot, hiszen a legutóbbi levelem ott szakadt felbe, hogy szövetségemmel, a Békeidők Hírmondóival, egy legendás ellenfél elleni csatára készülünk.

Az elmúlt időszak kétségkívül legjelentősebb eseménye a Monokonstrumatik Abarrunnal való viaskodás volt. Nem is egyszer, de háromszor győztük le az ősoleg gnómot... De ne vágjunk ennyire az események elébe!

A szövetségünk legfőbb harci szakértője kétségtelenül Varázslatos Mirella, ezáltal is ő osztotta be a csapatokat. Volt már néhány információnk Abarrunról, ezek úgy összegezhetőek, hogy jóformán csak lehetetlen lehetőségek megsebzni. Útsek ellen magas védelem, és – akkor még – elfogyaszthatatlannak látszó gránitbőr védő, óriási rezisztenciája pedig a varázslók számára teszi legyőzhetetlenné. Raadásul van némi immunitása tűzre és elektromosságra, tehát ezekkel a támadási módokkal is nehezen sebezhető.

Mivel egyértelműen az volt a szándékunk, hogy háromszor győzzük le a vén mélységi gnómot (egy akarunk tenni minden legendás teremtménnyel), Mirella összehívott három egyenlő erősségűnek tűnő „sehelő” csapatot. A legerősebb lehelethasználóktól a leggyöngébbekig szépen beosztott mindenkit. Jó néhányan voltak olyanok a szövetségünkben, akik eddig egyáltalán nem értettek az elemi leheletekhez, de most ők is elsajátították valamelyiket a Galetki Akadémián (mindent a szövetségért). Minden csapatban volt valaki, aki értett a sárkánylehelet varázslathoz, és mindenki előkészítette az ő harci képességét erősítő italt is. Mirella nagyon nagy gondossággal figyelt mindenre, és végül úgy tűnt, hogy némi szerencsével valamennyi csapat győzedelmeskedhet.

Én az elsőnek induló csapatba kerültem, így sebtében meg is beszélünk egy titkos találkozóhelyet valahol a csatornaszintek szegélyén, ott, ahová rendes körülmények között tilos belépnie a mezei galetkinek, hiszen ezekben a régiókban az összes szint összeér. De a legendás csatáknak éppen ez az egyik fontos vonzereje: különböző emeleteken élő galetkik harcolhatnak együtt, és ez más körülmények között lehetetlen.

Szóval ott álltunk, sötét csuklyába burkolózó galetkik ezen a távoli találkozópontra, reménykedve, hogy nem ront ránk az árnyékokból valamely nevesincs borzalom. Tizen voltunk beosztva ebbe a csoportba, így amikor hamarosan megérkezett a tizedik árnyék is, nem kérdeztünk semmit, hanem elindultunk Monokonstrumatik Abarrun barlangja felé.

A mélységi gnóm barlangja előtt szépen sorban mindenki hátravetette a kámszáját. Ott voltunk mind, sorba vettem társaimat: Ange, Nomis Le-





inád, Csagataj és Csagárdarzsav, Game Over, Lord Khalel, Varázslatos Mirella, valamint Zorander, a mágus... De várjunk csak, ki ő, a tizedik alak? Hamar megismertem: Jimmu Palimadarakosz, de róla őszintén szólvá azt hittük, hogy már rég letelepedett valamelyik szinten, befejezve a kalandozást. Mindenestre már vagy egy hegyomraj óta nem hallottunk róla semmi hírt. De hát akkor valakit otthon hagytunk! Borul az egész, jól föléptett taktika! Nyaff!

De nem volt idő a kétségbeesésre, az aprócska gnóm már a nyakunkon is volt. Két és félezer éves szemében az örület lángja égett... Vagy csak az a tűzgolyó csillant meg benne, amint kérdés nélkül a nyakunkra küldött? Nyaff! Szerencsére föl voltunk készülve erre is, így kicsit megroggyantunk ugyan, de nem csüggedtünk: gyorsan bekortyoltuk a lehelet-italokat, aztán hangos csatakiáltással rohamra indultunk. Csapatunk elemi iskolára specializálódott mágusa, Zorander pedig elmormolta a sárkány-lehelet és az elemi védelem varázslatot.

Csak az Ősök csodájában reménykedtünk, hiszen a győzelemhez elvben a csapat minden tagjára szükség lett volna, de mint oly sok esetben ebben a mesebeli Teron-hegyben, most is megtörtént a csoda: Jimmu Palimadarakoszról kiderült, hogy véletlenül ő is lehelettel harcol, így hosszú és kegyetlen küzdelem kezdődött. Abarrun nagy erejű elektromos kézzel próbálta ritkítani sorainkat, miközben hajáról sav csorgott sísteregve a barlangpallóra, szakálláról jégcsapok csüngtek, ruhája vízszint lángokban állt; feje körül mérgező felhő kerengett, és szerény személyemnek köszönhetően időről-időre elektromos szikrák szaladtak végig a testén. Eposzokba illő küzdelem után az utolsó pillanatban sikerült felülkerekedni a gnómon. Győztünk! Hazatérésünk után eufórikus ünnepegy kezdődött, hatalmas lakomát csaptunk, ahol bőségesen folyt az amúgy illegális ivirit-ital (amiből én természetesen csak mértékletesen fogyasztottam, hogy ne hozzak szegényt családom főseinek nevére).

Bár kicsit nehezeltünk Jimmura, amiért kérdés nélkül csatlakozott hozzánk, hamar megennyhültünk, hiszen ő nyilvánvalóan jót akart: nem gondolta, hogy mi konkrét csapatlétszámmal számoltunk, és úgy hitte, akkor jár el helyesen, ha egyszerűen csatlakozik az egyik csapathoz. Mi is hibáztunk természetesen, hogy nem néztünk jobban utána, hogy a „letelepedettek” látszó tagjaink közül hányan vannak olyanok, akik ténylegesen befejezték a kalandozást.

Csupán néhány milgandóltással később már a második csapatunk is útban volt a gnóm lakhelye felé (szegény gnómot néhány hét alatt többtucatszor páholták el a különböző szövetségek – bár eleinte ő is felülkerekedett néhányszor), és hasonló taktikával – tehát sárkánylehelettel erősített leheletekkel – könnyedén győzelmeskedtek fölötte. Hurra! Időközben az is kiderült, hogy Abarrun mégsem sebezhetetlen a vétagokkal harcoló galetkik számára sen: valamivel kevesebb, mint harminc gránitbőr védelmezi, és ez nem olyan jelentős mennyiség, amely egy elszánt csapat számára ne lenne leküzdhető. Így némi csapatmódosítás után (mely már a másodiknak induló csapatunkat is érintette) harmadszorra végül egy „ütős” csoportot indítottunk. Őket a nekromantiára specializálódott Csendes Don titánok szelével és őrzőgéssel erősítették, így végül is ők kerekedtek felül leggyorsabbán Monokonstrumatik Abarrunon.

Másfél hét alatt háromszor győzelmeskedtünk tehát, és mivel – legalábbis legjobb tudomásom szerint – egyelőre nincs olyan szövetség, amely négyszer is megküzdhet egy-egy legendás lényvel, ebben is mi voltunk az elsők. Hadizsákmány gyanánt két mágikus fülbevalót és egy karkötőt szereztünk, mindegyik varázslathasználónak való tárgy, az első kifejezetten az elemi mágusokat erősíti, míg a második inkább szellemi (esetleg nekromanta) varázslóknak való (mivel az áttörés szakértelmet növeli, amit pedig az elemi varázslóknál kiválóan pótol az elemek uralma, még akkor is, ha egy különös mágikus vihar miatt néhány nappal ezeldt a hatékonysága a felére csökkent). A varázstárgyak tulajdonosai a szövetség döntése alapján sorrendben Ange, Venom és Mirella lettek.



Ma már a következő ilyen teremtmény, a torz orgling el-
leni csatát tervezgetjük, természetesen itt is Mirella a fő
koordinátor. Ellene kísértetiesen hasonló módszerrel pró-
bálkozunk, mint a gnóm ellen: két lehelős és egy ütős
csapatot indítunk. Ebben az esetben a fő nehézséget az
jelenti, hogy a torz orgling három bivalyerős végtagjából
kettővel tárgyakat zúz össze, eggyel pedig rothaszt... Elég
gusztustalan teremtmény tehát, megérdemli, hogy jó
párszor összeverje a sok-sok szövetség. Időközben azt is
sikerült megtudni, hogy ki lesz a torz orgling utáni kö-
vetkező legendás lény: az Ósörg Dorka. Róla azonban a
nevének kívül mást még nem lehet tudni.

Húhá, most látom, hogy az óriási központi milgand fé-
nyre már fakultni kezdett, nincs tehát már messze a mil-
gandotlás ideje! Pedig még annyira mindent akartam me-
séli a nyolcadik szintre való megérkezéséről, itteni
kalandjaimról... Utalom ezt a kiképzőtábori rendszert,
amelyben minden mozdulatunkat megszabják (vagy leg-
alábbis megpróbálják...)! Nyaff!

Az első dolgom ezen a szinten is az lett volna, hogy vé-
gigligátogassam a központi csarnok épületeit, ám a legtöbb
zárva maradt előttem. Szerencsére valamennyire számí-
tottam is erre, mert kedves pszi-társam, Zuck, felhívta
rá a figyelmemet, így nem is nagyon próbálkoztam, ha-
nem egyenesen a helytartói palotába siettem. A különös
események itt is folytatódtak, egyrészt a helytartó, Ru-

madaül Beorp szeme vöröses fényben izzott (ennek is megvan a maga jelentősége, de erről egyelőre nem beszélhetek...), más-
részt kiderült, hogy ezen a szinten csakis akkor kaphatok küldetést, ha bizonyítottam elhivatottságomat és ártalmatlanságo-
mat. Nem olyan régen ugyanis az Ellenség állítólagos ügynöke betört erre a szintre, és befalt néhány tucat galetkét, mire
sikerült végezni vele. Azóta a bizalmatlanság légköre uralkodik erre felé. Az rendben is volna, hogy az átlagos galetkékben nem
bízunk meg, de bennem, bennem, akiről már ránézésre is látniuk kellene, hogy milyen igaz, bátor szív dobog a mellkasában?!
Nyaff!

No, sebjaj, teljesítettem a kitűzött akadálypályát (hogy miért ez a legalkalmasabb módszer arra, hogy valaki bebizonyítsa, hogy
nem az Ellenség ügynöke, ne töltem kérdezd), jutattam némi hálapénzt az illetékeseknek, és máris kaphatok feladatokat a kü-
lönféle központi épületekben.

Egyébként is idegenül mozgok ezen a szinten. Az hagyján, hogy erről az emeletről még nem készült Torz Talbot-féle útika-
laz – jó páran vannak, akik értékes értesülésekkel látnak el. Egyrészt ott van Ben-e-veer információ-archívuma, másrészt szö-
vetségi társaim személyes beszámolóit. Külön kiemelném Mirellát, aki egészen részletes ismertetést írt a Karomszint torzszü-
löttjeiről, kifejezetten szellemi mágusoknak címezve. Mint főtebb említettem, pszi-partnerem, Zuck is nagyon sokat segít,
sőt, meglepetésemre az ő barátja, Jégkirálynő is mesélt nekem néhány érdekességet egy konkrét kaland kapcsán. Ilyenkor min-
dig visszatér a szívembe a remény, látva, hogy még nem vezett ki a testvériség a galetki nemzetből.

A központi milgand fényre azonban már alig-alig pislákol (a saját milgandomat meg nemigen merem nagyobb fényre bűvölni,
mert az itteni bizalmatlanságot ismerve alighanem azonnal rajtam ütnenek a Rendfenntartók), ezért a Karmok Szintjének
iszonyatos szörnyüségéről, rettenetes csapdáiról, démoni ármányairól csak a legközelebbi alkalommal mesélek majd. Ó, de
gyűlölöm ezt a lakótanyai légkört! Nyaff! Remélem, egy szép napon majd megtehetem, hogy akár a következő milgandgyűjtá-
sok irhatok. A huszonötödik szint fölött állítólag mindenféle előjogokat kapnak a galetkék. Például szerencséjüket is úzhet-
nek (nem mintha ez annyira hiányozna). Eljutok-e oda valaha?...

Szeretettel ölel kisfiad:

Nefelejcs

a legendás csaták hőse

II. ZENE MISZTÉRIUMÁNAK VERSENYE

Üdv galetki testvéreim!

Újra megrendezésre kerül a Zene Misztériumának versenye, immár a második, mely remélem az elsőben tapasztalt nagy érdeklődést, bár nehéz lesz, azért felül fogja múlni. A versenyre mindenki jelentkezhet étrendtől, szövetségi és klán hovatartozástól függetlenül. Az eredetiség rendkívül ajánlott, bár ezt egy daloknak azt hiszem felesleges is említenem. Azon művekkel, mellyel már egy korábbi versenyen jelentkeztl, illetve melyek már megjelentek az Alanori Krónika hasábjain, nem lehet nevezni.

A zsűriben ismét a különböző klánok legnagyobb hozzáértő művészei kapnak helyet, kik végül majd odaítélik a csodás nyereményt, az Ősök Bűvös Lantját, mely jelenleg még a két korábbi győztesnél Alba Reginánál és Sir Barracudánál van.

Jelentkezz TE is!

Signy Mallory (#4912)

BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ:

2003. FEBRUÁR 28. 24:00

Az ideai kategóriák:

I. Vers

II. Novella

Ezek az egyszerűsített kategóriák a versenyzők korábbi igényei alapján jöttek létre, mely szabadabb utat enged a képzelőerőnek. Az egyetlen kikötés, hogy valamelyest kapcsolódjon a galetki fajhoz.

A nevezés

Pályázatodat küldd el nekem levélben, vagy e-mailben. A legfontosabb pedig, hogy ne felejtssd el megadni a pályázó karakter nevét és karakterszámát! Kérlek másolt példányt küldj el, lévén az eredeti kézirat visszaküldését nem tudom garantálni.

Nagy Zoltán

9438, Nyárliget, Kossuth u. 2

E-mail: nagyz@externet.hu

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatasz 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-térképen,
- ♦ rendszeres KT-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
- ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!),
- ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell.

EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES 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**



ŐSÖK VÁROSA

Kalandok Földje

2002. november 20-án elindult a régóta várt internetes játékunk a Kalandok Földje (KF). Az eddigi játékainktól eltérően ezt csak interneten keresztül, egy böngésző programmal lehet játszani. A játékban egy kalandozót alakítasz, amelynek faját és kasztját Te határozod meg. Kalandozód a Khal királyság szigetbirodalmában küzd a túlélésért. A kalandozót küldetések sokasága várja, több száz féle szörny teszi nehezebbé az életét, és több ezer féle varázstárgy várja a labirintusok mélyén levő kincseskamrákban.

A Kalandok Földjén a karakterekkel naponta lehet lépni. Minden tevékenység valamennyi energiába kerül, és addig játszhatsz, amíg tart az energiád. Ha elfáradtál, akkor pihened kell és 24 óra alatt teljesen regenerálsz. Lehetőség van arra is, hogy hamarabb lépjél újra, természetesen ilyenkor időarányosan kevesebbet gyógyulsz.

Mi történik azonban akkor, ha valaki nem tud minden nap lépni, vagy elutazik nyaralni?

Nos, ilyenkor sincs gond. Ha több mint egy napig táborozol, akkor a plusz időre járó energiád az úgynevezett energia tartalékba kerül. Amikor ismét tudsz lépni, akkor a tartalék felhasználásával be tudod hozni a lemaradásodat. A tartalékba több mint két hónapnyi energiát gyűjthetsz össze.

A Kalandok Földjét havi előfizetési díj ellenében lehet játszani. A havi díj 1500 Ft, ezért a pénzért három karakterrel játszhatsz. Lehetőség van ennél több karaktert is indítani, de az karakterenként plusz 500 Ft-ba kerül.

Amennyiben játszol a Túlélők Földjén vagy az Ősök Városán, akkor a zsetonjaidból a befizetést elintézheted a neten keresztül néhány kattintással. Amint megérkezett az előfizetésed rögtön indíthatsz magadnak karaktert. A frissen indított karakterekkel azonnal elkezdhetsz játszani, mindenféle várakozási idő nélkül. A Kalandok Földjén, más játékokhoz hasonlóan, a karakterek találkozhatnak, üzletelhetnek egymással. Ha több különböző fajú, kasztú karakterrel játszol, akkor a felhalmozott varázstárgyakat jobban tudod hasznosítani. Az egyirányú „kereskedést” nehezíti, hogy mindenkinek van egy ún. kereskedelmi kerete, amit nem lehet túllépni. Tehát senki nem játszhat úgy, hogy mindig csak kap tárgyakat, neki is adnia kell valakinek.

Lehetőség van a játék ingyenes kipróbálására is a free.kalandokfoldje.hu címen. Itt néhány megszorítástól eltekintve ugyanazt a játékot játszhatod. A két legfontosabb különbség: karakterrel nem hagyhatod el az induló zónát, és nem fejlődhetsz 3. szint fölé. Az ingyenes játékból nem vihetsz át karaktert az éles játékba. Az viszont megengedett, hogy mind két verzióban játsszál egyszerre.

A játékosoknak lehetőségük van az általuk érdekesnek tartott dolgokról emlékképet készíteni, amiket bárki megnézhet. Ez segítheti a tárgycserét két játékos között, de kaphatsz egy kis ízelítőt a régebb óta játszóknak komolyabb csatáiból is.

A játék szabálykönyvét a www.kalandokfoldje.hu címen találsz meg.

Mazán Zsolt

Ghalla News

108

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. december



HÓVIHAR

Az időjósok előrejelzése szerint különleges hideg várható a következő év januárjában a Túlélők Földjén. Borzalmas hóviharak és csontfagyasztó hideg fog uralkodni január 15. és február 15. között. A különleges hideg felébreszti ősi álmából a Jégvilág szunnyadó lényeit, amelyek további káoszt és pusztulást okoznak – hacsak, a Túlélők Földje kalandozói meg nem állítják őket! Remélhetőleg a harcból mindenki kivetheti részét, a nyugaton didergő ifjak a jégfarkasokkal, az esthar romokat turó veteránok pedig az óriási fagyférgekkel küzdve meg.

DRAKOLDER CSATAMEZŐK

A drakolder csatamezők eredeti terveink szerint az új területek legkeményebb kihívásai. Bármilyen tápos is lett valaki a Sötét Földön, számára is nagyon-nagyon nehéz kell, hogy legyen. Mindez nem azt jelenti, hogy a drakolder csatamezők megcsinálhatatlanok. Az új területeket úgy terveztük, hogy ahogy előre haladsz, egyre nagyobb eséllyel legyen az erősebb ellenfelekkel szemben. Ezért lehet a labirintusokban bizonyos területek lényei ellen jelentős bónuszt adó fegyvereket szerezni, ezért vannak az új varázslatok, és a fejlesztett képességek. Valóban, generáltunk néhány drakolder csatamezőt a 260 előtti területekre is, de ez nem jelenti azt, hogy egy, az esthar területekre épp bemezészkedő kalandorának képesnek kell lennie a végigjárására. A tesztelés során tesztakaraktérünkkel a küldetéssorozatokat végigcsináltuk, és ezután a drakolder csatamező nehézség nélkül teljesíthető volt.

APRÓK

- ❖ A kényszerport varázslat „okosítva” lett, használata előtt most már mindig törzs varázskövet, ha nincs rá elég varázspontod.
- ❖ A kör eleji tevékenységek után (de kezdeti parancsok előtt), most már nem hívom meg a feltételes gyógyítás parancsot.
- ❖ A TF-elés és IMádkozás közben történő FGY-re most már minden esetben vonja a gép a TVP-t.
- ❖ A 300 TVP-s idomításnál túlsorodulás történt, és a szakértelem nem nőtt, ezt a hibát javítottam.

- ❖ A Jégoszlop akkor is csökkenti az ellenfél védekezését, ha az megdobja a mentődobást (ez nem volt hiba, csak kérdezték).
- ❖ Az esthar területeken őshonos szörnyeket nem lehet ezeken a területeken kívül szörnykeresni.
- ❖ Ha estharos quwarg lény generálódik a Sötét Földön (Vasalt Bunkós képesség), akkor az ott nem ad fejlesztési pontot, viszont TP értéke 10%-kal magasabb.
- ❖ A nem megölt quwargért most már nem jár TU fejlesztés (Vasalt Bunkó képesség).
- ❖ Az esthar területeken vannak tárgyak, amelyek plusz „slotot” (KF-elő helyet) adnak, azaz lehetővé teszik, hogy pl. eggyel több köpenyed legyen. Ezzel volt egy hiba, amikor ilyen típusú tárgy helyére KF-eltél egy másik tárgyat, ezt javítottam, és az illegális KF-elést a program kör elején kiKF-eli.
- ❖ Most már a hajtócsillag is mágikusait sebez, az enciklopédiának megfelelően.
- ❖ Most már lehet feltételes mászást használni a tükörtoronyra is, ha van megfelelő mászóeszközöd (tyrkiai mászógép nem jó).
- ❖ A tanítványos isteni küldetéssel kapcsolatban, egy szövegfájl megsérült, és nem mentek ki az erre vonatkozó szövegek, ezt javítottam.
- ❖ Van egy új szörnyképesség, a kristálynyálka, amit Dornodon avatárja és még 1-2 egyéb lény használ. Ez egy nagyon erős tárgypusztító képesség. A technokolin váladékkal ellentétben, ez nagyobb értékű tárgyakat is elpusztít, és nagyobb eséllyel. A támadás 50-399 arany alapértékű tárgyra vonatkozott, ezt 50-199-re csökkentettem, valamint a siker esélye is kisebb lett.
- ❖ Azokat a szörnyeket, amelyek halálvarázs 2-t használnak, most már csak FT-vel lehet támadni, de az FT 9098 (azonnali halált okozó lények) is működik rá.
- ❖ A kódmágus szűrő elleni védetsége csökkent (de még mindig picivel nagyobb, mint a többi).
- ❖ A tűzkéz varázslat (azaz KT képesség) most már nem vásárolható meg Sutor Kragoru tornyában.

Tihor Miklós

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.

MEDITÁCIÓ II., AVAGY A LEBEGÉS TUDOMÁNYA (250. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A meditáció képesség kiegészítése, így +50% helyett +100% VP regeneráció is lehetséges, az EF-elés függvényében.

Enciklopédia: *(Helyhiány miatt az érdekes, de terjedelmes bevezetőt sajnos ki kellett hagynunk – a szerk.)* Sok idő eltelt, amióta a Meditációt kifejlesztettük, és az utóbbi hónapokban egyre világosabbá vált, hogy a Meditáció felfedezése csak az első lépés volt egy hosszabb úton. Egyre másra jöttek a visszajelzések a leglelkesebb kutatóinktól – Gábor a kalandozó (+ még a kettő legtöbbet fejlesztő) –, miszerint mostanában a kasztroplanális térben elmélyedve materiális testüket egyre könnyebbnek érezték, mintha valami különös energiával töltődtek volna fel, sőt, néhányan arról is beszámoltak, hogy egy-egy ilyen alkalommal kissé fel is emelkedtek a földről. Az ilyen előzmények után érdemesnek találtuk, hogy tovább foglalkozunk a kérdéssel. A kutatás végére egyértelművé vált, hogy a meditáció magasabb foka, a levitáció igenis lehetséges, mégpedig a kasztroplanáris térben való elmélyültség fokától függően. Ez azt jelenti, hogy minél több energiát fektetett valaki a kasztroplanáris tér kutatásába, annál több lehetősége lesz kapcsolatba kerülni vele hasznot húzni a felgyülemlett energiából. A képességek fejlesztése során évnűnek és teremő akarataunknak egy részét kivonjuk egy kasztroplanáris gyűjtőbe, ily módon auránk méretét is képesek vagyunk megnövelni a fejlesztés időtartamára. Az első 10 befejlesztett tudatpont a kapcsolattartást teszi lehetővé, míg a többi befejlesztett tudatpont már egyenesen az auránkat növeli meg, és pontonként mintegy 5%-kal szaporítja a pihenéskor regenerált varázspontjaink mennyiségét, a maximális 50%-ig. Kérdéses, hogy a 20. befejlesztett tu-

datpont után miért nem vagyunk képesek további energiákat uralni (a plusz 50% persze a 20 TU befejlesztése után is jár). A vélemények még a Közös Tudaton belül is eltérőek, ezért most nem térnk ki rá. Annyi azonban biztos, hogy e képesség segítségével az alapregenerálódáson és a Meditáció 50%-án felül további 5-50% varázsergia kinyerésére kapunk lehetőséget. Így egy lelkes fejlesztő képes lesz arra, hogy dupla VP mennyiséghez jusson egy pihenés során, ha pedig nekrofunon táborozik, akkor elérheti akár a 300%-os regenerálódást is!

Megjegyzés: A meditáció I. feltétel nélkül biztosította a +50% manaregenerációt. Más képességek ugyan feltételhez kötöttek, és körülményesebben, de akár +100% VP regenerációt is jelenthettek. Ezért az Ezüskigyók kifejlesztették ezt a kiegészítést, hogy ők is elérhessék ezt a bónuszt.

KASZTROPLANÁRIS LETAPOGATÁS (251. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A nem barátságos kalandozók nevét is megtudod.

Enciklopédia: A kasztroplanáris térben gyűjtött sok-sok tapasztalatnak és vizsgálódásnak köszönhetően ma már olyan apró rezdülésekre is tudsz figyelni, melyeket mások észre sem vesznek. Döbbenet! Hiszen minden kalandozónak saját kasztroplanáris tere van, melyek egymásba fonódva alkotják a közös tudatokat! És ezekben a lehetetlen szálakban minden benne van, amit az illető ismer. Te egyelőre még csak a legerősebb gondolatokat (az illető nevét) érzed, de biztos, hogy a fejlődés csak gyakorlás kérdése.

Megjegyzés: A képesség működésekor a „karakter ismertségi bit” ugyanúgy bebillen, mint normál találkozásnál.

EMBERÉ FARAGÁS (252. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Barátságos találkozásnál a másik kalandozó-
nak D6 TVP-nyi TF-elődés.

Enciklopédia: Rábredtél, hogy mi is az emberi faj legfőbb előnye, és ez a kiegyensúlyozott TULAJDONSÁGOKBAN rejlik. Mostantól, ha olyan BARÁTSÁGOS EMBERrel találkozol, aki nem tagja KT-dnek, megérzed annak legalacsonyabb tulajdonságát, és felhívod rá a figyelmét, hogy ne hanyagolja el azt sem. Ezután leállsz vele egyet tréningezni, aminek hatására az illető legalacsonyabb tulajdonsága D6 TVP-vel megnő. Megjegyzés: ettől a tulajdonság nem nőhet meg, tehát az illetőnek mindenképpen ki kell adnia legalább egy TF <tulajdonság> 1 parancsot.

Megjegyzés: Aranyosak ezek a „public relations” KT képességek, amelyek tulajdonképpen arra irányulnak, hogy a KT-t megkedveltesék a többi játékoskal, érdemes legyen a KT tagjaival barátságosnak lenni.

HATALOMPONT (253. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A KT tagok egy egyedi pontrendszer alapján rangsorolhatják magukat.

Enciklopédia: Mivel KT-nk hierarchikusan épül fel (akárcsak régi társadalmunk), ezért szükség van arra, hogy hatalmatad társaid (alattad és feletted állóknak egyaránt) előtt demonstráld. Ezt a hatalmat, tiszteletet, félelmet hivatottak jelezni a Hatalom Pontok. HP-t a KT vezetője oszt és vesz el különböző tettekért [bővebb felvilágosításért fordulj feléje]. A KT vezető egy kalandozó hatalompontját az EK 253 <kalandozó> <HP> parancsral tudja beállítani. A Hatalom Pont értéke 0 és 1000 között lehet. Ezenkívül megjelenik egy második számítás szerinti hatalompont is, ez a karaktered értékeiből (tulajdonságok, fegyver és egyéb szakértelmek, jellem, papi rang stb.) számolódik. A pontos képletet a KT vezetődtől tudhatod meg.

Megjegyzés: Egy ilyen egyedi rangsorolás számos dologra jó, a rangsoron kívül a KT tagok jutalmazását határozhatja meg, és szerepjátékos célokra is kiválóan alkalmas. Arról nem beszélve, hogy a pontszám későbbi KT képességek működésénél is meghatározó lehet, így inspirálva a KT tagot arra, hogy törekedjék a növelésére.

MÁGIKUS ELF DALLAMOK

(254. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: zenélés

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Minimum 30 TVP zenélés esetén plusz VP regeneráció.

Enciklopédia: Elgondolkodtál-e rajta, vajh mire is jó az a fránya zene szakértelem, azon kívül, hogy a kardfogú fülemülék repedtfa-zék hangorkánját el-lensúlyozzad vele... Eszedbe jutottak édesanyád gyermekkori történetei a vagány elf dalnokokról, akik dallamaik segítségével csurig töltötték mági-
kus potenciáljukat. Hohohoo, ezt neked is érde-
mes lenne kipróbálni! Neki is állsz a tervezés-
nek, próbálkozol veszettül, ámde végül boldogan
veszed észre, hogy kísérleteidet siker koronázta: ha
kis mértékben is (már a tündérmesék ígéreteihez
képest), de képes vagy ezentúl zene szakértelmed
használatával némi potya varázsenergiára szert ten-
ni...

Ahhoz, hogy ez valóban megtörténjen, legalább 30 TVP-nyit kell egyhuzamban zenélgtened, és az így nyert energia mennyisége pedig csupáncsak a ze-
nében való jártasságodtól függ. Ismét rájössz, hogy
mennyire szeretsz elf lenni, majd vidáman folyta-
tod a kalandokkal teli túrádat a Túlélők Földjén.

Megjegyzés: A kapott varázspont mértéke 12-es
szakértelemig szakértelmenként 3 VP, 13-18-ra
szakértelmenként 2 VP, 19 fölött 4 szakértelmen-
ként 1 VP, 60 fölött 6 szakértelmenként 1 VP. Tehát
pl. 100-as zenénél +64 VP-t ad. Igaz, KT képesség
nélkül is lehet VP-t kapni zenéléssel, de ekkor 1-20
zenére zene/2, 21 fölött zene/3, 51 felett zene/6 VP
jár, vagyis 100-as zenénél 28 VP a bónusz, azaz a KT
képesség +36 VP-t biztosít, ami a hasonló, 30 TVP-
ért VP-t kapok képességeknek felel meg. Még
annyit megemlítek, hogy míg a képesség nélkül
csak akkor jár VP, ha valaki nem városban zenél,
aranyért, addig a képesség akkor is ad VP-t, ha vala-
ki aranyért zenél (és ha nem kapna pénzt, akkor
pedig picit több VP-t kap).

MENTÁLIS FRISSÜLÉS

(255. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 2

Használati költség: 1 TU

Fejlesztheti: bárki

Hatás: 1 TU-t átvált 5 TVP-re.

Enciklopédia: A tudati energiát immár nemcsak
elméd, de akár tested felfrissítésére is képes vagy
használni. Ha az EK 40 <TU> parancsot kiadod, a
megadott számú tudatpontot átváltod TVP-re 1:5

arányban [azaz 1 TU-ért 5 TVP-t kapsz]. Ezt akkor is automatikusan megteszed, ha fordulód elején tudatpontjaid száma meghaladná azt a mennyiséget, melyet maximálisan kezelni tudsz. Amennyiben tudatod vezetője letiltja számodra az EK parancs használatát, úgy a regenerált tudatpontjaid egy részét automatikusan átváltod TVP-re (a fenti arány szerint), és ennek segítségével a maradékot befeljesztetted a képességbe. (Az utolsó TU-t mindenképpen EF parancssal kell befeljeszteni.)

Megjegyzés: A semleges KT-nak ez alapban megvan, igaz, a leleményes feltaláló KT kiegészítette egy-két hasznos aprósággal, mint pl. hogy a túlsordult TU-t automatikusan átváltja. Ez az ártalmatlannak tűnő képesség halálos borzalommá vált, a bugyorhoz hasonlóan, a tudatcsatával kombinálva. Többek között az ezzel való tápolásnak köszönhető, hogy most már sosem 100% a tudatcsata sikerének esélye.

LOTTÓ (256. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Bekerült a játékba a lottózás lehetősége. A KT tagok ennek hasznából részesülnek.

Enciklopédia: Az Arany Magisztrátus tagjai Fairlight leghűségesebb hívei. Istenük ígéinek terjesztésének a legfontosabb eleme a pénz. Ezért, kidogozták a pénzcsinálás legolcsóbb formáját. Persze a szerencse forgandó, de tudni kell megragadni. Ezentúl Ghalla minden játékos kedvű polgára kipróbálhatja szerencsésjét. A 9 naponta lévő lottósorsolásra LOT <1tipp> <2tipp> <3tipp> parancssal lehet tétet elhelyezni. Egyszerre bárhány szelvényel játszatsz. A tippelt számok 1-30-ig terjedhetnek. A parancs nem kerül TVP-be. Egy szelvény ára 10 arany, amelyet mindenhol, még a legeldegottabb zugban is, jelen levő Arany Magisztrátus-lottóügynököktől szerzhatsz be. Lottót csak készpénzért vásárolhatsz. A nyereményeket a húzást követő 35. napig lehet felvenni. (Aki az aktuális sorsolást követő 4. sorsolásig nem lép annak elévül a szelvénye.) A nyereményeket a sorsolást követő forduló elején személyesen adják át neked az ügynökök. A nyeremények kifizetéséért az Arany Magisztrátus Kereskedelmi és Innovációs Bank-Konzorzium – a Fairlight Bankhálózat független tagja – teljes anyagi garanciát vállal. Az első lottóhét kezdete 1998. nov. 17.

Magyarázat: A KT tagjai a lottójáték résztulajdonosai. Ha akarnak egyenlő részt kaphatnak a nyereségből. Ehhez azonban hozzá kell járulniuk az elindítási költségekhez. Ezt az EK 256 parancs kiadásával

tehetik meg. Az 1. húzás előtt ez 300, utána 1000 arany befizetését jelenti, készpénzben (nem bankszámláról). Tehát célszerű az 1 hónap várakozási idő alatt belépni. Ha a fenténél nagyobb összeget akarsz befizetni, ezt is megteheted, ekkor az összeget az EK 256 parancs 2. paramétereiként add meg.

Megjegyzés: Vitathatatlanul a legbonyolultabb kóddal rendelkező KT képesség, soha többet ilyen nem vállalkoz be. Sajnos, annak idején abba is belementem, hogy az egyszerűsített játéklottó helyett (ha valaki lottózni akar, a gép helyben dob neki 3 számot, és eldönti, nyert-e vagy sem, majd a várható értékek alapján rögtön kifizeti a nyereményt), belementem, hogy a valódi lottórendszerhez hasonló szimulációt építsek fel, amely kb. 10x összetettebb, és annyiban különbözik az előzőtől, hogy ha nincs elég érdeklődés, akkor a minimális nyereségek miatt egy idő után már senkinek nem lesz értelme játszani. Na mindegy, ez az én bajom most már, megcsináltam, és működik a rendszer. Más kérdés, hogy a játékosokat iszonyúan zavarta a „kötelező” szelvényvásárlás, ezért az ingyenes lottózást összekötöttük a banki kamat reformjával annak idején. Ezután a lottó már nem egy „polgárpukaszító” KT képesség, hanem egy érdekes színfolt, ami mellesleg bevételt generál a KT tagoknak.

VÉRGYŰJTÉS (257. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: 1 TU

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Más játékkal való találkozáskor vérszívás (+1 TU), ha elrontja mentődobását. Max. MXTU/7+1 TU gyűjthető így egy körben.

Enciklopédia: Egy éjszaka újra meglátogat a Herceg. Hosszú idő telt el mióta utoljára láttad. Már hozzászoktál új „életedhez”, de ébredéskor mindig a vér ízét és valami egyre erősödő kínt, szomjúságot érzel. – Kedvesem – mondja –, ideje, hogy megmutassam, miként csillapíthatod az Éhséget. A vér az, ami hatalmat ad nekünk... a halál felett. Annyira vágyunk rá, hogy ölni is képesek vagyunk érte... Fizikai, és szellemi kényszer, hogy elvegyük másoktól, hogy táplálkozzunk... Mert csak így tudjuk kordában tartani a Szörnyet, mely bennünk lakozik... Mert ha nem tesszük, dühöngő örültekké változunk – nem ismerve se ellenséget, se barátot –, bárki légyen is az, torokának ugrunk, hogy egyetlen vértengerré változtassuk a világot magunk körül... Szívjuk hát az éltető vért, hogy csillapítsuk az Éhséget, melyet megszüntetni sosem tudunk... Ez a mi átkunk: mások vére – a mi életünk. Látom, te is szenvedsz tőle. – A kezét nyújtja – Jöjj hát, ma légy az én vendégem.

Könnyed, szinte súlytalan léptekkel egy közeli táborhoz vezet. Néhány szó után látod, hogy az idegen teljesen a hatása alá kerül. Valóban magad is valami hasonlót kezdesz érezni, ahogy szemléled, mintha megváltozott volna az aurája. – Ne félj – mondja –, rád nem úgy hat, mint a normál halandókra. Csak kevesen tudnak ellenállni nekünk. Talán előre érzik azt a kéjt, mikor eggyé válna velünk, osztoznak a Csókban. A Csókban, mely – a testen csak alig – a lelken ejt sebet. Érzik az ürességet ott mélyen magukban, mely utána marad. A vágyat, hogy újra és újra találkozzanak velünk. Hogy felkínálják, mint halandók csak nyújtani tudnak. Hogy könyörögniék: tegyük őket is olyanná, mint mi magunk... Persze mindenki másképp viszonyul hozzá, de a Csók nyújtotta kéj valóban leírhatatlan mindkét fél számára. Nézd! – szinte kiáltja, és az idegen nyakán lüktető artériába harap (melyről egy ideje le sem tudod venni tekinteted). A sebből vér ömlik elő, s ő élvezettel nyeli. Anyyra belefeledkezik a szívásba, hogy szinte tudomást sem vesz rólad. Pedig benned minden egyes korttyal nő a vágy, hogy rávesd magad az idegenre, s a vért vedd te is. A Herceg felnéz – akarattal elszakítja magát a fekvő alaktól –, s megnyalja véres ajkát. Nem vagy képes tovább fékezni magad, félrelökőd és már nyeled is a vért. Füledben hallod, hogyan dobol az áldozatod szíve egyre gyorsabban, majd elcsitul, s teljesen megszűnik. Döbbenet nézel fel, a fekvő alak természetellenesen sápadtnak tűnik, még a szemed elé telepedett vörös ködön keresztül is. Egy erős kezét érzel válladon, furcsamód megnyugtató a szorítása.

– Hagyd őt, hisz már halott. Legyen ez áldozat a Szörny felé, melyet soha többé nem engedhetsz szabadon. Mert mi még őrizzuk az „embert” valahol önmagunkban. Mi el tudjuk dönteni, hogy ki legyen az áldozatunk. S nem kell mindenkit csontig kiszívnod, hogy jóllakj... Figyelj erre, ha legközelebb vadászol. A vér, amit magadhoz vettél, újabb változásokat indít majd el. S ha itt lesz az idő, eljövök hozzád megint...

Egy vörös rózsát ejt áldozatodra, búcsút int feléd, aztán eltűnik a hirtelen feltamadó ködben...

[Megjegyzés: a vérgyűjtés segítségével vérpontokhoz (tudatponthoz) juthatsz a fordulóban, más kalandozókkal való találkozáskor. Ha a képességet használni akarod egy fordulóban, akkor az EK 257 parancsot kell kiadnod, 1 vérpont árán (célszerű a forduló elején). Minél több TU-t fejlesztettél a képességbe, annál több vérponthoz juthatsz így. Az áldozatok mentődobásra jogosultak, MXTU-d és fejlesztésed függvényében. Akinek BA/FU parancsa van rád, automatikusan elrontja a mentődobást.]

Megjegyzés: A szokásos TU regeneráló képesség, a Vértestvérektől megszokott hangulatos, szerepjátékos csomagolásban.

NŐVÉRIDÉZÉS (258. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 3 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A mezőn levő épületet egy angyal fogja védelmezni, aki megbünteti mindenkit, aki megtámadja az épület lakóját.

Enciklopédia: Egy Raia papi közösség számára előbb vagy több megadatik istenétől, hogy olyan erőket hívjon segítségül a gonosz elleni harcra, amivel hathatós csapást mérhet a sötét erőkre. Ilyen segítségnek számít bizonyos angyalok vagy avatárok megidézése az anyagi síkra, ahol azok aztán elkezdik „áldásos tevékenységüket”. EK 258 parancsral 3 tudatpontért és 10 TVP-ért mostantól képes vagy az arkangyalok fajához tartozó védőnővér idézésére. Ezt a csodálatos teremtményt olyan mezőn érdemes megidézned, ahol olyan épületek vannak, aminek lakóit az angyal védő szárnyai alatt szeretnéd tudni. Hiszen onnantól kezdve, ha valami megátalkodott gonosz teremtmény bántani akarja az épület lakóit, előbb a védőnővérral kell szembenéznie és csak utána a ház lakóival. Amit az angyal nagy valószínűséggel meg fog akadályozni még az „élete” árán is egy teljes éven keresztül. Idézéskor azon a mezőn kell állnod, amin azok az épületek vannak, amiket védeni szeretnél az angyal által. Mivel az angyalok a fény útját követik, a védőnővér csak semleges és jó jellemű lakókat véd meg, gonoszokat nem. Az angyal mindaddig védelmezni fogja a rábízott mezőt, míg el nem pusztítják – ami az anyagi síkon szinte lehetetlen – vagy valamilyen mágia vissza nem taszítja saját síkjára.

Megjegyzés: Különlegesen jól etalált, szerepjátékos képesség, kitalálóját dicséret illeti. Ha valaki agresszívan megy be az épületbe, ahol a védőnővért elhelyezték, az agresszornak először a védőnővérral kell megküzdenie. A nővér nem sebez sokat, de igen kellemetlen képességekkel rendelkezik, gyóntat, varázslatot lop, és ütése permanensen elvesz 1 hitet és 1 max. ÉP-t, a TU és VP veszteséről nem beszélve. Persze, aki akarja, ezután még mindig ütheti a bent lakót. Az angyal eredetileg elpusztíthatatlannak volt tervezve, 777 ÉP-vel, 77-es védettséggel, de amikor már kifejezetten könnyen meg tudták ölni, ÉP-je 7777-re módosult. A Maffia KT később kifejlesztette a Maffiózó képességet (#293), amivel az angyal sötét ellenfelét idézik meg, és gígszí csatában mindketten elpusztulnak.

TÜLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT, KONKATK

□ Üdv! Keresem azt a tapasztalt, sötét lelkű, elf férfit aki segítené megmenzeni gyermekem, és segítené nevelésében is. Elérhetőség: Cziky Csaba 7100 Szekszárd, Ezerjő u. 46, vagy czikics@freemail.hu.

Cziky Csaba

SEGÍTSÉG

□ A nagy öregek ihletett prófétájának, Frodó társának és minden rászorulóknak üzenem a következőket: szöges bunkó (#8): bunkó + süntüske, 3d4+2 sebzés, 16 TVP Csontszuro (#12): bot + csontkés (bordacsont), 3D4+2 sebzés, 20 TVP Kis borpáncél (#45): 2 db királygyík bőr, +1 VÉ, 25 TVP Kígyóbőr kesztyű (#49): 2 db surranókígyó bőr, +1 VÉ, 30 TVP Bőrpáncél (#51): 1 db antilopbőr, +2 VÉ, 30 TVP Szöges páncél (#65): bőrpáncél + 16 süntüske, +4 VÉ, 24 TVP Mászókárom (#78): 6 db tigriszláng, 20 TVP Bakura csizma (#96): 4 db bakurabőr, +2 VÉ, 36 TVP Bevezetőnek ennyi. Írjatok az AK-ba, ha tudok, segítek.

Acharimordax (#4890)

□ Üdv mindenkinek! A gonosz kalandozók figyelmét és segítségét szeretném kérni. Van néhány aranyipikkely (legyen átkozott, aki kitalálta), és nem tudok tőlük megszabadulni. Azt kértém, hogy aki tud nekem sötét tekercset adni, jelezze! Természetesen fizetek érte! Libertannál vagyok, de bárhová elmegyek érte. Nagyon számítok a tudattársaim segítségére. Balfasz, kérlek segíts! Elérhetőségeim: Németh balász, 1095 Budapest, Mester u. 36. 4/1. Telefon: 215-8498 du. négytől. Nagyon számítok rátok! Előre is köszönöm!

Fénylő Isir (#2937)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ Az Északi Druida Szövetség, Ghalla legrégebbi Sheran közös tudata tagfelvételt hirdet. Ha szeretnél egy közepesen tápos, de patinás KT tagjává válni, írd beutatózó levelet a redy@ramet.elte.hu e-mail címre, vagy a 4684-es karakterszámra. Képességeink Istennőnkkel való kapcsolatunkat erősítik, de segítséget nyújtanak az ellenséggel vívott harcban is. Új tagjainkól KT-életünk felpozícióját is reméljük.

Redyque, fődruida

□ Hell-ho kalandorok! Igen, megint én vagyok az. Köszönöm Agamennonnak, hogy válaszolt a hirdetésemre. A Jégmágus KT alakul, lehet jelentkezni. Hogy mivel is foglalkozna igazából? A KT elsőrangú célja visszaállítani a havazást Erdauinon. (Ezt még nem tudni milyen szinten. Sajnos Ghalla éghajlata igencsak megváltozott, hó már csak nagyon ritkán esik,

APRÓK

akkor is csak a hegységekben.) További céljai: a jégmágia vizsgálata, tanulmányozása. Ezenkívül a hőésés a természet óvására is képes, ha télen nem esik hó, hanem csak fagyok vannak, rengeteg növény elpusztul, több mint amit néhány sötét lelkű elpusztít. Nem tudom, észrevettétek-e, de a jégvárászatok teljesen elvannak hanyagolva. Ezen segítené a Rendünk. Tehát aki kellő energiát érez magában a jégvárászatokhoz, az jelentkezzen nálam: Orosz Gyula, Etyek, Mester u. 76. 7091.

Berogurgi Titusz (#2735)

□ Mágiahasználók! Kévs a felhasználható varázspontod? Lassan fejlődik a mágia szakértelmed? Nem segítenek a társaid, ha gondjaid vannak? A problémáidnak két oka lehet: még nem vagy KT tag, vagy nem a megfelelő helyre léptél be! A kockázatok és mellékhatások elkerülésének érdekében mielőbb jelentkeztesd az Ars Magica KT-nál!

Quasimodo (#2849), KT vezető,

Tharr korlátlan hatalmú főpapja

□ Tisztelt Kalandozók! Több dolog miatt is vettem a „fáradtságot”, hogy írjak eme hasábközé. Először is alakul egy Jégmágus KT, melyhez embereket keresünk, már 3-4-en megvagyunk, de még kéne pár emberke. A KT inkább egyedű és szerepjátékos lesz, de amiket a „vezetőség” eltervezett, azok nagyon jól hangzanak. Jelentkezni lehet már nálam is. Más. Várok karaktereket egy újszerű szövetség alakításához (nem tudati), táp nincs benne csak egy halom szerepjáték. Nem fárasztok senkit itt a részletekkel, de ha megkeresel, akkor mindent elmondok! Más. Ki volt az a barna hosszú hajú árnymanó nő, aki szeptember 22. és 30. között lopott tőlem aranyat a (98, 54)-es koordinátán? Nem akarom én visszakapni, csak el szeretném hívni 1 randira. Mivel én egy magányos árnymanó fiúcska vagyok. Üdvözlöm a Szutykos Remákokat és Leah papjait. Ja és címem: Debreczeni Dávid, 1158 Budapest, Thököly u. 14., 20-530-1966 esetleg majtika@mailbox.hu, amúgy az Ördögi Kör weblapja: <http://okor.i.hu>

Majtika (#5317)

□ Üdv Elfek! Ha valaki érdeklődne a drow KT iránt, az azonnal keressen fel! Segítsétek a KT-t felélesztenii! A feltételünk csak annyi, hogy ne legyél jó jellemű, és élvezd a vadászatot, mint minden igazi drow elf. Az elérhetőségeink: Cziky Csaba, 7100 Szekszárd, Ezerjő u. 46, vagy czikics@freemail.hu.

Cziky Csaba

VERS

□ A szerelem rejtézik

A szerelem rejtézik
A megázott nap alatt
A szivárvány lábánál

A szerelem hazudik
Felállít sok áthághatatlan falat
Mit ledönteni nem mindig akarnál

Sorsunk romjain összetörve
Próbáljuk megövíni
Lelkünk tört köntöséből
Azt, ami még megmaradt.

Öngyilkos Álom (#3297), Összhangzat KT

□ Túléltem azt, mi sokan nem, mert barlang mélyén megrekedtem,
Jött a nagy tűz, mi létezett
s rombolt mindent, mi létezett.

Vihar végén beállt a csend,
és éhezni kezdtem ott lent.
Kibújtam hát a napfényre,
de nem láttam jelt az életre.

Sötét volt minden, s fekete
s mindent hamu temetett be
Elindultam keletre vízért
s hogy felfedezem a Túlélők Földjét.

Hrothgar Iglion (#1814)

EGYÉB

□ Hell mindenkinek! Azaz pokol mindenkinek! Gonosz társaim! Egy újabb gonosz vár beledozásra. Egyetlen problémája, hogy nem tudja melyik istenhez. Úgy hogy, ha van infó, segítség, azt kösz. Na már most, az előbbi szöveg nem függ össze Anon Lokohan hirdetésének ellenzésével, ugyanis én nem elmentem, hogy valaki segítsen másoknak, de egy szövetség eléggé pihent agyúaknak való ötlet. Aztán tolvajok: erre nem tudok mit mondani. Te is válj tolvaj, akkor már nem fognak annyit sunyiban lopkodni. Aztán úgy veszem észre, sok a „haladó” túlélő. Régebben tobzódtak a kezdők, de mostanra a kezdőkől haladók lettek, a féltésnek meg már abbahagyták. Tehát buzdítani mindenkit, játsszon TF-et! Na, pokol legyen minden felett!

Arusso Strequilen (#2879)

□ Hell mindenkinek! Nemrég tértem vissza a Túlélők Földjére, és lám, mindenki azért panaszkodik, mert nem ír senki az AK-ba. Nos, én is úgy veszem észre, mintha egy kicsit „el-laposodott” volna az aprók szekció. Tehát én is buzdítok mindenkit, bátran írjon, bármiről,

bármikor, bárhol, bárkinek stb. Más: én gonosz lévén ellenzem Aman Lo-Khan új tervét, miszerint segítségük a kezdőket stb. A kezdők elboldognak maguk, nem kell játszani az óvo szerepet. Erről a véleményét a hybrid@freemail.hu címre lehet írni. Ha hell mindenkinek!

Arusso Streuilen (#2879)

☐ Megint itt vagyok. Azon gondolkodtam, hogy sokan bíztatjuk egymást, hogy írjunk aprót, miegymás, de olyan kellemetlen, amikor megírsz valamit, és az csak hónapok múlva jelenik meg, amikor már valószínűleg tárgyatlan. Sajnos nem tudom, miért van, és azt sem tudom, hogy érdemes-e „örökzöldeket” írni. De én írni fogok, még akkor is, amikor már mindenki unja a fejemet, hogy mindig csak Ryu, meg ki a fene az. Lényeg az, hogy tényleg jó buli lenne feldobni az AK TF-nek szánt rovatát. De sajnos ez nem csak rajtam múlik, és azon sem, hogy hányszor mondom el ezt. Meg itt van ez a Zoli gyerek, aki még sokkal ezelőtt feldobott egy felhívást, miszerint jó lenne TF-talikat szervezni, összeröfenni, meg hasonlók. Ez az elképzelés haladna, ha lenne több jelentkező, és nem csak mindenféle 15-16. szintű kigyúrt állat, akik persze marha kedvesek, és segítenek nekünk, nyomoroncoknak, hanem a kezdők is kicsit több érdeklődést mutatnának. Tudniillik jó az a játék, de ahhoz, hogy még jobb legyen, tenni is kéne valamit. Persze ötlete mindenkinek van. Na mindegy. Abbahagyom, mielőtt lekussolnátok végleg. De attól még írni fogok. Most kijedtek meg. Aztán a végén átmegy teljes szövegbe ez a rovat, mert jól elbeszélgetek magammal. Sebaj, nem ez lesz az első alkalom.

Ryuu (#2049), a házisárkány

☐ Sziasztok! Sajnos „nyár” elején átkos kör támadott meg, így 106 napig a város melletti tanyán lábadoztam. Ezalatt sajnos nem fogadhattam, küldhettem üzeneteket. Most, hogy újra mozogni tudok, láttam csak, mennyi üzenetet kaptam a „pihenés” alatt. Sajnos a legtöbb nem volt dátumozva, így nem tudom, ki nekem mennyit késtem a válasszal. Bocsi, ha sokat kellett rá várni valakinek, de most írtam mindenkinek. Jut eszembe: anno meg volt beszélni pár találkozó Gatinban. Ha ez valakinek még aktuális, akkor én ott lennék, nekem még mindig fontos lenne. Kösz! Vegetálásom alatt történt velem egy-két furcsa dolog. Egy reggel egy yaurrebéli katona talált rám, és azt mondta, eddig jöttemim alapján nekem kellene visszalopni a királyság szent kardját. Mondtam neki, én nem lopok, erre később visszajött Borax „személyes” meghívásával, mivel annyira őszinte és becsületes vagyok. Én? Érti ezt valaki? Pár kérdés: A dobófégyvereket iga-

zán könnyebb megtalálni mint a lövedékeket? Valaki hallott már a Ghalla Newsban a Szabad Kompania nevű KT-ről? Én most hallottam rólok először. Ha én vagyok alulértésült, akkor bocsi! Valaki írna róluk? Egy régebbi AK-ban láttam egy kötélfelhasználás nevű szakértelmet, de máshol még erről sem hallottam. Ezzel mi a helyzet? A főzés meg jó lehetne, de egy kérdés: Mi lenne ennek a gyakorlati haszna? Na, mennem kell, jött értem a díszkíséret, aztán megyek a király elé. Csáó!

Vyergas (#5962)

☐ Üdv mindenkinek! A nevem Selgir. Reagálva az (#1468)-as játékos aprójára, íme egy butaság ára az életemből. Nemrég érkeztem a Kiegészítő Földről. Első dolgom volt még az elején begyűjteni a 2 DEM-et, amit a varázslóházakban lehet kapni. Persze, ha sikerül teljesíteni a küldetéseket. Nos, elindulva az 504-es varázslóhoz, összeakadtam egy vízionárral. A földbe dőngölt. A szerencsémnek köszönhetően, hogy megmenekültem. 6 életpontom maradt. Bérttem a varázslóhoz, miután kicsit összeszedtem magam. Megkaptam a feladatot. Elindultam. De nem jegyeztem fel, hol találkoztam a „barátommal”. Így ismét csata lett a dologból. 4 életpont választott el a DEM használatától, de a szerencsémnek vagy az Isteneknek hála, élek. Tanulság: Készíts térképet és jegyezd hol voltak olyan csatáid, ahol az ellenfeled túlélte a dolgot! Hát ennyi! Ha majd megtörténne még velem hasonló, írok. Viszlát, Ghalla!

Selgir (#4979)

SÜK VÁROSA HALAND

☐ Képzelmek mi történt. Lakik itt egy szerencsétlen vénység, ahányszor összefutunk, mindig valami probléma miatt aggódik. Pár napja például valami orglingtényészet számlálva gyűlt meg a baja. Fűt-fát ígért, ha segít nekik. Mondtam, hogy majd visszajövök holnap, addig gondolkodjon még egy kicsit. Másnap visszamentem, persze nekem kellett megoldani. Az öreg meg nekiállt rinyálni, hogy valami nagyhatalmú mágus zsarolja, mindennap elvisz tőle 10-20 füvet. Elbűjtám a barlangjába, és amikor jött a mágus, jól megnéztem magamnak. Hazamentem, és mozgósítottam a kapcsolataimat, nézzenek már utána a fickónak. Íme az eredmény: az illető varázslótanonc volt a kutyaszinten. Rendszeres feladata volt, hogy a füvezmester szobáját takarítsa. Egy nap stréberkedni akart, és elmosogatta az asztalon levő, büdös maradékokkal tele levő lombikokat. Másnap a füvezmester kereste azt az egy kertyi istenek italát, amit a Rúvel hely 50. szintjének

főmágusától kapott kölcsön, hogy analizálhassa. Amikor megtudta mi történt, rögtön megütötte a guta, és meghalt. Az iskola mestere bezáratta ezt a fajeftűt, és megígérte, hogy másnap a többi tanítvány okulására orgling disznóvá változtatja. A tanonc még aznap éjjel megszökött. Most itt bujkál, elbájolt néhány torzszülöttet, és ijedszgeti velük a kicsiket, itt a második szinten. Megígértem az öregnek, hogy megszabadítom ettől a „mágustól”. De sajnos nem értek a nyomkövetéshez. Ha valaki tudna segíteni, adnék az illetőnek egy terepnyát. Az első jelentkező nyer. A gyengébbek kedvéért: társat keresek az 50. TK-hoz a második szinten, és nyomkövetés kell. (30-559-5766 Laitc kérd!)

Besenyőanyibácsi

☐ Sziasztok! A remetétől az 50-es kalandot kaptam a 4. szinten. Jelenleg egyedül vagyok. Akit érdekel, írjon ide: pn11aja@zeus.kf.hu, vagy itt egy mobilszám: 30-313-06-83.

Alveris Bölcs

☐ Társakat keresek a 6. szinten az 50. TK-hoz. Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes A. u. 21. Tel.: 70-225-3028.

Ruh Nestah (#7734)

SZÖVETSÉGEK

☐ Múlnak az évek. A régi bajtársak elmaradnak mellőlünk. A lángoló szellemű tudós, elhagyott tárnák nyughatatlan vándora családost alapít, egyre ritkább vendége a közös barlangnak – hazahúzza a szíve. A dálnok, lágy dallamomozatlan lelkű tudója belefárad a küzdelembe, nem ebbe a korba, nem erre a világra született. Kétségeikben, vívódásaikban olykor mindannyian osztoznak. Egyek vagyunk, s fájnak a testünkbeli kitépést sebek. Hiányoljuk, visszavárjuk, s nem felejtiük őket. És nem adjuk fel. Az idők szelleme nem kedvez nekünk: galetki harcol galetkivel, testvér támad testvére, harci dobok lármája nyomja el a béke suttogó szavát. Mégis, mégis tovább kell adnunk a szót. A belső hang – a dallam ott szól mindannyiunkban – ha erre figyelünk, csalhatatlan irányítunk lesz a legnagyobb viharban is. És figyeljünk egymásra is: ha dalunk összevegyül, nem oltathatja ki a háború bömbölése sem. Tudom, hogy másokban is él még a hang, s él a remény is. Őket is szólítom: a nehéz időkben a legfontosabb, hogy összetartsunk. Jöjjetek közénk, őrizzük együtt a béke és a barátság szellemét! A szövetségünk erős, de most mindenkire szükségünk van. Ne az jöjjön, akit az erőnk, az épületeink vonzanak. Azokra várunk, akik az eszeméinkben hisznek, akik a jövőnk leteleményesíthetnek a zűrzavaros időkben. Nem számít, melyik szinten élsz, nem számít a rangod, csak a hited. Ezt fogjuk mérlegre ten-

ni, ha jelentkezel. Nincs sok helyünk, de ha erősen hiszel benne, hogy a Te helyed köztünk van, akkor valóban úgy is lesz. Nézz a szövedbe, és tégy próbát velünk! (Barlangunk levélcíme: bekeidok@yahoo.com). Ha többet szeretnél megtudni a szövetségről, látogass el a www.extra.hu/bekeidok címre, vagy kérdezz a fenti címen!

Csendes Don

□ Nem értem a lázadókat. Mi ellen lázadtak? A hetenként kapott pötya lélekenergia, a szintek közötti fejlődés gyorsító kamrák, a jól fizető küldetések ellen? Esetleg az nem tetszik nekik, hogy az akadémián bármit megtanulhatunk, vagy hogy a kereskedő minden kacsatót köteles megvenni tőlünk? Egyáltalán mit gondolnak, ki vagy mi a császár? Egy nagyhatalmú galetki, aki az összes többinek parancsol? Az ötvenedik szint környékén talán, de itt nem. Itt lenn a császár egy jelkép. A galetki faj erejének jelképe. A fény az éjszakában, mit követhetünk. Központi irányítás nélkül városaink a káosz söpörné el. Mindenki a saját feje után menne, s eluralkodna népükön a széthúzás. Hamarosan semmivel sem lennének különbe a csatornában bujkáló torzszülötteknél. Szükségünk van a császárra. A Venatorok egy császárhű szövetség. Aki hisz a császárban, az összefogás erejében, a galetki faj jövőjében, annak köztünk a helye. Jelentkezni lehet a főnöknél: Vasóklú Thornal (Ördög Péter, 2030 Érd, Nagy Lajos u. 16. tel.: 70-248-5956). Ne feledjétek: Venatorok!

Tacsóki Timbesül (#2578)

□ Tisztelt játékosársaim! Ismét szeretném felhívni azon karaktereire vagy játékosok figyelmét, hogy ha egy személlyel gondjuk van, ne az egész szövetségnek címezzék a válaszukat. Az AK 81-ben reagáltak egy szövetségem AK 79-ben megjelent hirdetésére. A hirdetésből a reagáló a következőket szűrte le. A Bölcsök okosak, mindenki más hülye. A hülye szó nem szerepel a társam hirdetésében, talán más módon kellett volna megfogalmaznia a véleményét. Mert így olyanokat is ellenünk fordíthat, akikkel amúgy jó a viszonyunk. Azt, hogy valaki milyen okból nem vett részt a lázadásban, nem tudhatjuk. Ezért őket elítélni nincs jogunk. Azért, mert nem harcol, meg nem gyáva, hisz más módon is értékes tagja lehet a fajnak. Vannak olyanok, akiket már sikerült meggyőzni a fent említett témákról. Ezúton üdvözlöm őket! És szeretnék elnézést kérni Regina Rascal kankurenstől, amiért csak most köszönöm meg pozitív hozzászólását egy régebbi hirdetésemhez. Várom választókat! Maradok tisztelettel:

Gal Etkins (#7284)

tisztogató a Bölcsök Köréből

□ Új hegymoraj, új remények, új kihívások. A legendás ellenfelekkel való viaskodás lehetősége olyanok figyelmét is fölkelte a szövetségek iránt, akik eddig közönyösebbek voltak az ilyesféle galetki-társulások iránt. Ha netalán Te is azok közé tartozol, akik mostanság keresnek maguknak szövetséget, engedd meg, hogy föl hívjuk a figyelmedet a miénkre, a Békeidők Hírmondóira. Sokan vagyunk és sokfélék, hiszen szellemiségünk az egyén szabadságát hirdeti: a lényeg, hogy ne okozunk kárt (ez nagyjából a tolvajlás, a „véletlenszerű” kineport és az éhínséghez hasonló ártó varázslatok s képességek tilalmát jelenti). Büszkék vagyunk arra, hogy immáron háromtucat különféle építmény sorozatik szövetségünk barlangcsarnokában (mire ezeket a sorokat olvasod, talán már ennél is több), és arra is, hogy a legendás csatákban megálljuk a helyüket – a lényeg mégis a szívünkben rejlik. Ha valódi barátokat, testvéries légkört keresel, ha nemcsak arra vágysz, hogy kapj, hanem adni is hajlandó vagy, ha szeretnél jobban megismerni bennünket, írd: bekeidok@yahoo.com. Szövetségünkéről tájékozódhatsz honlapunkon is (www.extra.hu/bekeidok); ajánlott olvasmány még Csendes Don „A tápolásom túl” c. cikke a Krónika 2001/3., valamint részletesebb bemutatkozásunk a 2001/8. számában. Szép karácsonyt és boldog új esztendő-t kívánunk mindenkinek!

A Békeidők Hírmondói

ÜZLET

□ Jéglehelettel növelő tárgyakat vásárolok a féregszinten.

Hooded (#7708)

EGYÉB

□ Dexter irányítója! Bocsáss meg a megszólítás miatt, de karaktered nevén és a szövetséget gyalázó megnyilatkozataidaidon túl szinte semmit sem tudok rólad (ennek a dolognak egyébként örülök). Azért eme fórumot választottam, mert máshogy nem tudtalak elérni. Nem gyűlöllek, mint ahogy te gyűlölöd az én szövetségetem. Én csupán szánalmat érzek irántad és a karaktered iránt. Irántad érzett szánalmam oka az a tény (mert, hogy ez tény), hogy számokra a szerepjáték karakter on, karakter off kifejezésekben merül ki. Karakteredet pedig az ötletszegény irányítója miatt sajnálom. Hisz valljuk be, az acsarkodásod nem vall túl nagy fantáziára. Gondolataidat olvasva azon sem lepődnek meg, ha esetleg a szövetségetem aktívan érintő dologban benne lenne a kezud. Vitára, mint ahogy a probléma értelmes tisztázására, képtelen vagy. A továbbiakban nem kívánok veled fog-

lalkozni. Kevés vagy hozzánk!

Tisztelettel:

Szekerényesi Zoltán (Bartleby)

□ Syndic! Köszönöm a 81. számban megjelent, enyhén burkolt reagálásodat, és ezúttal, ha lehet, még egyszer elnézést kérek tőletek!

Bartleby (#4786)

□ Üdvözöllek benneteket galetkitársaim! Ugyan nemrég érkeztem a Teron hegybe, de úgy vélem szólnom kell hozzátok. Még ifjonekoromban a Rúvel hegy hetedik szintjén egyszer megjelent előttem az ösök hatalmas szeleme. Nem tudom miért nekem mondta el ezt, és miért nem egy nagyhírű nagyhatalmú galetkinek. Pedig neki talán hinnétek, de nekem is hihettek, mert nincs bennem rosszindulat, és az igazat szólom! Hát elmondom mit hallottam, reméltem megfogadjátok, hogy a javatokat szolgálhassa. Az ösök hatalmas szeleme, melynek hatalma végeláthatatlan, és aki oltalmazza népünket a hegy mélyén, úgy látja, túl sok a negatív, gonosz lelkű köztünk. Galetkitársaim, intelligenciátok bizonyára több mint elég ahhoz, hogy megértsetek azt amit most mondani fogok. Ezért kérek benneteket, hogy nagyon figyelmezzetek a számamra! Meg kell látnotok, hogy az egyetlen út a pozitív irányba vezet! Más lenne az elvétele a démonok és az Ellenség módszere! Mi ne tegyük ezt! Ha más lelkű raboljuk el, akkor annak befogadásához a saját lelkünkől egy darabot el kell dobnunk. Ez a darab ugyan kicsi, és jelentéktelennek tűnik, sőt helyette erősebb is lesz, de előbb utóbb a saját halhatatlan lelked elvész! Olyanná válsz, mint egy vámpír, aki a lelkekre vadászik! Lelked elvesztésével a tudatod is tönkremegy. Torzszülötté válsz kinek elméjében az ösztönökön kívül semmi sincs!

Ank(#6058)

□ Zéémsh Lik... ööö Slika! Hogy is van ez? Nem olyan rég még svinnyogva bújtál a csatornaszint mellére, s nyomortuaságos életedet csak a fenséges Császárunk jóindulatának, no meg a guillotine-ok (gijotin) kevés számának köszönheted! És most, hogy újra nyíltan mutatkozhatsz a lakóhelyeden a csatornaszinten, ismét háborút kezdenél? Egyébként is azt hiszed, hogy hinne neked valaki? Melléd állna bárki is a buzogányfejűeken kívül? Olyan galetki mellé, aki kisebrendűségit érzésének köszönhetően semmitmondó jelzőket talál ki a neve mellé. Még hogy Ebenhadúr, már ne haragudj, de a prückömöt sem nevezném így Ja, és nem a császár akarta a klánháborút, hanem az a... mutáns meg a tolvaj bandája.

Bartleby (#4786)