

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Ezúttal a szerkesztői üzenet elején tesztek említését a mostani borítóképről, Vida László festményéről. A kép az áprilisban megjelenő Ősök Városa regény, a Rúvel hegyi legenda címlapjára készült. Ajánlom mindenki figyelmébe ezt a remek könyvet! A levelezős játékaink rajongóit elkényeztetjük a könyvek tekintetében, hiszen a nyári találkozóinkra megjelentetünk egy Túlélők Földje regényt is, és távlati – év vége és jövő év eleje – terveink közt szerepel egy másik TF könyv, egy novellás kötet, mely a TF és az ŐV közötti időben játszódik és egy újabb ŐV regény is. A regényekről jut eszembe, hogy az Ősök Városa játékosainak figyelmébe ajánlom a karakterpályázatot, részletesebben a 44. oldalon olvashattok róla.

Mire ez az újság megjelenik, addigra már javában kapható az új HKK alappakli, az Ősök Városa. Remélem, a sok tesztelés meghozza gyümölcsét, és mindenki kedvtelve csemegéztet majd az új lapok között! Az eddig nem kártyázó ŐV játékosoknak is meleg szívvel ajánlom az ŐV kártyát, hiszen ez egy teljesen új alapsomag, önállóan is játszható, így nem kell a korábbi HKK kiegészítőket összevásárolni. Sok olyan versenyt tartunk majd, ahol csak az ŐV lapjait lehet használni. És végül, de nem utolsósorban rengeteg, a levelezős játékból már ismert, torzszülöttel, varázslattal, fogalommal találkozhat az kártyázás során.

Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 4. (52.) szám (2000. április) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

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

Színábrák: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

Lapzárta: március 17. **A májusi szám lapzárta:** április 14.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

GYAKRAN FELTETT KÉRDÉSEK

Shadowrun

2

TŰ ÉS PAJZS

KG novella

6

KÖZVETETT ERŐFORRÁSOK

A KG-n

14

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hajó és hírek

16

LAPÉRTÉKELES

Az ŐV lapjai

17

HATALOM LIGÁJA

Ranglista

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK fórum

30

VERSENYBESZÁMOLÓK

Mágia méltósága

31

ÚJ VERSENYEK

Májusban

32

KEZDŐKNEK ÉS ÉRDEKLŐDŐKNEK

A KG kártyáról

34

ŐSÖK VÁROSA

Ami a szabálykönyvből kimaradt...

38

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Újabb panaszáradat

40

MÁR FELNŐTTEK VAGYUNK!

A szösszenet folytatódik

42

GHALLA NEWS

45

I. GHALLAI MACSÓ FESZTIVÁL

45

IV. GHALLA SZÉPE VERSENY

46

TF-FEJLESZTÉSEK

47

TF-VARÁZSLATOK

48

QUWARG STATISZTIKA

50

KT-TALLÓZÓ

51

APRÓK

53

Gyakran feltett kérdések SHADOWRUNBAN

Az alábbiakban azokra a kérdésekre próbálok minél alaposabb választ adni, amelyek az elmúlt hónapok folyamán érkeztek a szerkesztőség címére, vagy az Interneten olvasgatva bukkantam rájuk. A válaszokat néhol kiegészítettem a 3. kiadás szabályaival, ezeket nyugodtan alkalmazhatják a 2. kiadás szerint játszó is, mert érthetőbbé vagy egyszerűbbé tesznek néhány dolgot, de nem alakítják át drasztikusan a rendszert. A kérdéseket néhol „kozmetikáztam” az érthetőség érdekében, vagy ahol célszerűnek tűnt, összevontam őket. Mindenhol egykeztem a hivatalos szabályokra támaszkodni, ha nem sikerült ilyent találnom, a tesztelők valamelyike segített ki saját háziszabályaival.

DOCWAGON

A DocWagonnal kapcsolatban elhangzó leggyakoribb kérdés: milyen körülmények között, és honnan hajlandó a DocWagon csapata kimenteni különböző szerződésekkel rendelkező klienseit?

Nem árt tudni, hogy a DocWagon a szerződések között csak a szolgáltatások árában, az ingyenes újraélesztések számában, és az alkalmazottak haláleseti kompenzációjában tesz különbséget. Tehát a mentőosztag nem fog nagyobb kockázatot vállalni, vagy jobban egykezni azért, mert a kliens csuklóján platina karperec fityeg. Az MVM (Magas Veszélyességi fokú Mentés) tarifája ugyanis fix (sőt, a drágább szerződéssel rendelkezők ebből is engedményt kapnak), és a kliens halála esetén a számlát az örökösnek kell kifizetnie. A mentőcsapat tagjai tehát mindenképpen megkapják a prémiumot, akkor meg miért rohanjanak? A lényeg, hogy a szerződésben beígért tíz percen belül a helyszínre érjenek, ilyen szűk időkorlátnál pedig nincs értelme idő különbséget tenni a szerződések között. Ezen kívül a szerződések legnagyobb része csak alapszolgáltatásra kötött, és nem tüntetné fel túl jó színben a céget ha elterjedne, hogy kivételezik a gazdagabb ügyfelekkel. A kliensek jó része esetleg másik céghez pártolna, ezt pedig nem engedhetik meg maguknak. Az egészségügyi szolgáltatások terén is kemény konkurenciaharc dúl...

Rengeteg játékos él abban a tévhitben, hogy ha DocWagon szerződése van, a mentőcsapat bárholnan kiharozza. Óriási tévedés. Először is, a karperec csak akkor adja le a riasztást, ha valaki aktiválja (illetve ha erőszakkal eltávolítják). Egyedül a szuper platina szerződés tulajdonosai rendelkeznek olyan karpereccel, amely érzékeli viselője életfunkcióit, és a kritikus határ elérésekor automatikusan

riasztja a DocWagon-t. Tehát a kedves platina tulajdonos is nyugodtan elpatkolhat szép csendben a DocWagon HQ falainak tövében, ha nincs a közelben senki, aki értesíteni tudná a központot. Mellesleg a karperec jeleit igen könnyű zavarni, ha valaki ilyesmire is gondol (a karkötő zavarás szempontjából 2. szintűnek számít). Másodszor, a DocWagon mentőosztaga *soba, semmilyen körülmények között* nem hatol be területenkívüli jogokkal rendelkező cég területére. Nem az a problémájuk, hogy lehölhetik őket, hiszen bizonyos esetekben sokkal nehezebb dolguk van, ha egy pusztulati bandaháború kellős közepéből kell kihozni a sérültet. Egyszerűen csak nem óhajtanak határsértést elkövetni, amiért később esetleg a Társasági Tanács előtt kéne felelniük (felelősségre vonás, kártérítés stb.). Szépen köröznék a céges terület határán, és engedélyt kérnek a belépésre. Ha nem kapják meg, akkor hazamennek a legények... Nem fogják céges szerződések ezreit kockáztatni néhány mezei árnyvadász platinája miatt. Harmadszor, a DocWagon a várossal kötött szerződést, ezért senki kedvéért nem fognak a városon kívül mentőakciókat végrehajtani. Pont azért ígérnek maximum tíz perces érkezési időt, mert azt tartani is tudják – de csak a város határain belül.

LONE STAR

Sokan kérdezték, mi a különbség a Lone Star két akciócsoportja, a SWAT (Special Weapons And Tactics) és az FRT (Fast Response Team = Gyors Reagálású Alakulat) között. Hallottam már olyan véleményt is, hogy „a SWAT-ot akkor küldik, ha a tűzoknak életben kell maradniuk”. Bár van benne némi igazság, azért ennyire nem lehet a dolgot leegyszerűsíteni. A két egység különböző igazgatóságok alá tartozik, és folyamatosan rivalizálnak egymással.

A Lone Star Sourcebook-ban részletesen benne van a két egység leírása, de azok kedvéért, akiknek nincs meg a kiegészítő, röviden összefoglalom a lényegét. Az FRT a Közlekedési Igazgatóság játékszere, és eredetileg az austin-i részleg igazgatónöje hozta létre pontosan azért, hogy a bajba került járőröknek ne kelljen mindig a SWAT-tól segítséget kérniük. (Akkoriban Austinban a heves bandaháborúk miatt a járőrök szinte mindig túlerő ellen harcoltak.) Az új egység fényesen bevált, a két alakulat közötti presztízsharc pedig azóta is tart.

Az FRT-t főleg akkor hívják, ha a gyorsaság fontosabb a gondosan megtervezett taktikánál, és kevésbé kell tekintettel lenni az okozott kárra (értsd: bármi szélölhető...). Fegyvereik és felszerelésük sem kimondottan precíziós

munkára valók. A csapat mind a tizenkét tagjánál állandó felszerelés a nehéz páncélzat, sisak, elektromos kesztyű, kábítóbot (ez utóbbi kettőt nemigen használják...), kábítógránátok. Oldalfegyverként Colt Manhuntert vagy Ruger Thunderboltot viselnek. Az osztag nyolc tagjánál H&K 227-S géppisztoly van, természetesen fegyverkapcsolattal és visszarúgás-csillapítóval. A maradék négy tag két AUG-CSL rohampuskát, egy Mossberg CMDT-t és egy MA 2100 mesterlővézpuskát hordoz magával (ebbe rendszerint robbanó lőszer van tárazva). Ez persze csak az alapfelszerelés. Ha a körülmények úgy kívánják, a géppisztolyokat lecserélik rohampuskákra és gránátvetőkre, a mesterlővézpuskát rohamágyúra, a Mossberg-et pedig giroállványról fitegő 6PAK golyószóróra. Szállítóeszközök Ares Citymaster és WK-2 Stallion helikopter. Standard kibervek a fegyverkapcsolat és a huzalozott reflexek, de bármi más is előfordulhat. Néha hermetikus varázslók, sámánok, vagy fizikai adeptsok is akadhatnak közöttük, de ha nem, akkor sem ritkák a más varázslók által a csapat tagjain állandósított varázslatok.

A tagok folyamatosan cserélik a helyüket a csapaton belül, ezért bármelyikük képes helyettesíteni a társát.

A Taktikai Igazgatóság szárnyai alatt működő SWAT más elvek szerint üzemel, ők gondosan megtervezett taktikát követve igyekeznek csak a szükséges mennyiségű kárt okozni (például tűszabadtításnál). A legjobb felszerelésért kapják, és a legalaposabb kiképzésben részesülnek.

Egy átlagos Swat-osztag tizenhat főből áll: nyolc lövész, egy harci dekás, egy harci mágus, négy mesterlővész és két jelző. A mesterlővézsek két csoportban, egy-egy jelző mellé beosztva dolgoznak. A két mesterlővész a jelző utasítására mindig egyszerre, egy célpontra lő. A dekás és a rigó dolga átvenni az irányítást az esetleges védelmi rendszer fölött. A csapat munkáját robotok is segítik. Szállítójárművek parancsnoki központtá átalakított Chrysler-Nissan G 12a lépgárnás jármű. A csapat felszerelése sokkal könnyebb az FRT osztagokénál: páncéldzseki, AK-97 rohampuska, Colt Manhunter.

A SWAT osztagokban nincs keresztben-képzés, minden tag csak saját szakterületére specializálódik.

Tehát ha egy rendőrájáró túlerővel kerül szembe, azonnal az FRT-t fogják riasztani, mivel: 1. azonos igazgatóság alá tartoznak, így nem szükséges más igazgatóságokkal alkudozniuk, más fejeseket győzködniük, ezáltal pedig jelentősen lerövidíthetik a reakcióidőt. 2. az FRT szinte percekben belül, a meglepetés előnyével az oldalán léphet akcióba. Hosszas tervezés nem szükséges (és az útközbeni eligazítástól eltekintve nincs is rá idő), az általuk felvonlatott hatalmas tűzerővel szinte bárkit képesek elsöpörni, nehéz páncélzatuk pedig megvédi őket a kézifegyverektől.

A SWAT-ot viszont akkor riasztják, ha pusztán erővel és gyorsasággal nem lehet a problémát megoldani. A SWAT alkalmatlan egy FRT-stílusú frontális támadásra, felszere-

lősük sincs egy ilyen akció lebonyolítására, és kiképzésük sem teszi őket rá alkalmassá. Az ő erejük a pontos tervezésben és az összehangolt, gondosan felépített, teljes precizitással végrehajtott akciókban rejlik.

RENĐŐRJÁRÓROK, AVAGY A „KÖNNYŰ PRÉDA”

Néhány szert ejtenék még a Lone Star járőrök „védelmében”, mert ezeket a valójában igen jól képzett zsarukat sokan hajlamosak némelyik fantasy sztori városi őrségével azonosítani. A „jöhetnek mind a tízen, nyolc ügyis mindig a levegőben lesz” hozzáállás azonban nem feltétlenül válik be a Star rendőreinel (igaz, ez főként a mesélőn múlik). A cég megpróbálja megvédeni drága pénzen kiképzett alkalmazottait, és persze értékes felszerelését. Mellesleg a LS kiképzés 16 hétig tart, és főként a háborús veteránok közül válogatnak. Ezért senki ne legyen meglepve, ha némelyik mezei járőrnel egzotikus kibervek bukkannak fel.

Minden, az utcán dolgozó zsarut ellátnak egy, a DocWagon szuper tapatina karperecéhez hasonló, de még érzékenyebb készülékkel (a szerkezetet a szívhez közel helyezik el, ezért hamarabb észleli a rendellenes életfunkciókat). A biomonitor a kritikus értékek észlelésekor leadja a jelet a legközelebbi vevőállomáshoz (ez általában egy járóautó). A szerkezet használata azonban nem kötelező a rendőrök számára. A cég ezen kívül minden járőrének DocWagon arany szerződést tart fent.

A LS-nál gyalogos, motoros, és autós járőrök teljesítenek szolgálatot. A legtöbb feladatra az autós járőrök vannak felkészítve, ezért róluik beszélnek kicsit bővebben.

A kétfős járőrök autójt fejelet számítógéppel szerelik fel, mely alkalmas kódolt üzenetek fogadására és küldésére, valamint LCD-ken keresztül képes közvetíteni a rendőrségi járművek és robotok kameráinak képét. A fontos adatok kivethetőek a szelvérdőre, mert a járőrök *soha* nem csatlakoznak rá a számítógépre.

A felszereléshez tartozik még két Mossberg CMDT puska (fegyverkapcsolattal), golyóálló mellény (4/3), Defiance Super Shock kábítópisztoly, és a standard oldalfegyver (Ruger Super Warhawk).

Az autót védelmi berendezésekkel is ellátják: a karosszéria külső felülete és a hátsó ülés bármikor áram alá helyezhető, a tetőn pedig villanófény szolgál (előre és hátra) a támadók elvakítására. Ha valaki le akarná nyúlni a járgányt, akkor először meg kell találnia, és hatástalanítania kell a kamerákat, amelyek közvetítenék a képét a legközelebbi vevőállomáshoz felé. Ha ezzel megvan, utána – vagy inkább vele egy időben – ki kell iktatnia a belső védelmi berendezéseket. Ez lehet bénító gáz, elektromos áram, vagy bármi más. Ahhoz azonban, hogy eddig eljusson valaki, először el kell intéznie a két zsarut. Ha sikerült a dolog, kb. 5-8 perce van az autólópasra, mert az FRT rendszerint a DocWagon előtt érkezik...

HOGYAN MŰKÖDIK A VÉRMÁGIA?

Játékosok számára leginkább sehoj. Vérmágiát csak nem játékos karakterek használhatnak, de velük sem találkozni túl gyakran, mert kb. 99,5%-uk az Aztechnology védőszárnyai alatt tevékenykedik.

A vérmágiát használó varázsló egy „donor” életerejét használja fel arra, hogy csökkentse a varázslat kimerülését. A varázslónak pl. egy késsel fizikai sebet kell ejtenie az áldozaton a varázslat elmondása közben. A két cselekedet befér egy összetett tevékenységbe. A dolog csak akkor működik, ha az áldozat képtelen a védekezésre (a támadás célszáma 2, a donor Testtel rezisztálhat, harci tartalék használata nélkül). A sebész erejét a varázsló határozza meg, de az maximum akkora lehet, amekkora sebzést a fegyverrel okozni képes. Ahány rubrikányit sebez a varázsló, annyi sikert könyvelhet el magának a kimerülési próba alkalmával. Minden egyes túlsordult rubrika másfél sikerrel egyenértékű (a végeredmény lefelé kerekítve).

A donor csak öntudatánál lévő, intelligens lény lehet. A varázsló önmagát is használhatja donorként.

EGYÉB KÉRDÉSEK

Lehet-e egy megnövelt reflexek képességgel rendelkező fizikai adeptsnak huzalozott reflexe (és így kezdésből 5D6 kezdeményezése)?

A 2. kiadás szerint még igen, de a 3-ban ezt a „tápot” már kiküszöbölték. Különböztet a megfelelő beavatottsági szint elérésekor az adepts akár 7D6-tal is kezdeményezhetne (3. szintű megnövelt reflexek + 3. szintű huzalozott reflexek).

A kiberszembe további esszenciavesztés nélkül beültethető kiberverek értékébe beleszámít-e maga a szem?

Nem. A kibereültetés értéke 0,2 Esszencia, és ezen kívül még beültethető 0,5 Esszencia értékű egyéb kiberver, további Esszencia-vesztés nélkül. Tehát pl. felvillanás védelem, hőtátás és fényerősítés kiberszembe ültetve összesen 0,2 Esszenciába kerül. A 3. kiadásban ezt annyival egészítették ki, hogy ha a szem alfás kiberver, akkor az összes benne lévő egyéb kibervernek is alfásnak kell lennie.

A könyv szerint: „A karakter mágikus tartaléka megegyezik a karakter Varázslás szakértelem szintje (vagy annak bármilyen koncentrációja vagy specializációja...)” stb.

Tehát a nagy kérdés: Most akkor melyik értéket kell számolni? Ha a 4-es Varázslással, 6-os Varázslatmondással, és 8-as Harci varázslatok szakértelemmel rendelkező Patkány sámán rituálisan érzékelés varázslatot mond el, majd ugyanabban a körben harci varázslatot kell rezisztálnia (netán még ő is elmond egyet), akkor hogyan alakul a mágikus tartaléka a kör folyamán? Ez persze elég extrém példa, de mégis hogyan kell ilyenkor számolni a tartalékot?

Ha valakinek van hozzá elég türelme, akkor bizony folyamatosan számolgathatja a szinte fázisonként (egy kör alatt akár 2-3 alkalommal is) változó mágikus tartalékot. Én is meguntam egy idő után, ezért házi szabályként bevezettük, hogy a mágia tartalék mindig megegyezik a Varázslatmondás koncentrációval (ha nincs ilyen, akkor természetesen az alap Varázslás szakértelemmel). A totemek módosítóival viszont mindig számolni kell, hiszen ez a totemek egyik jellegettsége. Lehet alkalmazni a 3. kiadás szabályait is, de ilyen esetben már a karaktergenerálásnál érdemes bevezetni. A 3. kiadásban a mágia tartalék egyenlő az Intelligencia, Akaraterő, és Mágia tulajdonságok összegének harmadával (lefelé kerekítve). Így egy állandó, soha nem változó értéket kapunk. A totem módosítók sem a tartalékhoz adódnak hozzá, hanem csak plusz kockákat adnak a próbához (vagy vesznek el belőle).

Az Utcai Szamuráj Katalógusban, a Narcoject fegyvereknél az van írva, hogy csak a harci tartalék kockáit lehet felhasználni a célszám elleni dobáshoz. De mi a célszám?

Hivatalos verziót sehol nem találtam, de valószínűleg a támadó tűzfegyver szakértelmére (vagy az alkalmazott koncentrációra vagy specializációra) gondoltak (nem pedig a méreg erejére). Házisabály: A fegyver ereje sehol nincs megadva (csak a méregé), ezért nem lehet tudni, milyen eséllyel megy át a páncélon. Az energiaszintet 6-nak vesszük, ez egyenlő egy könnyű pisztoly sebzésével. Ebből az értékből lejön a célpont ütési páncélzatának szintje. A támadó dob a megfelelő tűzfegyver szakértelmével (plusz harci tartalék), minden elért siker növeli eggyel az energiaszintet. A célpont dob a harci tartalékával (célszám a támadó alkalmazott tűzfegyver szakértelme), minden siker eggyel csökkenti az energiaszintet. Ha az energiaszintet sikerül nullára csökkenteni, akkor nincs sebzés, a méreg nem jut a szervezetbe. Ha viszont a lövés betalál, lehet Test próbát dobni a méreg 6H sebzése ellen. A pisztoly sebzése csak elméleti, a számolhatóság miatt, valódi fizikai sebzést nem okoz.

Ha egy asztrálban tartózkodó varázsló megidéz például egy figyelőszellemet, akkor tudja-e arra használni, hogy rajta keresztül fizikai célpontra mondjon támadó varázslatot?

Igen, feltéve, hogy többé, mint nagyon akar szellemeket idézgetni. Egy gyenge figyelőszellemet nagyon könnyű megidézni, és mivel manifesztálódott formájában egyszerre van jelen a fizikai és az asztrális síkon, nagyszerűen használható arra, hogy rajta keresztül a varázsló fizikai célpontokat támadjon. A szellemek azonban nem szeretik, ha ilyesmire használják őket, ezért ezután mindegyik szellem a megidézés után azonnal megpróbál elszakadni a varázslótól (azaz a varázslónak harcolnia kell az irányításért).

A helyi szellemek birtokai átfedhetik-e egymást, illetve egy birtokhoz tartozhat-e több szellem is?

Olyan területen, melyen több helyi szellem birtokának is megfelelő lehet (például egy erdővel borított hegyoldal), a sámánnak kell kiválasztania, milyen birtoknak tekinti a helyszínt. Bármikor „átválthat” a másik birtokra, de ilyenkor úgy kell tekinteni, mintha elhagyta volna az előzőt. Az első birtokon megidézett szellem ilyenkor eltávozik, de a legutolsó parancsot még megpróbálja teljesíteni. A birtok változtatásakor a sámán azonnal új szellemet idézhet. Egy birtokon egy sámán csak egy szellemet idézhet.

Mire jó a reflex-kapcsoló (reflex-trigger)?

A reflex-kapcsoló egy apró kiberver, amit a huzalozott reflexekkel együtt (tehát utólag már nem lehet) ültetnek a szervezetbe. 0.1 Esszenciát vesz el, és segítségével egy egyszerű tevékenységgel kikapcsolható a huzalozott reflex. Kikapcsolt reflexekkel az enyhén terminátor jellegű karakter sem fogja túlreagálni a dolgokat. Másik előnye, hogy ilyenkor minden kiberver-érzékelő célszámához +4 adódik.

Számítanak-e varázslásnál a takarásból adódó láthatósági módosítók?

Igen.

A Narcoject és Defiance Super Shock fegyverek sebzését növelik-e a támadás során elért sikerek?

Háziszabály: Nem. Sőt, a célzott lövés sem változtatja meg a sebzés kódot. Az áldozatnak ugyanis tökmindégy, hogy a mérég a kisujján, vagy a homloka közepén hatol a szervezetébe. Az elért sikerek sem fogják a mérget erősebbé tenni. Ugyanez áll az elektromos kislülésre is. Magának a lövedéknek pedig nincs sebzése, amit a sikerek növelhetnének.

Sérülések rezisztálásánál, illetve varázslat-kimerülési ellenpróbáknál számítanak-e a sebesülési módosítók?

Nem.

Lehet-e a varázslókat azonosítani a varázslataik alapján?

Igen. Minden varázsló egyedi módon használja a mágiáját, ezért ugyanúgy azonosíthatók, mintha az ujjlenyomatukat hagynák a helyszínen. Így megállapítható az is, hogy az adott varázsló milyen típusú varázslatokat használ, mik a gyenge és erős pontjai stb. Bizonyos cégek rendszeresen vizsgáltatják saját varázshasználóikkal az idegen varázslók varázslatainak „lenyomatát”, és saját kis archívumot tartanak fent. Persze vannak nehezebben megkülönböztethető lenyomatok is, például az azonos mestertől tanuló varázslók esetében.

Megfigyelésnél a varázslónak Észlelés próbát kell dobnia, célszám a megfigyelt varázsló Mágia szintje. Ez egy egyszerű tevékenység, és a szokásos módosítók érvényesek (SR 2. Kiadás, 192. oldal). A célszám csökkenthető, ha a karakter készül a varázslatra. A megfigyelésnek abban a

körben kell történnie, mint a varázslásnak. Egyetlen siker elég a varázslat megfigyeléséhez.

Az azonosításnak ugyanabban a körben kell megtörténnie, mint a megfigyelésnek. Az azonosítás összetett tevékenység, és Varázslás próbát igényel, melynek célszáma a megfigyelt varázsló Varázslás szakértelme. Az azonosítóknak nem szükséges látnia a másik varázslót, de a varázslat hatását vagy a célpontot igen. Mindkét varázslónál minden beavatottsági szint eggyel növeli a Varázslás szakértelmet a próba során. Egyetlen siker esetén az azonosítás megtörtént.

A varázsló megteheti azt is, hogy szándékosan azonosíthatóvá tesz a varázslatát, ilyen esetben a próba célszáma 2. Ha egy varázslatot mágiikusan nem aktív személy próbál azonosítani, a próba célszáma +4-gyel módosul.

Ha egy varázsló nem szeretné, hogy bárki is azonosítsa őt, megváltoztathatja varázslatai lenyomatát. Ezt megteheti az első, vagy az utáni bármelyik beavatottsági szint elérésekor, de ha ezt teszi, nem tud megszorítást eltávolítani, valamint nem nő a Mágia szintje (csak annál a szintlépésnél). A változtatáshoz a varázslónak Varázslás próbát kell dobnia, melynek célszáma saját Mágia tulajdonsága. Beavatottsági szintenként +1 kockát adhat a próbához. A megfelelő eredmény eléréséhez két siker szükséges.

Sikertelenség esetén minden jövőbeli kísérlet alkalomával +1 adódik a célszámhoz.

Hogyan tudom megakadályozni, hogy állandóan lelővöldözzék a fenntartó fókuszaimat?

Sajnos a fenntartó fókuszok igen könnyű prédának számítanak, mert a benne lévő varázslattól függetlenül mindig első szintűnek kell őket tekinteni. Talán legjobb, ha csak akkor kapcsoljuk be őket, amikor szükség van rájuk. Ezen kívül az sem árt, ha az egyik fókuszban egy minél nagyobb manakorlát van fenntartva. Mindig ezt kapcsoljuk be elsőnek (kikapcsolásnál pedig utolsónak), ez valamennyire képes megvédeni a többit.

Ez esetben is lehet alkalmazni a 3. Kiadás szabályait. Itt már a fenntartó fókuszoknak is szintjük van (ára 15000 nuyen/szint), és maximum ilyen erejű varázslat tehető beléjük. Viszont a bekapcsolás sem egy egyszerű tevékenység, hanem minden egyes alkalommal el kell mondani a varázslatot, amit a fókusz megkötésekor meghatároztunk.

Foglal-e helyet a dekk memóriájában a perszóna program?

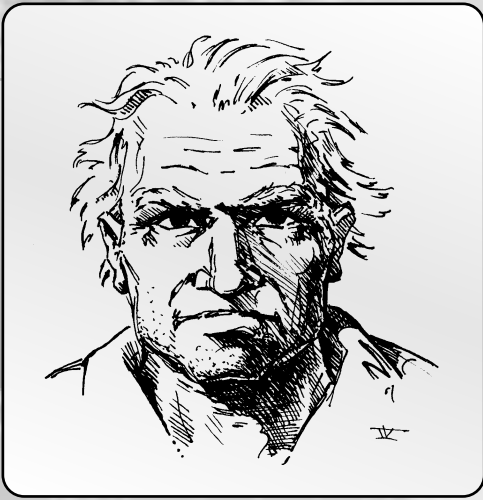
Nem. A program a kiberdekk optikai chip-jébe van égetve. A program mérete csak a programozás szempontjából számít.

A továbbiakban arra kérnék minden kedves e-mail-író, hogy Shadowrun-nal kapcsolatos küldeményeikkel, kérdéseikkel, kéréseikkel az alábbi címet vegyék célba:

LOMBARDI

lombardi@freemail.hu

TŰ ÉS PAJZS



Külső Csillagrendszer, Harkan, a Sistr csillag negyedik bolygója

Jix bácsi egyértelműen bolond, szélütött, megkettyent, bezissent agyú öregember volt, akitől szinte törvénytelenül tartottak a falu gyerekei. A felnőttek pedig közös kölyökkori emlékeik miatt nem kedvelték, mivel a vén Jix ifjan számos kellemetlen felfordulást okozott, bármibe is kezdett. Ha udvarolt, késelés lett a dologból, ha ivott, valakivel mindig összeverekedett, és mikor munkát keresett, csak azért tette, hogy bosszantsa főnökét lustaságával. Mikor bevonult a Szövetségi Flottához, a közösség legtöbb tagja fellelegzett.

Az öreg Jix egyetlen dologhoz értett a világon, de ahhoz nagyon. Nyáron, mikor a falut ölelő hegyek zöld lombkoronával ékeskedtek, s az égen alig volt látható néhány felhő, Jix kísértelt a faluból. Útközben – pusztán szórakozásból – vérig sértette azt, akivel találkozott, olyan megjegyzéseket téve erkölcsaire, amit jó érzésű ember gondolni sem igen szokott. Hogy miért pont ezt a témát szerette leginkább az öreg, arra mindenkinek természetéből adódó, saját ötlete akadt. A legtöbbben azonban arra gondoltak, hogy mivel Jix soha nem nősült meg, és az idősebbek állították, miszerint nővel még dolga sem volt, hát bizonyára a *visszatartott* gerjedelem ment az agyára. Ezen a fiatalabb lányok sokat nevettek összebújva, mikor Jix feltűnt az utcán. Közlebb érve aztán elhülve hallgathatták az öreg trágár szidalmait, amiket rájuk zúdított.

Tehát Jix a nyár minden napján saját foglalatosságához látott. Lesétált a tópartra, ahol néhány asszony mindig mosott a víztükör fölé görnyedve és megsértette őket is. Azok már nem is válaszoltak neki, hát tovább állt, végig a parton, egészen az erdő első fájáig. Ez minden alkalommal más fa volt. Akkor aztán leült, a széles törzsnek vetet-

te hátát, miután lesöpörte róla az igyekvő hangyákat, és fűszálat dugott a szája sarkába.

A dalt, amit ilyenkor halkán maga elé mormogott, senki nem hallotta még.

* * *

A tavaszi napforduló idejét az egész falu megünnepelte. A legöregebbek sem tudták már, miért is olyan fontos közösségünknek éppen ez a dátum, hogy minden más ünnepet kevésbé zajosan, fényesen ültünk meg, de mi, a fiatalok sejtettük. Mivel én és barátaim a Várakozás Korában voltunk, vagyis alig múltunk tizennégy évesek, a különös, néha ijesztő, máskor mókás jelmezek elkészítését kaptuk feladatul.

Persze irigyeltük a három évvel idősebb fiúkat, akik már a Felkészülés Korának pezsgő életét éltek, mikor a lányok is férfiként kezdtek rájuk tekinteni, és néha joguk volt a csillagszánokkal rövid, rendszeren belüli utazásokat tenni. Ők hamarosan hosszú évekre távoznak a Harkanról, hogy megkezdjék tanulmányaikat a kadétiskolán. A csillagközi távolságok a hegyek közé szorított, poros falu minden fiatalját mágnesként vonzották.

A tavaszforduló ünnepén pedig, ha játékból is, de legálább *utaztatunk*. A főtér közepén már felállították az óriási állványzatot, mire csak a nagy nap hajnalán helyezik majd rá az Illuzitor szűk, krómozott kabinját. Akkor a falu vezetője kalapjába gyűjti az ifjak azonosító kártyáit és megkezdődik a húzás. Aki a nevét hallja, jelmezében felsétálhat az emelvényre, ott a gép neuron-mintát vesz róla, majd feltáruul a csodák ajtaja, és az illető beléphet. Az ajtó rácsukodik a fiúra vagy lányra, s mikor kinyílik, a *megérkezett* általában üdvözölt arccal integet barátainak, akik kurjongatva ünneplik őt, hogy aztán maguk is *elutazzanak*.

Mert az Illuzitort éppen az ilyen eldugott falvak ifjainak találták ki. A masina szűk kabinjában elhelyezkedő fickóra érzékelő és ingerlő sugarak ezrei csatlakoznak rá, majd az általa választott tájra repítik. Persze nem fizikailag, de az illúzió olyan tökéletes, amelyet csak el lehet képzelni.

Álomatuzásnak hívjuk ezeket a ritka alkalmakat. A jelmez megválasztása nagyon fontos, hiszen a választott program fantom-szereplői úgy viszonyulnak az *érkezőbőz*, ahogy az kinéz. És én erre az évre valami egészen különlegeset eszeltem ki!

* * *

Jix bácsi halkan dúdolva heverészet fája alatt. Mikor megérezte, hogy csendben figyelem, lassan felém fordult, és megmondta, mi a véleménye anyámról. Biztos voltam benne, hogy az öreg valójában nem is tudja, kik a szüleim.

Elhatároztam, hogy megfigyelem Jix bácsit, hát nem mozdultam a közeléből. Ő szidalmazott még néhány percig, majd hirtelen felállt és kétszer belerúgott a fába.

– Hát nem takarodsz el?! – sipította céklavörös arccal. – A fejedet apró darabokra hasogatom, a csontjaidat zsákba gyűjtöm és bedobom éjjel anyád kertjébe! Nem először csinálnám, elhíheted, a kis Frenk is megjárta tavaly!

Frenk valóban megjárta. Csakhogy a tóba fulladt, többben látták, segíteni azonban nem tudtak rajta, és az esethez semmi köze nem volt Jix bácsinak. Hát csak nevettem, miközben ő háromszor körbejárta a fát, és tehetetlenül hadonászott, mintha a néma növénytől volna baja. Majd hirtelen felém ugrott, bütykös ujjával éppen csak ki nem bökte a szemem.

– Az anyád szajha volt, és a nővéreid is folytatják!

Nem voltak nővéreim, és ezt meg is mondtam az öregnek. Talán, ha éjszaka van, a két telihold süt, és ezüstszínű magányba burkolózik a környék, féltem volna tőle.

– Miért nem énekel tovább? Én zavarom?

– Semmi közöd a dalomhoz, hajkurászd csak a magad korához illő kis cafkákat.

Jix bácsi gyűlölte a nőket. Azt mesélték róla, hogy ifjú korában, mikor udvarlásba kezdett, éppen ilyen sértéseket suttogott a lányok fölébe, hát nem is akadt egy sem, aki pofon ne ütötte volna.

– Megöllekk! – lihegte az arcomba. – Komolyan mondom, rohadt kis xeno féreg!

Gerincem táján apró bizsergést éreztem. Talán figyelmeztetés volt, vagy megérezés. Hátra léptem ugyan, de továbbra is az öreg szemébe néztem.

– Miért tenné? – kérdeztem. – Nem bántottam magát.

Jix bácsi ököllel verte a fa kérgét, felsértette kezét, s mikor meglátta a kibuggyanó vércseppet, mohón lenyalta.

– Hát jó... – vontam meg a vállam. – Majd legközelebb.

És magára hagytam az öreget.

* * *

Az Illuzitorról jó tudni, hogy különleges programozása van. Kizárólag egykor *valós* helyszínekre, események-

be, és *valóban* élt lények fantomjai közé szállítják utasikat. Az érzetek tökéletesek, sőt, annál valamivel többek. Ugyanis az egykori események valaha élt szereplőinek személyisége a program része. A fantomok úgy viselkednek, beszélnek, cselekszenek, ahogy régen valóban tettek. Így lehet bekerülni a Hort bolygót felfedező kommandóba, vagy az első olyan csillaghajó személyzetébe, ami megütöközött a Galaxisba betörő zarg felderítőkkal. A jelmez persze sokat számít. A fantomok úgy viselkednek, mintha a látogató váratlanul jelent volna meg közöttük, és a memóriában őrzött személyiségük szerint reagálnak.

Ebből aztán számos mulatságos eset adódhat. Én egyszer, mint bohóc, halálra kacagtattam egy triciplita kereskedő egész legénységét, de volt rá eset, hogy a fantomszemélyek megrémültek az érkezőtől, netalán ellenségnek nézték és *végeztek* vele. Ezek a rövid utazások csalódást okoztak a résztvevőknek, mert túl hamar kellett kiszállni.

* * *

Még háromszor lestem meg Jix bácsit, mindig az erdőszélen. Dűhe mindannyiszor éppen olyan heves volt, mint az első alkalommal. Szétrugdosta cipője orrát, elszaggatta az ingét és ocsmányságokat kiabált. Próbáltam megnyugtatni, de valami szörnyűséget láthatott bennem is, mint mindenki másban.

Volt a faluban néhány nyugodt öreg, akik nem szereték a pletykát, megvetették a többieket efféle szokásaik miatt, s alig szólaták meg, ha a régi időkről, a Nagy Háborúról faggatták őket. Amikor mégis hajlandóak lettek beszélni, már túl voltak a harmadik palack felnyitásán, de mondataik folyama csupán arról szólt, amit maguk akartak felidézni, s ha óvatlanul valaki közbekérdezett, máris elhallgattak.

Ezek az öregek azt állították, hogy Jix vagy ötven évig szolgált a Galaktikus Szövetség űrhadseregében. Az utolsó években éppen a cerebrita császár, III. Heolh idején, aki összefogta a fajokat, és megverte a zargok és mezonok seregeit. Hogy mit csinált pontosan az űrhadseregben ötven évig Jix bácsi, arról viszont mindig hallgattak – én úgy véltem, talán ellátmányi altiszt lehetett valami koszos kis űrbaráton, ami messze a harcosok mögött kullogott.

* * *

Öt nappal az ünnepség előtt fogtam hozzá, hogy megtervezzem és elkészítem a jelmezem. Előbb az analízatorba toltam néhány holofelvételt, megadtam jövődöbéli alakom mozgásjellemezőit, hangszínét, feromon adatait. Majd a megjelenő testen finomítottam, az izmok erejét jelentősen megnöveltem, majd érzékszervein állítottam.

Két éjszaka nem is aludtam. Anyám nézett be néha a szobámba, hogy fejét csóválja a rendetlenség láttán. Megmetszett holoképek darabjai úsztak a levegőben, sűrű volt a füst, amit koros molekula-forrasztóm köpött ki magából, s néha váratlan, összefüggéstelen mondatok hang-



– Nyugodjon meg – leguggoltam mellé és tenyeremmel a mellkasát dörzsöltem, mert úgy véltem, talán a szíve is megáll réműletében. – Csak én vagyok.

– De én voltam! – az öreg olyan hirtelen jött rendbe és vágott nyakon, amire igazán nem számítottam. Az ütés fájdalmas, vörös foltot hagyott a bőrömon.

– Ezt azért nem érdemeltem – mondtam halkán. – A jelmezem tökéletesen sikerült, elismerheti.

– Jelmez?! – Jix bácsi fölöttem állt és mintha azt fontolgatta volna, hogy belém rúgjon-e. – Hiszen az én képemet formáltad meg az átkozott masinádban. Hogy merted?

– Pedig úgyis a maga képében fogok megjelenni az ünnepségen.

Az öreg átrohant egy másik fához és megrugdosta, mintha én lennék. Valamit morgott is közben, ami valószínűleg válogatott szitok lehetnek, de egyetlen szót sem értettem. Végre volt merszem, hogy felkeljek.

– Még mindig kemény keze van – mondtam.

Jix bácsi nem bántotta tovább a fát. Két kezével neki-támaszkodott és kifújta magát. Mikor felém fordult, arca egészen megváltozott. Az örült fény eltűnt a tekintetéből, mintha csupán álarc lett volna. Szigorúan nézett a szemembe, megnyalta ajkát, majd magához intett, mint ki elszánta magát valami fontos lépésre.

– Gyere, sétálunk egyet az erdőben – azzal elindult, de én nem mozdultam. A változás olyan hihetetlen volt, hogy most, mikor végre emberi hangon hallottam beszélni, megjedtem tőle. Néhány lépés után megtorpant és várakozón fordult vissza.

– Mi lesz? – kérdezte, én azonban megráztam a fejem.

Erre az öreg arca a megszokott ráncokba torzult, majd éktelen rikácsolásba kezdett arról, hogy mit tesz az anyámmal és a nővéreimmel, ha nem megyek azonnal, s hogyan fogom számolgatni a fattyú feltevéseimet és egyéb roko-naimat, miket tőle hoznak világra családunk nótágjai.

Ezután már megnyugodva követtem őt az erdőbe.

* * *

Sokáig ballagtunk némán egymás mellett. Elutam magam, s mivel a feszültség, hogy Jix bácsi valami rosszat tervez ellenem, teljesen megszűnt bennem, a móka kedvéért bekapcsoltam a generátort. Az öreg megtorpant és farkasszemet nézett velem – vagyis önmaga tükörképével. Amit látott, nem tetszett neki.

– Itt simítsd el ezeket a ráncokat, a derekat húzd egyenesebbé és tisztítsd meg a hangot ettől a sok krákokó zengéstől – mondta.

– Hiszen éppen ilyen vagy – érveltem. – Mindent pontosan megfigyeltem.

– Ez igaz – bólintott Jix bácsi – Az Illuzitorba azonban fiatalosabban kell majd belépned.

Hiába kérdeztem tőle, miért nem dühíti már az ötletem. Feljegyeztem a kért változtatásokat, majd tovább indultunk. Ha valaki, akkor meglát minket, bizonyára rémülten rohan a faluba, hogy segítséget hívjon. Az erdei ösvényeken két tö-

zottak fel, mert a hanganalizátor próbálgatta tónusait.

A harmadik napon, mikor közel kerültem ahhoz, hogy jelmezem mintapéldányát elővárásoljam, bezártam az ajtót. Mindenki meglepetésnek szánja a maga jelmezét, mely tökéletesen illeszkedik testére, így az ünnepség reggelén fura, ismeretlen alakok töltik meg a falut. Míg valaki be nem mutatkozik, képtelenség rájönni, hogy ki rejtőzik az energiasugarakkal összetartott holójelmezekben.

– Talán valami borzalmas ősgyík leszel a tricipliták anyabolygójáról? – kiáltott be anyám, mikor hiába toporgott ebédemmel az ajtó előtt. – Vagy az úrcápákat akarod utánozni? – és nevetett.

– Semmi baj, mama, nem vagyok éhes – a jelmezkészítő üvegdobozában, mely elfoglalta szobám felét, s amiben az év többi részében a felnőtteket bizonyára megbotránkoztató életképeket teremtettem a magam és barátaim szórakoztatására, végre megjelent jelmezem fejének halvány körvonala. Úgy véltem, közel van a tökéleteshez, úgyhogy azonnal töröltem, mert én valóban az *igazit* akartam előállítani és felolteni.

Negyedik nap elkészültem. Felpróbáltam, gyakoroltam a jellemző mozdulatokat és igyekeztem megszokni, hogy a hangmodulátor gondolataimat vadidegen hangon közvetíti a külvilágba. Elégedett voltam az eredménnyel. Úgy döntöttem, nem várok az ünnepség napjái, az első és legfontosabb próbát máris elvégzem.

* * *

Jix bácsi a fa tövében ülve holtfehér ábrázattal bámult rám – vagyis önmagára. Kénytelen voltam kikapcsolni a jelmez térérejét, hogy összeomolva az alakzat visszahúzódjon az övemre szerelt generátorba.

kélelesen egyforma öregember ballagott, hátuk mögött összekulcsolták kezeiket és révedő tekintettel csupán azt a földdarabot nézték, amire éppen lépni készültek.

A fák lombja lassan olyan sűrűvé vált, hogy a nappali világozás zöld árnyalatú félhomállyá változott. Akkor Jix bácsi váratlanul leült egy fa tövébe, fűszálat szakított magának, rágszálni kezdte. Én, mint megkésétt tükörkép, utánoztam minden mozdulatát. Sokáig néztük így egymást, újra csak szóltanul.

– Melyik programot választod? – kérdezte végül az öreg.

– A K 545-öst – válaszoltam, mire Jix bácsi tekintete el-sötétült. Azt gondoltam, megint üvöltözni kezd, de végül csak annyit mondott:

– Xenoszart!

– De ha egyszer engem az érdekel! A Frot Gort katonáinak kalandos menekülése a Deterk Y bolygón, miután a mezonok bevették a bázist. Semmi különleges technika, csodálatos tájak, és ráadásul más közlekedési eszköz nem tudtak megmenekíteni, mint néhány Speedy robotgót. A résztvevő személyiségek programozása hiánytalan, ráadásul az Illuzitor slágerlistán az első háromszáz között van, mivel a menekülők magukkal vitték a bázis parancsnokának laza erkölcsű lányát is, aki sorra...

Jix bácsi tekintetéből láttam, hogy a lehető legrosszabb témát fejtegetem előtte.

– És te az én képmemben akarsz megkóstolni a Speedy tetején azt a lányt, miközben a mezonok szétlővik az üle-pem?! – hangja vészterhes volt. – Mondom, hogy xenoszart!

– De... – akartam érvelni, Jix bácsi azonban kiköpte a szétrágott fűszálat, egyenesen a képmembe – vagy a saját képmébe!

– Még hogy Deterk Y, meg parancsnok lánya. Erről szó sem lehet! Mert azt remélem, belátod, hogy ha már voltál szíves ellopni a külsőmet valami francos játék kedvéért, hát van némi beleszólásom, mit teszel a bőrömbbe bújva.

Erre eddig nem gondoltam. Ugyan valaha futólag átolvastam a jelmezkészítésre vonatkozó alakvédelmi záradékot, de még soha nem jutott eszembe, hogy élő ember külsejét öltsem fel. Valami rémlett arról, hogy Jix bácsitól írásos engedélyt kell kérnem alkata pontos másának felhasználásáért. Az öreg kitalálhatta, min töprengek, hiszen saját arcát ismerhette a legjobban.

– Az aláírást megkapod. De a programot én választom, és ott azt teszed, amit én mondok.

– Ezzel tönkreteszi az utazásomat! – tiltakoztam.

– Akkor válassz: vagy az lesz, amit mondok, vagy nem kapod meg az aláírást, új jelmezt készíteni pedig már nincs idő.

Igaza volt, és én semmiképpen nem akartam kimaradni az ideai utazásból.

– Hova lesz a séta? – kérdeztem. – És mit kell ott tennem?

Az öreg vigyorogva bólintott, majd szétnézett a fák között, bár olyan mélyen voltunk az erdőben, hova szinte soha nem jött senki.

– A C 1514 program a tiéd – bökött a mellemre Jix bácsi. Nem emlékeztem rá, mit takar a kódszám, hiszen a katalógusban legalább száz ezer programcsomag elnevezése szerepel. Azt azonban biztosan tudtam, hogy egyik slágerlistán sincs rajta.

– Melyik emlék az? – kérdeztem.

– A Detahock rendszerbe mész, a Galaxis peremvidékére, az egykori Tricipita Bolygószövetség területére. Pontosan Atomhullás Után háromszázhettedik tavaszára, Harkan időszámítás szerint.

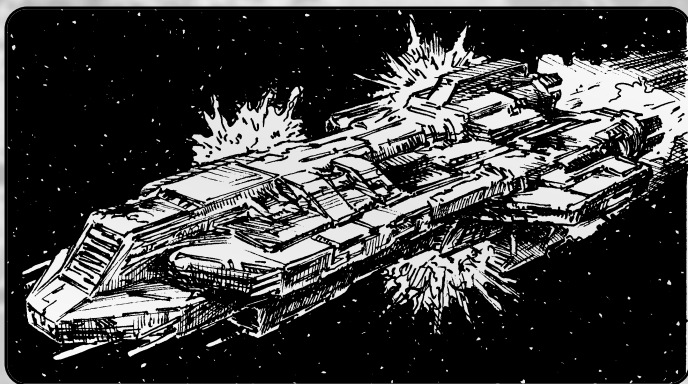
Remek, gondoltam. A program kódszámát ugyan nem ismertem, de az évszámot és a rendszer nevét nagyon is jól.

– Most én mondom, hogy xenoszart! – kiáltottam. – Akkor vertek meg minket a váratlanul felbukkanó mezonok, és halt meg III. Heolh császár. A Galaktikus Szövetség elveszítette a flotta legjavát, mert a Detahocknál várakozó csapatok parancsnoka valamit elcseszett. Abból a seregtestből senki nem maradt életben, valóságos mézárulás lehet az egész emlék.

– Örülök, hogy újkori történelemből nem vagy teljesen hülye, fiam – bólintott nyugodtan Jix bácsi. – Hasznodra fog válni az utazás során.

– De én nem megyek a detahocki ütközetbe! – majdnem sírtam dühömben. – Az Illuzitor-rajongók üzenőjében olvastam róla. Még azok sem képesek a csata kimenetelét megváltoztatni, akik évekig tanulmányozták a róla szóló feljegyzéseket. A programban legfeljebb, ha két percig lehet megmaradni, mert rosszul szerkesztették. Az utas a Galaktikus Szövetség detahocki flottájának vezérhajóján jelenik meg, amit százharminchat másodperccel a program indulása után szétlőnek a mezonok, és máris vége a mókának. Ennyi legyen az ideai utazásom!





– Több lesz két percnél, ha rám hallgatsz – Jix bácsi fűszálát cserélt, és nem hagyta magát közönyéből kimozdítni. – Végezd el a jelmezen a változtatásokat, és jegyezd meg minden szavam, amit ezután mondok neked.

Éjfélkor értem haza, anyám őszinte rémületére. Vacsora után kimerülten zuhantam zavaros álomba, melyben óriási csatacirkálók és mezon rombolók tépték darabokra egymást örült kavargásban a közönyös csillagok hátere előtt.

* * *

Az ünnepség reggelén mindenki felölti jelmezét és kilép az utcára. A falu egyetlen rendésze, aki a Horong Kereskedőház egyenruháját viseli, ilyenkor arra is ügyel, nehogy valaki a közszemérmét, vagy a politikai ízlést sértő alakban jelenjen meg. A jelmezek homlokrészére kötelező jól látható, ezüst fénypontot szerkeszteni, amiből tudni lehet: nem valódi xeno, inszektoid, karnoplantusz és egyéb úrkapitányok, kalózok, kereskedők és katonák róják a hangos utcákat. Jix bácsi alakjához én különleges ezüst-emblémát szerkesztettem, amit bármikor ki tudtam oltani.

Szegény anyám majdnem elájult, mikor kiléptem a szobámból.

– Megörültél?! A vén gazember bőrébe bújsz, mikor őt mindenki utálja?! És egyáltalán... Van erre neked engedélyed?

Megmutattam Jix bácsi aláírását az okiraton, mely az ünnepség idejére feljogosít, hogy az ő külalakját, gesztusait és hangját birtokoljam.

– Hogyan tudtad megszerezni? – anyám gyanakodva nézett Jix bácsi *arcába*. – Bár nem vagy teljesen olyan, mint ő! Mintha fiatalabb... De ez akkor is undorító ötlet, kislám!

És nem engedte, hogy búcsúzóul megcsókoljam.

Az utcán valóban elhúzódtak tőlem a lányok, bár látták, hogy jelmezzel van dolguk. Az öreg mindennapos modortalanságai azonban annyira eggyé váltak alakjával, hogy még a jelmez közelségét sem voltak hajlandóak elvi-

selni. Barátaim azonban körbetáncoltak és éktelen röhhögéssel jutalmazták fáradozásomat. A falu rendésze is megállított. Alaposan körbejárt, hűmmögött, majd éppen ilyen figyelemmel olvasgatta az aláírt engedélyt. Végül halkán morogva elment, miközben értetlenül csóválta a fejét.

A díszbeszédék unalmas órája után végre elérkezett az idő, mikor begyűjtötték azonosító kártyáinkat. Engem ötödiknek húztak ki. Gyomrom összeszorult az izgalomtól, mikor a falu ifjúságának szíktaitól, gúnyos megjegyzéseitől

és biztató kiáltásaitól kísérvé az emelvény tetejére másztam. A falu vezetője akkoriban a megfontoltságáról híres Borng kapitány volt, aki huszonöt évet szolgált a régi Galaktikus Birodalom kereskedelmi úrflottájánál, és mint sokat látott ember, nyerte el a lakosság bizalmát. Mikor megálltam előtte, halkán csettintett nyelvvel, majd mindenki számára jól hallhatóan megszólalt:

– Üdvözöllek Jix! Mit is mondtál te a lányomról két napja?! – harsány nevetés csattant minden irányból. Borng kapitány gyakorta szeretett humoros embernek látszani, de tréfái valahogy folyton visszahullottak rá. Meglengettem karjaimat, ahogy Jix bácsitól láttam, mikor valami óriási sértésre készül, aztán az ő recsegő hangján feleltem:

– Elmondanám, mire képes a kis szuka, de azt mondta: tőled tanulta, hát titek.

A falusi népség rémült csöndben hallgatott. Borng éppen úgy elsápadt, mintha a valódi Jix bácsi válaszolt volna neki. Aztán két összeütött tenyér egyre gyorsuló, ütemes csattanásai hallatszottak, kíséretül pedig vad röhhögés szállt az emberek fölé. A valódi Jix bácsi dicsért meg így, s valahogy ez feloldotta a feszültséget. Mindenki kiabálni, kurjongatni, hajrázni kezdett. A kapitány arca is megenyhült, hiszen ismét ő volt az, aki alkalmat adott a durva viccre önmaga ellen.

– Jól van, fiú, ha megfelelően akarod a jelmezed szerinti szerepet játszani, ezt kellett választanod – mondta, majd az Illuzitor nyitott ajtájára mutatott. – Várnak a régi kalandok. Ne hozz ránk szegényt *odaát!*

Közelebb léptem a bejáráthoz, láttam a szűk kabin piros bársony ülését, és az apró lyukakat, melyekből tiszta psi-energiacsapok tekerednek majd idegégződéseimre.

– Melyik programot választod? – kérdezte a kapitány és várakozóan az Illuzitor beállítója fölért tartotta kezét. Lenéztem a tömegre, Jix bácsi tekintetét kerestem. Az öreg nyugodtan bólintott.

– A C 1514-et kérem – A kapitány beütötte a jelsort, majd meglepve nézett az Illuzitor visszajelzésére.

– Ez a detahocki vereség! Biztosan nem tévedsz?

– Ezt akarom – mondtam és választ sem várva, beültem a kabinba.

* * *

Átlényegülni teljes valónkkal egy olyan világba, melyben, ha benne vagyunk is, végig tudjuk, hogy csupán érzeinknek tökéletes megtévesztésének álomszerű képződménye, nem egyszerű dolog. Technikailag tökéletesen működnek az Illuzitorok, semmiféle veszély nem fenyegeti azt, akinek a lelke egészséges. Folyamat mégis több, mint pusztán érdekes. Talán a születés hosszú, rémséges pillanataihoz tudnám hasonlítani, bár arra nem emlékszik senki – a cerebritáknak kívül. Az Illuzitorba zárt személyt előbb tökéletes sötétség veszi körül, ami akaratlanul is bizonytalanná teszi. Ekkor a gép energiasugarai megkeresik és csatlakoznak a számukra kijelölt idegvégződésekre. Megkezdődik az *átcsúszás* a programozott világba. A folyamat gyors, mégis szakaszokra osztható, ha már valaki többször átélte és figyel erre.

Előbb a tapintás éled, majd a szaglás. A hangok valamivel lassabban tisztulnak ki, végül *felnyílik a szem* és láthatjuk, hová kerültünk. Ez az a pillanat, mikor az Illuzitor programozott, de valaha létezett emberei közé kerülünk, kik éppen úgy élik meg helyzetüket, mint tették akkor. Megjelenésünk és cselekedeteink átformálhatják a múlt eseményeit, de akár hagyhatjuk is változatlan állapotban a körülményeket, amennyiben arra van kedvünk.

A detahocki csata volt az egyik olyan program, mit megváltoztatni eddig még senki nem tudott. Hogy miképpen sikerült az Illuzitor Co. szakemberének ilyen rossz programot készítenie ebből a történelmi eseményből, nem tudtam elképzelni. Bár felmerült bennem az is, hogy a programozó szándékosan járt el így.

A detahocki vereség a Galaktikus Birodalom történelmének legnagyobb szegényfoltja. A bolygó eredetileg a Triciplita Bolygószövetségé volt, de a zargok folyamatos támadásai miatt Trolg AA elnök kétszáz más rendszerrel együtt Detahockot is felszólította az evakuálásra. Az intergalaktikus hipertérből felbukkanó zarg űrhajók ezután üres bolygókat találtak, melyeken hamarosan bázisokat telepítettek, hogy azok biztosítsák az invázió folytatását.

III. Heolh császárnak, a Galaktikus birodalom cerebrita elnökének minden zsenialitására szüksége volt, hogy a széthúzó fajokat rávegye a közös űrhadsereg felállítására. Meg kellett állítaniuk a zargokat, sőt, valamivel később a váratlanul felbukkanó mezonokat. Mindkét faj más galaxisokból érkezett, és bár egymás ellenségei voltak, abban tökéletesen megegyeztek, hogy ki akarnak irtani minden más, értelemmel bíró életet a csillagok között.

A történelem legnagyobb űrflottája váratlanul csapott le a Galaxis peremvidékén, elpusztítva a zargok űrhajóit és bázisait. A diadal biztosnak tűnt. A támadás második napján azonban felbukkantak a mezon csatahajók, először a Detahock rendszerben. Az ottani Szövetségi flottatest tábornokának fel kellett volna tartóztatnia az ellenséget,

hogy az ne legyen képes váratlanul lecsapni III. Heolh császár Trakk M rendszerénel várakozó vezérhajójára. Csak hogy Detahocknál valamit alaposan elrontott az a tiszt. A mezonok egyetlen óra alatt szinte minden űrhajóját felrobantották, majd egy pontos hiperugrás után a császár zászlóshajóját vették tűz alá. A Galaktikus Szövetség űrhadserege elveszítette vezetőjét, s a legtöbb vezérkari tisztet. Végül, iszonyatos áldozatok árán, kiverték a mezonokat a Galaxisból, a zargokkal együtt. Mégis: a detahocki tábornok hibája idézte elő a Galaktikus Birodalom széthullását, s indította el a folyamatot, melynek vége galaktikus káosz lett.

És azt, hogy a tábornok mit rontott el akkor Detahocknál, a Galaxisban talán csak ketten tudtuk, mikor elhelyezkedtem az Illuzitor kabinjában.

* * *

– Tábornok! – az arcomba fiatal lány sikolt. – Tábornok, mondjon már valamit!

A Galaktikus Szövetség detahocki flottájának vezérhajóján állok, kissé még megkövülten az átlényegüléstől. A személyzet nem rémül meg attól, hogy feltűntem, mivel már vártak. Pontosabban várták az egykori Jix bácsit, aki néhány perccel korábban, a mezon rombolók felbukkanásának pillanatában, egész egyszerűen pánikba esett, és elmenekült a hídról, hogy egy mentőkapszulában a Detahock bolygón landoljon, miközben a rá bízott flottaegység a mezonok elsöprik.

– Hová ment, tábornok?! – a lány, aki a navigátorok csukaszürke egyenruháját viseli, szemében rettegés és harag. – Támadnak a mezonok!

Hányingerem támad. Ez gyakran megyesik, ha az Illuzitorban ülöt érzelmileg felkavarják a programban látottak.



A navigátorlány nagyon szép, eredeti énemmel egykorú. Döbbenet nézem az arcát, és arra gondolok, hogy *akkor*, a valódi detahocki ütközetben éppen így sírt, majd meghalt, a többiekkel együtt.

– *Fiú, nem kettő, csupán egyetlen perced van!* – az öreg Jix hangja visszhangzott bennem. – *Amikor a programba érkezel, én már a kabinszedéleten futok, majd beugrom egy kapszulába és kilövöm magam. Ez volt az az eset, mikor a kapitány elsőnek hagyta el a süllyedő hajót. Átok a fejemre!*

Eltolom magamtól a lányt és a panoráma ablakokra nézek. Fölöttem a Detahock bolygó narancssárga gömbje, előttem a csillagpetyty hátterén fűrge mezon úrhajók férköznek egyre közelebb hozzánk, fémtörzsük minden nyílásából tüzet okádva ránk.

– *Először a pajzsgenerátorokat találták el* – mondta Jix bácsi. – *Nélkülük pucérrá vált a bajó, mint a patakban fürdő lányok bátsója.*

– Pajzsgenerátorokat páncélburkolatba! – ordítom a hídon, de senki nem figyel rám. A pánik teljes. Néhányan megkövülten bámulnak a közeledő úrhajókra, mások menekülni akarnak, de egymást tapossák agyon. Ez az egyik oka, hogy eddig egyetlen kísérletező sem bírt ezzel a programmal – legénység nélkül képtelenség irányítani a zászlóshajót. Jix bácsi titkos trükkjéről pedig senki nem tudott.

Benyúlok a parancsnoki szék alá és rövid keresgélés után megtalálom azt, amiről csak a tábornok tudhat. Az Illuzitorból persze nem maradhatott ki így sem, hiszen a programozó éppen az egyetlen túlélő, Jix agyából vette az esemény hiteles történetét.

A *Korbácsot* az eddigi játékosok nem keresték, így nem is használhatták. A rövid, fekete nyél gyenge erőterével szinte hozzászívja magát a tenyeremhez. Megnyomom a gombot, mire aranyszínű energiafolyam ugrik elő a nyélből és tekereg bizonytalanul a levegőben.

– *A baraggoddal tudod irányítani* – mondta Jix bácsi. – *Én akkor nem tehettem, mert barag helyett bizonytalanság fogott el.*

– Parancs! – ordítom túl a segélykiáltásokat. – Pajzsgenerátorokra védőburkot!

A *Korbács* akaratomnak engedelmeskedve vág végig a személyzet néhány tagján, akik fájdalmas sikoltással rognak a padlóra. Csend lett, csupán a fotonhajtóművek távoli zúgását hallom. A személyzet döbbenet nézi a kezében tekergő idegkorbácsot. A mezonok odakinn vannak, az űrben – én azonban *itt* vagyok, a hátuk mögött! A *Korbács* nem ismeri a víta fogalmát.

– *Amint kikapcsolod a stabilizátorokat, a bajó éppen olyan tehetetlenné válik a bolygó közelében, mintha szétlőtték volna* – Jix bácsi füvet rágsálya egyre izgatottabb lett. – *Viszont az oldalhajtóművekkel korrigálhatod ezt, anélkül, hogy a robadékok rájőnnének: mitől pörögcs roncsként. Azt hiszik majd, hogy sikerült eltalálniuk. Nem foglalkoznak veled, és ezzel máris nyertél plusz öt percet.*

A mezonok valóban lőnek a flottóra mindenből, amelyük csak van. A vezérhajót azonban *elintézték* tekintik, és hagynak oldalra kisodródni. Azt a néhány mezon torpedót, amit mégis utánuk küldenek, a közepes energiaütegek könnyedén felrobbantják, mielőtt belemarhatnának a zászlóshajóba.

– *Ekkor lesz néhány másodperced, hogy megnézd, hogyan pusztult el a Galaktika Gyöngye, a Részeg Isten és még vagy tucatnyi flottahajó.*

A néma világűrben tűzrózsák nyílnak. Amerre az ellenség elvonul, betörve a detahocki flottaegység csatarendjébe, ott fregattok, rombolók és apró vadászok robbannak fel. Roncsok felhői keletkeznek, elnémulnak a rádiókön izgatottan segítséget kérők hangjai. A mentőkapszulákban a következő négy napon majd hatszáz szerencsétlen Szövetségi pilóta fullad meg, mert nincs, aki felszedje őket.

Az űrcápa hadelemzők később sokat tanultak ebből a tragédiából. A mezonok újfajta védőpajzst alkalmaztak itt, mely nem csupán egyetlen hajót, de egész haderejüket ovális gömbbe zárta. Ennek a láthatatlan gömbnek a külseje olyan intenzitású feszültséget volt képes az atomok között létrehozni, mely egyszerűen darabokra szaggatta azokat a flottahajókat, amelyek hozzáérttek.

– *Ezt akkor, a kapszulából nézve a történeteket, csak sejtettem* – mesélte Jix bácsi. – *A felderítésünk később azt közölte, hogy az új pajzs tökéletlen. Ez igaz is volt. A mezonok egyetlen bajón helyezték el a pajzsgenerátort, de a konstrukció hibája miatt éppen azt a hajót nem védte semmi. Ha megtaláltam volna, hogy melyik az... A kétszáz ellenséges hajóból bármelyik bordonozhatta a generátort. Én akkor a vezérhajójukra tippeltem, de ez tévedés. Te viszont már tudod, mit kell tenned!*

– Felkészülni a légszökre! – kiáltom. Többen iszonyodva néznek rám. Nekik meglepetem a korbácsot, mire felragasztják könnyű szkfandereiket. Magam is beöltözöm. Az a lány segít, aki megérkezésemkor *ébresztett*. Már nem sír, de látom rajta, hogy retteg tőlem.

– *A hídon lesz a szeretóm is, fiú. Csinos kis lányka volt, de nem szeretett, csupán az ágyamon keresztül akart főtiszt iskolába kerülni. Igaz, én sem szerettem őt* – Jix bácsi mosolygott, mikor ezt mondta. Az Illuzitorban viszont szerettem volna megnyugtatni azt a lányt, annyira valóságosnak tűnt a félelme. Abban a pillanatban gyűlölttem az egykori eseményeket idéző programokat.

Nem maradt sok időm. A flotta java máris elpusztult a közeledő pajzs anyagrobbantó hatásától. Néhány kapitány menekülni próbál, mások a megadás jelét kezdik sugározni, s éppen úgy pusztulnak el, mint harcoló társaik.

– Védőpajzsokat kikapcsolni! – szólok a mikrofonba, s szavaimat mindenki hallja a vezérhajón. A pilótám üvölt a rádióba:

– Tábornok, így találatot kapunk!

– Védőpajzsot ki! – válaszolom csendesen, de határozottan. – Mindet!

A következő harminc másodpercben három telitalálat

roncsolja a hajót. A levegő elszőkik, tűz üt ki több helyen, de a lángok azonnal megfulladnak a világűr beszűkítő ürességétől. A mesterséges gravitáció ingadozik, néhányan eszméletüket veszítik, valakinek megreped a sisakja, szétrobbant teste bemocskolja a hidat.

Koncentrálnom kell, hogy meg ne feledkezsek róla: Illuzitorban ülök, és amit látok, az nem következett be a valóságban. Jix tábornok ekkor már kapszulájával észrevétlenül leereszkedett a Detahock felszínére, hogy ott öt éven át bujkáljon, míg végre rátalál egy cerebrita régészcsapat.

Sisakomban üvöltenek a vészjelek, melyeket hangszíniükről kellene megkülönböztetnem, ha valóban tábornok vagyok.

– *Erre nem lesz szükséged* – Jix bácsi észre sem vette, hogy lenyelte a fűszalat, amit addig rágott. – *Marad talán negyven másodperc is, míg elér a mezonok védőmezője. Az utolsó pillanatban szabad csak bekapcsolnod a Tűt, addig azonban úgy szétyluggatsz körülöttem a hajót, hogy szinte semmi sem marad belőle. Ne feledd: az oldalrakétákkal tartsd egyenesben, és mikor elég közel lesznek, told ki újra a stabilizátorokat. Azokat eddig óvtad, és most szükséged lesz rájuk, mert a Tűvel pontosan kell döfni!*

Sisakomban őrjög az egész hajó. Leketőzőm magam a székemhez, figyelem embereimet a pultoknál. Ahogy egymás után állnak le a hajó rendszerei, ők úgy maradnak munka nélkül. Elmozdulni azonban nem mernek, mert aki mégis megkísérli, azt azonnal eléri a Korbács.

– *Felejtsd el az erkölcsöket, az ott nem olyan világ volt. Verd őket, ha kell, abból értenek, és neked győznöd kell!*

Mikor a mezonok téretere felrobbantja a vezérhajót védő cirkálókat, tudom, hogy eljött a Tű ideje.

A Tű. Régi hadicsel volt ez az ember-űrcápa háborúban, és a detahocki ütközetben éppen erre volt szükség. A vezérhajó védőpajzsait visszavonattam, ami azt jelentette, hogy csupán a páncélburkolat véd minket. A generátor így közben új energiát fejleszthetett. A sugárzókat egy irányba fordítva, és ezt a rettenetes energianyalábot kilöve a térbe, megjelent a Tű.

– Tűvetésre felkészülni! – adom ki a parancsot. Tiszteim most nem néznek rám, de megelégnéknek, s tudom: a Korbácsra már nem lesz szükség.

A mezonok magabiztosan törnek felénk.

– Tűvetés!

Először semmi nem látszik.

– *Ne számíts lenyűgöző fényekere, Isten bangjára, vagy basonlók* – mondta Jix bácsi. – *A Tű éppen olyan láthatatlan energialöket, mint a pajzs, csakhogy az ereje sokszorososa annak.*

Aztán találkozik a Tű és a mezonok védőtere. Ionizált részecskék felhője izzik fel, és én elképzelem, ahogy a Tű behatol a gömbbe.

– *A gömb belapul egy ponton, néhány másodpercig kitar, majd önmagába fordul. El tudod ezt képzelni?! A mezon pajzs külseje, ami addig kinn volt, és mindent szétrobbantott, amihez ért, most belülrre kerül!*



A mezon flotta egyetlen lobbanásban semmisül meg. A következő pillanatban elveszitem látásomat, majd megsüketülök, végül a magzatállapot sötétségébe hullok.

* * *

Fáradtan léptem ki az Illuzitorból, fejem még kába az élményektől. Csak lassan fogtam fel, hogy Borng kapitány ölelget, veri a hátam és a falu népe őrjög a boldogságtól. Az Illuzitor mellett felállított vetítőt, amin mindenki láthatta *álmomat*, az utolsó jelenet kimerevített képén én állok a vezérhajó hidján, ormótan szkafanderem üvegében pedig egyszerre látszik Jix bácsi arca és a mezon flota pusztulásának elvillanó fénye.

– Győztél! – ordított fülemba a kapitány.

Én a valódi Jix bácsit kerestem tekintetemmel, és mikor megláttam az egyik ház sarkának támaszkodva, két ujjamat az égre bökve üdvözöltem.

Az öreg, úgy láttam, ingujjába törölte orrát.

* * *

A C 1514 program megváltoztatásával abban az évben elnyertem az Illuzitor Co. fődíját: egy kéjutazást a Belső Csillagrendszerekbe. Mire visszatértem a Harkanra, poros falumba, Jix bácsi már elmerült a csillagok csöndjében. A közösség megvetése csomózta nyakára a kötelet, amit kedvenc fájára hurkolt. Addig is utálta mindenki, de az Illuzitor programját látva megtudták: ő az a tábornok, aki gyáván elmenekült akkor, a Detahock rendszerben a mezonok első csapásakor.

Néha, mikor egyedül vagyok, felötöm az öreg alakját, s olyankor próbálom a tekintetéből megtudni: miért ült be abba a mentőkapszulába.

KÖZVETETT ERŐFORRÁSOK ÉS VISELKEDÉSÜK

Cikkünk a Káosz Galaktika világát kicsit más szemszögből veszi szemügyre: ezúttal az erőforrásokra koncentrálunk, azokon belül is az eddig háttérben maradt dolgok kerülnek terítékre. Többek között tisztázzuk a morál szerepét a játékban és megpróbálunk más rejtett összefüggésekre is rávilágítani.

Egy karakter erőforrásai határozzák meg, hogy milyen hatékonysan halad előre a játékban. A Káosz Galaktikában nagyszámú és rendkívül különböző erőforrás létezik, ebből nyilvánvalóan legelső a pénz. Pénzzel váltjuk meg a másodlagos erőforrásokat, ezek a fizikai tárgyak – úrhajó, fegyverek, egyebek – csoportjai. Ezekről már annyi cikk született és annyiféle ismeretanyag olvasható róluk, hogy mindenki tisztában van előnyeikkel és hátrányaikkal. Most a tárgyak mögött álló – pénzzel nem megváltható – tulajdonságok, képességek kerülnek sorra. A közvetett erőforrások laza halmazába sok minden belefér, most a szakértelmek, (rangok), morál, priusz, hírnév, szerencse és egyéb kategóriákat vesszük görcsözni alá.

SAKÉRTELMEK

A játékban jelenleg 35 féle különböző szakértelmet lehet szerezni – ez a szám a hét fajta legénységi tag eltérő képességeiből adódik. A 35 egy elméleti szám, ugyanis még nincs az összes lehetséges szakértelmhely kitöltve, a játék fejlődése során egyes „kasztok” még új képesség-fajtával gazdagodhatnak – feltéve, ha van szabad helyük rá. Jó példa erre a pszí, amit a kapitány menet közben „vett fel” és azóta a játék egyik meghatározó fontosságú szakértelmévé nőtte ki magát. A játékban jelen pillanatban több lappangó szakértelm létezik, szinte mindegyik legénységi taghoz tartozik egy. Lappangónak azt a szakértelmet nevezem, amelyik leprogramozása és tesztelése már megtörtént, de még senki sem került olyan helyzetbe, hogy megszerezhetné volna azt. Pillanatnyilag legkönyebben az orvos és a navigátoré szerezhető meg (menekültszállítás és mezon bombaszállítás), de ne szaladjunk az események elébe, mert mire a cikk megjelenik, akár a kém is rendelkezhet hasonlóval. A tudós több rendkívül hasznos képessége már csak a belsőbb szektorokból továbbrepülőök számára elérhető, nekik azonban elengedhetetlenül szükséges lesz.

Hogyan fejlesszük az egyes képességeket? Kezdetben minden nagyon gyorsan halad, viszont később a továbblépés szinte már csigalassúságú. Egy példával világítom meg a dolgot: egy éppen megtanult átlagos szakértelm

egyről hétre történő fejlesztése 2100 gyakorláspontra árán valósítható meg – pontosan ennyibe kerül a 21 => 22 lépés is. Mint látható, az átlagos szint mindenki számára könnyen elérhető, kiemelkedni viszont csak a nagyon kitartóak fognak. Megéri-e, hogy pár szakértelmre koncentrálsz, míg a többi elhanyagolod? Szerintem kezdetben feltétlenül, később viszont hátrányossá válik. Ha valaki nagyon egyfűkú játékban, akkor sok érdekes apróságból kimaradhat, valamint egyes összetett feladatokat csak különösen nagy erőfeszítések árán tud megvalósítani. Arról nem is beszélve, hogy mint látható, egy szakértelm „alapszintű” felerősítése könnyen megoldható, érdekes azt a pár KNO-t mindegyikre rááldozni.

KNO, TNO

A gyakorlás – és tanuláspontra is erőforrásnak tekintem, hiszen ezek közvetlenül felelősek az előbb említett képességek fejlődéséért. KNO-t mindenki egyformán kap, és úgy költi el ahogy akarja – erre kár szót is vesztetni. Sokkal érdekesebb már a tanuláspontra, ami rapszódikusan érkezik, néha fordulók tucatjain át elmaradva. Érkezése szorosan összefügg a fejlődési keret mértékével, vagyis azzal, hogy mennyi képességet nem fejlesztő TVP-t használtál el. Ha sokat másképzés épületekben – különösen labirintusokban – akkor biztos lehetsz benne, hogy kapsz egyet-kettőt. Látszólag így TVP-t lehet termelni, ugyanis a pszí 3. képességének használatával KNO-ra tudod a kapott pontot átalakítani. Nos, ez azért nem igaz, mert a másképzés közben nem fejlődött képességeid elmaradt fejlesztésére kaptad a pontot. Világos nem? TVP-t úgy lehet ezzel a módon termelni, hogy a pszí szakértelmedet nagyon magasra turbózd és ekkor minden fordulóban extra mennyiségű fejlődési kerettel indulsz. Ha nem tudod az így kapott keretet elkölteni, előbb-utóbb TNO, azaz KNO lesz belőle. Persze csak megfelelően MAGAS pszí esetén igaz az elmélet.

RANGOK

A harci, kereskedelmi, kalóz és földi rangok is képességek, csak egy kicsit másként kezeljük őket. Számításuk

és fejlődésük megegyezik a szakértelmekével, ezért ezen jellemzőjüket nem is tárgyalom tovább. Legnagyobb jelentőségük a kereskedelmi és egyéb kalandok megkapásának esélycsökkenése és növelése (valamint a haszonkulcs meghatározásánál is nyomnak valamit a latban...).

Nem elhanyagolható az sem, hogy a rangoktól függ, mekkora pénzüsszeggel honorálják a kolonizációs fázisok befejezését. Itt akár több százezerről is lehet szó! A rangok fejlődése 'automatikus', csak úgy tudod befolyásolni őket, hogy a megfelelő küldetéstípusból többet vállalsz. Ez egy öngerjesztő folyamat, ugyanis magas rang esetén könnyebben kapsz neked tetsző kalandot. Könnyen belátható, hogy rangot az elején nehéz szerezni, és ezért fejlődik lassan, később viszont könnyen kapható küldetés, de a szakértelemfejlődés erőforrásigénye miatt tart sokáig a következő szintre jutás. A 10-es rangok már minden szempontból előkelőnek számítanak, és a velük járó bónuszok is jól érzékelhetők a játékbán.

MORÁL

Az utóbbi időben a morál kezelése és változása sok változáson esett át, ezért egy kicsit alaposabban körülményem a témát. A legénységi tagok morálja szimbolizálja azt, hogy az adott személy mennyire érzi jól magát a bőrében. A morál nagysága jellemzi azt, hogy mennyire bírja az illető a „gyűrődést”, mennyit képes tartósan elviselni, mielőtt még csökkenne a teljesítménye. Ha a morál értéke a maximálisan elérhető maximum 4/5-e alá esik, akkor a legénységi taghoz tartozó szakértelmek hatékonysága is csak 80 százalékos. Néhány számszerű érték mindjárt világosabbá teszi a dolgot. Vegyük mondjuk a pilótát 133-as morállal és 20-as manőverezéssel. Amint a morálja 107 alá csökken, manőverezése már csak 16-os lesz! Ha a pilótának csak 60-as maximális morálja lenne, akkor az előbbi manővercsökkenés már 47-es morálnál bekövetkezik. Mint látható magas morál esetén több tartalékkal számolhatunk, kiegyensúlyozottabb a legénység. Ha szétlövök valaki hajóját, akkor a morál rövid időre mindenkinél a fenti határértékek alá esik – mindenesetre ezen nem is kell csodálkozni. Talán nem köztudomású, de a morál nem csak fizetésemeléssel növelhető direkt módon. Minél több TVP-vel megy be valaki egy szórakoztatócentrumba, annál nagyobb az esélye rá, hogy növekszik valamelyik legénységi tag morálja. Például már egy BE 13 50 parancs esetén is nagy eséllyel fog több legénységi tag morálja is emelkedni. A dolog a sportcentrumban is működik, csak a fizikai erősödés miatt kisebb eséllyel. Sűrű klónozással is emelhetjük a hangulatot, bár legfeljebb ez csak fordulóként egyszer hatékony, ráadásul pénzbe is kerül.

HÍRNÉV

Az általános közismertség értékmérője a hírnév. Szinte minden cselekedet növeli, így lassú, de folyamatos mértékben változik. Labirintus sikeres felderítése, harci győzelem, menekültszállítás, napcella építés, kolonizáció

stb. – ezek mind-mind hírnévnövelő dolgok. Mire jó a magas hírnév? Például szektorváltásnál nélkülözhetetlen. De a zálogházban kialakult összegnél, vagy a Grand Hotel küldetéseinél is igen nagy szerepe van. Bolygóvásárlás esetén kiemelkedő fontossággal bír, csak általánosan elismert személyek juthatnak majd hozzá ehhez a lehetőséghez.

PRIUSZ

Az általános hírhedség értékmérője a priusz. Ezt sem nehéz megszerezni, talán a legegyszerűbb módszer az, ha megtámadunk egy rendőrhajót. Bár ez egy kicsit kockázatos vállalkozás, az egyszerű fosztogatás inkább ajánlott... A priusz jó példa arra, hogy közvetett módon hogyan juthatunk táp cuccokhoz. A kolonizálás kezdetén csak a priusszal rendelkezőkkel veszik fel az ellenkolonizálók a kapcsolatot, ebből kifolyólag a roppant hasznos King Jr. is csak számukra lesz elérhető. Priusz nélkül a sikátorokban nem lehet megvenni a népszerű Gattwick cuccokat sem, sőt a remek csempészküldetések is elkerülnek minket. Azt se felejtjük el, hogy a magas priusz esetén járó fejpénz sem elhanyagolható összeg, akár 1 millió font fölé is nőhet! A priusszal és a hírnévvvel kapcsolatban meg kell említenem, hogy értékük az idő előrehaladtával folyamatosan módosul. Függetlenül a lépett fordulóok számától, mindkét szám megközelítőleg 3 százalékkal csökken hente. Például ha valaki hosszú várakozás után 65 nap elteltével lép, annak 65/7 = 9 heti változást kell átélnie, ami a programban egyenértékű 24,5 százalékos hírnév- és priuszcsökkenéssel.

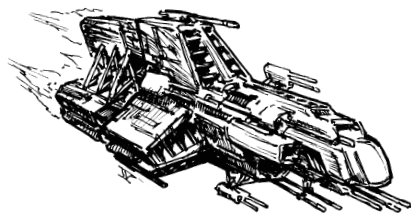
SZERENCSE

Eddig nem sok szó esett erről a tulajdonságról, kicsit a háttérbe szorult. A szerencse jelen pillanatban egyetlen helyen számít, de ott nagyon: a földi harcban. Többek között a legénységi tag szerencséjén is múlik, hogy eltalálják-e vagy sem. Szívesen fogadok ötleteket Töletek is, hogy a szerencsét milyen más formában lehetne még elképzelni a játékbán.

SZÖVETSÉGI TAGSÁG

A szövetségi tagságot is erőforrásként kezelem, hisz nyilvánvaló előnnyel jár a kívülállósághoz képest. A szövetségi bázis számtalan pluszt tud nyújtani a magányos kapitányok életéhez képest, elég ha a kiépült kikötőt említjük. A szövetségi tagok közti, raktáron keresztül történő adásvétel már csak hab a tortán, hisz nem csökkenti a kereskedelmi keretet. Természetesen a szövetség ereje nem a direkt fejlődésben van – nincs is mit fejleszteni – hanem a tagok összefogásából formálódó elképzelések megvalósításában. Már egy frissen alakult szövetség is erőteljes tud lenni, de az igazán nagy tettek végrehajtásához legalább húszfős létszám szükséges.

RADECKZI CSONGOR



Alaptípus:	Mezon 7-Gr
Páncélzat:	500
Alapenergia:	150+240/kör
Panel:	90
Manőverezőképesség:	10+18
Méret:	12
Átlagos tűzerő:	297

eddig leginkább a hipertérben látták feltűnni – gyakorlatilag szinte csak ilyen típusú hajókból áll a mezonok hipertérblokádjá. A hajók 3-4 fős csoportokban, rajzatokban portyáznak a hipertérben, nagyon ritka esetekben láttak olyat is, hogy magányos példányok kószáltak egyes útvonalakon. Az Annihilátor néha a valós térben is feltűnik, különösen akkor, amikor nagyobb flották csapnak össze. Ilyenkor általában hamar elrendezi a dolgokat, csupán a kivételesen erős páncélzatú csatacirkálók tudtak ellenállni neki. A fegyverzet teljesen homogén, csupa kis tömegű lézérágyú alkotja. Ezekből viszont igazi arzenált hoztak létre, 33 (!) lézérágyú van a panelon. Az ágyúk átlagos sebése mindössze 9, így adódik a 297-es tűzerő. Az ágyúk pontossága és a legénység fegyverszakértelme viszonylag magas, de egy jól képzett kapitány egy csata során akár a fegyverek felét is ki tudja kerülni. A hajóra a legkorszerűbb Limes-7 pajzsokat szerelték, de ki tudja miért, a lézer- és fotonpajzsok hatékonysága fele az ion- és plazmapajzsokénak. A rendkívül alacsony fogyasztású pajzsokat hihetetlen mennyiségű energia táplálja, optimális esetben harci körönként akár 270 sebést képesek semlegesíteni. (Rebesgetik, hogy a birodalom titkos katonai raktáraiból kézen-közön kikerült néhány ezekből a pajzsokból és most a szabadpiacon horribilis áron megvásárolhatóak.)

Az Annihilátor ellen jó taktika, hogy valamilyen lézer, vagy fotonfegyverrel tüzelünk rá, miközben a kizárólag lézerpajzsokból álló védelmünk megpróbálja semlegesíteni amit lehet. Ez persze csak alapos felkészülés után igaz, míg ha alkalomadtán összefutunk a hajóval bízunk benne, hogy kősa meteornak néz...

ELSŐ KÉZBŐL FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

- ✦ A kolonizáció mellett az ellenkolonizációt eddig is újra végig lehetett csinálni, legfeljebb egy újabb King jr. tulajdonosa lehetett a karakter. Ez már a múlté: a legújabb ellenkolonizációs jutalomtárgyak elkészültek, és már a programban is vannak.
- ✦ Öröm az örömben: a fejlesztőgép winchesterének meghibásodását arra használtam fel, hogy amíg az új rendszert installáltuk, átnéztem a játékosok által beküldött tárgyoletteket. Örömmel állapítottam meg, hogy számos szellemes javaslat található köztük – ezeket elkezdtem beépíteni a játékba, valószínűleg hamarosan találkozhattok velük.
- ✦ Az elmúlt pár hetet a – szükséges javítások mellett – az új szektor bolygóvásárlás részének kidolgozásával és tesztelésével töltöttem. Ez a rész gyakorlatilag már lezárult, most a szükséges enciklopédiákat és kísérőszövegeket írom, hogy megfelelően el legyetek látva információval.
- ✦ Pár szóban vázolnám a koncepciót, amit a bolygók privatizálásával kapcsolatban igyekezek megvalósítani. A vásárlás csak egy fázis, a dolog sava-borsát az építkezés adja. Egyelőre csak annyit, hogy jelenleg 35 különböző

építmény húzható fel egy bolygó felszínére. Ezek némelyike már ismerős (kikötő, bolt stb.), de számos vadonatúj is akad. Mindegyik ad majd valamilyen pluszt: saját égitesten a javítás mondjuk nem kerül tvp-be, vagy légkörszabályozó faji bolygót alakíthatasz ki, ahol csak a saját fajodhoz tartozókat engedted leszállni. A munka befejezése után már csak a szektorra jellemző új ellenfeleket kell balanszírozni és lehet kezdeni az ugrást.

- ✦ Elképzeléseink szerint a Korten szektorban minden eddig a játékban szereplő tárgy elkészíthető, vagy megvásárolható lesz. Konkrét példával élve: akár Paxx pajzsokat is lehet gyártatni, ha meg vannak hozzá a megfelelő alkatrészek és ismeritek a gyártási technológiát. Próbálok értelmet adni a kihasználatlan képességeknek, hogy legyen értelme fejleszteni őket, de mindezek mellett pár új szakértelemmel is találkozni fogtok.
- ✦ Végezetül még csak annyit, hogy a hivatalokba csak azért nem került be a szektorváltás lehetősége, mert sokan vannak lemaradva, és amíg biztosan nincs kész az egész szektor, nem merem megkockáztatni azt, hogy valaki megelőzi a folyó munkálatokat.

RADECZKI CSONGOR

LAPÉRTÉKELÉS — ÓSÖK VÁROSA

Ismét rám hárult az a – ahogy Makó Balázs megfogalmazta az Aranyforrás értékelésekor: érdekes, de egyben hálátlan – feladat, hogy írjak az Ósök Városa lapjairól. Ezúttal a szokásos értékelés helyett a lapokat 1-től 10-ig pontozom. Balázs amúgy is szűknek érezte az ötpontos rendszert, így fél pontokat is adott. Az értékelésnél elsősorban a versenyeken való használhatóságot díjazom, a lap ötletességét kevésbé. A fő szempont a hagyományos versenyeken való helytállás, de külön kiemelem, ha egy másik versenyfaján kiemelkedően jónak tartom az adott kártyát. Remélem mindenki számára érdekes lesz végig böngészni ezt a lapелеmzést!

PSZIONICISTA KLÁN

A boldogság csengettyűi (9): Nagyon jó, érdekes lap, ami arra ösztönzi az embereket, hogy mindenféle kombókat találjanak ki rá. A tesztelés alatt nem kerül varázspontba, de szerintem még így is erős. Minden olyan pakliban jól működik, ahol passzivizálás lényeket használunk. Érdekes kipróbálni a mentor pakliban is *Az idő keze* helyett. A szükséges komponenseket beszerezhetjük a *Lidércúr* és az *Óriás patkány* feloldásával.

A fény ideje (8): Hagományos versenyen ritkán látunk Pszionicista-Katona hordát, de egyszínű versenyen (elsősorban a pszionicistáknál) nagyon jól jöhet. Lehet kísérletezni vele kétszínű versenyen is, főleg mivel kalandozókra is működik, és a Pszionicista-Katona kalandozó pakli képei meglepetéseket okozni.

A repülés szabadsága (6): Talán mondanom sem kell, hogy repülő pakliban használható. A kérdés csak az, hogy abba mennyire jó. Kicsit talán lassítja a repülő hordát, de a

lényektől jól védi az enyéimet. Kontroll ellen kevés haszna van. Összesítve: nem lesz „kötelező” lap a repülő pakliban. A Balázs rakott össze tesztelés alatt egy mókás repülő hordát, sok 1 ÉP-s repülő lényvel, *A repülés szabadságával*, *Segítsd a gyengékettel* és *Függőbíddal*. Érdekes volt.

A szeretet ünnepe (8): Jó kis lap, annak ellenére, hogy csak bizonyos színekre vonatkozik. Jó a horda ellen, mert abban általában szerepel a Halhatatlan (Leah) és/vagy Mutáns klán (Chara-din), jó a *Note-mantbi* ellen, a mentor ellen, csak Ósök Városán a *Galetki badvezér* ellen. Side-lapként sokfajta versenyen lehet használni.

A változások kora (3): Bonyolult, nehezen használható lap. Nem is emlékszem rá, hogy ki tesztelte. Tisztán elméleti síkon most csak egy használata jut eszembe: *Átokpulzánszal* és *Átokmanóval* érdemes lehet kombinálni, hisz így nem csak hogy ingyen jutok az ellenfél lapjához, de még szívatom is az én lapjaimmal. Persze ő vissza tudja cserélni őket.

A védelem itala (3): Kevés hasznát látom. Lénymentésnek jó, de egy azonnali varázslat (pl. *Istenek könnye*, *Ósi gyógymód*) jobb nála, mivel azzal meglepetést lehet okozni.

Alkalmazkodás (2): No comment. *A Mágiafalóhoz* hasonlóan csak azért került be az Ósök Városába, hogy mindenkiben tudatosuljon az a változtatás, amit az eredeti lapon utólag végrehajtottunk.

Asztrál féreg (4): Gyakorlatilag – mivel cantrip – két varázspontért megnézem az ellen lapjait. A 0/1-es lény pedig felejthető.

Avillis (8): Egy jó galetki. Amíg van varázspontunk, egy lény nem tudja leütni, ha pedig egy-két testrésszel is megvédjük, akkor varázslattal sem szedik le. *Mákrózsával* is jól lehet kombinálni.

Borr'tan (4): Az áldozós horda és a mentorpakli elleni galetki side lap. Magában gyenge, csak Ósök Városa formátumban értelmetlen.

Cserebogár (4): Azon lapok egyike, amik ránézésre erősnek tűnnek, de

A kevésbé rutinos játékosok kedvéért még elmagyarázok pár „szakkifejezést”, hogy ne az értekelés közben kelljen mindig leírnom, így nekem is könnyebb.

CANTRIP: angol rövidített kifejezés az olyan lapokra, amiknek a kijátszásakor új lapot húzhatunk.

SIDE: a versenyeken használt kiegészítő pakli magices elnevezése.

SIDE-OLÁS: A versenymecsek első játszomája után lapokat cserélhetsz az alappaklid és a kiegészítő paklid között. Ezt nevezzük side-olásnak.

CSAK ŐSÖK VÁROSA: olyan versenyformátum, ahol kizárólag az Ősök Városának lapjait lehet használni.

HORDA: sok nagyot ütő, olcsó lényt tartalmazó pakli, melynek a célja villámgyorsan megölni az ellenfelet, mielőtt még az ki tudna épülni.

KONTROLL PAKLI: elsősorban sok pusztítást tartalmazó pakli. Az alapfelfogása, hogy mindent elpusztít amit az ellenfele kirak az asztalra, a varázslatokat pedig ellenvarázsolja. Csak kevés olyan lapot tartalmaz, amivel meg tudja ölni az ellenfelet (egy-két nagy lény, esetleg pár búbáj vagy tárgy).

KOMBÓS PAKLI: Vannak olyan lapok a HKK-ban, amik önmagukban nem túl erősek, viszont egy-két másik lappal együtt nagyon erős kombinációt alkotnak. A kombós paklik ilyen kombinációkra épülnek, és az egész paklinak az a célja, hogy ezt összehozza a játék során.

SPOILER: olyan lap, ami önmagában annyira erős, hogy szinte minden pakliba érdemes berakni.

kipróbálva családunk bennük. A képessége erősnek látszik, de ne felejtjük el, hogy ha használtuk, akkor az ellenfél lesz a bogár, tehát a következő körben (vagy később) ő is ellophatja egy lapunkat. *Hűséggel* már jobban kombózik, de akkor még a lényeket nem tudja ellopni.

Denerissa éneke (5): A megszkott etnikumtápoló lap. Az etnikumpakliban nagyon erős, azért hogy a gyengébb etnikumokat tápolja, de más pakliban használhatatlan.

Fezmin gépezete (9): Egy újabb kontroll pakliba való lap. Elsősorban *Manaforrás* mellett javallott a használata. Nagyon jó a kézből dobható *pakliba* (*Agy kifacsarása*, *Dimenziók háborúja* stb.), de emellett rengeteg jó és olcsó használati módja van (pl.: *A gyenge pusztulása*, *Mentális csapás* stb.). Jól illik a *Zarknod tornyáboz*.

Gargol (8): Ötért 4/4-es lény. Jól hangzik, és a hátránya is elviselhető. Azért a *Levatan* egy kicsit jobb nála.

Halálós szerelem (6): Első ránézésre nagyon erősnek játszik látszik. Alaposan át gondolva, kipróbálva azonban már nem tűnik olyan brutálisnak. Először is kicsit lassú. Ezenkívül a működéséhez szükséges az is, hogy le tudjuk szedni a *Halálós szerelmet*, vagyis gyakorlatilag két lappal pusztítunk el X lapot, tehát lapelőnyt csak akkor jelent, ha X nagyobb kettőnél. A lapleszedő próbákkal, búbájpusztításokkal együtt jól működik, mivel így kevés varázspontba kerül és azonnaliként működik. Az áldozós paklikban is használható, mivel akkor is működik, ha feláldozzuk. Azért a *Kleptománia* jobb.

Időkapu (10): Nagyon jó, gyorsan elő búbáj paklit lehet rá építeni. Sőt, a Csak Ősök Városa formátumban is erős paklit lehet vele összerakni, főleg ha rajtunk kevesebbet sebez egy-két *Napkirály dala* miatt, vagy *Mordar védőkörével* védjük magunkat.



Jövőlátó (5): Balázs esküszik rá, hogy jó, de szerintem gyenge. Első látásra erősebbnek tűnik a Sörényes ubuknál, de ez a véleményünk könnyen megváltozik, amikor nem tudjuk kijátszani, mert nincs elég lap a kezünkben.

Király szilmill (5): A gyengébb szilmillék közé tartozik, de rá is igaz az, hogy meglepő kombókat lehet összehozni vele, a *Pikkelyes thorgattal* és a *A fény idejével*.

Kleptománia (10): Az ŐV egyik univerzális spoiler lapja. Bár kicsit lassú, még az *időabló érintésénél* is lassabb, de ez nem csak egyszerűen a gyűjtőbe küldi a lapot, hanem ellopja. (Bár a mindkét játékosra ható lapokat (pl. *Destabizátor*) néha jobb lesznedi, mint ellopni. Ilyenkor jobb lenne egy időabló.) Mindenkinek meleg szívvel ajánlom, főleg mivel az ellenfél elég csúnyán szokott nézni, amikor a második körben lerakunk egy *Kleptomániát*.

Kontaktus őseiddel (6): Lapkikeresőnek hagyományos versenyen gyenge. Magasabb pontszámát elsősorban annak köszönheti, hogy a Csak Ősök Városa formátumban nagyon jól használható a *Felderítés* mellett (főleg kontroll jellegű pakliban). Mivel a *Felderítéssel* látom, hogy két felesleges lap van a paklim tetején, akkor ezzel alulra rakhatom őket, és még lapot is húzok helyette.

Krono-csáp (7): Az egyik legerősebbnek tűnő testrészt. Azért csak tűnő, mert a gyakorlatban kipróbálva azt mutatja, hogy nem túl gyakran lehet használni. A galetki megvédéséhez drága, és gyakran sok volt az öt varázspont, vagy nem volt olyan helyzet, amikor érdemes lett volna alkalmazni. A galetki kontrollba is csak egy fért be belőle.

Lélekcspada (7): Lény-ellenvarázslat? Ez mindenkit felpezsdít, de a tesztelésen valahogy mégsem volt túl népszerű. Magam is gyakran kerültem abba a szituációba, hogy a lap a kezemből volt, de nem volt rá elég varázspontom. Ennek ellenére egy közepesen jó lapnak tartom, amit sokan fognak használni. A népszerű *Végképp eltörölnihez* lehet hasonlítani, hiszen mindkettő ugyanannyi varázspontba kerül. Ezt nehezebb használni, mert éppen közben kell lennie, és nem biztos, hogy éppen van elég varázspontod. Viszont jó a célozhatatlan és más gusztonatlan lények ellen is (pl. *Romboló*, vagy akár *Sir Lonil Zommar*).

Lélekszívó csáp (7): Sok tesztelő meglepetésére a lap elsődleges alkalmazása nem az lett, hogy a saját lényem gyógyít rajtam. Helyette mindenki galetki ellenes lapnak használta, hiszen egy elsősorban ütó galetkit kikapcsol a játékból, és ezt nem lehet egy testrészt feloldozásával megakadályozni.

Loprak (8): az egyik legaljasabb képességgel rendelkező galetki. Nagyon olcsó a képessége, és nem csak a lények ütésétől, hanem esetleg a passzivizálást igénylő képességtől is védhet, abban az esetben, ha az ellenfél a saját körében első cselekedetként nem használja az adott képességet. Elsősorban testrészes galetki pakliba javaslom, mivel abban könnyű megvédeni az aljas varázslatoktól.

Márvány lady (7): Erős, kontroll pakliba való lény. A kontroll meg

tudja védeni a legveszélyesebb ellenszertől: a pusztításoktól. A lényes paklik, hordák ellen brutálisan erős torzszülött.

Nimgiliaró csele (10): Az *Ellenvarázslatnál* egy hajszállal gyengébb, hiszen a bűbájokat nem akadályozza meg. Az pedig kevésbé hasznos, hogy az asztalra kirakott lap passzívan kerül játékbá. Bár a nagy repülő lényekre jól jöhet, de csak végszükség esetében érdemes használni. A tesztelés alatt csak végszély esetén láttam rá példát. Mindenesetre egy nem Mágus klánnal ellenvarázslat, ami egyszínű versenyeken, Csak Ősök Városán kiemelt szerepet kap, de akkor is jól jöhet, ha egy kombós pakliba már nem fér bele a Mágus klán.

Páros gyógyulás (9): Az egyik legjobb gyógyító lap. Hasonló a *Teljes gyógyulás*hoz, hiszen kb. 6 VP-ért 20-ba gyógyulok. Az, hogy az ellenfél is gyógyul vele, nem annyira zavaró, mint ahogy gondolnánk. Ki lehet úgy játszani, hogy az ellennek ne legyen rá varázspontja, vagy max. EP-ben legyen, ha meg az életünk múlik rajta, akkor meg mind egy. Pasziánsz pakliba is jó lehet, ugyanis ennél nincs meg *Teljes gyógyulás* hátránya.

Pszionicista klánvezér (3): Méreteihez képest drága lény, sok képességgel. Az ilyen lények csak akkor erősek, ha valami brutális képességük van, vagy ha szinte leszedhetetlenek. Ezek közül egyik sem illik erre a klánvezérre.

Ra'Ronn (8): Egy jó galetki, ami már önmagában is védi a lényeimet a tömegpusztításoktól. Talán a *Ragyogó Ronboz* tudom hasonlítani, de ez szerintem jobb nála. Egyrészt jobb a képessége, másrészt a galetkik egy kicsit erősebbek a kalandozóknál.

Rücskös bőr (7): A testrészek elsődleges feladata – szerintem – megvédeni a galetkiket, ezért az egy varázspontba kerülő, cantrip

testrészek a legjobbak közé tartoznak. Ennek külön haszna, hogy a nagyobb (esetleg felhízalt) galetkiket védi az *Illúziósráknánytól* is.



Rynthus (9): Egy nagyon kellemetlen képességgel rendelkező galetki. A Miklós által kidolgozott, úgynevezett galetki-kontroll egyik oszlopos tagja. A galetki kontroll lényege: a lények csak a legjobb képességekkel rendelkező galetkik, amiket a cantrip testrészekkel megvédünk, és paklit kiegészítjük a spoiler varázslatokkal. A galetki kontroll pakli nagyon nagy eséllyel megveri a sima kontrollt, amiben nem kis szerepe van *Rynthusnak*. Ha van kinn két galetkim, akkor én már hat varázspontot kapok, míg a kontroll csak ötöt, tehát VP-előnyben vagyok vele szemben, és a kontroll paklik amúgy is magasabb idézési költségű lapokkal játszanak. A *Manaförás* szabálylap persze kellemetlen tud lenni, de Csak Ősök Városán nem kell ilyen aljasságtól tartanunk.

Széljárás (3): Kevés gyakorlati hasznát látom még cantripként is. Elsősorban lényementésre jó, így egy körig nem tud ütni az ellenfél.

Tenyészmanifesztáció (7): Lénynek túl drága, így csak a képessége ami igazán jó benne. Elsősorban si-

de-lapként lehet rá számítani az olyan versenyeken, ahol sok hordát, kis lények etnikumpaklit (quwarg, hangya) használnak. Főleg a hangyák ellen király.

Terc (5): Önmagában használhatatlan, csak kombós pakliba való lap. Biztos vagyok benne, hogy az ötlete játékosok előbb-utóbb erős kombókat építenek rá.

Ügyességpróba (7): A próbák közül a közepesek közé tartozik. Hátránya, hogy csak lényekre hat, és a játék elején nem biztos, hogy használható. Viszont a végjátékban, esetleg dobátos pakliban jó kis lénypusztítás.

Ydven (9): A manapság talán kevésbé divatos bűbájpaklik alappillére lesz, hiszen ellenvarázsolhatatlanul egyenesen a játékba rak egy bűbajt. Csak Ősök Városán is jól beillik a kontroll pakliba, hiszen rengeteg erős bűbáj van (*Kleptománia*, *A kövek ereje*, *Mély gyász* stb.)

Zafir entitás (4): Sem a láthatatlan, sem a mágikus védelmű lények nem tartoznak a legerősebbek közé, mivel általában a plusz varázspont nem éri meg a képességet. A HKK indulásakor még a mágikus védelemmel nem lehetett túl sokat kezdeni, de manapság a több mint 2000 lapból rengeteg ellenszere van. Talán ha repülne!



KATONA KLÁN

A fény ragyogása (10): Nagyon erős lap, amit jól lehet kombinálni minden olyan lényvel, ami passzivizálásra valami hasznos dolgot csinál. Kiválóan együttműködik az őshangyákkal (főleg a lélekűvással), két szímmel és a *Pikkelyes tborgattal* együtt pedig végtelen kombót alkottak (végtelen VP, gyógyulás stb.). Mindenki kísérletezhet vele bátran.

A rend helyreállítása (10): Bár csak három szín ellen jó, de messze a legerősebb színszivató lap. Bármilyen lapot lehet vele ellenvarázsolni, nem csak a lényeket! Régebben a *Leab csontmarka* csak egy szín ellen működött, mégis mindenki használta, főleg egy és kétszínű versenyeken.

Aranysárkány (6): Nagyon erős lény, nagy, repül, lehel stb. Csak a kijátszási feltétele ne lenne...

Az istenek küldötte (4): Bonyolult lap, ami első pillantásra sok jó dolgot csinál, azonban az összes varázspont elvesztése túl nagy hátrány. Ha látjuk is valaha, akkor is side-lapként, vagy kombós pakliban *Kürtöző* helyett.

Bajnoki aréna (4): Szerintem gyenge lap, csak a frissen bontott paklik versenyén lesz igazán értelme.

Bölcs szímmill (7): A jobb szímmillek közé tartozik. A szímmillek hagyományos versenyen nem lesznek igazán erős lapok, de jó kombós paklikat lehet rájuk építeni *A fény ragyogásával* és a *Pikkelyes tborgattal*. A bölcs szímmillt még egy Csak Ősök Városás hordába is érdemes berakni, mivel itt kevesebb az azonnali lényirtás, és jól jön az a plusz varázspont.

Életgyár (4): Elméletileg a kontroll pakli korlátlan lénytermelő lapja lenne, de annak szerintem nem elég jó. A *Spóra* jobb. Inkább lények pakliba jó, hiszen a lelőtt lények helyett újabbak jönnek.

Fanatikus Wart (6): Elsősorban frissen bontott paklik versenyén lesz jól használható, de Csak Ősök Városán is érdemes kipróbálni *Kenbuggal* és *Traarddal*.



Fényfőnix (10): Hordába nagyon jó, mivel ha megakad a rohamunk, a sok varázspontot kiválóan lehet a főnixre költeni. Kivégzésre is jó, 5 VP-ért ötöt üt. Sok lehetőséget látok benne, pl.: *A Gépezettel* is lehet kombózni.

Fénytestvér (7): Anti-Molgan és anti-motyogó, csak nincs ráruva név szerint. Persze más „gyűjtős” lények ellen is jó (pl.: *Lidérc*), de viszi a *Lidércurat*, a *Rombolót* stb. Ennek ellenére inkább korlátozottabb játékkörnyezetben, side-lapként számíthatunk rá.

Gubbó (7): Nagyon változó róla a tesztelők véleménye. Egyesek szerint erős, mások szerint gyenge. Én eredetileg a *Hűségbez* találtam ki, hogy legyen a szettben valami hozzá illő lap is. Azonban elég kellemetlen volt egy-egy játék, amikor az ellen a második körben kirakta, én meg csak néztem, hogy ver szét egy szem Gubbó. Ha az elején kijön, akkor jó, mert vagy üt, vagy leszedi, később már nem annyira jó, mert több a varázspontunk, és így jobban zavar a hátránya.

Hűség (5): Sajnos az *Elmepajzs* lény védő része kicsit gyengére sikerült, így a hűten lényeket (*Érzőszívű dromedár*, *Áruló yatbmog*, *Gubbó* stb.) ezzel a lappal lehet a legjobban maradásra kényszeríteni. Sajnos, azonban ezek a lények keveset érnek, ha nem jön ki mellé a *Hűség*, vagy ha leszedik ezt a bűbajt.

Isteni harag (10): Globális lappusztítás. Még a hátránya mellett is mindenki használta. Csak Ősök Városa kontroll pakliba szinte kötelező.

Katona klánvezér (6): ŐV-s frissen bontott paklik versenyén ász lap lesz, de hagyományos versenyen egy 7-ért 3/3-as lény nem nagyon rúghat labdába.

Kenbug (6): Igazán jól csak akkor működik, ha paklit építünk rá (pl.: *Fanatikus warttal*). Vigyázzunk, méregjelzők is duplán szaporodnak rajta!

Lipkin (4): Nekem nem tűnik túl jónak a képessége.

Lovasroham (8): A tesztelés elején 1 varázspontért jött. Úgy a tápok tápja volt az *Ősbikával*, *Szörös azukával* és *A Bika idejével*. Még háromért is erősebb pl. a *Quwarg rajzásnál*. Persze önmagukban a hátasok gyengék, de az ŐV hátsával, *A Bika idejével* és *Lovasrobammal* már erős hátas paklit lehet összerakni.

Mágikus karom (3): Tápos testrésznek gyenge, cantripnek pedig jobbak az 1 VP-sek.

Mikropoid (4): Mit lehet rá mondani? A legerősebb egyért kijövő lény, de akkor is csak 1/1-es.

Napkirály dala (10): Nagyon jó védekező lap, főleg Csak Ősök Városa kontroll pakliban. Nem csak a lények ellen véd, de teljesen kivédi a *Félnék yatbmogot*, kettő pedig a *Mély gyászt*, *A Gépezetet* stb., az *Időkapuboz* is remekül illik. A jövőő divatja: kűz *Időkapu* két *Napkirály* dalával.

Ormányos sirály (7): Horda ellen gyilkos lap, de sajnos csak védekezni lehet vele. Kicsit drága is a horda ellen, de szerencsére horgonyos.



Örök pihenés (10): Nagyon jó, globális lényirtás, főleg kétszínű versenyen, vagy egy színre alapuló etnikum paklik ellen (pl.: őshangyák, quwargok, varkudarak, thargodanok stb.) Jó még a gonosz horda ellen is, mivel az főleg Leahra alapozza a lényeit, és a *Molganokat* is kiszedi a gyűjtőből. A mentor és a *Kísérteties bajnok* elől is ki lehet vele semmizni a nagy lényeket.

Ősi gyógymód (8): Az egyik legjobb lénymentő lap. Olcsó, és a 2 ÉP általában elég a lény megmentéséhez. Kettős erőbedobásos repülő hordában, vagy színek harcában különösen jó lehet.

Ősi templom (7): Jó lap leszedés lényes pakliba. Hordában kevésbé jó, mert lassítja a paklit. Kár, hogy lényeket nem szed le. Elsődleges szerepe csak a frissen bontott paklik versenyén lesz, és a Csak Ősök Városa versenyeken a galetki paklikban.

Pajzsfal (9): Szerintem nagyon erős lap, csak azért nem adtam rá 10 pontot, mert csak lényes pakliban használható. A három ÉP-s lényeknek már plusz három ÉP-t ad. Főleg

galetkikkel ideális, mivel a legtöbb galetkinek 2-3 ÉP-je van, és viszonylag olcsó.

Szörös azuka (8): Hátasként nem túl erős. A nagy tápja, hogy a hátas pakliban kikeresi *A Bika idejét*.

Szundító galetki (7): Miklós galetki-kontolljának alappillére. A kontroll paklik ellen gyilkos eszköz, de a horda ellen nagyon lassú.

Tonyók, a gazda (6): Nem túl erős lap, de sok szituációban használható. Frissen bontott paklik versenyén nagyon jól jön. A *Terchez* elő lehet keresni vele a nagy lényeket stb.

Utolsó áldás (9): Nagyon jó kivégző lap a hordában, főleg a Csak Ősök Városa versenyeken. Nagy előnye, hogy a lényt nem lehet utána lelőni. Jön a *Tűskés bolyg*, *Utolsó áldás*, 8 VP-ért sebeztem nyolcat.

Vastag bőr (4): Ahogy a mágikus karomnál már említettem, kétféle jó testrészt van: tápos vagy olcsó cantrip. Ez nem túl tápos, és nem lehet rá húzni.



Védőangyal (10): Egy újabb univerzális táp. A hordák ellen gyilkos lap, nem csak azért, mert megöl két lényt, hanem azért is, mert az ellen nem a két legtöbbet ütő lényét szórja le támadni, ha fél az angyaloktól.

Werjut (4): Ahogy már említettem: a láthatatlanság nem túl erős képesség. A hagyományos versenyen manapság a *Garokkot* sem használják, ezt sem fogják.

Womath (6): A társasjáték újabb lapja. Szerepe csak a frissen bontott paklik versenyén lehet, esetleg a Csak Ősök Városán egy ÉP-áldozós-sebződős horában (pl.: *Lélekelem, Vérszomj, Tűzivadék* stb.)



HALHATATLAN KLÁN

A vér szintje (8): Jó gyógyuló lap a kontroll pakliba, csak az 5 ÉP-t kell összetrúkközni. Horda ellen ez nem nehéz, mert az úgyis üt, mint a gép.

A xirnox lehelete (6): Egy tárgy leszedésére kicsit drága. Korlátozott versenykörnyezetben viszont (színek harca, Csak Ősök Városa), jó side lap.

Asztrális polip (10): Gusztustalan lény a hordákba. Szinte minden versenytípuson jól használható. 5-ért rakom le, ami kicsit drága, de úgy kell számolni, hogy az ellenfél annyival drágábban szedi, amennyi varázspontot elszedett tőle.

Csonfal (5): Egy nagyon ötletes lap, ami a gyakorlatban kevésbé használható. Ugye az a jó, ha sok lénnel építjük, mert akkor nem tud az ellen-

átütni mellette. A sok ÉP-s lények is fontosak, mert úgy nehezebb leütni. Ha ez mind összejött, akkor a lényektől már megvédtük magunkat, de a varázslatoktól, tárgyaktól nem, és még az ellenfelet sem öltük meg. Simon Dánieltől láttam egy jó kombót rá: *Gormaffi Gormafffal*, vagy *Törpe építő brigáddal* felépítette, majd egy jól irányzott diszkoszvetéssel az ellenfélhez vágta. Ötletes, de kicsit körülményes.

Csontgölem (8): Elég jó lény. Sebzéssel nehéz megölni, és ellopni sem lehet. Gölem pakli rulez!

Csonthalom (3): Ez is egy ötletes lap, de sok gyakorlati hasznát nem látom.

Csótánykirálynő (5): Sok varázspontért gyárthatunk vele sok csótányt, de utána mit kezdünk a sok 1/1-es lénnel?

Exhumálás (5): Ez is nagyon kreatív lap, viszont ebben még további lehetőséget is látok. Versenyeken azért inkább csak a side-ba kerül, mivel a lény nélküli paklik ellen nem jó.

Fagymester (4): Gyenge galetki, ritkán használható képességgel. A hideg pakli egyelőre még gyerekcipőben jár.

Gonosz szilmill (5): A gyengébb szilmilliek közé tartozik.

Gyorsaság próba (10): A legjobb próbapal. Szerintem univerzális táp. A játék elején tuti lapleszedés, mert még szinte üresek a gyűjtők. Később is használható, ha az ellenfél nem hagy magának varázspontot (esetleg egy rombolás vagy *Manaszívás* után).

Haarkon kegyence (8): Önmagában nem erős, de jó kis kombókat lehet rá építeni. Istenek könnyével például 0 VP-ért 10/10-essé tehető. *Két Istenek könnyével* és egy *Sebek befornakkal* pedig akár nyerhetünk is.

Haláljáró (4): Kis lény, gyenge speckó.

Halálparancs (7): Közepes színsvátó lap, főleg egyszínű versenyek-re.

Halhatatlan klánvezér (4): Nagy, drága lény, felejthető képességekkel.

Ínyorsorvadás (9): Amikor még egy körben többször is visszalehetett venni és ki lehetett játszani, akkor nagy táp volt. Így is szép jövő áll előtte. Lényes pakliba is jó: a lényem leüti a tiedet, az meg nem üt vissza. Lény nélkülibe is jó, mivel körönként 3 VP-ért kettővel kevesebbet ütnek rajtam a lények. Dobálni is jól lehet, ha valami miatt lapot kell dobnod (pl. *Mandula nektár*).

Jeges szellő (8): A *Jégcsapás* nagyobb lényeket is megöl, de kevés ÉP-ben már nem segít. A *Jeges szellőnél* pedig laphátrányba kerülök a dobott lap miatt. A tesztelők véleménye megoszlott arról, hogy melyik a jobb.

Krakolich (6): Nagy lény, ami szerintem csak egy dologra jó: akár három 5 ÉP-s lényt is le tud ütni. Arra is lehet használni, hogy ha az ellenfélnek három lény van az örposztjában, akkor a Krakolich támadja mind a hármat, így a többi lényem átúthet az örposzton.

Kreatin (6): A magzimok újabb változata. Az ilyen lényekkel ugyanaz a helyzet mint a leheléssel: nagyon eszi a varázspontot. Bizonyos helyzetekben jó lehet, de általánosságban csak egy közepes lény.

Leanthil (7): Hordák ellen jó kis galetki. Kár, hogy nem horgonyos!

Lélekelementál (9): A kis *Notermanthi*. Sok vita volt arról, hogy szükség van-e egy újabb *Notermanthira*. Nagy testvérénél kicsit gyengébb, a mentorpakliba és a hordába nem fér bele. Igazi szerepe az egyszínű versenyeken lesz. A Halhatatlan klánú horda amúgy is erős, hát még egy visszabajnokozott *Lélekelementállal*.



Lélekszellem (8): Öleletes lap, erős lény. Ha csak két körig él, és kétszer üt, már megérte.

Lélekzúzó mancs (6): 1 VP-s cantrip testrésze, így nagyon rossz nem lehet. Galetki kontrollba elmegy.

Liathan (4): Talán az őrző képessége jó lehet valamire...

Mágiafaló (9): Ld. *Alkalmazkodás*. A kettő között az a különbség, hogy ez még így, módosítva sem rossz lap.

Mély gyász (10): Újabb spoiler lap. Horda ellen sem rossz, mivel vagy lassítja, vagy a sebzés miatt gátolja a murgattyú, *Halálmadár*, *Tűzivadék* stb. használatában. Kontroll pakli ellen pedig gyilkos. A Csak Ősök Városa versenyeken a kontroll pakli néhezzen szedi le. Ha 10 körig nem húz leszedést, meghal. A *Napkirály dalával* viszont jól ki lehet védeni a sebzését. Vigyázat! Ha az ellenfél *Felderítéssel* játszik, akkor őt a lapdobás csak tápolja, mert mindig a rossz lapját dobja el.

Misztikus sötétségkő (9): A tesztelés alatt tárgy volt, ami elég brutálisnak bizonyult a hordában. Épületként már gyengébb, mivel a felépítése megtöri a horda lendületét, de kivégző lapnak még így is érdemes kipróbálni.

Morgan aurája (9): Jó kis bűbáj a kontroll pakliba. Kézből dobható pakliba is remekül illik. Ha kirakják elled, akkor minél előbb célszerű leszedni. Ja, és szerencsére horgonyos.

Nekropoid (4): A társasjátékban jó lap volt, egyéb környezetben gyenge.

Öregítő csáp (4): Gyakorlatilag +1 sebzést ad a lénynek, ami nem túl sok. Továbbra is jobb az 1 VP-s cantripnek.

Savelementál (6): Egy 7 VP-s lény kijátszása után nem hiszem, hogy túl sok varázspontom marad lődözgetni. Még ha a lővés 1 VP-ért sebezne egyet... Ha jobban megnézem ez végül is a *Piromenyét* 1 VP-vel drágábban és 1 ÉP-vel nagyobbban, még plusz képessége is van, de valahogy még sem igazán jó. Mint már említettem, a lehelés sokat veszített a táposságából, meg a 6 és 7 VP között is valahogy több különbséget érzek az egy varázspontnál.

Syejic (5): Ld. *Savelementál*. Tápos lény, de drága, sok drága képességgel.

Vámpírfog (7): Ha nem figyelünk oda rá, akkor pillanatok alatt egy ezer ÉP-s galetki vigyorog ránk a vámpírfogával. Egy ilyen pedig szinte leszedhetetlen, mert a varázslatok és hatásokat megakadályozza a testrészekkel, leütni pedig képtelenség.

Voharai szellem (6): Hiába mágiikus még az alsónadrágja is, attól még nem lesz erős. A max. ÉP sebzés pedig szintén nem sokat ér.

Xirnoxfej (5): A nagy hátránya, hogy nem cantrip. A mai játék környezetben a lehelet már nem akkora táp, mint a HKK hőskorában. Akkor még sokkal kevesebb volt a pusztítás, így jó lapelönyt jelentett egy-egy lehelő lény. Ma azonban már rengeteg az irtó lap, és annyira felgyorsult a környezet, hogy a lehelésre ritkán jut varázspont. Frissen bontott paklik versenyén azonban továbbra is erős tud lenni egy lehelő lény.

MUTÁNS KLÁN

A mágusok átka (6): Nem láttam a tesztelés alatt, így csak tippelni tudok rá. Nekem ötletes, de nem túl hasznos lapnak tűnik.

A mutánsok tombolása (7): Több színű környezetben nem túl erős lap, mivel kicsit drága. Egyszínűn azonban igen erős side lap a három szívatott szín ellen. Még szerencse, hogy a Mágus és Pszionicista klán tudja ellenvarázsolni. A hangyáknak viszont betehet, ha a testőrt előtte hatástalanítod.

A sötétség ideje (7): Szerintem kicsit gyengébb *A fény idejénél*. Igaz, hogy három színre hat, igaz, hogy a gonosz horda gyakoribb, de azt az egy varázspontot nem éri meg, mivel a Tolvaj klán nem igazán szerepel ezekben a hordákban.

Anyagi robbanás (9): Jó kis lénypusztítás. A *Robbanó üstökös*nél jobb, mivel általában kettőt sebez, de többet is sebezhet és az orvosztára is hat. Persze inkább kontroll pakliba való, amikor neked nincs kinn lényed. Szerencsére kevés az olyan lény, amiben nincs komponens: a galetkikben van, sajnos kalandozók ellen nem jó, őshangyák ellen viszont király.

Arhomad varangy (7): A *Lidrecúr*nál gyengébb, de mégiscsak 4-ért 3/3-as.

Átkozott bőr (8): Igaz, hogy csak side lap, de a testrészes galetkik egyik ellenszere. Az ellenfél nem tudja megakadályozni, hogy rárakd a galetkijére, leszedi a guszttustalan testrészeket, és ráadásul újabbakat sem rakhatsz rá. Ahogy Balázs mondaná: finom.

Átokmanó (8): Sokkal erősebb lap, mint ahogy gondolnánk. Egy varázspontért sebzünk hármat az ellenen, vagy ha lelővi, akkor gyakorlatilag volt egy 2/2-es lényünk. Hordába nagyon jó, csak ha háromnál többet tudunk ütni, akkor nem

érdemes kirakni. Ugyanis az ellenfél inkább elszenvedi tőle a három sebzést, de kap egy védekező lényt. Ajánlottabb csak egy-kettőt rakni a pakliba, és akkor kirakni, amikor nem nagyon tudunk ütni, esetleg az első rohamunk már kifullant. Csak Ősök Városa formátumban még erősebb, mivel ott kevesebb azonnalival lehet lenni.



Átokpulzans (9): Azon ritka lapok közé tartozik, ami nem csak érdekes, de erős is. A lényege, hogy te mindig több lapot tudj visszavenni a kezvedbe, mint az ellenfél, így végig nála fog maradni. Elsősorban tárgyakkal (pl. *Fekete lyuk*), működik jól együtt, de a *Fényfőnixszel* is jó kombót alkot. Gépezetes pakliban is érdemes kipróbálni, hiszen abban sok olcsón jövő lap van (pl. *Utcakölyök*, *Összefogás* stb.).

Az áldozat szintje (8): Érdekes lap. Leginkább a *Visszalépéshez* lehet hasonlítani. A *Visszalépésnél* elveszted ugyan az összes varázspontodat, de öt lapot húzhatsz. Itt a varázspont megmarad, de lassabban húzod vissza a lapokat. Nekem ez jobban tetszik, használni is többet fogják mint az elődjét.

Bern, a szutyok (8): Nem lehet elvarázsolni! Olcsóbb, mint a *Járvány!* Ez mind igaz, de szerintem

még így is gyengébb. A *Járványnál* egy körrel később szedi le az első lényt, ami nagy hátrány, és az alatt az egy kör alatt sok minden történhet szegény Bernnel. A nagy előnye viszont (főleg Csak Ősök Városán), hogy nem lehet testrézzel megakadályozni a ragály jelzót, mivel az előkészítő fázisban nem használhatók a testrészek.

Büzös fej (6): Közepes testrész. Szokás szerint kár, hogy nem cantrip.

Cloe (7): Beépített *Haarkon öregkora?* Az egyik legusztagusabb képesség. Bár a kijátszásakor laphátrányba kerülünk, de ha megvédjük egy-két testrézzel, pár kör alatt behozza az árát. A *reménytelenség bajnoka* mellé egy újabb lény a kézből dobható pakliba.

Daergaoth lord (4): Nagy és drága.

Dhokra (8): Kicsit drága, de elég erős a képessége, főleg ha kombót építünk rá. *Kristályfolyadékkal* például elég kellemes tud lenni.

Félénk Yathmog (10): Nagyon erős lap, főleg kontroll paklikban, *Manaforrás* mellett. Egy lényt folyamatosan ki tud védeni, hiszen mielőtt leütné, visszaveszem, sebek vele, majd az én körömben ismét kijön, és beáll az őrszobta. Nagyon idegesítő tud lenni, amikor egy nyavalyás *Félénk yathmog* tartja fel a sok/per egyes lényeimet.

Galetki hadvezér (10): Nagyon erős galetki. Két galetki mellett már 4/4-es. Szeitz Gábor rakott össze először egy olyan paklit, amiben több mint 35 galetki volt. Egy kis *Átokszórással* megtámogatva elég hatékonyan működött. Na egy ilyen pakliban a *Galetki hadvezér* gyilkos lap volt.

Gyilkos szellem (6): A képességét néha nehézkes úgy használni, hogy neked megérje. Ha pedig nincs két célpont lény, akkor nem lehet kijátszani. Viszont amíg egy 2/1-es, vagy annál kisebb lényünket lőjük le a ve-

le, akkor gyakorlatilag egy 4 VP-s lénypusztításként működik, hiszen kapunk vele egy 2/1-es lényt.

Harci mutáns (9): A *Galetki hadvezérrel* együtt a legerősebb galetkik közé tartozik. A tesztelés alatt, amikor még 3 VP-be került, nem egyszer előfordult, hogy lejött a második körben 5/5-ösként, ezért emeltük fel 4-re az idézési költségét. Elsősorban sok galetkivel játszós pakliba érdemes berakni. A hadvezérnél már említett „csak” galetki pakliban, a *Bőség zavara* mellett a *Harci mutáns* nagyon brutális volt.

Helyan (4): Egy antitestrészes side lap. Nem hiszem, hogy a testrészes paklik annyira erősek lesznek, hogy szükség lenne rá, és amúgy is vannak jobbak (pl.: *Degradálás*).

Káoszmagus (5): A szokásos: érdekes lap, de nem túl sok hasznát láttam. Frissen bontott paklik versenyén kellemetlen meglepetéseket okozhat, de egyéb versenyeken nem nagyon találkozunk vele.

Lebegő iszonyat (5): Azt nem értem, hogy mitől iszonyatos. A kijátszási feltétele már eleve kétségessé teszi a lap értékét.

Növekvő pöfeteg (6): Ha fel tudjuk hizlalni, akkor király, de valószínűleg előbb megölik.



Okulüpjaj ajándéka (8): Egy újabb nagyon jó etnikumsegítő lap. Kicsit begyorsítja a thargodanokat, így már egy életképebb paklit lehet belőlük építeni. Mindenképpen használjunk hozzá *Bőség zavarát*.

Óriásmassza (7): 9-ért 5/4-es lény gyenge, ennek viszont meg van az az előnye, hogy kijátszáskor szabadon konfigurálható. Általában sok/1-esként láttam használni. Elsősorban olyan környezetben érdemes használni, ahol kevés egy-kettőt sebző varázslat van (pl. Csak Ősök Városa).

Ősbika (7): A 3 VP-ért 2/2-es lény erősen átlagosnak számít. Amitől mégis kiemelkedik a *Zombi* és a *Gyilkos mókus* közül, az a háts al-típusa. A *Lovasrobammal*, A *Bika idejével* jó kis háts paklit lehet csinálni.

Ősi szertartás (7): Kicsit speciális lap. A hordában, főleg ha kifulladt az első roham, általában van elég varázspontunk, inkább a lapelőny számít. Egy thagordan pakliban esetleg érdemes kipróbálni. Mindenesetre sokat javít rajta az, hogy cantrip.

Pszichikai csapás (8): Az ŐV-s *Tudatrombolás*. Annál jóval gyengébb, de a Csak Ősök Városa formá-tumban, és egyszínű versenyeken még így is erős lapnak számít. A tesztelés alatt közkedvelt kombó volt az *Időkapu*, majd *Isteni harag*, és az ellenfél körében egy *Pszichikai csapás*. Az ellenfél sebződött hetet, én csak hármat fogok, és még a varázspontját is elvesztette.

Rothasztó karom (6): A már emle-getett cantrip testrészek egyike. Önmagában nem sok haszna van.

Taalru herceg (8): A thagordan pakli legerősebb lénye. Nem csak, hogy biztosítja a varázspont előnyt a két óriási thagodan kihozásával, de elő is keresi őket. Sőt még a hordát is feltartja a sebzős képességével. Thagodan pakliban 10 pon-

tos lap, de azért ez a fajta etnikum pakli még nem tartozik a legerő-sebb paklik közé, ezért kapott csak nyolc pontot.

Talbot kínja (9): Már a *Mérges galóca* is közkedvelt lénypusztítás volt. Ez legalább olyan jó. A két kompon-ent néha nehéz összeszedni, de a *Talbot kínja* a nagy lényeket is gyorsan leszedi.

Talbot szava (10): A tesztelés egyik legközkedveltebb lapja. Szinte vég-telen azon helyzetek száma, amik-ben jól lehet használni. Jó a paszi-ánsz paklik ellen az első pár körben egy *Transzformáció* vagy szürkeál-lomány után. Egy *Direkt kontak-tus/Manaszívás* után is használha-tó. Használhatatlanná lehet tenni vele egy kijátszott *Illúziósárkányt*, segítheti a *Mester büntetését* stb. Univerzális lap.

Tulajdonságlopás (6): Hagyomá-nyos környezetben gyenge lény-pusztítás. Mindenesetre a *Rém-álmomnál* erősebb, és egyszínű versenyeken (bár itt a troglodita még mindig jobb) és a Csak Ősök Városán használható lesz.

Tüskés tóni (6): Kis lény, kis képes-ség.

Valamit valamiért (6): Vegyes érzé-seim vannak a lappal kapcsolatban. Első ránézésre azt mondtam, hogy egy hordába brutális, de aztán ki-próbálva rájöttem, hogy horda ide vagy oda, engem is lassít. Szóval mindenki próbálja ki maga!

Vérszomj (9): Az utolsó áldáshoz hasonló lap, kivéve, hogy ez nem csak kivégzésre jó, hanem a játék közben „csak úgy” ütni is. Hátrá-nya, hogy kilőhetik alóla a lényt. Azért hordában mindenképpen próbáld ki!

HATALOM LIGÁJA

1.	1859	Tornay Tamás	Gyöngyös
2.	1750	Marofka Máttyás	Abony
3.	1700	Csehi Miklós	Békéscsaba
4.	1636	F□rész Zoltán	Abony
5.	1636	L.Nagy Péter Nesztor	Budapest
6.	1631	Kovács Csaba	Abony
7.	1628	Fodor Péter	Gyöngyös
8.	1616	Iványi Dávid	Eger
9.	1614	Török János	Abony
10.	1600	Tajti Norbert	Abony
11.	1600	Nyitrai Zsolt	Abony
12.	1600	Légrády János	Eger
13.	1599	Megyesi Kornél	Eger
14.	1598	Mucsi Tamás	Abony
15.	1585	Domsódi Áron	Budapest
16.	1583	Mucsi Péter	Abony
17.	1569	Tóth Dávid	Eger
18.	1561	Szentmihályi Tamás	Budapest
19.	1550	Szerencsés István	Gyöngyös
20.	1539	Felvidéki Miklós	Budapest
21.	1531	Földi Attila	Abony
22.	1499	Söveges Péter	Budapest
23.	1482	Marofka Gergely	Abony
24.	1464	Pálmái Zsolt	Abony
25.	1455	Mnukácsi Máté	Gyöngyösi
26.	1445	Szabad Gábor	Gyöngyös
27.	1441	Tóth Krisztián	Abony
28.	1398	Szabó Balázs	Gyöngyös
29.	1397	Szabó Richárd	Gyöngyös
30.	1384	Dugnovics Gerő	Gyöngyös
31.	1374	Balla Tamás	Gyöngyös
32.	1374	Szabó Dániel	Gyöngyös
33.	1345	Lajcsik Balázs	Gyöngyöshalász
34.	1316	Misi Ádám	Gyöngyös
35.	1316	Csek□ László	Gyöngyös
36.	1300	Miksi Ádám	Adács
37.	1300	Ternyik Balázs	Gyöngyös
38.	1300	Misi Tamás	Gyöngyös
39.	1300	Erdélyi Gábor	Gyöngyös
40.	1300	Takács Attila	Ecséd

DANI ZOLTÁN

HATALOM LIGÁJA

Ezúttal a Liga március közepi állását böngészhetitek végig. A ranglistán csak azok szerepelnek, akik az idén legalább egy meccset játszottak. Nagy örömeinkre több vidéki helyszínen is (Siófok, Eger) újra játékba lendültek a kártyások.

Az új belépők, szervezők kedvéért ismét leírom a változásokat: aki meghosszabbítja a tagságát, vagy újonnan belép a Ligába, az már örökös tag marad, soha többet nem kell újra belépnie/hosszabbítania. A tagság továbbra is 150 Ft. Belépni az alább közölt Liga-helyszíneken lehet. A tagságot hosszabbító régi tagoknak továbbra is a régi sorszámuk marad meg, csak új igazolványt kapnak.

Még egyszer az általános szabályok: a paklinak legalább 45 lapnak kell lennie, a kiegészítő paklinak (ha van, mivel nem kötelező) pontosan húsznak. Minden

meccs három játszából áll. Az első játszma után megnevezheted az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmat nem kötelező lejátszani, ha az egyik játékos már megnyerte az előző kettőt. A kezdő szabály (a kezdő játékos az első körben nem húz lapot) érvényes. Tiltott lapok: *A mágia létsíkja*, *A falak ereje*, *Teológia*, *Pszí szakértelem*, a *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Március 1-től április 30-ig egyszínű paklikkal kell játszani a szokásos tiltott lapokkal, míg május 1-től június 30-ig Csak Ősük Városa formátum lesz, ahol kizárólag az új HKK alappakli, az ÖV lapjait lehet használni.

Alább megtaláljátok a Liga-helyszínek listáját. Mindenkinek sok sikert a meccsekhez!

1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ, Török Ignác út 1.
6. Lovagvár Szerepjátékolt – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázssoron
7. Cegléd – Fantasy Klub, Ceglédi Művelődési Központ, Kossuth tér 5/a 2-es terem
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Orákulum)
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 27.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvíhar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használt Könyvkereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep-és kártyajátékklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. Cyber World – Down Portal Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 14-16.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.
26. Szarvas – Szarvas, Művelődési Központ pinceklubja
27. Abonyi HKK klub – Petőfi Sándor Művelődési Ház, 2740 Abony, Csillag Zs. u. 2.
28. Camelot Kártyavár – 3300 Eger, Kisasszony u. 23.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. május 15.



Az a nyavalyás fordulatozott *Isteni közbeavatkozás* kicsit átalakította Balázs rejtvényét. A feladvány készítésekor nem számoltunk ezzel, így azonban nem az ő megoldása lett a jó, hanem azé, aki azt írta, hogy végtelent lehet sebezni. Lássuk ennek a menetét!

1. Kijátszom az *Átkos kötődést*, ledobom a *Kvazársárkányt*, az ellenfél pedig a *Halálsugarát*. (-4 = 4 VP)
2. Erősíték hármát a *rettenet katonáján*, majd kijátszom a *Tudati klónozást*. (-3 -1 +12 = 12 VP)
3. *Direkt kontaktus* az ellenfélre. (-5 + 7 = 19 VP)
4. A *Nebéz barci kesztyűt* ráadom a katonára.
5. A katoná bemegy az őspoztba, majd a *Kísérteties bajnokkal* visszahozom a *Kvazársárkányt*. (9-4 = 14 VP)

Ezután két jó megoldás is kínálkozik:

- 6a. Az egyszerűebb: a sárkány úti a *Bérmágust*, a katonára pedig még erősíték 14-et, így 20-at üt az ellenbe.
- 6b. A bonyolultabb: a sárkány 3 VP-ért lelövi a mágust (11 VP), majd *Halálkapuzom* (9 VP). Ezután erősíték a katonán még hatot (3 VP); majd átruházom a sebzését a sárkányra. Így összesen 24-et ütnek.

A feladványnak három buktatója volt. Elsőként mindenképpen az *Átkos kötődést* kell kijátszani, mivel az ellenfél elköltheti vele a varázspontját, rosszabb esetben megölhet bennünket vele. A *Nebéz barci kesztyűt* csak azután szabad kijátszani, miután már elvettük az ellenfél varázspontját, mivel a *Hatásnövelő furszanggal* elköltheti rá a varázspontját.

Végül pedig: *A boltak szellemét* nem szabad bajnokozni, mivel a kör végén, amikor visszamegy a gyűjtőbe, belehalunk a 3 ÉP-s büntetésébe.

Szerencsés nyerteseink: *Tóth István* Dunaharasztról, *Balázs László* Dunakesziről és *Madarász István* Debrecenből. Nyereményük két-két csomag Árnýékhold. Gratulálók!

Új feladványunk egy új versenykörnyezetben, a Csak Ősök Városában játszódik. Ellenfeled vidáman adta át a körét, biztos a győzelmében. Pimasz vigyorától viszketni kezd a tenyered, az arcára szeretnéd fagyaszteni. Neked egy ÉP-d van, az ellenfelednek 8, mindkettőtöknek 20 varázspontja és 1 szörnykomponense van. Mindkettőtök paklija elfogyott, a gyűjtőtök pedig lényegtelen a feladvány szempontjából.

A főfázisod megjelen vagy Nyerj ebben a körben!

Beküldési határidő:
1999. május 15.



A zárójelben levő betűk az isteneket jelentik, a túlóldalon megtalálod a feladvány ábráját is.

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Csupacsáp Csillag (S)
- Kenbug (R)
- Fanatikus Wárt (R)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Áldozási ceremónia (D)
- Galetki hadvezér (C)
- Ra'Ronn (E)
- Kronocsáp (E)
- Degradálás (T)
- Ügyesség próba (E)
- Krakolich (L)

Minden lényed a tartalékodban van aktívban. Fanatikus Warton egy jelző van Sirombad bilincsetől.

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Pol'-de Formosha (F)
- Próbamester (F)
- Szundító galetki (R)
- Rynthus (E)
- 2 db Lávaköpet (D)

ELLENFELED

KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Nimgilarió csele (E)
- Célpontválasztás (E)
- Kopasztás (T)

Pol'-de Formosha a tartalékban van aktívban, a többi lénye az őrszobában áll. A két Lávaköpet a Próbamesteren és Rynthuson van, mindegyiken 5-5 jelzővel.

Megfejtéseket csak levélben fogadunk el, a Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134 címen.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 8 ÉP, 20 VP, 1 SZK



**Ellenfeled
 kezében levő
 lapja**



**Ellenfeled
 kijátszott
 lapjai**

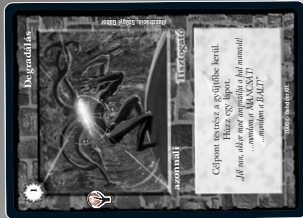
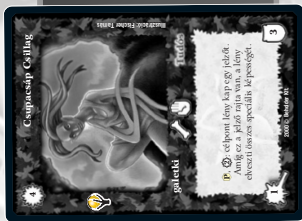


**Ellenfeled
 őrpószítja**



A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 20 VP, 1 SZK

Kijátszott lapjaid



Kezedben lévő lapok

Kérdezz... ALANOR ...felelek!

Beáldozhatom-e a *Fegyverkovács* éppen eldobott dobótörét egy *Sötét italnak*?

Nem. Egy lapot vagy jelzőt csak egyszer áldozhatsz fel, akár varázslathoz, hatásához, akár kijátszási költségként, vagy feltételként.

Az asztalon van egy lapom, aminek büntetése van. Kijátszok az ellenfél egy lapjára egy *Kataklizmát*, erre ő visszalövi az én büntetéses lapomra. Kire hat a büntetés?

A büntetés mindig a varázslat kijátszóját, vagy hatás használóját sújtja. Mivel a *Kataklizma* a te varázslatod volt, ezért ebben az esetben te szenveded el a büntetést.

Kijátszhatok-e *Bűbájlopást* a saját bűbájomra?

A *Bűbájlopás* célpont bűbájra hat, ezért kijátszhatod a saját bűbájodra is. Ekkor – a *Bűbájlopás* szövegének megfelelően – új célpontot jelölhetsz ki neki.



Mi történik az ellenféllel, ha van egy *Gyilkos mérgelem* és egy *Toxikus csataterem* játékban?

Nagyon rossz lesz neki, ugyanis fogod az ellenfelet és berakod a gyűjtőbe. Komolyra fordítva a szót: semmi nem történik. A *Gyilkos mérgelem* mérgezés szempontjából úgy kell kezelni az ellenfelet, mintha lény lenne, de csak a logikusan bekövetkező eseményeknél. Vagyis, meghal, ha a mérgejelzők száma eléri az életpontjainak számát, lehet rá olyan mérgező varázslatokat (*Mérges csipés*) és hatásokat (*Mérgezett dobótör*, *Mérges galóca*, *Talbot kinyja*, *Szörös pók*) használni, amik lényekre hatnak stb. Működnek rajta a mérgejelzőket manipuláló varázslatok és hatások (pl.: *Méregerosítás*, *Méreg átadása*), de a *Toxikus csataterem*, vagy a *Különös mérgeknek* nincs rá hatása.

Pontosan mikor vesztek el a védekezési bónuszt a lényeim?

Az előző Krónikában, a *Kvazárbebmótos* példánál picit pontatlanul azt írtam, hogy a köröd legelején, még a varázspont kapás előtt. Nos, valóban a köröd elején, pontosabban az előkészítő fázisod elején, mielőtt még bármi lezajlana, de a *varázspont kapás után*. Remélem, így már mindenkinek egyértelmű lesz, és nem ad okot további vitára.

Mekkora lesz a *Szekértábor*, ha *Déliábbal*, *Építkezéssel* vagy *Újjáépítéssel* játszom ki?

Déliábbal és *Újjáépítéssel* 0 építőnek megfelelő méretű táborod lesz. *Az Építkezésnél* passzivizálnod kell egy lényt, így ekkor egy építő *Szekértábor*t kapsz.

Rakhatok-e KF-es tárgyat *Sir Lonil Zomarra*?

Nem, mivel a szövege szerint nem kerülhet rá lap vagy jelző. A KF ikon megtevesztő lehet rajta, de nem véletlenül került rá. Egrészről úgy logikus, hogy egy hadvezér tudjon KF-elni, másrészt ennek bizonyos lapoknál jelentősége is van (pl.: *Allati félelem*).

Hat-e a *Hiábavaló áldozatra* a *Destabilizátor* és a *Földanya amulettje*?

Mint már sokszor leírtuk: a *Destabilizátor* azon lapokat drágítja, melyek leírásában a „közvetlenül azután játszhatod ki” szöveg szerepel. A *Hiábavaló áldozat* szövege másképp van megfogalmazva, így rá nem hat a *destab*. A *Földanya amulettje* viszont azokat az azonnali reakció varázslatokat is eldobhatja, amiknek ez csak az egyik felhasználási módja. Tehát hiábavaló az áldozat, ha jön az amulett.



VERSENYBESZÁMOLÓK

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA – BUDAPEST, MÁRCIUS 18.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét március 18-án rendezték, 45 amatőr és 27 profi résztvevővel. A versenyen nem lehetett használni azokat a tárgyakat és épületeket, amelyek idézési költsége egynél kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyek idézési költsége háromnál kevesebb, sem azokat a lapokat, amelyek idézési költsége 2-et vagy X-et tartalmaz. A paklik között láthatunk sok hordát (főleg repülő lényekkel, *Kettős erőbedobás* vagy *Ósi rúna* szabálylappal), mentorpaklikat (*A bőség zavarával*), mesteres illetve lapdobató jellegű kontroll paklikat (az előbbieket sokszor *Kettős erőbedobással*, az utóbbiakat *Manaforrással* játszottak), varkaudar, tárgyas és egyéb trükkös paklikat (lásd pl. a profi 3. és 4. helyezettet).

Érdekes, hogy ezúttal a profi és az amatőr kategóriát is ugyanaz nyerte, aki egy hónappal ezelőtt: a profinknál Kovács Attila, az amatőrökénél (a mostantól profi) Balogh András duplázott.

A profi győztes, Kovács Attila mentorpaklival indult, ilyenből volt még vagy 3 ebben a mezőnyben, de azok jóval gyengébben szerepeltek. Számomra különös, hogy a mentor pakli mindig „meglepi” a profikat, kevesen készülnek igazán ellene a kiegészítő pakliban. A nyertes paklit és kiegészítőjét oldalt olvashatjátok.

A második helyen Abbas Krisztián végzett, Ósi rúnás, Sheran-Elenios-Leah-Dornodon hordával, főleg repülő, 3-6 VP-s lényekkel, Troll Ladyvel, VP-pusztítással. Érdekes, hogy Dornodonból mindössze 2 Urgod csapását rakott be alából, valamint használt Vadászast és Kaktusztüskét is. A harmadik Kis Borsó Csaba lett, speciálisan VP-irtásra kiélezett paklival. A „szokásos” *Tudatrombolás*, *Direkt kontaktus*, *Tudatfaló*, *Vidám manó* kommandón kívül még *Asztrálpolipot*, *Ommót* és *Adószédöt*

(!!!) is használt. Néhány lényén kívül direkt sebzéssel (*Gömbvillám*, *Haarkon dübe*, *Morgan ajándéka*) ölt. További érdekes lapjai: alából 3 *Mágiatörés*, *Lidérc*, *Órült varázsló*, *Álomvirág* (*Mester nélkül*, 2 *Energiaitallal*). A negyedik helyre Gellért Ákos futott be, szintén különleges paklival, amelyben *Halbatatlanok pusztulásával*, *Bűbájmásolással* és *Negatív robbanással* ölt, *Augur köpenyével*, *Halvány reménysugárral*, *Elemi védelemmel* védekezett, használt *Leab csontmarkát*, *A türelem rózsáját*, *Védőrúnát* és *Dimenziók báborját* is.

Az amatőr győztes, Balogh András *Kettős erőbedobásos* Fairlight-Raia-Elenios-Sheran *Mester-Álomvirág-Mandulanektár* alapra épített kontrollpaklival játszott, használt *Halbatatlanok pusztulását* is, a lények közül csak *Lord Fezmint*, *Kronobogarat* és *Sheran védősárcányát*. A második Fábian Péter lett, *A bőség zavarával* segített, Leah-Raia-Sheran-Tharr mentorpaklival, amelyben *Aktivítással* ébresztette a lényeket, és *Tüskés barci gromakja* is volt. A harmadik helyen Szaniszló Bálint, a negyedik pedig Panyik Zoltán végzett, mindketten Leah-Chara-din-Sheran-Elenios *Ósi rúnával*, *Notermantbival*, *Kisérteties bajnokkal* megtűzdelt horda paklival.

MARÓ BALÁZS

A GYŐZTES PAKLI:

- 5 Destabilizátor
- 3 Leah hatalma
- 3 A holtak szelleme
- 3 Lidércúr
- 3 Savgólem
- 3 Ördögi mentor
- 3 Kaktusztüske
- 3 Aktivitás
- 3 Kronobogár
- 3 Trikornis herceg
- 3 Mandulanektár
- 2 Kronotapír
- 2 Lord Fezmin
- 2 Múltidéző
- 2 Haarkon
- 1 Kamionoszaurusz
- 1 Vangorf gróf

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

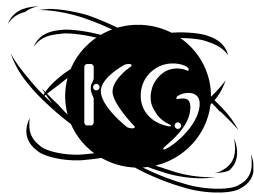
- 3 Látomás
- 3 Troll Lady
- 3 Holtak bosszúja
- 2 Elmulás
- 2 Sheran védősárcánya
- 2 Direkt kontaktus
- 2 Földanya amulettje
- 3 Mágiatörés

ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL

- Kulcsár Mihály 1 ÉP-ben volt, 7 VP-vel, ellenfele 18 ÉP-ben, az ellenfél varkaudarjával 18-at ütött – volna, mert Mihály egy Pillanatnyi elmezavarral megnyerte a játékot.
- Tudtommal először fordult elő, hogy egy versenyünkön egy család 3 tagja is indult: Mischinger Péter, Balázs és Márton. Ezúton is köszöntöm őket, és jó szórakozást kívánok nekik és minden HKK játékosnak!

ÚJ VERSENYEK

ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN



ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 29. 10 óra
(nevezés 9-10).

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Egyszínű verseny a hivatalos tiltott lapokkal.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díj: Ultraritka lap, paklik.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: április 29. 11 óra
(nevezés 10-10).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Tiltott lapok: Pszi szakértelem, Morgan pálcája, Sötét kaspalom.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: április 30. 10 óra
(nevezés 9-10).

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 2 csomag 100-sós Városával.

Nevezési díj: 2200 Ft.

Érdeklődni lehet: Marics Anikó
tel.: 30/906-6069.

ISTENI SZÖVETSÉG

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 6. 14 óra
(nevezés 13-tól).

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400.

Díj: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán
tel.: 88-403-348, vasárnaptól
csütörtökig 19 óra után.

A HAGYOMÁNY KÖTELEZ

Időpont: május 6., 11 óra
(nevezés 10.15-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny,
ahol már használni lehet az 100-sós
Városa lapjait is.

Nevezési díj: 550 Ft

(Hölgyeknek ingyenes).

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: A Dungeon
szerepjáték- és kártyaboltban.

A HAGYOMÁNY KÖTELEZ

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 666 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: 30-202-4213,
vagy az Elysiumban.

FRISSEN BONTVA

Időpont: május 6., szombat 10.30
(nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: A helyszínen megvásárolt
2 100-sós Városa pakliból kell a
pontosan 40 lapos paklit összeállítani.
A pakliban akárhány faj szerepelhet. A
kimaradó lapokból a meccsek között
lehet módosítani a paklit.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik

Érdeklődni lehet: web:

http://sharx.8m.com,
email: battery@netposta.net

ERŐFORRÁS NÉLKÜL

Időpont: április 23., 11 óra
(nevezés 10-10).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Tiltott minden erőforrás
altípusú lap.

Nevezési díj: 500 Ft

(Hölgyeknek ingyenes).

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: A Dungeon
szerepjáték- és kártyaboltban.

ERŐFORRÁS NÉLKÜL

Időpont: április 29., szombat 10.30
(nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Nem használhatók az
erőforrás típusú események.

Nevezési díj: 500.

Díj: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:
http://sharx.8m.com,
email: battery@netposta.net

FAJOK SZÖVETSÉGE

Időpont: május 13., 11 óra
(nevezés 10.15-10).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Csak két-egymással
ellentétes faj lapjai szerepelhetnek a
pakliban (cerebrita + zarg; ember
+ xeno; triciplita + őrcepa;
inszektoid + karnoplantusz).

Nevezési díj: 500 Ft

(Hölgyeknek ingyenes).

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: A Dungeon
szerepjáték- és kártyaboltban.

SZABÁLYOK

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

április 15. szombat: HKK
április 16. vasárnap: Star Wars
április 22. szombat: MAGUS
április 23. vasárnap: Dungeon KGK
április 29. szombat: Star Trek
április 30. vasárnap: HKK

május 6. szombat: Dungeon HKK
május 7. vasárnap: Star Wars
május 13. szombat: Dungeon KGK
május 14. vasárnap: HKK
május 21. vasárnap: Star Wars
május 27. szombat: Star Trek
május 28. vasárnap: HKK

június 4. vasárnap: Star Wars
június 10. szombat: Dungeon HKK
június 17. szombat: MAGUS
június 18. vasárnap: Star Wars
június 24. szombat: Dungeon KGK/Star Trek
június 25. vasárnap: HKK

A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egységesen 11-kor kezdődnek. (Nevezni 10-től lehet.) Érdeklődni lehet a helyszínen, tel.: 239-2506, vagy Szegedi Gábornál a 06-30-9-245-850-es számon.

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.
FRISSEN BONTOTT PAKLIB 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 20 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.
Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

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

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

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

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ,
36. terem,
Derkovits sor 2.
CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem
DUNGEON – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban),
☎: 351-6419.
DOMBÓVÁR – Művelődési ház
ELYSIUM – 1132 Bp.
Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől),
☎: 239-2506,
06-30-9-245-850.
GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójaival szemben.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.
HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ
KAPOSVÁR –
Tanítóképző Kollégium,
Somssich Pál u. 14.
KÖRMEND –
Művelődési Központ
(a városház mögötti utca)
MISKOLC – Kossuth mozi,
Astreia Ifjúsági Klub.
NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.
PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út 102.
PÉCS – Esztergár L. út 19.
III. emelet 302.
SZEGED – Objektum,
Pulcz u. 57.
ZALAEGRSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)
NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály Művelődési Ház, Ifjúsági Centrum.
VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT –
Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2000. május 20., 10 óra (nevezés 9-től).

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

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

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, Teológia, Pszi szakértelem.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítő pakliban lehet.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1999. július 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5000 Ft, IV. díj 3000 Ft. Az amatőr kategóriában 2 gyűjtődoboz Ósók városa.

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

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

**33 000 Ft pénzdíj • 2 gyűjtődoboz Ósók Városa
az amatőr kategóriában**



KEZDŐKNEK ÉS ÉRDEKLŐDŐKNEK A KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉKRÓL

Rengeteg levelet és e-mailt kaptam, olyan kérdésekkel, hogy mi is az a KGK, a HKK folytatása, vagy egy teljesen új kártyaféle, mennyire hasonlít a HKK-hoz, hány féle lapból áll, mennyire bonyolult a szabályrendszere stb. Ezért úgy gondoltam érdemes lenne ebben a cikkben visszatérni az alapokhoz, tehát következzenek egy kis kedvcsináló kezdőknek és érdeklődőknek egyaránt.

Először is a KGK egy teljesen egyedi, az eddig megjelent kártyajátékoktól független, forradalmian új szabályrendszerrel megalkotott kártyajáték, aminek decemberi megjelenését több mint egy év fejlesztői és tesztelői munkája előzött meg. Tehát nyugodt szívvel állíthatom, hogy az egyik legkiegyensúlyozottabb, leghibátlanabb kártyajáték, amit a jelenlegi kártyaboltokban kapni lehet. A Káosz Galaktika világát sem kell nagyon bemutatnom, hiszen szinte mindenki hallott már erről a sci-fi levelezős szerepjátékról, ami az emberiség távoli jövőjében játszódik, ahol már a galaxis legnagyobb része ismert, az űrhajózás és az idegen fajok pedig teljesen hétköznapi dolognak számítanak. A KGK háttértörténete is ebből a korból merít, a játék két terjeszkedő űrbéli hatalmasságot szimulál, akik át akarják venni az irányítást az ellenfélük bolygója felett. Erre csak egy mód van, egy űrlottával megsemmisíteni a másik bolygón lévő ellenfél kolóniáját. A játék nyelvére lefordítva, ez úgy néz ki, hogy az a játékos nyer, aki előbb elfogyasztja az ellenfele húzó pakliját, kolóniáját. Ennek csökkentésére több lehetőség is van, a legegyszerűbb módja űrhajókkal lebombázni a paklit, ez persze csak akkor lehetséges, ha előtte átverekedjük magunkat az ellenfél védelmén. Lehetséges megoldás az is, ha bázisokat építünk a bolygónkra, és ezekkel közvetlenül, vagy közvetve a harcban lévő űrhajóinkat segítve, csökkentjük az ellenséges kolóniát. Persze a bázisok megépítéséhez, az űrhajók fegyverzetének megvételéhez, legénység toborzásához és az esetleges hatalmi intrikák kifizetéséhez rengeteg pénz kell, amit a körönként kapott creditjeinkből kell finanszíroznunk. Ezért hát a harc nem csak az űrhajók kiirtásáért, a

kolóniák megsemmisítéséért, hanem az erőforrás fölényért is folyik, ami szinte a legfontosabb a játékban, hiszen ha van pénzünk, tudunk űrhajókat, fegyverzeteket venni, ha pedig megvan az űrhajó fölényünk, szép lassan el fog fogyni az ellenfél kolóniája, hacsak ki nem talál valami számunkra váratlan trükköt, amivel fordulatot vesz a játék...

Egy KGK játszma 20-50 percig szokott tartani a játékosok tudásbeli különbségétől és játékstílusától függően. Hat fajta kártyatípus létezik: űrhajók, fegyverzetek, legénységek, bázisok, események és megszakítások, ezek határozzák meg a lapok kereteit, design-ját, tehát könnyen felismerhető, hogy a kezünkben lévő lapok melyik típusba tartoznak. A pakli összeállítás is nagyon érdekesre, gondolkodtatásra sikerült, mivel a játékban lévő négy pár faj közül ellentétes fajok nem rakhatunk a paklinkba, tehát például, ha játszunk emberrel, akkor xeno lapokat már nem használhatunk, így nagyon sok erős lapkombinációt sikerült megfogunk, hiszen hiába találunk ki egy ultratípus kombót, ha a hozzá szükséges két lap ellentétes fajokban van. A játékban 320 féle lap található, ebből 80 gyakori, 120 nem-gyakori, 114 ritka és van 6 ultra ritka is, ezeket csak versenyeken lehet megnyerni, pakliból nem bontható. Egy alappakli 998 Ft-ba kerül, ez tartalmaz 45 lapot, amivel egy gyors keverés után egyből játszani is lehet és egy szabálykönyvet is, ami teljes részletességgel tartalmazza a KGK-val kapcsolatos összes szabályt.

Nagyon sok olyan levelet is kaptam, amikben a következő kérdéseket tették fel nekem: Hány paklit kell vennem, ahhoz, hogy elkezdhessek KGK-zni? Tudnál-e nekem küldeni egy KGK szabálykönyvet? Hol tudnék legkönnyebben megtanulni a KGK-t játszani? Ezért a játék elkezdéséhez is adok egy kis segítséget,



avagy, hogyan lehet legkönnyebben megtanulni Káosz Galaktika Kártyajátékkal játszani.

Ha még soha nem játszottál kártyajátékkal, de a KGK megtetszett, vagy csak kíváncsi vagy és szeretnél kipróbálni egy gyűjtögetős kártyajátékot, több lehetőség is van arra, hogy bekapcsolódj ebbe az egészen új játékformába, amit gyűjtögetős kártyajátéknak hívunk. A legkönnyebb dolog talán akkor van, ha vannak olyan barátaid, ismerőseid, akik már játszanak a KGK-val. Kérd meg őket, hogy egy-két játszmat játsszanak előtted, és közben próbálják elmagyarázni a játékokat, így tanulhatsz meg legkönnyebben a játék szabályait. Ezután, ha még mindig nem vagy biztos a dolgokban, kérjél tőlük kölcsön egy paklit, vagy gyakori lapokat, amikből már te is össze tudsz állítani magadnak egy dekket, amivel kipróbálhatod a játékot. Vannak olyan boltok, például a Magic Shop is, ahol pár száz forintért már lehet kapni ilyen gyakori lapokból álló paklit, amivel szinte ingyen kipróbálhatod a játékot, ezekhez általában szabálykönyvet is adnak. Ha már nagyjából megtanultál játszani, esetleg már te magad is össze tudsz rakni egy paklit, itt az ideje, hogy vegyél magadnak egy pár alappaklit, és a benne lévő szabálykönyvet elejétől a végéig elolvasd. Valószínűleg első olvasatra nem fogsz mindent megérteni és megjegyezni, ezért innentől kezdve mindig legyen nálad egy szabálykönyv, és játék közben, ha valamiben nem vagy biztos, lapozd fel a szabálykönyvet, és olvasd át az erre vonatkozó szabályokat,

így szép lassan meg fogod tanulni az összes szabályt. Ezek után dönts el melyik négy fajjal szeretnél játszani a KGK-ban, mivel a lehetséges nyolc faj közül csak négyből rakhatsz be lapokat a paklidba. Vigyázz a fajellentétekre, az sem mindegy, hogy melyik négy fajt használod! Azoknak a fajoknak a lapjait pedig, amelyekkel nem játszol, cseréld el, olyanra, amiket használni tudsz, úgy is növelve a paklid kombinálhatóságát. Ha még ezek után is úgy érzed, nincs elég lapod, nem elég versenyképes a paklid, vegyél még alappaklikat, vagy ha már nagyon sok lapod, van és csak pár darab hiányzik a teljes paklidból, esetleg laponként is megvásárolhatod ezeket kártyajáték szaktoltokban. Ha már kialakult egy végleges dekked, amiről úgy érzed, ennél jobbat már nem vagy képes kitalálni, ideje elindulnod egy KGK versenyen, ahol összemérheted a tudásodat hasonlóan tapasztalt veterán játékosokkal, itt esetleg újabb pakliötleteket is elleshetsz, és ez a legnagyobb alkalom arra is, hogy a hiányzó lapjaidat becserelegsd a többi KGK versenyzőtől. Ha pedig úgy érzed, már minden lehetőséget kipróbáltál a játékban, addigra biztosan megjelenik egy újabb kiegészítő, újabb lapokkal és esetleg szabályokkal, ezért is szokás a kártyajátékokra azt mondani, hogy megunhatatlan játékforma, hiszen a lehetőségek, paklivariációk szinte végtelenek...

Mindenkinek jó játékot!

SZÜCSY DÁNIEL

gamecenter@mail.elender.hu

Az Őgyediség Varázsa (VI. hivatalos KGK verseny)

Időpont: május 7. vasárnap 9:30

Specialitása: minden lapból csak egyet lehet használni.

Helyszín: Láng Művelődési Központ, I. emeleti galériája, Budapest XIII. ker. Rózsnyai u. 3. (a TF és KG találkozik törzshelye)

Nevezési díj: 500 Ft előre a Magic Shopban, vagy 600 Ft a helyszínen.

Nyeremények: főnyeremény magas pénzdíj, ultra ritka, a 8. helyezetti KGK lapok és paklik.

Információ: Magic Shop, 1052 Budapest, Párizsi u. 1. Terra Center üzletközpont, tel.: 266-02-12/131.

A helyszínen KGK lapok és paklik kedvezményesen kaphatók!



BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2000. MÁJUS 15-IG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban közel 70 könyvből válogathatsz, és már a Cherubion kiadó, valamint a Codex sorozat könyveiből is vásárolhatsz.

A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnl 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 LEHETŐSÉGETEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet a beholder@mail.datanet.hu címre.)

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft	670 Ft
A király kalóza I.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A király kalóza II.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A sötét királynő árnyéka	1098 Ft	990 Ft	850 Ft
A kalmárfejedelem titka	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A démonkirály dühe I.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A démonkirály dühe II.	998 Ft	950 Ft	850 Ft

EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
C. Kubasik: Anya meséje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Talizmán (Novellák)	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798 Ft	760 Ft	690 Ft
C. Kubasik: Keserű emlékek	898 Ft	850 Ft	760 Ft

SHADOWRUN REGÉNYEK			
Jak Koke: Idegen lelkek	689 Ft	660 Ft	590 Ft
Jak Koke: Krómba Zárva	848 Ft	810 Ft	720 Ft
Jak Koke: Üres éter	798 Ft	760 Ft	690 Ft
Mel Odum: Fejvadászok	898 Ft	850 Ft	760 Ft

IAN FLEMING: JAMES BOND 007			
Casino Royale	629 Ft	440 Ft	350 Ft

SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK			
Árnyékmagyarország	1200 Ft	600 Ft	500 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft	400 Ft	350 Ft

BATTLETECH REGÉNYEK			
Robert Thurston: A klán törvénye	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Vérnév	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Sólyomgárda	698 Ft	590 Ft	450 Ft
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798 Ft	760 Ft	690 Ft
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898 Ft	850 Ft	790 Ft

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft	550 Ft
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft	700 Ft
A nagy hajtóvadászat I.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A nagy hajtóvadászat II.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft

EGYÉB REGÉNYEK			
Graham Edwards: Sárkányvihar	998 Ft	840 Ft	700 Ft
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft	520 Ft	410 Ft
William Shatner: Delta Kutatás	798 Ft	670 Ft	600 Ft
Dörnyei Kálmán: A Fekete Egy	699 Ft	690 Ft	590 Ft

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

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589 Ft	500 Ft	470 Ft
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619 Ft	520 Ft	490 Ft
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Fényvégek (Sci-fi antológia)	690 Ft	580 Ft	550 Ft
Fényvégek II. (Sci-fi antológia)	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)	599 Ft	510 Ft	480 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers	659 Ft	560 Ft	530 Ft
K.W. Jeter: Szárnyas fejdadás 2.	659 Ft	560 Ft	530 Ft
Joan D. Vinge: Lost in Space	649 Ft	580 Ft	520 Ft
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II	1399 Ft	1260 Ft	1120 Ft
William Gibson: Idoru	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Arthur C. Clarke: 3001 Űrodüsszeia	799 Ft	760 Ft	680 Ft

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

Edo van Belkom: Őrjítő éhség (Werewolf)	690 Ft	660 Ft	590 Ft
R. A. Salvatore: A démon ébredése	660 Ft	640 Ft	570 Ft
R. A. Salvatore: A sötét sereg	750 Ft	710 Ft	640 Ft
R. A. Salvatore: Démonlélek	850 Ft	810 Ft	720 Ft
P. N. Elrod: Én, Strahd (AD&D Ravenloft)	790 Ft	760 Ft	680 Ft
Robert Weinberg: A vörös halál karneválja (Vérháború 1)	790 Ft	760 Ft	680 Ft
Robert Weinberg: Szentségtelen szövetségek (Vérháború 2.)	890 Ft	840 Ft	760 Ft

Dragonlance: Margaret Weis és Tracy Hickman könyvei

A múlt és jövő ura	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Találkozások	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Ikrek hatalma	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Ikrek próbája	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Pusztulás	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Háború	590 Ft	590 Ft	500 Ft
J. Robert King: Vérszövetség (Planescape)	750 Ft	710 Ft	640 Ft
A kőbe zárt kard – Az Excalibur legendái	690 Ft	660 Ft	590 Ft

CHERUBION KIADÓ

Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Terry Pratchett: Bűbájos bajok	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Allen Newman: Interregnum	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Terry Pratchett: Vészbannyák	798 Ft	760 Ft	680 Ft

AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI

Stephen Lawhead: Végtelen fonat (Albion dala 3)	980 Ft	930 Ft	830 Ft
---	--------	--------	--------

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

CODEX

Legendák Könyve II.	748 Ft	710 Ft	640 Ft
Dale Avery: Hollók (Legendák Könyve III)	798 Ft	760 Ft	680 Ft

A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI

Regnum hermeticum (Ars Magica novellás kötet)	798 Ft	760 Ft	680 Ft
R. A. Salvatore: A negyedik mágia visszhangjai	798 Ft	760 Ft	680 Ft

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

Átkozott esküvések (MAGUS novelláskötet)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Hideg karok ölelése (MAGUS novelláskötet)	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Erión regék (MAGUS novelláskötet)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Jan van Boomen: Morgana könyvei (MAGUS)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Orson Scott Card: Végjáték 2	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Dale Avery: Renegát (MAGUS)	749 Ft	710 Ft	640 Ft
David Drake: A tör	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny II.	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Elf csillag I.	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Roland Morgan: Mágikus vihar	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Roland Morgan: Sárkányháború	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Elf csillag II.	749 Ft	710 Ft	640 Ft

HATALOM KÁRTYÁI

Isteni Szövetség kiegészítő	650 Ft
Ezüsthajnal	650 Ft
Árnyékhold	650 Ft
Dobozos társasjáték	2490 Ft
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650 Ft

HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK

Kos (Csillagképek)	200 Ft
Kalandozók városa	200 Ft
A földanya paradicsoma	200 Ft
Az óriások földje	200 Ft
A mágia létsíkja	200 Ft
Negatív létsík	200 Ft
A víz síkja	200 Ft

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- Fajtként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendel, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan Csillagképek vagy Invázió kiegészítőket rendel meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	998 Ft
-----------	--------

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

AMI AZ ELSŐ KÉT SZABÁLYKÖNYVBŐL KIMARADT

Szorgalmasan jegyzetelem magamnak, ha valamilyen hibát találok az első két szabálykönyvben, vagy esetleg kimaradt valami. Az alábbiakban összegyűjtöttem ezeket az információkat, remélem hasznosnak találjátok.

SZÍVÓSSÁG SZAKÉRTELEM. A harc 4. köre után a kezdeményezésnél, a kezdeményezés szempontjából annnyival nagyobbak számít a gyorsaságod, ahányas a szívósságod.

BŰZ. A bűz csakis akkor hat, ha te támadsz közelharcban, és csakis egy ellenfélre (arra, akire támadsz). Vannak szörnyek, amelyek a bűzre immúnisak.

PORTYÁZÁS, MÁSIK KALANDOZÓ KIHÍVÁSA. Ha portyázást fogadsz el, a program a PV 6-os paramétert nem veszi figyelembe, azaz, ha valaki kihív, utána nem mehetsz hozzá lopni a kihívás elfogadása címen. Egy körben maximum 1 kihívást fogadhatsz el, a 4. szinttől kettőt, a 7. szinttől hármat stb.

A BARÁTSÁGOS BESZÉLGETÉSÉRT 3 HÍRNÉV JÁR, mint minden portyázásért, ez a szabálykönyvben (ott 6 van) tévesen szerepel.

A JÁTÉKBAN VANNAK ÚN. KÜLÖNLEGESEN ÉRTÉKES TÁRGYAK, amelyek általában valamilyen erőforrást adnak a karakternek. Ezek a tárgyak nem ellophatóak, nem eladhatóak, akkor sem, ha több van belőlük. Ilyenek pl. az őskő, varázskő, időkristály, garling kristály, fekete dukát.

A MENTŐDOBÁSRÓL két ellentétes információ volt a 2. szabálykönyvben, a 21. oldalon leírt a téves, tehát helyesen a mentődobásnál 3% x szintkülönbség a bónusz, nem pedig 5% x.

A VÉGTAGRA RAKOTT SPECIÁLIS KÉPESSÉG nem akkor sül ki, ha megsebzéd az ellenfeledet, hanem akkor, ha *eltalálsz* (ez kizárólag gránitbőrnél jelent különbséget). Tehát pl. a sebző mérég gránitbőrön keresztül is működik.

HA EGY TULAJDONSAGOD ILLETVE SZAKÉRTELMEK NULLA, akkor a rá vonatkozó próba soha nem fog sikerülni, nem adódik hozzá kockadobás, függetlenül attól, hogy mennyi hősésség pontod van. Ha pl. a 3-as gyorsaságod egy lemezvért miatt nulla lesz, hiába van HO 5-öd beállítva, a gyorsaságpróba 5-ös küszöbre mindig sikertelen lesz.

A 2. SZABÁLYKÖNYVBEN LEÍRT ÜRES KF PARANCSNAK nincs „emlékezete”. Azaz, az üres KF paranccsal nem veheted vissza az előző fordulóban LEVETT tárgyakat, csakis az adott fordulóban levettek használhatók.

VÉGÜL Néhány kiegészítés a SZÖVETSÉGEKHEZ: minden egyes BSZ parancs kiadásakor ellátogatsz a barlangba, tehát nem maradsz ott több parancson keresztül (mint pl. a boltnál). A BSZ szolgáltatások az EP parancs kiadásakor nem sülnek ki. A Gyógyító kamra kombinálható a GY paranccsal, 1-es paramétert kell írni. A

Kovácsműhelynél, ha a tárgy alapértéke több mint 20, akkor 10 helyett alapérték/2 TVP az elkészítés költsége. A Lordok Házánál lemaradt, hogy felépítése 64 fős tagságot tesz lehetővé. A szövetség nevét az UL-en az SZ „< szövetség neve >”, parancssal határozhatod meg, ez a netes UL küldésnél is így lesz, tehát nincs külön méző erre a célra a netes UL-en.

AZ ŐSKŐ ÉS EGY KIS VALOSZÍNŰESZÁMÍTÁS

Többen írták, hogy bizony ők X forduló után találtak csak őskövet, és hogy hogy lehet ez. A korábbi számban már leírtam, hogy egy szörny leölésekor (illetve sikeres régészkedéskor és zenéléskor) 1:6 esély van őskő találására. Attól függően, hogy körönként átlagosan hány szörnyet ölsz meg, az alábbi esélyek vannak hogy 1, 2 és 3 forduló elteltével nem találsz őskövet:

szörny/forduló	1. forduló	2. forduló	3. forduló
5	40%	16%	6%
6	33%	11%	3,5%
7	28%	8%	2%

Ha tehát az új őskövet mindig elhasználsz, és fordulónként átlagosan 6 szörnyet megölsz, mindössze 3,5% esélye van, hogy a következő három fordulóban nem fogsz őskövet találni. Ez ugyan elhanyagolhatóan kis számnak tűnik, de ha jobban belegondolunk, 2000 játékos esetén ez már 70 ember! Tehát rajtad kívül még 69-en vannak, akik hiába öltek meg 18 szörnyet a 3 fordulójuk alatt, mégsem találtak őskövet. Ne aggódj, hosszú távon ez kiegyenlítődik, lehet, hogy az őskövet csak 4 forduló elteltével találod meg, de egy másikra már rögtön az utána következő fordulóban rábukasz.

FONTOS! AMIG VAN ŐSKÖVED, NEM FOGSZ ÚJBABT TALÁLNI, TEHÁT AKI 5 FORDULÓN ÁT ŐRIZETTE, AZ NE CSODÁLKOZZON, HOGY AMIKOR VÉGRE ELHASZNÁLJA, NEM POTTYAN RÖGTÖN EGY A NYAKÁBA A KÖVETKEZŐ FORDULÓBAN.

GALETKI ERŐ

A Galetki erő, azaz GE eléggé egyszerű dolog, összeadsz mindent a karakterlapodon, és kész. A játékosok is könnyen nyomon követhetik, és jól mutatja, hogyan fejlődik a karaktered. Azonban a GE nem alkalmas arra, hogy két karakter harci erősségét összehasonlítsa – pl. egy 10-es régészettel és 10-es zenével rendelkező, 1-es végtagú galetki legyőzése korántsem olyan nehéz, mint egy 10-es méretű, 10-es sebző méréggel felszerelt -, ezért is vezettük be a Harci erőt (HE).

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

HARCI ERŐ

A HE pontos számítási módja szándékosan nem szerepel a szabálykönyvben. Egyrészt, túl bonyolult, és ha valaki nekiáll utánaszámolni, nem biztos, hogy pont azt hozza ki, mint a program, és akkor szegény játékezőtöknek minden idejét lefoglalná, hogy mindenkinek magyarázgassa, hogy is jön ki a harci ereje. Másrészt, ez az a képlet, amelyben bizonyos vagyok, hogy a játék folyamán sokat fog amúgy is változni.

A HE hivatott egy olyan modellt felállítani, amely alapján a játékosok és szörnyek harci pontenciálját reálisan össze lehet hasonlítani. Két, kb. ugyanolyan erős HE-jű ellenfél közül mindkettőnek azonos esélye kell, hogy legyen a győzelemre (persze ha a kő-papír-olló játékot nem számoljuk).

Bár a pontos képletet nem írom le, azért nagyjából ismertetem, mi számít bele a HE-be. Először is, a méreted, a védettség harmada, és a tulajdonságaid alapértéke. Az egészség tulajdonság a jelenlegi modell szerint csak feleannyit számít, mint a többi (mert ennek főleg a gyógyításban van szerepe, aminek a harcban nincs különösebb jelentősége). Azért az alapértékek számítanak, nem pedig a módosított, mert ezek az értékek pl. harc közben is változhatnak. Ha a módosított érték számítana, akkor pl. ha agyroppanással győzől le egy ellenfelet, jelentősen csökkenne az érte kapott lélekenergia! Hasonlóan, a harc elején felrakott tápoló varázslataid is csökkentenék a lélekenergiát. És még az hiányozna, hogy a karakterek harc előtt levegyék tulajdonság növelő tárgyaikat, csak hogy több lélekenergiát kapjanak.

A HE-be beleszámít a sebészed várható értéke. Ezt a program a végtagjaid mérete, és a találati esélyed alapján határozza meg (az ellenfél védettségét egy, a szinttől függő heurisztikus érték modellezi). Ha fegyvert veszel a kezvedbe, akkor ezáltal a HE-d nőhet vagy csökkenhet, attól függően hogy a fegyverrel többet vagy kevesebbet sebzel.

Ha van leheleted, akkor ezek közül a legnagyobb sebzése is beleszámít a HE-be, és minden egyéb harci szakértelmed is, de különböző súllyal. Pl. egy elemi immunitás, mivel ritkábban használható, kevesebbet számít, mint egy tüksér bőr, és a kontakt méreg immunitás még az elemi immunitásnál is kevesebbet jelent a HE számításakor.

Végül, a harci varázslataid szintje is beleszámít a HE-be: a legmagasabb szintű varázslatod 2x értékkel, a következő három legmagasabb szintű 1x értékkel.

A HE-be nem számítanak bele az egyéb szakértelmek, a statisztikák, és a nem harci varázslatok.

Természetesen, hiába használod csak a leheletedet a harcban, attól még a HE-dbe beleszámít a végtagod és a varázslatod is.

A HE-t a program a fenti módon számítja a szörnyeknek is. Ha egy vagy több szörnyrel találkozol, összeadja azok HE-it, és összeha-

sonlítja a te HE-ddel (amelyhez az esetleges harcban résztvevő szolgaid HE-jét is hozzáadta). Ha pl. az érték egyenlő, akkor pont 100%-a az ellenfelek erőssége a tiednek, ha a szörnyek HE-je feleannyi, akkor 50%. Ez az összehasonlítás mondja meg, hogy a Viselkedésben megadott merészség alapján elszaladsz-e a csatából, vagy sem.

A HE másik fontos funkciója, hogy ez alapján kapod a lélekenergiát. Egy veled egyforma erős, azaz ugyanakkora HE-jű ellenfélért $45 + 5 * \text{szint}^2$ lélekenergia jár. Pl. ha a harci erőd 300, ellenfeledé 200, akkor a 3. szinten $(45 + 3 * 5) * (200/300) = 40\%$ lélekenergiát fogsz kapni. Mivel az álcázás szakértelmem a HE-t módosítja, így közvetve a harcért kapott lélekenergiát növeli.

Mindent azért írtam le, hogy lássátok, a HE-t, és így a harcban kapott lélekenergiát ti magatok befolyásolhatjátok. Az összes KNO-t a harci képességekre költeni jó ötletnek tűnhet, hiszen így 1-2 kör alatt legyőződ a legtöbb szörnyet, és más játékosokkal is könnyedén elbánsz. A fentieket elolvassa azonban rájöhetsz, hogy így nemcsak kevesebbet fejlődnek a harci szakértelmeid, hanem kevesebb lélekenergiát is fogsz kapni. Érdemesebb tehát a harci képességeidet úgy belőni, hogy a szinten élő ellenfelek nagy többségével 3-4 kör alatt el tudj bánni, de ha ennél jobban túlgyúrod magad, és túl erős leszel, az nem biztos, hogy előny. A fennmaradó KNO-kat egyéb szakértelmekre költve küldetéseket oldhatsz meg, és így további KNO-kat szerezhetsz.

KNO ERŐ

Ilyen statisztika nem szerepel a karakterlapon, ezt az elnevezést (KE) is most találtam ki. A KE gyakorlatilag az a szám, amennyi KNO-t ténylegesen a karakteredre költöttél. Ha nagyon ki akarod számolni, add össze, hogy melyik képesség adott szintre növeléséhez hány KNO szükséges. Pl. egy 4-es képesség $1 + 2 + 3 = 6$ KE-t ér. Ha egy képesség megszerzése 5 vagy 10 KNO-ba került, azt is add hozzá. A KE jobban modellezi a karakterben levő KNO-k értékét, de utánaszámolása is jóval bonyolultabb, a játéktervezősek ezért döntöttünk úgy, hogy a karakterlapon a könnyebben átlátható GE-t használjuk. Azonban nem mindegy, hogy valakinek 3-as ereje és 10-es ügyessége, vagy 6-os ereje és 7-es ügyessége van. Mindkettő 13-at számít a GE-be, de az elsőhöz 48 KNO kell, addig a másikhoz csak 36. Az, hogy egy öskövet hányas tulajdonságára használts el, a GE szempontjából mindegy, a KE szempontjából nagyon nem.

A tervezés során elsődleges cél volt, hogy egy játékos KE-je ne lehessen többszöröse egy másik, ugyanolyan fordulatszámú KE-jű-énél. Erre nagyrészt a rabszolgázás kizárása garancia, de persze sok erőfeszítést tettünk a kalandok, a klánok és a különböző parancsok kiegyensúlyozására. A tesztelés során, kb. 70 lejátszott forduló után az átlag KE-től 10-20%-os eltérés volt, tehát semmiképp sem volt egyik karakter többszörösen erősebb a másiknál.

TIHOR MIKLÓS



Kedves Kósza Vérvonal!

Őszinte örömmel hallottam, hogy végre egy ismerőst is üdvözölhetek ebben a hegységben! Szörnyen egyedül éreztem magam amiatt, hogy egyetlen közvetlen ismerősöm sincs – én, tudod, meglehetősen zárkózott galetki vagyok –, és, bár az ideköltözésem óta eltelt kökemény hónapok alatt szerettem néhány jó barátot, igazán szívet melengető, hogy végre egy Rüvel-hegységbeli ismerősimet is viszontláthatom!

Mindazonáltal személyes találkozásunk nem egyhamar fog bekövetkezni, hiszen Te még csak pár hete költöztél erre a nyomorúságos helyre... De ne aggódj, hamarosan utol fogsz érni, előbb-utóbb még le is hagysz, hisz nekem nem céloam a gyors előrehaladás – a bárdok klánjának tagaként elutasítottam a harcot és az erőszakot, amely itt feltétlenül szükséges a gyors érvényesüléshez.

En, a békés és jószándékú galetki meglehetősen hátrányos helyzetben vagyok ebben a rideg világban, és ráadásul folyamatosan üldöz a balszerencse. Tulajdonképpen mégsem panaszkodhatom: velem született intelligenciám, fűrgeségem, egyáltalán: rendkívüli túlélőképességem kárpótol a folyamatos sorscsapásokért. Lennék inkább olyan randa és erőszakos, mint Harley-Davidson? Vagy komplett elmebeteg, mint Hammurapi Östrottyanati? Ugyaníj Lehet, hogy ezek a sötét alakok szerencsésebbek, netalántán erősebbek is nálam, de lesekedjen rám a legrettenetesebb, legiszonyosabb végzet, abban legalább bizonyos lehetek, hogy sosem fogok lesüllyedni az ő nyomorúságos szívnalukra... Történhet bármi, elem tovább a sorsüldözött művészek gyötrelmes, de apró szépségeikben oly gazdag életét!

Aprópó, szépségei! Ha fölköltözöl a puhányiszintre, feltétlenül látogasd meg a bárti! Három lenyágözöden gyönyörű hölgy énekel itt, akik... Hm, hogy is fogalmazzak? Szóval nem viszik túlzásba a bájaik leplezését. Nem mintha takargatnivalójuk lenne: ódákat lehetne zengenij azokról a csodálatos idomokról és formás domborulatokról! Ha lesz egy kis szabaddóm, meg is teszem... És ezek a menyecskek amellet, hogy szépek, még énekelni is tudnak: képzeld, nemrégiben beszerveztem őket a templomi kórusba! Szegény öreg pap bácsik nagyon elégedettek voltak a lányok hangjával, de nem gyöztek sápadozni a ruházatukon, mely valóban, talán túlságosan is kihangsúlyozza a legizgalmasabb részleteket...

Hogy miképpen lett belélem a templomi kórus ügymáke? Nos, hosszú és talán nem is túlságosan érdekes történet ez... A lényeg, hogy ezen a szinten is univerzálisnak kell lennie annak a galetkinak, aki túl akarja élni az állandó megpróbáltatásokat. Azonkívül persze állandóan nyomaszt minket a pénzszűke: itt is, ott is fizetni kell valamijért, ami feltétlenül szükséges az életben maradáshoz. Képzeld el, például a bárba huszonöt arany a belépő! Egyszerűen minősíthetetlen az ebben a hegységben eluralkodott anyagiás szellemiség! Pénzéhes, zsugori alakok lesnek ránk ebben a csillagatlan éjszakában... Nyaff!

A kapzsiság fellegvára természetesen ezen a szinten is a bolt. A bárdklán egyik küldetéséhez egy második mandolinra volt szükségem, és a kereskedő, bizonyos Sóvár Ergon nem átalott majdnem nyolcvan aranyat elkérni érte! Tölem, régi jó ügyfeletől!



Szinte hihetetlen magas összeg ez, összehasonlítással: ékszerék és páncélok egész garmadájával szerelhetném föl magam ennyi pénzért! Kész rablás! Nyaff!

Ezek után nem lehet csodálkozni azon, hogy a szint tisztelőreméltó és nagyszerű előjárója is haragszik a fősvény boltosra. Morgó Emilh úr meg is kért vele kapcsolatban egy apró szívességre... Hm... Tudsz titkot tartani? Mert amilyen szerteágazó kapcsolatai vannak Sóvár Ergonnak – mondhatni ő a helybeli maffiafőnök – meg is üthetem a bokám amiatt, amit ellene tettem... Hát még ha tudná, mire készülök!

Az egész úgy kezdődött, hogy a kereskedő megkért: toljak ki a tisztelőreméltó, nagyszerű és magasztos előjáró úrral (nehogy azt hidd, hogy akárcsak egy pillanatra is eszembe jut e sorokat róva, hogy ezeket a leveleket cenzúrázni szokták, és a benne foglaltak eljuthatnak a tisztelőreméltó, kedves és határozott előjáró úr fülebe), amit elsőre természetesen visszautasítottam, de végül ez az erőszakos alak csak reám

tukmált egy nagy adag viszketőport, hogy jó alaposan szórjam be vele a tiszteletreméltó stb. előljáró úr ágját. Képzeltetheti Teljesen főlháborodottan mentem haza szűkös szállásomra.

Aztán egy pár nappal később egy aprólekosan megtervezett ravasz terv részeként sikerült belopóznom a bolt hátsó részébe, a kereskedő hálószobájába, és egy tréfás kis csapdát szereltem föl Sóvár Ergon ágjára. Sajnos közben megcsúsztam a több ezer aranyat érő, valódi mithrandiai szőnyegen, s az övemre csatolt viszketőpor teljes egészében ráborult az arcpirtóan kapzsi boltos ágjára... Műnő pech. Úgy látszik, nemcsak engem üldöz a balsors könyörtelen csontkeze...

Másnap mindazonáltal Ergon a szokásosnál is savanyúbb arccal szolgálta ki a hozzá betérő vásárlókat, s feltűnően sokat vakarózott. Mi történhetett? Talán valamilyen egzotikus betegség sújtja? Ez egyáltalán nem tűnik lehetetlennek, tekintetbe véve, milyen szörnyűségek ezen a nyomorúságos helyen a higiéniai viszonyok!...

En egy újabb nap elteltevel különlegesen értékes ajándékot kaptam a nagyszerű stb. előljáró úrtól: egy suhanó csizmáti! Még szerencse, hogy a folyamatos szenvedések és viszontagságok ellenére léteznek olyanok is, akik fölismerik a bennem lakozó tehetséget! Minden áldott nap keserű perceket okoz az a fölismerés, milyen kevés a jótét lélek s az érző szív ebben a siralmas hegyekben. Még mindig dobog a szívem, amikor eszembe jut, hogy Thrawn, ez a hatalmas, melák galetki ordítva tört be a barlangomba a minap, és egy kis fennakadás után végezni akart velem. A késedelmet az okozta nála, hogy nehezen tudta kihúzni a lábából a veremscapdámban beszerzett tüskéket... Borzasztó fájdalmat okozott érzékeny lelkemnek, ahogyan a barlangom előtt még órákkal később is ájultan hevert... En ártatlan vagyok ebben a dologban: teljes mértékben önvédelem volt!

Csupa brutális gyilkológép vesz körül engem. Még szerencse, hogy eme szellemi romhalmazon is nő néhány piciny virág... A minap kaptam levelet, egy szeretetre méltó, érző szívű lánytól, Lángtündértől. A sorából is süt az a melegség, ami őt az élet minden percében körülveszi... Azt írta, hogy szívesen meghallgatná a muzsikámat! Ó, milyen kedves! Egészen biztos vagyok abban, hogy nála értő és érző fülekre találhat művészetem – amint lehet, fölkeresem (sajnos, nem tudom, hogy felköltözött-e már erre a szintre).

Most, ha kellemes társaságra vágyom, elsősorban a klánom körében mulatom életem perceit: igen kifinomult urak és hölgyek vannak közöttük. Elsősorban Vishayát, az élet ismerőjét említeném, aki néhány héttel ezelőtt gyöngéden a mellényemre tüzte az aprócska hárfát – így főképpen neki köszönhetem, hogy immáron a klán elismert tagja vagyok! Igazán vidám élet a miénk! Bár a küldetések... Nos, azok inkább nehezek, mintsem szórakoztatóak: „konyítsák” a mágiához, olyan szinten, hogy az még a varázslómestereknek is dicsőségére válja; kotyvasszak ellenmérget, meg ilyesmi... Úgy látszik, a klánban való előrejutásom is igen lassú és gyötrelmes folyamat lesz.

Ami viszont öröm számomra, hogy már nemcsak én szenvedek a küldetésekkal (a néhány hónappal ezelőtt betelepült kolóniából valószínűleg én léptem elsőnként a bárdok közé); kellemes modorom és intellektusom egyre több ismerőst kényszeríti arra, hogy ebbe a klánba lépjen. Nemsokára Rózsa Alex, a kis manó is köztünk leszi Ennek különösen örülök, mert ő segített nekem a mérgeellenállás italának elkészítésében (remélem, ez nem számít csalásnak), így ő lényegében már félig-meddig teljesített is egy valódi bárdküldetést.

Szóval boldog élet is lehetne a miénk... Csak a Tisztogatók ne lennének! Ezek a brutális és kegyetlen jószágok gyűlölnék minket, bárdokat, s főképpen engem, aki oly törekény és gyenge vagyok, mint egy apró virágszál... Ezt azért trom, mert tudom, hogy benned fölmerült, hogy ezen klán soraiba állsz... Ugye, ezt nem gondold komolyan! Képzeld el, milyen érzés lesz, amikor a torkomra kell raknod a nagykesti! Így is éppen elegen akarnak már „terminálni” engem, ó, én szegény... Nyaff!

Szeretettel üdvözlő:



Nefelejcs

Nefelejcs, a sorsáldozott bárd

MÉZIZÚ NYÁLCSÜLLENG TUDÁLEKOS TÖRTÉNETEI

MÁR FELNÖTTEK VAGYUNK!

OKTATÓMESE

Mézizú Nyálcsülleng egy sápadt, beesett arcú, tudálekos kispajtás kinézetű, szemüveges galctki férfi belekezd csodálatos, saját élményén alapuló, oktató célzattal íródott történetébe:

Emlékeztek még a múltkori történetemre, melyben csúnyám besültem két társammal a Felnőtté Válás Ceremóniáján? Végül mégis sikerült! Hogy hogyan? Alljon itt ennek története, de legfőképp azért, hogy Csukonyi egója helyrebillenjen!

A szerencsétlen Felnőtté Válás után egy hétig ki sem mozdultam a barlangomból, teljesen magam alatt voltam. Hogyan lehet így elrontani valamit? Ezt a letargiát Csukonyi a Kalmár látogatása szakította meg, már messziről viritott kereskedőábrázata. Már csak ez hiányzott!

– Szia, Nyálcsülleng! Akarsz vásárolni? – köszöntött szokásos modorában. – Van nálam leműrhártya, alig használt bőrpáncélm! Vásárolj, vásárolj!

– Szevasz! – vetettem oda kelletlenül, majd helyell kínáltam szűkös barlangomban és háromhetes rothadó zöldséget löktem elé egy mocskos kötélban. – Tessék, szívesen adom! Egyél, egyél! – Erre elhúzta a száját és hasonló állapotú zöld trutymóval kínál meg.

– Mi járatban? – kérdeztem.

– Urtica Dioicával éppen ez imént beszéltem és fontolgattuk, hogy a jövő héten ismét megpróbáljuk végrehajtani a Felnőtté Válás Ceremóniáját. Jöhetsz te is. Mivel én dolgoztam ki a stratégiánkat, ezért meg kell fogadnod a tanácsaimat. Így biztosan sikerülni fog! Benne vagy? – szövegelt hosszasan.

Elgondolkoztam azon, hogy vajon milyen taktikát dolgozott ki. Rájöttem, hogy most már semmi vesztenivalóm sincsen a múltkori kudarcom után, mikor a döntő pillanatban görcs állt a csápomba. Ha úgy jön a lépés, átengedem neki az elsőbbséget és én leszek a második. Csak legyen már Felnőtt!

– És mi a terved? – faggattam beletörőde szánalmas sorsomban. Erre felcsillant mohó szeme és ecsetelni kezdte stratégiáját:

– Ez egy egyszerű terv! Briliáns és csodálatos. Ráadásul egyszerű: Te és én együtt, Urtica egyedül!

– Miiiiiiii? – ordítottam fel. Nem gondoltam még eddig sohasem, hogy a Kalmár ferdehajlamú és azt, hogy Dioica egyedül szereti. Lehet, hogy ezért egyezett bele múltkor olyan hamar az én tervembe? – Na, neeeee! Én ne vagyok olyan, én csak Dioicával együtt vagyok hajlandó Felnőtté Válni! Veled kettesben sohasem!

– Nyugi ő is ott lesz a közelben, de ő a saját problémájával lesz elfoglalva! Ő egyedül csinálja, mi meg együtt! Nyugi jó lesz! Így biztosan felnöttek leszünk! – nyugtatgattott.

– Én nem vagyok olyan! – állítottam.

– Dehogynem, olyan vagy! Csak egy dolgod van, vegyél egy jó erős fémből készült páncélt, azon tutira nem hatol át semmi. Semmit sem fogsz érezni. – biztosított.

– Ez biztos? – kérdeztem.

– Teljesen.

– Csak egy gondom van, hogy az a disznó boltos egy darab fém páncélt sem hajlandó eladni nekem! – panaszkodtam.

– Ja, csak ez a gondod! – kiáltott fél. – Én kioktatlak, arra hogy hogyan lehet rábeszélni fél perc alatt az eladót, hogy bármit eladjon neked. Ezzel hosszas magyarázatra kezdett és másfél óra után a titokkal gazdagabban búcsúztunk el.

– Hát, akkor sok sikert holnap a boltban! – köszönt el. – Még valami, fejleszd a savleheletedet!

– Miért? – tudakoltam, de ekkor már mesze járt. Tanácsát azért megfogadtam, elvégre övé a vezető pozíció.

Másnap meglátogattam a boltot. Már a bolt előtt felvettem a macsós figurát, amit Csukonyi mutatott, majd beléptem az üzletbe:

– Jó napot kívánok! Ja, te vagy? Mit akarsz? – köszönt felém a boltos, aki nemrégiben átvért. Nem szóltam semmit csak közel léptem hozzá, arcunk majdnem összeért a pult felett, majd köszöntem, ahogyan a Kalmár tanította:

– Jó nagyot kihányok! – és egy öklömnyi méretű savtócsát ejtettem a számból a pultra, ami egyből elszenesedett. Az eladó meghökkenve rám nézett, mikor tekintete a macsós ábrázatomban fűrődött nyájasan megkérdezte:

– Mit parancsol uram?

– Páncélt, fémből! – kiáltottam, ahogyan tanították.

– Ó, sokféle van: lemezvért, láncing, bronz mellvért. Melyiket óhajtja?

– A legbiztonságosabbat egy fura Felnőtté Válásához!

– Akkor a bronz mellvért ajánlom. Felpróbálja? – kínálta fel a lehetőséget.

– Mit képzelsz te trágya! Majd akkor ott, nem mutatom meg

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

neked az intim testrészeimet! – förmedtem rá, majd kifizettem a mellvértet és távoztam. Ezután egész héten a célba köpést gyakoroltam. Azt hiszem eléggé felkészült lettem a nagy napra. Persze Dioicát nem látogattam meg, nem merem a szeme elé kerülni.

A Felnőtté Válás napján szorongva ébredtem. Aggódtam, hogy a szüleim fülebe jut az a gusztustalanság, amit ma teszek. Szinte reszkettem. Hónom alá csaptam a bronz mellvértet és elindultam. A reggeli séta jót tett, mialatt a megbeszélthelyre értem addigra teljesen megnyugodtam. Már messziről láttam, hogy ott van mindkét társam. Meglátva engem már messziről integettek.

– Szia, Nyálcsülleng! – sugározta felém Urtica Dioica a legszebb mosolyát. Végignézttem rajta, igencsak megdormasodott

az utóbbi időben. Mindene nagyobb lett. Sajnos a tüskéi is! Mindenesetre felderített a látvány és már mosolyogtam volna, de Csukonyi megszólalt:

– Szevaszt! Nem akarsz vásárolni? Van nohnétár gumóm, csótánylábam és késemm. Vásárolj, vásárolj! – köszönt.

– Szi.. szia! – tért vissza belém a szorongás, de Urtica megnyugtatóan:

– Nyugi, Mézizú barátom! Ma biztos sikerülni fog! Ahogy elnézlek igencsak megferfiásodtál az eltelt időben, és hmmm... mintha a csápod is erősebb és nagyobb volna. Remélem jól használad! – küldte felém egy csábító pillantást.

Húúú, szimpi vagyok ennek a nőnek! – gondoltam és kihúztam magam, amitől magabiztosságom egyből visszatért.

– Utánam! – kiáltotta a Kalmár, majd rohamléptekkel elindult a Felnőtté Válás helyszíné felé. Urticával szorosan egymás mellett követtük. Ez még kellemes is lett volna, de a hónom alatt vitt mellvért már igencsak nyomta a bordáimat.

Odaérve a múltkori terembe ugyanaz az öreg, összezsuzott, savat nyáladzó galetki köszöntött minket. Mivel most Csukonyi volt a csapatunk vezetője én csendben maradtam és hagytam őt beszélni.

– Hehhóóó... Tihhiii márhhh meghinthhhóóóóó? – köhögte a vénség.

– Igen, mi nemes uram! Újra megpróbálkozunk a Felnőtté Válás Ceremoniájával! – válaszolta a Kalmár.

– Tehherveheheheheek vahhan? Máhháss mihinthhha haaa muhhulthkohorhíí...?

– Természetesen, bölcs öreg. A két fiú együtt, a hölgy külön.

– Jóhhóóóó tehhervhhh köhhóóóó... köpött ki az öreg egy bűzös savgombócot a torkán. Én elcsodálkoztam, nem gondoltam volna, hogy az öreg is olyan.

– A szabbáhhályok, minthhhhaa múhhulthkkohhorrr. Kéhhéhszehehehn vagytokhhhh? Tehhhhe mihéhrthhh nehemhe veszedzhe fehheh a páhhávéhhélodath? – nézett felém.

Észbe kapva, hogy fő a biztonság elkezdtem felhúzni magamra a mellvértet. Leültem a földre és levettem a nadrágomat ezután a mellvért egyetlen nagy nyílásán átcsúsztatam mindkét lábamat, majd a két kisebbben kidugtam egyet-egyet. Mire végeztem ezzel a bonyolult művelettel azt vettem észre, hogy az öreg meg a Kalmár hasukat fogva fetrengenek a földön. Csak Dioica mosolygott rám megértően.

– Te butus! Itt nem arról van szó! – közeledett felém fejét csóválva. – Várj, segíték! Ezt vedd fel! – nyújtotta felém a nadrágomat. Köpni nyelni sem bírtam. Teljesen megkukul-tam, hagytam hogy Dioica mellkasomra csatolja a páncélt és eligazítsa rajtam. – Azt majd utána! – súgta a fülembé, de hogy mire gondolt azt nem tudom, mert Csukonyi hátra vágott:

– Öregem, hogy te milyen vicces vagy! Most pedig gyérünk! – intézte felém és csapatunk hölgytagjához a parancsot. Mindkettlen a baljós vastag ajtó felé vették az irányt. Én lassan dőcögve követtem őket, és közben a páncélt átkoztam, meg azt, aki kitalálta. Ebben lehetetlenség mozogni! Mire beértem a terembe csapatom két tagja már távol állt egymástól, a Kalmárhoz dőcögtem és körülnéztem. Mindenütt félhomály uralkodott. Már megint sehohly ágy! Hová kerültem? Miről van szó? Mit is mondott Urtica? – merengtem magamban, amiből az ajtó döndülése riasztott fel. Becsukódott. Jaj, a sahnan rákok! Innen nincs menekvés!

– Itt vannak! – hallottam a távolból. – Elkapom az egyiket! – üvöltötte Dioica.

– Gyérünk Nyálcsülleng! – kiáltott rám Csukonyi. Én mentem volna, de a páncéltől mozdulni sem bírtam, csak azt láttam, hogy a Kalmár a homályban hadakozik az egyik sahnan



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

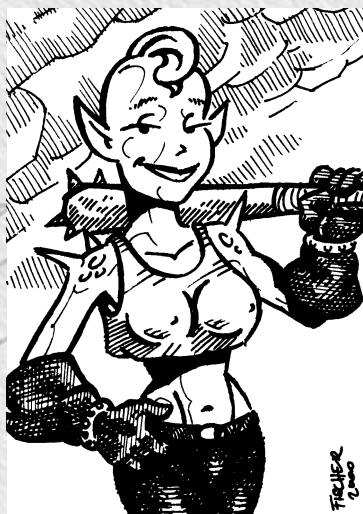
rákkal. Lecövekeltem és mély levegőt véve hatalmas savcsóvát küldtem a szörny felé. Talált! Nem hiába gyakoroltam! Ezután folyamatosan köpködtem a savlövedékeimet. Mindegyik hatásos volt. Teljesen elmerültem a harc mámorában! Köd ereszkedett a szemem elé és csak köptem, csak köptem, csak köptem egészen addig, míg Dioica hangját nem hallottam a fülemben.

– Elég Nyálcsülleng! Meghaltak! És felnőttek vagyunk! – kiáltott fel örömben. Csukonyi Dioica nyakába vetette magát:

– Végre! Sikerült! – Átölelve egymást felém szökdecseltek és átkarolva bevontak az örömgűrűbe!

– Mi... Mi van? – hebegtem. – Még nem vagyunk felnőttek!

– Gyertek hozzám ünnepelni! – ajánlotta Dioica, és tiltakozásomra ügyet sem vetve a kijárat felé vonszoltak. Az előcsarnokban az öreg gratulált mindnyájunknak. Én hallgattam. Nem értettem semmit. Két társam közrefogva Dioica barlangja felé vezetett. egész úton a csata jeleneteit elevenítették fel. Én végig hallgattam. Mit ronthattam el?



Hatalmas bulit csaptak ketten. Én magamba roskadva ültem egy sarokban. Rosszul értelmeztem az ősi szövegeket? Igen! – jöttem rá a megoldásra. Ez a Felnőtté Válás! Két vacak sahran rák megölése! Én hülye! – szidtam magam, majd saját hülyeségemen hangosan röhögni kezdtem.

– Látom Nyálcsülleng rájöttél! – búgta a fülembé Dioica. Ott ült mellettem. Csukonyi már nem volt ott.

– A Kalmár? – kérdeztem.

– Már elment! Megkértem hagyjon magunkra. Mit szólnál ahhoz, hogyha mi ketten... – suttogta.

– Igen?

– Szóval, ha tényleg felnőtté válnánk mi ketten. Együtt! A te értelmezésed szerint. – majd megsökölt és elmerültünk a saját privát ceremóniánk rejtelmeibe.

Másnap reggel kellemesen ébredtem Dioica mellett. Végre felnőtt lettem! Egy nap kétszer is! Azt hiszem Csukonyi a Kalmárnak is kellemes volt a reggel, hisz egója ismét növekedett egy hatalmasat. De ez nem az én hibám!

A GALETKI ŐSMÁGUSOK ÜZENETE – TE, FANTÁZIÁVAL ÁLDOTT GALETKI BARÁT, FIGYELMEZZ!

Csak az olvassa eme varázserejű rúnákat, akinek elméjében fellelhető a fényesen sziporkázó fantázia eszenciája, különben átok száll reá, mely képtelenné teszi őt csápjai megnövelésére, és pikkelyes farkának vastagítására!

A begymélyi világ urai, akik a nevezetes Alanori Krónikát adják csápjáidba, úgy döntöttek, hogy nemes vetélkedésre hívnak ki Téged, barlangok kalandozó lakója. A sötét járatok, üregek, csarnokok számos olyan galetki történetét rejtik, melyekről eddig nem hallható senki, s akik létezéséről talán egyedül csak Te tudsz. Ezért nevez be most Karakterpályázatunkba, hogy ezzel még népebbé, színesebbé tegyük a begymélyt.

Alkoss galetki karaktereket! A következő adatok leírását várjuk tőled: név, részletes külső, minden lényeges

tulajdonság (nem, étkezés, kor, foglalkozás, erő, ügyesség, gyengéi stb.), jellemzése, lakbelye a begymélyben, külalak, jellem, szokások, családi viszony, rögeszme, bit, fóbia stb.

A pályázaton mindenkinek három karakterrel kell indulnia: egy jó főbős, egy gonosz ellenfél, és egy mellékszereplő, akinek jellemét – hogy melyik oldalon áll, esetleg semleges –, Te határozd meg.

A három nyertes karakter-triász történetét megírják a begymély történetét elmesélő ősmágusok, s azokat ba-

marosan olvashatjátok az Alanori Krónikákban.

Ezáltal a nyerteseknek a balbatatlanság lesz a jutalma.

Egy-egy karakter leírása egy oldalnál hosszabb nem lehet. Igyekezzetek e kereteken belül minél szívesebb, érdekesebb, „élőbb” alakokat kitalálni, akik történetét szívesen olvasnátok.

A pályaműveket a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre juttassátok el május 15-ig.

Kellemes versengést kívánunk a galetki nép ősmágusai.

Ghalla News

76

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. április

I. Ghallai Macsó Fesztivál

Kedves Kalandozótársaim!

Ím hát lezárult az I. Ghallai Macsó Fesztivál! Először történt meg, hogy a hölgyek mellett a férfiak is mérlegre kerültek. Bizony, nem volt könnyű dolguk a résztvevőknek. Hisz láthatóan mindannyiukat sokan szeretik, tisztelik. Így aztán a szoros verseny eredménye kellően meglepő lett! De nem húzom tovább az időt...

A harmadik helyezett (70 ponttal) a gnómok egy jeles példánya, Kiköpött Ubifej lett, aki sajátos ajánlásával lenyűgözte a Zsúri minden tagját:

*„Ubifej vagyok a kiköpött macsó gyerek
ha haverek bajba vannak, ott vagyok és beverek
kettőt-hármat és kifekszik az ellen
Ilyen a valódi macsó jellem...”*

Jutalma egy lánckesztyű és 50 arany!

A második helyen (96 ponttal) Chara-din híve, a kobudera Há-Pszí végzett. Győzelmét szerető utódainak és mindösszesen egyetlen kedvesének köszönheti az úr!

*„Azt hinnéd, a sötét aura sötét és érzéketlen
szívet rejt. Pedig ez nem igaz. Én láttam őt mosolyogni.
Láttam őt, amint egy ajándékba kapott
lantot vesz kézbe óvatosan, és gyakorol kitaratóan,
míg tisztán nem szól a dal. Láttam őt, amint elmereng.
Láttam magányosnak...”*

Díja egy láncing és 75 arany legyen hát!

Nem kevésbé megdöbbenő, hogy a beérkezett szavazatok alapján a legszebb férfinak egy árnymanót kell megneveznünk! 120 ponttal tehát a dobogó csúcán Mr. Elem-Eleket köszönhetjük!

*„Joggal kérdezhetitek, hogy miért? Nos, hát azért, mert olyan kis izgága, talp-alatt-szaladó
(úgy is mondhatnám, hogy porbafingó), minden lében kanál fickó, aki nem kezd el a fegyverével*

*hadonászni, ha szépen megküldöm egy pofonnal,
hogy ugyan menjen már el tűzifáért, sőt, akkor sem,
amikor egy-egy hatalmas poénján hangosan röhögve hátba vágom (mire ő mindig lefejeji az előtte álló fát, miegymást). Igazából bírom azt a sunyi tekintetű fejét, még akkor is, ha gízda és árnymanó is egyszerre...”*

Az ő nyeregeménye a Grávia öve és 100 arany!

Az én feladatomban az is, hogy a beérkezett felajánlásokat is átadjam az őket megillető Férfiaknak! Érkezett egy aranygyűrű a legszebb alakváltónak. A véletlen úgy hozta, hogy ezt a címet Veres Ignác nyerte el, s azt is elárulhatom, hogy a fent nevezett férfiút a felajánlóhoz valóban olyan kapcsolat fűzi, amit már csak az esküvő tehet szorosabbá! Bizzunk benne, hogy egyszer újjáéled ez a szokás Erdauinon!

A törpék gyöngyszemére is érkezett felajánlás. Örömmel adom hát át Pajzsvágó Thorwaldnak a jutalmát: egy aranygyűrűt és egy umbata-ri karkötőt!

S egy kedves árnymanó hölgy is elküldött nekünk egy ajándékokcát, amit faja egy hősének szánt. Kis Piscook tehát egy sárga erőöv büszke tulajdonosa lett!

Még egyszer gratulálunk mindannyiuknak!

Végül szeretnem megköszönni a Zsúri áldozatos munkáját. Azon Zsúrijét, amelyben minden fajt képviselt egy-egy hölgy. Köszönöm tehát a segítséget Nektek: Veronel, Xanthippe, Szúziés Lotyó, Nagyseggű Marcsa, Weisser Riese, Daisy, Charna Sea Linessa, Aldaril és Holdfény!

És köszönet minden szavazónak, köszönünk minden felajánlást és támogatást! Remélem, legközelebb is lesz érdeklődés Erdauin Fiai iránt!

Szeretettel:

ELFEANOR (#3095)

IV. Ghalla Szépe Verseny

Szépséges Hölgyek, Nemes Urak!

Nagy-nagy örömmre szolgál, hogy ismét a színetek elé léphetek, hogy kihirdessem a IV. Ghalla Szépe verseny végeredményét! Ismét nagy számú szavazat érkezett a nemes versengésre, valamivel még több is, mint tavaly; ez elsősorban annak köszönhető, hogy most először a nyári alanori olimpián is lehetőség volt az ajánlások leadására, s meglehetősen sokan dobták be voksukat a bejárat közelében elhelyezett szavazóurnába. Ezt szeretnénk hagyománnyá tenni, így ha valaki nem akarja hosszasan méltatni szíve hölgyének testi és lelki bájait, akkor az idén is lehetősége lesz a találkozó helyszínén szavazni... De ne vágjunk ennyire a dolgok elébe, hisz ez csak akkor lesz időszerű, ha az ötödik szépségverseny is meghirdetésre kerül, és ez csak a nyáron várható.

Tulajdonképpen több mint száz szavazatot kellett (volna) értékelnie a bíráló bizottságnak (ebbe természetesen beleszámítanak a speciális módon – pl. interneten keresztül – érkezett ajánlások is), ám, sajnos, viszonylag kevesen vették a fáradságot, hogy ajánlásukat részletesen indokolják... Nekik külön köszönet a lelkesedésükért! A pontozási rendszer ezúttal teljesen átalakult, de hogy pontosan miként, az maradjon a zsűri titka... Annyit azért elárulhatok, hogy érdemes volt alapos lefesteni a magasztalt leányt (versben, prózában vagy éppenséggel rajzzal): a dobogóra került hölgyek közül ketten is elsősorban a szavazataik kiváló minőségének köszönhették a jó szereplésüket. Szerencsére följajánlások is érkeztek, néhány gáláns férfiúnak köszönhetően ismét méltóképpen díjazhatjuk Ghalla legszebbjeit.

Lássuk hát, kik voltak azok a csodálatos hölgyek, akik az idén leginkább elnyerték a Túlélők Földjén kalandozók tetszését!

A harmadik helyen 36 ponttal egy vörös hajú, szürkészöld szemű, mesészip mutáns leány, a Szépszemű istennő híve, Veres Szonja végzett. *„Mit is mondhatnék Róla? Egyszerűen csodálatos! Az a szelíd tekintet, az a bájos mosoly...”* – kezdi magasztaló szavait egy nemesszívű ifjú. Szépségének jutalma egy Eldaran karkötője, egy igazgyöngy fülbevaló és ötven arany.

A második helyezett 49 ponttal egy tündökletes elf hölgy, a Földanya papja, Elfeanor végzett. *„Angyal vagy, aranyhajú tündér lány”* – áradozik róla egyik hódolója. A szépséges hölgy egy zangrozi csizmát, egy gyöngysort, egy umbatari karkötőt és száz aranypénzt kapott.

És most már készüljenek a harsonák, hiszen hamarosan következik az a leány, aki az újabb Szélkoronát viselheti ezután! Talán emlékeztek, hogy tavaly egy Tharr hívó mutáns leányt választottatok a felszíget legszebbjének. Nos, az idén folytatódott ez

a hagyomány, hiszen ismét a Hadúr egyik követője, Ghalla legfiatalabb fájának képviselője lett a győztes, [fanfárok] a csodálatos szépségű Celestina! Az ő szépséges homlokát ékesíti hát a földig, Elenios istennő szent ereklyéje, a Szélkorona; ezenkívül még kétszáz aranyat, és egy obszidián karkötőt nyert.

Ők lettek hát a Világéges utáni nyolcadik esztendőben a felszíget legszebbjei. Őszintén gratulálunk, és sok boldogságot kívánunk! Ám még nem búcsúzom, hisz – legnagyobb örömmre – a zsűrinek lehetősége volt néhány különdíj kiosztására is.

Először is azon fajok legszebbjeinek nyújtok át jelképes jutalmat, akik ugyan nem jutottak föl a képzeletbeli dobogóra, de szépségük föltétlenül díjazandónak éreztük. Az árnyanó faj legszebb képviselője Isteni Búfa (éppen csak lecsúszott a harmadik helyről!), a legcsinosabb alakváltó hölgy Noémi lett. Az emberi faj leggyönyörűbb képviselőjének Veronell, a legbájosabb kobudera leánynak pedig Denisa találtatott. Szeretettel gratulálunk nekik, díjuk egy-egy arany karperec. Sajnálatos módon, a többi faj képviselőire nem érkezett megfelelő számú szavazat...

Ebben az évben is kiosztottuk a „Legmeggyőzőbb ajánlás” díját. Ebben az évben ezt Nardaal, a Róka nyerte el. Egy rövidke idézet a leveléből: *„Hosszú, ezüstösen csillogó haja olyan, mint a hajnali napfénytől megvilágított lús, hegyi forrás. Eme szépséges hajzuhatag úgy omlik e szép hölgy hátára, mint a szivárvány színeiben pompázó zuhatag az alatt elterülő tavacska...”*. Nardaal két szépséget is magasztalt ebben a levelében, Veronelt és Aldarilt (az idézett mondatok az utóbbiról szólnak), így mindkét hölgy, és az ajánló férfiú is egyaránt egy-egy regeneráló gyűrűvel lett gazdagabb! Kívánjuk, hogy használják jó egészséggel ezt a varázstárgyat!

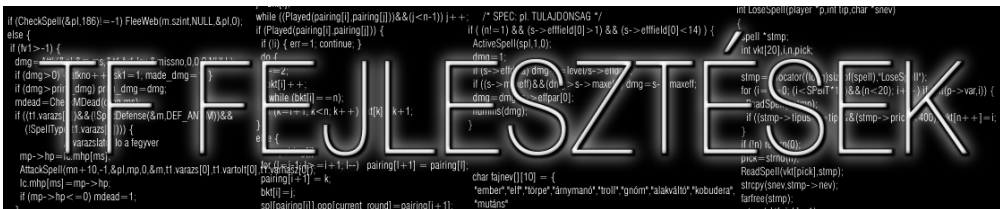
Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy külön köszönetet mondjak Erynome Killmasternek, aki a díjak jelentős részét biztosította!

Mielőtt még elbúcsúznék, elárulom, kik voltak a sokat emlegetett zsűri tagjai. A Földem Urait és a kobudérakat O’li, a Viharlégiót és a trollokat Rius, az Aranyárkányokat és a gnómkat Babsaláta, a Vashegyek Nemzetét és a törpéket pedig Bányász Soma képviselte, jómagam pedig mint Álomörző és mutáns vettem részt az értékelésben. A zsűri tagja volt még Bírka, a Sheran Múmiák KT-ből, aki fogalmam sincs, milyen fajba tartozik (netalántán bírka?).

Még egyszer gratulálok a díjazottaknak, köszönetet mondok a szavazóknak és az ajándékok felajánlóknak! Nemsokára kezdődik a jubileumi, ötödik szépségverseny, addig is járjatok nyitott szemmel a világban; megannyi szépség jár-kel körülöttnk!

Sok boldogságot kíván a IV. Ghalla Szépe verseny zsűrijének nevében:

PELEGRIN (#1531)



VÁLTOZÁSOK

Néhány, a közelmúltban bevezetett változásról:

- ❖ A psi kő elnyelése többet fejleszt a psi szakértelmen.
- ❖ A sötét rítus és természet haragja nem pusztítja el a különlegesen értékes páncélokat illetve egyéb tárgyakat, helyettük a program egy kevésbé értékeset választ.
- ❖ A shinai gömb elhasználásakor nemcsak az elveszett tapasztalati pontot, hanem az elveszett szinteket is visszaadja.
- ❖ A direkt kontaktus I-II. használható szörnyekre is.
- ❖ A transzformáció nevű, ép-t illetve vp-t adó KT képszergető korlátozzuk, egy körben egy karakter maximum az alap vp regenerációjának 130%-kát termelheti meg így (az ép regenerálás része nem változik).

SÖTÉT FÖLD

Az érdeklődés ébren tartása érdekében, egy kis spoiler lista. Aki az SF-et teljes megelégedésként szeretné, ne olvasson tovább. Felhívom a figyelmet, hogy az alábbiakban semmilyen titkot nem árulok el, nem akarom elvenni a felfedezés örömét, de nyilván mindenki kíváncsi, hogy nagyjából mire számíthat. Előzetesen annyit javaslak, hogy bár a csatornán való átkelés után elméletileg hamar át lehet menni az SF-re, azért senki se rohanjon annyira, az SF-en 20. szinttől már tudsz kezdeni valamit, de igazán csak még magasabb szinten tudod élvezni. Amint az SF elérhető lesz, tájékoztató enciklopédiát kapsz róla (várhatóan április végén).

SZÖRNYEK

- ❖ Megjelennek a „neves” szörnyek. Ezek fajtájuk minden képességét birtokolják, csak magasabb szinten tudnak mindent, esetleg tartogatnak meglepetéseket. Például, Ovgun egy neves viharóriás sámán, erősebb és hatalmasabb, mint egy átlagos viharóriás sámán. A neves szörnyek birtokában általában különlegesen erős, ritka relikviák találhatóak.
- ❖ A Vlagyimir által viselt tárgyak közül több is megszerezhető lesz neves szörnyektől.
- ❖ Lesz olyan szörny, amelyből a kinyerhető komponens tudás gyöngye. Más szörnyeknél is előfordul, hogy a kinyerhető komponense egy ritka és értékes varázstárgy.
- ❖ A Sötét Föld gyakori lakói a sárkányok, akik barlangokban hatalmas kupac kincset őriznek – de ezt csak a legkőrmönfontabb kalandozók szerezhetik meg.
- ❖ A Thargodan csatamezők után a Thargodan táborok olyan kihívást és kincset fognak jelenteni, mint amikor valaki a mély kutak után hozzatott az ősi csatamezők fosztogatásának. A Thargodan légiósok, Sötét hercegek és Rémek csodáján még a leghatalmasabbak is nehezen verekszik át magukat.
- ❖ Az ében sziklatornyok Notermanthi bárói vasmarokkal uralkják a vidéket.
- ❖ Új, érdekes lény támadási képesség a kritikus ütés, amely valamekkora eséllyel azonnali halált okoz.
- ❖ Lesznek szörnyek, amelyeknek jóval több, mint 1000 ép-je van. Eze-

ket csak több nekifutással, vagy Haláltáncsal lehet legyőzni (tisztetlet az olimpia győztes kivételeknek).

TÁRGYAK

- ❖ A Sötét Földön számos új növényvel és tereptárggyal találkozhat. Ezek közül számos halálosan veszélyes a 20-nál alacsonyabb szintű kalandozók számára.
- ❖ A Sötét Föld iszonyatos erejű mérgeivel, a toxállal bekenet lövedékek nem vész el, ha akarod, minden csata után újrámérgezhetsz.
- ❖ Lesz egy tárgy, amely a kör eleji vp regenerációt növeli. Ha több ilyen tárgyat birtokolsz, hatásuk összeadódik.
- ❖ Aki az ősmágus fülbevalóját viseli, az olyan lényre is varázsolhat, amelyet antimágikus aura véd.
- ❖ A psi katalizátor viselője előtt mesés távlatok nyílnak az asztrális térben.
- ❖ Mind a szűrő, mind a vágó, mind az ütőfegyverek forgatóira mesés új fegyverek várnak, köztük ott lesz például Végítélet, az armageddontól rávívő fegyver. Lesz önálló akarattal rendelkező, kaotikus páncél, és Raia pallosának méltó ellenfele, egy sötételekkü démonpenge.

VARÁZSLATOK

- ❖ Fairlight és Sheran papjai új varázslatokat kaphatnak az életszíkálnál.
- ❖ Sir Sasolpius, Raia szent lovagja hatékony varázslatokat tanít a jóknak, ha teljesítik az általa adott követelményeket.
- ❖ A Sötét Föld teremtményei által használt gyilkos varázslatok legelőbbje megtanulható a Thargodan mágusortonyban, de mindegyikhez 50-nél nagyobb taumaturgia és komoly mennyiségű készpénz szükséges.
- ❖ Lesz olyan védekező varázslat, amely kioltja az ellenfél védekező varázslatát; lesz olyan villámvarázslat, amely ellen nem véd az elektromos pajzs; és olyan varázslat is lesz, amellyel saját magad készíthetsz formázó mintát.
- ❖ A szörnyek egyik mókás támadó varázslata szópókóvet hoz létre az ellenfélnél, ha az elrontja mentődobását. Főleg azok a lények alkalmaznak előszeretettel, amelyek a közelharc fázis minden körében is elmondanak 2-3 varázslatot.

EGYÉB

- ❖ A max. hp korlátlanul nőhet a Sötét Földön.
- ❖ Érdekes lesz, amikor megpróbál valaki az ősvortexek tövében varázsolni.
- ❖ A Sötét Földön a gonosz papok különösen közel kerülnek istenükhöz: ha rangjuk megfelelő, hihetetlen jutalmakban részesülhetnek az áldozati oltároknál.
- ❖ A bányásztaban jártas kalandozók olyan páncélt készíthetnek maguknak, amely minden csata után 30-40 ép-t gyógyít rajtuk.
- ❖ Számos új isteni küldetésre teljesítésére lesz lehetőség a Sötét Földön.
- ❖ Aki a helytartói küldetészort után megy a Sötét Földre, annak számos szempontból könnyebb dolga lesz, és nem csak azért, mert a Tudas Könyvének leadása után úgyis oda küldik...

THOR MIKLÓS

TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését. A magyarázatokat az 1999. márciusi Krónikában találod. A leírásokban nemcsak a varázslatok működése szerepel (ez amúgy is benne van az eredeti enciklopédiában, bár nem árt, ha így szépen sorban össze lehet őket gyűjteni), hanem sokszor a program működésével kapcsolatos titkokat is leírok, pl. lopás képlete vagy a kör eleji gyógyulás.

PSZI-KONVERZIÓ (115. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatódó: azonnali

TVP: 20

PP: 50

Használat: P 115 <TU mennyiség>

Ezzel a képességgel 50 pszi pontból és 20 TVP-ből csinálhatsz 1 TU-t. Az eredeti tervek alapján talán jó lett volna a képesség, de a TU regeneráló képességek kifejlesztésével a TU elértektelenedett, a pszi pont szívó lények miatt pedig a pszi pont felértékelődött, így aztán az egységes vélemény az, hogy az átváltást nem éri meg. Végül nem a képességet változtattam meg, hanem készült egy Pszi-konverzió II. nevű, magasabb szintű pszi képesség, amely 20 pszi pontból és 15 TVP-ből csinál 1 TU-t.

AZ ELME FŐLÉNYE (116. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatódó: következő kör elejéig

TVP: 5

PP: 16

Használat: P 116

Mentális támadásaid ellen az ellenfeleid -4-et kapnak a szerencséjükre. Ez kb. annyit jelent, mintha a pszi szakértelmed 8-cal magasabb szintű lenne (bizonyos képességeknél még többet). Sajnos, a mentális mentődobásba beleszámítot tulajdonoságot, az intelligenciát nagyon nyomják a kalandozók, hiszen ez határozza meg a kapott varázspontok mennyiségét. Ezért az elme főlénye általában kevés önmagában, hogy mentális varázslatokkal taroljunk az olimpián, legfeljebb alacsonyabb kategóriában érdemes használni, ahol a szerencse és intelligencia még nincs annyira elszállva.

SZUPERPSZI KIFEJLESZTÉSE (117. pszi kép.)

Típus: pszi

Hatódó: azonnali

TVP: 60

PP: 400

Használat: P 117

Ha már a titkoknál tartunk, bevallom, hogy a szuperpszi által adott képességek jelenleg (2000 márciusa) még nincsenek leprogramozva, bár a szuperpszi kő, a fenti képesség és a szuperpszihez szükséges katalizátor igen. A szuperpszi kifejlesztés egy nyitott ág a programban, amely későbbi fejlesztés során felhasználható lesz.

TELJES ŐRÜLET (118. pszi képesség)

Típus: pszi, támadó

Hatódó: csata

Hatás: lásd alább

TVP: -

PP: 50

Használat: automatikus

A Teljes őrület nagy PP költsége miatt mezei szörnyek ellen nem túl használható, játékosok ellen, ha megfelelően le tudod csökkenteni a mentődobását, gonosz fegyver lehet. Természetesen a teljes őrületet előszeretettel használják szörnyek. Az igazán a harcot befolyásoló hatások a -8 támadás és a -8 védekezés, ami inkább kitolás, az a varázspont elvesztés, a 3 max. vp csökkenés és egy véletlenszerűen választott varázslói varázslat elfelejtése (senki ne aggódjon, a varázstárgy készítést és hasonló többezer arany értékű varázslatot a gép nem választ).

TÉRKÉPELEMZÉS II. (119. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatódó: azonnali

TVP: 40

PP: 80

Használat: P 119 <labirintus szám>

Ez a képesség nem felülbírálja, hanem kiegészíti a térképelemzés I-et. Használatakor megtudod, hogy a labirintusban hol milyen szörnyek vannak, hol vannak ládák, zárva vannak-e, védi-e őket csapda. A másik térképelemzéshez hasonlóan, a labirintuson kell állni a használatához. Persze ezt a képességet nem a netes adatbázisokból élőknek találtam ki, hanem a felfedezőknek.

NAGYOBB AGYPAJZS (120. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatódó: következő kör elejéig

TVP: 5

PP: 23

Használat: P 120

Mit mondhatnék, a mentális pajzs továbbfejlesztett változata (de azzal nem adódik össze), +7 mentődobást kapsz mentális támadások ellen. Ez harcban kb. azt jelenti, hogy még elme főlényével szemben is jó esélyed lesz, de a varázslat gyakorlati haszna leginkább a bővülés elleni megnövekedett védelemben nyilvánul meg. Ha van pszi pontod rá, minden körben rakd fel.

DIREKT KONTAKTUS I. (121. pszi képesség)**Típus:** pszi, támadó**Hatóidő:** azonnali**Hatás:** lásd alább**TVP:** - **PP:** 35**Használat:** automatikus

Ezzel a képességgel az ellenfeled pszi pontjait szívhatod el. Sajnos, mivel csak kalandozókra működött, nem volt túl népszerű képesség (persze a szörnyek buzgón használták). Hogy a képesség érdekesebb legyen, megcsináltam, hogy szörnyek ellen is működjön! Azonban mivel egy szörnynek nagyon sok pszi pontja van (hogy ki ne fogjon idő előtt neki), egy szörnytől max. pszi szakértelem x 3 pszi pontot fogsz elszívni. Pszi pontja csak azoknak a szörnyeknek van, amelyek pszi támadást alkalmaznak. Figyelem! Ne felejtsetek el, hogy a direkt kontaktust nem lehet olyanokra használni, akik maguk is rendelkeznek a direkt kontaktus képességgel, mint pl. a pszi elementálok.

DIREKT KONTAKTUS II. (122. pszi képesség)**Típus:** pszi, támadó**Hatóidő:** azonnali**Hatás:** lásd alább**TVP:** - **PP:** 45**Használat:** automatikus

Ezzel nem a pszi, hanem a varázspontokat lehet elszívni az ellenféltől. Mivel a képesség 45 PP-be kerül, nem hiszem, hogy túl durva lenne, ha ez is működne szörnyekre, úgyhogy ezennel áldásom a dologra, kontaktáljátok a szörnyeket. Egy szörnytől max. pszi szakértelem x 3 vp-t tudsz így elszívni, de max. annyit, amennyi a szörnynek van. Mielőtt mell bárki a tenyerét kezdené dörzsölni, elég magas pszi kell ahhoz, hogy a móka megérje, hiszen azért a szörnyek is pörgetnek mentődobást a támadás ellen. (Mentális mentődobást csökkentő képességgel rendelkező KT előnyben.)

AZ ELME HATALMA (123. pszi képesség)**Típus:** pszi**Hatóidő:** következő kör elejéig**TVP:** 5 **PP:** 32**Használat:** P 123

Mentális támadásaid ellen az ellenfeleid -7-et kapnak a szerencséjükre. A használati költség kissé borsos ugyan, de jócskán fejleszti a pszi képességedet, jobban tudsz bővölni, és az újdonsült direkt kontaktusokkal is jól kombinál. Vigyázz, az Elme fölényével ez a képesség nem adódik össze, semmi értelme sincs mindkettőt felrakni.

HALÁLVARÁZSLAT (124. varázslat)**Típus:** papi, támadó**Isten:** L**Hatóidő:** azonnali**Hatás:** 10 000 sebzés**TVP:** - **VP:** 50**Használat:** automatikus

Mókás dolog egy magasszintű szörnyet kivégezni egyetlen varázslattal, csak persze nem túl megbízható. Amennyivel nagyobb a támadás erőssége 20-nál, annyi % esély van a sikerre, de 30 fölött már csak minden 2. szint ad 1%-kot. Ezenkívül, a szintjeitek különbsége is hozzáadódik ehhez a százalékhoz. A siker esélye max. 20% lehet. Példa: 34-es erősségű a támadásod a teológiádnak, a papi szintednek és a jellemednek köszönhetően – ehhez mondjuk korlátlan hatalmú főpapi rang, 666-os gonoszság és 36-os teológia kell (a pontos képletet ld. a varázslat lista sorozat első részeiben). Ekkor a siker esélye egy nálad kettővel magasabb szintű szörny ellen 10%. A túlvilág lehelete varázslat +5%-kot ad a sikerhez. Megjegyzem még, hogy sok más varázslat ellen sincs az ellenfélnek sokkal kisebb esélye a varázslat elkerülésére, úgyhogy ilyenkor nyugodtan lehet nyomtatni akár a halálvarázst is (ha van rá VP-d), hiszen a halálvarázs ellen nincs normál mentődobás, hiába van egy lénynek magas mentődobás bónusza halálmágia ellen, az itt nem számít. Könnyen lehet, hogy Leah papok fognak először a Sötét Földről rubin sárkány vagy ósörög göliát trófeával visszatérni, ennek a varázslatnak köszönhetően.

SZOPÓGÖDÖR KREÁLÁSA (125. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** LDC**Hatóidő:** azonnali**TVP:** 10 **VP:** 60**Használat:** V 125

Egy tisztán szerepjátékos varázslat, érdekes meglepetést okozhat szíved játékostársainak. Például, ha valaki egy város minden mezőjét beülteti szopógödörrel, akkor bizonyosan el tudja nyerni a többi játékos figyelmét. Esetleg egy jól bejáratott csatamezős útvonalat is végig lehet ültetni...

A varázslat anyagi komponense 4 szopókő, 10 TVP és 60 VP szükséges hozzá.



QUWARG STATISZTIKA

Az alábbi táblázatban a március 21-ig megölt quwargokat láthatjátok karakterenkénti és fajtánkénti bontásban. A rajzás elbírításában majd' 500 kalandozó vesz részt a csatorna mindkét oldalán, ezúttal azonban csak a legszorgalmasabbakat közöljük le. Külön rangsoroltuk a keleti és nyugati gödröknél barcoló kalandozókat. Jó böngészést!

csatornaoldal	összes megölt quwarg	kalandozó	quwarg feltérítő	quwarg szabotőr	quwarg harcász	quwarg királynő	élfőlt quwarg	vadász quwarg	quwarg nagymester	quwarg paratenómén	quwarg rohamosztágos	ősmágus	anyakirálynő	ősquwarg	kisebb quwarg	isten
K 191	Yamamoto		0	1	5	1	1	0	2	2	0	46	42	45	46	
K 190	Romaf		0	0	5	4	18	44	46	22	32	0	19	0	0	
K 114	Eliana		0	0	0	1	0	0	0	0	0	37	21	26	29	
K 102	Dort Amessix		0	4	6	7	0	0	4	4	0	26	18	22	11	
K 102	Sir Magic Power		0	0	0	0	20	23	10	24	19	6	0	0	0	
K 89	D'arker N'est		0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	31	18	16	
K 79	Ball'Iyra		0	0	0	0	2	13	24	15	24	0	1	0	0	
K 77	Ilinir Doaron		0	2	3	1	0	0	2	1	0	21	17	18	12	
K 71	Betonfal		0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	16	15	19	
K 61	Wulf Gretta		0	0	0	1	0	0	2	0	0	22	11	12	13	
K 52	Alex Vampiresson		0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	12	15	12	
K 47	Gorrt Kosugi		0	0	0	0	0	0	0	0	14	14	13	6	0	
K 46	Kőfejű Beldor		0	3	5	3	0	0	3	4	0	14	10	4	0	
K 43	Bonanza		0	0	0	0	0	0	0	1	1	10	14	14	3	
K 39	Caramella		0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	16	8	
K 39	Shaolin		0	0	1	2	0	2	7	14	13	0	0	0	0	
K 38	Jaq Ramun		0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	1	16	9	
K 38	Otoaak		0	0	3	4	0	0	7	10	5	3	6	0	0	
K 38	Thunder		0	0	0	0	0	10	8	7	12	0	1	0	0	
NY 140	Aurora		0	1	18	14	32	19	16	16	24	0	0	0	0	
NY 132	Ahriman		0	0	0	10	43	32	24	1	22	0	0	0	0	
NY 129	Ydau Sugmma		0	0	0	6	24	28	23	23	24	1	0	0	0	
NY 119	Xantorpextyn Xorxy		0	4	21	24	25	8	12	10	13	2	0	0	0	
NY 109	Thai Long		0	3	7	5	12	2	30	18	18	11	3	0	0	
NY 86	Argen Tina		0	0	0	6	23	18	12	14	13	0	0	0	0	
NY 80	Killer Thorn		0	6	9	9	3	6	16	21	5	4	1	0	0	
NY 78	Silverstrone		0	0	0	0	5	16	10	17	15	11	4	0	0	
NY 77	Rhiannon		0	0	8	11	15	9	13	11	7	3	0	0	0	
NY 77	Weelean		0	0	1	2	7	16	16	14	18	0	3	0	0	
NY 75	Emirtage		0	0	1	0	8	18	16	18	14	0	0	0	0	
NY 75	Pelegrin		0	1	5	10	30	11	5	1	12	0	0	0	0	
NY 69	Shadowfighter		0	0	0	0	2	16	20	14	13	1	3	0	0	
NY 68	Flash a Halálhozó		0	1	2	7	17	17	8	4	8	4	0	0	0	
NY 66	Brutalitisz		0	0	1	0	11	14	12	11	13	4	0	0	0	
NY 63	Dark Silex		0	0	0	0	8	12	12	13	18	0	0	0	0	
NY 61	Bendor		0	0	12	9	17	11	1	2	9	0	0	0	0	
NY 60	Lao-Ce		0	0	0	6	20	9	9	7	9	0	0	0	0	
NY 58	Horin Argieron		3	7	4	8	16	12	8	0	0	0	0	0	0	

csatornaoldal	összes megölt quwarg	kalandozó	quwarg felderítő	quwarg szabotőr	quwarg harcso	quwarg királylón	élfóhlt quwarg	vadász quwarg	quwarg nagymester	quwarg paratenomén	quwarg rohamosztágos	ósmágus	anyakirálylón	ósqwarg	kisobb quwarg isten
NY 57	Fogalmazásgátló		0	0	9	10	12	3	7	7	9	0	0	0	0
NY 55	Myotis Canis		0	0	12	14	17	3	7	0	2	0	0	0	0
NY 55	Elanor Dor Blazeer		0	0	2	5	10	12	9	4	13	0	0	0	0
NY 54	Fortamin		0	0	0	9	11	12	7	5	10	0	0	0	0
NY 54	Leon Silver		0	4	2	2	8	18	8	7	5	0	0	0	0
NY 53	Ithril		0	0	4	6	4	0	15	9	9	3	3	0	0
NY 53	Rek Weasel		0	0	0	0	5	7	11	11	10	9	0	0	0
NY 51	Steven McCar		0	0	6	14	20	4	6	1	0	0	0	0	0
NY 51	Mnémoszüné		0	0	5	10	9	9	8	1	9	0	0	0	0
NY 50	Pehelykéz		0	0	0	0	7	8	8	13	14	0	0	0	0
NY 49	Brandon Lee		0	0	11	10	12	5	5	4	2	0	0	0	0
NY 48	El-csen		0	0	6	9	19	7	4	0	3	0	0	0	0
NY 48	Tevékeny Tonyó		0	0	2	1	14	10	10	1	9	1	0	0	0
NY 47	Xhossus del Maul		0	0	1	5	10	5	13	9	2	2	0	0	0
NY 46	Yveraana		0	0	0	13	6	4	8	9	6	0	0	0	0
NY 45	Alex Despronder		0	0	1	10	11	3	10	3	7	0	0	0	0
NY 44	Brandon		0	0	0	7	7	11	6	6	7	0	0	0	0
NY 43	Callystus Ornatus		0	3	6	5	15	4	5	3	2	0	0	0	0
NY 43	Chaar-Lee		0	0	0	5	13	6	8	1	8	2	0	0	0
NY 42	Shang Tsung		0	0	11	3	13	3	7	1	4	0	0	0	0
NY 41	Rhea Doaron		0	0	0	6	17	4	5	7	2	0	0	0	0
NY 40	Tápos		0	0	0	0	12	10	6	6	6	0	0	0	0
NY 39	Tar Honya		0	0	0	10	6	4	6	6	5	2	0	0	0
NY 39	Gragath		0	0	2	13	11	7	5	0	1	0	0	0	0
NY 39	Holdfény		0	0	7	9	17	3	0	3	0	0	0	0	0
NY 39	Máz-Lee		0	0	7	5	11	8	3	2	3	0	0	0	0
9084	Összesen		152	257	663	925	1693	1135	1056	900	1016	502	322	268	195

KT-Tallózó

Üdv Ghalla népe! Mikor Treem, a bölcs lehetőséget adott a Közös Tudatoknak, hogy mesélhessenek magukról, lovagtársaimmal úgy gondoltuk, hogy Rendünknek nincs szüksége bemutatásra, hisz mi egyike vagyunk a legelső közt megalakult tudatoknak. Ezen belül is mi vagyunk a legelső lovagrend és a másodikként létrejött Raia KT. Így hát – balgán – nem éltünk a lehetőséggel, hogy Rendünk és Istenünk szószólói legyünk. Sajnos, talán épp emiatt, az utóbbi időben az ifjú kalandozók közül kevesen kopogtatnak kapuinkon. Mégis úgy gondoljuk, hogy jót tenne mind a Lovagrendnek, mind Istenünknek, mind pedig Ghalla egészének, ha minél több kalandozó öltene magára a csatavértet, és érezné sajátjának a lovagi erényeket és virtust.

A múlt nyáron ismételten vezetőváltás viselte meg a KT-t, de az elmúlt bő fél év alatt az új lovagi tanáccsal sikerült rendeznünk a KT sorait. Reméljük, ennek eredménye egy valóban aktív, erős, hierarchikus Lovagrend lesz. Nagyobb hangsúlyt fektetünk ezentúl harcbeli jártasságunkra, mint korábban, melyet fémjelez két harcot támogató, illetve harchoz kapcsolódó képességünk is. Emellett szigorodott a Rend regulája, valamint a KT-ba való bekerülés feltétele is. Aki szeretne többet megtudni a Naplovagokról, bővebb információért forduljon a Rend vezetőihez. Fegyvereink ereje hitünkbe és társunkba vetett bizalmunkban rejlik.

Horin Argieron (#1522)

a Naplovagok rendjének (#9108) Nagymestere

APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

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

- A hirdetés legyen rövid! (maximum ½ gépelt vagy ¾ kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterszáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját ízlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrakjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetés jön, akkor előbb-utóbb azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjelentetni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűkkel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazz, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

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



Címünk:
CAMARILLA KFT.
1132 Budapest, Csanády u. 4/B
Bejárat a Kresz G. u. felől

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00



ÁTADÓ

□ Átadó egy 89. forduló elférfi. Fairlight hívó, tulajdonságai: 19/26/28/18/16. AC: 27, ÉP: 196, VP: 169, KNO: 11, szúró: 19, dobó: 17, teológia: 5, taumaturgia: 8. 2. forduló, 5. szintű, mutáns nő. Sheran hívó, tulajdonságai: 15/21/18/16/18. AC: 27, ÉP: 93, VP: 41, pszi: 17, KNO 2, TNO: 2. Az összes örökölhető szakértelme meg van + viziharc és teológia. Nincsenek letápolva, és Wargpin környékén táboroznak teljes felszerelésben. Tel.: 82-494-454.

Tamás

□ Idő és anyagi keretek hiányában kénytelen vagyok átadni 150. forduló mutáns nő és 70. forduló mutáns férfi karaktereimet. Nincsenek túltápolva. A férfi Chara-din híve, a nő éppen hogy csak jó jellemű. Szívesen adom bárkinek, aki nem rabszolgát akar. Érdeklődőnek küldök karakterlapot, és az összes fordulót el tudom küldeni. Címem: 8600 Siófok, Vörösmarty u. 30., tel.: 84-323-011.

Újvári Anna

□ Kobudera férfi, 51. forduló, 11. szintű, Sheran ministránsa, összes felszerelésével átadó. Érdeklődni lehet: 20-338-3264. Üdv mindenkinek!

II. 25.

Sye Rock (#2341)

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Szvaszotok! Nos elég régóta nem írtam pénzügyi gondok miatt! Ha valaki akar egy unatkozó levelezőtársat csak írjon az alábbi címre: Kapuvári Márton, 8624 Balatonszárszó, Pipacs u. 22., e-mail: minikapu@yahoo.co.uk Csövesz: (3804)

□ Mindenkitől, aki mostanában szeretett volna elérni, elnézést kérek. Éppen költözünk, és így késve kaptam meg a leveleket. Az új címem, ahol elérhettek (ez vonatkozik a KG-ra és ÖV-re is): Norbert, 2339 Majosháza, Árpád u. 49., tel.: 20-314-3709.

Moloh (#1300) TF

és Exodosz (#8960) ÖV

□ Kedves árnymanó férfi, szemszimbólummal, Árnymanó feje felett tündöklő glória jellel! II. 21-én találkoztunk a Fehér Bérc melletti Lady Olivánál. Ez aztán remek kombináció! Elenios hívó tolvaj. Félre ne érts, nem akarok sem verekedni, sem veszekedni, csupán szeretnék gratulálni az elmeszédgehez. Ha bemutatkozom neked, büvölsz, ha nem, akkor meglopsz. Bár még egyik sem történt meg, de ami késik nem múlik. A lényeg: barátság céljából szeretném, ha írnál magadról. Csak hogy megis-

APRÓK

merj: troll férfi, szöke, tüsi haj, piros szem, és Tharr hívó magyok. Más. Álomport vennék minden mennyiségben. Üdv:

Rasty Buraggia (#1450)

SZERELEM

□ Kiemelkedően intelligens (elsősorban alakváltó) férfitú keresek gyermeknemzés céljából. Elenios papnője:

Clitoris (#1639)

SEGÍTSÉG

□ 1. Először írok a GN-be – sokakkal elentében –, de ezen is gondolkoztam. Vizsgoltam a februári Krónikát olvasva teljesen kibuktam, s száz százalékgig egyet kell értenem Trollminátorral és El Visszel. Az még hagyján, hogy valaki segíteni akar (1. forduló troll esete az FG-vel), de az neveléses, hogy egy 10. forduló karakter osztogat enciket, s ezért még kér is valamit. Szóval 1-4. fordulósok (és a többiek), ha bármely tárgynak az infója kell, én ingyen és bérmentve elküldöm nektek. 2. Nem kell valakinek aranypikkely? Mert nekem annyi van, mint a szemét, és nem kell. Telefon: 349-2649 (Dénes).

Kolompár (#3325)

□ Chara-din hívók! Egy leendő hittársatok kéri segíségeket. Infó kellene a beáldozási tárgyakról (leginkább Chara-din ékköve érdekel), a rúnakövek koordinátáitól stb. Segítségeket előre is köszönöm!

Bonus Mortalis (#5143)

□ Helló minden TF kalandozó! Én még vadi új vagyok a Túlélők Földjén. Most fejezem be az 1. körömet. Kobudera vagyok. Akármilyen segítséget elfogadok (tárgyak, gépek, ellenségek). Címem: Vincze Péter, Gyöngyös, Warga L. út 4. e-mail: vinvce99@matavnet.hu

Tensin-Han (#3604)

□ Kalandozók! Szívesen segítenék a kezdőknek tárgyakkal kapcsolatban. Írjatok bátran! Köszöntettel Elenios előjövendő híve:

Arkszin Hakt (#2284)

□ Tisztelt Tharr hívók! A azokhoz szölok, akik már megkapták istenünk 4. küldetését (áldozz bronzpáncélt). Tudom, hogy a frissen beáldozott hívóknak ez jelenti az első komoly problémát, sokáig halasztódik a

küldetés vagy mert fogalmad sincs, honnan szerezz páncélt, vagy mert sajnálad feláldozni a vadi új vértedet. Most én ebben szeretnék segítséget nyújtani, azaz az első jelentkezőnek felajánlok egy bronzpáncélt ingyen. Csak Tharr hívóknak. Csak utolsó teljes forduló fénymászóval jelentkezz! Én Fehér Bérc környékén tevékenykedek, itt fogom átadni vagy elrejtani a páncélt. A címem jó pár Krónikában benne van.

Rasty Buraggia (#1450)

SZÖVETÉSEK, KT-K

□ Üdv kalandozó! Hamarosan újabb KT alakul Ghallai Tejúzem néven. Bárkit szeretettel várunk korra, nemre, fajra és vallásra való előítélet nélkül. Hogyha szeretted a tejet és tiszteld az alpesi teheneket, akkor köztünk a helyed. Az se csökkentse a lelkesedésedet, hogyha nagy felháborodást fogunk kelteni, csak azért, mert új szint szeretnénk vinni a játékba. Ha egy kicsit is érdekel a dolog, írhatasz e-mailt. További részletes terveket akár nekem (chryrba@mail.matav.hu) akár Dewlokuxnek (fuzeszip@jedlik.hu), telefonon a 277-1041 számon, postán a Rafael Balázs, 1213 Budapest, Csikó sétány 13. címen érdeklődhetsz. Mentális üzenetet inkább Dewnek írd a (#2986) száma, mert én csak neten játszom. Éljen a TEJ!

Frank Einstein

□ Minden Elfhez! Fajtársaim! Vár benneteket az Erdők Vándorai Elf KT (#9139).

III. 20. Glanga Dor Blaazer (#1952)

□ Helló mindenki, kivéve Dragonball! Még mindig bidden benne (én naív), hogy ez az egész csak egy rossz vicc. Nem hiszem, hogy egy XX. századi rajzfilmsorozatnak kéne megjelenni a TF-en. Enyhén szólva undorító és neveléses! Remélem Tihor Miklós gátat vet ennek az örültségnek, és semmiféle dragonballos KT nem fog megalakulni, ellenkező esetben elkezdem szervezni a Tankacsapda KT-t, melynek első képessége egy tank megidézése lesz, amivel szétfővöm az összes Shongokut és hasonlót.

Sötét Parpatkány (#3787)

□ Haló kalandozók! Hát senkit nem érdekel egy KT, ami az ősi istenek tanait követi (Rhath, Bufa)? Pedig sok érdekes, ősi tárgy, varázslat és flancos nyavalya várja, hogy legyen valaki, aki használja őket. Ha valakinek felkeltettem az érdeklődését, az válasszon a (#3052)-es vagy a (#2529)-es mentális száma! Várjuk a jelentkezőket!

Lord Kis Se (#3052)

□ Én nem értem, mi ez a nagy felhajtás a női KT ügyében. Egyszerű árnymanó agyammal nem tudom felfogni a sok szimpatizánst. Miért bíztatják a nőket? Porolják le a páncélmot meg a csizmámat, aztán hagyjanak békén. Most pedig mi történik? A sok takarító közös tudatba tömörül. Mi lehet ennek az oka? Unják a szülést? Nem tudom elképzelni. Mi lesz a céljuk? Megalapítani a Ghallai Gyermekek-megőrző Osztagot? Legalább mi, tolvajok lophatunk gyereket is. A váltásdjájt pedig a Feministák fizetik. Nem is rossz. Amúgy meg a sziklóöklű becsületbajnokoknak üzenem, hogy szívesen megküzdök velük a nők egyenjogúságáért! Nem fogtok letörölni a térdépről csak azért, mert nőgyűlölő vagyok és ellenzem a női KT-t! (Vagy igen?) De amíg ezt nem teszték meg, addig irtom a szebbik nemet! Ha keresne valaki bármilyen célból, Gatinnál megtalál.

Sötét Parpatkány (#3787), a NŐ
□ Még mindig várom minden érdeklődő troll testvérem jelentkezését újonnan alakuló faji tudatunkba! Ha szeretnél alapító tag lenni, gyorsan írd, és küldök infót. Címem: Kovács Norbert, 2339 Majosháza, Árpád u. 49.

Moloh (#1300), a troll
□ Üdv kalandozó! Nekem is lenne hozzá-
szólásom a Dragonballos KT-hoz. Zelmonak igazva van (és persze mindenki másnak is), hogy ezt a KT-t nem kellene megalakítani, mert ez tényleg nagy baromság. Mi lenne a szimbólum? Dermesztő mellkasán álló, vigyorgó Songoku? Ez a KT nem Erdauinra való. Ez sokak véleménye. Ki mondta azt, hogy nem az övéké Erdauin, kedves Levendulászem? Erről ennyit. Zelmor, Helyi menő csaj és Szép Elanor, miért nem írtok? Ha valaki nem ért velem egyet, nyugodtan írjon a (#4153)-as mentális számrára. Ja, és még egy kérdés: Ki találta ki a KT-t? Fairlight áldása kísérjen titeket!

Krontel (#4153)
□ Szevasztok fiúk, lányok! Érdekel titeket egy új KI, új barátok? Szeretnétek igazi harcmitűvészekké válni? Ha igen, akkor írjatok Metam Orpheusnak (Dénes János, 6723 Szeged, Budapesti krt. 15/b.), vagy nekem (Slazinger Gábor, 2085 Pliisvörös-vár, Szabadság u. 80.)! A KI-ba bárki beléphet és vállaltól függetlenül, csak ismerje, vagy rövid időn belül ismerje meg a HM-et. Várjuk leveleiteket! Köszönettel:

Kobu.-don.5. (#3858)

□ A férfi belépett a Közös Tudatba, érezte, hogy ez valami más, ez nem egy átlagos Közös Tudat. Érezte, hogy itt megvalósíthatja egyetlen igaz álmát, miszerint nagy mágus legyen. Nálunk megethete! Az Ars Magica KI nevében:

Longlard (#4888)
□ Mások vagyunk. Másképp hiszünk. A halál igéjét hirdetjük, és az életét is. Mert testvérek ők, talán szeretők, kéz a kézben járnak. Mi tudjuk igazán látni, csodálni az életet, mert túlléptünk rajta, kívülről tekintünk rá. Nem hiszük a pusztítást, oktanlan öldöklést, hiszük a békét, s a szerelmet. Tiszteljük a tölgy asszonyát, s a szélben kagacogó, bár istenünk az árnyak hercege. Mások vagyunk. Másképp hiszünk. Igazak vagyunk. Kevesen vagyunk. Beállsz közénk?

(#2398), (#1102), (#2254), (#5519)
□ Nem mint karakter van problémám a DB KT-val, mindenkinek joga van azt csinálni Erdauinon, amit csak akar. De mint játékos, teljes mértékben ellenzem, mivel nem illik bele a TF fantasy környezetébe. Alkalmazkodnia kéne a játékosoknak az adott világhoz! A DB KT ugyanúgy nem illik a TF-be, mint egy USAF KI, vagy egy neonáci KI! Egy ilyen lépéssel mások játékába is beavatkoznának közvetett módon. Tisztelettel:

H. Tamás (#2801)
□ Olyan Közös Tudatot keresek, amely tagjai közé fogadna egy 60. forduló Dornodon hívó elf férfit. Címem: Németh Balázs, 3780 Edelény, Pf. 20. Tel.: 20-973-0297. Köszönettel:

Fénylő Isir (#2937)
□ Tisztelt Északi Druida Szövetség! Bár ti nem ismertek engem, mégis így, az újság lapjain keresztül szeretnék gratulálni a felteteles tudati vitalizáció képességhez. Nagyon okos, szerepjátékos ötlet. A magam módján ezt értékelni is fogom, következő fordulómat BA 9109-cel kezdem. Barátsággal, Tharr papja:

Rasty Buragghia (#1450)

ÜZLET

□ Na csá mindenkinek! Vennék bíbor erőövet 200 ap-s áron. Ha van, és eladod, írd egy mentált, vagy hívj fel! Tel.: 77-428-907

Longlard (#4888)

EGYÉB

□ Békesség mindenkinek! A minap elgondolkodtam, miután egy kedves fajtársam mákrózsával ajándékozott meg, hogy mi lenne, ha a hajamba tűzhetném. A mákrózsá, vagy az orchidea igen szépen mutatna a

lányok hajában. Mondjuk sapka helyett. Tehát a védettséghöz nem ad hozzá, de esetleg megoldható, hogy legyen egy kis haszna is (pl.: segíti a bűnbajolást, vagy hozzáad a mentőhöz). Mi a véleményetek? Írjatok? Más. Ha valakinek segítségre van szüksége (infók, térképek, küldetések), nyugodtan írjon. Ha tudtok, segítke. De azért a kvázárkesztű előállításáról ne faggassatok. Ja, igen! Kedves Gwyldyn! Remélem, jól írom a neved! Kérlek, Te, vagy valaki a Szeretet Vándorait közül írjon a KI-ről, mert nagyon érdekel. Előre is köszönöm! A Szeretet Hangja kísérjen utatokon mindannyiótokat! Címem: ldd@mafia.hu vagy jessy-@primposta.com

Lady Jessica Treus (#2088)

□ Nem szeretném a sok „értelmes” apró elől a helyet elvenni, ezért rövidre fogom. 1. Kedves Arkszin Hakt! Az csak félig igaz, hogy „a tápolás az más pénz”. Félig igaz, mert a miénk is. Sok tápos karakter ront el normális kalandozó fordulókat. Azt szeretném megkérdezni, hogy találkoztál-e már tápos kalandozóval? 2. Hajrá Fekete Druidák! Ne hallgassatok az ilyen Zelmor félekre, mert kell az egészséges KI reklám! 3. Szeretném, ha jelentkeznenek olyan Raia hívó kalandozók, akik segítenének nekem beáldozni Raiához. Ezen kívül várnám ferencvárosi kalandozók jelentkezését is, cserébe infót adnék tárgykról, szörnyekről vagy az általami ismert varázslatokról (a Raia kalandozóknak is). 4. Örülnék, ha elküldené nekem valaki a harmművészet szakértelemmel szereshető ki-technikák listáját.

Baraduin gróf (#5084)

KÁOSZ GALAKTICA

□ Felhívás minden szabad kapitánynak! 1000000 font pénzzutalmat ajánlok fel annak a kapitánynak, aki adott időn belül a legtöbb topistás kalózt fogja el, pontosabban szölvá annak, aki a legtöbb pénzt kapja az elfogásukért. (Mivel ez ott található az elfogás után a fordulókban, így könnyen ellenőrizhető.) A lista TER 1 parancsossal tekinthető meg. TER 2 10 „lajstromszám” hatására pedig megtudhatók az illető holléte és tűzereje is. A verseny a cikk megjelenését követő hónap első napjától november 24-ig tart. Elbírálás a decemberi találkozózn. A megfelelő fordulórszleteket (ha nem tudsz előjönni) a következő címre küldheted: Mároki Ádám, 2600 Vác, Széchenyi u. 38. Felhívom továbbá minden szabad kapitány al-

kotta szövetség figyelmét, hogy nekik is lehetőségük van pénzt ajánlani a győztesnek. Ezt a fenti címen, illetve a (#1836)-os lajstromszámom tehetik meg. Igyekszem tájékoztatni az AK-n keresztül a kapitányokat arról, hogy hol tart a pénz, és hogy melyik szövetség mennyit ajánlott.

□ Hé emberek és egyebek! A minap összekadtam egy nem feltétlenül mintapolgár hajójával, egy HOOK-kal. Rövid tűzharc és még rövidebb üldözés eredményeképpen nekiálltam átfésülni a rakterét, hátha nekem akar ajándékozni valamit, amikor volt a pófaja segítségét kérni néhány járórhajótól. Azok meg jöttek. Ellenem. Megvédeni a ka-lózt. Azt hiszem erre mondhatom, hogy no comment. Más. Tisztesseges tűzparábjára hí-vok minden kapitányt. A küzdelem helyét és idejét te választod, a túlélőjét én. Azt hiszem ez egy fair ajánlat. Na üdv!

Anastasius Focht

□ Ki kellett lépnem a Hóhérok szövetség-ből, mert három aktív taggal értelmetlen volt az egész. Azonban elveimet nem adom fel, és ha kell, egyedül is szembeszállok a törvénytelen vámszedőkkel, akik nem bír-ják felfogni, hogy a galaktikának, s ezzel sa-ját maguknak is ártanak.

Omett Telrune

□ Hé emberek és egyebek! 19 éves HAL-ál-sugár ágyúmat hasonló korú ember nőre cserélném. Érdeklődni a (#1519)-es sec-tornet számon lehet.

III. 16.

Anastasius Focht

ŐSÖK VÁROSA

□ Jól van srákok, a hippik már megérkeztek, gondolom a rasszisták sem kések soká, lévén, hogy a nagybecsű főisten el is vette a fajgyűlölet magját a puhányokra vonatkozóan, de tudtommal a rovarévek sem közkedveltek. Így megmenekültünk at-tól a komoly feladattól, hogy ki kelljen va-lasztani a köztulát tárgyát. Ó, de van egy hatalmas probléma: nem lehet játékos ka-raktert ölni. Akkor ezek szerint kezdődhet a sárdobálás az újság hasábjain. Húzzatok bele, aludt várom az ötletesnél ötletesebb, színvonalasnál színvonalassabb írásokat. (Pl.: hülye puhányok, megdöglöttök, vagy nagyfejű tudósok, ki lesztek írta stb.) Egy tejtívó és erkölcsi támasz:

Déli Mosoly Jex (#4218)

és Esti Vigyor Lex Junior (#9169)

□ FC parancshoz keresek társat a puhány szinten.

Xavool (#365)

□ Üdv galetkitársaim! Ezennel tudatom mindenkivel, hogy megérkeztem. Elég sok megmértetetésen mentem keresztül, mire azzá lettem, ami ma vagyok. Csodálatos ez a galetki faj. Olyan, mint egy felhő. Mindig változik, és mégis mindig ugyanaz. Minden-kinek kívánok hasonló sikereket a további-akban, mint amilyenek nekem voltak. Irány a csúcs! **Kay az Engeszeltetetlen**

□ Üdv néktek ifjú galetkik! Bár sokan pá-rosan kalandoznak, én mégis egyedül va-gyok. Tudom, hogy sokan vannak hozzám hasonlóak, s ők és én kimaradunk a több-személyes kalandokból. Amennyiben kedvet érzel a társuláshoz, keress meg! Pro-teus! Ha még nincs kapcsolattartód, jelent-kezz! **Mupet Zaks (#6574)**, az örök ifjú

□ Átadó egy 6. forduló, zöldvérvű néhány forduló lemaradással. Sok szakértelemmel bír, de nincsen szétápolva. Érdeklődni le-het a 352-6629-es telefonszámon, hétvé-gén.

Dalmadi Attila

□ Üdv mindenkinek! Az én nevem Szörös-talpú Befkegő, és egyelőre még a lárvaszin-ten tanyázom. Keresem olyanok ismeret-ségét, akik a mutánsok klánjába léptek, vagy akarnak lépni. Keresem továbbá hobbi ré-gészek, tudósok ismerettségét. Aki szeretne velem infókat cserélni ezen témáról, írjon a (#7106)-os karakterszámra. (Tuti, hogy választolok.) E-mailezhettek is: belfe@fre-email.hu. További jó kalandozást minden-kinek!

II. 26.

(#7106)

□ Magányosnak élzed magad ebben a zold-on világban? Hiányoznak a megölt tálsak? Nem két meg senki, hogy játssz valamit a mandolinodon? Köztünk a helyed! Tudó-sok, bálodok, íljatok! Lépjünk szövetségbe egy szebb jövő érdekében! Ílta ezt Dalt Ma-hul, Szit fekete lovagja, a Tudósok Klánjának diákjelölt langú tagja, a puhányszint (#5112)-es ballangjának lakója a 14 hét solán. A szövetségbe jelentezni lehet Dalt Mahulnál, vagy jobb kezénél: Muci Zoltán-nál, 6724 Szeged, Damjanich u. 26/a tel.: 70-210-1431. Ja, és tálsakkat eletek az 50-es küldetéshez (a lemetétől kaptam). Az Elő legyen tiveletek!**Dart Mahul (#5112)**

□ Galetkik! Ha valaki tud információkat adni a varázssitalok készítéséhez, megköszö-nöm, és szerény tapasztalataimat megosz-tom vele cserébe. Palyák Zoltán, 6000 Kec-kemét, Pázsit út 11.

Narted Ramirez (#7260)

□ Nyafogó Nefejejsnek! Ahelyett, hogy ál-landóan nyavalyognál, inkább mérd fel re-álisan a helyzetedet, és jöjj rá, hogy ennél jobb elfoglaltság nincs! Gondolj csak bele a mostani körülményeidbe: heti egy munká-nap, kihívásokkal teli munka, teljesítmény-függő bérezés, korszerű munkakörülmé-nyek, lehetőség a folyamatos fejlődésre és a szakmai továbblépésre, valamint egy fiatal, lelkes, dinamikus fejlődő csapat tagja le-hetsz. A Takarítók, Szállítók, Rendfenntar-tók sokkal rosszabb feltételek mellett dol-goznak, úgy hogy kapd össze magad, és költözz tovább! Ja, és én is vegetáriánus va-gyok, szóval tudom, hogy ilyen jó brokkolit a Rüvel hegyben sehol sem találsz!

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771)

□ A puhányszintem FC-hez partnert ke-resek. Valamint várom Tudós klántársaim je-lentkezését információcsere céljából.

Syndic Mitt'onya'nuruodo (#3857), diákjelölt

□ Galetkik! Szövetség alakul, ahová bár-mely karaktert szívélyesen várunk. Eddig hatan vagyunk. Jelentkezhetsz étrendedtől és klánodtól függetlenül a 6861-es karak-terszámmal. A szövetség részleteit később tárgyaljuk, annyit előtérben, hogy demokra-tikus lesz. További jó játékok!

Ruh Nestah (#7734), **Dauron (#5527)**,

Nanuk (#8134), **Spaun (#9754)**,

Valdin (#2405), **Morpheus (#6861)**

□ Ősök? Kicsodák azok? Mindenki csak úgy beszél róluk, mintha a puszi pajtásai lennének. Mi van, ha ők is csak arra van-kanak, hogy „lelkesítsenek” a végső csatára való felkészülésünkben, és csupán néhány ösöreg galetki agyszüleményei. Akárhogy is, sok más kérdéssel együtt ezt is ki fogom de-ríteni. A múlt vár ránk, éppen ezért üzenje-tek régészek és múltban vájkálók, szövét-ségalapítás céljából!

Döglött Hajnal Dex (#8832)

□ Galetki társaim! Titeket is aggaszt ez a sok tolvaj? Igen, akkor ne olvasd tovább ezt a hirdetését. Itt a 2. szinten szövetség szerve-zésébe kezdtem. Tolvajok jelentkezését vá-rom.

Zorg (#3106)

□ Irritálnak a torzszülöttek? A harc a leg-fontosabb számodra? Akkor rád van szük-ségünk! Egyre bővülő szövetségünk tagfe-lvét hirdet még egyszer, utoljára. Ha tökö-s legénynek tartod magad, és szeretnél egy erős és kiforrott szövetség tagja lenni, akkor jelentkezz nálam: **Razio (#2706)**

□ Galetki hölgyek! Velem született lovagiasságom azt diktálja, hogy figyelmeztesselek benneteket: törekény szavetek hatalmas veszélyben forog. Talán eddig úgy gondoltatok gyermekkori szerelmeiteket, netán újdonsült választottaitokat semmi pénzért, kincsért el nem hagynátok, de mindez semmivé foszlik, mihelyst a szívbráblóval hoz össze a sors. Légy óvatos, akár te is lehetsz az áldozat. Amint megpillantod, a külvilág megszűnik létezni, szinte teljesen elveszel jade izzású szemében, elmerülsz benne, akár egy hűs barlangi tóban. Éjfelete bőre alatt hűződő acélos izmainak minden rezdülésével erősödik benned egy megmagyarázhatatlan, szinte elemi vágy. Markáns arcán villogó mosolya nyomán szinte olvadozni kezdesz. Mandolinját megpendítve lágy dallamot csempész érzékeny füledbe, éneke új dimenziókat tár eléd. Mire feleszmész édes bódulatodból, a milgandok fényre híján vaskos sötétségben fekszel valahol. A hely idegen, te mégis otthon érzed magad, miközben egy erőtől duzzadó mancs cirógat puhán, érzéken, és valaki kedves szavakkal becézet téged. Rögötn tudod, hogy szárnyaló érzelmeid tárgyának hangját hallod. Talán régen látott édesanyád még próbált is óvni ettől, legendákat, történeteket mesélt a végzetes szerelemről, a szívbráblóról és öccséről, aki szintén az egyik legnagyobb hódolója a másik nemnek. Mosolyogva gondolsz a mesékre, miközben belesimulsz a másik galetki szerelmes ölelésébe. A legnagyobb szívbráblók:

Déli Mosoly Jex (#4218),

Esti Vigor Lex Junior (#9169)

□ Üdv galetki fajtársaim! Társat keresek a remete által adott 51. kaland végrehajtásához. A régészethez értek, neked viszont a tolvajlásban kellene jeleskedned. Ha felkeltetem érdeklődésed, s nincs ellenredre egy közös kaland, keress meg! Ahol elérhetsz: veréb Csaba, 3368 Boconád, Szabadság tér 8/a. **Mothmol az Arnyjáró (#6642)**

□ Üdv, ifjú galetki társaim! Mire ez a cikk kijön, már javában leszek a 2. szint csarnokában. Gondolom ti is gondolkodtatok a 3. szintű szövetségekről. Miért ne kezdenénk már most el a leendő tagok gyűjtését? Én ezt teszem. Tehát, ha lehetettl bíró galetki vagy, te kellesz nekem! Tervezzük el előre szövetségünket! Ha érdekel, keress mentál számon!

III. 4. **Száldáre Diablo (#7374)**

□ KATONÁK! „A galetki társadalmat rengeteg külső és belső ellenség fenyegeti: a bűnözők, a torzszülöttek, a renegát galetkik, és AZ Ellenség... Tökéletes fegyelemre, szervezetségre és feljebbvalóink iránti feltétlen engedelmességre van szükség, ha midezekkel a veszélyekkel szemben meg akarjuk védeni a társadalmat... Úgy gondolom, a fenti elvekkel minden katona egyetért, hiszen azért vállaltuk mindannyian ezt a felelősséggel és komoly megüstetetéssel járó, szép hivatást. Katonák lettünk! Lassan eljön az idő, amikor is felkészültségünk és lehetőségeink megeremtik egy szilárd és erős szövetség létrehozásának alapjait. Egy szövetség kel most életre, mely létünk és hivatásunk három alappillérén nyugszik: FEGYELEM – SZERVEZETTSÉG – ENGEDELMESSÉG. A katona kötelezettségei: 1. törekvés a galetki társadalom védelmére és megüstütésére, 2. tisztelet és engedelmesség feljebbvalóival szemben, 3. a parancs feltétel nélküli végrehajtása, 4. katonához illő fegyelmzett viselkedés. Ha igazi katona vagy, itt a helyed! Még ma jelentkezz AZ IGAZÁN ERŐS, HATÉKONY és JÓL SZERVEZETT KATONA szövetségbe a toborzó örvetetőnél:

Zsebpiszok örvetető (#6994)

huszarz@mbn.hu

□ Üdv galetkik! Bolton keresztüli megvétele keresek 1. vagy 2. szinten sav- (leginkább), tűz-, elektromos lehetlet növelő cuccokat, továbbá nem olyan nagyon, de tűskés bőrt, mágiát és IQ-t növelő tárgyakat is! Cserébe tudok adni több féle varázstárgyat, pl. közelharcot erősítőt, más lehetleteket növelőt, és sok más. Ha hajlandóak lennétek megválni valamely fent említett tárgyatoktól, akkor a kuntner@mail.matav.hu címen érthettek el, telefonon a 233-1456-os számon, vagy postán: Kuntner Bálint, Budapest, Bezerédy köz 5. (de a telefonszámot írjátok meg légszű).

KhaleaWa Humped

□ Tudóstársaim, mindenkinek köszönöm az infókat! Segítőkészségetek lekötölez. Köszönettel:

Slom al Manir'Wa Calen (#8864)

□ A 2. szinten a remeténél kapott 51-es küldetéshez keresek egy tolvajt és egy régészt. Ha valaki megkapta a küldetést, és még nem talált társakat, akkor szívesen várom a jelentkezését. A címem: Kulcsár Valter, 4024 Debrecen, Kossuth u. 11. fél em. 1.

Affhiel Egnoron (#3956)

□ A Tudós-Varázsló szövetség megalakult, érdeklődőket továbbra is várunk. A belépésnek nem feltétele, hogy klánban legyél (vagy ha klánban vagy, mindegy, hogy melyikben), ha úgy érzed, hogy azonosulni tudsz a nézeteinkkel, szívesen látunk. Jelentkezni a következő elérhetőségeken lehet: Tóth István, 2330 Dunaharaszti, Magyar u. 97. tel.: 24-260-648, illetve a (#8037)-es számon. A Magiszterek nevében:

II. 6.

Proteus (#8037)

□ Keresek társakat az FC-hez és az 52-es kalandhoz. Szeretnék olyanokkal is levelezni, akiket érdekel a varázstalfőzés tudománya. Aki a Mágusok klánjának tagja, vagy az akar lenni, az mindenképpen írjon! Más. Ha valaki meg tudna szólni azzal a csekély infóval, hogy hogyan lehet szolgát és különleges tárgyakat (pl.: egyensúly gyűrűje) szerezni, azt én is meghálálnám, ha tudom más infókkal. Lányok is írhatnak. Az erő legyen veletek! Címem: Csordás Zoltán, 8887 Bázakerttye, Fő út 18. Tel.: 93-348-057.

III. 7.

Sötét Eendorf (#7427)

□ Galetki társaim! Azt kérném tőletek, hogy írjátok már le a következő tárgyakról, hogy hol lehet a bolton kívül megszerezni, és mit tudnak: díszes fejék, kristálymauelett, valamint bármilyen gyűrű, fülbevaló, karfűtő. Előre is köszönöm:

Ostorkező Krenfel (#5733), a micinista

□ Társakat keresek az 52-es remetekalandhoz. **Xavool (#3659)**

□ Szervuszatok, Cheryl vagyok... mit is? Ja, szóval azt akartam, hogy a Felöltött Válaszhoz keresek partnereket, mert egyedül nem merem... Hmmm igen. Én kb. 10 hete kerültem ide, és nagyon szeretem a régészkedést, no meg a polipfej pudingot. Ja valószínűleg le tudom ütni az egyik rákot. Slomnak üzenem, hogy én már túrtam... Klm régészkedés közben lettem egy bronzmellvértet és Lotzán barátom is lelt valamit, de hogy mi volt az, arra már nem emlékszem.

II. 28.

Cheryl Asylum (#7602)

