

ALANORI KRÓNICA

85. szám
2003.
január

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Az új évet sajnos egy olyan hírral kell kezdenem, ami nem fog osztatlan sikert aratni. Az Alanori Krónika ára februártól 300 Ft lesz. Továbbra is kedvezményes, 250 Ft lesz az előfizetőinknek. Tisztában vagyunk azzal, hogy ez jelentős áremelés, de a lap ára már 1998. január óta változatlanul 200 Ft volt, ami azt hiszem példa nélkül álló az újságok között. Bízunk benne, hogy ez a havi 300 Ft senkinek sem lesz túl sok, hiszen ma már egy kiló kenyér is 200 Ft körül mozog. Igyekezzünk majd az újság TF és ŐV részét bővíteni, remélem olvasóink osztatlan örömére. Ezen remények tükrében kívánok minden kedves olvasónknak és játékosunknak sikerekben és eredményekben gazdag boldog új évet a Beholder Kft. és az Alanori Krónika stábjának nevében!

A címlapunkon ezúttal Thomas S. Gressman: Vadászok c. Battletech regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Dolán

ALANORI KRÓNICA

VIII. évfolyam 1. (85.) szám (2003. január) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros Zoltán-Szikszai Gábor

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

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

Lapzártá: december 12. **A februári szám lapzártája:** január 17.

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

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

A Tülelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett végvénye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

BATTLETECH TÖRTÉNELEM

A Komsztár és a Blake Szava

2

RENAKU ARCHOLÓGIA

Találgatások

8

LAPELEMZÉS

Esthar császárság 2. rész

18

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

Esthar császárság bemutató verseny

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ÚJ VERSENYEK

Januárban és februárban

30

UNALOM

Kalandok Földje háttér

32

ŐSÖK VÁROSA

Hírek

34

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki levelei

36

GHALLA NEWS

A TF hírei

39

TF-FEJLESZTÉSEK

39

XVIII. TF- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ

40

KALANDOZÓ KALAUZ

42

KT-KÉPESSÉGEK

46

MI, ÁTLAGOS TF-ESEK...

50

APRÓK

54

ALANORI KRÓNICA ELŐFIZETÉS

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

A Battletech univerzuma

9. rész

A Komsztár és a Blake Szava



KOMSZTÁR

A Komsztár elkötelezte magát egy cél mellett: megőrizni a legendás Csillagliga technológiai örökségét annak érdekében, hogy nehegy megint egy sötét korszak köszöntsen az emberiségre. A szervezetet 2788-ban hozta létre Jerome Blake, és jelenleg a hiperpulzus generátor állomásokat őrzi, illetve tartja karban azokat. Jerome gyorsan felismerte, hogy mit kell tennie a Csillagliga összeomlása után. Meg kell őriznie a lehető legtöbb technológiai vívmányt, meg kell akadályoznia, hogy az utódállamok elfoglalják majd a HPG állomásokat, és egymás elpusztítására használják fel azokat.

2788-ban Blake elfoglalta a Terrát, és semleges világ-nak kiáltotta azt ki. Biztonságos csillagközi kommunikációt ígérték minden utódállamnak, amelyek elismerik a hiperpulzus generátorok és azok kezelőinek függetlenségét. A Belső Szféra vezetői felismerték, hogy a túlélés szempontjából elengedhetetlen a kommunikáció, ezért beleegyeztek Blake követeléseibe. Ezzel megszületett a Komsztár.

Blake egy merev, vallásos hierarchiát épített fel, amelyet püspökként együtt irányított a Komsztár ügyeiért felelős Első Kör kántoraival. A szervezeten belül létezett egy titkos társaság is, mely a Csillagliga vívmányait őrta. Blake úgy gondolta, hogy a Kommunikációs Részleg elnevezés már nem felel meg, ezért átkelesztelte a szervezetet Komsztárra, amely a Kommunikációs Vállalat és a Csillagfény Műsorszóró Vállalat elnevezések keverékéből alakult ki.

BLAKE ELKÉPZELÉSE

Jerome Blake 31 évig állt a Komsztár élén. Ezalatt sikerült megalapoznia a Komsztár filozófiáját, szerkeztét és működésének rendjét, amely aztán jó pár évszázadon át nem is változott. Egyik legfontosabb elve az volt, hogy a Komsztárnak meg kell őriznie „tisztaságát” azáltal, hogy bizonyos mértékben mindig elszigetelt marad a „külvilágtól” és ezt a társaság technológiájával és szervezeti felépítésével sikerült is elérnie. Bárki, aki a legjelentéktelenebb technológiáról is beszélt egy kívülállónak, súlyos büntetésre és a szervezeten való kitisztításra számíthatott. Blake azt is felismerte, hogy a körülötte folyó háborúk során előbb-utóbb egész civilizációk fognak elpusztulni,

amennyiben valaki vagy valakik nem vállalják fel az adott civilizáció által létrehozott tudományos és technológiai eredmények, értékek védelmét. Jerome Blake az emberi tudás védelmét és őrzését tartotta a Komsztár legfontosabb feladatának. Ennek köszönhetően a Komsztár a radikalsomot jelentette minden szakember számára, és még akkor is fejlődött, amikor a különböző csillagközi társadalmak darabokra tépték egymást.

Blake vezetésével az Első Kör 2811-ben egy titkos belső biztonsági erőt hozott létre, a ROM-ot, amelynek feladata az volt, hogy megakadályozza a technológiai információk kiszivárgását és a Komsztár alkalmazottak esetleges átállását az utódállamokhoz.

Az egyik legtovább működő részleg a Zsoldostábla volt, amely felügyelte és ellenőrizte a zsoldosokkal kötött szerződéseket. Miközben a Belső Szférában tovább dúltak a háborúk, Blake tudta, hogy a Komsztár az egyetlen esély a Csillagliga aranykora eredményeinek megőrzésére.

AZ ELSŐ PÜSPÖKÖK

Blake 2819-ben bekövetkezett halála után a Dieron Conrad Toyama vette át a Komsztár irányítását, és tovább erősítette a rend belső egységét. Irányítása alatt folytatódott az olyan híresztelések terjesztése, miszerint a HPG-eket csak a Komsztár adeptsai tudják kezelni. Ezzel próbálta megakadályozni, hogy az utódállamok elfoglalják valamelyik HPG bázist.

2837-ben Toyama súlyos szívrohamot kapott, és Karpov püspök vette át az irányítást. Bár legtöbb fejlesztése kis jelentőséggel bírt, eredményei még hosszú időn át fennmaradtak. Ő adott utasítást például arra, hogy a Komsztár alkalmazottak fehér köpenyt öltsenek a régi szürke kezeslábas helyett, ezzel is jelezve, hogy a Komsztár a „tisztaság” megőrzésére törekszik.

A PÜSPÖKI HIVATAL

Jerome Blake (hírközlési miniszter) 2788-2819
 Conrad Toyama (Dieron kántora) 2819-2837
 Raymond Karpov (Alfa C kántora) 2837-2875
 Andrea Marten (Arcturus kántora) 2875-2901
 Dwight Kurstin (Caph kántora) 2901-2902

Gregori Hartford (Procyon kántora) 2902-2910
Kari Marie Marshall (Procyon kántora) 2910-2930
Hollings York (Új-Föld kántora) 2930-2947
Adrienne Sims (Oriente kántora) 2947-2979
Yin Takami (Új-Föld kántora) 2979-2994
Allen Rusenstein (Alfa C kántora) 2994-3006
Julian Tiepolo (Atreus kántora) 3006-3029
Myndo Waterly (Dieron kántora) 3029-3052
Sharilar Mori (Dieron kántora) 3052-től jelenleg is

KOMSZTÁR ZSOLDOSTÁBLA

A Zsoldostábla lehetővé tette a Komsztár ügynökeinek, hogy zsoldosoknak vagy azok megbízóinak dolgozzanak a Belső Szférában. Amennyiben a zsoldoscsapat nem teljesítette a szerződésben foglalt kötelezettségeit, aligha menekülhetett el a Komsztár szinte mindenhová elérő keze elől. Emellett a Komsztár azonnal értesítette a szerződészegésről a többi potenciális megbízót. Sőt, akár meg is fenyegethette azokat, amennyiben ennek ellenére is felfogadták az érintett egységet. A Zsoldostábla a Tukayyidi csata előtt, a klánok ellen tanúsított magatartás következtében elvesztette az uralkodóházak bizalmát, ezért 3052-ben feloszlatták, majd újraalakították, de most már az uralkodóházak közös irányítása alatt. Új székhelyének a Wolf Dragonyosai otthonvilágát, az Outreach-et választották.

ROM

2811-ben alapította Jerome Blake, miután Ilsa Liao kancellár megpróbált néhány Komsztár szakembert rávenni az átállásra, majd terrorista csapatokat küldött a nankingi HPG állomás ellen.

A ROM SZERVEZETI FELÉPÍTÉSE

A ROM vezetőjét további ügynevezett állami adminisztrátorok segítik, akik egy-egy utódállamot valamint a klánok által jelenleg elfoglalt négy területet felügyelik. Minden világ, amelyen HPG állomás működik, rendelkezik egy ROM bázissal is. A ROM ügynökök feladata, hogy megvédjék a személyzetet és azok családtagjait, valamint a bázist az esetleges támadásoktól. Rendelkezésére áll egy űrugró flotta is, amely azonnal képes válaszolni bármilyen támadásra.

ELSŐ KÖR

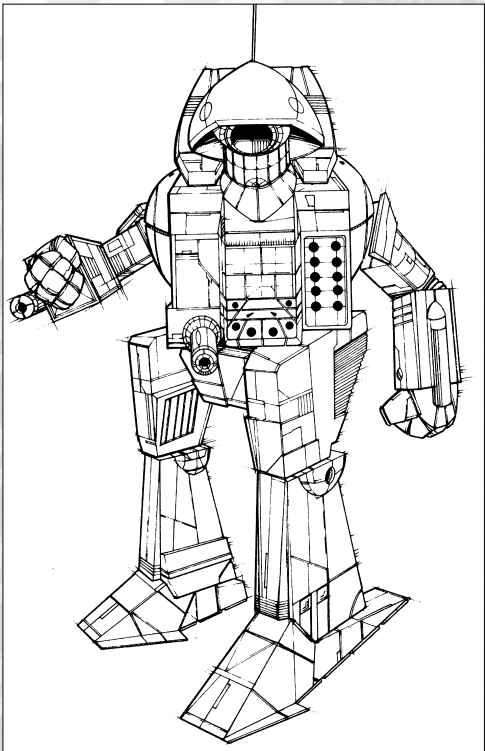
2784-ben, Kerenskij Exodus után három nappal Jerome Blake újra felállította a Csillagliga Kommunikációs Hálózat Első Körét, amelynek tagjai az Új-Föld, Barnard, Alfa C, Bryant, Procyon és Dieron bolygók lettek. 2850-re a Komsztár erőfeszítései, hogy tovább növeljék a kommunikációs hálózat forgalmát és kiterjedését, túl jól sikerültek és drámaian lelassult az adások sebessége. Ezért Karpov

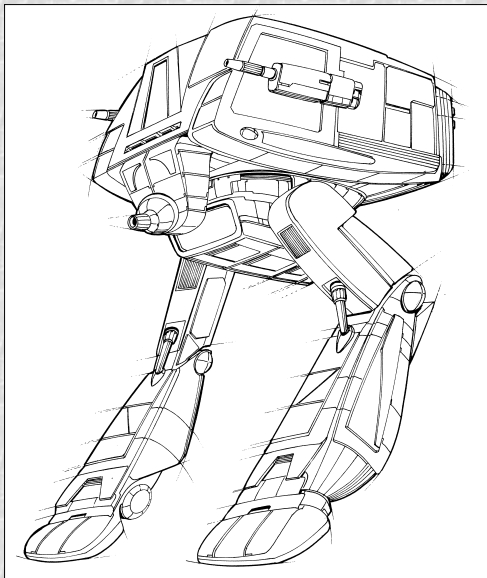
püspök tíz világra bővítette az Első Kört 2857-ben, bevonva az Arcturus, Oriente, Altair és Capella világokat is.

A Püspök hozza a döntéseket, amelyet aztán az Első Kör többségi szavazással felülbírálnak, de egyszerű többséggel akár le is mondhatják a püspököt. A Komsztár szervezete nagy változásokon ment keresztül a Reformáció idején. Közel 300 évig a primás rend vezetése alatt az Első Kör felett teljes mértékben a Komsztár csillagközi kommunikációs rendszerének irányításáért. Az új berendezkedés mellett azonban az Első Kör már nem tud tovább működni olyan tagokkal, akik egy látszólagos vallás magányos vezetőiként viselkednek.

KOMSZTÁR FELDERÍTŐ HADTEST

2960-ban alapította Sims püspök, miután állítólag egy látomás során Jerome Blake jelent meg előtte és a térképre mutatva figyelmeztette, hogy a Komsztárra leselkedő igazi veszély a jelenlegi államok határain túli ismeretlen űrből érkezik. A hadtest űrugrói és annak személyzete azt a feladatot kapta, hogy derítse és térképezze fel a Periférián túli űrt. Felhívta a többi vezető figyelmét arra a tényre, hogy amennyiben Kerenskij Exodus flottája visszatérne, a Jerome Blake által megálmodott Komsztár azonnal darabokra hullana.





A Feltető Hadtest űrugrói és azok személyzete csak könnyű fegyverzettel rendelkeztek. Abban az esetben, ha egy rég elfeledett, de még mindig működő Csillagliga bázisra vagy Exodus kolóniára bukkantak, feladatuk inkább a diplomáciai kapcsolatok felvétele volt, mint a hódítás. Bármilyen felfedezésről azonban csak azután értesítették a Belső Szféra más vezetőit, amikor már a hadtest végzett a talált technológia elemzésével. Legelső és legfontosabb célkitűzésük azonban az volt, hogy kiderítsék, mi is lett Kerenszkij Exodus flottájának sorsa, és amennyiben annak túlélői visszatérnének a Belső Szférába, biztosítva legyen, hogy először a Komsztárral veszik fel a kapcsolatot.

A KOMSZTÁR GÁRDA ÉS A MILÍCIA

Az Első Kör 2933-as ülésén York püspök felvetette egy állandó katonai haderő felállításának ötletét, amely a Komsztár Gárda és Milícia nevet viselné. Ez a gyorsreagálású, könnyű gyalogságból álló erő állandóan készenlétben lenne. 50 évvel később ezekre az alapokra építve az Első Kör elindította a mech-harcos programot. Az eredeti elgondolás nyolc ezred felállítását tervezte, de végül ötben állapodtak meg. A Komsztár Gárda és Milícia állomáshelye a Naprendszerben lenne és a Püspök, valamint az Első Kör közös irányítása alatt állna. A haderő magját a korábbi zsoldosok adták, akik szerződéses viszonyát megszüntették, amikor elvállalták, hogy a Komsztár szolgálatában maradnak. Felszerelésük a legfejlettebb volt minden Belső Szférás egységet tekintve, mivel hátrahagyott csillagigás technológiát kapták.

A Komsztár jelentős veszteségeket szenvedett a klán háborúk idején, de nemcsak a csatározások következtében, hanem a Blake Szava szakadár csoport kiválása miatt is.

BLAKE SZAVA

A legújabb hírszerzési információk szerint bár jóval kisebb létszámú hadsereggel rendelkezik a Komsztárnál, mégsem szabad lebecsülni. A Komsztár hatalmas veszteségeket szenvedett a tukayyidi csatában, ezzel szemben a Blake Szava négy hadosztálynyi erővel rendelkezik. A katonai erejüknek és Thomas Marikkal, a Szabad Világok Ligájának jelenlegi tábornok kormányzójával tartott szoros kapcsolatuknak köszönhetően jelentős politikai erőt képviselnek a Belső Szférában.

A RENEGÁTOK

A Komsztár ugyan győzelmet aratott a klánok felett Tukayyidon, de ez keserű győzelem volt. A megegyezés úgy szült, hogy amennyiben a klánok veszítenek, 15 évre felfüggesztenek minden támadó hadműveletet, amennyiben viszont győznek, Terra a fennhatóságuk alá kerül. A klánok viszont úgy gondolták, hogy az egyezmény csak a Terra elleni támadó hadműveletekre vonatkozik, tehát a Belső Szféra más területeit továbbra is támadhatják így tökéletesítve az uralkodóházak csapatai ellen alkalmazott taktikaikat és egymás után legyűrve azok ellenállását. A tukayyidi és az azt követő események jelezték a Komsztár hanyatlásának kezdetét. Amikor Focht kardinális visszatért a Terrára, szembesítette Waterly alpüspököt a Skorpió hadművelettel, aminek keretében Waterly úgy akarta megszerezni az egész Belső Szférát, hogy felkelések szított a klánok által elfoglalt világokon, és betiltotta a HPG állomások működését. Waterly lemondott és helyére Sharilar Morit választották meg, aki később Fochttal együttműködve számos, nagy horderejű reformot valósított meg.

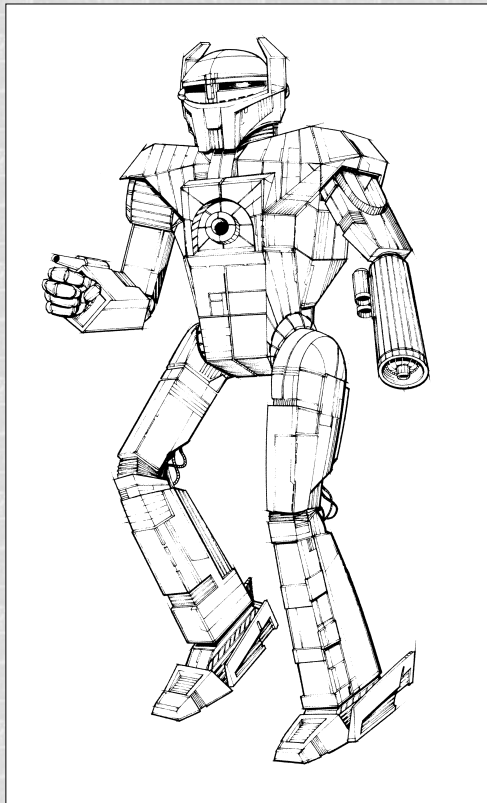
Demona Aziz, az Első Kör tagja, tartotta magát a Jerome Blake által megálmodott filozófiához, és vakon követte Waterlyt a Skorpió hadművelet idején. Úgy hitte, hogy Mori hatalomra kerülése és belső reformjai egy törvénytelen puccs eredményei, ezért embereivel együtt az Atreusra utazott, találkozott Thomas Marikkal és elmondta, hogy a Komsztárt belső támadás érte és menedéket kért a Szabad Világok Ligája területén azon emberek számára, akiket hasonló félelmek gyötörtek és hajlandók voltak követni. Aziz távozásakor a reformációs intézkedések legtöbbje még életbe sem lépett és a Komsztáron belüli belső csatározások még csak az Első Kört érték el. Aziz a saját szigorú és szűklátókörű szolgálatról alkotott nézetei alapján a Komsztár újjászületését egyszerűen olcsó politikai manővernek hitte.

A hozzá hű ROM ügynökök segítségével üzenetet küldött minden Belső Szférában található HPG állomásra és felajánlotta a komsztár alkalmazottaknak, hogy csatlakozzanak hozzá, amennyiben továbbra is a régi utat akarják követni. Az új rendelkezések akár felkelésekhez is vezethettek volna, azonban éppen Aziz ajánlata volt az, amely csökkentette a feszültségeket és könnyű utat biztosított azoknak, akik nem akarták elfogadni a változásokat. Mori bölcsen, türelmet tanúsítva engedélyezte a rend konzervatív tagjainak távozását.

Pár hónap alatt több ezer menekült érkezett a Szabad Világok Ligája területére – a legelszántabbaknak még sikerült pár csatamechet is kicsempésznüik – és megalakították saját szervezetüket Blake Szava néven.

A MARIK SZÖVETSÉG

Thomas Marikot meglepte az átállók nagy száma, ezért találkozózt szervezett meg azokkal a vezetőikkel, akiket személyesen is ismert, hogy az eseményeket kézben tartsa, és a megfelelő irányba terelje. A találkozó során megállapodtak, hogy a menekülteket a Blake Szava új világára, a Gibsonra fogják áttelepíteni, cserébe ők elvállalják a Sza-



bad Világok Ligája HPG állomásainak kiszolgálását. Ez mindkét fél számára előnyt jelentett, hiszen a HPG állomások által a Blake Szava egy rendszeres jövedelemhez jutott, és Thomas Marik kezébe újabb jelentős politikai adu került.

FRAKCIÓK A SZERVEZETEN BELÜL

A Blake Szava már rögtön a letelepedéskor több csoportra szakadt, amelyek mindegyikének megvolt a saját elképzelése Jerome Blake víziójáról. A legradikálisabb frakció a „Toyama” nevet viseli és tagjai meg vannak győződve arról, hogy a Blake Szavának egy nagy sereget kell építenie, el kell foglalnia a Terrát, és vissza kell állítania a Komsztár eredeti ősi vallását a Belső Szférában. Emellett számos merényletet kíséreltek meg a kardinális és a püspök ellen, valamint támadásokat intéztek az Egyesült Nemzetközösség Komsztár HPG állomásai ellen.

A Toyama csoporton belül szerveződött több kisebb csapat közül is sok szeretné holtan látni az uralkodóházak első lordjait. Bár ezek a csoportok jelenleg még kisebbségben vannak, a Blake Szaván belüli központi irányítás hiánya következtében lehetetlen minden frakció vagy személy mozgását figyelemmel kísérni. Mások a Farkasfalka – régebben a Wolf Dragonysói – megtámadása mellett lobbiztak, a klánokhoz fűződő ősi kapcsolataikra hivatkozva.

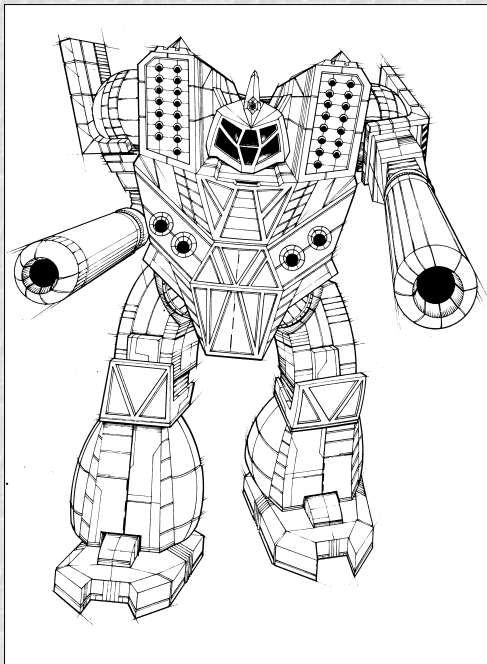
A mérsékelt Igazi Hívók csoportját Blane alpüspök vezette, aki csak akkor nyúlt az erőszak fegyveréhez, amikor a diplomácia már kudarcot vallott. A Komsztár és a Blake Szava között kialakult ellentétek rendezését csak mindkét oldal hatalmas áldozataival tudta elképzelni, ezért a két oldal újraegyesülése valószínűtlennek tűnt.

Az Ellenreformisták élén William Willis alpüspök áll, és nézete szerint a Blake Szavának újra felül kell vizsgálnia Jerome Blake írásait, tanításait, és ahol szükséges, ott újraindítani.

ROM

A Blake Szava megtartotta a belső biztonsági erők régi elnevezését. Igazi komsztárosoknak tartják magukat. A katonai és más rangok azonosítására továbbra is a görög ábécé betűit használják. Ügynökei a Blake Szava minden szintjén beépültek. Legtöbbjük a reformáció első napjaiban állt át, és a központi irányítás hiánya következtében gyakran átlépték hatáskörüket.

A Toyama csoporttal összefüggésbe hozott ügynökök bombatámadást akartak intézni a Hilton Head sziget ellen, azonban az egyik komsztár ügynök még idejében figyelmeztetett a veszélyre, így a támadás megghiúsult. A merénylet megölhette volna a primást, az Első Kört és a kardinális is. Az incidens tovább fokozta a Rend és a Blake Szava közötti feszültséget.



BLAKE GÁRDA/BLAKE SZAVA MILÍCIA

Az ezernyi komsztár tag közül, akik a Szabad Világok Ligájába menekültek, a legveszélyesebb talán Trent Arian Komgárda alpüspök volt. A tukayyidi csatában a Gyémántcápák ellen harcolva több kitérítést is kapott bátorságáért és parancsnoki képességéért. Visszatérve a Terrára alakulata feltöltése céljából, hallotta Mori reformációs terveinek hírért és harminc mech harcossal, valamint azok felszerelésével azonnal elhagyta a bolygót és a Szabad Világok Ligája felé indult. A Gibsonon találkozott Blane alpüspökkel és biztosította a Blake Szava iránti hűségéről. Blane felismerte, hogy a menekülők nagy száma miatt szükség lesz egy új kardinális kinevezésére, és ezt a pozíciót Ariannak szánta.

Bár a különböző csoportok között filozófiai ellentétek feszülnek, abban mindegyik egyetért, hogy túlélésük érdekében közvetlen irányítást kell gyakorolniuk a katonai erőforrások felett. A bírói szék anyagi támogatása mellett azt az utasítást kapta Arian kardinális, hogy a haderőt új felszerelésekkel és csatamechekkel töltsse fel. Arian azonban tudósokat keresett a menekülők között és arra kérte őket, hogy tervezzék meg a csatamechek új generációját a csapatai részére, amiket később a Blake Gárda avagy a Blake Szava Milícia névre keresztelt.

Az első tervek elkészülte után Arian szerződést kötött a Szabad Világok Védelmi Iparának Gibson csatamech gyá-

rál és 3055 tavaszára a Blake Gárda megkapta első Nagy Keresztes és Üregi Vipera gépeit.

A JELENLEG ALKALMAZOTT DOKTRÍNA

Majdnem az összes csoportosulás hisz abban, hogy a szervezetük számára továbbra is Jerome Blake iránymutatásai és írásai jelentik a követendő irányt. Abban is hisznek, hogy a Blake által megjövendölt Sötét Kor közeledik és a hívőknek meg kell őrizniük az emberiség tudását, valamint ki kell vezetniük az embereket ebből az árnykor-szkból.

POLITIKA

Mérsékelt nézeteinek köszönhetően a Blake Szava nagyobb többségének támogatását Blane alpüspök élvezi. Thomas Marik komsztár kiképzést kapott és utána sokáig püspökként szolgált, egészen addig, míg 3031-ben, Janos Marik szívrohamot nem kapott és felkérték a Szabad Világok Ligája vezetésére. Ilyen történelmi háttérrel könnyen elnyerte a Komsztár adeptusok bizalmát. A reformáció elől menekülőknak segítséget, valamint helyet biztosított a letelepedésre, és mivel Blane alpüspökben megbíztak – aki viszont Thomas Marikot támogatta –, így várhatóan eljön az idő, mikor Thomas elfoglalhatja a Blake Szava vezetői pozícióját. Most azonban még csak a megfelelő időpontra vár, amikor saját céljai érdekében rendelkezhet a Blake Szava erejével. Egyértelmű, hogy a szervezet nagyon jó ütközőzónát jelentene jövődöbéli veje, Sun-Tzu Liao ellen. A Blake Szava haderejével kordában tudja tartani Sun Tzut függetlenül annak törekvéseitől. Kósza hírek jelentek meg arról, a Szabad Világok Ligája mechbázisokat épít az Andurien Hercegség területén, amelyek segítségével egyszerre a területen kialakult helyzetet is kézben tarthatja, és a Kapellán Konföderáció küszöbére állítja csapatait.

Liao kancellár csak éppen annyival ismerte el a Blake Szavát, hogy élelemszállítmányt és más készleteket küldött a Gibsonra. Ez azonban inkább Thomas Marik felé irányuló gesztusnak tekinthető. Ködös utalásokat tett egy esetleges katonai felszerelésekre is kiterjedő támogatásra, ami később még jó alapot szolgáltathat a Blake Szava maga mellé állításához. A további politikai manőverek részeként felkérte a Blake Szavát, hogy adjanak ajánlatot a kapellán HPG állomások működtetésére, mivel a Komsztárral kötött szerződése nemsokára le fog járni.

A klán invázió idején rengetegen elmenekültek a betörő klánok elől és nagyon sokan kívántak volna a Komsztárhoz csatlakozni, azonban Myndo Waterly Skorpió hadműveletének kudarca következtében sok civil elvesztette a Rendbe vetett bizalmát. A Blake Szava merev, vallásos beállítottságú szervezet viszont egyenesen vonzotta a mene-

külöket, emiatt toborzásai jóval meghaladták a Komsztár toborzásainak számát.

3058-AS ÁLLAPOT

A Liao-Marik invázió idején a Blake Szava lojalistái a Sarna Határvidékre indultak, hogy kihasználják a problémák nyújtotta előnyöket, és leváltsák a Komsztár adminisztrációt a vitatott világok hiperpulzusingenerátor állomásain. A Marik által megszállt világok HPG állomásain a Blake Szavának adeptsai vették át a hatalmat. Azokat a Komsztár alkalmazottakat, akik nem tudtak elmenekülni a Blake Szava elől, a Liga mélyére, valószínűleg a Blake Szavának gibsoni erődítményébe telepítették át. A Liao által kontrollált területeken is kérdéses a komsztár legénység sorsa, de úgy néz ki, a Blake Szava még nem akarja ellenőrzése alá vonni ezeket a területeket.

Az újonnan létrejött kisebb határvidéki államok közül csak a Terracap Konföderáció engedte át a Blake Szavának az irányítást HPG állomásai felett. A Komsztár megtartotta területeit a Sarna Fennhatóság, a Styk Közösség és a Saiph Triumvirátus HPG állomásai körül. Eddig még nem tudni, hogy ki kontrollálja majd a Szíriuszi Birtokok HPG állomásait.

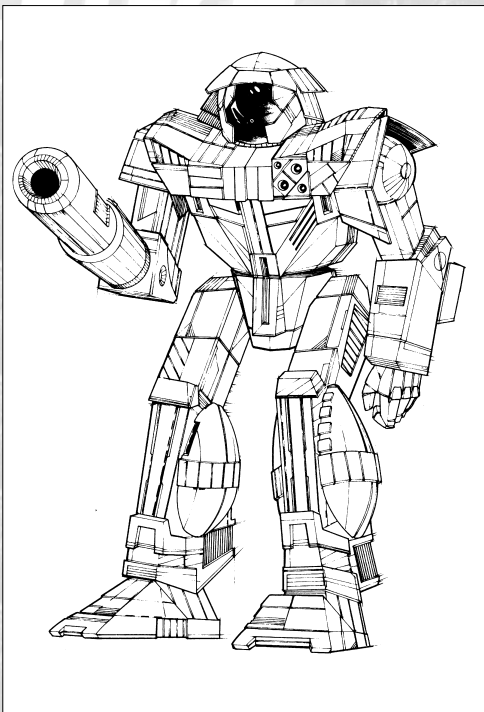
A Káosz Vidék néhány független világán időről időre konfliktusok alakultak ki a Komsztár és a Blake Szava között, melyekben igen forgandó volt a hadiszerencse, emiatt az itt felépített helyőrségek gyakran gazdát cseréltek. A csatározások meglehetősen rossz hatással voltak a kifelé irányuló kommunikációra, amely csak tovább növelte az érintett bolygók elszigeteltségét. A világokon kívüli kommunikáció, amennyiben létezik egyáltalán, csak úgy volt megvalósítható, hogy az üzeneteket ugróhajok gyűjtötték össze rendszerről rendszerre ugorva és az első stabil HPG állomáson kisugározták azokat a címzettek felé.

A 3050-es évek végén az a hír röppent fel, hogy Brion Légioja kilépett a Komsztár alkalmazásából, és egy jövedelmezőbb szerződést kötött a Pleione bolygóval, ezáltal kulcsfontosságú csapattá vált a Tikonov Régióban. Ez az esemény vezetett a Blake Szavának Terra elleni hódító hadjáratához. A Terrán éppen a Lándzsások gyakorlatoztatták újonnan verbuvált legénységüket a Komsztár Terrai Védelmi Erőivel. Mély benyomást téve Lisa Koenigs-Cober püspökre, aki a Terra védelmével volt megbízva, ezek az új egységek képzettebbnek bizonyultak, mint amire az állapotukból következtetni lehetett volna. A Blake Szavának ügynökei azonban sikeresen beépültek a soraikba és a támadás előkészítésén dolgoztak.

3058. február 28-án a Blake Szava lecsapott. A nap inkább szimbolikus jelentőséggel bír, mivel ez volt a 276. évfordulója annak, hogy Jerome Blake-et megbízták a Terra irányításával, ami a Komsztár létrejöttéhez vezetett, emellett 38. hónapja, hogy Sharilar Morit jelölték Prímás-

nak, és Jerome Blake 38 évig uralkodott; egy meglehetősen bonyolult kapcsolat, mely összefonódott a Blake Szava tagjainak teológiájával. A Blake Szava és a Lándzsások is támadásba lendültek és a Hilton Head sziget teljesen elpusztult a Sandhurst Királyi Katonai Akadémiával együtt. A Komgárda 201-es hadosztálya súlyos veszteségeket szenvedett. Ahogy a támadások folytatódtak, Koenigs-Cober püspök megsemmisített minden értéket, amit nem tudott magával vinni, és Mori Prímással, az Első Körrel, valamint a megmaradt Komgárda erőikkel visszavonult.

Ahogy a hírek elérték Anastasius Focht kardinálist – aki éppen egy stratégiai megbeszélésen tartózkodott a St. Ives Paktummal, az Egyesült Nemzetközösséggel és a Drakónis Szövetséggel a Tukayyidon – elhatározta, hogy még nem próbálja megállítani a Blake Szava támadását, hadd legyen az ő gondjuk Terra védelme, amennyiben a klánok megszűnnek a tűzszünetet. A Blake Szava erők három hadosztálya érkezett a Terrára, és úgy tűnt, hogy Focht döntése bölcsnek bizonyul, különösen annak a hírek a fényében, hogy a Blake Szava zsoldosokat bérel az állásainak megerősítésére. A Terra meghódításával a Komsztár a bázisát a Szabad Rasalhág Köztársaság Tukayyid bolygójára helyezte át, ahol felkészült arra, hogy még egyszer megvédje a Belső Szférát a klánok újabb inváziójától.



TALÁLGATÁSOK

„A nemzetközi kereskedelem egyszerű papírdarabokon keresztül bonyolódik, de a rajtuk lévő tinta emberi vérből készül.”

– Eric Ambler

>>>>> (Az archológia bezáródása senkit sem lepett meg jobban, mint magát a Renrakut, legalábbis amennyire mi meg tudtuk állapítani. Olvasóink többségéhez hasonlóan ők is rögtön a Fuchit tették felelőssé a történetekért, bár erősen kétséges, hogy ők maguk hittek-e egyáltalán a másik megatársaság bűnösségében. A lezáródás után nem sokkal, miután a komplexum visszaszerezésére irányuló első kísérletek kudarcot vallottak, a Renraku összehívta a Egyesült Társasági Tanács Seattle-i Központi Tervező Bizottságát. Természetesen zárt ajtók mögött. Szintén természetesen az a személy, aki behatolt a KTB adattárába, hogy elhozza nekünk az ülés jegyzőkönyvét, névtelen szeretne maradni. Te tudod, ki vagy – kösz, és szép munka volt!

Az anyag olvashatósága érdekében kivágtam belőle a témához nem tartozó, felesleges udvariaskodást, helyeslést, névsorolvasást, meg az egyéb sallangot, amivel egy ilyen ülés általában teli van. Ha szóról szóra kíváncsiak vagytok rá, hogy ki, mikor és mit mondott, a teljes anyagot itt megtaláljátok.

Ne felejtsetek el: mivel itt társasági nagykutyaokról van szó, mindent, amit mondanak, csak erős fenntartásokkal fogadjatok el. De azzal együtt, hogy őszintén beszélnek-e, vagy sem, érdekes megfigyelni, ki kire mutogat. És kérlek titeket, ne lőjétek le a haverjaitoknak a poént!) <<<<<

– Captain Chaos

Elküldve: 2060. február 3., 11:24:04

//KIVONAT//

EGYESÜLT TÁRSASÁGI TANÁCS KÖZPONTI TERVEZŐ BIZOTTSÁG

2060. JANUÁR 3.

Rendkívüli értekezlet, melyet Sherman Huang (Renraku Computer Systems) kérésére hívtak össze.

JELLENLÉVŐ TAGOK:

Karen King, az Ares Macrotechnology képviselője
Shigeru Aoyama, a Shiawase Corporation képviselője
Nicholas Aurelius, a Cross Applied Technologies képviselője
Keith Davids, az Ingersoll and Berkeley Soy Products Unlimited képviselője
Siony Ecklund, az Independent Information Network képviselője

Morgan Gallagher, a Draco Alapítvány képviselője
Alberta Johnson, a Dassurn Securities and Investments képviselője

Norman Jones, a Brackhaven Investments képviselője
Thormond Lordstrung, a Lordstrung Retail Consortium International képviselője

William Loudon, a Lone Star Security Services Inc. képviselője

Maximilian Lozano, az Aztechnology képviselője

Mary Luce, a Yamatetsu Corporation képviselője

Yoshi Okakura, a Pacific Rim Communications Unlimited képviselője

Mika Red Tree, a Gaeatronics képviselője

James Rinchik, a United Oil képviselője

Sun Running, a Wuxing Inc. képviselője

Masaru Shirokawa, a Renraku Computer Systems képviselője

Jessica Sirianni, a Federated-Boeing képviselője

Jonathan Takano, a Mitsuhama Computer Technologies képviselője

Samantha Villiers, a Fuchi Industrial Electronics képviselője

Jelen vannak még:

Timothy Bell, a Seattle Metoplexum társasági jogtanácsosa
Sherman Huang, a Renraku Computer Systems különleges megbízottja

[Az ülést KING elnök nyitja meg.]

KING elnök: Köszönöm, hogy ilyen gyorsan idefáradtak. Mint tudják, ezt az ülést soron kívül, vészhelyzetre való hivatkozással hívtam össze Mr. Huang, Mr. Shirokawa és a Renraku, ezért minden további bevezető nélkül át is adnám a szót Mr. Shirokawanak.

Mr. SHIROKAWA: Köszönöm, elnök asszony. Bemutatom önöknek Dr. Sherman Huangot, a Renraku Amerika elnökét, aki részletesen beszámol e gyűlés összehívásának okairól. Dr. Huang?

Dr. HUANG: Köszönöm, Mister Shirokawa. Hölgyeim és uraim, a mai napon különleges, ám cseppet sem irigylésre méltó helyzetben állok önök előtt. A hosszú évek óta tartó bizalmatlanság és gyanakvás arra tanított minket, hogy a cégvilágban a gyengeség beismerése egyet jelent a sors nyílt kihívá-

sával. Normál körülmények között, ha az itt képviselt cégek valamelyike a tönk szélére kerülne, a helyzetet gondosan megpróbálnák eltitkolni, mert attól félnének, hogy e tanács némelyik tagja megpróbálna előnyt kovácsolni riválisuk gyengeségéből.

Azonban nem hiszem, hogy a mostani mondandómmal katasztrófát okozhatnék, hiszen a katasztrófa már lecsapott a Renraku Computer Systemsre. Néhányan bizonyára már tudják, mire gondolok, és biztosan vannak, akik nálam is jóval többet tudnak a jelenlegi helyzetről. Azért jöttem, hogy figyelmeztessem önöket, és egyben a segítségüket kérem.

[SZÜNET: Dr. HUANG a torkát köszörüli.]

A Renraku Computer Systems elvesztette a seattle-i archológia feletti irányítást.

Mr. LORDSTRUNG: Micsoda?

Miss ECKLUND: Tudtam!

Mr. Aoyama: Akkor *ki* az, aki irányítja?

KING elnök: Csendet, hölgyeim és uraim, egy kis csendet kérnék! Dr. Huang, még mindig az öné a szó.

Dr. HUANG: Köszönöm. Mielőtt a találgatások birodalmába merészkednénk, hadd mondjam el önöknek mindazt, ami eddig a tudomásunkra jutott. December 19-én este, körülbelül...

KING elnök: Miss Ecklund, nagyon köszönöm, hogy lerakja a telefonját!

Mrs. ECKLUND: Hogyan? Ó, hát persze. Én csak...

KING elnök: Miss Ecklund, mindenek előtt tisztázzunk valamit. A világ többi része számára lehet, hogy a maga üzlete a hír, de itt, ebben a teremben nem létezik hír, csak üzlet. Ez egy szigorúan bizalmas ülés, és ha egyetlen szó is kiszivárog, mielőtt az illetékesek sajtótájékoztatót tudatnák a médiával, személyesen gondoskodom róla, hogy az IIN tagsága megszűnjön, és annyi pert akasztok a nyakába, hogy ki sem fog látszani belőlük.

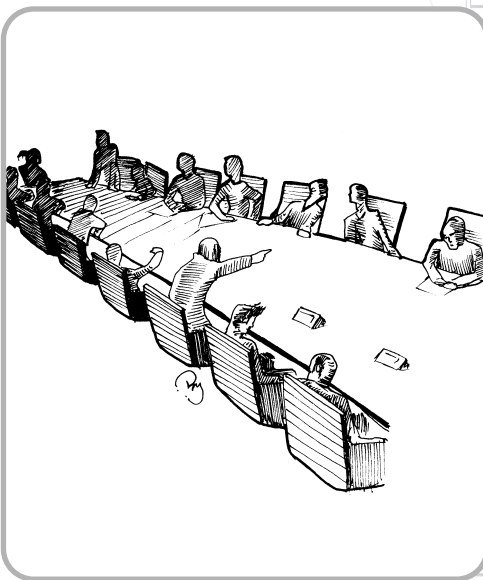
Mr. LOUDON: Ámen.

KING elnök: Tehát, ha még egyszer meglátom, hogy a telefonjáért nyúl, jobban teszi, ha rögtön az ügyvédjét hívja. Értetően beszéltem?

Mrs. ECKLUND: Tökéletesen, asszonyom. Én csak...

KING elnök: Köszönöm. Elnézést kérek az intermezzóért, Dr. Huang. Kérem, folytassa.

Dr. HUANG: Köszönöm. Mint mondtam, december 19-én este, körülbelül tizenhét órakor a teljes archológia kikerült a hálózatból. A Seattle-höz kapcsolódó energia, telekom és Mátix összeköttetések mintegy négy percre megszakadtak, így az archológia teljes mértékben elszigetelődött. Ugyanebben az időszakban az épület biztonsági rendszereinek egy része aktíválódott, súlyos, illetve számos esetben halálos kimenetelű sérüléseket okozva az archológia lakóinak és látogatóinak. Az energiaellátás visszatért, a Mátix és a telekom összeköttetés



viszont nem. Ráadásul az archológia biztonsági rendszerei a leállás pillanatában maximális készségre kerültek, azaz hermetikusan lezárták az egész épületet. Ennyi az, amit valószínűleg már önök is tudnak.

Azóta nem sikerült megbízható kapcsolatot kiépítenünk az archológia falain belül tartózkodókkal, és a behatolás is csak minimális mértékű sikert hozott. Jelen pillanatban még nem tudjuk, ki vagy mi a felelős a történektért. Senki nem vállalta magára az akciót, nem követelt váltságdíjat, és csapatok, illetve felszerelések sem mennek be, vagy távoznak a komplexumból.

Hölgyeim és uraim, valaki bement a házunkba, kicserélte a zárat, és fogalmunk sincs róla, ki lehetett, vagy miért tette. Azért jöttem ma ide, hogy az önök segítségével talán választ kapjak ezekre a kérdésekre.

Mr. RINCHIK: Hány ember van abban az épületben, Huang? Ötvenezer?

Dr. HUANG: Kilencvenezer.

Mr. RINCHIK: Jézusom!

Dr. HUANG: Ezek természetesen csak az archológia lakói. Ám tekintve, hogy egy héttel vagyunk karácsony előtt, és a komplexum bevásárlóközpontját előzőlítették a látogatók... Nos, pontos adatok nem állnak rendelkezésünkre, de ha tipelnem kéne, akkor azt mondanám, hogy százezer fölött.

Mrs. RED TREE: És egyikük sem jutott ki?

Dr. HUANG: Úgy tűnik, néhány tucatnyian még időben elmenekültek. Azokat, akikkel sikerült felvennünk a kapcsolatot, jelen pillanatban más Renraku létesítményekben ápolják.

Miss SIRIANNI: Ha jól sejtem, az ápolás valójában elhallgattatást jelent.

Dr. HUANG: Nagyon kérem, Miss Siriannai. Én ezt egyáltalán nem élvezem. De amíg nem tudjuk, hogy miről van szó, elejét kell vennünk egy esetleges pániknak. A helyzet már így is elég kényes. Ha az itt elhangzottaknak híre megy, minden esélyünket elveszítjük arra, hogy az irányításunk alatt tartsuk az eseményeket.

Miss SIRIANNI: Nem beszélve annak az esélyéről, hogy a Renraku részvényeiket kihalászhatták a vécéből.

KING elnök: Elég legyen! Jessica, mindenkinek megvan-nak a saját üzleti titkai, ezért most hagyjuk ki ebből a személyes vendettát, jó?

Mr. AURELIUS: A felvetése azonban nem rossz. Akárki is áll e mögött, talán azért hajtotta végre, hogy hasznot húzzon a Renraku látszólagos meggyengüléséből, és emellett további károkat okozzon a cégnek.

Miss VILLIERS: Ha megkérhetném, ne nézzenek így rám. Köszönöm.

Mr. AOYAMA: Minden tisztelem mellett meg kell jegyez-nem, Miss Villiers, hogy a Renraku szerencsétlensége a nyilvánvalóan a Fuchi számára jelenti a legnagyobb hasznot. A cégek közti viszony az elmúlt időszakban korántsem nevezhető barátságosnak.

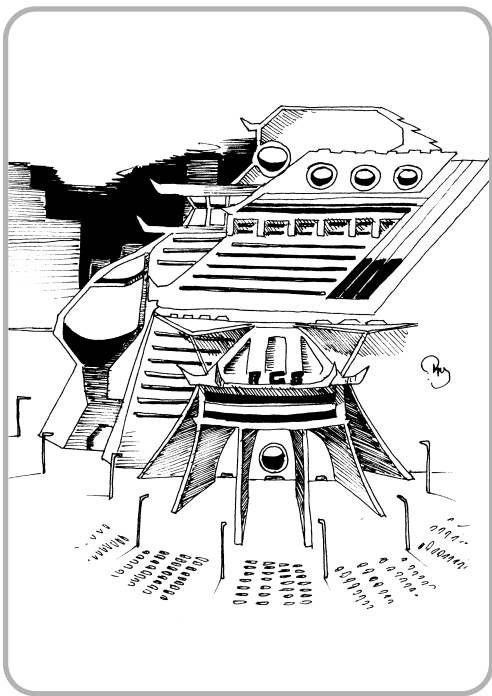
Miss VILLIERS: Ezzel én is tisztában vagyok. De biztosíthatom Dr. Huangot, valamint minden jelenlévőt, hogy a Fuchinak semmi köze az archológiát ért szerencsétlenséghez. Jelen pillanatban inkább a Fuchi belső problémái foglalkoztatnak minket; mi hasznunk származna belőle, ha megszerez-nénk az archológiát? Még ha akarnánk, akkor is kétlem, hogy rendelkeznének a szükséges kapacitással. Nem tagadom, hogy a múltban alaposan kiértékeljük az archológia biztonsági rendszerét, és képesek lennénk bejuttatni egy kisebb csapatot, de kizárt dolog, hogy egy ilyen művet elvégzéséhez elegendőbe tudjunk vinni a komplexumba. Igazság szerint nehezen tudom elképzelni, hogy bárki is képes lenne erre belső segítség nélkül.

Mr. LOUDON: A pokolba, Sherman, még a maguk embe-rei sem tudnak bejutni, pedig az épületet *önök* tervezték!

Dr. HUANG: Attól tartok, igaz van. Miss Villiers, az érveivel meggyőzött róla, hogy a Fuchinak ezúttal semmi köze a dologhoz. De ez vajon igaz a férje új cégére, a Novatechre is?

Miss VILLIERS: Dr. Huang, én itt a Fuchit képviselem, nem az ex-férjemet, vagy valamelyik vállalkozását. Am mindketten jól ismerjük Richardot, és tudjuk, hogy ez nem az ő stílusa. A titkos műveletek az egy dolog, de most százezer ember-ről van szó. Ez egy kicsit túlzás, még a Renraku és a Fuchi által az elmúlt két évben felállított normák szerint is.

Miss SIRIANNI: Igen, sokkal extrémebb, mint például egy szemiballisztikus járat balesete...



Miss VILLIERS: A fenébe, Jessica, Richardnak semmi köze sincs ahhoz a balesethez! Az FAA ugyanolyan jól tudja, mint te, csak az az átkozott, képmutató...

KING elnök: Jól van, elég volt! Azt mondtam, *elég!* Csend legyen, az Isten verje meg! Köszönöm. Nos tehát... Van itt egy meglehetősen komoly problémánk, és el kellene döntenünk, mihez kezdünk.

Mr. LOZANO: Nekünk? A Renrakunak van problémája. Nem látom át, miért vonatkozna ez ránk is.

Mr. AURELIUS: Akkor eddig nem nagyon figyelt ide. A Renraku archológia ugyan Seattle legnagyobb céges épülete, de nem az egyetlen. Ha valaki képes volt kitervelni és végrehajtani egy ilyen tervet anélkül, hogy előtte vagy utána bármilyen információ kiszivárgott volna, mi a biztosíték rá, hogy nem csap le másodszor is? Megtörténhet Detroitban, az Északi-tengeri arkoblokkoknál, Kiotóban vagy Kuala Lumpurban. Vagy talán csak néhány tömbnyivel megy arrébb, és az önök helyes kis piramisát választja, Mr. Lozano. Nem gondolja, hogy érde-mes lenne megváltoztatnia az álláspontját?

Mr. LOZANO: Ez fenyegetés akar lenni?

Mr. LOUDON: Az Isten szerelmére, nem, ez nem fenye-getés! Éppen azt próbálja elmagyarázni, hogy meg kell tudnunk, mi történik abban az épületben, különben mi is pórul járha-tunk! És egyetérték Nickkel. Az archológia tele van fegyverek-

kel, de amíg a Renraku kezében volt, addig biztosak lehettünk benne, hogy ezek az eszközök nem fenyegetésre, inkább elretentésre szolgáltak. Most is ugyanazok a fegyverek vannak odabent, csak éppen fogalmunk sincs róla, ki tartja a ravaszon az ujját. Ha engem kérdeznek, hógyeim és uraim, van egy fegyverekkel telepakolt, ellenséges helyőrségünk Seattle belvárosának közepén!

Sherman, mégis mit tudnak az odabent folyó eseményekről?

Dr. HUANG: Attól tartok, nem sokat. Megpróbáltunk beküldeni néhány csapatot, de egyik sem jutott messzire. Az archológia belső biztonsági eszközei mellett különlegesen okos robotokkal is meggyűlt a bajuk, melyek különféle hagyományos, és egyéb fegyverekkel voltak felszerelve. Felettből zavaró információkat kaptunk arról is, hogy az épületben állomásozó Vörös Szamuráj egységek egyike is csatlakozott a támadókhoz – akárcsak az archológia lakói közül sokan.

Mr. TELESTRIAN: Gondolja, hogy belső akció lehetett? Talán a dolgozók fellázkodtak?

Dr. HUANG: Nem tudom. Egy ehhez hasonló akció kivitelezéséhez egyszerre kell támadást indítani a biztonsági, a kommunikációs, és az energiaellátó rendszerünk ellen. Ezt a három rendszert őrizzük a legjobban, és emellett az épület különböző részeiben helyezkednek el. Egy ilyen támadás tökéletes időzítést kíván, valamint az archológia működésének és felépítésének kiváló ismeretét. Ez belső kapcsolatot feltételez, de ugyanakkor nagy mennyiségű ember összehangolt munkáját is. A tervezési fázis hónapokat vehetett igénybe, és egyetlen szó sem szivárgott ki; még annyi sem, hogy a biztonsági szolgálatunk felfigyeljen rá. Nehezen tudom elhinni, hogy ilyesmi megtörténhet az archológia falain belül anélkül, hogy valaki észrevenne valamit... De azt még nehezebben hiszem el, hogy valaki az archológián kívülről sikerrel járhatott.

Mr. LOUDON: Talán kiberveren keresztüli tudatbefolyásolás? Úgy emlékszem...

Mr. SHIROKAWA: Loudon igazgató, a projekt, amelyre céloz, a Renraku támogatása és engedélye nélkül zajlott, és a fellosók elnyerték méltó büntetésüket. Nem hiszem, hogy ez belső akció volt. Felettből valószínűtlen, hogy egy ilyen horderejű konspiráció elkerülte volna az Archológia Szakértői Rendszer figyelmét.

Mr. LORDSTRUNG: Hogyan? Kifejtené bővebben?

Mr. SHIROKAWA: Az ASZR egy kifinomult szakértői rendszer, melyet arra terveztünk, hogy nyomon kövessen minden fontosabb eseményt az archológiában, elemezze a tendenciákat, előre jelezze a jövőben fellépő igényeket, satöbbi. Dr. Huang is segédkezett az ASZR korai változatának létrehozásánál, és a program azóta csak okosabb lett. Biztos vagyok benne, hogy kiszúrta volna az archológián belüli, a szokásostól eltérő megnyilvánulásokat. Elküldtünk néhány...

Mr. AURELIUS: Mit mondott az előbb?

Mr. SHIROKAWA: Azt mondtam, biztos vagyok benne, hogy kiszúrta volna az archológián belüli, a szokásostól eltérő megnyilvánulásokat, mert...

Mr. AURELIUS: Nem, még előtte. Azt mondta, hogy az ASZR azóta csak okosabb lett. Ez egy önfejlesztő rendszer, igazam van?

Mr. SHIROKAWA: Igen, de...

Mr. AURELIUS: Tehát van egy önfejlesztő rendszerünk, amelyik Észak-Amerika – vagy talán az egész világ – legnagyobb hardverkoncentrációjú létesítményében fut. A Renraku az elmúlt években elért néhány csodálatra méltó technikai áttörést, és úgy sejtem, ezek némelyike befolyásolta a szakértői rendszerük fejlesztését is. Igazam van?

Mr. SHIROKAWA: Igen, de nem tudom, hová akar ezzel kilyukadni.

Mr. TAKANO: Én viszont igen, és egyáltalán nem tetszik, amit látok.

Miss VILLIERS: Gondoljon csak bele. Megszerezték a legforróbb programozókat – a legjobb embereim közül néhányan már maguknak dolgoznak, és ha valaki, hát én tudom, mennyire tehetségesek. Megkapták a legjobb eszközöket, hozzáférhettek a világ legerősebb, legfejlettebb hardvereihez. Felépítettek egy rendszert, melynek feladata, hogy minden adatot megtanuljon az épületről, és az igényektől függően meghozza saját döntéseit. Mi van akkor, ha ez a dolog úgy döntött, leginkább arra van szükség, hogy az egész átkozott épület felett átvegye az irányítást?

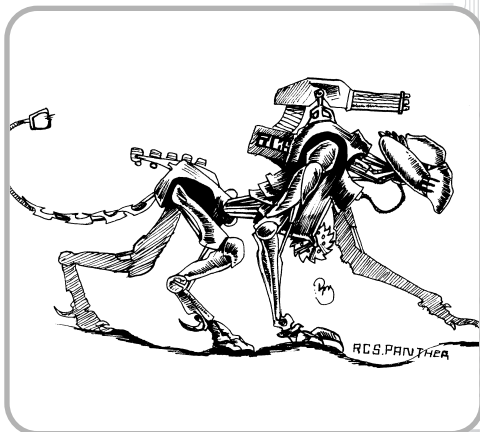
Mr. SHIROKAWA: Ez képtelenség.

Mr. AURELIUS: Valóban? És mi az ön véleménye, Dr. Huang?

KING elnök: Dr. Huang?

Dr. HUANG: Felettből valószínűtlen.

Mr. RUNMING: De lehetséges?





Dr. HUANG: Igen, lehetséges. Azonban...

Mr. TAKANO: Megcsinálták, igaz? Létréhoztak egy mester-séges intelligenciát.

Mr. SHIROKAWA: Miről beszél?

Dr. HUANG: Egyáltalán nem! Ha megtették volna, mostan-ra már az egész számítógép-piacot a kezünkben tartanánk. A mi rendszerünk még nem érte el ezt a szintű kifinomultságot. Mi...

Mr. AURELIUS: Honnan tudja? Honnan tudja, mennyire kifinomult? Soha, senki nem látott még ezelőtt ilyesmit. Vagy maga már igen?

Mrs. OKAKURA: Ez az egész gondolatmenet egy agyrém. Javaslom, hogy...

Mr. TAKANO: Válaszoljon a kérdésre, Huang.

Miss VILLIERS: Erre talán én is képes leszek helyette. Talán nem igaz, Huang, hogy 2050-ben, miközben a Renraku az ASZR-en és a félautomata következtető programokon dolgozott, a kutatóik felfigyeltek bizonyos anomáliákra... Vagy inkább pontosítok: nem gyanították, hogy az egyik FKP... *átalaka-kult*... valami mássá? Hogy elkezdett üzemelni a standard működési paraméterein kívül, és kapcsolatba lépett a deká-sokkal?

Dr. HUANG: Ezek csak megerősítetlen, kósza szóbeszéddek. Igen, észleltünk bizonyos rendellenességeket és anomáliákat az ASZR-nél a fejlesztés bizonyos fázisaiban. Azonban minden esetben utánajártunk ezeknek a programozási hibáknak, és kijavítottuk őket, a felelős személyeket pedig felmentettük a beosztásukból.

Mr. TAKANO: És még mindig kísérleteznek önfejlesztő-al-kalmazkodó rendszerekkel és az ASZR-rel?

Mr. SHIROKAWA: Miért kérdi?

Mr. TAKANO: Azt hiszem, ezzel válaszolt is a kérdésemre. Kérem, folytassa.

Dr. HUANG: Az ASZR-t sokkal szigorúbb belső ellenőrzés és biztonsági paraméterek mellett fejlesztették, mint a többi programunkat. Amiről Mrs. Villiers beszél, az egy hordozható, több platformon is futtatható következtető program volt, de az ASZR-t kizárólag az archológia számára terveztük – és a mű-ködedési területét is oda korlátoztuk. Gyakorlatilag hozzá volt kötve az archológia hardveréhez. Külső számítógéprendszerek képtelenek lettek volna futtatni a programot.

Miss VILLIERS: Valahogy nem tudom elképzelni, hogy nem próbálták meg lemásolni az első programnál elért sike-rüket. Hadd kérdezzek valamit: lehetséges, hogy a ASZR prog-rammnak két példánya fusson egy időben?

Dr. HUANG: Az ASZR óriási processzorteljesítményt igé-nyel. Még egy másolat futtatása a teljes Renraku hálózat leál-lását vonná maga után.

Miss VILLIERS: Tehát az archológiát irányító rendszer mó-dosításait élesben, valós időben végezték el?

Dr. HUANG: Erre nem válaszolok.

Mrs. OKAKURA: Biztos vagyok benne, hogy ez is nagyon érdekes, de nem próbálnánk esetleg egy sokkal közvetlenebb megközelítéssel behatárolni a problémát? Dr. Huang, ez a program tehát nem vehette át az archológia feletti irányítást, jól értem? Vagy mégis?

Dr. HUANG: Kétlem. Nem valószínű. Nem.

Mr. RUNMING: De elvileg lehetséges?

KING elnök: Dr. Huang?

Mrs. OKAKURA: Ezt nem hiszem el...

Mrs. Gallagher: Ha kizárjuk a lehetetlent, akkor az, ami marad – bármennyire valószínűtlenül hangozzék is –, tartal-mazza az igazságot.

KING elnök: Nos, jól van. Tétélezzük fel, hogy ez a prog-ram az irányítása alá vonta az archológiát, és akár halálos esz-közökkel is, de hajlandó megvédelmezni. Mi lehet a terve? Mi-lyen gyengéi vannak? Dr. Huang, talán az lenne a legjobb, ha felvennénk a kapcsolatot az ASZR programozóival.

Dr. HUANG: Attól tartok, ez lehetetlen.

Mr. LOUDON: A pokolba, Sherman, nem lenyúlni akarjuk őket, csak meg szeretnénk tudni, mi lehet a program követke-ző lépése!

Dr. HUANG: Tudom, és nem is ellenzem az ötletüket. A szóban forgó programozók azonban még mindig az archológia területén tartózkodnak.

Mr. LORDSTRUNG: Oh...

Mrs. AOYAMA: Engem ez a sci-fi történet nem győzött meg. Esetleg megvizsgálhatnánk más lehetőségeket is? Vagy teljesen ugorjuk át a találgatásokat, és térjünk rá arra, hogyan kezeljük a helyzetet?

Dr. HUANG: Ez egy másik lehetőséget is felvet – mégpedig egy sokkal elfogadhatóbbat, mint amiről eddig beszéltünk. Az itt jelenlévők közül bizonyára többen is emlékeznek azokra a behatolásokra és rendszerleállásokra, amelyeket a társaságaik szenvedtek el 2057. április 20-án éjfélkor, röviddel egy nagystílusú zsaroló jelentkezése előtt. A hallgatásuk mindent elmond. Mint tudják, annak az akciónak a kivitelezője egy dekás volt, egy tünde lángelme, aki Leonardónak nevezte magát.

Hölgyeim és uraim, ha valaha valaki tanúbizonyságot adott annak, hogy rendelkezik az archológia központi rendszere feletti irányítás átvételéhez szükséges kapacitással, akkor az Leonardo; az az ember, aki egyszerre betört a Nagy Nyolc megatársasághoz, és úgy lekapcsolta őket, hogy még riadót sem váltott ki. Aki pedig ilyen képességekről tesz tanúbizonyságot – amellet, hogy az elméje nem teljesen tiszta –, az gond nélkül behatolhat az archológia rendszerébe, és irányítása alá vonhatja az ASZR-t.

Mr. JONES: Alljunk meg egy percre. Azt mondja, van valahol odakint egy tünde, aki képes volt egyszerre lekapcsolni a Nagy Nyolc rendszereit, és utána még meg is zsarolta őket?

Mr. TAKANO: Nem tagadhatom, de nem is erősíthetem meg ezt a hírt.

Mr. JONES: Meg tudom érteni. És elárulnák nekem, miért él még mindig ez a szarházi?

Miss VILLIERS: Egy ilyen tehetséggel rendelkező személyt rendkívül nehéz elkapni. Főleg, ha az egyik megatársaság még le is paktál vele...



Mr. LOZANO: Azt akarja mondani, hogy a Renraku üzlet köött ezzel a Leonardóval, aztán felrúgta a megállapodást, és a dekás most bosszút állt?

Miss VILLIERS: Ahogy Mr. Runming is mondta, ebben a helyzetben minden elképzelhető.

KING elnök: Dr. Huang, jól sejtem, hogy vannak bizonyítékaik ennek a Leonardónak a szerepével kapcsolatban?

Dr. HUANG: Sajnos jelenleg még nem tudjuk kapcsolatba hozni a lezárással, de ő a fő gyanúsítottunk.

KING elnök: Nos, amíg nem találnak szilárd bizonyítékot, addig talán foglalkozzunk a tényekkel.

Mr. TELESTRIAN: Megpróbáltak kapcsolatba lépni a cég ismert ellenségeivel – például ezzel a Leonardóval, vagy bárki mással –, hogy kiderítsék, kapcsolatban állnak-e az üggyel, és vannak-e esetleg valamilyen követeléseik? Talán próbálkoztak már a múltban önökkel valamilyen terrorszervezet?

Dr. HUANG: Végeztünk előzetes nyomozásokat és felderítő akciókat, de eddig semmi eredmény. Megpróbáltunk ráállni az archológia hálójából érkező rádióadások frekvenciájára is, de mindegyik kódolva van. A mi adásainkra eddig nem érkezett válasz odabentről.

Mrs. GALLAGHER: És mi van a Felébredt entitásokkal? Próbáltak asztrális felderítést végezni?

Dr. HUANG: Az archológia mágikus védelmi rendszere aktív. A járőreink néhány területen akadályokba ütköztek – főként szellemekbe és korlátokba, de számos paranormális állatot találtak ott is, ahol nem szabadna lenniük. Ezeket valószínűleg az állatkertekből engedték szabadon. Van egy kis asztrális háttérzaj is, bár nem túl erős. Némelyik zóna teljesen üres, mások zsúfoltak és jól védettek – különösen a kórházak.

Mrs. GALLAGHER: Ugye nem kell emlékeztetnem önöket arra, hogy bizonyos lények képesek észrevétlenül elvegyülni közöttünk, és még az aurájukat is el tudják leplezni. Ezen lények némelyike felhasználhatja az embereket arra, hogy...

Mrs. JOHNSON: Ó, ne! Ne, mondja, hogy már megint a rovarok. Ha az archológia egy hatalmas bollyá változik...

Mrs. RED TREE: Lehetett egy toxikus sáman is, vagy akár egy egész csoport. Ezek a lélektelen...

KING elnök: Rendet kérek! Csend legyen! Alberta, uralkodjon magán! Nos, ha mindenki lenyugodott, akkor talán beszéljünk meg ezt a dolgot higgadtan, és minél eredményesebben. Dr. Huang, feltételezem – és reménykedem benne –, hogy a Renrakunak van valamiféle riadóterve.

Dr. HUANG: Őszintén megmondva nincs. Különösen nagy figyelmet szentelünk a behatolók távol tartására, de ilyen nagyszabású akcióra nem voltunk felkészülve. Természetesen van néhány készütségi eljárásunk – felülíró kódok és hasonlók –, de aki átvette az irányítást az archológia Mátrixa és kommunikációs rendszere felett, teljesen kizárt minket az épületből.



Azonban nem jöttünk üres kézzel. A legjobb szakembereink azonnal összeültek, és már ki is dolgoztak egy részletes akciótervet. Ez magában foglal szelektív, kombinált katonai akciókat ugyanúgy, mint az archológia elárasztását FAT baktériumokkal, valamint bizonyos részek lezárását mágikus korlátokkal. Szeretnénk összeállítani egy egyesült haderőt a terv kivitelezéséhez, és ehhez kérjük a Társasági Tanács segítségét.

Mr. LOUDON: Huang, maga most arról beszél, hogy egy harci zónát létesít Seattle belvárosában! Ebbe senki nem fog beleegyezni, legkevésbé Seattle városa és az UCAS kormánya. Saját területükön belül nyugodtan lelővöldezhettek az embereket, de...

Mrs. VILLIERS: Bill, az a hely egy hatalmas, égő puskaporos hordó. Fogalmunk sincs róla, mi a terve annak, aki az irányítása alatt tartja. Az is lehet, hogy fel akarják robbantani az archológiát, és vele egész Seattle-t. Fel kell készülnünk a legrosszabbra.

Mr. LOUDON: Van róla fogalma, milyen tünetek lesznek itt, ha megpróbáljuk evakuálni a belvárost? Van...

KING elnök: Ki az ördög ez? Hol vannak a biztonságiak?

[Azonosítatlan hang#1]: Kérem, üljenek vissza a helyükre, hölgyeim és uraim.

KING elnök: Azt kérdeztem, ki az ördög...

[Azonosítatlan hang#1]: Én pedig azt mondtam, üljön le, hölgyem! Angela Colloton dandártábornok vagyok az UCAS hadseregétől, és Haeffner elnök utasítására át kell vennem a nyomozás irányítását, valamint biztosítanom kell a Renraku archológiát az ellen a személy, lény vagy más entitás ellen, aki átvette az épület feletti hatalmat.

Dr. HUANG: Ez hallatlan! Szeretném emlékeztetni önt, hogy a teljes archológia – attól függetlenül, hogy jelen pillanatban ki tartja az irányítása alatt – a Renraku Computer Systems tulajdona és területe, és nem tartozik az UCAS törvényi hatálya alá.

COLLTON dandártábornok: Én pedig emlékeztetném önt, uram, hogy az épület alapzatában van három jókora méretű nukleáris reaktor, melyek a partvidék legnagyobb radioaktív temetőjévé tehetik Seattle belvárosát! Ez pedig igencsak komoly fenyegetés a Kanado-Amerikai Egyesült Államok polgáira és területére nézve, amely felhatalmaz minket a döntések meghozatalára. Emberek, én azért vagyok itt, hogy segítsek, de ha ki akarnak hagyni a játékból, akkor egyenesen az elnökhöz kell fordulniuk. Addig azonban ez egy zárt katonai hadművelet, és jobb lesz, ha gyorsan hozzászoknak.

Griffin, kapcsolja le azt a felvevőt. És hozzon nekem egy széket.

Mr. GRIFIN: Igenis, hölgyem.

KING elnök: Hé, várjon...



//KIVONAT VÉGE//

>>>>> (Nos, ennyi. A felmentő sereg megérkezett, de senki sem biztos benne, hogy egyáltalán szeretnék-e, ha felmentenék őket.) <<<<<<

– Captain Chaos

Elküldve: 2060. február 3. 11:28:08

>>>>> (Szóval a hadsereg? Gondoltam is rá, hogy a Renraku archológiát őrző fickók túlzottan barátságosak ahhoz, hogy Vörös Szamurájok legyenek.) <<<<<<

– Kaptain Krude

>>>>> (Barátságosak? Ezek a fazonok kis híján letartóztattak, csak mert ferdén néztem rájuk!) <<<<<<

– BlackWolf



BEHOLDER ÁRULISTA

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

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

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **550 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	15	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	15	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	15	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	150	1330	1190
Vérbeli herceg	10	90	850	760
A király kalóza II.	10	100	950	900
A démonkirály dühe II.	10	100	950	900
Törött korona	20	150	1400	1300
Krondor: Árulás	20	150	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	15	140	1330	1190

A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)

A birodalom leánya	20	150	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	15	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	15	130	1230	1100
A birodalom úrnője I.	15	120	1140	1020
A birodalom úrnője II.	20	150	1400	1250

BATTLETECH REGÉNYEK

Robert Thurston: A klán törvénye	8	100	690	690
Robert Thurston: Vénév	8	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét ármány	10	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	15	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	130	1140	1020
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	15	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	15	130	1230	1100
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	15	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	15	140	1330	1190

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA

Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	85	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	85	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	10	100	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	10	100	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	100	1140	1020

JANET EVANOVICH

Kétesélyes játszma	15	120	1140	1020
--------------------	----	-----	------	------

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
Ken Grimwood: Időcsapda	10	75	700	600
William Shatner: Delta Kutatás	10	80	700	600

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT

A világ szeme I.	10	80	750	640
A világ szeme II.	10	100	950	850
A nagy hajótörvénytörténet II.	15	150	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	15	150	1150	1100
Az újjászületett Sárkány II.	15	150	1150	1100
Hódít az Árnyék I.	20	150	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	20	170	1590	1390
Mennyei tűz I.	20	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	20	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	25	180	1700	1500
A kardok koronája I.	20	160	1520	1360
A kardok koronája II.	20	170	1590	1390

SHADOWRUN REGÉNYEK

Jak Koke: Idegen lelkek	8	100	660	660
Robin Mash: Cyberkommandó	10	90	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	10	90	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	10	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	10	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	10	110	1040	930
Tom Dowd: Vakító fény	8	80	660	660
Nyx Smith: Elsötétedés	10	110	1040	930
Nyx Smith: Csikós vadász	10	110	1040	930

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	100	950	850
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	10	110	1040	930
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	10	100	1040	930

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

Fekete madonna	10	90	850	760
Véres utcák	10	100	950	850
Nosferatu	10	100	950	850

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4100	3700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	100	950	850
Papirtigris	15	120	1400	1250
Farkasestvér	20	150	1400	1250

EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	8	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	8	70	660	500
C. Kubasik: Késérő emlékek	10	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	8	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	10	100	900	800
Greg Gorden: Jóslat	10	100	950	800

BEHOLDER AKCIÓ				
Philip Kerr: Vakmerő terv	10	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	10	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	15	120	1140	990
Robert Crais: Rémálomok városa	15	120	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	20	150	1400	1250

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	20	160	1500	1280
Kegyetlen eskü	25	190	1800	1500

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	2		580	580
Gene DeWeese: A béke órei (Star Trek)	2		610	610
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	2		630	630
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	2		630	630
Fényévek (Sci-fi antológia)	2		660	590
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	2		600	540
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmű 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Átjáró 1. évf. 1-5. szám darabonként	2		650	580

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		850	800

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: Isten ostarai	6		1700	1530

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vértovallak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
Stewart Wieck: Tőreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventru (Vampire)	4		1040	930
Richard E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Diane Duane: Corviale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	4		1230	1100
Douglas Niles: A bábkirály	4		1130	1010
Ed Greenwood:				
Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood:				
Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Carl Bowen: Vadász és préda:				
A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
Az ítélethozó	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A mágus	4		1230	1100
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1000
A káros átka	4		1130	1010

Könyv címe

Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
----------------	----------------	----------------------	------------------------------

Legend of the Five Rings

Stephen D. Sullivan: Skorpió	4	1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	4	1040	930
Ree Soesbee: Daru	4	1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	4	1040	930
Stun Brown: Rák	4	1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4	1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4	1230	1100

Szerepjáték szabálykönyvek

D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990

Kártya neve

Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár (Ft)
----------------	----------------	------------------

HATALOM KÁRTYÁI

Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	10	85	850
Ősök Városa	15	125	1250
Víziók	10	85	850
Sötét Kor	10	85	850
Esthar császárság	10	85	850

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA

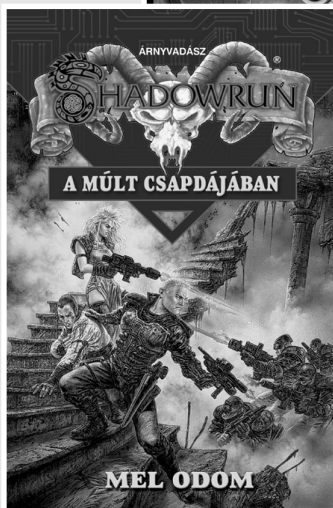
Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Thargodanok Földje	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	25	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	10	60	600
-----------	----	----	-----

A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltételt vonatkozik:

- Fajtánként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.



ACKPOLE

Gyűjtsd a pontokat!

Minden megvásárolt termékért (könyv, kártya), jutalompontokat kapsz. Az összegyűjtött pontokat beválthatod ajándékokra!

Az akció feltételei:

- Minden termék megvásárlásáért az árlistánban feltüntetett mennyiségi jutalompontot kapsz.
- Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelyek az árlistánban van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

- A pontokért vásárolt könyvek nem számítanak bele a 3 könyves árba! (Tehát ha három könyvet veszel, de az egyikért nem fizetsz, hanem pontért váltod be, akkor a másik két könyv árát az 1-2 könyves ár alapján kell kiszámolni!)
- A pontokat nem kell egyszerre levásárolni!
- Több vevő pontjai nem vonhatók össze. Ha két vásárlás között megváltozik a címed, akkor feltétlenül jelezd, nehogy új vásárlóként regisztráljunk.
- Amennyiben legalább 8 könyvet vásárolsz egyszerre (pénzért), akkor a rendelés minden tételéért DUPLA pontot kapsz!

ESTHAR CSÁSZARSÁG

Lapelemzés

Még csak nemrég jelent meg az Esthar császárság nevezetű HKK-kiadású, és máris elemzést olvashattok a lapokról! Ennek egyrészt nyilván örültek (akit meg nem érdekel, az már úgys továbblapozott), másrészt ez az elemzés még a megjelenés előtt íródik, tehát csak a tesztelés illetve a tesztverseny alapján készül (a tesztelőverseny, ha már így szóba került, megint sikerült megnyernem, ezúttal kontroll paklival – hogy is jött ez most ide?); valódi versenytapasztalat még nincs mögötte. Azért igyekszünk minden tapasztalatunkat és benyomásunkat leírni, szerintem érdekes lesz. Ja, az elemzést hosszú idő után újra én (Makó Balázs) írom, Dani Zoltán kiegészítéseivel és kommentjeivel megspékelve. Tehát lássuk: egytől tízig pontozunk, egyest azért nem kap semelyik lap sem. Sőt a tesztelés ugye arról szól, hogy ne csináljunk 12 pontos lapokat, de 3 pontosakat se. Úgy gondoljuk, hogy ezt a célkitűzést elég sikeresen teljesítjük mostanában, ezért az 5 alatti pontszám is ritka a lapoknál. Folytasuk akkor az előző számból kimaradt színeket!

LEAH/HALHATATLAN

A holtak könyve (6): Alapkombó: *Kürttel* aktivizálom, így egy varázspontért és két létpontért leszdek egy lapot körönként, ez egy kicsit jobb, mint a *Szkarabeuszok átká*, és az ellenfél körében is csinálhatom, persze ez két lapból jött össze. Kírástárfolyadékkal hasonlóan jó, csak akkor egy varázsponttal drágább. Azért magában is használhatom, először leszdek egy lapot, aztán meg néha még egyet. Tárgyas pakliban használható, de azért nem feltétlenül kell bele.

A xirnoxok átká (9): Az ellenvarázslatok mindig népszerűek. Ez a lap kontrollok csatájában a leghasznosabb (már ha használj Lehot), hiszen ekkor van sok lap az ellenfél kezében. Nyilván akkor kezd jó lenni, ha az ellenfélnek legalább 4-5 lapja van (a countereelni kívánt varázslat kijátszása után). Ezért jó lehet olyan pakliba is, melyben a ellenfél varázspontját fojtod le, esetleg *Bűvös erdő* mellé.

Élőholt pöffeteg (9): Szerintem ez nagyon jó kis ütő lény kontrollba, ahol főleg varázslatokkal és sok húzó lappal játszol. Igaz, hogy nem immúnis semmire, de mire való a counterek? Ha csak 4-5 varázslat van a kezében, már 4/4 vagy 5/5, repül, hatért, ez igen táp. Nekem időnként volt 10/10 meg még nagyobb is (igaz, akkor már amúgy is jól álltam). Az, hogy meg kell mutatnod a lapjaidat, persze zavaró lehet, de ez a lény olyan jó nagyokat tud ütni, hogy ez is megéri. Én nem is raktam más ütő lényt a kontrollomba, csak a mindig spoiler *Rovarsámnát*, meg ezt.

Feketemágia (6): Lehet vele kombóztatni, pl. ha kiteszek két ilyet, akkor minden sebész duplán számít (persze csak amit varázslattal vagy hatással sebek). Talán a *Negatív robbanással* a legjobb: egy *Feketemágia*, sebek ötöt pl. *Démonparázssal*, majd két *Negatív robbanás* kivégzi az ellent. Jól előkereshető *Apró kívánsággal* vagy *Morgan parancsával*. Azért kell hozzá egy adag varázspont, meg lap. Nagy előnye viszont, hogy cantrip.

Halálgömb (9): Hordába tökéletes, háromért repül, hármat üt, a színe jó, a hátránya jelentéktelen. Jobb, mint az igen hasonló Magger, mert annak a hátránya (varázspont vesztes) gyakrabban lehetett zavaró, mint ezé. Kár, hogy nincs még Büntetése is. Szímlillek mellé jó kis ütőgép, a mágikus támadás hab a tortán, nyilván elsősorban *Sheran védősárkánya* ellenében van jelentősége.

Halálos litánia (7): Látszólag iszonyú erős lap, még az *Apokalipszisé* is erősebb. Nyilván *Lidércúrral* és hasonlókkal kell használni. Azért az én tapasztalatom azt mutatja, hogy nem is olyan triviális összehozni a varázspont és lapköltségét egyszerre, és még értelmese is legyen kijátszani, ráadásul ne is ellenvarázsló-jak.



Halhatatlan kötés (8): Ez az a lap, ami még az előzőnél is rettenetesen brutálisabbnak látszik, és majdnem az is. Azért csak majdnem, mert kijátszási feltétele, hogy legyen lényed játékban. Hol van ehhez képest a hajdani DEM? Szép nagy lényre a legjobb rárakni, ilyenekből ebben a szettben is van szépen, például a *Kyorg ősmágusos* pakliba való. Még a gazda cserétől és a kézbe visszavetéstől is véd!

Holtak serege (5): Frissen bontotton über-spoiler, hagyományosan eléggé kiszámíthatatlan (mert ugye attól függ az ereje, mivel játszik az ellenfél, mikor húzod fel, és van-e Semmizés); ezért itt inkább csak side lap lesz szerintem. Nagyszerűen lehet vele mókázni.

Hullaféreg (6): Kombós kis lap, nyilván elsősorban élőholt pakliba. Figyeljünk, hogy ő maga nem élőholt, az igen durva lenne. Így is, ha van mire áldoznia magát, nagyon elszaporodhat (lásd pl. a múlt havi rejtvényt). Persze ehhez nem árt, ha megéri a következő kört, vagy ha aktívan jön játékba.

Kísértetkastély (3): Az elvadult játékosok lehet, hogy találnak rá valami kombót, nekünk a tesztelés alatt nem sikerül. Frissen bontotton jól jöhet esetleg, ahol a mi kis lényeinket megnöveljük vele, de ami fontosabb, az ellenfél nagy lényeit kicsinyítjük.

Koporsó (4): Élőholtas pakliba igen remek, olyasmi, mint a *Morgan pálcá*, csak jobb. Kirakni könnyű, kár, viszont hogy a *Hullaféreg* erőlézőit is leszedi. Na meg az élőholtas pakli egyelőre nem versenyerejű.

Krathan csontvázak teremtése (6): Bármilyen gyűjtőgeneráló pakliba, amely a saját és/vagy az ellenfél gyűjtőjét szaporítja, hasznos lap, kivégző erejű lehet. *Morgan tanítványával*, *Lidércúrral*, és hasonlókkal használtam, és persze inkább a lény-erősítő, mint a sok lényt termelő verzióját. Anyira azért nem volt brutális, de egyszerűen ötlem vele. Csak persze ne Semmizzen az ellen, meg ne szedje le a lényt, amellyel ütni akarok. Arra figyelni kell, hogy lény lapod van rajta, tehát nem teheted meg, hogy először csinálsz egy Krathan csontvázat, majd a többivel feltápolod. Ha viszont van néhány lényed játékban, jól megerősödhetnek.

Leanthil trükkje (6): Ezt a lapot nem sok értelme van alapból használni egy versenyen. Igazi szerepe a kiegészítő paklikban lehet, mivel elsősorban egyes kombós paklik ellen lehet vele védekezni. Más paklik ellen csak akkor jó igazán, ha sok olyan lappal játszák, amik a lap kijátszásakor csinálnak valamit (pl. *Babn szolgálja*, *Lobd Haven Sábkánya*, vagy akár az új HSZ lap, a *Fairlight sárkánya*).



Mo-csáp mocsár (5): Nyilván *Alattomos fekete csáppal* kell használni. Lehetőleg előbb ezzel, majd a sima csáppal elég jól le lehet fojtani az ellenfelet, csak sok varázspont kell hozzá. Ha viszont betermeltél párat, már elég nehezen szabadul meg tőle, és a lényektől ezután nyugtod van, ami a paklik jelentős százaléka ellen győzelmet jelent. Ha viszont horda, vagy gyorsan terülő lény pakli ellen játszol, akkor nem szabad erre várni, amint van varázspontod és kezdedben az *Alattomos fekete csáp*, egyből ki kell rakni.

Morgan laboratóriuma (6): Szerintem önmagában nem egy túl jó lap, csak akkor jó, ha valamivel kombózol. Miklós a tesztelés alatt a *moák örökségével* használta. Azzal nem volt rossz, hiszen a te köröd előtt visszaveheted a *moák örökségét*, majd a körödben újra kirakhatod. Az egyetlen hátránya, hogy ez így pont öt varázspont, tehát gyakorlatilag te sem regenerálsz varázspontot. Persze, ha az ellenfélnek nincs varázspontja, neked meg van két lényed a tartalékban, vagy egy *Császár kinneszterrel* tudsz ügyeskedni például, akkor biztos a győzelmed. Kár, hogy ezt azért nem olyan könnyű összehozni.

Morgan parancsa (6): Ez most egy átlagos kikereső lap: három varázspontért egy Leah lapot, ez nem rossz, de nem is túl jó. A tesztelés során saját magát is kereshetted, úgy kombókhoz igen erős volt. Az új lapok közül *Morgan laboratóriumát* kereshetted ki, ez viszont kevés kombóhoz nélkülözhetetlen. A régebbi morganos lapok nem túl erősek, de később ez még változhat, így a lap is megerősödhet.

Motyogó ösvégzet (7): Szépen el lehet vele dobanni az ellenfél pakliját a Semmibe. Először persze más módon kell lapokat generálni a Semmibe (pl. a *szürkeállomány roncsolása*, *Morgan tanítványa*) azután jöhet ő, lehetőleg *Kisebb Zannal* vagy *Birtoklással* többszörözve. Nézzük csak: egy roncsolás, 8 lap a Semmiben, utána egy ösvégzet, már 16 lap, még egy ösvégzet, már 32, a következőnél elpusztult a pakli. Összehozható kombó, persze ezalatt agyoncsaphatnak, és az asztalon/kézben levő lapokkal még nem tettél semmit. A túlélésben egy picit segíthet a gyógyító képessége.



Testzabáló (8): Egyszerű, erős, hordába való lény. Ha az ellenfélnek négy lap van a kezében, már ötöt üt rajta. Ez két varázspontért igen korrektnek tűnik. Márpedig hordában hamar kirakjuk, és az ellenfélnek – ha csak nem hordázik ő is – sok lap lesz a kezében.

RAIA/KATONA

A napfény szépsége (6): Nyilvánvalóan side lap, esetleg alapból is használható egy csak TF-es lapokon alapuló (pl. ork vagy kalandozó) pakliban. Problémája, hogy kicsit drága, viszont nagyon sok jó ÖV-s asztalon maradó lap van, és ezeket rendszeren leszedi.

Bűvös ököl (6): Az emlegetett, lényre tett bűbájokkal operáló, majdnem versenyerős pakli egyik legtapasabb, bár kissé drága lapja. Bármilyen régebbi hasonló lapnál sokkal jobb, nem lehet counterelni, és jó nagy. Büntetéses ütőgépet csinál tetszőleges lényből. Kellems *Korrech*, az *átkozottira* egy varázspontért rárakni a harmadik körben, és hatot zúzni vele.

Energia (9): Befért a tesztverseny-nyertes kontrollomba, pedig igyekeztem a legjobb lapokat válogatni. Igen univerzális, olcsó leszédés. Nyilván akkor kell használni, amikor viszonylag sok varázspontunk van, de azért ez egy kontrollnál elő fog fordulni. Különösen jó nem-lény lapok leszédésére, és mint minden sebző lap, jól kombinál a *Rovarsámánál* is.

Fehér kakas (5): A Bombagolynál kicsit jobb. Ha legalább nyolc varázspontod van, már jó varázspont termelés (nyolcból tizenkettőt csinál, tízből tizenhatot), leléni drágább, és lénynek is jó. Azért iszonyú tápnak nem mondanám.

Felső szférák anyaga (9): Szerintem ez egy erős lap. Egy-, vagy kétszínű versenyen a lap tiltott, itt rendkívül brutális lenne, frissen bontottn is igen erős lehet, hagyományosan pedig attól függ az ereje, hogy mennyire „sokszínű” a pakli. Azért a legtöbb paklinak van egy-két domináns színe, ha ezek ellen levéded, és az ellenfélnek

nincs szerencséje behúzni azt a pár lapot a többi színből, gondban lesz.

Galetki testőr (6): Régen ez a lény is mennyire táp lett volna... Csak az életpont adó képessége sokkal jobb, mint a regenerálódás... Most ez egy használható galetki, de semmi különös. Frissen bontotton jó kis lap: kettőért közepes lény, ami galetki.

Hőstett (4): Kicsit korlátozottan használható a lap, kimondottan a tömegirtástól véd meg, leginkább sok kicsi lényes (pl. *Órjögő szil-mill*, vagy valamilyen etnikum) pakliban kontrolltól való védelemként használható, de a lap-visszavétel miatt Semmizés sem árt. Esetleg *Morgan tanítványával* felépülök sok lényes pakliba...

Kettős ügynök (8): Ha megfelelő varázspont vagy életpont előnyben vagy, akkor csak te tudod használni a képességét, ilyenkor igen hasznos. Lehetőséges kombó a *Birtoklással*: kirakom, amikor az ellenfélnek nincs 2 VP-je, használok, visszaveszem. Így 4 varázspontért és 1 ÉP-ért elvettem egy tetszőleges lapodat, ami nem rossz. Jópofa dolog *Szkarabeuszok átkát* elvenni, majd löni vele. *Császári kinnmesterrel* is jó: elszedem az ellenfél lapját, majd feláldozom a kinnmesterrel varázspontért. Bár az már utána gond lehet, hogy az ellenfél elszedheti a kinnmesteremet.

Kyorg dzsinn (9): Igen erős, hiszen kétszer beüt, az 8 sebzés, egy *Transzformálással*, szilmiliekkel ütő hordában az pont elég. Ha pedig később újra kijátszod, az se gond. A *Fényfőnix* is jó lap, pedig az minden körben visszaugrik. Igaz, az egyfajta védelem is. A *Láncvil-lám*, *Szkarabeusz* nem viszi, hátránya kisebb, mint a legtöbb pegazusé.

Lasael (7): Galetki pakliba (az *Antimágikus csáppal* együtt) igen jó, mert te könnyű szívvel lemondasz a varázslatokról (úgy értem, már a pakliösszeállításnál), az ellenfél meg dob. Két gond lehet: a másik sem játszik varázslatokkal; illetve, hogy a countereket dobja el, amik amúgy sem jók semmire, de side-olás után már ez utóbbi probléma nem áll fenn.

Rubinsörényű pegazus (7): Ez is a „kevés VP-ért sokat ütök” vonulat hasznos tagja. Én *Zarknod börtönével*, anti-mágiás pakliban használtam, ott gyakran nem volt lap a kezemben, így nem érvényesült egyébként elég jelentős hátránya. Főleg akkor jelentős, ha egy hordában, ami játszik counterekkel, jól húzol, hiszen ekkor a lénykiterülés mellett ellenvarázslatok maradnak a kezeden, ezeket meg nem szívesen dobod el.

Shivanasti szarkofágja (7): Frissen bontottnak híhetetlenül erős, ha valaki véletlenül bont egyet. Hagyományos versenyeken szerintem kevésbé jó. Nem tárgyas pakliban nem igazán lehet az ölést tárgyra alapozni, tárgyas pakliba meg vannak gyorsabb ööl lapok is (pl. *Pirit gölem*, *Elmanakk*, *Káoszgoblin* stb).

Xilithin bélyege (10): A legerősebb tárgy a csak szörnykomponensért jövők közül, még *A kalmárok útjánál* is jobb. Gondoljuk meg: mindössze egy csontért elveszi a lényt, vagy megsemmisíti! Ráadásul nem lehet counterelni (csak testrésszel), és még egy csomó célozhatatlan lényt is leszedhetsz vele, mert a lényre tárgyat rakni, az nem célzás. Jó, persze, nem mindig van csontod, de ez akkor is a tápok tápja!

Xorex fatty (8): A mérgező pakli esetleges feléledésének egyik tartóoszlopa: nem csak erősebb, mint a régi, két varázspontért 1/1-es, persze így is lehet paklit építeni rá. Mindazonáltal, hogy lényeges hatást fejtsen ki, legalább négy körig életben kellene lennie, és ez alatt nem szabad, hogy agyonverjenek (eközben nyolc varázspontot költök el). Lehet ügyeskedni, hogy több legyen kint belőle, aktivizálódjon, és *Tudatcsapással* is variálhatjuk (valamint *Owooti alligátorral* és *Cselvetéssel*), de a brutalitástól szerintem még messze lesz a pakli. Csak azért kap ilyen jó pontot, mert önálló összeállítás építhető rá.

SHERAN/TUDÓS

Animált korall (7): Korábban ez a lap anti-mágiával bírt, és remekül kombózott a *Manaapadással*. Most már ez nem igaz, persze így is lehet paklit építeni rá. Mindazonáltal, hogy lényeges hatást fejtsen ki, legalább négy körig életben kellene lennie, és ez alatt nem szabad, hogy agyonverjenek (eközben nyolc varázspontot költök el). Lehet ügyeskedni, hogy több legyen kint belőle, aktivizálódjon, és *Tudatcsapással* is variálhatjuk (valamint *Owooti alligátorral* és *Cselvetéssel*), de a brutalitástól szerintem még messze lesz a pakli. Csak azért kap ilyen jó pontot, mert önálló összeállítás építhető rá.

Az árnytündérek mérge (6): Egy első ránézésre erősnek tűnő lap, de amint jobban átgondoljuk, rájövünk, hogy nem is olyan jó. Milyen olcsó lapok fordulnak elő a paklikban? Ugye vannak a lények, ezek főleg hordában, vagy más területen lényes paklikban vannak. Ezek ellen szerintem nem lesz négy varázspontunk egy kontrollal arra, hogy a pakliból semmizessünk. Ha meg lesz rá, akkor meg már amúgy is jól állunk, mivel a horda kifulladt. Vannak még az olcsó ellenvarázslatok. Na, ezek ellen jó akkor, ha mi is kontrollal játszunk, hiszen így jó eséllyel több és olcsóbb ellenvarázslatunk lesz az ellenfélnél.



Bo'adhun tréfa (5): Átlagos lap, sok mindent csinál, de mindegyiket kicsit drágán. A tesztelésen leginkább a húzás részét használtuk. Frissen bontottra való lap, persze be lehet tenni szinte bármilyen pakliba, de nem lesz meghatározó. Kellemes, ha víziót tudunk dobni neki.

Érzékelő csáp (5): Nem rossz lap, de nagyot ütni kicsit jobb a *Hatalom csápjá* vagy a *Brutális mancs*, kikeresni meg *Kamdemu* vagy *Narancsbaj*. Univerzálitása miatt azért beférhet a galetki pakliba (sok keresés még jobb), de csökkenti az erejét, hogy varázslatként counterelhető, amit az ellenfél alighanem meg is fog tenni (viszont az anti-mágikus lapjainkat legalább nem zavarja). Én egyet vagy kettőt használtam belőle, de a színe miatt alighanem kevesen fogják ezt követni, mivel a Tudós nem kimondottan volt galetki szín eddig.

Groxmati átokmanó (6): Anti-mágikus pakliba korrekt lapleszedés, *Helvir* új verziója. Nyilván akkor legjobb használni, ha kevés (például egy) lapja van az ellenfélnek, nem pedig sok pici, amiből ő választ. *Birtoklással* kombóva (akár galetki pakliban) kicsit drága, de hatékony körönkénti leszedés + varázslat dobátás.

Korrer Varror (6): Eredetileg a képessége működött a cantrip testrészekre is. Így elég erős kombót lehetett rá építeni, hiszen a *bősi szellemek kincstárával* és pár cantrip testrésszel ingyen felhúztam az egész paklimat. A mostani formájában már jóval gyengébb, az átlagos, nagyobb galetkik közé tartozik, amik nem túl népszerűek a versenypakliba.

Kyorg blöff (6): Hasonlít *Az árnytündérek mérge*-re. Fő szerepe a kombós paklik ellen lesz, hiszen ha kidobhatjuk a kombó egy-két lapját, akkor az ellenfél már veszített is.

Megszelídítés (6): Kikeresve, újrafelhasználva a *Szellemi bűbájjal*, eléggé bosszantó lehet, viszont nem szedi le a lényt. Rossz, hogy az ellenfél dönti el, lapot vagy varázspontot és életpontot kapjunk-e, bár azért ez sokszor nehéz döntés lehet.



Melkon titka (5): Erről lapról nagyon megosztottak a vélemények. Egyesek szerint erős volt, mások szerint gyenge. Sajnos túl későn vet-tük észre, hogy jelenlegi formájában nem csak az ellenfélől veszi el a varázspontot, de tőlünk is, így már nem volt idő javítani rajta. A mostani formájában emiatt egyáltalán nem tartozik az erős lapok kö-zé.

Natharion gömb (7): Viszonylag magas pontszámát elsősorban frissen bontott versenyen való iszonyú erejének köszönheti. Hagyo-mányos versenyen kevésbé fogjuk látni szerintem, bár az ingyen két ÉP sebész önmagában kenterbe ver sok régi lapot. Gyógyító és védő képessége is hasznos, kár, hogy ha leszedik, elvesztet a kapott max. ÉP-eket. (Ez leginkább követők leszédésénél lehet probléma, de még így is jó lehet ezek ellen.)

Őspók (7): Sokkal erősebb, mint a régebbi mérgező lények, a sa-jnos-talán-nem-elég-erős új mérgező pakli legnagyobb fegyvere a *Mé-regfélelemmel* (csak ne ellenvarázsolnák folyton ez utóbbit). Kire-pül, üt tizet – két ilyen, és nyertem is. Ettől eltekintve egy jó lény lenne, amit azonban gyakran fognak olcsóbban leszédni, mint amennyiért kihoztuk.

Tudományos felfedezés (6): Ismét egy kétféleképpen használha-tó lap. Az egyik része gyengébb a Sötét mágianál, viszont máskép-pen is lehet használni, ennek ellenére versenyeken ritkán fogjuk látni.

Tűzvihar (6): Kimondottan frissen bontottra készült egyszerű lap-leszedés, ami máshol is használható, de azért a *Szkarabeuszok át-kát* használnám inkább, ha játszom Fairlighttal. Mondjuk a *Tűzvi-bar* azonnali, és ez azért néha előnyt jelent.

Vérszomjas karvaly (6): Leginkább anti-mágiás pakliba való *Zark-nod börtönével*, de még oda is drága egy kicsit. Kétélű lap, néha meccset nyerhetsz vele (dobathatod az ellenfél teljes kezét), máskor ott ragad a kezeden.

THARR/TISZTOGATÓ

A hegy átka (6): A *napfény szépségének* pár-ja. Talán egy picit gyengébb annál, hiszen az ÖV-s lapok között több az asztalon maradó lap a ga-letkik és testrészek miatt.

Antimágikus citadella (8): Nagyon hasznos kis lap, épületes és/vagy anti-mágikus pakliba való, ahol persze nem vagy alig játszunk varázslattal. Egy épüle-tes pakliban sokszor van fölös varázspontunk, és ezzel remekül lehet fogyasztani az ellenfél varázslatait. A Semmiző képesség is meglepő-en sokat segíthet sokféle pakli ellen.

Apró kívánság (7): Igen hasznos lap. Ha két varázspont idézési költségű lapot keresel, akkor teljesen ingyen kerestél (lap és varázspont költség nélkül), ami példa nélküli a HKK-ban. Még a legjobb ke-reső *Kamdemu* és társai is +1 varázspontot kapnak az idézési költsé-gükben a keresés miatt. Jó, persze, nem lehet akármit kikeresni vele, de bármely kombóhoz kiváló, amelyben van max. két varázspont, asztalon maradó lap (pl. *Feketemágia*, esetleg *Fókuszált mágia*).

Bányászvorthag (3): Side lap épületek ellen, annak jó, bár a *Tűz*, az *Álmok* vagy a *Föld oltára* simán elbánik vele. Talán, ha az épüle-tes pakli megerősödik, ez is befér majd a kiegészítőbe, de nem na-gyon hiszek benne.

Bömbölő arénaré (8): Kyorg ősmágus mellett érdemes használ-ni. Az, hogy az ellenfél nem kap varázspontot, iszonyú erős, hiszen így olyan, mintha olcsóbban jönné, és a következő körben a másik játékos csak nézi, ahogy felkel és kaszabol. A büntetése is igen erős. A kézről kijátszandó, nem repülő nagy lények közül szerintem a leg-jobb.

Chaktra vadászseb (6): Ismét egy, a régieknél erősebb lap, amely most már egy átlagosan jó lény.

Császári kinnmester (8): A galetkik pakli egyik hátránya volt, hogy elég lassan épül ki a VP költség miatt (lapja van rendesen, a sok ki-kereső galetki és húzó testrészek miatt). Ezen segít a *Manaadó csáp* (Zénes lap), és ez a jó kis lény. Legjobb egy varázspontos, cantrip testrészeket áldozni neki, így laphátrány nélkül körönként nem ke-vesebb, mint négy varázspontot nyerhetünk! Apró szépséghiba, hogy meg kell várni, amíg a kinnmester felkel, és meg is kell véde-ni, de ha azonnal nem szedik le, ez egy-két testrésszel azért nem túl nehéz.

Egyesült erő (7): Etnikum paklik és más, sok lényes paklik jó védekezése a *Megszakítás* és a *Védelmes rakshallion* mellett. Szükség is van rá, mert ezeknek a pakliknak a sok erős irtás a legnagyobb ellenfele.

Elátkozott építőmester (6): Kizárólag épületes pakliban használható, de abba elég jó. Az épületes paklik egyik nagy ellenfele a kontroll, ami ellen jól jön az anti-mágiaja. Az új lapokkal (*Építő rakshallion*, *Ingatag begyorem*, *Kristálypalota*) már elég jó épületes paklit lehet összerakni, amint ezt Zoli is bizonyította a tesztversenyen. Arra azonban figyeljünk, hogy esetleg az győzelemhez szükséges *Öngóliant tombolást* is eldobjathatjuk vele!

Felnövekvő nemzedék (6): Egyértelműen kalandozó pakliba való, hiszen ha nincs játékban kalandozód, akkor is lehet használni, de nyolc varázspontért drága. Rendben, ellenvarázsolhatóan lapcouter, de már az *Azt mondtam, nemet* sem használják nagyon. Ha viszont egy-két kalandozód van játékban, már optimális. Akár kalandozó-kontrollba is berakható (pl. *Lady Terlitien* vagy *Őriült Szajonn* mellé), bár a színe ehhez nem túl megfelelő.

Ingatag begyorem (7): Ez a kiegészítő új, életképes épületes paklik tesz lehetővé, és az egyikben fontos szerepet kap ez a lap. *Délbábbal* vagy *Túlbuzgó építőbrigáddal*, esetleg *Kristálypalota* + *Morpettlanik daru/Elátkozott építőmesterrel* vagy *Föld síkjával* felhúzza (ez utóbbi esetben még aktív is), kellemetlen pillanatokat okozhat. Amikor még másolni is lehetett, igazán brutális volt *Illúziópalotával*, de így sem rossz.

Kettéropantó (9): Az amúgy sem gyenge óriás-pakli egyik újabb tápja. Tipikus kivégző jellegű lap: ha épp nincs kint óriásod, vagy már ütöttél velük, kirakod ezt, majd még egy-két óriást (Melák segítségével ez nem is olyan nehéz). Ezután a következő körben simán elpusztíthatod az ellenfelet, ha nem rak ki repülő lényt. A közelmúlt egyik kedvenc lapja, *A béke szigete* van majdnem egy az egyben beleeptve.

Kiszáradás: (7): Elég jó kis lényirtás, hiszen háromért instantból leszedek bármilyen célozható lényt. Persze, ha sok varázspontja van az ellennek, akkor már nem biztos, hogy jó üzlet. Szerintem érdemes kipróbálni, de egyelőre nem tudom megőszólni, hogy mekkora lesz a sikere ennek a lapnak.



Maerju (6): Egy önmagában konfigurálható lény jól jöhet, ez azonban még mindig kevés ahhoz, hogy jól használható legyen. Négyért kirakhatok egy erős (4/1) *Garokkot* pl., de ez önmagában még nem igazán nagy táp. Az mindenestre javít a dologon, hogy nem lehet *Erős erejével* megakadályozni, vagy a nullás lövésekkel ingyen lelőni.

Táncoló ogre (6): Szintén óriás-pakliba jó, de úgy érzem, annyira erős volt sokáig, hogy a végén egy picit túlgengítettük (korábban az elpusztult lények után még erősödött is). Azért egy horda ellen védekezni (Melákkal a második körben kijön), a három varázspontos lényeit lekaszálni még így is nagyon jó.

Törpetárna (8): Nagyon hasonlít a *Kalmárok italához*, csak talán ezt nem kontrollba fogják használni, hanem bármely lényes pakliba, amelyik játszik Tharral. Igaz, hogy egy körrel később húzhat, ez jelentős hátrány, de cserébe nem kerül varázspontba, és a sok lényes paklikban (itt elsősorban nem a hordára gondolkodok) mindig akad, aki építse. Természetesen épületes pakliba (pl. *Építő rakshallion* – *Kristálypalota* rendszerűbe) a legjobb.

Túlbuzgó építőbrigád (6): Hasonlítsuk össze közeli rokonával, a *Délbábbal*. Az jóval egyszerűbb (nem kell előtte építeni), ezt viszont nem lehet ellenvarázsolni (nagy előny egy kevés varázslattal játszó épületes pakliban), és cantrip. Mindent összevetve egy kicsit talán jobb, főleg, ha sok olcsó épületed van (ami nem csak nullásakat jelent).

Verg elmeszaggató (5): Egy kis lény olyan képességgel, aminek még nem találtuk meg a legjobb felhasználhatóságát. Kétlem, hogy erős kombó lehetne rá építeni, de a leleményes játékosok mindig meg tudnak lepni minket.

Makó Balázs

Kérdezz... ...felelek!

DANI ZOLTÁN

Átveheti-e az ellenfelem a saját Kettős ügynököm képességével a Dohu férgemet?
Ha az ellenfelem használja a közös képességgel rendelkező lapomat, akkor az az én lapom hatásának számít, de nem az én hatásom, hanem az ellenfél hatása. Vagyis ez ellenfelem nem használhatja a féregre az én lapom közös képességét, hiszen az nem lehet célpontja az ellenfél hatásának.

Mennyivel sebződök kevesebbet a Natharion gömb miatt, ha az ellenfelem három lénnel üt egyszerre?
A gömb minden téged ért sebzést csökkent egyvel, vagyis a képessége pontosan megegyezik a *Napkirály dala* képességével, arra pedig rá van írva – az egyértelműség kedvéért –, hogy a harci fázisban okozott sebzést egy sebzésnek kell te-

kinteni. Tehát a gömb is egyvel csökkenti a harci fázisban okozott sebzést. Ha a lapon az szerepelne, hogy minden forrásból kapott sebzést csökkent, akkor az minden támadó lény sebzését csökkentené egyvel.

Elveszti-e a lényem a büntetését, ha Védelmező rakshallion követő mellett kijátszanak rá egy Káoszszugarat?

Nem, mivel a követő és szabálylap hatását csak akkor módosíthatja egy lap, ha ez külön szerepel rajta.

Mennyit gyógyulok és sebződik az ellenfél, ha Birtoklásal visszaveszem egy lapomat, miközben Az ősmágus szájjvízenek hatása alatt állok, és van a játékban egy Gyógyítás fájdalmám?

Nos, a Birtoklás gyógyít egyet. Mivel a követő és szabálylap hatását csak akkor módosíthatja egy lap, ha ez külön szerepel rajta, ezért ezt a gyógyulást Az ősmágus szájjvíze nem növeli. Ezután A gyógyítás fájdalma sebez az ellenfélen egyet, amit a szájjvíz kettőre növel, mivel ezt már nem a szabálylap okozza, hanem a bűbáj.

Mennyit sebződök a Negatív robbanástól, ha 20 életponttal kezdtem a játékot, és most 30 a max. életpontom, úgy, hogy először tizet csök-

kent, majd utána nőtt húszat?

Kicsit bonyolult és zavaros lenne mindig számon tartani, hogy mennyit nőtt és mennyit csökkent összesen a max. életpont, ezért mindig az számít, hogy a játék kezdetéhez képest mennyit változott. Tehát ha pl. *Életenergiával* kezdtünk, és 20 a max. ÉP-m, akkor tizet sebez, ha 40 a max. ÉP-m, akkor nem sebez.

Működik-e az anti-mágia, ha lényt a gyűjtőből hozom játékba?

Az anti-mágia szabálya azt mondja, hogy kijátszáskor kell dobni. A HKK definíciója szerint kijátszásnak számít mindenféle játékba hozatal, így a gyűjtőből játékba kerülés is. Ha csak a kézből való kijátszásra vonatkozna, akkor így lenne feltüntetve a szabályban is.



DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPIJÁTÉK BOLT

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

FIGYELEM!

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

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

Tel.: 06-20-967-8936

Nyitva tartás:
Hétfőtől-
péntekig
11-től 18-ig

VERSENYBESZÁMOLÓK

ESTHAR CSÁSZÁRSÁG BEMUTATÓ VERSENY

A legújabb HKK kiegészítő megjelenés előtti frissen bontott versenyét november harmincadikán, kivételesen a TF találkozón rendeztük. Nagy örömmelre a kissé szerencsétlen helyszín dacára 99 játékos indult a versenyen! Az indulók három pakli Esthar császárságot kaptak, ebből kellett legalább 35 lapos, négyszín korlát nélküli paklikat összeállítaniuk. A két csoportban, hat fordulóban lebonyolított verseny izgalmas csatákat hozott. Most többen is használtak követőt illetve szabálylapot, legtöbben a *Védelmeső raksballiont* részesítették előnyben, de láttam pl. *Ínséges időket* is több helyütt. Néhány lap, ami közkedvelt és nagyon erős volt: *Manapók*, *Chosuga*, *Natharion gömb*, *Hullaféreg* (persze ha volt hozzá élőholt), *Démoni bál*. A verseny remek hangulata, a sok érdekes lap és lelkes játékos remélhetőleg mindenkit kárpótolt az apróbb kényelmetlenségeért. Feltűnt, hogy elég kevés a kérdés, a nem túl bonyolult Anti-mágia szabályt a játékosok könnyedén megértették.

A versenyben, veretlenül, Vaczó András diadalmaskodott (néhány meghatározó lapja: *Holtak serege*, *Krathban csontvázak teremtése*, *Chosuga*, *Natharion gömb*). A második Gellért Ákos lett (*Krakoch csizma*, *Halbatatlan kötés*). A harmadik helyen régi ismerősünket, Rusznyák Ádámot köszönhetjük (*Ezüstsörényű pegazus*, *A begy átka*, *Védelmeső raksballion*), a negyedikén pedig Jámbor Andrást (*Rubinsörényű pegazus*, *Rubintos aura*, *Lyx daik-i boszorkánykódex*).

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Lévai Sándor szaporodó Hullaférgei segítségével 8128-at ütött.

Mindenkit szeretettel várunk januári frissen bontott versenyünkön is!

Makó Balázs

HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2003-ban.

Január 18. Frissen bontott paklik versenye
Február 15. Istenek háborúja
Március 22. Hagományos verseny
Április 19. Isteni szövetség
Május 17. Tiltott mágia
Június 1. Az új kiegészítő bemutató versenye
Július 19. Ősök Városa
Augusztus 29-31. VII. HKK Nemzeti Bajnokság
Szeptember 20.
Október 18.
November 15.
November 29.

A versenyek dátuma, formátuma még változhat. A pontos információk mindig az előző havi számunkban olvashatók.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2003. február 10.



Novemberi feladványunkra kevés helyes megoldás érkezett.

Íme a jó megfejtés:

ÉP-m VP-m Ellenfél ÉP-je

1. Kirakom Az ősmágus szárvízét életpontból, és egyből fel is áldozom. Mostantól minden gyógyító varázslat és hatás 2 ÉP-vel többet gyógyít, minden sebző eggyel többet sebez.

15 19 39

2. Kijátszom A Mestert, és sebek is magamon vele.

11 13 39

3. Dezintegráló sugárral lelövöm Geminát. Sebződők a büntetésétől 11-et, és a sugártól is négyet a szárvíz miatt.

-4 9 39

4. Manasajtolok, sebződők tőle ötöt.

-9 15 39

5. Lehozom A gyógyítás fájdalmát.

-9 11 39

6. Kijátszom a Vérmágiát.

-9 6 39

7. Lehozom A Templomos maszkot

A Mesterre, és gyógyítok vele magamon háromszor. Minden egyes varázspontért gyógyulok négyet, az ellenfél sebződik ötöt.

3 3 24

8. A Birtoklással visszaveszem a maszkot, én gyógyulok egyet, az ellen sebződik kettőt.

6 3 22

9. Újból kirakom a maszkot, és használom háromszor.

18 0 7

10. És a végén a kegyelemdöfés: Kijátszom A Szikrát az ellenfélre. Ő sebződik kettőt, emiatt a Vérmágia a szárvízzel együtt gyógyítana rajtam négyet, az ellenfél meg sebződik még ötöt. Győztem!

20 0 0

Nézzük a tipikus hibákat! A legtöbb beküldő nem ismerte a HKK azon szabályát, hogy gyógyulni csak akkor lehet, ha sebesült vagy. Ha az életpontod a maximális, nem tudsz gyógyulni. Emiatt először le kellett sebezniem saját magamat, hogy utána tudjak gyógyulni, és így a gyógyítás fájdalommal sebezni. Többen nem figyelték arra sem, hogy a Vérmágia csak általános és azonnali varázslat után gyógyít, pl. büntetés után nem. Az ősmágus szárvíze azonban minden hatásra hat, így a Vérmágiára, a Gyógyítás fájdalomra, a szabálylap által adott gyógyulásra viszont nem. Páran az őrző képességet nem ismerték jól. A definíció a következő: őrző mellett játékos nem lehet célpontja sebző általános vagy azonnali varázslatnak. Eszerint tehát a Dezintegráló sugárral leölhetem Geminát, mivel a sugár célpontja ő, nem pedig én. Az engem ért sebződés csak a varázslat mellékhatása.

Ezúttal csak egy szerencsés nyertesünk volt, aki minden buktatót kikerült: Tuska Gábor Debrecenből. Nyereménye egy csomag Esthar császárág. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: 100 lapos meccset játszottok a barátoddal, amiben közös megegyezéssel mindketten 192 max. életpontról indultatok. Neked -48 életpontod és 8 varázspontod, az ellenfelednek 192 életpontja és 10 varázspontja van. A te körödben vagytok, most kezdődött a fő fázisod. Átengedted az első cselekvést az ellenfelednek, aki egy Negatív robbanással iszonyúan sokat sebezett rajtad. Nyerj a köröd végéig!

Beküldési határidő:
2003. február 10.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:

Beholder Kft., 1680
Budapest Pf. 134

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Megszelídítés (S)
- Feketemágia (L)
- A vér hatalma (D)
- Szárnyaló halál (C)
- A zangrozi módszer (F)
- Démonparázs (D)
- Vízióféreg (R)
- El Miacchi (D)
- Negatív robbanás (L)
- Kisebb zan (D)

Nincs lapod sem az asztalon sem a gyűjtődben.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Elfajzott enkala (C)

ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- Negatív robbanás (L)

Nincs lap a kezében, az Elfajzott enkala az őrzőszobában van.

Elhajzott enkala

szólm

Chara-din

Repül

Ant-magya. 2.

„Amikor főve magukok lapát nyújtak a Sivat Földre, a felzárkózó csapat megfer-
tezik az edzőt a helyes irányban. Az elől-
járó csapat, megjelölve szemmel a elől-
járó csapatot, megjelölve szemmel...”

2007. 6. 8. szombat

[illegible]

A vér hatalma

Illustráció: Farkas Tibor

Dorndon

bűbáj

Ha elevenfélék szédülnek egy varázslat
 kijáratásának eredményeképp, te
 felcsemmi VP4; kapsz (lefelé kerekítés),
 mint ananyitot (0 egy sebződött,
 „Amikor a hóvidom (az-ek) egyistarték enyilek,
 ezzi gyűllöm, stimojok indultni is megok,
 szavradok.”

**Kezedben
levő lapok**

A TE ÁLLÁSOD:

-48 ÉP, 8 VP, 0 SZK

Démonpász



Tolvaj

5

általanos

10

10

ILLUSZTRÁCIÓ: HAYASHIDA GYULA

10

Célpont: Játékosok szabadják 6 ÉP-t.
 Sikeres kártozása után veszteség 2 A.
 „Megtérve puszta városát – nálunk Járda-
 midon szőn – a démoni krónón.”

A zangrozsl módoszer

8

Illusztráció: Székely István

Farlight

Kapsz: 10 -t. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakció lap idézési költisége plusz 3.

„A zangrozsl módoszer kisésgén brutális, viszont nagyon haragos.”

Alfahosz

Illusztráció: Székely István

Farlight

[illegible]

Negatív robbanás

3



Illustráció: Szilárd Lakber

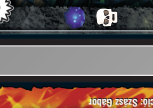
átlanos

4



Illustráció: Szilárd Lakber

Leath



Illustráció: Szilárd Lakber

Leath



Illustráció: Szilárd Lakber

Leath



Illustráció: Szilárd Lakber

Leath



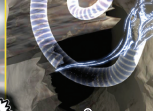
Illustráció: Szilárd Lakber

Leath



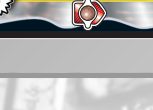
Illustráció: Szilárd Lakber

Leath



Illustráció: Szilárd Lakber

Leath



Illustráció: Szilárd Lakber

Leath



Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

Leath

Illustráció: Szilárd Lakber

[illegible]

Vízifőreg 	szőnyeg	csont	szőnyeg	0
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.

CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem

CYBERWORLD – Budapest, V. ker. Kossuth Lajos u. 14-16 (bent az udvarban). Tel.: 317-6063

DEBRECEN – Kaosztellegvár, Vár u. 10.

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

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől). ☎: 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 – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsényi Dániel u. 11.

MENEDÉK KARTYA-ÉS SZEREJÁTÉKKLUB – Budapest, Batthyány u. 67. (Moszkva térenél a dombon, a Várlok utcából)

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

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

NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Mórész Zsigmond Művelődési Ház

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

PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.

PÉCS – Jókai tér, Római Udvar, Agyvíhar kártyabolt

SÍÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.

SUBWAY PUB – Budapest, Csengeri utca és a Dob utca sarkán. (A Király utcai 4-6-os villamos megállótól 200 méterre.)

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Túrul mozi).

A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

SZEGED – Csongrádi sugárút 57.

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

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

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjáték-bolt, Ady E. u. 3.

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

ÚJ VERSENYEK

JANUÁRBAN ÉS FEBRUÁRBAN

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: január 25. szombat 10 óra.

Helyszín: Subway Pub

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: ultraritka lap, Esthar császárság paklik.

Érdeklődni lehet: Jánvári Andrásnál a 20-496-1984-es számon, vagy a galmuszka@freemail.hu címen.

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: február 23. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Egyszínű verseny. Tiltott lapok: a szokásosak mellett a Mánia, de nem tiltott A béke szigete.

Nevezési díj: 650 Ft.

Díjak: ultraritka lap, Esthar császárság paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 26. 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, Esthar császárság paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 26. vasárnap 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hatalom korlátozása, ahol tiltott a Mánia is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka lap, Esthar császárság paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál: 06-30-9245-850.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 1. 10 óra.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, Esthar császárság paklik.

Érdeklődni lehet: Hlobocsányi János 30-403-6491.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 1. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 20-597-1883.

□SÖK VÁROSA

Időpont: február 1. szombat 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: □sök Városa.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka lap, Esthar császárság paklik.

Érdeklődni lehet: Vaczó András 20-380-7186.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 23. 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, Esthar császárság paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 9. vasárnap 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: ultraritka lap, Esthar császárság paklik.

Érdeklődni lehet: 70-316-8667.

FRISSEN BONTVA

Időpont: február 9. vasárnap 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 2 csomag KGK-ból. B□-vebb felvilágosítás Bodor Pál Csabánál: 20-355-1301.

Nevezési díj: 1200 Ft.

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

Extra nyereség: a nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyereségialapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

KG éves ranglista: A 2003-as év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékosok pénzdíjat vehetnek át az év utolsó versenyén: 1. hely: 7000 Ft, 2. hely: 5000 Ft, 3. hely: 3000 Ft (legalább 10 induló esetén).



AZ ELYSIUM VERSENYEI

január 25. szombat: Lord of the Rings

január 26. vasárnap: Elysium HKK

február 1. szombat: HKK

február 2. vasárnap: Star Wars

február 8. szombat: Lord of the Rings

február 9. vasárnap: HKK/KGK

február 15. szombat: M.A.G.U.S.

február 16. vasárnap: Star Wars

február 22. szombat: Lord of the Rings

február 23. vasárnap: Elysium HKK

március 1. szombat: HKK

március 2. vasárnap: Star Wars

március 8. szombat: Lord of the Rings

március 9. vasárnap: HKK/KGK

március 16. vasárnap: Star Wars

március 22. szombat: M.A.G.U.S.

március 29. szombat: Lord of the Rings

március 30. vasárnap: Elysium HKK

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

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

ISTENI SZÖVETSÉG

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2003. február 15. 10 óra (nevezés 9-től).

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

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

Szabályok: Isteni szövetség. A paklikban csak két isten/klán lapjai lehetnek a

Bufa és színtelen lapok mellett. Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje,

A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia.

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, azok akik legalább három egymást követő félévben profik voltak, és azok, akik 2002. január 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban, vagy legalább három félévet töltöttek a profi kategóriában.

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 400).

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

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

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

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

SZABÁLYOK

TILTOTT LAPOK: Az alábbi lapok minden

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

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY:

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

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

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

ÖSÖK VÁROSA: Csak az Ösök városa, A Rúvel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor és Esthar császárság kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ösök Városában is megjelentek.

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

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

Kalandok Földje

UNALOM

Kezdetben volt az unalom.

Egyetlen, teremtésről szóló vallásos szöveg sem kezdődik így, azonban ez nem zárja ki, hogy mégis ez legyen az igazság. A teremtő – Ghalla egyetlen lénye sem hívta így, tehát ez nem is név, csupán egy jelző – időtlen időig megvolt magában. (Talán mert akkor még nem is létezett idő, azt a Halál istene hozta létre – de ne siessünk annyira előre.) Aztán egyszer csak valami ürességet érzett, egyfajta szellemi éhséget. A teremtő nem értette a dolgot. Mérhetetlenül intelligens volt és teljességgel tökéletes, ismert minden kérdést és mindegyikre tudta a választ. Alighogy ezt végiggondolta, már meg is fejtette a talányt: unatkozott. Szórakozni vágyott, de mivel briliáns elmével rendelkezett, pontosan megtervezte a játékát. Képzeljünk el egy sakkjátékost, aki egy milliószor milliós vagy még nagyobb táblán, milliónyi kis bábu összes lépésvariációját képes kielemezni egészen a játék minden egyes lehetséges végkimeneteléig. Nos, a teremtő éppen ezt tette. Ezután elgondolkodott, majd legyintett – legalábbis efféle gesztust tett a világegyetemben szétszórt végtelen számú atomjával – és azt gondolta: hadd menjen!

Összesűrítette anyagának egy jelentékeny részét és forogni kezdett. A pörgés hatására két spirálkar nyúlt ki belőle, majd levált róla, hogy önálló entitás legyen belőlük annak ellenére, hogy valójában a teremtő részei maradtak. Az entitások öntudatra ébredtek, és annak a jellemnek megfelelően kezdtek viselkedni, amelyet a teremtő beléjük plántált. Az egyik létrehozta a játéktér – nevezzük eztán Ghallá-

nak – bábuit, a másik pedig gondoskodott róla, hogy minden tárgy, élőlény és szellem elevenyessen, ha megtette azokat a lépéseket, amelyeket megszabtak neki. Még mielőtt észbe kaphattak volna, az Élet és a Halál istene lettek, minden dolgok urai és parancsolói. Mit tett eközben a teremtő? Azt, amit öröktől fogva csinált: fenntartotta az egyensúlyt. Talán még ő is meglepődött, amikor Ghallán egyre erősödött a jelentősége egy istennek, akinek nem volt neve, s ha mégis utalni akartak rá, azt mondták, a Mérleg ura. A teremtőből egészen hivatalosan isten lett, templomai épültek, imádkoztak hozzá, és áldozatot mutattak be neki – bár egyikből se jutott annyihoz, mint két társa.

A világ még nagyon fiatal volt, alig ezer éve teremteték, ami nem lett volna baj, de az istenei is ifjak voltak és tapasztalatlanok, ráadásul féltékenyek egymás hatalmára. Ahelyett, hogy felismerték volna mindkettőjük létezésének szükségességét, el akarták pusztítani egymást. Harcuk katasztrofális következményekkel járt volna Ghallára nézve, ha a teremtő, a Mérleg ura nem tartotta volna fent erővel a köztük lévő egyensúlyt. Ám bármilyen szentségtörőnek is hangzik, az istenek háborúja nem sokban különbözik egy kocsmai verekedéstől. Ahogy ott, itt is az jár pórul, aki a kakaskodókat békíteni akarja, jelen esetben a Mérleg ura. Az Élet és Halál istene minden haragjukat reá zúdították, s ha elpusztítani nem is tudták, de atomjait újra szétszórták a világegyetemben. Azt hitték, nincs rá szükségük, csak egy jelentéktelen, mindenbe belekotyogó istenecske, akinek bármelyikük

Kalandok Földje

könnyűszerrel átveheti a helyét. Ritkán tévednek istenek ilyen nagyot.

Az időjárással kezdődött. A jól megszokott szelek elmaradtak, helyettük vagy házakat elsöpítő szélviharok támadtak vagy hónapokig nem rezdült meg egyetlen falevél sem. Az évszakok megszokott rendje felborult. Az ősz után újra nyár lett, perzselően forró, majd hónapokon keresztül zuhogott az eső. Néha egyik napról a másikra váltott át a tomboló nyár dermesztően hideg télbe, hogy a harmadik nap szikrázó tavaszi napütésre ébredjenek Ghalla lakói. A templomok érezték meg a következő csapást. Bár az Élet és a Halál papjai örömmel vették birtokba a Mérleg urának szent helyeit, és kaparintották meg a neki szánt áldozatokat, hamar megkeseredett a falat a szájukban. Isteneik látszólag ugyanúgy fogadták áldozataikat, mint korábban, ám mégsem sikerült egyetlen új papot sem felszentelni. Eleinte az istenek pillanatnyi szeszélyének tulajdonították ezt, de aztán teltek az évek, és az atyák rádöbbentek, hogy valami nagyon nincs rendben. Sosem ismerték be, és soha nem is fogják, de uraikban nincs elég erő, hogy új híveiknek is megadják azt, amit a régieknek... Végül jött az áradás. Senki nem tudja, honnan jött a víz, de gyakorlatilag teljesen elárasztotta Ghallát. Csak a korábbi tengerszintnél jóval magasabban fekvő területek maradtak épségben, a többi elborította az óceán keserű vize. Bár a víz viszonylag lassan emelkedett, sosem tudjuk meg, hányan nyugszanak hullámsírban.

Ott, ahol régen Ghalla hatalmas, végtelenbe nyúló síkságai terültek el, most sós víz hullámozik, az óriási kontinensből csak szigetek és apró sziklazátonyok maradtak. Az emberek – már akik túléltek a katasztrófát – boldogulni igyekeznek,

úgy mint régen, annak ellenére, hogy többé semmi sem lesz ugyanaz. Egyetlen dolog nem változott: az uralkodó elérhetetlenül messze trónol egy magas hegyromra épített várában, és változatlanul hiszi, hogy ő ennek az országnak mindenható ura.

Háromszáz év telt el a kataklizma óta. Nem tudom, hogy tesz-e bármit is a király, fontosnak tartja-e bárki is, hogy volt valaha egy szebb világ, amelyhez vissza lehetne térni, újjá lehetne alkotni. Lehet, hogy mindenki belenyugodott a megváltoztathatatlan tünő tényekbe. Én mindenestre megtettem a magamét, leírtam az eseményeket úgy, ahogy szerintem történtek. Évekig bújtam a könyvtárakat, míg nyomára bukkantam a Mérleg urának – a papok szinte minden utalást kitöröltek a könyvekből –, mert harminc esztendő elég volt, hogy kiirtsa őt az emberek emlékezetéből. Nem tudom, vissza lehet-e hozni – ha egyáltalán vissza akar térni talán közben már megunt játékszeréhez –, s hogy ehhez elegendő-e az imádságok ereje vagy nagyobb, hősiesebb cselekedetekre van-e szükség. Lehetséges, hogy nélküle is rendbe jönnek a dolgok, de lehet, hogy senki sem tehet semmit.

Mindenestre én megtettem a magamét, fenn hirdetem és le is írtam a kezdetek kezdetét, az okot. Ennyi is elég volt ahhoz, hogy holnap máglyára kerüljek. Halálom nagy látványosság lesz, legalább ennyi jut a népnek.

Katziakis szerzetes utolsó feljegyzése, amelyet egy barátja csempészett ki a cellájából közvetlenül a kivégzés előtt.

– Teremtés után 1237-ben, a levélhullás havának 5. napján.

Brian McAllister

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

OLIMPIA

A játékos versenyekkel kapcsolatban volt idén néhány változás. A szakértelem küszöbökét magasabb szinten a magas szakértelmekhez igazítottam, itt most már nem két szintenként, hanem három szintenként volt egy-egy újabb „fokozat”, tehát 40 fölötti szakértelemmel lehet csak a tökéletes teljesítményt elérni egy-egy versenyszámban. Ezenkívül közkívánatra bekerült három új versenyszám, a javítás, építés és felderítés is, remélhetőleg a kevésbé tápolósok nagy öröme.

Azoknak, akik a döntetlen lehetősége miatt aggódtak: a program eddig is, ezután is figyelembe vesz egy ún. „tiebreaker” pontszámot, ami azt jelenti, hogy hiába kapta meg valaki ugyanazt a szöveget a játékos verseny egy adott lépésénél, és telt neki ugyanannyi idő, mint a barátjának, ha a szakértelmük eltérő volt, akkor a különbség hozzáadódott a tiebreakerhez. A végén, azonos pontszámok esetén pedig a tiebreaker döntött. A tiebreaker értékéhez ezenkívül egy véletlenszerű érték is hozzáadódik a végén, valamint a szakértelmek is kaptak a próbánál egy véletlenszerű, +/- 2-es módosítót, hogy ne legyen az eredmény tökéletesen kiszámítható.

Sokan adtak aggodalmuknak hangot, miszerint néhány magas lélekenergia összegű játékosnak mindig bérelt helye lesz a szakértelem olimpiákon. Ezt elkerülendő, a jövőben azok, akik legalább három szakértelem olimpiát nyertek, örökös bajnokká válnak, és nem versenyeznek, hanem tiszteltbeli vendégként, a díspályából nézhetik az előadást. Az eredmények kezdtek túlzottan kiszámíthatóvá válni bizonyos szinteken, és ezt már a császári fogadóiroda sem nézte jó szemmel.

A csaták során a paralizáló mérgek és az elemek uralma még a régi rendszer szerint működött, hogy ez ne sújtsa hátrányosan senkit.

A korábbi pszi olimpiákon, döntetlen esetén a győztes véletlenszerű volt, most már az számított, ki okozott több sebzést.

APRÓK

Rengeteg ötletet kaptam a találkozózn, hogy mit kéne fejleszteni, változtatni a játékban, igyekeztem ezek közül minél többet minél rövidebb idő alatt megvalósítani, a lapzártáig a következők készültek el.

❖ A barakk és a gyakorlópálya nemcsak a támadáshoz, hanem a lehelethez is ad bónuszt.

❖ A manapoid figyelők által dobott tárgyak gyakoribbak lettek.

❖ A végtagok sorrendje cserélhető lett a $TR < 1$. végtag > 2 . végtag parancssal, 10 TVP árán. A parancsnak KNO költsége is van, tíz mínusz trafó szakértelem a költség, de legalább 1 KNO. Példa: 1. és 2. végtag cseréjéhez kiadod a TR 100 103 parancsot, 7-es transzformáció mellett 3 KNO és 10 TVP árán.

❖ A többszemélyes csatáknál a tárgypusztítás kiírása inkonzisztens volt, ezt javítottam.

❖ A méret kevesebb súllyal számít a Harci Erőbe, azt elkerülendő, hogy a játékosok mesterségesen alacsonyan tartsák a harci erejüket. Van egy szintminimum érték, az előlotti méret csak 1/3 súllyal számít a harci erőbe.

❖ A regeneráció, vastag bőr, bűz és tüskés bőr szakértelmekből ha többet vettél fel, hatványozottabban növelték a minimális méretet. Ezt a 9. szinttől megszüntettem.

❖ A regeneráció szakértelem a 9. szinttől nem szint/2, hanem szint*3/4 ép-t regenerál harci körönként, tehát a 16-os regen nem 8 ÉP-t ad, hanem 12-öt, még magasabb szinten pedig 1:1 alapon fog számítani.

❖ A láthatatlanság legfeljebb annyi bónuszt ad a lopásra, ahányas a lopás szakértelmed. Nem voltak reálisak a „tolvaj mágusok” akik életük első csenéseit is egy mestertolvaj szintjén hajtották végre.

❖ A 7. szinten kinyitott az aukciósház.

❖ Az 5-ös arénába új ellenfelek kerültek be.

❖ A földementál lakószintjének a program nem a játékos lakószintjét tekintette, hanem a varázslat szintjét. A szörnyek a lakószintre egy heurisztikus támadás/sebzés bónuszt kapnak, aminek köszönhetően a földementálok igencsak „elszálltak”. Ezt a hibát javítottam, remélem az elementál még mindig jó lesz, de azért nem helyettesíti a gazdit.

❖ A lélekfacsarásról többen mondták, mennyire brutális sok ellenféllel szemben. Azonban több ellenfél esetén a kinyert lélekenergia progresszívan csökken (ez nem változott, így volt eredetileg is).

❖ A cseppkő gyűrű vadászoknak bekerült a 7. szintre egy új szörny, az ősőreg élő cseppkő.

Tihor Miklós

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN



Karakter átadás



Karakterleírás változtatás

Már a kezdetektől elhatároztuk, hogy az Ősök Városában nem lesz lehetőség a karakterek átadására. Részben azért, hogy elkerüljük a számtalan problémát és visszaélést, ami a TF-en ebből adódott, részben azért, mert úgy gondoltuk, nem sok értelme van a játékot úgy elkezdni, hogy valaki „vásárol” magának egy magas szintű karaktert. A tapasztalat azonban azt mutatja, hogy a korlátozás nem érte el célját, mivel a forduló egyszerűen továbbítható az új tulajdonosnak interneten keresztül, viszont bünteti a becsületes játékosokat is, akik egyszerűen csak annyit szeretnének, hogy folytassák a játékot barátjuk karakterével. Ezért úgy döntöttünk, feloldjuk a korlátozást, és a továbbiakban lehetőség lesz karakter átadására. Tehát ha úgy gondolod, hogy már nem akarsz, vagy nem tudsz tovább játszani, akkor dönthetsz úgy, hogy mostantól valaki más játsszon a karaktereddel, ő írja, és olvassa a fordulóit, és természetesen ő is fizesse azokat.

A visszaélések elkerülése végett a karakterátadáshoz szükség van egy átadási nyilatkozatra, amit CSAK külön A/4-es lapon tudunk elfogadni. (Ennek oka a könnyebb tárolhatóság, és visszakereshetőség.) A Nyilatkozaton legyen rajta hogy ki (név, lakcím, számlaszám), kinek (név, lakcím, számlaszám) és mit (karakternév, karakterszám) ad át, valamint az átadó és kedvezményezett aláírása, és a dátum is. Mindenképpen szerepeljen a lapon az is, hogy Ősök Városa karakterről van szó! Mindezek hiányában az átadást nem tudjuk megcsinálni. A fentiekbol következik, hogy e-mailben NEM lehet karakterátadást kérni! A karakterrel együtt zsetont CSAK abban az esetben írunk át, ha erről az átadó külön nyilatkozik.

A karakterátadáshoz szükséges formanyomtatvány letölthető honlapunkról (<http://www.beholder.hu/osok/kariatad.doc>), vagy kérésre e-mailben vagy levélben elküldjük címedre.

A kitöltött és aláírt, A4-es nyomtatványt a következő postacímre kell küldjed: Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134.

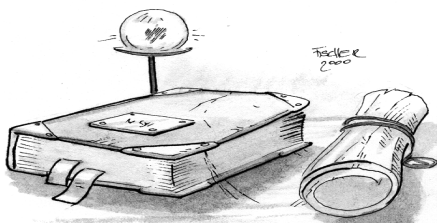
Már régen felmerült az ötlet, hogy mivel a gaetkik kinézete a játék során folyamatosan változik, lehetőség legyen a karakterek leírásának megváltoztatására. Most ez végre megvalósult. Ideje is volt, hiszen a hegyben sok időt eltöltött lárvákból mára felnőtt gaetki lett, több végtagot növesztettek, méretük a sokszorosára nőtt, így kinézetük is jelentősen megváltozott.

Ha te is szeretnéd, hogy karaktered leírásában is megnyilvánuljon ez a változás, vagy csak egyszerűen meguntad a régi leírásod, hát rajta, te is megváltoztathatod azt. Lehetőleg kerülj a közizlést zavaró szavakat, mert amennyiben az általad megadott leírást nem tartjuk helyénvalónak játékunkban, marad a régi leírás. Figyelj arra is, hogy a leírás hossza maximum 72 karakterből állhat.

A karakterleírás megváltoztatása sajnos nem ingyenes, költsége 20 zseton.

Az általad megadott új leírást, egy maximum 72 karakter hosszú szöveget a „<neved>, egy <leírás> férfi/nő vagy.” szövegkörnyezetbe fogjuk beilleszteni. Az új leírást megadhatod az UL-ed hátoldalán, vagy E-mailben a szokásos címen: osok@beholder.hu (jelszó és számlaszám szükséges, ha e-mail-ben kéred).

Honlapunkról (<http://www.beholder.hu/osok/karileir.doc>) letöltheted a változtatáshoz szükséges formanyomtatványt, ezt kitöltve és visszaküldve címünkre (Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134.) szintén megoldható a változtatás.



Nyafogó Nefelejcs levelezése 38.



Kedves Drága Édesanyám!

Az elmúlt hónap a szokásos monoton menetrendben telt; lassan hozzászoktam a Karomszint életének ritmusához. Az mindenesetre már most látszik, hogy ezen az emeleten jóval több időt töltök majd el, mint az előzőn. Egyfelől sokkal keményebb dió ez a szint. Példának okáért itt már szinte minden torzszülött bír valamiféle mágia elleni rezisztenciával, és ez egy olyan, a szellemi mágiaira specializálódott mágusfeleség számára, mint szerény személyem, érthetően nagyon kellemetlen. Mintha közvetlenül ellenem fejlesztettek volna ezt a szintet, ami nem is lehetetlen, hiszen rosszakaróim nyilván irigykedve fogadták, mennyire könnyedén vettem a hetedik szint akadályait. Nyaff! Mindazonáltal szorgalmasan fejlesztgetem a forrás érintése nevű varázslatot, inígyen csökkentve ellenfeleim mágikus ellenállást.

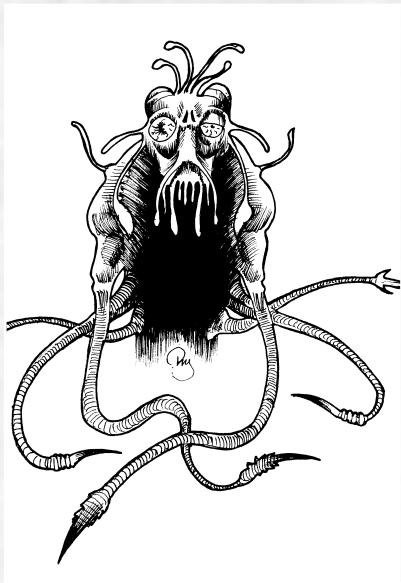
Apropó, erről jut eszembe, megint lezajlott egy olimpia, de nem mondható csodának, hogy már szinte el is felejtettem: nem sok babér termett számomra. A harci versenyszámokban már hagyományosan említésre sem méltóan szerepeltem, gyakorlatilag minden ellenfelem átázolt rajtam. Harci taktikám egyszerű volt, ámde hatástalan: a csatát megszakítással és forrás érintésével kezdtem, majd – ha még éltem akkor – megkísértem ledermesztetni az ellenfelem. Vívтам néhány „érdekes” csatát, például New York City Boy ellen – egyikünk sem tudta megsebezni a másikat, és a végén a bírak zseniális módon ellenfeleimet hozták ki győztesnek! Mondom, egyikünk sem szenvedett el egy karcolást sem a „viadal” folyamán! Micsoda vérlázító korrupció! Nyaff! Raadásul a következő csata még szegényteljesebb árnyékokat vetett erre az arcpirító alnokságra! Kháron Dhoorn Ragath ellen vívtam, hasonló eredménnyel: egyikünk sem tudta megsebezni a másikat. És az eredmény az előzmények fényében meglepő: döntetlent hirdettek! Ez az ellenfelem nyilván nem jutott elég csúszópénzt az „igazságos” játékvezetőknek. Szégyen ez az egész galetki társadalomra nézve! Nyaff!

Amúgy a pankrációban Morq Fan Gor, a „hagyományos” harcban pedig Holdszugár győzedelmeskedett. Végre új név, róla nem nagyon hallottam eddig – mindenesetre különös látvány volt, hogy egy bájos, égszínűek hajú hölgy (hajának színe számomra különösen rokonszenvessé tette) a dobogó legmagasabb fokáról mosolygott le a sok brutális férfira.

A psi-küzdelmek során – szokás szerint – magamhoz képest jól szerepeltem, és bár a verbéli pszionicisták ellen nem volt semmi esélyem, közvetlenül az előboly mögött végeztem, a középmezőny elején. A csapatharcokban szerintem meglehetősen pechünk volt, pedig egy valódi harcos-ász, egy régi ismerős, Táfok Klood, az tjasz volt az egyik partnerem (a hagyományos harcban harmadik lett a szinten), de sajnos rendre a lehető legbalszerencsésebben alakultak a dolgok. Talán majd legközelebb.

Ami igazán bosszant, az a játékos verseny, amire idén már nem is készültem, mondván, úgyis a Mutánsok és a Tolvajok viszik majd a prímet. Az ehhez szükséges tárgyakat sem öltöttem magamra, otthon maradt a fűvész-köpeny, a szakácsüst és a többi hasonló... Ó, az ostoba kishitűség! Idén újabb akadályokkal bővítették a versenyt, tesztelésre került például az építkezés és a javítás is. Talán mégis lett volna némi esélyem, ha egy kicsit is komolyabban veszem a dolgot. Azért annyira mégsem bánom, tekintve, hogy szövetségünk legcsinosabb tagja, Arany szemű Reglünde lett az első, Csendes Don pedig a második a nyolcadik szint játékos versenyén! A sokak szerint egyértelműen legerősebb klán, a Mutánsok egyik képviselője csak a harmadik helyre tudta magát feltornászni.





Csendes Don egyébként ismét egészen kiemelkedően szerepelt az olimpián: psziben harmadik lett, és a csapatversenyben is az egyik dobogós csapat tagja volt. A Békéidők Hirmondói egyébként is rengeteg érmet és helyezést gyűjtöttek a legkülönbözőbb szinteken. Patissar ezúttal is megvillantotta, milyen mesteri pszi-használó (Tudós létére!), azt is hallottam, hogy Jimmu Palimadarakosz harmadik lett valamelyik harci számban a kutyaszinten, és a többi, és a többi. Az összes helyezést képtelen voltam megjegyezni, így aztán felsorolni sem tudom őket; mindazonáltal gratulálok mindenkinek!

Ennyit erről az olimpiáról. Talán a legközelebbi több sikert tartogat számomra. Talán, ha egyszer volna olyan verseny-szám, amelyben a szolgálkát is hozhatják a galetkik... De erre gondolni sem merek, a Hegy vezetősége sosem szokott törődni a közgénényel. Nyaff!

Az elmúlt hetek másik érdekese eseménye amúgy éppen a követőimhez kötődik. A nyolcadik szinten már akár négy szolgálja is lehet a galetkinek, így én is elhatároztam, hogy a remekbe-szabott Vadászarkunkban hallott hiteles híreket fölhasználva kiegészítem személyes hadseregemet. Ez az elhatározás egy másik, sokkalta nehezebb döntéssel is párosult: mivel kedvenc első cseppkövem, szegény kis Köfejű már nem igazán bírta a gyűrődést, és kegyetlenség lett volna magammal cipelni a Karomszint rémségei ellen, úgy határoztam, mostantól csak házörzökként alkalmazom, és helyette is főlveszek egy harcos-követőt.

Először egy ketreche zárt lényt szabadítottam ki: elbújt a homályba szegény, így nem tudtam megállapítani, hogy melyik fajba tartozik. Amikor kímászott, rémülten ugrottam hátra: egy valódi csűf gusztustalanság szegődött a szolgálatomba! Megpróbált hozzám dörgölődni, és alig tudtam megakadályozni ebben. Az Ósók Szent nevére! Tudnod kell, hogy ez a teremtmény a nevéhez méltóan valóban borzalmasan néz ki: csupa nyálkától csöpögő, undorítóan tekerőző csápot, vérekes szemgolyókat és tucatnyi levedző, csonka fogakkal körülvett száját visel, és ráadásul éppen a testén kívül hordja az emésztőszerveit. És büdös is! Nyaff!

Végül megesett a szívem szegényen, így végül engedtem, hogy hazakisérjen (útközben persze erősen álcáztam magam, nehogy fölismerjen valaki), de a barlangom bejárata előtt szigorúan meghagytam Köfejűnek, hogy nehegy beengedje az új jövevényt. Miután kihevertem a sokkot, három társammal – Tengerszemmel, Bibircsókka és a gusztustalan Gusztávval – útnak indultam, hogy rátaláljak negyedik követőmre is.

Ezúttal egy hatalmas üstöt találtam (különös, Bibircsókra éppen ilyen körülmények között találtam rá), és elsőre nem sikerült megállapítanom, hogy ki vagy mi „fürdik” benne. Miután hosszas erőlködés után sikerült kiborítanom, kétségbeesetten hókölttem hátra: egy újabb csűf gusztustalanságot találtam! Ráadásul felig már meg volt főzve, így érthetően teljesen rosszul lettem, a szívem is hevesen dobogott a rémülettől. Nyaff!

No, ezt már nem! Mintegy fél napos rábeszélés eredményeképpen sikerült meggyőzőm II. Gusztávot, hogy jobb a szabad élet, így végül búcsút inthettem neki. Mikor eltűnt a szemem elől, megkönnyebbülten sóhajtottam föl. Egy is sok nekem Gusztáv-ból, semmi szükség arra, hogy esetleg még szaporodjanak is. Arról nem is beszélve, hogy szövetségünk tiltja a fölösleges károkozást, és bizony a csűf gusztustalanságok kronoérítéssel is meg vannak verve (ezzel elszívják mások értékes idejét). Bár én legfőképp lebukott tolvajokkal csatázom, az első adandó alkalommal meg fogok szabadulni ettől az egyetlen Gusztávtól is, az bizonyos.

Lássuk tehát a következő kaland-javaslatot. Itt egy újabb ketreche zárt jószágot találtam: az Ósók látják a lelke, alig gyana-kodtam. Hiszen közismert statisztikai képtelenség, hogy valaki háromszor egymás után ugyanolyan szolgát találjon... És be-következett az alig várt, vérfagyasztó fordulat! Nem fogod kitalálni: itt is egy csűf gusztustalanságot találtam! Ebbe bele kell örülni! Nyaff, nyaff és nyaff!...

Miután megszabadultam III. Gusztávtól, és sikerült leküzdenem a rám tört szolgafőbiát (egy kisebb vagyont hagytam a hely-tartóság lélekútváránál), újra elindultam, hogy toborzást tartsak követőim seregébe. Rettegve nyitottam ki a ketrec ajtaját... Lelki szemem előtt már megjelent IV. Gusztáv és az ötödik és a hatodik is, aztán láttam magamat, amint megtört tekintet-



Egyébként meglehetősen egyszerű legyőzni Dorkákat, hiszen az elbájolás varázslat igencsak hatékony lehet egy ilyen páros ellen: olyan elegáns végignézni, ahogy az óriás vérfarkas fölfalja az öreg banyát. Egy baj van csak ezzel: így esetleg a vérfarkasnál található kincset is kockáztatjuk... Szerintem egyébként nem így van (miért is lenne, egy szelíd vérfarkasnak könnyen ki lehet kapni akár az agyarást is), de vannak túlságosan paranoid társaim, akik le akarnak beszélni arról, hogy az elbájolást használjam (ezen a téren azt hiszem, én vagyok a legjobb a szövetségben). No, majd harci szakértőnk, Mirella eldönti a vitát. A torz orgláng ellen mindenesetre tökéletesen felkészítette a társaságot: ezt a szörnyeteget is három alkalommal győrtük le. A módszer lényegében ugyanaz volt, mint a vén gnóm, Monokonstrumatik Abarrun ellen: két „lehelős” és egy „ütős” csapat végzett az orgláng fattyával, így most haladhatunk szépen tovább Dorka felé. Őt is háromszor fogjuk megleckéztetni, csakúgy, mint a többi legendás torzszüleményt. Legalábbis remélem.

Egy gond akad csupán: a talált kincs elosztása. Ugyanis ezeknek a legendás tárgyaknak az erőssége sajnos megközelítőleg sem egyforma... Vita éppenséggel nincs, az önzetlenség jellemzőbb, mint a mohóság, de azért mindenki érzi, hogy valami nincs rendjén. Nyilván, ha valakinek jut egy ilyen varázstárgy, a dolgok rendje szerint nagyon hosszú ideig nem fog másikat kapni, de biztos marad benne némi keserűség, ha azt látja, hogy neki egy gyöngébb tárggyal kell beérnie. Arról nem is beszélve, hogy eddig egyértelműen a varázslathasználók voltak elkényeztetve: mind Abarrunnál, mind Dorkánál hozzájuk illő tárgyakat lehetett találni (különösen Dorka amulettje kegyetlenül erős), míg a torz orglángnál egy lehelőknek való öv volt. A végtagjukkal harcoló galetlik tehát elégedetlenkednek valamelyest, bár a legfrissebb hírek szerint Dorka után egy bizonyos Groark következik, és az ő talizmánya nagy örömet okoz majd minden „ütősöknek” – illetőleg annak a néhány Ósók által megáldottnak, aki méltónak ítéltetik a viselésére.

Nohát, itt tartunk ma. Remélem, megérem a következő hónapot, és ismét beszámolhatok rémisztő és tanulságos kalandjaimról. Mivel ismét elmúlt egy hegyemoraj, egy ősi köszöntéssel zárom levelem: boldog új évet kívánok mindenkinek! Sok-sok pusztit küld legkisebb fiacskáid:

Nefelejcs

a gusztustalanság-ellenes

tel, kényyszerubbonyban szállítanak el a császári szint el-
megyógyintézetébe, mint különlegesen érdekes esetet...

De nem! Megtört az átok! Hurrá! Igaz, újdonsült gonosz banyámmal sem voltam túlságosan elégedett (folyton a fenekemet bámulja, kezdem azt hinni, hogy hátsó szándékai vannak), de legalább nem csúf gusztustalanság! Micsoda dolgoknak tud örülni kiszolgáltatott, megkínzott galetki... Talán legközelebb még jobban sikerül, és egy valódi szárazföldi uborka gazdája lehetek. Szerintem – és szinte mindenki más szerint is – ez a leghasznosabb az itt hozzáférhető szolgák közül.

Az ideiglenesen nálam tartózkodó gonosz banyát egyébként elneveztem Kisdorkának, miután megtudtam, hogy az a bizonyos Ösörög Dorka, amely szövetségem következő legendás ellenfele lesz, szintén egy banya, még vérfarkasa is van! Igaz, egy „kicsit” erősebb, mint néhány szinttel lejjebb élő sorsársai, de a lényeg ugyanaz. A gonosz banyák a csata elején megátkozzák egy ellenfelüket, Dorka is ezt teszi, csak ő a varázslat fejlettebb változatát, a tömegátkot használja, tehát minden egyes támadójának szembe kell néznie azzal, hogy szerencsétlen lesz mindaddig, amíg meg nem látogatja a templomát. (Épp a minap hallottam egy történetet, talán Hajnali Harmattól: heteken keresztül különleges peche volt, nem értette, hogy miért van az, hogy minden lehetséges varázslat bejött ellene, aztán a templomban szóltak neki, hogy egy réges-régi, már-már betokosodott átok fityeg rajta...)

Ghalla News

109

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. január



JÉGKORSZAK

D'orkhaugruk, az éjfáty vezér pusztulásával olyan negatív energiaviharok szabadultak el, amelyek megtépázták magát a tér-idő szövetét. Az egyik repedés a Jég síkjára nyílt, és szép lassan növekedni kezdett. Hideg kezdett el átszivárogni Ghallára, megindult a hóesés, megérkeztek a jeges viharok. Ahogy a hideg egyre elviselhetetlenebb lett, megérkeztek az első vendégek is a Jég síkjáról – mondanom sem kell, nem túl barátságos, mondhatni rideg szörnyetegekről van szó. Hamarosan beköszönt a jégkorszak Ghallán, és minden élet elpusztul, ami nem tud az örök fagyhoz alkalmazkodni – hacsak a kalandozók nem találnak valami módszert arra, hogy a repedést bezárják!

Az új esemény kicsit megváltozott környezetet jelent a TF egészén, és számos új fenevadat és tárgyat. Lesznek újdonságok a legkisebbeknek és a legnagyobbaknak is. Reméljük, hogy az esemény valóban csak időszaks lesz, és a kalandozók megtalálják a módját, hogy hogyan vessenek neki véget – hacsak nem akarnak örökké a hőmezőkön barangolni... Az új szörnyek természetesen fel lesznek fegyverezve új speciális képességekkel és varázslatokkal, hogy senki ne találja őket unalmasnak. A történet pedig remélhetőleg a szerepjátékosok fantáziáját is kellőképp megmozgatja.

INTERNETES AUKCIÓ

Működni kezdett egy vadonatúj, ingyenes szolgáltatásunk, az online aukció, amelyhez az interneten keresztül lehet hozzáférni. Eddig is volt egyfajta netes aukcióra lehetőség, e-mailek formájában. Az új program azonban modern és kényelmes feltételekkel, azonnali rálátást biztosít az aukcióra, az oldalon kattintva tudsz azonnal licitálni és lekérni az aktuális állást. A részleteket, szabályokat megtalálod a honlapunkon, a <http://www.beholder.hu> címen.

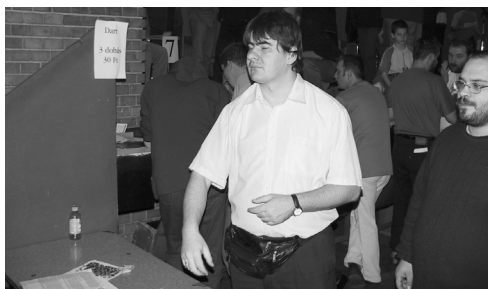
APRÓK

❖ Ha valaki bement egy többszintes labirintusba, előtte a térképelemzést, majd még abban a körben mozgott is, nos, ebből csúnya hiba lehetett, a problémát javítottam.

- ❖ Zu'lit fülkarkája átadható lett, és 24. szint szükséges a használatához.
- ❖ A csontamulett erősödött kicsit, 25%-kal csökkenti a tolvajlopását.
- ❖ A bo'adhun idol átadható lett.
- ❖ A cirkuszon belül is lehet feltétles gyógyítást használni, így lehetőség van a szellemkastély előtt felgyógyulni.
- ❖ A ketreccel csak olyan lényt lehet elfogni, aminek az IQ-ja négy vagy kevesebb. A pikkelyes ptog IQ-ja hat, de az estharos handicappelő rutin, ami a szörnyeket gyengítette, a ptog IQ-jából is levett, így a handicappelt ptog elfogható volt ketreccel! Ezt a hibát javítottam.
- ❖ Sikerült fülön csipni egy ősrégi hibát. Ha valaki löfegyvert talált kincsben (pl. hosszú íjat), és azt a löfegyvert használta, nem alapértelmezés lövedékekkel, akkor ez elromlott, és az alapértelmezés szerinti lövedéket kezdte használni. A dolgot javítottam.
- ❖ Remélem sokak örömeire, beraktam, hogy a nem ártalmas "átoktárgyakat", vagyis azokat, amelyek csak játékegyensúlyi okokból nem átadhatóak, most már lehet alkímiázni. Az alkímiázó üstbe is be lehet őket dobálni, de ellentétben a többi tárggyal, az ilyeneknél lesz esély, hogy az üst kudarcot vall, a normál alkímiához hasonlóan.
- ❖ Beraktam, hogy a program halál esetén először vizsgálja a smaragd órsárkány meglétét, és csak utána a DEM-et, így a DEM-et nem használódik el, ha van órsárkányod.
- ❖ Volt egy hiba, hogy az életszívás III többször küszl FGY-ből akkor is, ha volt életszívást tiltó druida a mezőn, ezt javítottam.
- ❖ Jónéhány új forrás van most a játékban ximox szív és madártoll szerzésére, sőt, az SF-en van egy új szörny is, amely mondhatni tárháza a madártollaknak.
- ❖ Többen kérdezték, hogy ha estharos lényre szörnykeresnek, akkor van-e esély, hogy a szörny neves megfelelője jön – a válasz igen.
- ❖ A TF találkozó miatt szokás szerint lemaradtam a KT képességekkel, remélem most már sikerült behozni a lemaradást. Ha továbbra is hiányolod elkészült KT képességedet, lépj kapcsolatba a Játékvezetővel!

Tihor Miklós

XVIII. TF- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ 2002. NOVEMBER 30.



A szakososnál kicsit korábban rendeztük meg a találkozót, és ennek igen prózái oka volt: bár a lehető legkorábban, egy évvel előbb lefoglaltuk a termet, mégis, a többi programszervezőnek sikerült valahogy mégis megelőznie minket, így a teljes decemberre foglalt volt más a művelődési ház. Ennek az egésznek csak két hátránya volt: az egyik, hogy egy picivel talán kevesebb volt a felkészülési idő az olimpiára, a másik, hogy így a találkozón kellett megrendeznünk az új HKK kiégesztő, az Esthar császárság bemutató versenyét is.

A HKK versenyre szabott hely kicsit szűk volt, igaz, nem számítottunk a rekord mennyiségű résztvevőre – száz játékos jött el a bemutatóra! Hogy ez a TF találkozóval való egybekötésnek köszönhető, vagy más független eseménynek, nem tudom, de mindenesetre mi örülünk, hogy ilyen nagy volt az érdeklődés. A versenyről a részletes beszámolót ebben a számban olvashatjátok, Makó Balázs tollából.

A programok változatosságával kapcsolatban elismerem, ezúttal nem forgattuk ki a világot a sarkaiból, nem hívtunk meg sztárelőadókat, és egyáltalán, nem csináltunk semmi szokatlant, de azért reméljük, mindenki jól érezte magát. A játékos vetélkedőkön is rekordmennyiségű résztvevő volt, igyekszünk mindig új, ötletes feladatokat kitalálni, és ügyelünk rá, hogy ne kelljen hozzájuk különleges fizikai adottság, mint korábban, csakis leleményesség és a mókára való hajlam. A krumplipucolás és evés biztosította, hogy senki ne éhezzen, a citromfacsarás és ivás pedig a skorbuttól védelmezte a versenyzőket. A leleményességgel és összeszokottsággal kapcsolatban, sokaknak nehezen ment az activity-mostrarasdmeg feladat, míg akadt néhány csapat, ami döbbenetes gyorsasággal mutogatta el a különböző szörnyeket és tárgyakat. Az első helyezett a „Gyűjünk egykupacba” lett, tagjai Kósa Krisztián, Kucsora Imre és Gonda Zoltán, díjuk 3 tudás gyöngye illetve őskő. A második a „Tápegység” lett, ők 2-2 tudás gyöngyét nyertek, a harmadik (azaz kettő

és feledik, csak azért csúsztak le a második helyről, mert későn adtak le egy feladatot) a Tripla X, ők így 12-12 KNO-t kaptak az eredetileg kiírt 8 helyett.

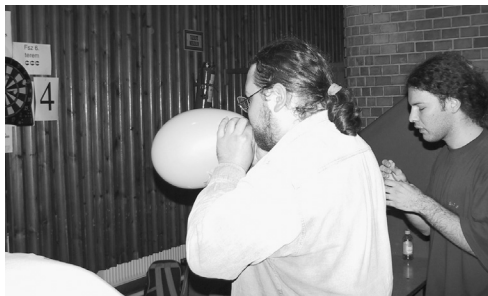
A TF tesztcsatán most már az esthar területek 220-260-as lényeit is ki lehetett próbálni. Szokás szerint a tesztcsatát csak az használhatta, aki az olimpián is részt vett. Ennek persze nem reklám okai vannak (na jó, egy picit az is benne van), hanem mert nem akarjuk, hogy olyanokkal is csatázzon valaki, aki nem szeretné, hogy elpáholják.

Ismét bőséges tennivalót kaptam a játékosoktól, összeírtam egy halom dolgot, amit szeretnétek, ha megvalósulna a TF-en és az ŐV-n, és terülj-terülj asztalkám, ezek egy része már olvasható is a mostani fejlesztések rovatokban.

A találkozón mutatkozott be új internetes játékunk, a Kalandok Földje, amelyet bárki kipróbálhatott, sőt, a már elindult játékosok közül a legötletesebb nevűre és leírására lehetett szavazni, ugyanúgy, mint annak idején az Ősök Városa indulásakor. A győztes végül Magiofix' Wortexus lett (arany szemeiben ezüst szikrák táncolnak), akit egy hónap ingyenes játékkal jutalmaztunk.

A kötélhúzásra a legerősebb játékosok neveztek (illetve azok, akik azt gondolták magukról, hogy erősek). Az első helyezett a Tudás Őrzői ŐV szövetség lett, jutalmul kutatólaborjuk építkezése 4000 TVP-nyit haladt. A második szintén ŐV-s csapat, a Protolisk hercegek, nekik a katonai gyakorló-pályájuk állapota ugrott előre hirtelen 2000 TVP-nyit. Végül a bronzérmet egy TF-es KT-nak sikerült megszereznie, a Pöröly Rend hírnevéhez méltó módon állt fel a dobogóra. Díjuk egy 0 vagy 1 pontos KT képesség.

A TF aukció szinte minden évben rekordot dönt, ahogy a játékosok által felhalmozott vagyon növekszik. Idén a lista elején álló tétel 95 000 aranyért kelt el, valószínűleg jövő nyáron átlépjük a hat számjegyű határt. Az alábbiakban olvasható a teljes aukciós lista.



TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)
1. Az Örökkévalóság Rubinja	2000
2. Az Örökkévalóság Gyémántja	5000
3. Csontamulett (tolvajoknak -25% lopásra)	4500
4. Varázsiola + 5 Huddens elixír	8000
5. Tetszőleges cirkuszi talizmán	3000
6. Dalebgad kristálycsizma (+1 minden tulajdonságra, 6 védettség)	7000
7. Tetszőleges éjfatty esszencia	18000
8. Mágikus hátzsák	13000
9. Thór Pörölye (6d6+5 sebzésű +4-es mágikus ütő, 30% eséllyel villámsújtást lő)	12000
10. +40 max. életpont	28000
11. Ében talizmán (+10 tau, +10 teo, +10% varázslatsebzés, +40 maxVP, +3 IQ; csak gonoszok)	22000
12. Mayia furulyája (eggyel többször zenélhet pénzért, zenéléskor több VP regenerálás és arany, gyorsabb zene fejlődés)	8000
13. Angyali sisak (+12 védettség, +80 max.ÉP, +5 erő, +halál elleni mentő; csak jók)	30000
14. +2 a második legmagasabb fv. szakértelemre	25000
15. Dalebgad kristálylándzsa (7d6+4 sebzésű +3-as szűrő, -3 szerencse, tűzgolyót lő)	80000
16. Martian tekerce	95000

Az ŐV aukción a nyáron kipróbált, és nagy tetszést aratott módszer alkalmaztuk, mely szerint a játékosok KNO-ból liciálhattak.



ŐV AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (KNO)
1. Sárga gömb	nem kelt el
2. Varázssítal analizátor	12
3. Kontaktus őseiddel	22
4. Bajnoki oklevél (d7-tel dobod a próbákat d6 helyett)	5
5. 20 000 arany	40
6. Az Örökkévalóság Rubinja	10
7. Az Örökkévalóság Gyémántja	30
8. Javitókalapács (javításod 5-tel magasabbnak számít javításkor)	39
9. Időtörzítő kristály (körönként 10 TVP árán kapsz 1 KNO-t)	100
10. Vadász érdemrend (minden kör végén ötször annyi aranyat kapsz, ahány tozszüölttet megöltél abban a fordulóban)	15
11. A lőfegyver szakértelem letranzsformálása (330-75 KNO-t kapott vissza)	75
12. 30 hősiesség itala	12
13. +50 max. VP	30
14. 5 tetszőleges szolgából 1 általunk választott	22
15. Császári dekrétum	200
16. Az Univerzum Páncélja (+20% védekezés, +5 minden lehetetre, +1 minden varázslatra, +1 minden végtag méretre, szakértelemre, képességre, +2 lőfegyver, +2 gyorsaság, -5 álcázás)	260

Persze a fentiek nem azt jelentették, hogy volt, aki 200-260 KNO-val rendelkezett. A játékosok mehetek minuszba is, korlátozott mértékig. Az Univerzum Páncéljának tulajdonosa jó ideig nyögni fogja a páncél súlyát – és nem csak szó szerint.

Az Örökkévalóság Rubinjáról és Gyémántjáról: persze most sem hiányoztak a levelek, amiben a találkozóra eljönni nem tudó játékosok kérték a varázstárgyat. Sajnos kivételt nem tehetünk, de ezt az egészet nem kell annyira komolyan felfogni, ez ugyanolyan, mint a belépőhöz adott promó ajándék, a csoki. Rendben, akinek pedig fontosabb, az próbáljon a találkozóhoz ütemezni, hiszen egy évvel előre lehetett már tudni az időpontot a naptárról!

Persze nemcsak a drágakövekről van itt szó, a dilitotóról (a dilitotón nem volt 13+1-es találat, és csak egyetlen 13-as találat volt [Tüzes Víz, 6400 arany], viszont számos 12-es találat akadt), és a többi nyereményesőről, hanem a hangulatról is, az élő találkozóról, ami egy olyan élmény, amire évente kétszer van lehetőség, kár lenne kihagyni!

Tihor Miklós

KALANDOZÓ KALAUZ

Új fejlesztés: a 220-as koordinátán túl lévő területek

Ebben az összefoglalóban megpróbálom azokat az információkat összegyűjteni, amelyet azok a felfedezők gyűjtöttek össze, akik sok-sok kellemtelenségen keresztül próbálják felderíteni ezt az új fejlesztést. Övék a felfedezés „öröme” és kockázata is.

Ezen a területen négy ősi birodalom húzódik meg, területi megoszlás szerint a következőképpen:

220/1-259/59 **Esthar birodalom**
220/60-259/120 **Bo'adhun birodalom**
260/1-300/59 **Kyorg birodalom**
260/60-300/120 **Árnytündérek**

A szörnyek erőssége a karakterek szintjéhez igazodik, az ÉP-jük két szintenként csökken 50 ÉP-vel, azaz ha egy szörnynek 2000 ÉP-je van egy 50. szintű kalandozóval való találkozáskor, akkor ez a szörny egy 40. szintű kalandozó számára már „csak” 1750 ÉP-jű lesz. Az ezen a területen élő szörnyeknek vannak speciális képességeik, amelyek a következők lehetnek:

1. varázslat-érzékenység/érzékletlenség

A sebző varázslatok többet/kevesebbet sebeznek a lényen. A két szélsőség, amit tapasztaltam, 50% és 160%, azaz volt olyan lény, amely egy varázslatsebzés felét „elnyelte”, illetve volt olyan, amelyen egy varázslat több mint másfél-szerest sebzett.

2. Immunitás bizonyos varázslatra

Ez általában puha ütésre való immunitást szokott jelenteni, de volt már olyan lény, amely a háló varázslatra volt immunis. Ilyen esetben a varázslat nincs hatással a lényre.

3. Fizikai sebzésre való érzékletlenség

A szörny a leadott fizikai sebzés egy részét „elnyeli”. Általában az ilyen szörny varázslatokra

érzékeny, de van, amelyik nem, és itt kezdődnek a problémák...

Természetesen az új területeken új tereptárak is találhatóak:

1. Tükörtorony

Minimum 23-as mászással lehet felmászni ide, és három szörny jön, növekvő erősséggel. A mászáshoz pókkarom szükséges, amelyet úgy lehet szerezni, ha megöl valaki 12 hótarrantulát, és a kinyert karmokból elkészíti ezt a mászóeszközt. Hótarrantula egyetlen helyen él, a bo'adhun területen található magashegységben (225/77-234/81).

Az első szörny „előétel”, lehet tuskés totemblarg, algaleioda vagy shokara bogár, ezek nem okozhatnak gondot. A második szörny tleikan amazon vagy tleikan hajadon lehet. Ezeknek az ÉP-je már 2000 felett van, keményebb ellenfelek. A végén jöhet kreiton jótündér, kreiton átokmester vagy kreiton lich. Az átokmester igen erős asylux átkát lő, ez áldott kő/ősi nyaklánc nélkül eléggé veszélyes. A jótündérnek kővéváltoztató pillantása van, a lich pedig öregít, így csak FT parancs mellett támadod meg

2. Ősi rúnatorony

Minimum 20-as mászás szükséges hozzá, és itt is három szörny jön, növekvő erősséggel. Felmászni pókkarommal vagy tyrkiai mászógéppel lehet. Az első „bemelegítő” szörny púpos zsoarg, elemi pulzátor, illetve szellemdarázs lehet, amik nem okozhatnak komoly gondot. A második szörny már keményebb. Lehet kreiton bővölő, tleikan házörző vagy sötét ülnök. A házörzőnek elég sok ÉP-je van, de ami igazi probléma, az a sötét ülnök. Ez egy olyan speciális képességgel rendelkezik, amellyel eddig még nem lehetett találkozni, ez az „ítélke-

zés”. Teljesen véletlenszerűen eldönti, hogy bűnös vagy-e vagy sem. Ha bűnösnek nyilvánít, akkor egy jókora sebzés után elfutsz, a közelharc előtt, ha szerinte nem vagy bűnös, akkor jöhet a közelharc, ahol minden harci fázisban elszív négy erőt. Ennek a lénynek a speciális képességét ki lehet iktatni a háló nevű varázslattal, de persze ez csak azoknak ajánlott, akik sebzó támadó varázslat nélkül utána meg tudják ölni, mert csak akkor mehetnek tovább. A kreiton lények sikeresen el szoktak DEM-ezni a csata után, így nem jár utánuk TP. Ezt a kellemtelen képességüket ki lehet küszöbölni a kreiton fókusz nevű tárggyal, amely elég ha nálad van, nem kell viselni, és kincsként lehet találni a toronyban. Az utolsó szörnyek közül a tleikan főbíra a torony legnagyobb kihívása: csak FT paranccsal lehet megtámadni, valamint nem lehet belőle vámpirizálni, és meg „ítélkezik is”. Ha legyőzöd, találsz nála egy kreiton palást nevű köpenyt, amely amellet, hogy ad +80 max. életpontot, viselhető más köpennyel együtt is!

A tornyokban olyan tárgyakat találhatsz kincsként, amelyek a másodlagos/harmadlagos fegyverszakértelmeted tápolják, pl. tleikan kesztyű, gyakorlónadrág stb.

3. Drakolder csatamező

Talán ez a legkeményebb hely, ahol tényleg csak igazán elszánt és fanatikus kalandozók próbálkoznak. Először szükséges egy draoman talizmán, amely megvédi a káros kisugárzástól, aminek elkészítéséhez draoman kő szükséges, amelyet dűneszellemnél lehet találni. Másodszor ajánlott egy draoman főzet, amely két csata között 500 ÉP-t tud rajtad gyógyítani. Ennek fő alapanyaga a nothar bogyo.

A kutatás 70 TVP, amiért négy szörnyet szolgálnak fel. Az első az „előétel”, nem lehet gond senkinek. A második és a harmadik már nagyon kemény, és végül jön az árnytündér csontváz, amelyet eddig senki sem tudott legyőzni. A szörnyeknek mindenféle fegyverszakival egyformán sebezhetőek. Az első szörny a gothad döglidérc, elemi pulzátor, ro'galhal kísértet hármából kerülnek ki. A második illetve harmadiknak jövő szörny viszont lehet már a csak itt található kristálynyalka, amely speciális képességével egyszerűen dezintegrál egy nálad lévő,

max. 199 arany értékű tárgyat. Természetesen az életpontja 3200-3400, és a hálóra immúnis, így csak a szerencsédben bízatsz, hogy nem találkozol vele. Jöhet még ködmágus, amely szintet szívhat. Találkozhatsz rohadó borzalommal, aki ropogtat, megtapos, és minden körben ötlet csökkenti minden tulajdonságodat. Előfordulhat még ezeréves lélek, amelyik halálakor felrobban, és még ezzel is sebez. És végül bosszúálló is megtámadhat, amely kputtyint instabilt és rovarfelhőt lő rád. Szóval csupa-csupa kellemes élménnyel lehet gazdagabb, aki erre téved.

Új labirintusok, küldetések

Minden területen található egy épület, amelyben különféle küldetéseket adnak. Ilyen épület a barbár barlang a bo'adhun területen, a történelemkutató intézet az esthari királyságban, valamint a karbionális látomás a kyorgoknál. A küldetések lehetnek egy labirintus bejárása, de van olyan, hogy bizonyos tárgyat/tárgyakat kell vinni, amelyeket csak azután lehet a szörnynél megtalálni, hogy aktív a küldetés. Sajnos ezek a tárgyak általában nem átadhatóak. A sikeresen teljesített küldetés végén fejlesztési pontot kapsz, illetve néha valamilyen tápos tárgyat is

Fejlesztési pontok

Ez az egyik nagy újítása az új területeknek: minden megölt szörny után fejlesztési pontot kaphatsz, valamint a küldetések végén is ilyen jellegű jutalomban részesülhetsz. Ezeket felhasználva egyénibb arcot lehet alkotni a karakternek, attól függően, mire költi el valaki. 100 fejlesztési pontból lehet eggyel növelni valamilyen speciális képességet, vagy újat tanulni. Mire is lehet elkölteni:

1. Sebzés: Minden lőfegyverrel és közelharcban leadott támadásra kapsz +1 sebzést szörnyek ellen.

2. Támadás: Szörnyek ellen kapsz +1 támadást, ami nemcsak találati esélyedet, de az effektív sebzésedet is növeli bizonyos mértékben.

3. Védekezés: Szörnyekkel szemben kapsz +2 védekezést, ami a találati esélyüket és így a sebzésüket csökkenti.

4. Max. életpont: Maximális lehetséges életpontod megnő tízzel.

5. Varázslat sebzés: Minden alkalommal, amikor varázslattal sebzelsz, a varázslat alapsebzése +10% lesz, de legfeljebb +15 sebzés. Ez a harc közben, fegyveredből kilőtt varázslatra is vonatkozik. A sebzést mentődobás és egyéb hatások még csökkenthetik.

6. Regeneráció: Ahányszor egy szörny megsebez téged, négygel kevesebb sebzést okoz. Támadás típusonként egyszer érvényesül ez a bónusz.

7. Tulajdonságpont: Kapsz egy tulajdonságpontot, amelyet a TNO parancsnál használhatsz fel.

8. Képességpont: Kapsz egy képességpontot, amelyet a KNO parancsnál használhatsz fel.

9. Gyors fejlődés: Legmagasabb fegyver szakértelmed kivételével az összes többi közelharc fegyverszakértelmed gyorsabban fejlődik (kb. 5%-kal).

10. VP regeneráció: Minden parancsod végén varázspontot regenerálsz, az előző parancs óta elköltött TVP és a VP regeneráció szintjének arányában.

1. szint: 5 TVP/1 VP

2. szint: 5 TVP/2 VP

3. szint: 5 TVP/3 VP

4. szint: 5 TVP/4 VP

11. Kincskeresés: Kapsz +1% esélyt, hogy egy szörnynél olyan mágikus kincset találsz, amely annál a lénynél csak bizonyos eséllyel fordul elő.

12. Halhatatlanság: +1% halhatatlanságot kapsz. Minden kalandozó vágya, hogy halhatatlanná váljon. Ez fontosabb annál, mint hogy némi csip-csup bónuszt kapjon a sebzésére vagy a támadására!

Fontos, hogy egy fejlesztésre legfeljebb öt alkalommal költhetsz pontot. Ha legalább hét féle képességre költöttél egyenként legalább három pontot, akkor az egy fejlesztésre költhető pontszám maximum tíz. A fejlesztéshez az FNO <képesség> <menyiség> parancsot kell kiadnod, ahol <képesség> a fenti listából egy sorszám, mennyiség pedig hogy hányszor 100 fejlesztési pontot akarsz elkölteni rá. Példa: FNO 4 2 parancs hatására 200 fejlesztési pont árán max. ÉP-d megnő 20-szal.

Új, idomítható szörnyek

Pikkelyes ptog

Hátasállat, egy lépés 6 TVP, és még ad 3 védelmet is. Két kaját eszik.

Eszement trappoló

Málhasállat

Karmos bebemót

Táborőrző

Új növények

Notbar cserje

Ebből lehet többek között draoman főzetet készíteni a drakolder csatamezőhöz.

Kreommat-liliom

A liliomról letéphető szíromból varázsított főzhetsz, amellyel a sebzésedet növelheted meg egy körre hárommal.

Csillagbozotós

A leszedett csillagbotot kis átalakítással lövedékként használhatod a bo'adhun nyílpuskába.

Pézsmatök

A leszedett magból hajítócsillagot készíthetsz

Raaba-fa

A leszedett raaba-gumóból varázsított készíthetsz, amely négygel csökkenti a kapott sebzést az egész körben.

Neves szörnyek

Ezekből eddig is volt, pl. Ylgoroth vagy Folrang, de itt egy picit megváltozott a helyzet ezekkel a „híres” szörnyekkel. Egyrészt, nemcsak egyféle tárgyat lehet náluk találni, hanem kétféle, valamint nemcsak egy speciális helyen találhatók, hanem bárhol találkozhatsz velük, ahol „mezei” társuk előfordulhat.

Az eddig felfedezett „híres” szörnyek: Kronga hadúr, Koponyazúzó Emma, Sshreakza, Nitmák lord, Ébenuszonyú Tekla, Fehér Özvegy, Tissian sámánúr, Éjvadász, Toodrok Din, Uthan Teriadan, P. Vlagyimir, Fürge Maidena, Kíméletlen Ardo, Gyorsröptű Kabol, Lord Daramoula, Kromhol Xanathal.

Természetesen ezeknél a szörnyeknél új, érdekes és értékes tárgyakat is lehet találni, amelyek között vannak az eddigieknél jobb fegyverek is. Ezek sebzése nagyobb, valamint időnként vagy fixen valamilyen varázslatot lőnek ki magukból. Egy rövid lista, figyelemfelkeltésnek:

Nitmák penge

4D7+3-as vágófegyver, ad +4 támadást is, valamint ha a vágófegyver szakértelmed min. 25, akkor balkézben is forgathatod. Időnként vilámsújtást lő.

Din csépbadarója

4D7+3-as ütőfegyver, ad +1 támadást és +4 védelmet is, valamint ha az ütőfegyver szakértelmed min. 25, akkor balkézben is forgathatod. Időnként tüzesőt lő.

Daramoula pálcája

5D8-as mágikus ütőfegyver, fixen nekroman-ta csókot lő, és 20-as ütőfegyver szakértelemtől lehet forgatni. A halál elleni támadásokhoz ad +20 mentődobást

Hogy tudsz felkészülni a kalandozásokra?

Először is, „bemelegítésnek” ajánlott a két gyengébb területen szétnézni (esthar és bo’adhun). Ha itt megcsinálod a küldetéseket, isteni küldiket, összeszeded azokat a tárgyakat, amelyek növelik a max. életpontodat, a sebzésedet, valamint értelmesen elköltöd a fejlesztési pontjaidat, beszerzel jobb fegyvereket, akkor utána át lehet ruccanni a két keményebb területre is.

Mindenképpen ajánlott minimum egy 44+ és egy 28+ fegyverszakértelem. A két gyengébb területen egy nagy sebző varázslattal és ezzel már el lehet boldogulni. A pusztító végzet nagy előny. Ha nincs nagy sebző varázslatod, akkor a pszis vagy hm-ből fakadó haláltánc is nagyon megfelelő. Próbálj beszerezni minél több infót a szörnyekről, mivel a megfelelő FTV lista elengedhetetlen! Asylux csapda/méregfelhő III., valamint izomernyesztés használatával csökkentheted azoknak a szörnyeknek a sebzését, amelyek a puha ütésre immúnisak. Ajánlott spell még az elnyelés és az agytaposás, valamint az agybénítás I-II. Van ugyanis egy-két szörny, amelyik előszeretettel használ agytaposást, valamint olyan aranyos varázslatot, mint pl. az agyroppan-

tás, illetve durva speciális képessége van. Nagyon jó, ha már megvan a bo’adhun gyógyítás spell, valamint van nálad sok áldott kő, illetve a technikailag aurája varázslat folyamatos használata

Követendő/követhető taktikák

Ha sebző varázslatok nélkül meg tudsz ölni minden szörnyet, akkor a fő feladat az, hogy a bekapott sebzést kell csökkenteni. Ha nagy a védelmed, akkor ajánlott az asylux csapda/méregfelhő III., mivel a két gyengébb területen a szörnyek támadása 40-60 között mozog, így -20 támadás, és magas védelem mellett keveset fognak sebezni, illetve a gyengébbek el sem talál-nak. Ha a védelmed nem túl magas, akkor az izomernyesztés/puha ütés varázslatok javasoltak, sebzéscsökkentés céljára. Bizonyos lények immúnisak a puha ütésre, erre figyelni kell. Esetleg meggondolandó az, hogy egy nagy sebző varázslat mellett leverni minden szörnyet egy kör alatt, így kevesebb sebzést lehet esetleg összeszedni, mint két kör alatt egy puha ütött lénytől.

Ha sebző varázslat nélkül nem tudsz boldogulni, akkor a legjobb talán a tűzúr csizmával, tűzmágiával és rughar gyűrűvel megtámogatott tűzgolyó. Esetleg a 108-as labiban ingyen megtanulható, fixen 500-at sebző bo’adhun csapás, ami ráadásul teológia spell. Természetesen ezen taktikákat is lehet keverni, ezért nagyon fontos a megfelelő FTV lista.

Ha olyan helyre mész, ahol több szörny jön egymás után, és közben nem lehet gyógyítani (pl. tükörtorony, ősi rúnatorony), akkor ajánlott egyrészt a feltételes mászás kikapcsolása, másrészt valamilyen max. ÉP-re töltő tárgy felhőrpintése (pl. sötét ital, huddens elixírje stb.) közvetlenül a mezőn, esetleg olyan szörny idézése, amelyikből jelentősen lehet vámpirizálni, és így nekikezdeni a dolognak.

A két erősebb területen ezen taktikák nagy részét el lehet felejteni, mert 50. szinten már egymást érik a 3000-4000 ÉP-vel rendelkező szörnyek, amelyek támadása min. 85-90, megölésük haláltánc vagy pusztító végzet/sötét halál/káosz szava nélkül gyakorlatilag lehetetlen, ráadásul az árnytündéreknél a lények nagy részéből vámpirizálni sem lehet.

Mindenkinek jó vadászatot!

Nagy Zoltán

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

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

IMA A BÁVATAG GOLOMBÁROKÉRT

(259. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Aki bávatag golombárt öl, az 10D6 sebzést szenved el a csata végén.

Enciklopédia: Közösségünk úgy döntött, hogy Istenünktől jelet kérünk, hogy tetteink és cselekedeteink a céljaival egybe esnek, vagy tervei ellenére vannak. Ezt a Tudattavunkban felhalmozott energiákkal megerősített imába foglaltuk:

Sheran, Mindenható Úrnője a Természetnek, hallgass meg kérését hű szolgálódnak! A Természet őre it a Bávatag Golombárokat gátlástalanul pusztítják! Nem tudjuk megakadályozni az ellenük folytatott irtó-hadjáratot, mert mi kevesen vagyunk, ellenfeleink viszont számosan! A Golombárok nem képesek a Kalandozóknak egyedül ellenállni, és tudjuk jól, hogy a Te hatalmad sem végtelen, nem védheted meg személyesen mindet, de büntesd meg a gyilkosokat, ahogy régen tetted, a Nagy Tűz előtt! Fogadd újra kegyeidbe Golombár teremtményeit, hiszen nem ők tehetnek a Világ pusztulásáról, nem az ő bűnük, hogy nem tudták Dornodont időben megállítani. Tekints rájuk, mint hű szolgálóidra, kerted őreire, hiszen, mikor elfordultál tőlük, nem adták fel azt a hatalmas terhet, amit Golombár rótt rájuk. Kérünk téged, hogy jelezd nekünk ezzel a kis semmiséggel, hogy a megfelelő úton járunk, tetteinkkel a Te akarodat szolgáljuk! Erősítsd meg Hitünket, hogy helytállhassunk a harcban, amit a Természet pusztító ellen folytatunk! A Neved legyen áldott, a Természet Rendje pedig háborítatlan!

– IMÁTOKAT MEGHALLGATTAM, KÉRÉSETEKET TELJESÍTEM! – hangzott a válasz, és minket ez újult erővel töltött el... Tehát céljaink és tetteink Istenünket szolgálják.

Ezentúl aki megöl egy Bávatag Golombárt, arra lesújt Sheran haragja 10D6 sebzést okozva a galád gyilkosnak. Sheran hívei csak FT parancsal támadhatják meg őket, de árulásukért kétszeres árat fizet-

nek 20D6 sebződés formájában. A Golombárok senkit sem támadnak meg, akinek az agressziója kisebb hatnál.

Megjegyzés: Ez a képesség tömény móka, és szerepjátékosabb már nem is lehetne. Bár több ilyen képesség lenne...

SÖTÉT TEKERCSCS (260. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 2

Használati költség: 2 TU, 20 TVP, 20 VP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Egy átkozott tárgy létrehozása, amely képes szaporodni, és gonoszágypontot ad birtokosának.

Enciklopédia: A sötét tekercs egy írás, amely rúnái ősi, elfelejtett igéket és speciális szertartások leírását tartalmazzák. A szentségtelen igékre vetett akár egyetlen pillantás is megfeketítheti az aurádat! A sötét tekercset egyedül a Sötét Inkvizíció Apostolai készíthetik el, 2 TU, 20 TVP és 20 VP árán, egy grákóbőrből, egy csepp tinta felhasználásával. Ehhez az EK 260 <menyiség> parancsot kell kiadni (nem pedig készítt). A tekercs tulajdonosa, ha jó vagy gonosz jellemű, 1 gonoszágypontot kap minden 2 tekercs után, nem KT tagok 4 tekercs után. A tekercs kisugárzása olyan erős, hogy négyénél többet csak a KT tagjai tarthatnak maguknál (max. 8 darabot), de a négy fölötti tekercsek hatása náluk sem érvényesül. A mágikus tekercs nem dobható és nem pusztítható el szántszándékkal, mert a tulajdonos ilyen irányú gondolatait sugárzásával elnyomja, de ha úgy gondolja, hogy valahol nagyobb szükség lehet rá, oda akár magától is átvigrik. Egy sötét tekercs és egy aranypikkely megsemmisítik egymást.

Végezetül van a tekercseknek még egy érdekes tulajdonsága, tudniillik, hogy amíg a mennyisége a biztonságos határok között van, a szópókókhöz hasonlóan képes szaporodni. Ha senki sem háborgatja, 3 fordulónként megjelenik a tulajdonosnál egy új tekercs, amely azután ugyanúgy működik, mint az addigiak. (Megszorítás: A KT tagjai közül a tekercsek hatását csak az élvezheti [vagyis gonoszágypontot]

csak az kap], aki legalább 5 TU-t beleadott az éppen aktuális, fejlesztés alatt álló képességbe.)

Megjegyzés: Jópofa, szerepjátékos képesség, egy csipetnyi tappal, és egy lehetetnyi szivatással. Bár nem eredeti (mondhatjuk, az aranypikkely másolata), de ez is tetszik, hiszen versengést támasztott és megbolygatta a játékkörnyezetet.

A sötét tekercs sorszáma 535. Megszabadulhatsz tőle úgy, hogy átpattan, úgy, hogy szerzel egy aranypikkelyt, vagy úgy, hogy beleszel egy szopógödörbe – a megsemmisülés esélye ilyenkor 66%.

A JELVÉNY KITERJESZTÉSE

(261. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A karakter leírását módosítja.

Enciklopédia: Mostantól az Ars Magica Közös Tudat tagjait már könnyebb lesz megkülönböztetni egy átlagos kalandozótól. Az auránk lehetetnyi megváltoztatásával a KT jelvényéhez hasonló „ismertetőjellel” lettünk gazdagabbak, ami gyakorlati előnyt, illetve hasznot nem jelent, de így még nyíltabban hirdethetjük azt, ami minket összetart: a MÁGIA iránti feltétlen rajongást. [A játék szempontjából ez annyit jelent, hogy egy kalandozóval való találkozáskor a személyleírás, vagy a név után a megadott jelzők közül egyet kiválaszt a program és hozzáteszi a leírásunkhoz.]

Megjegyzés: Tipikus nulla pontos képesség, ami nem csinál semmit azon kívül, hogy a karakter találkozást színesíti.

LELKIFURDALÁS (262. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: 30-80% eséllyel bővülés/lopás után az eltulajdonított tárgyat a bűnös visszaadja.

Enciklopédia: Határozottan kellemes érzés, hogy patrónusaink figyelnek ránk! Mióta a tudatkúton keresztül gyakorlatilag állandó kapcsolatot tudunk tartani, és nem kell egyhuzamban a kommunikációra koncentrálni, mintha könnyebben emelnéd a lábadat. Egész lényedből árad a nyugalom és az erő érzése. Még álmodban is elkísér az érzés, vonásaid kisimulnak, olyan mélyen alszol, mint régen. Ez a nyugalom pedig a legmarconább tolvajban, és a legkaotikusabb bővülőben is fölébreszti a lelkiismeretét: „Lopni? Mikor így bízik a világban?” Máskor talán egy elfojtott kuncogás jelezte volna a gondolat második felét: „De hát istenem, ilyen az élet...”, de

ez a földöntúli nyugalom más. A sárkányok bélyege rajtunk van, ez pedig a lelkiismeret javára dönti el a vitát. Alapesetben 50% esély van rá, hogy sikeres lopás vagy bővülés esetén a tettes megbánja, amit tett, és sűrű bocsánatkérések közepette visszaszolgáltatja az eltulajdonított értéktárgyakat, de ez az esély egyre nő, ahogyan egyre közelebb kerül sz a sárkányokhoz: kezdetben 30%, de minden, az aktuális képességbe befeljesztett TU 3%-kal emeli, egészen 80%-ig.

Tolvajlás esetén, mivel megkönnyebbült a ránehezedő teherből, a tettes aurája is visszanyeri az eredeti állapotát (+1 jószág). [Megjegyzés: a lopás/bővülés ténye megtörténik, tehát a lopás illetve a teológia fejlődik tőle, valamint sikeres akcióként is könyvelődik el – elvégre sikerült, csak éppen valami közbeszólt.]

Megjegyzés: A lopást és bővölést sokan utálják, azt hiszem a legtöbb játékosnak megkönnyebbülés, hogy legalább KT képességből tehet valamit ellene. Érdekes, hogy az alacsony pontérték ellenére, mégis kevesen fejlesztenek ilyen képességet, inkább a tápra mennek – ez is mutatja, hogy a lopás annyira nem nagy probléma.

A REND KITERJESZTÉSE

(263. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 5 TPV

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Az Igaz Barátok Rendjének kiterjesztése, lehetővé teszi tárgyak és információ átadását, ezenkívül „renitens” tagok eltávolításának lehetőségét.

Enciklopédia: Tudatotok már régóta tudja, hogy a Rend csak félkarú óriás lehet mindaddig, míg minden más típusú barátsággal ellentétben csak adni tudtok barátaiknak, de viszonzást tőlük csak ritkán kaphattok. Hiszen az Igaz kapcsolatok alapja a kölcsönösség. És ezen igények megjelenésére illetve erősödésére a Rendet életrehívó Tudatotok csupán egyetlen módon válaszolhatotok, annak kiterjesztésével.

Ennek hatására mostantól te is kaphatsz a Rend tagjaitól tárgyakat, illetve információkat tudatkinézis segítségével. Mivel a tudatkinézishez mindenki a saját Közös Tudatának erejét használja, ezért a hatótáv, illetve TU költség mindenkinek a saját KT-ján belüli szokásos lesz.

Ezenkívül mostantól képesek vagytok korlátozott ellenőrzést gyakorolni a Rend tagjai fölött. Időről időre jelennek meg a Rendben olyanok, akiket nem az itt tapasztalható szellemiség, hanem sokkal inkább a várható előnyök csaltak közeték. Mivel az ilyen elemek tudata nem kötődik szoros kötással a

Rendhez, ezért azok a Rend szellemiségéről könnyedén leválaszthatóak. Mostantól az EK 263 <kalandozó> 1 parancs segítségével leválaszthatod a Rendről a bele nem illő tagokat 5 TVP árán. Ilyenkor az adott tag megszűnik a Rend tagja lenni – de nem veszít 10 max. ÉP-t – és mindaddig nem is válhat újra tagjává (de BA 9141 parancsot kiadhat, és azt következmények nélkül törölheti), míg ezt egyik tudatársad vagy akár te egy EK 263 <kalandozó> paranccsal nem engedélyezed, 5 TVP árán.

Megjegyzés: Az első képesség (Igaz Barátok rendje, 204. képesség) után törvényszerű volt, hogy jön a következő lépcső, amely egy, a KT létszámnál nagyobb közösség létrehozását tűzte ki célul.

A MONOLIT IMÁDÁSA (264. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Mostantól lehetőség van Chara-din monolitjainak építésére.

Enciklopédia: Egyik nap arra ébredsz, hogy istened, a nagyhatalmú Chara-din mennydörgő hangját hallod a fejedben: „Hívem, indulj, és építs számomra monolitokat!” Mielőtt még a kérdés megformálódhatna, máris megkapod az instrukciókat, hogy hogyan és mit is kell tenned. A monolitok istened hatalmát, és így a tiédet is növelik! Már előre remegsz az izgalomtól: vajon mi lesz akkor, ha elegendő monolitot emeltek, hogy megnyíljanak az ég csatornái, és a Sötétség elérkezzen? Nem tudod pontosan, istened mire gondolt, amikor azt mondta, „elegendő”, és mire gondolt azzal, hogy „a Sötétség elérkezik”, de mindenesetre nagyon izgalmasan hangzik a dolog. [Megjegyzés: a monolitok építése papi rangodat növeli, annyival, mint egy IM parancs.]

Megjegyzés: Ez a KT képesség nem más, mint egy fejlesztés behelyezése a játékba, amely ettől kezdve bárki számára hozzáférhető – és persze megfelelően megbolygatta a kedélyeket. Mindenesetre, Chara-din hívei előtte se örvendtek töretlen népszerűségnek, és ezen ez a képesség sem változtatott – de azt hiszem, ez nem zavarja őket, sőt. Kiegészítésképp álljon itt a Chara-din monolit enciklopédiája is, amit csak annyival szeretnék kiegészíteni, hogy a monolitok káros hatását most már egy későbbi fejlesztés, a művészi porolit is semlegesíti.

CHARA-DIN MONOLITJA (534. TÁRGY)

Egy öt méter magas, fekete, fenyegető csiszolt kőtömb – ez Chara-din monolitja. Chara-din hívei (vagy szolgálói) építették, istenük parancsára. A monolit félelmetes mágikus erővel bír: elszívja a környezetében tartózkodók mágikus energiáját, így a

Chara-din hívőket kivéve mindenki elveszti a regenerált varázspontjai felét, a Chara-din hívők viszont dupla VP-t kapnak (ez a hatás nekrofunnal és más duplázó hatásokkal nem adódik össze). A monolit felépítése 100 TVP-be kerül, és az ÉP 534 parancsot kell kiadnod hozzá. Az építkezést egyszerre kell elvégezned, tehát 99 TVP elköltésével az építkezés semmit nem halad! [Tehát ha nem tudod egyből felépíteni, a parancsot végre sem hajtod.] A monolit tengeren, lakott területen és mocsáron kívül bárhol megépíthető. A monolitot bárki rombolhatja a „Zan Indukátor és egyéb, az emberiség egészére káros dolgok Pusztítása”: ZIP 534 100 parancsral. Ekkor 100 TVP elköltésével teljesen lerombolod a monolitot. Ha kevesebb TVP áll rendelkezésedre, a parancs nem hajtódik végre.

LEVITÁCIÓ (265. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A másznivalókhöz nem kell mászóeszköz.

Enciklopédia: A hierarchia magasabb fokán álló drowk képesek mentális erejük segítségével mozogni a levegőben, azaz levitálással leküzdhetik a mászás nélkül el nem érhető magasságokat. Sajnos hosszú távú repülés így nem oldható meg, de különböző tereptárgyak már könnyedén, mászóeszközök nélkül meghódíthatóak. Ezentúl nem lesz szükséged kötélre, mászókampóra stb., csak koncentrálnod kell, és fel (le) lebegsz oda, ahova csak akarsz. Persze azért megfelelő mászás szakértelem szükséges, mert anélkül nem találnád meg a megközelítendő objektum bejáratát, ill. nem volnál képes bemászni rajta. A levitáció használatához az EK 265 parancsot add ki, de automatikusan bekapcsol feltételes mászás esetén is.

A képesség használatához legalább 3 hatalomponthoz kell lennie!

Megjegyzés: Azt hiszem, ez a képesség inkább szól a szerepjátékról, a legendás dark elf képesség, a levitáció játékba juttatásáról, mint a tápról. A táposabb másznivalóknál persze hasznosabb lehet a mászóeszköz megspórolása, de itt inkább arról van szó, hogy egy drownak képesnek kell lennie a levitációra. :)

SAVLEHELET (266. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: 10 ÉP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Támadó képesség, amely nem VP-ből, hanem ÉP-ből működik.

Enciklopédia: A Közös Tudatotok egy újabb lépcsőfokát érte el a testi tökéletesedésnek. Az alakváltók már eddig is képesek voltak a természet csodáinak lemásolására, de mostantól már elérhetjük azt a felemás állapotot, hogy a szörnyek egyes tulajdonságait a teljes átváltozás nélkül használhatjuk. Elsőként a savleheletet választottuk, mivel ilyen elevenen él bennünk egy-egy elvesztett páncél emléke. Hogy ez pontosan mit is takar? A savlehelet úgy működik, hogy feladva (!) a varázslat használatot, helyette savat köpsz ellenfeleidre. A sebzése a befejelesztett TU-idtől függ, de ennek határt szab a tudásszinted. A savlehelet varázslatként működik, de használata nem VP-be, hanem ÉP-be kerül. Hivatkozási száma 225, tehát pl. a TV listádba a TV 225 paranccsal rakhatod be. Költsége: 10 ÉP.

Megjegyzés: A savlehelet tulajdonképpen egy speciális „támadó varázslat”, amely a kalandozó minden szintje után D5 sebzést okoz, amelyet mentődobás felez. Előnye, hogy VP-t nem kell rá költeni (az ÉP költség elhanyagolható), így ha elfogy a varázspont, akkor is lehet lőni mindenre.

A SZÜRKEÁLLOMÁNY KITELJESÉDÉSE (267. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 4

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: TF-elés 15%-kal gyorsabb fejlődést jelent.

Enciklopédia: A közös tudat ereje és összefogása neked, a Pszi mesteri használójának lehetővé tette, hogy szürkeállományodat az eddigieknél jobban használd ki. Mostantól, amikor aktivizálsz a szürkeállományodat, nemcsak az egyéb szakértelmeid fejlődnek 15%-kal jobban, hanem a tulajdonságaid is. Példa: egy TF 2 40 parancs hatására az IQ-d 46 TVP-nyit fog fejlődni. A képesség hatása természetesen összeadódik egyéb, a tulajdonság fejlesztés hatékonyságát növelő tárgyak hatásával.

Megjegyzés: Klasszikus nyerstáp képesség, amely egyébként illik a kifejlesztő KT image-éhez.

ÖRDÖGI JEL (268. TUDAT KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 1 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Egy előre meghatározott szöveg hozzárendelése egy célpont kalandozóhoz.

Enciklopédia: Sajnos olyan sok kalandozó vívta már ki az Ördögi Kör haragját, hogy nincs lehetőségünk mindegyiket érdemei szerint jutalmazni. A kasztroplanáris tér azonban lehetővé teszi

arra, hogy a „utalmazandó” karaktereket megjelöld, ezáltal másra bízva, hogy érdemei szerint foglalkozzon az arra rászolgálókkal. Ehhez nem kell mást tenned, mint megidézned egy apró lidércet (denevérszárnyas koponya képében ölt alakot), aki a célpontként megadott kalandozó nyomába ered, és bár fizikailag képtelen neki ártani, fennhangon fogja fünek-fának hirdetni a rábízott szöveget. Mindehhez az EK 268 <kalandozó> <szövegszám> parancsot kell kiadnod 5 TVP-ért és 1 TU-ért. Ha nem adsz meg szövegszámot, akkor a lidércet visszaküldöd a saját síkjára, azaz törlőd az eddigi szöveget (a lidérc egy idő után magától is visszatér hazájába). Az ördögi jelet nem rakhatod magadra, és az utolsó hét jelet nem lehet kristályfolyadékkal eltávolítani.

A szövegek az alábbiak lehetnek (az utolsó ötöt csak a KT vezetőjének engedélyével használhatod – ha szeretnél a Kör tagja maradni):

- 1) Aki értesíti a KÖR-t, hol látta ezen alakot, jutalmat kap!
 - 2) Mindenki jutalmat kap, aki keresztbe tesz ennek az alaknak!
 - 3) Vigyázat, ez az alak megrögzött tolvaj!
 - 4) Hajajj, hajajj, mindjárt bűvölés áldozata leszel...
 - 5) Látod a homlokán a JELET? Ugye nem akarsz te is így járni?
 - 6) Ezt a figurát az Ördögi Kör Átka sújtja.
 - 7) Éljen az Ördögi Kör magasztos dicsősége!
 - 8) Az Ördögi Kör téged is vár a soraiba! Van még helyünk számodra is.
 - 9) Ha tudod, tudatcsatázd le ezt az alakot!
 - 10) Ennek az alaknak a skalpjáért az Ördögi Kör NAGYON SOKAT fizet.
 - 11) Ez az alak azt hitte, szembeszállhat a KÖRrel a kasztroplanáris térben...
 - 12) Ez a kalandozó mások munkája árán jutott ide!
 - 13) Tudod milyen egy rabszolga? Nézz erre az alakra!
 - 14) Ez a kalandozó az Ördögi Kör védelme alatt áll!
 - 15) Eme fickó az Ördögi Kör „aranyfokozatú” fejlesztője!
 - 16) Ez a személy az Ördögi Kör tiszteletbeli tagja.
 - 17) Ez az alak most tölti büntetését, mert súlyosan vétett a Kör elvei ellen.
 - 18) Nem semmi! Ez az egyén az Ördögi Kör Obszidiánrendjét viseli.
 - 19) Húúúhaaaa! Ez nem akármilyen Ördögi Kör Éj Rendjének birtokosa!
 - 20) Azannnyyaaaa! Látod a mellén az Ördögi Kör Fekete Gyémánt keresztjét?
- Megjegyzés:** Még egy polgárpukkasztó képesség az Ördögi Körtől – azonban, mint minden ellen, ettől is véd a nagyobb tudatpajzs.



Mi, átlagos Tf-esek...

Immár tíz éve létezik a Túlélők Földje. Hosszú idő ez még történelmi távlatként tekintve is, és nagyon hosszú egy ember életében. A TF egy jelenség, olyan fogalom, amelyről mindenkinek van ilyen vagy olyan véleménye. Hogy milyen sokfélék is vagyunk? Csokorba szedtem a mai kis világunk lakóit azon viszonyuk alapján, melyek hozzánk, TF-esekhez köti őket. A cikk első fele tehát RÓLUK szől: azokról az emberekről, akik nem tartoznak bele a Ghallát tapodó karakterek vidám, morcos, csalódott és elégedett gazdijainak szűk, és talán túl zárt csoportjába.

A közömbös

A kívülállóknak legnépesebb csoportja. A *közömbös* halott már a Túlélők Földjéről, de nem érdekli a téma. A fantasy, mint műfaj, idegen számára, nem köti le, és nem érdekli a témát. Hallott már A gyűrűk uráról, bár nem olvasta; látta viszont Harry Pottert, s ezt a két mozi össze is hasonlítja, lelkesen elemelve, hogy melyik miért nem tetszett, miért volt csalódás. Ha bátoritanul megjegyzed, hogy ez a két film talán nem egy kategória, csak néz rád bután, mert épp most akart belemélyedni a TV-ből ismert Herkulesre és hasonló bővíra...

Főbb jellemzők: nincs véleménye.

Idézet: „...hát... engem nem igazán érdekel ez a téma, de...”

A gúnyos

Meglehetősen gyakori egyed. Szinte minden TF-es környezetében előfordulnak belőlük páran. Nem tudja mi is az, de hallotta már tőled, vagy társaidtól a *forduló* kifejezést, s rájött, hogy kulcsszó ez az életünkben. Előszórettel használja is tehát. Fogalma sincs a játék lényegéről, de hajlandó érdeklődőnek mutatkozni, ha erről részleteiben is beszélni akarsz. Mindez azonban csak látszat! Csupán azért teszi, hogy a legelső alkalommal beleszúrjon valamilyen gúnyos megjegyzést a monológba, igyekezve nevetségessé tenni Téged, és a hobbidat a jelenlévők szemében. A gúny általában a tudatlanság jele, de ha felismered, próbáld elkerülni a *gúnyost*. Fajunk egyik legádázabb ellensége ő!

Főbb jellemzők: ha meglát, arcán lenéző mosoly terül szét.

Idézet: „...na, mi van a Hadak Útján..?” vagy: “...na, hányadik szintnél tartasz?”

Az érdeklődő

Szintén gyakori példány. Az irántad érzett tisztelete, vagy barátsága tartja vissza attól, hogy az első két csoport valamelyikéhez tartozzon. Ha fordulót olvasol, vagy telefonon, esetleg személyesen a TF-ről beszélsz, s ő ennek tanúja lesz, udvariasan érdeklődik karakteréről, céljairól. Már túl van az általános ismertetőn, amit Te tartottál neki *erről az egészről*, s kifejtette, hogy ő miért is nem játszik. Az érdeklődő olvasott már fantáziát, és általában játszott már klasszikus RPG-vel számítógépen. Tudni véli, hogy mi is a TF, ezért ne beszélj neki a játék mögöttes tartalmáról és a világról. Felszínes ismereteit a részletekre vonatkozó kérdésekkel leplezi. Óvatosan bánj vele, mert nagyobb társaságban könnyen pártol a *gúnyos* táborhoz.

Főbb jellemzők: ha találkoztok, nem mulasztja el megkérdezni, hogy tanultál-e mostanság új varázslatot, vagy siet megosztani Veled legújabb fantasy film-, PC-s játék- vagy könyvméniét.

Idézet: „...jaja... és olvastad a ...” vagy: „Ismered a xxx játékot? Nem? Nagyon állat...”

Az elitelő

Szerencsére hazánkban nem őshonos, ritka faj, de létezik. Meglepően sokat tud Rólunk, de nem tesz különbséget a szerepjáték, a számítógépes játékok (konzoljátékok) és a TF közt. Általában vallásos és/vagy társadalomtudományokban jártas. Amit tud, azt vagy rosszul tudja, vagy félremagyarázza. Legtöbbször nem szándékos a rosszindulata, és a legtöbb esetben megpróbál lebeszélni hobbidról. Beszél arról, hogy ez mennyire veszélyes, elsősorban a tinikre. Hogy már többen voltak, akik beleőrültek ebbe... A TF-találkozórról hallott, vagy ha beszélsz róla, szeánsznak titulálja. A TF-eseket visszatérően, és következetesen szektának nevezi. Ha személyesen ismer, féltőn, és kicsit amolyan *nagyon-hülye-vagy-de-én-azért-szeretlek*-stílusban be-

szél veled. Ha még nem töltötted be a 18-at, előfordul, hogy könnybe lábadt szemekkel simogatja meg a fejed, és féltőn ölel keblére...

Főbb jellemzők: a téma felbukkanásakor hirtelen előtörő, heves ellenreakció; nagyfokú érzelmi töltöttség.

Idézet: „...teljesen, abban a másik világban...” vagy: „...nem normális dolog ez...”

A családtag

Ezzel a csoporttal így vagy úgy mindannyian szembekeverültünk már. Ide tartoznak a félretolt barátnők és feleségek; az unatkozó gyerekek; a legjobb esetben nem az *elítélők*, vagy a *gúnyosok* csoportjába tartozó nagyszülők, vagy apósok-anyósok; és szinte mindenki, aki rokonságban áll Velünk. Általában sokallják a „kidobott pénzt, amit a játékra költesz”. Elég sokat tudnak a TF-ről, és árgus szemekkel figyelik a hangulatot, félnék egy-egy elcsesztett forduló miatt elcsesztett napod indulatos, esetleg dühös hangulatától. A *családtag* kénytelen elfogadni, hogy nem tud Téged megváltoztatni, és ez dühíti. Másodlagosnak, mellőzöttnek érzi magát. Féltékeny a TF-re, vagy utálja azt. Ha hosszú távon TF-es akarsz maradni, nem árt jóban lenni ezzel a fajjal.

Idézet: „Inkább a gyerekek foglalkoznál ennyit!” vagy: „Téged nem is érdekel más, csak a TF!” vagy: „Na mi van, rossz fordulót kaptál?”

A fenti csoportokba tartozó egyedet összefoglaló néven *kívülállók*-nak nevezzük. Köztünk, TF-esek közt is vannak azonban jól elhatárolható, elkülönülő csoportok, bár ezek metszetei, s e metszetek variációja szinte végtelen. Ha valaki e cikk olvasásakor magára ismer, az valószínűleg nem a véletlen műve.

Az éljátékos

A játék kezdete óta játszik, legalább egy karakterrel. Első igyekszik lenni mindig, mindenhol. E csoportból kerülnek ki az új fejlesztések felfedezői, az új területek, labirintusok első úttörői. Nem csak magas fordulósámú karaktere van, hanem kitenyésztett, mesterségesen puffasztott, matematikailag optimalizált karaktere is. Életének egyik legfontosabb eseménye az Olimpia. Számon tartja a potenciális ellenfeleket, készül ellenük, s mivel az ellenfél irányítója is e csoportból kerül ki, gyakran személyesen is ismerik egymást, és tartják a kapcsolatot. Az *éljátékos* mélyen lenézi azokat, akik véletlenül valami nagy *táphoz* jutnak, és ezt irigyli tőlük. Ha valami csak kicsit is hátrányos a számára, azonnal reklamál. Számátalan tétele virít az eladásra kínált tárgyak li-

citjei között. Karaktere(i) *fulltáp szerelésben* (szakzsargon - a szerk.) virít(anak).

Főbb jellemzők: előfordulási helyei: budapesti szerepjáték- és kártya klubok; TF-levelező lista és IRC; TF-találkozóan a pódiumon, és az aukción tolongók első sorában.

Idézetek: „Benne van a hyperben” vagy „...beszéltem Miklóssal...”

A kezdő

Ritka, kiveszőben lévő faj. Szinte bármikor, bárhol találkozhatasz vele. Általában fiatal, tini. A TF-ről tapasztalt játékostól hallott, vagy olyantól, aki már nem játszik (lásd lentebb). Tele van lelkesedéssel. Gyakran ír az Alanori Krónika apróhirdetési közt pár soros levelet. Sokszor kér segítséget, amit általában nem kap meg Tőlünk. E faj egyedei csak nagyon ritkán érik meg az *átlagos TF-es* életkort, s gyakran állnak meg még ezen örömteli fejlődési szakasz előtt, és válnak jó esetben a már tárgyalt *érdeklődővé* esetleg *családtaggá*. Mivel veszélyeztetett faj, nekünk *átlagos TF-eseknek* kötelességünk (lenne) óvni e kedvezőtlen változástól őket.

Főbb jellemzők: TF-találkozóan tanácstalanul ácsorgó, vagy céltalanul lődörgő tini.

Idézet: „Hogyan lehet varázslatot tanulni?”

A karakterhalmozó

Ez a csoport szinte minden más csoporttal alkot met-szetet. A *karakterhalmozó* ritkán játszik csak a TF-en. Általában az Ősök Városán, vagy a Káosz Galaktikában is van karaktere. Online-, konzol- és PC-s játékokon edzi magát. Gyakran játszik gyűjtögetős kártyajátékot is. Kiterjedt ismeretségi körrel rendelkezik, folyton üzle-tel valmit, folyton intézkedik. Karakterei között találha-tó legalább egy *éljátékos*. Jelentős összeget fordít a TF-re, és más játékokra. Közülük kerülnek ki a *veteránok* felvásárlói, és a *rabszolgatartók* egy része is (lásd lentebb). Mindig, minden újdonságról, fejlesztésről, BUG-ról tud. A Játékvezetőt ismeri, és gyakran keresi meg kérdéseivel.

Főbb jellemzői: folyamatos munkahelyi netkapcsolat; e-mailjeit általában *éljátékos* nevében írja alá, akkor is, ha nem az a karakter „beszél”.

Idézet: „...csináltam <karakternév>-el, de <karakter-név>-el már ezen rég túl vagyok...”

A rabszolgatartó

A *karakterhalmozók* részhalmaza. Manapság - hála az egyre szigorúbb megszorító intézkedésnek - számuk erőteljesen megfogyatkozott. Gyakran vásárolnak akár

forintért is karaktert, csupán a nála lévő tárgyak, fegyverek esetleg pusztán a térképen való pillanatnyi helyzetük miatt is. Általában megideologizálja rabszolgája létezését, és erőteljesen tiltakozik, ha valaki nevén nevezi csoportját. Gyakran használ női karaktert rabszolgaként, elsősorban az utódnemzésben elfoglalt helyettesíthetlenségük miatt.

Főbb jellemzői: a rabszolga karakter gyakran lábbeli, vagy páncél nélkül mászkál. Csak ritkán ér el magas papi rangot (ha egyáltalán van szimbóluma).

Idézet: „...persze, hogy adok, majd szerzek másikat...”

Az egyke

Gyakori fajta, az egyik legnagyobb csoportot alkotja. Mint neve is mutatja, csak egy karakterrel játszik. Általában ennek nem anyagi okai vannak. Kalandjait személyes élményként éli meg. Óvja, vigyázza és természetesen lehetőségeihez mérten *tápolja* karakterét. Az Aukciós Ház ügynöke törzsvendég nála, és szinte minden TF-találkozóan megjelenik. Sok más csoporttal alkot metszetet, így gyakran válik az *egyke kezdőből egyke éljátékos*. Sajnos a *veteránok* jelentős része is közülük kerül ki. Az *egyke* általában hosszasan tervezi fordulóját, azt többször is átírja, míg végül postára adja. Fordulóit gyűjti, rendszerezi, statisztikázza. Gyakran veszi fel karaktere nevét becenévként, és gyakran szólítják e néven, vagy karaktere teljes nevén őt barátai, más TF-esek.

Főbb jellemzői: általában nem lehet külsőre megkülönböztetni az *átlagos TF-esek*-től.

Idézet: „A legutolsó fordulóban ezt meg ezt csináltam...”

A veterán

A *veterán* sajnos már nem játszik a TF-en, de rengeteg tapasztalatot gyűjtött össze aktív korszakában. A játékkal a legkülönbözőbb okokból hagy fel, ez lehet pénzügyi, vagy egy *családtag* negatív hatása. Tekintélyes ismeretségi körével továbbra is tartja a kapcsolatot, de „kiüregedett” karakterét általában átengedi aktív barátjának, s bár nem ír UL-t, bele-bele szól kedvence dolgába. Aktívan levelez a TF-listán, és más fórumokon. Jelentős szerepet vállal a *kezdők* felkutatásában és elindításában. Olvassa az AK-t, és előszeretettel nosztalgiazik TF-es dolgairól. Gyakran válnak *veteránná* az *éljátékosok*, és a játék kezdetekor nagy nevet szerzett karakterek irányítói.

Főbb jellemzők: csak nagyon kevés dolog választja el attól, hogy *kívülállóvá* váljon. De általában harcol ez ellen.

Idézet: „En abbagyattam, mert...”

A hezitáló

Még *átlagos TF-es*, de félig már *kívülálló*. Ritkán lép, és rendszertelenül, ezt a pénzügyi fogja. Lassan, de következetesen megszakitja kapcsolatait ismeretségi körével, de csak ritkán teszi ezt tudatosan. Lemaradását szégyelli, ha szóba kerül, mentegetőzik. Saját maga előtt sem meri bevallani, hogy legszívesebben tovább játszana, de valami már nem olyan, mint régen volt – mondja. Sajnos elég népes csoport az övék, s valószínűleg mindig lesz utánpótlásuk. A *hezitáló*ból gyakran válik azonban *egyke*, ha kedvező hatások érik. Ha odafigyelünk rá, mi *átlagos TF-esek*. Ha segítünk neki átbilenni a holtpontra, és célokat, feladatokat, sikerélményt adunk nekik.

Főbb jellemzői: elmarad a TF-találkozókról, lemondja az AK-előfizetését, csak a legnagyobb fordulóját számú karakterével lép, és azzal is ritkán.

Idézetek: „...különbön az összes karakteremmel abbagyom a TF-et!”

Végül nem maradt más hátra, mint hogy beszéljék Nektek Rólunk, Az átlagos TF-esekről. Mi természetesen lépünk karaktereinkkel, és odafigyelünk a TF-en zajló eseményekre. Ha tudunk elnézően bánunk a *kívülállók*kal, ezen belül is folyton harcunkat vívjuk a *családtagjainkkal*. Kiizzadjuk a zsetonokat, és húzzuk a szánkat, ha áremelést jelentenek be. Ha tudunk, elmegyünk a TF-találkozókra és a KT-gyűlésekre. Aktívan fejlesztjük az aktuális képességet akkor is, ha reménytelenül kevesen vagyunk aktívak a Közös Tudatunkban, amit természetesen saját kis családjaink érzünk. Segítünk más átlagos TF-esnek, tárgyakkal, infókkal, pénzzel. Tartjuk egymásban a lelket telefonon, levelező listákon és persze a TF-találkozókon. Egymás társaságából merítünk erőt ahhoz, hogy ellent tudjunk állni a *kívülállók* nyomásának, hogy ne váljunk *hezitálóvá*, s végképp ne *veteránná*. Nekünk fontos dolog a TF, talán a legfontosabb minden dolog között. A játék miatt is az, de talán a karakterek miatt fontos igazán. Mert lényünk, lelkünk egy kicsi részét születtük, éltük beléjük, sikereinket, tartásunkat, szeretetünket és bizalmunkat merítjük az ő sikereikből kudarcaikból, élményeikből. Talán tudathasadásoshoz közeli állapotnak minősíteni egy némely *kívülálló* ezt a gondolatot, de *mi, átlagos TF-esek* az életünk egy részét, egy második (vagy első?) vetületét ott éljük együtt Ghallán, a Világégéstől perzselt, Istenek által őrzött, csodálatos kis világon, a Túlélők Földjén.

Jancsár János

HÉ' Legyél Te is BUNKÓ!

A nagy múlttal rendelkező Vasalt Bunkók KT tagfelvételt hirdet mindazon kalandozók számára, akik:

KT választás előtt állnak,
beleuntak régi, haldokló KT-jukba és szeretnének egy működő, szerepjátékos KT tagjai lenni,
vagy egyszerűen csak annyira gyűlöli Ghal-la élősködőit, a quwargokat, mint mi.

Amit kínálunk:

13 kifejlesztett képesség, így csak magadnak fejlesztesz.

KT szintű és szövetségi e-mail levelező listák.
Rendszeres infókör (mert a tudás hatalom).
KT szintű, olimpia jellegű rendezvények, vetélkedők.

Amennyiben ajánlatunk elnyerte tetszésedet, keresd a Főbunkót, Thoron-Laure-t a (#2156)-os mentális számon, az angyalj@freemail.hu e-mail címen, vagy a 70-332-8875 telefonszámon, vagy bármelyik másik, „eltaposott quwarg” emblémát viselő kalandozót.

Emlékezés:

Halk, lopakodó léptek zajára ébredtem.

– Már megint egy tolvaj! – gondoltam magamban, és felkészültem arra, hogy elkergessem. Kotorászás hallatszott, én pedig megszorítottam a szabályam markolatát.

– Arra semmi szükséged! – hallottam a mély, szokatlanul torokhangú, namír beszédet. Erre persze felnéztem. Egy hatalmas, koromfekete, agyaras démon piszkálta a tüzetem. Nem ijedtem meg tőle, valahogy ismerősnek tűnt.

– Már hetek óta kereslek, Eryona – mondta, mielőtt bármit kérdezhettem volna.

– Honnan tudod a nevem? – tört fel belőlem a kérdés. Elmosolyodott.

– Emlékezz! – Így szólt, és nyakamba akasztott egy medált.

Felrémlett előttem egy harci tábor, tele ezekkel a démonokkal. Éppen valami ünnepség folyt, melynek keretében megjutalmazták a legjobb katonákat.

– Zoodroo Tint! – kiáltotta a szertartást vezető, hatalmas termétyű lény. Erre egy másik, a trollokéval vetekedő démon lépett az emelvényre, ahol valamiféle jutalmat kapott, majd leléjt.

– Wuuhr Doon! – szólt ismét, s most az előbbi beszélgetőtársam lépett ki mellőlem. Mellőlem? Én is itt állok? Miért nem ölnék meg?

– Eryona Saroon! – S éreztem, hogy büszkén elindulok felfelé. Ekkor hirtelen egy csatamezőn találtam magam, kezembem szablyával, fejemen sisakkal, ahogy éppen rohamra indulok a sereg egyik alakulatával. A hatalmas seregbe rontottunk, s míg a többi démon lefogalta őket, mi az ellenség vezetője, egy csillogó páncélú lovag felé indultunk. Őt a testőrei megpróbálták ugyan védeni, ám az összeszokott osztag pillanatok alatt megtörte őket, és a vezető feje a porba hullt.

A kóborlásaim előtti időkre nem, vagy csak homályosan emlékeztem, még a Tűzre sem. Inkább csak sejtéseim, érzéseim voltak, de ezekről éreztem, hogy az én emlékéim. Ekkor eszembe jutott, hogy mi történt velem az imént, és körülnéztem. De a démon eltűnt, én pedig elaludtam, mint akit fejbe vágtak.

Eryona (#5250)

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOŁ:

- ♦ találkozhatasz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
- ♦ nem néznek bolondvniak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
- ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdész,
- ♦ 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 fő-olvasó találkozók vannak,
- ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!)
- ♦ szinte mindent megtalálász, ami a jó játékhoz kell.

EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.

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



Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

**Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00**



TÜLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT. KONTAKT

□ Egy kezdő alakváltó várja kaposvári túlélők jelentkezését mentálban.

Laverian (#5030)

□ Hát már egy gonosz lelkületű sincs erre, nyugatra? Mindenhol jók, semlegesek. Hol vannak az igaz hívók? Qvill vagy Shaddar környékén van egyáltalán gonosz? Bár ahogy elnézem, a sok újonc, akit a novemberi AK-ban láttam, mind az undorító jó istennek áldozott be. Miért? Egyedül köszölök itt a jók tengerében. Legálább egy kalandozó írjon, akinek normális istene van!

Arusso Strequilen (#2879)

□ Kalandozótársaim! Aki Qvill környékén jár és hajlandó lenne kommunikálni velem, az írjon! Ugyanis már végig jártam a várost, és két emberrel találkoztam. Csak hogy elég szótlanok voltak, így lopni próbáltam tőlük. Persze jött a police, és lecsuktak. De ha mostantól bárki, viselhet bármilyen szimbólumot, nem lesz barátságos velem, attól ellopok egy tárgyat. Ugyanis direkt a játék kedvéért feltuningolom a lopást, és jaj annak, aki nem elég éber. Úgy-hogy Qvill környékén rettegjétek, egy tolvaj van köztetek.

Arusso Strequilen (#2879)

□ Láttam egy fekete, copfos hajú, zöld szemű, fekete bőrű, elf férfit. Agglomerátor, protein fecske, púpos burástya trófeás, szöges buci+parittyá, és jó jellemű. Nem tudom miért bújtam el előled, de ha magadra ismersz, írj mentált és harcoljunk! Kíváncsi vagyok mire képes egy jó jellemű. Viszlát az árnyékvilágban:

Arusso Strequilen (#2879)

SZERELM

□ Magas, vékony testalkatú, humoros és jóképű férfi keresi élete párját. Vemhes Guppi, egy vörös, tüsi hajú, szürke szemű, bronzbőrű, alakváltó vagyok. A 37. évetem taposom. Az elérhetőségeim már csomósor megjelentek.

(#4528)

SEGÍTSÉG

□ Sziasztok! Lenne pár kérdésem. Hogyan lehet pókvadászt élve elfogni? Illetve ha valaki tudna úgy áthaladni pár jótanácsot adni a szörnyek eljéteével, elfogásával kapcsolatban, annak örülnék. Van valami jó recept az elfogásra? Más. Mosolygó rettetet hol lehet fellelni? Muszáj lenne találkoznom egy efféle szörnyeteggel. Gatin környékén van valakinek eladó rákfatty váladéka, illetve spiritusza? Kénnél nagy mennyiségben, arannyal fizetnék. Köszö és sziasztok!

Vergas (#5962)

SZÖVETSÉGEK. KT-K

□ Helló elfek! Végre valaki, akinek nincsen KT szimbólum a ruhájára festve! És nincsen undorító jó jelleme sem. Néi! Várj, ne menj! Hallgass

APRÓK

meg! Tudom, sokan mondták már ezt. Nekem is sokan mondták. Engem sem érdekelt, mint látom, téged sem. Egészen addig nem, amíg egy ősi népről kezdtek beszélni, aminek a neve drow. Sötét elfek, Obsidiántündék. Most húzod a szád, de nézz magadba! Nem látod? Te is vágysz a hatalomra, arra, hogy féljétek neved. Ha a felszíni elfekhez állsz, akkor ezt nem éred el. Erős lehetsz, de nem hatalmas. Nem félnék majd tőled! Nem szorol össze a törpe kovács gyomra, ha egy erdei tündér repked körülötled. Most távozz, és ha meggondoltad, akkor keress meg! 7100 Szekszárd, Ezerjő u. 46, Cziky Csaba, czikycs@freemail.hu Üdv!

Morgan Le Fay (#3123), a Drow

□ KT választás előtt állók! A Vasalt Bunkók KT tagfelvételt hirdet! Egy nagy múlttal rendelkező, jól működő KT vár 13 kifejlesztett képességgel, aktív tagsággal, KT szintű programokkal. Ne gondolkodj sokat, még ma jelentkezz az angyal@freemail.hu címen, vagy bármelyik, eltaposott quwarg emblémát viselő kalandozó nál.

Thoron-Laure (#2156), főbunkó q Mágusnak készülsz, de még csak tanítvány vagy? Keresd a „mágikus viharban medítő elő varázslókat”! Ars Magica mindörökké!

Dokkmunkás (#5969)

□ Nem tudom, van-e rá szükség, de felvetül bennem egy humor és táporientált KT alapítása a jelenleg Shaddar környékén köszlő kalandozókkal. De örülnék Qvill és Gatin környékiek jelentkezésének is, a lényeg, hogy valamikor az utolsó évben indult karakter legyél. Konkrét ötleteim még nincsenek, és nem is akarok felesleges KT-t indítani, de azért örülnék, ha megjelenne a kellő létszám. Jellem és hit nem akadály. Elvárások: magas IQ (a valóságban is), jó humor, rendszeres GN gazdagítás (de mindenképpen színvonalas), és hogy ne félj tápolni. Elérhetőségeim: vemhesguppy@freemail.hu, tel.: 20-424-1243, Trautman Attila, 8000 Székesfehérvár, Kelemen B. u. 40. 1/1.

Vemhes Guppi (#4528)

□ Sziasztok! Remélem van, aki lát abban fantáziát, amit a kis írásomban olvashattok, és van kedve összehozni egy szigorúan szerepjátékos KT-t! Remélem azt is, hogy rájöttök, melyik fajról van szó. Ha nem, majd kiderül az is. Ja, még valami: a KT-t elsősorban kezdőbb kalandozók ből szeretném létrehozni, mivel én is az vagyok (még). Ha akartok, küldhettek mentált (levélben játszom), vagy e-mailt is: eryona@freemail.hu

Eryona (#5250)

□ Üdv elfek! Van egy régi népcsoport ami elfekből áll. Drowknak nevezik magukat. Hogy mi az a drow? Nem tudod? Akkor feltétlenül keress meg! De vigyázz, mert ha jó jelleműd van, akkor szétételek! Ha tudod mi az, de eddig nem tudtál elérni minket, és ezért a felszíni elfekhez álltál, még nem késő. Térj vissza ősi nédpedhez, mert várnak rád, bármily furcsa. El tudsz érni: Cziky Csaba Szekszárd, Ezerjő u. 46 7100 vagy: czikycs@freemail.hu. Mentálisan ne nagyon keress! A fejadász szövetség irányítását mátlól más intézi, ezért ne keressetek miatta. (De azt megkérdezheted, hogy ki vette át.) Üdvözlő!

Morgan Le Fay (#3123), a Drow

□ Üdv mindenkinek! Csak azért írok az AK-ba, mert még mindig alakul a Jégmágus KT, és nem azért, hogy a színvonalat, ami egyébként egy lila brekk hátsója alatt tartózkodik, emeljem. Szóval mindenki, aki már unja a szétperzsellek, felgeteltek, felgyújtalak szöveget, és nem piromániás, valamint olyan KT-t keres, ahol nem az a cél, hogy a tulajdonságaid három számjegyük legyenek, jelentkezzen. Emellett jó, ha szereted a mágiát, utalod a piromenyétet, és szerepjátékos beállítottságú vagy. Akit érdekel, írjon nekem (Zsiga Zoltán, 8151 Szabadbattyán, József A. u. 16/a), vagy Beregozsi Titusznak (neve és címe megtalálható a 81. AK-ban). Addig is jégesőtől és fagytól övezett, öldöklésben gazdag és kellemesen vérgőzös kalandozást kívánok a Jégmágus KT nevében:

Agamennon (#5811)

□ Üdv mindenkinek! Nemrég érkeztem a Kiegyet Földről, de már tisztában vagyok vele, hogy melyik istennek fogok beállodni. Ez pedig nem más lesz, mint Leah. Ezért szeretnék megkérni valakit a Végítélet Várai közül, hogy írjon Leahról és a KT-járól. Az is érdekelne, hogy hány forduló után lehet KT taggá lenni. Írni az (#5335)-ös mentálra lehet. Előre is köszönöm. Megnyugtatósl közlöm Maximium Thraxszal, hogy nem ő az utolsó túlélő, ugyanis én csak pár hete érkeztem, és én is gnómnak születtem.

Garth Rian (#5335)

□ Üdvözlünk mindenkit! Szeretnénk létrehozni egy új KT-t melynek céljai: a káosz és pusztítás, valamint a „jók” ritkítása. A KT a CHD hitű kalandozókat egyesítené. Név és a szimbólum még nincs meg meghatározva. Pillanatnyilag a megalakuláshoz még nem vagyunk elegenden, ezért várjuk minden Chara-din hívó jelentkezését, aki akar valahova tartozni. Ha a fenti állítások igazak rád nyugodtan írj: Farkas Attila, 7400 Kaposvár, Zaranyi ltp. 14. vagy e-mail: sblackbandi@maffia.hu Tisztelettel:

Slayer Black Bandi (#2647),

Halálbáró (#2364) a káosz hírnökei.

VERS

□ Évszakok

Méretegett-e már az ősz,
A tél jégkéj szemével?
És érintett-e a tavasz vérpezsdítő kezével?

Tavasszal bársony utakra kelünk
Puhák leszünk mint a szellő
S talán a szerelmünk is eljő

Gondos asszonyunk a nyár
Megveti ágyunk
S csendben vigyázza álmunk

Az ősz régi jó barát
Pihenni fáradt testtel az avaron
S nem ébredni a következő tavaszon

Tél, hó
Jég, fagy
Halál!

Öngyilkos Álom (#3297), Összhangzat KT

EQVÉB

□ Emberek (elfek, törpék stb.)! Mi ez a nagy morgorvaság itt nyugaton, a kivásorok környékén? Alig térek vissza, és minden fordulóban három-négy ilyesféle leírást kapok: „Találkozol egy ilyen kinézetű nővel/férfival. Ezt és azt visel, ilyen van a kezében, löfögvere ez. Látod körülötte a láthatatlan aurát? semleges/gonosz/jó. Barátságatlanul néz rád, majd odébb állsz.” Valami kis jókedvet! És ezt még a jóknál is tapasztaltam. Mindannyian önzöek vagytok, vagy akadtok egy picivel barátságosabb túlélő is? Régebben tele volt a „nekik írhat sz” rubrika, mostanra örülök ha 10 fordulóban egyszer talállok ilyent. Üdv:

Arusso Streuilen (#2879)

□ És így szólt a Legnagyobb Úr a tizenhármakhoz: Ti, kiket a papjaimmal fogadtalak elsősközött az új világban, méltókká váltatok, hogy megtudjátok a végső igazságot. Minden mi egyszerű megszületett a halál felé tart, mi létrejött egyszer, elpusztul majd egykoron. E törvény az, mi mozgásban tartja a világot, ezt teszi lehetővé a fejlődést, a növekedést. Ti tudjátok már, a halál nem a vég, nem a megsemmisülés, csak egy kapu, amely egy magasabb rendű létezésbe vezet. Születések hosszú sora, amely méltóvá teszi a lelket a legmagasabb rangú létre. Senki el nem kerülheti, senki ki nem léphet e körforgásból. Ám ti, kik hűséges tanítványaim vagytok, lehetőséget kaptok arra, hogy magatok válasszatok meg az időt, amikor be kívántok lépni e kapun. S míg el nem érzettetek érzitek az időt, szabadon visszatérhettek. Felülkerekedtek ezért minden más halandón, kiválasztottak lesztek. Legyetek büszkéek erre, követeljétek meg a tiszteletet másoktól, és tiszteljétek azokat, akik

előtettek járnak az úton! Ám ne feledjétek, ahogyan én tinéktek, úgy ti is másoknak lehetőséget adjatok a bizonyításra, s ha érdemes rá, soraitokba fogadjátok! Aki pedig méltatlanná válik a kiemelkedettségére, annak sorsa az örök kárhozat, kivetetik általam a körforgásból, és halhatatlan lelke örökké bolyong majd a világok közötti szakadék hideg sötétjében. Éljetek bölcsen a tőlem kapott hatalommal, éljeteik tanításom szerint, s rövidebb létszen számotokra az út, mi a halálom és születésem át az öröklébe vezet!

(#2398)

□ Fairlight templom építéséhez keresek társakat Libertan környékén, de bárhova elmegyek. Válaszokat mentálban, e-mailben (lordkis@freemail.hu), vagy postán (Húse János, 4060 Balmazújváros, Széchenyi u. 38.).

Lord Kis Se (#3052)

□ Portré készítés. Küldd el levélben vagy mentálban hogyan néz ki a karaktered és milyen tárgyakat visel. Egy-két hét múlva már kapod is a kész portrét. Levélcím: 8900 Zalaegerszeg, Bíró Márton u. 18. A levelet Tölgyes Tamás címére küldd, a boríték hátuljára pedig írd rá „Porté”! A TF Picassó!

Troll Veremharcos (#4025)

□ Üdv mindenkinek! Először is szeretnék bocsánatot kérni Hóasától, amiért ennyire ügykezzet, csak én nem vettem a lapot (nem volt nálam mákróza sem). Azóta már pótoltam a hiányosságaimat, és kiadtam rád az FU-t is (most már nincs akadály). Viszont ez nem minden: én próbáltam meg lopni tőled egy véletlenül benmaradt FL alakváltókra parancs miatt (persze nem rád számítottam). Bocsi... Más. A Táncoló Árnyak Testvérisége szívesen fogad minden renegátot jellem és hit megkötés nélkül. Ezüstsárkány, téged is szívesen látunk és segítünk – az egész szövetség nevében mondom – mindenben. Itt küldetésben nincs hiánya a jövődöbeli KT-nak. Akit érdekel a szövetség az írjon! Hósas, Ezüstsárkány ti mindenképpen. E-mail: sblackbandi@mafia.hu vagy Horváth András, 7400 Kaposvár, Fő u. 80.

Slayer Black Bandi (#2647), a fejdász

□ Üdv mindenkinek! Nemrégiben lovecrafti idézetből volt hangos a GN. Itt van az ideje, hogy az idézet méltó ember (aműgy troll) szájából is elhanggozzék:

„Meghalni nem halhat meg az,
Mi öröklétig áll.
Számatlan korok során
Enyészik a Halál.”

Avagy:

„Nem halott az,
Mi felszik örökkön.
A halál sem ér rá
Végtelen időköz.”

És búcsúzóul: Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.

Lovecraft (#3889) (Howard Phillips)

□ Üdvözlét minden kalandozóknak! Én egy kezdő, 4. szintű alakváltó vagyok. Három hónapja járok e földön, és meg kell mondanom, nagyon tetszik itt. Az elején kicsit nehezen ment az indulás, nem tudtam merre is kéne mennem. De aztán jött egy pár segítség (az AK-ból és egyes kalandozóktól), és nagy lökést kaptam általuk. Ezen felindulva arra gondoltam, hogy mi kezdők tartunk össze, és hozzunk létre egy infó hálót. Segítsük egymást oda-vissza! Ezzel kapcsolatban várok mindenféle észrevételt mentálisan. Ezúton szeretném üdvözlétemet küldeni Shai-Huludnak és Vacaknak. Szörnyekben gazdag kalandozást mindenkinek! Egyébként éljenek a jók, én is annak készülök. Tisztelet!

Laverion (#5030)

SÖK VÁROSA BUNVÓ. FENVEGETÉS

□ Hát velem is megtörtént! Megloptak! Szörnyű, nem? Kérem jelentkezzen az a jólelkű tolvaj, aki miközben békésen pihentem, képes volt 18 aranyat elcsenni tőlem a lárvaszinten. Nem mintha mérges lennék. Csak érdekel hogyan sikerülhetett neki, miközben csapdám egy szál se, éberségem pedig 0. Tehát, aki ilyen orvul meglopott, jelentkezzen, és harcoljunk! Vagy ha olyan gyáva vagy, hogy elmenekülsz hát tedd! De figyelmeztetek: minden háromszorosan üt vissza, azaz aminek meg kell történnie, az meg is fog történni. Más. Aki tud infókkal szolgálni a mágusok, pszionisták klánjáról, az jó lenne (miért oda mentél, milyenek a feladatok stb.) Ugyanis hamarosan itt a klánválasztás ideje, és gyorsan be akarok valamelyikbe kerülni. Üdv:

Arusso Hyrid Streuilen (#3002),
a meglopott

HUMOR

□ Pedig ő tényleg nem akart galeitkit ölni. Nem is ő szúrta le azt a (szintén) részeg galeitkit. Ő csak tartotta a bicskát, az az örült meg fogta magát és beleszaladt. És még nyolcszor... De most már mindegy. A bíró azt mondta nem fog fájni (esküdött rá, hogy még nem panaszkodott rá senki), de én úgy hallottam, hogy a hóhéromnak is ez lesz az első kivégzése, így lehet, hogy a bíró tévedett. Meg egyébként is: honnan tudja azt a bíró, hogy fáj-e, ha valakinek a nyakára csapnak egy 13-14 kilós bárdal. (Tudom-tudom: még nem panaszkodott senki.) Egyébként is nem mindegy? Úgyse tudok reklamálni... Már visznék is. Látom a hóhéron, hogy ő is reszket.

– Nyugodtan kedves hóhér úr! Nekem is ez lesz az első nyakazásom – mondtam.

Erre a népből kitört a nevetés. (Vajon miért?)

– Pofátlan paraszt! – rivall rám a bíró.

– Ezért csorbított élő bárdot kapsz. A hóhér

két segédje odalókká a rönkhöz és lefogták.

– Valamit az utolsó szó jogán? – kérdezte gúnyosan a bírő?

– Csak... Nem igaz! Nincs igazság a Földön! Nem engedték, hogy befejezzem: mint mindig, most is félbevágták...

Unicorn Dragon (#3945)

HALAND

□ Üdv galetik! A 3. szinten az 53-as többszemélyes kalandhoz keresek társakat. Jeget lehelek. Az e-mail: tanafres#freemail.hu A címem 6726 Szeged, Fő fasor 222. Igree-Ynaldine-Moa! Meg tudnál adni egy címet? Mentált nem tudok küldeni, mert neten játszom...

Melkon (#5692)

KAPCSOLAT. KONTAKT

□ Guppina vagyok, magányosan ebben a hegyben, ezért társakat keresek hosszú távú barátság céljából. Kontakt: vemhesguppini@freemail.hu

Guppina (#3210)

SEGÍTSÉG

□ Helló mindenkinek! Megérkeztem. Engem is letesztáltak a hegy legaljára, ahogyan régen titeket is. Csak az a baj, hogy nagy itt a sötétség. Oké, van milgand, de az semmit sem segít, úgyhogy ha bármilyen információval tud szolgálni a tulajdonság/szakértelem dolgokban, az jó lenne. Legfőképpen a fejlődési fázisok érdekelnének, de ezenkívül kalandokról, tárgyakról, szövetségekről és klánokról is érdeklődnék. Íratok a 3002-es mentálra. (Könnnyű megjegyezni.) Ja, és még valami: ha valaki még esetleg tartózkodik a legelső szinten, az feltétlenül írjon! Ugyanis úgy veszem észre, hogy nem sok emberke (galetike) szaladgál ott.

Arusso Hydrid Strequilen (#3002)

SZÖVEGÉSEK

□ Hítinket nem tudunk átadni, de tudunk hozzá kedvet csinálni.

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771), a fény apostola

□ Tisztelt galetik! Ne alakíts új meg új szövetséget, mert szétforgácsolódik az erőnk, és sehol sem tudunk normálisan építkezni. Kérek egy neked való szöveget a meglevők közül! Aki tud listát küldeni a 20 fölötti tagszámú társulatokról, az közzétehetné az AK-ban. Némi segítséget jelenhetne. Szövetségek egyesüljete!

Tintilla (#3848)

□ Üdv fajtársaim! A Venatorok szövetség tagfelvételt hirdet. Harcias, császárhű galetik jelentkezését várjuk, akik nem zárkóznak el a rendszeres, folyamatos építkezéstől sem. A lázadók továbbra is a jól bevált társadalmi berendezkedés ellen áskálódnak. A torzszülött aktivitás fokozódik. Együtt többet tehetünk a veszélyek elhárítására. Jelentkezni lehet Vasúdkú Thorál (Ördög Péter, 2030 Érd, Nagy Lajos u. 16.), vagy

nálam (Peterdi Bálint, 1104 Budapest, Szilávy u. 83. IV/4.) A belépés feltétele a részvétel igazolása a klánháborúban – természetesen a Császár oldalán. Harcra fel!

Xerxes Insectivor (#4590)

EGYÉB

□ „Az elektromancerek nem ősi galetik lezármazottai, hanem a ma már kihalóban levő emberfaj utódai. A fenti világban a vihar és a vihar istene – talán Firling vagy Fairling – változtatta át őket a mai formájukba. Vizsgálattal is bizonyítani tudom állításom: a felbolcolt példányokban hiányoznak a galetik azon hormonjai, melyek a test növekedéséhez szükségesek.” – Részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. művéből.

Eleven Éjszaka-Rax

□ A szörös telmokok rendkívül jól rejtőzködnének. Nem véletlenül. Habár rendkívül primitív lények, de az ilyenekkel is előfordul a háborús-kodás. Gondoljunk csak a régen kihalt rovarokra, a hangyákra. (Lásd Eleven Éjszaka-Rax: Rovarok és ízeltlábúak, kihalt lények bestiáriuma.) Bár a telmokok ellenségeit nem ismerjük, valószínűleg emiatt a viaskodás miatt kellett a rendkívüli rejtőzködő képesség. – Részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. munkájából.

(#3454)

□ Az arhomad varangyokról azt tartják, hogy mocsarakban éltek, és miután a mocsarak kiszáradtak, és fölé hegyek magasodtak, akkor találkoztak a galetik nép velük. Nos, egy vizsgálat alkalmával felfedeztem, hogy felépítésük nagyon hasonlít az orgingókéhoz. További kísérletekig azt tudom mondani, hogy a varangyok az alatomosság, illetve az orgyilkosság fogalmát nem ismerhetik alacsony intelligenciájuk miatt. Egyszerű területvédő ösztönről van csak szó. – Részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. munkájából.

(#3454)

□ Boldog karácsonyt és lélekenergiában gazdag új hegyemrajt kívánunk minden játékosnak!

Kankurencia (#15033)

□ Én nem hiszem el, hogy az égből víz hullik, mivel az égből egy nagy tűzgömb van, amit az Ellenség azért rakott oda, hogy felpertseje a felszínt, és elpusztítsa minden életet.

Shai-hulud, a Férges ura (#4643)

□ Kedves Besenyőantibácsi úr! Jó kérdések! Köszönöm a kérdéseket! Rövid válaszaim a megbékélés jegyében: 1. Egy gondolkodó galetik. 2. Ez rendkívül humoros. 3. Gondolom az a legkisebb tükröd. 4. Ez rendkívül humoros. 5. Ez rendkívül humoros LENNE, az az utolsó mondat nem lenne ott. Minden jót!

Viora

□ Mindenkinek, akit illet. Ha csak azoknak a szabályoknak engedelmeskedünk, amelyeket

igazságosnak és ésszerűnek tartunk, akkor egyetlen szabály sem érvényes, mert egy sem olyan, amelyet valaki ne tartana igazságtalannak és ésszerűtlennek. És ha a magunk egyéni érdekeit akarjuk érvényesíteni, akkor mindig találunk okot, hogy azt higgyük, a bennünket gátló szabály igazságtalan és ésszerűtlen. Így kezdődnek az alatomos csalások, melyek végül anarchiához és katasztrófához vezetnek még az alatomos csalók számára is, mert a társadalom összeomlását ők sem élhetik túl.

Syndie Mitt'onya'nuruodo (#3857), korábbi Bölcsék Bölcsé

□ Nagyon szépen kérek mindenkit, hogy ne zaklasson engem barlangszám-kijelzés nélküli szellemidézőkkel. Ha valaki meg akar bántani, akkor vállalja azt! Vagy legalább olyankor küldje azt a szellemet, amikor nem vagyok otthon.

Bartleby (#4786)

□ Rax kivetette rám a hálóját, szabadságom egy hajszákon múltott. Abban a pillanatban pont nem voltam a helyszínen, hanem vacsorameghíváson egy gyönyörű lánynál. Tehát mi az, ami a lélekjelenlététől is fontosabb, ha meg akarom fogni? A fizikai távollét.

Bika, a férgeszintről

□ Semmi sincs a Hegyben, ami ne a galetik gyarlóságát, vagy az Istenek könyörületességét bizonyítsa. Azt, hogy milyen tehetetlen az Istenek nélkül, vagy milyen nagy az Isteneikkel.

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771), a fény apostola

□ Szeva! Azt szeretném kérni mindenkitől, hogy amint módjában áll, küldje be hozzám a szellemét! Aki akarja, nyugodtan makróba is tehet.

Bartleby (#4786)

□ Üdv fajtársak! Nem tudom, hogy itt, az első szinten akadnak-e király tárgyak, de ha igen, akkor vennék. Főleg tulajdonságot és méretet adó szerek érdekelnék, de ha más van, jöhet az is. Aztán mi ez a háború a Kankurencia vs. Bölcsék Köre? Tovajokról: legyen te is tolvaj, mert ha nem vagy tolvaj, és meglopunk, az rosszabb mintha tolvaj lennél. Meglopunk és te is lopsz, így ez olyan, mintha nem lennél tolvaj, és nem lopnának tőled. De a legjobb az, ha tolvaj vagy, nem lopnak meg, te viszont lopsz. Így legalább lesz némi sikerélményed. Gondoljotok csak bele, mennyire megerí tolvajnak lenni (én nem vagyok az, hehe), csak a lopást meg a csapdázást kell kifejleszteni. KNO-zod őket 20-asra, aztán KNO-zhatod a többi. És azt lopsz, amit csak akarsz. Bár ezt a módszert csak azoknak ajánlom, akiknek x+20 karakterük van. Ugyanis 100 %-osan lerontják a játékelményt. Mivel most unatkozom, ezért szövegek ilyen sokat. Írhatna néhány leány, úgyis kevés van. ÖV-ben nincs PU? Üdv:

Arusso Hydrid Strequilen (#3002)