

ALANORI KRÓNIKA

103. szám
2004.
július

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Tombol a nyár, én is alig várom már a nyaralást. Senyvedünk itt a Beholderben, és mindenki egy jó kis tengerparti üdülésre vágyik. Szerencsére a Múltidéző bemutató versenyén nem volt ilyen hőség, és a rekord számban érkező, több mint 180 résztvevő jelezte az új kiegészítő vártnál nagyobb sikerét. Sajnos nem jutott mindenkinek hely, azonban így is emlékezetes, jó verseny volt. A TF-találkozó szintén kellemes hőmérsékletben, megfelelő számú – nem túl sok és nem is túl kevés – játékoskal zajlott le. Vagyis túl vagyunk a nyár fontosabb eseményein, mehetünk nyaralni. Legközelebb a HKK Nemzeti Bajnokságon találkozunk, augusztus végén. Na jó, talán annyi szabadságunk még sincs, és közben a játékaikkal, könyveinkkel is foglalkozni kell. De nektek azt tanácsolom, hogy fogjatok pár jó beholderes könyvet, és menjetek szépen nyaralni! De vihetek Alanori Krónikát is olvasni, csak ne felejtsetek el néha UL-t feladni!

A címlapunkon ezúttal David Eddings: A mágia királynője c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszaai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 7. (103.) szám (2004. július) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszaai

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

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

Lapzártá: június 18. **A következő szám lapzártája:** július 16.

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

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

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

A Türelők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wizards bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

RENRAKU ARCHOLÓGIA Shadowrun háttéranyag	2
KALANDOK FÖLDJE Új, 5. zónás szigetek	10
MÚLTIDÉZŐ Lapelemzés 2. rész	13
KOMBÓK A villámok szépsége	20
KÉRDEZZ-FELELEK HKK kérdések	23
ÚJ VERSENYEK Júliusban és augusztusban	24
VERSENYBESZÁMOLÓK Bemutató verseny	26
HOGYAN CSINÁLJAM? HKK feladvány	27
ŐRÖK SZINTJE 11. szintű kalandok	34
LEANTHIL NAPLÓJA Egy galetki gondolatai	39
ŐSÖK VÁROSA Fejlesztések és játék	42
XXI. TF, ÓV, KF ÉS HKK-TALÁLKOZÓ Avagy ez történt...	44
GHALLA NEWS A TF hírei	49
TF-VARÁZSLATOK	50
BÁRDVERSENY	52
TF-FEJLESZTÉSEK	54
VERSEK	55

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

RENRAKU ARCHOLÓGIA

AZ ELSŐ JELENTÉSEK

Forrás:
Renraku Archology Shutdown
Fordította: Phobos

**RENRAKU
COMPUTER
SYSTEMS**

Fiúk és lányok! Eljött a tisztánlátás ideje! A Renraku Archológia lezárása óta rengeteg fura pletyka kering az Archológiában működő robot szerkezetekről, és ezek többsége rendelkezik igazságalappal. Összegyűjtöttük és kielemeztük ezeket, fáradozásainkat pedig végre eredmény koronázta. Itt szeretném megköszönni Neon Kísértetnek, illetve pontosabban az ő Renrakus ismerősének, azokat a pótolhatatlan információkat, amelyekkel sikerült pontositanunk a következő leírást. Biztos vagyok benne, hogy *nagyon* érdekesnek fogjátok találni.

Minden további nélkül átadom a szót Neon Kísértetnek.

Káosz Kapitány

Elküldve: 2060. február. 10. 11:48:17-kor (EST)

Egy érdekes kis történettel kezdeném, amely kapcsolódik a SeattleNet pár hetes híréhez. Ha nem emlékeznétek rá, akkor olvassátok el még egyszer:

Kórházba került az öngyilkosjelölt

Cikk kelte: 12-22-59

(Seattle) Kórházba került az a fiatal nő, aki tegnap ugrott le a 3. Avenue és Seneca Street kereszteződése felett futó magasvasúti sínről. A Lone Star nyomozói szerint öngyilkossági kísérletet hajtott végre, bár a nyomozás még nem fejeződött be. A nőt kritikus állapotban szállították kórházba.

Mind a Lone Star, mind a Szállítmányozási Hivatal tagad minden kapcsolatot az azonosítatlan nő tette és az előző éjjel történt időleges vasúti leállítás között. A Hivatalt már így is rengeteg kritika érte a be nem jelentett leállítás miatt, ám a reggel nyilvánosságra hozott közleményükben utasaik biztonságára hivatkoztak a leállítás kapcsán, és a mihamarabbi újraindítást ígérték. Thomas Ripley Lone Star hadnagy szerint nincs kapcsolat az öngyilkossági kísérlet, és az Archológia bezárása között. A hadnagy elmondta továbbá, hogy a balesetet Renraku képviselők támogatásával vizsgálják.

A kérdéses nő egy Cassie Barnett nevű rigó, aki a Renrakunak dolgozik. Egy San Francisco-i illetőségű speciális egység tagja volt.

Beillik a képbe. Amióta az Archológia lekerült a térképről, a Renraku SanFranból mozgósítja helyszínre a katonákat és erőforrásokat. Innen jön az Archológia peremvidékét védő szamurájok és mágusok többsége is.

Smiley

Azt hallottam, hogy Sherman Huang is San Franciscóban volt, amikor az Archológia lezárult. Meg tudja ezt valaki erősíteni?

Finder-Man

Igen, FM, jól hallottad. Sherman Huang SF-ben volt, amikor szar került a ventilátorba, és Huangnak rengeteg kapcsolata van arrafelé. Nem tűnik túl nehéznek átmozgatni a nehéztüzérséget SF-ből, így minden elképzelhető...

Pensive

Huang nem SF-ben, hanem az Archológiában volt a lezáráskor. Személyes testőrével sikerült kiverekedniük magukat az Archológiából, a többieket pedig otthagyták megrohadni. Ahogy kijutott, felpattant egy Friscóba hajtó gyorsvasútra, és úgy tett, mintha végig ott lett volna. A szívtelen gazember!

X-Arc

X-Arcot tudom csak megerősíteni. Huang az Archológiában volt a lezáráskor, és még mindig ott van. A Renraku Amerikát irányító „Sherman Huang” nem más, mint egy klón vagy hasonmás, akit a mesterséges intelligencia irányít. Nemsokára tenni fog valamit, látszólag elpusztítja az MI-t és cégének hősévé fog válni. Visszakerül az üzletbe, és sokkal nagyobb hatalmat kap, ám ekkor már az MI irányítja a céget. Lecserélni egy Archológiát egy megacégére előnyös ajánlat, nemde?

Conspir-I-See

Miért vannak olyan emberek, akiknek életcéljuk, hogy övék legyen az aktuálisan leghúlyébb történet? Nem elég borzasztó így is az igazság?

Pensive

Miss Barnett és társai érkeztek a helyszínre legelőbb. Előbb érkeztek, mint ahogy a Renraku megtudta volna mi is történik pontosan, és még azelőtt, hogy az MI megszilárdította volna hatalmát. Akkor még azt feltételezték, hogy egy rivális cég (véleményük szerint a Fuchi) számítógép vírusal támadta meg az épületet. Mostanra persze már jobban tudjuk.

Amikor a cikkben az „öngyilkossági kísérlet” címszóhoz értem, akkor már gyanítottam a Renraku kapcsolatot, de még nem voltam biztos magamban.

Úgy döntöttem, hogy a nő története megeríthet egy misét, és lehet, hogy még profitálhatok is belőle, ha meghallgatom. A dolog azonban nehezebb volt, mint gondoltam. A Renraku villámgyorsan megtalálta a nőt, és elrejtették szem elől. Végül azonban, társaim segítségével felleltük a Renraku fekete klinikáját, és megtaláltuk a nőt is.

Kiderült, hogy nem csak minket érdekelt Ms. Barnett. Egy igazi haver, bizonyos Svindler kerestett fel minket, és tudta, hogy kit keresünk. Mellette pár otaku kölyök is kereste a nőt. A nő tervezett kiszabadítása előtti napon egy csapatnyi rosszfiú tört ki az Archológiából, így nem esett nehezünkre összerakni a tényeket. Tudtuk, hogy csapdába kerülhetünk.

A klinika személyzete fel sem foghatta, hogy mi rendezte le. Nagyon véres volt, de sikerült kimenekítenünk Casst. Nem is próbáltuk meg elfogni az ellenség talpnyalóit, örültünk, hogy élve megúszhattuk.

Egy kis mágikus munkálkodással sikerült Cassie-t jó fizikai állapotba hoznunk. Idegileg azonban attól tartok, egy kicsé megkopott. Szerencsénk volt, hogy épen kihúzhattuk – a Renraku cancerrandokat juttatott a vérebe pontosan azért, hogy sikertelenek legyenek a szökéti kísérletek. Ha Svindlernek nem sikerült volna kiásnia a megfelelő adatokat a csaj személyi aktájából, akkor a szökéti után csak pár óráig élhetett volna.

Cassie és csapata elit Renraku terrorkommandót alkotott. A RASZ nyilvánvaló hiánya és a felszereltség minősége miatt egyértelműsíthetjük ezt a tényt.

A Renraku megpróbálta meggyilkolni. Szerencsénkre, vagy inkább a Renraku szerencsétlenségére, nem sikerült nekik. Amikor a csajt visszahoztuk, akkor nagyon meg volt rémülve. Eléggé meg volt rémülve ahhoz, hogy megmutassa hol tárolja a Renraku a bevetési felvételek másolatát. Annak a felvételnek a másolatát, amelyet a Renraku parancsnoki központba közvetítenek az irányítórendszereik. A másolat nem érhető el Mátrixon keresztül – a Renraku kicsit paranoiássá vált az utóbbi időben. Ismét haverjaim segítségét kér-

tem, akik egy kis szerencsével, és egy elterelő hadművelettel behatoltak az Archológia mellett felállított parancsnoki központba, majd elemelték a másolatot a Renraku kollektív orra elől.

Szóval te vagy a felelős ezért! Azt akarod mondani, hogy ti terveztétek azt a törzsi technika-ellenes demonstrációt? Legalább ötven lázongó volt jelen, akik tisztában voltak azzal, hogy a katonák akár le is lövhetik őket. Többségüket dutyiba vetették, mivel nem akarták súlyosbítni a szitut.

Prime Runner

Elég okos volt? Nos, természetesen vállaltam a felelőséget az egészért. A haverjaimmal elhittettünk némi hamis információt arról a nagyon kísérleti és hihetetlenül környezet-szennyező nemtudommiról, ami kiszabadult, és ami miatt lezárták az Archológiát. Sokan már sejtették, hogy a számítógép vírus csak bla-bla, így szinte azonnal hitték nekünk. A majmok lemásztak a fájukról, mi pedig megszerezhettük a cuccot.

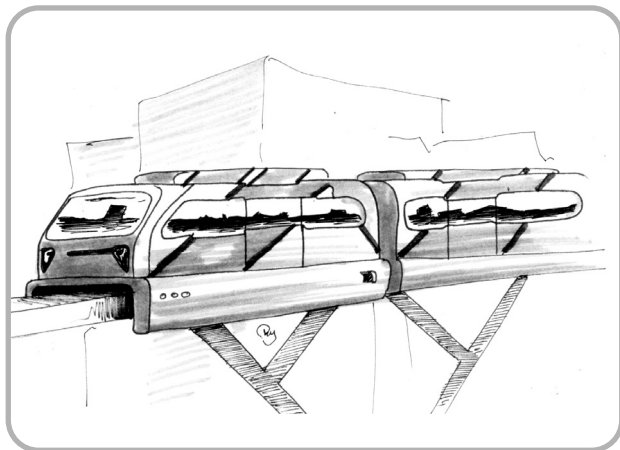
Csak hogy szemléltessük Cassie és csapata hatékonyságát: ők oldották meg a Zöld Fiai incidenst 2054-ben. Emlékszik még rá valaki? Egy öko-terrorista csoport vette át az uralmat az Archológia egyik hidropónikus kertje felett, és bebűdösítettek egy-két napig. Cassie csapata füstölte ki őket. Ugyanennek a csapatnak a felhasználásával Cassie bemutatott egyet a Renraku-nak. Itt már érezni kellene a drámai iróniát...

Neon Kísérlet

Cassie azt kérte, hogy az egész szalagot dobjam fel a Shadowlandre. Az audiovizuális élmények egyes helyeken igen zavarosak, így inkább szövegevez kapjátok meg a teljes bevetést.

Azonban mielőtt elkezdenénk, egy kis háttérinformációval kell szolgálnom. Mint mindannyian tudjátok, az Archológia elvághatja magát a külvilágtól végszükség esetén. Az MI hatalomátvételének első jele pont ezeknek a korlátoknak a működésbe lépése volt. Miután a korlátok a helyükre emelkedtek, az Archológia szinte bevehetetlenné vált. A buszpályaudvaron történő bejutás például nem lehetséges, mivel nem tudunk áthalolni a megerősített vasbeton falakon és korlátokon. A lezárás után egyetlen pont maradt időlegesen nyitva, mégpedig a magasvasút megállója.

A vasútnak két megállója van az Archológián belül. A déli megállónál az élményparkba juthatunk, az északi megálló pedig a bevásárló központba torkollik. A két terminált természetesen lezárta az MI, de ez még nem akadályozta meg a vasúti kocsikat abban, hogy áthaladhassanak az Archológián. Az MI felülírta a rendszereket, így a kocsik nem



áltak meg a megállóban, de amíg a Hivatal nem zárta le a vonalakat, addig a kocsik áthaladtak az Archológián. A sínvasút szolgáltatta az ideális bejutási pontot Cassie csapatának.

Cassie csapata megfújta az University Streetnél várakozó egyik vasúti kocsit, és behajtottak az Archológiába. A szalagot az állomáshoz közeledek indították. A csapattagok kódneveiken szólítják egymást, Cassie kódneve Kontroll.

[Felvétel kezdete]

Kontroll: Megközelítjük az élményparki megállót. Készüljetek!

Keselyű: Hallottátok a főnököt hölgyeim! Mostantól nincs lazálás. Kontroll! Dupla ellenőrzést kérek a biometrikus monitorainkról és kommunikációs rendszereinkről. Még mindig on-line vagyunk?

Kontroll (Kondornak): Minden rendszer rendben Kondor. Ha terjed is a vírus, még nem kaptuk meg. Súlyom azonban kicsit túlerőlteti magát. (Súlyomnak) Meg vagy még nagyfejű?

Súlyom: Még mindig fenntartom az illúziót Kontroll. A kamerák szerint a négy kocsiiban tizenöt férfi, tizenhárom nő, két gyerek, egy kutya és egy terhes nő utazik. Ha nem kapunk asztrális társaságot, akkor biztosra vehetjük, hogy csak egy rossz irányba tartó turistajáratnak fogjuk tűnni.

Kontroll: Ezt örömmel hallok. A terminál a következő kanyarban lesz.

[2MP törölve. Folytatás onnan, amikor a csapat eléri a terminált. - NK]

Vadászgörény: Kontroll erősítsd meg, hogy a terminál korlátai le vannak eresztve.

Kontroll: Le vannak eresztve, ahogy számítottunk rá. Kondor tudsz valamit tenni a bejutás érdekében?

Kondor: A szükséges adatokat a feji memóriámban tárolom. Egy pillanat, épp visszajátsszom. Igen, a korlátokat kiengették, de valahogy másképpen néznek ki, mint ahogy ki kellene nézniük. Más összetétel.

Sas: Azt mondd, hogy fejlesztettek?

Kondor: Több idő kell, hogy elemezhessem az adatokat. Annyit el tudok mondani a szín és mintázat alapján, hogy ez nem vasbeton. Valami érdekes ötvözet lehet. Fura kinövés is vannak az anyagon, fogalmam sincs kicsodák.

Kondor: Kontroll! Láttam valamit az alagútban. Visszanézem a felvételt. Basszus, ez a szar nagyon gyorsan mozog. Csak pár kockán van rajta.

Kontroll: Mi az Kondor?

Kondor: Valamilyen robot lehet Kontroll... úgy néz ki, mint egy rohadt pók. Egy pókszerű mini-robot, de sokkal nagyobb. Az alagút egyik falán volt, és eliszkol, amikor a közelébe értünk.

Kontroll: Mi az isten? Hogyan jutatta a Fuchi ezeket a robotokat az Archológiába?

Kondor: Nincs ötletem Kontroll.

Kontroll: Rendben, mentsük ezt későbbre. A bejutási pont felé közelítünk. Sas, nyisd ki a hátsó kijáratot.

Sas: Vettem Kontroll, zszip nyitva.

Kontroll: Hadrendbe állítom a robotokat. Erősítsd meg a kiengetést.

Sas: A robotok a síneken.

Kontroll: Rendben. Áramot nyerek a hátsó kocsi indukciós tekercein keresztül. Ideje előre rángatni a seggeteket az első három kocsihoz.

Kondor: Hallottátok hölgyek, előre!

Kontroll: Sztétkapcsolási folyamat elindult. Sztétkapcsolás kezdődik 5... 4... 3... 2... 1...

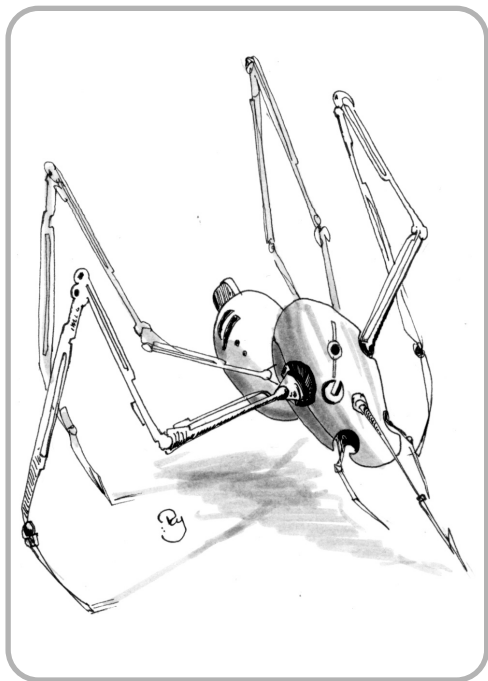
Ekkor vágta el Cassie a hátsó MagLev szerelvény szuprazvezető tekercsét. Ez egy igen kockázatos tett volt, ahol nagyon fontos az időzítés.

A szerelvények normál esetben kerekeket használnak a lassabb részekben, illetve a mágneses taszító/vonzó hatást a gyorsakon. Ha a szerelvény hibát szenved, akkor bekapcsol az oldalirányítás, amely megfelelő fékezőhatást vált ki a szerelvény megállításához és lekapcsolásához. Ha a rendszer szabadon engedi a hibás kocsit, tehát leválasztja az előtte és mögötte jövőktől, az elől haladó szerelvények gond nélkül haladhatnak tovább, a mögötte haladó szerelvények pedig a hibás szerelvénygel együtt fékeznek.

Neon Kisérlet

Oldalirányítás?

Spice



Normális esetben a szerelvényeket a pálya oldalain elhelyezkedett szupravezetők mágneses mezelinek villámgyors változásai hajtják. A vonatnak pontosan középen kell lennie, hogy az erők egyenlő mértékbe hassanak rá. Alapesetben a szerelvények nem ütközhetnek a falba, mert a fal azonos mágneses pólusú, mint a szerelvény adott oldala, míg a másik oldalon ellentétes pólusúak az összetevők, így vonzás alakul ki. A gyors pólusváltoztatás miatt a szerelvény mindig pontosan középen fog haladni.

Amikor Cassie elvágta a szerelvény szupravezető tekerescsét, akkor a biztonsági mechanizmus is kikapcsolt. A vészrendszer ekkor kapcsol be, hogy a vonat ne csapódjon a falba. A vészrendszer első lépésben leválasztja a szerelvényt a vonat többi részétől, kiengedi az ütközésgátló lemezeket, aerodinamikai fékeket enged ki, és a kerekkel fékezik, ha már eléggé lelassult a szerelvény.

Nagyon ügyes trükk.

Lyne Lanley

Kontroll: Jelentést kérek! Mindenki rendben van?

Kondor: Őszintén srácok!

Sas: Egy darabban vagyok.

Sólyom: Bevartam a karom, de minden rendben.

Jaguár: Jól vagyok.

Vadászgörény: En is.

Kontroll: Rendben. Online parametek, amíg hídfőállást nem létesítünk a megbeszélrt parametek alapján. Utána magatokra fogtok maradni srácok!

Kondor: Értettük Kontroll! Na tűnjünk innen! (Jaguárnak) Aktiváld a Snake Eyes kapcsolatot. Adjunk a Kontrollnak még egy pár szemet és fület! (Sasnak) Térj vissza a sínekhez, és szabadítsd ki a két robotot, hogy előreküldhessük őket a FunZone-ba. (Sólyomnak és Vadászgörénynek) Ti velem jöttök. Ideje előszedni a mászófelszerelést.

Cassie nem is választhatott volna jobb helyet a lecsatlakozáshoz. A terminálig a vonatot folyamatosan szemmel tartják az épület térfigyelő kamerái. A külső kamerákkal a beérkező vonatot figyelhetik, a terminálnál levőkkel pedig az elhaladó (normál esetben megálló) vonatot, de a két állomás közötti alagutat egyetlen szenzor sem figyelte. Ebben az alagútban választották le magukat a vonatról.

Connie

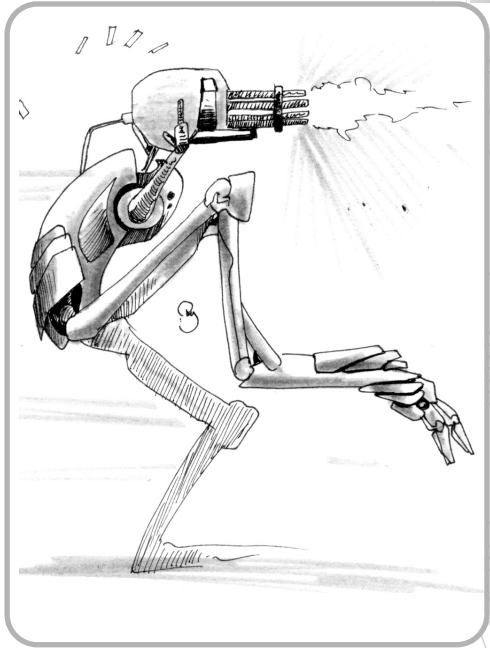
Más szempontból is ideális a hely. A FunZone pont az alagút alatt terül el, így a megfelelő felszereléssel az alagútból le lehet jutni a vezetősálak mentén az Archológiába.

Neon Kisértet

Kontroll: Nem látok senkit a parkban, de lövéseket hallok.

Sas: A robotok szabadok, átadom az irányítást Kontroll.

Kontroll: Aktiválom Tűzet és Jeget. Egyiket sem viselte meg a gyorsfékezés. Ok, vizuális adatokat veszek az egységektől. Személyi kamerák – rendben. Jaguár Snake Eyes rendszere – rendben. Fedezlek titeket minden szögből.



Kondor: Vettem. Gyerünk hölgyeim! Ereszkedjünk alá a kábelek mentén. Ideje megmutatni azoknak a Fuchi fattyaknak, hogy mivel szórakozzanak!

Sas: Picsába!

Kondor: Mi van Sas?

Sas: Semmi. Semmiség az egész. Megvághattam magam, amikor az ütközőpajzsok alól szabadítottam ki Kontroll robotjait.

Kondor (Sasnak): Akkor rendben. Készen állunk a rock and rollra! (Kontrollnak) Kontroll, Tűzet az északi oldalra akarom, Jeget pedig a délre, amíg le nem mászunk. Nem szeretném, ha bármi is ránk szakadna ütközben.

Kontroll: Értettem. (Sasnak) Fura jelzéseket veszek a biomonitorodon. Biztos, hogy rendben vagy?

Sas: Jól érzem magam, Kontroll, csak megvágtam a kezem. Nem nagy ügy.

Kondor: Ok, akkor továbbra is úgy, ahogy a szimulációkon gyakoroltuk. Indulhatunk Little Chinába?

Kontroll: Nagyított képeket kapok Tűztől. Úgy néz ki, hogy a FunZone sem működik, a hullámvasutak ki vannak kapcsolva. Nem érzékelek semmilyen – várjatok! Három Ren-raku samurájt vettem észre... menekülnek valami elől... fegyveresek.

Sólyom: Errefelé tartanak, Kontroll?

Kontroll: Nem vagyok benne biztos. Fejvesztve menekülnek. Valami nagyon megijeszthette őket.

Kondor: Menjünk, és segítsünk nekik. Jaguár vezess!

Jaguár: Leértem.

Kondor: Kontroll, tartsd meg Tüzet fedezetnek, de küldd Jéget Jaguár mellé.

Kontroll: Vettem. A Renraku srácok kikerültek a látótávolságból. Ahogy látom, a ledobási pont elhagyatott.

Sas: Leérkeztem... nem érzem magam túl jól...

Kontroll: Sas, a testhőmérsékleted 100,2 Fahrenheit fok. Most 100,4-re nőtt. A szívverésed felgyorsult, de ez lehet, hogy csak a leereszkedés miatt van.

Kondor: Csatlakozom Sashoz és Jaguárhoz. Sólyom és Vadászgörény mindjárt leér.

Kontroll: Értettem. Jaguár, nézz Sasra! Látni akarom a hőképét!

Jaguár: Megfigyelem.

Sas: Francba... valami történik... valami történik...

Kontroll: A mélyebb bio-ellenőrzés idegen anyagot érzékelt Sas véráramában! Valami elkapta. Jaguár, a hőlátásod szerint nő Sas testhőmérséklete.

Vadászgörény: Mit értesz az alatt, hogy „idegen anyag”?

Kondor: Sólyom, Görény! Ide azonnal! Sólyom, asztrális fel-derítést akarok!

Sas: Bassza meg, csináljatok már valamit!

Sólyom: Valami nagyon természetellenes van az aurájában! Nem mágikus, így nem...

Sas: Áááááááá!

Vadászgörény: Jézusom! Valaki mondja már el mi a franc történik!

Kontroll: A monitorok szerint Sas meghalt. Valami kicsinálta!

Vadászgörény: A kurva életbe! Ki kell jutnunk innen!

Jaguár: Uralkodj magadon Görény!

Kondor: Nézzétek a sebet a tenyerében! Talán egy bemeneti nyílás?

Kontroll: A francba. Azt hitte, megvágta magát. Valami más lehet...

Sólyom: Mégis micsoda? Talán egy robotpók? Valamilyen légben terjedő vírusfegyver? Mi?

A dolognak nagyon nanoid szaga van... tudjátok, azok a kis gépek, amelyek a szervezetekben mozognak, és segítik a kiberveid beépítését. Konkrétan összekapcsolják a kiberveidet az idegpályáiddal. Általában nem okoznak gondot, mivel a szervezeted lebontja őket, miután megtették a feladatukat, de úgy látszik, hogy a Renraku másra is használja ezeket.

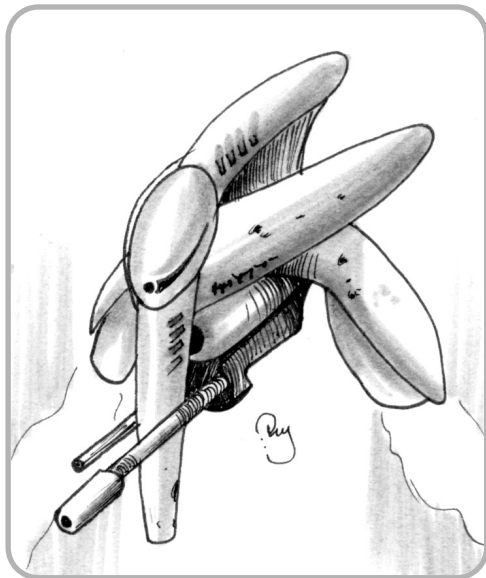
Bio tex

Kontroll: Figyelem srácok! Tűz több közelítő célpontot is érzékel. A földön mozognak, mégpedig nagyon gyorsan.

Kondor: Francba! Kontroll, küld előre Tüzet. Lássuk, hátha fel tudja tartani őket egy darabig.

Kontroll: Értettem. Nem tudom biztosan, hogy mik közelítenek felétek, és még leírni sem tudom őket, de biztos, hogy mesterségesek.

Vadászgörény: Hihetetlen. Honnan szerzett a Fuchi ilyen technikát?



Kondor: Rendben, készülünk fel. Jaguár, kösd ki Sast az egyik oszlophoz. Csalinak fogjuk használni – még mindig fő, így elterelheti a termográfok figyelmét. Ha ezek a dolgok hőképre mennek, akkor időt nyerhetünk.

Jaguár: Értettem.

Ez nagyon durva!

Twister

És praktikus, okos ötlet a körülményekhez képest. Ez az árnyékok egyik törvénye: ölj, vagy megölnek. Minden csapattag tudja magáról, hogy halandó, és tisztában vannak vele, hogy csapattársaik felhasználhatják a holttestét, ha szükséges a túlélésükhöz. Ennyi.

Socio Pat

Kontroll: Kondor! Két légi egységet vettem észre a földiek mellett! Nem értem, hogy miért nem vettem észre őket korábban! Tűz eltereli őket. Három földi célpont marad rátok, 11 óránál közelednek, használd Jaguárt referenciapontként. 5 másodpercen belül érkeznek.

Kondor (Kontrollnak): Dobj rájuk Jéggel egy gránátot, ha a kanyarba érnek. (Jaguárnak) Szórd meg őket minigránátokkal Jaguár! Kontroll majd irányoz neked! (Sólyomnak) Állj készen! Keress magadnak célt!

Vadászgörény: Basszus, mik ezek?

Kontroll: Bombák kioldva! Jég leszedett egyet!

Jaguár: 'ssza meg! Elvétettem... ezek egyfolytában ugrálnak!

Sólyom: Ezek teljesen mesterségesek! (Vadászgörénynek) Vigyázz, az egyik rád céloz!

Vadászgörény: Ááááárrr! A rendszerek... ÁÁÁÁÁ!!!

Kontroll: Görény kapcsolata megsérült. Baromi nehéz észlelnem a jeleit!

Jaguár: Valamilyen elektronikus kisülés! Kontroll, kiütötték Görényt!

Kontroll: Tűz elpusztította egyik üldözőjét.

Kondor: Itt jönnek!

Kontroll: Tűz offline. Ismétlen, Tűz offline. A megmaradt légi egység helyzete ismeretlen.

Sólyom: Egy ellenséggel kevesebb. A bénítás nem megy, robbantok!

Kondor: Valaki szedje ezt le!

Jaguár: Rögtön.

Kontroll: További célpontok messziről. Görény, aktiválom a táv-orvosi rendszerét!

Vadászgörény: Várj... fúúú... egy kis... hsszzzzt... stimuláns és már megyek is tovább.

Kondor: Biztos vagy benne Tom?

Vadászgörény: Bírom még főnök!

Kontroll: Oké, Vadászgörény! Megoldom a kommunikációs problémád, és aktiválom a stimuláns belövőd! Aztán ne nyomd be egyszerre!

Kondor: Kontroll, tegyél egy kört Jéggel! Tudni akarom, hogy mik jöhetnek még!

Kontroll: Kondor, Jég szenzorai megsérültek. Az egyik kenguru-robot villámja betett neki... adj egy percet...

Kondor: Mindenki más rendben van?

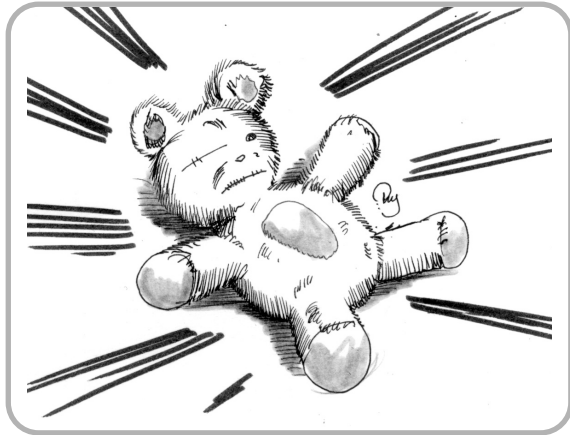
Sólyom: Soha jobban.

Jaguár: Megvagyok.

Kontroll: A megmaradt légi egység felétek tart. Úgy látszik, a Fuchi beveti a nehéztüzérséget. Emlékeztetek, hogy egy ilyen szar szedte le Tüzet, biztos valami nagyot tartogat!

Kondor: Mégis mit, Kontroll? Kiderített valamit Tűz, mielőtt felrobbant volna?

Kontroll: Attól tartok, nem. Mindkét robot problémákba ütközött a célpontok bemérésekor. Ezt azonban tisztán látom, lehet, hogy Tűz odatett neki egy kicsit...



Sólyom: Itt van!

Jaguár: Fedezékbe! Mondom fedezékbe!

Vadászgörény: Álljatok készen... zavarjuk meg!

Kontroll: Mekkora ez a szörnyeteg?!

Sólyom: Valaki csináljon már valamit!

Vadászgörény: Megvagy! Ez az!

Sólyom: Ez nagyon közel volt. Huhh. Kösz.

Kondor: Nem semmi lövés Görény! Be kell jutnunk egy épületbe. Kontroll, van javaslatod?

Kontroll: Megvizsgálom a park felépítését.

Sólyom: Nem tetszik nekem ez az egész. Bármi is intézte el Sast, biztosan értesítette a céget a jelenlétünkről. Menjünk lejjebb egy szintet, zárjuk le magunk mögött az utat, aztán tűnjünk a francba.

Vadászgörény: Egyetérték. Ilyen technológia ellen nem készültünk fel. Még egy ilyen lebegő robot, és kutyakaja sem marad belőünk.

Ezek a robotok, ha egyáltalán hívhatjuk őket robotoknak, hihetetlen fejlettségűek. Honnan akasztott le az MI ilyen modern cuccokat?

Gramps

Ez egy MI! Olyan dolgokat álmodik meg, és fejleszt ki, amelyeket mi emberek még felfogni is csak nehezen tudunk. Szembesülnünk kell azzal, hogy ez az átkozott dolog intelligensebb, mint mi, és a fejlesztéseit is sokkal gyorsabban tanulja meg rosszra használni.

Renraku Fox

Szóval Deus lenne az „élő” bizonyíték arra, hogy a technológiai fejlődésben a Fuchi elvázott a Renraku ellen?

Nuyen Nick

Valószínűleg. Egy neked dolgozó mesterséges intelligencia előnyeit nem kell ecsetelni...

Twister

Kontroll: Kondor, vidd a csapatot a RenSim épületbe. Nyugatra van, két tömbnyire, és jó rejtkehelynek tűnik. Jég nem lát ellenséget a közelben, de azért figyeljetek oda, mert a rendszer nem üzemel maximális hatékonysággal.

Kondor: Ok, mozogjunk! Jaguár, aktiváld az önégeztést a köteleken. Égessük fel a hidat magunk mögött!

Jaguár: A köteleknek annyit.

Kontroll: Az út még mindig tiszta. Megközelítem a bevásárlóközpont terminálját... tudatom, ha érzékelek valamit.

Kondor: Jaguár, indulj előre. Ellenőrizd Kontroll adatait. Kontroll, hagyj velünk Jeget. Fedezzen minket, ha valami mégis felbukkanna.

[Csend egy darabig... - NK]



Jaguár: Bent vagyok. Minden tiszta. Várj! Valami van a sarokban!

Kislány hang: Segítség... (síráshang) valaki segítsen...

Jaguár: Tarts ki! Mindjárt ott vagyok! Ki az veled?

Kislány hang: A bátyám... kérlek, segíts! Megsérült...

Kontroll: Mi van a szemével? Mesterségesnek tűnik!

Kondor: Jaguár! Mindjárt megérkezünk! Jelentést!

Jaguár: Két gyerek van itt. A lány öt éves lehet, a fiú kábé tizenkettő. A srác nem reagál semmire, szerintem sokkot kapott. (Kontrollnak) Igazad van. A lány szeme zöld... mesterséges...

Kontroll: Nem tetszik ez nekem. Nem jelennek meg Jég érzékelőin. Azt hiszem valamilyen robotot vagy szondák...

Jaguár: Nyugodjatok meg, a barátok már úton vannak. Kiviszünk innen!

Kislány hang: Ez a tied.

Jaguár: Tudod, én már nagyon rég óta nem játszom babákkal. Inkább tartsd meg.

Kislány hang: Ez a tied.

Kontroll: Nagyon nem tetszik ez nekem Jaguár!

Kondor: Megközelítjük a RenSim épületet.

Kislány hang: Deus akarata. Teljesülnie kell.

Baba: Deus akarata.

Kislány hang: Deus akarata...

[Robbanás a RenSim épületből - NK]

Kontroll: Uramisten! Jaguár!

Kondor: Picsába! Jaguárt elkapták! Kontroll kieshet pár másodpercre a Snake Eyes kapcsolattól.

Vadászgörény: Azt mondom, takarodjunk az alsó szintekre azonnal! Nem maradhatunk itt! Úgy látszik a Fuchi átvette az uralmat az egész rohadt park felett!

Kontroll: Tartsatok ki... csak egy pillanat.

Sólyom: Életjeleket keresek. Nem bízok tovább Kontroll robotjaiban! Főleg nem ezután.

Vadászgörény: Felrobbantottak egy kibaszott öt éves kölköt!

Kondor: Nem hinném. Biztos csak hologram volt.

Sólyom: Több célpont is közelít.

Kondor: Mennyi?

Sólyom: Hét... nem, nyolc!

Kondor: Melyik irányból?

Sólyom: Utálom ezt mondani, de minden irányból!

Férfihang (felerősített): Itt Kosuke Hanada! Mi vagyunk a jó fiúk, uraim!

Kondor: Azonosítsa magát Hanada. Nagyon rossz napunk volt, és ha maga is szarozik, akkor az embereim tüzet fognak nyitni mindenre, ami mozog.

Kontroll: Jég is ellenőrzi a célpontok elhelyezkedését. Sólyomnak igazad van, körbevettek.

Hanada: Kosuke Hanada őrmester, 44. SCIRE egység, az Archológia elvesztésekor használt kontaktus kód: Brávó-Charlie-1-1-4-Delta-2.

Kontroll: Ellenőrzöm... rendben.

Kondor (Kontrollnak): Lehet, hogy csak egy hullától nyúlta a kódotok.

Hanada: Előjövök...

Kondor: Felemelt kezekkel! (Kontrollnak) Itt van. Vedd fel az arcát a kamerámmal. Keress rá az alkalmazottak listájában.

Kontroll: Várj egy pillanatot...

Vadászgörény: Most szivesebben lennék veled Kontroll!

Kondor: Mennyien vannak őrmester?

Hanada: Még heten. Mind szamuráj.

Kontroll: Megtaláltam. Igen, vizuálisan megerősítem. Ez Hanada. Ellenőrzöm a többieket is.

Vadászgörény: Megjött a lovasság! Épp ideje volt.

Sólyom: Én is ellenőrzöm a srácokat.

Kontroll: Megegyezik... ő is... ez a tag is... mind rendben. Mind Archológia szamuráj.

Vadászgörény: Hogyan tette a Fuchi ezt? Rájöttetek már valamire?

Hang #1: Azóta menekülünk, hogy kitért a pokol...

Hang #2: Nem hinnék el azokat a dolgokat, amiket láttunk!

Kontroll: Készültség Kondor! Valami nagyon nem tetszik... minden szamuráj szeme kék – fénylő kék – mesterséges.

Sólyom: Ellenséges szándékot érzek!

Kondor: Vettem! Kont...

[Lövés hangok, robbanások, sikolyok. Hanada kivégzi Kondort – NK]

Vadászgörény: Árulók! Rohadjatok meg!

Sólyom: Kontroll!

[Még több lövés, Sólyom, Görény és Jég off-line – NK]

Hanada (Kondor felvevőjébe): Kontroll... (nevetés)... most te jössz!

Kontroll: Kontroll a Fészeknek, Kontroll a Fészeknek... A csapatot eliminálták. Ismétlem, a csapatot eliminálták. Francia! Fészek! Barikádot emeltek a déli kijáratnál! Megpróbálok vészfékezni!

[Felvétel vége]

Nincs több beszéd a szalagon, gyorsan összegzem azoknak, akik nem láthatták a videó felvételt. Cassie megismételte a tekerescsvágásos fékezést, de másodsorra már nem volt ideje megtervezni. A szerelvény a barikádba csapódott, Cassie azonban kimenekült.

Balszerencséjére egy robotot állítottak rá. Cassie-t eltalálta egy idegméreggel átitatott tüske, amitől leesett a sín pályáról a Seneca terminálnál. Az MI elégedett lehetett, mert nem küldött utána semmit.

>> Átvitel vége <<

Holdfény Fantasy Kft.

E-mail: hldfeny@axelero.hu
www.holdfenyteam.hu

McFARLANE TOYS
IT'S AN ATTITUDE



Kizárólagos hazai Forgalmazó

Nyitva tartás

H-P: 10-18

Szo: 9-13

MAGIC
The Gathering

LORD OF THE RINGS

MAGE KNIGHT
REBELLION

**Kizárólag laponkénti
árusítás, széles
választékban**

**Csomagok, lapok
a legjobb áron,
és köztük a népszerű
H.K.K.!**

**NATALUM
KARTVAI**

WARHAMMER
40,000

STAR TREK

*Legend of the
Five Rings*

BABYLON
Collectible Card Game

**YuGIOW kártyák
széles választéka**



Ultra•PRO
THE STANDARD IN SAFE STORAGE

**Kártyatároló eszközök
Kizárólagos hazai képviselője**

CSOMAGKÜLDÉS : Tel / Fax : (06 1) 343 07 30

Üzlet: 1071. Budapest, Bethlen Gábor utca 29.

Kalandok Földje

ÚJ 5. ZÓNÁS
SZIGETEK

Engem ért a megtiszteltetés hogy Cyron társamtól átvegyem az írói stafétabotot, és próbáljam ismertetni a Kalandok Földjének legújabb kihívásait. Előre leszögezem, hogy ide csak magasabb szintű karakterekkel merészkedjete, különben csúnya meglepetések érhetik a tapasztalatlanabb kalandozókat. Legalább 30. szint körül kezdjünk Kellynmoron.

A FEKETE DRAKÓK SZIGETE

Smack a legendás hős fecsegte el a 15. sör után a kocsmában, hogyan léphetünk tovább Magasföldről az 5. zónába, a fekete drakónok szigetére. Ezt az információt a kocsmai pletykákból tudjuk meg. A magasföldi térkapuban (24,42) a kód Kellynmor és máris a fekete drakón sziget keleti részében levő városban találjuk magunkat. A városban csak egyetlen csereépületet találunk. A fekete drakón szörnymaradványokat lehet itt becserélni megszentelt szimbólumokra, ami a vámpírok szigetén a vámpírtanyákba lépéshez kell. Ne felejtsem el mindenki beváltani belőle jó sokat. Mélyet szippantva a levegőből azonnal megtapasztaljuk a sziget negatív légkörét. Az ereje mindenkinek 40-re csökken, és megnő az étvágya is. Varázslók előnyben, náluk ugye nem számít a csökkentett erő. Harcosok erősítsenek varázsitalok kordyolgatásával, agresszivitás italokkal, és persze támadásszámot növelőkkel. A másik negatívum, hogy teleport jelet sem rakhattunk le, tehát az idejövételhez kötelező mindig igénybe venni a térkaput. Ez igaz lesz a zóna összes szigetére is.

A fekete drakón familia:

Név	ÉP	Immunitásai	Specialitásai
siheder fekete drakón	320	T,Á,S,J	Csend,
fiatal fekete drakón	360	T,Á,S,J	Sav
fekete szikla drakón	420	T,Á,S,J	Eltörlés, Jéglehelet,
fekete tűz drakón	450	T,Á,S,J	Tűkőrkép, Hevítés,
mohó fekete drakón	450	T,Á,S,J	Áram
		15 tüsiimmun	
elit fekete drakón	540	T,Á,S,J	5x támad,
Frakk	550		5x támad, Tűzlehelet

A fekete drakónok ellen az elemi immunitásokat érdemes feljebb nyomni, mert sav-, áram-, tűz- és jégsebzéseket szépen sebeznek. Frakk, a fekete drakón fészek neves szörnye, és nagyon szereti az ékszereket. Amit halála után lehúzhatunk róla: szikrázó fekete fülbevaló (az eltörlés varázslat ellen véd, összeadódik a hatása a szikrázó aranyfülbavalóval), kicsi fekete sárkánygyűrű (védekezés 2; mérregimmunitás 3; koncentráció 3; bányász 3; vastagbőr 3), nagyobb fekete sárkánygyűrű (a tuskébőröd akkor is sebezni fog, ha a kőbőröd megvéd a szörny ütéseitől). A fekete drakón fészkekben található crin ezüst és arany szilánkjai. Ezekből is össze kell gyűjtenünk pár darabot Crin misztikus nyakékének elkészítéséhez, amely küldetést 10 Frakk leölése után kapjuk. A nyakék nagyon jó kis artifact (minden nap megidézheted vele egy tetszőleges szörnyet, de csak olyant, ami az ismert szörnyeid között szerepel). Azonkívül a szilánkok plusz sebzést adnak a vámpírszigeti nagyobb vámpírok ellen, ezek nélkül nem sok esélyünk van lecsapni őket.

Kalandok Földje

Körülnézve a szigeten találunk egy térkaput a (44, 14)-es koordinátákon. Ugyanúgy működik, mint a magasföldi, a megfelelő kód beírása után elteleportál bennünket a szigetről. A misztikus bázison (25,8) lehet hatalompontot venni 35 platináért, amit beválthatunk a magasföldi csodabazárban új képességekre. Kevesebbet is kártyázhatunk, de nem érdemes kockáztatni.

A VÁMPÍRSZIGET

Ide szintén a teleportkaput használva juthatunk el, a kód Spike, mely a vámpírtanya neves főszörnyének a neve. A sziget minden lépéskor szívja el a varázserőnket. Az érkezési városban rögtön küldetéssel fogad a fekete mágiára okító boszorkány. Először 200 vámpírtanyát kér majd, vámpír csodagyűrűket (plusz egy fülest hordhatsz, ha felhúzd az ujjadra), globális védőmedalionokat (nem törlik le a rajtad lévő hatásokat) és végül szörnygerjesztő kövecskéket (a tanyákon vonzza a főszörnyek megjelenését). Ha teljesítet ők, megtanít a fekete mágia varázslataira.

A fekete mágia varázslatok:

A Holtak Nyugalma varázslattal táborozás alatt több VP-t és ÉP-t regenerálsz, de csak akkor, ha táborozás közben senki sem zavart meg.

A Holtak Halálával a csatában az összes élőholt életpontja megfelelődik.

Az Aura Kiterjesztéssel a sebző aurád az összes ellenfeleden sebezni fog, még akkor is, ha varázsolsz.

Az Elvonás varázslat hatására minden ellenfeled agyában egyfajta mentális zavar képződik. A szörnynek a harc további részében minden egyes speciális támadása előtt mentődobást kell dobni, és ha elrontja, akkor az adott támadását nem tudja használni.

A legvégén kapod meg azt az alkotórészt, ami a Crin nyakék elkészítéséhez kell. Ja és majdnem elfelejtettem, ezeknek a varázslatoknak nem csak VP, hanem ÉP költsége is van, elmondásakor figyeljünk rá nehogy rosszul süljön el. Ha sokat használjuk a fekete mágiás varázslatokat, az károsan befolyásolja a rendes varázslatok elmondásá-

nak sikerességét. Pl. ha felteszünk egy Holtak Nyugalma, és a csaták közben gyakran használjuk még a Holtak Halálát is, a fekete mágia negatív hatása hamar felkúszik 70-80%-ra is. A koncentráls szakértelem ellensúlyozza valamelyest, de ha azt látjuk, hogy túl gyakran nem sikerülnek a varázslatok, annak ez az oka. Idővel ez a hatás csökken.

A 16. faji küldetés leadása után (Crin nyakék) a csodabazárban új képességeket vásárolhatunk:

1 Idő kitolás: Ezentúl a varázsitálok és egyéb tárgyak hatása kétszer annyi ideig marad rajtad.

1 Szörnyek vonzása: Mostantól, ha olyan szörnyfészekben jársz, amire küldetésed is van, több szörny fog jönni.

1 Építkezés: Mostantól a házad építése kevesebb energiába kerül.

1 Kincsvonzás: Megkaptad a kincsvonzás képességet. Mostantól a szörnyfészekben mindig fogsz valamilyen kincset találni.

A vámpírsziget szörnyei:

Név	ÉP	Immunitásai	Specialitásai
Elfajzott vámpír	800	T,Á,S,J 30 tüsimmun	
Vámpírvadász ongóliant	860	T,Á,S,J	Vámpírizál, Hánytat, 3x támad
Drakón vámpír	800	T,Á,S,J	Csend, 4x támad, bénít, antimágikus aura
Vámpír mester	820	T,Á,S,J	Bénít
Kisebb vámpírbajnok	700	T,Á,S,J	Tűzlehel
Vámpírbajnok	900	T,Á,S,J	
Spike	1100	T,Á,S,J	4x támad, tárgyat szív

A vámpírtanyákba csak a megszentelt szimbólumokkal lehet belépni, és minden belépéskor egy megsemmisül. Remélem mindenki felszerelkezett belőle! A Spike megöléséhez kellene a crin arany szilánkok, anélkül maximum 80-at sebezhetünk belé. A drakón vámpír csak a szabad-

Kalandok Földje

ban jön, ha bejön neki az antimágikus aura, inkább fussunk el. Használjuk a Holtak Halála varázslatot is, ha már megkaptuk. A szabadban rémekkel is összefuthatunk a szintüntől függően, pl. brutális rémmel, aminek már jóval 1000 fölötti ÉP-je van. Ők a szomszédos szigetről úsznak át...

Érdekesebb tárgyak: Vámpír medál (elyeli a kapott sebzések egy részét), Sárkánymágia itala (+60 varázslat sebzés bónusz ad), elementáris védők (megszünteti az élőholtak elemi immunitását), vámpír életerőtabletta (+1500 ÉP). A durmit cuccok is jönnek szép számmal, a titán fegyvereket érdemes rájuk lecserélni, főleg ha mágikusak.

A RÉMSZIGET

A szokásos módon juthatunk el ide, a teleportkapun keresztül, a Jeges kódot választva. Aki valamilyen szakértelemből már elérte a 35-ös szintet az akadémián most megveheti a továbbképzését. Küldetéseket is adnak: először 5 Spike trófeát, majd 5 Jegest kell elvinni nekik. A másik épületben további küldetéseket lehet vállalni a bátrabb kalandozóknak. 10 Patex gyűrűt (amíg viseled a szörnyek nem tudnak elfutni) kérnek. Helyi specialitás, hogy a szigetre érkezve az összes tárgyak által adott védelem nullázódik. Itt már egyesben található rémbarlangok és vámpírtanyák is. A szabadban is egymással versengve lesnek a gyanútalan utazókra.

A rémsziget szörnyei:

Név	ÉP	Immunitásai	Specialításai
Erdői rém	800	T,J,S,Á	
Nagyobb rém	800	T,J,S,Á	
Brutális rém	1000	T,J,S,Á	Tűz,
Armingtoni rém	840	T,J,S,Á	Tükörkép, Sav,
Jeges, a rettenetes	1600	T,J,S,Á	Tükörkép, éhezett, 35 regen
Iszonytató rém	1000	T,J,S,Á	Hánytat,
Dermesztő rém	1300	T,J,S,Á	Jég

A Jeges megöléséhez kellene a crin gyémánt szilánkok, magas mágia szakértelem, mágia erősítés ill. fókuszálás, és nem árt előtte egy sárkánymágia italt sem felhajtani. Ezek nélkül alig fogjuk sebezni, és mivel regenerálódik is közben, nem tudjuk megölni. Azonkívül, minden ütésével csökkenti a jóllakottságunkat is. Tárgyvédő függőt is találhatunk nála (töltetes, a tárgy mágikus energiáját elszívó szörnyek ellen véd). A rémbarlangok mélyén találhatóunk a kincsek között szörnygerjesztő kövecskét és Patex gyűrűket. Crin gyémánt és kristály szilánkját a három legerősebb rémből szerezhetünk.

És a végére pár hír:

Coronius, egy szerencsés kalandozó megszerezte Ddrraak gyűrűjét (védekezés 10; méregimmunitás 9; koncentráció 9; bányászat 9; vastagbőr 9). A sárkányt megölve lehúzta karmáról legféltettebb kincsét. A fekete drakón mágusok készítették a nagyobb fekete sárkánygyűrűt alapul véve főnökük számára.

Tile, Crin misztikus nyakékének segítségével megtalálta Darkon kovácskalapácsát, melyet korábban egy Kobakrabumm nevezetű kalandor már elkoptatott. Az élőholt remetek vezére saját magának kovácsolta. Segítségével azonnal megjavíthatod eltört felszerelésedet, nem kell a házadban levő kovácsra várni. Jeges függője is e kalandozó kezébe került, úgy látszik szerencsés hetet fogott ki. A fülbevaló megakadályozza, hogy a tárgyaid mágikus energiáját elszívják.

Aukciós ház nyílt, mely a bal oldali menüsorból elérhető, mindenki csak egy dologra licitálhat. Ha viszont a határidő lejártakor nincs annyi pénze, akkor az utána álló licitáló viszi.

A teremtés 1239. esztendejének 166. napján, a fényesség órájának végén

Tile a gnóm mágus
ki papírra vetette

MÚLTIDÉZŐ

Lapelemzés 2. rész



Ismét eltelt egy fél év, és már megint egy újabb kiegészítő jelent meg. Ezúttal semmilyen új szabályt nem hozott magával a kiegészítő. Újdonságként „csupán” azt lehet megemlíteni, hogy néhány réges-rég elfeledett lapot „feltámasztottunk”, felhoztuk a mai kor szintjére, a régi és új játékosok nagy öröme. Néhány régi pakli ismét versenyképesé válhat, az eddigi koncepciók erősödnek és ki tudja, talán teljesen új koncepciók is a napvilágra kerülnek! Mindez csak rajtakok múlik.

LEAH

Árnyéksárkány (9): A nemrégiben megjelent *Sutor Kragoru familiárisa* segítségével nagyszerű mágikus védelmű lényes paklit lehet összerakni. A sok olcsó lény mellé simán befér valami drágább monszter is, mondjuk az *Árnyéksárkány*. Igaz, az ellenfél valószínűleg nem fog megrettenni a csekély sebzésétől, viszont igen szomorú fejfel fogja elhajítani a lapjait. A lehelete miatt pedig végképp nem fenyegeti a leütés veszélye. Természetesen *Kyorg ősmágussal* is remek párost alkot (igaz, akkor 6 varázspontért jön, viszont nem lehet counterelni). Kísérletező kedvűek kipróbálhatják az említett követők nélkül is (akár pl. *Zarknod börtönével* is).

Csontváz (7): Természetesen csak élőholt pakliban látjuk igazán hasznát. Legjobb felhasználási módja az, ha *Temetővel* sokszor visszahozzuk, mert úgy jó sok lapot fogunk húzni, viszonylag olcsón. De ehhez még meg is kell ölni valahogy szegény kis *Csontvázat*; feláldozhatjuk például egy frissiben húzott *Zombi mesternek*.

Élőholt mágus (9): Megvallom, kezdetben nekem nagyon nem tetszett ez a lap. Nem tűnt annyira jó biznizsnek mindig visszavetetni egy lapot. De szerencsére hamar kiderült, hogy tévedtem, mert elég hűzós egy lap. Ha már rátelepítettünk egy *Asylux átkát* az ellenfél egy lényére, vagy egyéb módon bedrágítottuk, akkor már igencsak hatékony. *Bűvös erdővel* a zavartalan játékmenetet fogja biztosítani számunkra. Egy *Ősi béklyó* és egy *Furfang temploma* mellett már igen kemény zárat építhetünk ki.

Félelemjáró (5): Gyenge lapnak tűnik. A képességével csak akkor okozhatna kellemetlen pillanatokat, hogy ha az ellenfél nem húzott semmilyen leszedést és történetesen épp kis lényekkel akar ütlegelni. Valószínűbb azonban, hogy a *Fegyverkovács* egy dobótőre fogja a falra szögezni, vagy tel-

jesen enerváltan fog összecsupkani egy bivalyerős *Notermanthi* csapása alatt.

Haarkon őregkora (10): A kiegészítő egyik csúcskategóriás spoiler! Elmebetegül sokat dobát, ráadásul permanensen. Mindezt természetesen rendkívül csekély áron. Azt hiszem nem kétséges, hogy a *Zarknod börtönében* gusztustalan spoiler lesz, de szerintem még más paklikban is be lehet vetni, vélhetőleg komoly sikerrel. Mindenkinék javasolom, hogy kuporgasson össze belőle hármat, mihamarabb.

Jégelementál (6): Kicsit valószínűtlennek tartom, hogy a híres-neves *Jégelementált* bárki is berakná a paklijába csupán azért, mert remek dolog négyért egy kettőt ütő lényt hozni. Sokkal valószínűbb, hogy a játékos sebző képessége miatt fogják használni (már ha használják), talán valami trükkös kombó segítségével végtelenszer. Mivel ilyen kombót egyelőre még nem találtak ki, maradjunk annyiban, hogy egy közepes lap.

Kataklizma (10): A mostanában megjelent kiegészítők igencsak kedveznek Leahnak. A fekete szín szerelmeseinek most sem kell csalódnuk, hisz még egy iszonyatos lapot kapott kedvenc istenük. Az eddig lapirtások (főleg az azonnalik) mindig nagy hátránnyal, vagy körülményes használhatósággal küszködtek, de most megtörni látszik a jég: egy olyan lapleszedés született, aminek nagyon gyakran semmilyen hátránya nincs! Ez lehet kicsit költői túlzás volt, de speciel Én még nem nagyon érzem át a „hátrányát” (amiből ráadásul lehet, hogy még jobban is jövünk ki!). Bátran ajánlom szinte minden pakliba!

Kínzókamra (7): Konkrétan még nem tudom milyen pakliba használnám ezt az épületet, de egészen biztos vagyok benne, hogy valaki kifőz valami jó paklit a boszorkánykonyhájában, amiben jól használható lesz. Persze körvonalakban sejtem, hogy miféle paklik részesítik majd előnyben. Elsősorban a sok lényel (lénytermelésekkel) dolgozó paklikban láthatjuk majd viszont. A tesztelésre összeraktam egy mindenféle örült lapokkal operáló kombópaklit, ami ezzel ölt (*Fény ragyogása*, *Munkagép*, *Notermanthi*, *Különleges élvezet*, meg ilyenek voltak benne), de annyira nem működött jól, igaz nem is fektettem túl sok időt a pakli kidolgozásába.

Leah csontmarka (6): Egyszínű versenyen biztos beraknám a Leah paklim side-jába. Amúgy túl sok pakliba nem tuszkolnám be. Talán azért, mert a zöld nem egy túl erős



szín, Raia pedig nem nagyon rak le lapokat az asztalra. Pedig alapvetően nem lenne rossz a lap.

Mentesség (7): Akárhogy forgattam, akárhogy nézegettem ezt a lapot, semmilyen ötletzikkért sem csihoztam ki belőle. Szerencsére ezt megtette helyettem más: Panyik Zoli kapásból rávágta, hogy *Fókuszált mágiával* elég durva kombó ad. Kicsit elhülve morfondíroztunk ezen, de végül (mint ahogy a gyakorlat is bizonyítja) mégse olyan jó ez a kombó. Emellett *Mester büntetésével* is lehet próbálkozni, talán nagyobb sikerrel. Én mindenesetre az amúgy is kegyetlen spoiler *Manafonál* mellé ajánlom. Abból nem lehet baj.

Morgan kristálya (7): Ha a pakliégető deck nem dobatná el a paklit a második-harmadik körben (a Múltidéző előtti lapokból is), akkor akár egy kifejezetten jó lapnak is titulálhatnám. Így viszont inkább egy olyan *Morgan követős* pakliba tudnám elképzelni, amelyek inkább a biztonságra helyezi a hangsúlyt, és megelőlszik a negyedik-ötödik körrel a pakli eldobatása ügyében. Persze ha valahogy szert teszünk néhány *Időcserére*, akkor mindjárt más a leányzó fekvése, rendkívül egyszerűen eldobathatjuk a delikvens pakliját.

Nőmenklátúra (5): Kisebb kellemetlenségeket okozhatunk vele egy gyors, ütőm-vágom horda pakli ellen. Sajnos csak ahhoz ért, hogy bután pislogjon az őrszobában, várva, hátha valaki bután nekiszalad, majd rácsodálkozik a hatalmas adag méregre, amit kapott. Legjobb esetben annyit ér el, hogy két lény leveri, hisz ekkor egy körre feltartott két lényt, ráadásul mindkettő meg is hal.

Pánik (6): A tengerek lényirtás közül egy újabb került górcső alá. Sajnos csak az őrszobából szed le lényt, másrészt könnyen lehet, hogy az ellenlábásunk meg tudja menteni a lényeket némi varázspont befektetéssel. Soha sem jó, ha az ellenfél kezébe adjuk a döntés lehetőségét! Ezért érdemes lehet VP-puszítások, *Inséges idők* mellett, kipróbálni, úgy már egész korrektil működhet.

Sistergő Pumpa (7): Szép nagy darab dög, ami két pakliban bizonyult használhatónak. Az egyik a varkaudar pakli,

ahol igen kellemes jószág, akár a második körben is látogatást tehet az asztalon, valami spoiler countert előkeresve (fanatikusabbak egy *Varkaudar özőnlést* bányásznak elő). De akár *Kyorg ősmágussal* is használhatjuk (bár abban annyira nem jó, de túl csábítóan hangzik az, hogy 2-ért 4/4, és keres egy lapot... de ez sajnos nem mindig jön össze).

Sötét motyogó (7): A játék megjelenése óta töretlen népszerűségű élőholt és Leah paklik kedvelőinek egy igazi csemege lesz. Önmagában igaz elég tehetetlen ez a parányi ködpamac, viszont mikor már néhányszor visszatért, akár határozottan zavaró is lehet. Igazán akkor válik hasznossá, ha körönként szeretnénk kijátszani valamilyen áldozós lapot (pl. *Hihető illúziót*), avagy szeretnénk minden körben valamiért eldobni egy lapot (pl. minden körben *Solisarozunk*, vagy *Fa-irlight trükkjével* húzunk, hátrány nélkül).

Szintiszívó (6): Gondolom már mindenkinek a könyökén jönnek ki a *Sörényes ubuk* szerű lények (főleg azon ifjanc HKK játékosoknak, akik még csak nem is hallottak az ubukról :)). Én is azonnal a kukába hajtanám ezt a „gyógygyszemet”, ha nem jelent volna meg a *Kragoru familiárisa*, amivel már nem annyira rossz. De azért nem kell létségbé esni: tapasztalatom szerint még abba a pakliba sem az igazi.

Temető (9): Még most az elején beismerem, egy kicsit túlpontoztam ezt régen is oly népszerű lapot! De vállalom ezt, hiszen 1000%-ig biztos vagyok benne, hogy rengeteg ember fog rajta pörögni; virasztással töltött esték, elfuserált matekdolgozatok fogják kísérni az útján, hisz mindenki valamilyen „tuti kombót” próbál kihozni belőle. Teljesen nyugodtan kijelenthetem, sok ilyen kombó létezik, ezek közül egyet – izelítőként meg is említek: *Temető-Lidércszellem-Csontváz*. Hogy kicsoda? Végtelen VP, végtelen lap? A többi kombót meg tessék az unalmas tőri órákon kiokoskodni :)

Telemember (5): *Gorombilla* „felturbózza”. De mivel sokan kedvelik az élőholtak igen népes – és bűzös – tömegét, nyilván sokaknak fog örömet okozni ez a lap (remélem mindenféle perverz hátsó szándék nélkül). De szerintem nem kell erőltetni, vannak nála sokkal jobb lapok. Még az élőhaltott pakliba is.

Uman szelleme (7): *Uman szelleme* a képességei alapján bármelyik tárgypakliban előkelő helyet követelhetne magának, valljuk be jogosan. De sajna vannak egyéb paraméterei is egy lapnak, például a színe, amivel nem igazán tud brilli-

rozni a szellem (legalábbis tárgydeck szem- szögéből). Így sajnos ki kell várni azt a pillanatot, amikor lesznek jó Leah tárgyak. Vagy használhatjuk más pakliba.

RAIA

Arkangyal (8): A már említett *Sutor Kragoru familiárisa* nagyjából életképessé tette a mágikus védelmű lényes paklit. Azért csak nagyjából, mert eddig csak nagyon kevés jó mágikus védelmű lény volt. A múltidőzében azonban jobbnál-jobb mágikus védelmű lények jöttek ki, ezzel akár versenyszintűre emelve a paklit! Ebbe a pakliba (ha másba nem is) mindenképpen ajánlott az *Arkangyal* használata, hisz sok pakli ellen nagyon jól jöhet egy olyan lény, amit nem lehet csak úgy lelőni.

Az őszinteség bajnoka (7): Eddig rengeteg kalandozó tápoló lapról esett szó, ellenben szinte egy kalandozóról sem. Nem kell aggódni, természetesen új kalandozók is jelentek meg. A bajnoknak igen kellemes képességei vannak, a célozhatatlanságot mindig megkapja, mivel ugye nincs olyan balga, aki leszdedne egy *Kalandozók védőszentjét*. Mindazonáltal én mégse javaslom használatát, hisz a nyílt lapokkal való játék egy tapasztalt játékos ellen azt jelenti, hogy nem fog hibázni. Viszont elég megalázó, hogy ha valaki nyitott lapok mellett elront valamit...

Borax király (8): Egy újabb kellemes lap a kalandozó pakliba. Lény és lénytápolás egyben. Bár lényként kevésbé funkcionál jól, hisz elég aprócska. Az a képessége, hogy a *Királyi palástot* ingyen megkapja, különösen használhatóvá teszi.

Darkseid (6): Kis kalandozó, egyszerű képességekkel. Természetesen kalandozó pakliban mutatkozik meg az ereje, ami ismerjük el, nem túl jelentős. Egyedül egy másik lényes pakli ellen lehet jó, hisz a legtöbb lény nem tudja átverekedni magát egy hármás fűjason. Két kalandozó akár még egy *Ragadozót* is átfűj a másvilágra!

Elemi Rin (7): A mágikus védelmű lényes pakliba kötelező lap. Nemcsak azért, mert nagyon olcsón ütőget (igaz nem túl nagyot), hanem mert ritka olcsón lapleszedés, ráadásul mindig az, amelyek nekünk kedvez. A hátránya legtöbbször fel se fog tűnni, mert mondjuk lehozzuk, ütünk vele kettőt, majd fel is áldozzuk, hogy valami kellemetlenkedő lapot letakarítsunk.

Griffónix (10): A kiegészítő egyik legjobb, legsokoldalúbb lapja. Mármost azért sokoldalú, mert nagyon sokféle pakliba



könnnyű szívvel belerakhatjuk. Nagyon masszív, igazán kegyetleneket üt (egy kis VP vagy ÉP befektetéssel), bár a horgonyon kívül nem sok védelme van. Szinte mindig megéri maximalisat ütni, de ha valami zavaró akadály öncsörög az őrposztban, az se okoz neki nagy gondot: szétcincálja. A kontrollokból gátálatlanul kiszorítja az eddigi etalont, az *Élőholt pófeteget*, de más pakliban is előkelő szerepet fog kapni (akár *Zarknod börtönéről* van szó, akár *Kyorg ősmágusról*). Javasolom mindenkinek, hogy minél hamarabb zsebeljen be három *Griffónixet*, és ne eressze őket! A régi legendás *Griffónix* feltámadt és újból a régi dicsőségében fog tündökölni!

Hős (4): Úgy érzem, egy picit gyengére sikeredett ez a lap, nem? Drága, ahhoz képest kicsi, nincs normális védelme, és igazából túl jó képessége sincs. Igaz lehet helyettesíteni 2 VP-t, de az ember nem szívesen válik meg egy lapjától egy ócska *Hős* kedvéért, komponens vagy gyűjtőben lévő lap nem mindig van. Talán még kalandozó pakliba bele lehet passzírozni, de még a kétes erejű *Őszinteség bajnoka* és *Darkseid* mellett is gyöngének tűnik.

Jerikó (9): Kiváló védelmi lap! A *Szent sólyom* után szereztem a legjobb. Nehezebb leszdedni, mint a sólymot, olcsóbb, biztosabb védelmet ad, viszont csak korlátozott ideig. A sólyommal ugyanakkor ki lehet ügyeskedni azt is, hogy tudjunk ÉP-t áldozni (pl. *Zu'lit kísérletéhez*), amit *Jerikó* sajnos már nem tud biztosítani. De ne aggódjunk, ezekkel az apró „hátrányokkal” együtt is igen kellemes lap, biztos fog néhány izgalmas percet szerezni az ellenfélnek.

Kaporszakal (8): A sok, kevésbé használható kalandozó mellett végre egy igazi tápos kalandozó. Nincs benne semmi bonyolult, nincs semmi különleges titka, egyszerűen csak 3-ért 3/3, repül (*Kalandozók védőszentjével*, természetesen). Nem is kellene ennél több. De még van egy apró extrája: képes leharapni a varkadarokat és ehhez mindössze passzíválni kell. Bár ez meglehetősen ritkán fog előfordulni.

Mágiatörés (8): Rengeteg értelmetlenül bonyolult (és gyenge) lap van ebben a játékban. Néhány egyszerű, de ha-



tékony lap mindig csodákat tehet. Például a *Mágiatörés*. Nincs túlpörgetve, egyszerűen, olcsón lekap egy bűbajt, ráadásul még laphátrányt sem okoz. Mindenkinék javasolom, hogy a kiegészítő paklijába szorítson neki helyet.

Múltidéző (8): Ismét egy kellemesen szimpla lap. Kettőért visszavesz egy már kijátszott lapot (bár ez kb. olyan mint egy laphúzás, azzal a különbséggel hogy van lehetőségünk válaszítani). Sok helyzetben nincs rá túl nagy szükség, de például *Leah hatalmával* elég hatékony lehet. Nos persze önmagában is nagy szolgálatot tehet nekünk; mindig jól jön még egy counter, vagy kellemes lehet még egyszer belemézni a *Múlt tükrébe*. Elsősorban kontrollba javasolom használatát, de más paklik is hasznosnak találhatják.

Nap szimbólum (6): A csak varázslatokkal operáló direkt-sebző paklit erősíti, bár nem túl gazdaságos módon. Ha még csak három sebző varázslatot játszottunk ki sikeresen, akkor még mindig jobb párbajozni vele, főleg mert az értelmes lapoknak maximum egyes párbaja van (tehát ebből is következnek, hogy ez nem egy túl jó lap).

Napkirály ajándéka (7): A tesztelésen egy igazán spoiler gyűgyülő lapnak indult: mindössze egyért jött. De aztán Pannyik Zoli *A fájdalom szépsége – Idegösszeomlás* paklit *Napkirály ajándékával* találta ki, ezért gyorsan fel lett emelve az idézési költsége. Miután kiderült, hogy magzattal (majdnem) ugyanolyan jó a kombó, már mindenki elfelejtette az ajándékot, és nem lett visszamódosítva az idézési költsége. Ennek eredménye ez a kevésbé használható gyűgyülés lett. *Gyógyító rakshallionnal* és *Thauglorendonnal* így is elég masszív védelmet alkot.

Raia szent lovagja (9): Néhány már említett kalandozóval ellentétben végre egy tényleg jó kis lény került vizsgálgásra. Ha még egy picit drágának is tűnne, elolvassa rájöhettünk arra, hogy nemcsak hogy nem drága, hanem néha ingyen jön, vagy legalábbis elég olcsón. Egy *Zöldfülű kalandozók* után pl. mindössze kettőért. A védelme elég jónak mondható, főleg mivel a tömegpusztításokat is bedrágítja. Lények ellen se fog

kétségre esni, hisz még a legnagyobb sebzéseket is kiröhögi, és inkább átirányítja az ellenfélbe vagy a lényeibe. Egyetlen gyengéje van: könnyedén meg lehet mérgezni. Nos, semmi sem lehet tökéletes.

Teremtés (8): Hihetetlen jó csontteremtés. A *Mohósággal* összehasonlítva: egyrészt nem sebez, másrészt gyakran nem csak 3 SZK-t ad, hanem akár 5 csont is ütheti a markunkat. De egy dolog miatt mégis használhatatlanabb, mint az említett remek lap. Mégpedig az, hogy tárgypakliba ha bottal vernek, akkor se rakom be a fehér színt.

Végítélet (8): Manapság már nem élnek virágkorukat a lényirtások. Igaz, általában hatékonyabbak, mint a lapleszedések, azok viszont sokkal univerzálisabbak. A *Végítélettel* viszont elég könnyen megeshet, hogy sok pakliban fog helyet kapni, hisz pofátlanul olcsón kaszál le két lényt. A népszerűségének egyedül az vehet gáncsot, hogy nem öli meg az éjfattyakat, míg az eddigi talán legjobb lényirtás, a *Nagy Limbó* viszont igen.

Visszacatolás (9): Ennek a lapnak – kicsit nagylelkűen – megeléjezek egy 9-es pontértéket. Konkrétan még nem alakult ki bennem, hogy milyen pakliba és mennyire lesz erős (tesztelésen valahogy mindig elkerültem az ilyen pakliakat), de biztos fog agyalni rajta egy-két ember, aki addig nem nyugszik, amíg valami gyilkos kombót ki nem fundál. Az már első pillantásra látszik, hogy *Gyógyító rakshallionnal*, vagy *Thauglorendonnal* jól összeillenek, de néhány bűbajmásolás mellett is elég zúzós lehet.

SHERAN

Acéldarázs (7): Sokak nagy kedvence, a mérgező pakli talán kellőképpen erőre kap ahhoz, hogy versenyeken eredményt lehessen elérni vele! Ebben komoly szerepet fog játszani az *Acéldarázs*. Ha nem lenne mérgezőse, akkor pár éve még egy teljesen korrekt lapnak számított volna. A szerfelett nagy mérgezőségével már a legnagyobb démonokat is padlóra küldi. *Mérgező rakshallionnal* és egy *Méregfélelemmel* laza tízeseket vasal az ellenfél orcájára, ami akkor igazán kellemetlen, ha van még egy *Gyilkos mérge* is az asztalon.

Az élet és halál kupája (8): Mindig is kedveltebbek és értékesebbek azok a lapok, amelyek többfajta pakliba is jók. A kupa elsősorban a mérgező-pakli szerelmeseinek fog nagy örömet okozni, de a tárgypaklival kísérletező emberek is

pillanatok alatt be fogják gyűjteni. Elvégre mindkét pakliba jól jön egy permanens lényirtás. A mérgező pakli természetesen nem fog szenvedni azzal, hogy csontot termeljen, nemes egyszerűséggel ingyen játszhatja.

Falkavezér (8): A kiegészítő megjelenése előtt, illetve a tesztelés folyamán sokan mindent megtettek, hogy a horda ismét életképes legyen. Sajnálatos módon minden igyekezetünk ellenére a pakli mégsem sikerült kellőképpen erősre. Igazából nem az a baj, hogy nem elég gyors, hanem az, hogy néhány pakli ellen nagyjából tehetetlen. De persze egy kis szerencsével akár versenyt is lehet nyerni vele (no persze nem hagyományost). Az új lapok közül a legjobb horda gyorsító a *Falkavezér*, iszonyúan fel tudja pörgetni a paklit (a szilmilekkel együtt). A mágikus támadás kifejezetten hasznos lesz a *Sutor Kragorus paklik* betörése miatt.

Gitonga (6): Elméletben egy teljesen jó hordalény; háromért hármát üt, repül, sőt még büntet is. A probléma csupán az, hogy sokkal inkább a már rég megjelent *Halálgömböt* érdemes használni, mert annak mágikus ütése van. Mellesleg még a *Halálgömb* se tartozik az élvonalbeli lapokhoz.

Grok-képződmény (7): Sheran ezúttal nagyon buta kártyákat kapott. Csak horda- és mérgezős lapokat. Sajnos egy picit sivár... de mindegy, örülünk annak ami van. A repülő horda kellemes kis kiegészítő lapja a *Grok-képződmény*, amit akár az első körben is fel tud húzni egy *Színes dözmög*.

Gyilkos méreg (8): E mellett meg a *Méregfélelem* mellett végre komoly hasznát lehet venni az amúgy semmibe vett mérgező lényeknek. Bizony elég nagy kellemetlenséget okozhat néhány lény, ami nem elég, hogy 8-10-eket ütnek, de még odapumpálnak 6-7 mérgejelzőt is, amit bizony elég nehéz kivédeni. Az új mérgezős lapokkal igen csak föl lehet turbóznai a mérgepaklit, akár a harmadik körben is meg lehet figurázni az ellenfelet úgy 10-20 méreggel. Az egyetlen apró hátránya a *Méregfélelemmel* szemben: ebből nem adódik össze kettő.

Karmazsin huhogó (7): A miriárdnyi ostoba hordalény mellé még egy újabb érkezett. Bár ez annyira nem szimpla, hiszen kombóznai kell valamilyen lappal, hogy sebést kapjon. Ez a feladat valószínűleg nem fog problémát okozni, hiszen *Támadó taktikával*, *Falkavezérral*, szilmilekkel, *Grok-képződménnyel* egyaránt megfásított az ellenfelet. Kár hogy minden más helyzetben egy magatehetetlen kis senki.



Légirozmár (7): Önmagában egy kevésbé használható hordalény (bár még mindig job, mint egy *Halálmadár*). Természetesen *Grok-képződménnyel* van igazán értelme; kellemesen fel tudja turbóznai a hordát. Akkor a legjobb, ha már kezünkben van a képződmény, akkor rögtön megkapjuk az áhított +1/+1-et. Ha meg nem, akkor csak szimplán lapolónt termel.

Mérges csípés (7): Egyszerű és kellemesen hatékony lényirtás. A legtöbb lényt rögtön leszedi a következő körben (amit nem, az ellen egy kicsit lassú). Egy apró probléma azért van vele: nem írta ki rögtön a lényt, de ezért valamilyenre kárpótol minket egy lap húzása.

Óriaspók (6): Manapság ki az, aki le akar rakni ötért egy 4/4-es lényt? Ráadásul passzívan? Én biztosan leraknám, ha lenne valamilyen jó képessége. De sajnos nincs. Mérgező pakliba is neveltséges, hisz alig nagyobb a mérgezése, mint egy *Surranó kígyónak*, igaz van egy kis büntetése. De kit érdekel az a 4 ÉP! Még akkor a leghasználhatóbb, ha elpárba-jozzuk, az legalább fix 3 sebzés 1-ért.

Sheran lázadása (5): Manapság már gyöngécske egy lapleszedés. Az idézési költsége elég kellemes; de általános! Emiatt még meggondolnám a használatát, de jaj! Nem azt a lapot szedi le, amit én szeretnék, hanem csak a legnagyobb idézési költségűt! Ez elég súlyos hiba. Ha hirtelenjében nem találunk nála jobb lapleszedést (pl. mert nemrég kezdtük a játékokat, és még kevés lapunk van), akkor mindenképpen használjuk, főleg akkor, ha elsősorban alacsony idézési költségű lapokkal játszunk.

Surranó kígyó (7): Nagyon sok egyszerű lap jött ki ebben a kiegészítőben. Ez megkönnyíti és megnehezíti egyben a lapelmező dolgát. Tehát maradjunk annyiban, hogy mérgező pakliba egy fincsi lény ez a kis kígyó.

THARR

A harag manifesztációja (7): Jaj, mennyire nem szeretem azokat a lapokat, amelyek arra építenek, hogy az ellenfélnél



leszedni, akkor az 6 ÉP-jébe kerül várhatóan. Antimágiás, lényes pakliba kiváló lap. Akár megpróbálhatjuk kombózni *Visszacsatolással* is, kijátszunk néhány varázslatot, annak a rendje és módja szerint sebződünk, majd önelégülten mutatunk egy *Thauglorden*-t.

Bosszuálló (6): Összehasonlítva az eddigi repülő 4/4-es lények javával, a pegazusokkal, egész jónak tűnik. Nemcsak olcsóbb náluk, de még hátránya sincs. Viszont van egy csöppet sem elhanyagolható kijátszási feltétele. Bizony elég gyakran előfordulhat, hogy az ellenfél nem sebez négyet, vagy pedig az, hogy egy lényünk se esik el. És ugye elég kellemetlen dolog, hogy néhány főlősleges lap rohad a kezünkben. Ha viszont ki tudjuk játszani, akkor viszont kifejezetten jól járunk vele.

Bundás csirmáz (7): A csirmáz a tesztelésen nagyon sokáig 5-ért jött, és úgy szerintem elég jó lap volt. Így viszont egy kicsit már hanyagolható, hisz *még Sutor Kragoru familiárisával* is drága egy picit. Sokkal jobb nála az *Arkangyal*. De valószínűleg (ha úgy tetszik kénytelen kelletlen) így is használni fogjuk, hisz jobb, mint a régi mágikus védelmű lények.

Fegyverkovács (8): Egy régi nagy kedvencem újból színtre lép. Sokat dob rajta, hogy már kijátszásakor csinál egy törst, amit ráadásul igen nehéz eltüntetni. Elsősorban lényes paklik ellen lesz zúzó, de a lény nélküli paklik ellen sem teljesen haszontalan.

Gigaököl (8): Alapvetően nagyon is tápos side lap, talán egy picit túlságosan is. Nekem az nem tetszik benne, hogy egy nem létező pakli (illetve egy gyenge pakli) ellen készült, és még csirájában fojtja el a tárgy-paklit. Amíg a tárgyak nem lesznek versenyerősek, addig a *Gigaököl* is pihenni fog.

Gruandág amulettje (8): Az eddigi igen gyengécskének mondható tárgypakli a Múltidézővel kapott szép számmal új lapot, velük talán újból versenyerősségű lesz. Az amulett döbbenetesen nagyokat sebez, viszont valószínűleg csak a játék elején. Tehát érdemes a paklit minél gyorsabba összerakni, hisz ez lesz az egyik fő sebzésünk. Tesztelésen tudtam az első körben nyerni *Gruandág amulettel* (igaz akkor leszedték a követőmet :)).

Gyilkos sallank (6): Egy újabb gyöngyszem az antimágiás lénypakliba. Túrhetően üt, de ezenfelül lényt is tud leszedni (pl. *Szent sólyom*), ami fontos egy varázslat nélküli pakliba. Kár, hogy a leszedéshez passzíválnia kell.

miik vannak. Valamiért nem tűnik annyira jó biznisznek, hogy megváróm, amíg az ellenfélnek lesz egy csomó lénye, hogy kihozhassak egy nagy manifesztaációt. Ha már lent van, mondjuk 5/5-ös ként, akkor már persze elég jól jártunk, de ki tudja milyen csalafintaságot fog művelni az a két lény, ami ott van az ellenfélnél. De felfoghatjuk a manifesztaációt egy kombó lapnak is, nemcsak ellenlapnak. *Quwarg ellenállással* és *Kisebb Zannal* ilyen vaskos kombót alkotnak.

A moák mesterkedése (7): Ezek a fránya moák addig-addig bűvészkedtek, amíg teljesen be nem tapossák mindenkinek a VP-termelését. Ez persze csak akkor érheti meg nekünk, ha mi már előkészítettük a terepet, teszem azt egy-két *Agytaposással* és/vagy *Manaszívó kullancssal*. Akkor viszont már véglegesen elvágja az ellenfelet a VP-termeléstől, s nyert ügyünk van. Éppen ezért nem javaslom, hogy túl sokat használjunk ebből a lapból.

Agygagalamb (9): Hihetetlenül hatékony lapvédelem. Kifejezetten olcsón bevédi szeretett tárgyainkat, bűbájainkat vagy épületeinket. Ezért az ellenfél nyilván – rendkívül leleményesen – ezt fogja először leszedni. De mégis: valamiért mindig nekünk éri meg jobban, hogy az ellenfél elpazarolt egy irtást, sok varázspontot, főleg akkor, ha tömegirtást kell elpazarolnia egy vacak galambra.

Agytaposás (9): A már sokat emlegetett varázspont lefojtó pakli alappillére. Ha úgy nézzük, négy kör alatt termel nekünk varázspont előnyt, ami kifejezetten rosszul hangzik. De valamiért mégis nagyon jól működik a pakli; ha jó ütemben ki tudjuk játszani a lapjainkat, az ellenfél csomagolhat. Külön öröm, hogy a tartalékban lévő lényekért nem jár VP, így akár két *Manaszívó kullancsnak* is boldog tulajdonosa lehet az ellenfele, mindenféle hátrány nélkül.

Átkozott mágia (7): Az egyre inkább egyeduralmat szerző varázslatok ellen egy elég kellemesnek ígérkező lap. Nyilván a kevés varázslattal játszó paklikban lesz hasznos, de azokban is akkor igazán jó, ha meg tudjuk védeni valamivel (pl. egy *Agygagalambbal*). Bár ha az ellenfél varázslattal akarja



Kapu (7): Ha valaki úgy érezné, hogy az épület paklija nem elég gyors, illetve álmatlan éjszakákat retteg végig amiatt, „mi van akkor, ha leütik az épületeimet?” Nos nekik kínál gyógyírt a *Kapu*, ami alig erősebb, mint a nem is olyan rég megjelent *Vákuum-csapda*. Igaz, ennek sokkal jobb a színe.

Kürtszó (6): Sokkal gyengébb, mint a szintén a Múltidézőben megjelent *Sebek beformak*. Az az egy varázspont nem éri meg azt a hátrányt, amit *Kürtszó* okoz. Ráadásul én a magam részéről nem nagyon raknék be olyan gyógyuló lapot, ami nem gyógyít, hanem sebést semlegesít vagy visszagyógyít (kivéve a *Thauglorendont*, de az más tésztá). Természetesen néhány speciális esetben egy *Kürtszó*-szerű lap a jobb (pl. *Asztrális hullamal*).

Lord Kovács (7): Kivételesen egy egész korrekciót alkalmazható antimágiás lény. Szerintem mindenképpen jobb, mint a *Togya-ork* (ami az eddigi legjobb antimágiás lap volt). A varázslatdrágító képessége csak hab a tortán. Kalandozók védőszentjével pedig már különösen masszív.

Lord Korell (7): A még mindig vitatható erejű antimágiás pakli egyik tápos fegyvere. Mivel varázslatot úgy se fogunk használni, tehát a hátránya fel se fog tűnni. Az, hogy forrás nem hat rá, elég gusztustalan lappá teszi. Csak sajnós egy *Griffónix* még mindig könnyűszerrel megsemmisíti. De kalandozó pakliba is ki lehet próbálni (igaz abból hiányozni fognak a varázslatok), és ott egy fónix is csak úgy tudja levérni, hogy ő is belehal.

Mágiaapály (8): Kifejezetten undorító egy lap lehet. Elég három *Bűvös erdővel* nyitni, majd egy *Mágiaapálya*l folytatni, hogy az ellenfél kellemetlenül érezze magát. Persze *Bűvös erdők* helyett az *Asylux átka*, az *Elmezavarás* és a többiek is elég komoly kombót alkothatnak vele.

Moa ékszer (7): Egyértelműen tárgypakliba való kis tárgycsaka. Gyakorlatilag minden körben lehet vele húzni egy lapot, ami igen jó. Sajnos a játék elején még nem látjuk túl nagy hasznát, mert jó eséllyel nem tudjuk kijátszani. Később... ha tárgyakkal játszunk, akkor eleve arra építünk, hogy nincs később. Tehát lehet, hogy nem kell annyira erőltetni ezt a *Moa ékszert*. De azért előbb próbáljátok ki, mert lehet, hogy tévedek. Goblinokkal is lehet használni, jobb mint a *Goblin kürt*, hiszen a goblin pakliban is van nem goblin lap.

Niagren pálcája (7): Minden körben egy *Rohanó idő*, vagy egy *Teremtés*. Nem is tudom, ezért a hatalmas tápért nem biztos, hogy el akarok költeni két komponenst. Tesztelésen rögtön lehetett vele húzni, úgy egyértelműen egy jó lap lett volna, de így... Nekem kicsit lassúnak és drágának tűnik. Azért tárgypakliban mindenképpen használjuk, hisz abban elég könnyű lesz összehozni a két komponenst és szükség lehet valamilyen hűzésra.

Ragadozó (9): Bestiálisan gonosz egy monszter. Arcátlanul olcsó, gigászi, repülő, mágikus védelmű dühöngő állat. A kijátszási feltételét mindig megéri teljesíteni (mármint az ÉP áldozást, az alternatíváért nem sok mindent tehetünk), úgyis hamar visszahozza. Lényes paklik ellen egyértelműen gyilkos, de lény nélküliek ellen is lazán le fog roppenni. A 2 körös korlát a *Sutor Kragoru familiárisa* miatt került rá, mert úgy sokaknak egy kicsit durvának tűnt. Ami azt illeti tényleg elég zúzó volt úgy. De persze így se rossz.

Roham (5): Nagyon gyenge horda gyorsító lap. Ha nem általános lenne, és működne orposztban lévőre is, vagy legalább adna láthatatlanságot, akkor talán. De így sohasem. Még az égetni valóan rossz *Kényszerképzet* is jobb nála. Tehát felejtjük el a minél hamarabb.

Romboló (6): Nagyon olcsó lény alapú lapleszedés. Viszont nagyon lassú! Ráadásul könnyen lehet, hogy egy darab lény sincs az ellenfél orposztjában; de jó, ütogethet egyeket. Egy lényekkel játszó pakli ellen viszont jól működik (főleg *Teljes fronttal*). Javasolom tehát, használjuk csak lényes paklik ellen.

Vadítás (7): Nagyon kemény tud lenni, az igen népszerű éjfattyak ellen. Kiraknak egy *Vércsapólót* (a 7/7-es) és hopp! Még épphogy csak felkelt, és már 15-öt sebezett – a gazdájába. Ez így már majdnem tökéletes, már csak egy *Asylux átkával* kell hátul marasztalni a totális annihiláció kedvéért. Persze *Tükörsólyommal* is remek kombót alkot (nyilván *Boszorkánykirállyal*). Tehát összességében van benne fantázia.

KOMBÓK

A VILLÁMOK SZÉPSÉGE

ELŐSZÓKÉNT

Sziasztok! Ismét eljött az ideje egy új kiegészítőnek. Persze, amikor a cikkemet olvassátok, addigra már lehet, hogy össze is raktátok ezt a paklit, vagy már versenyen találkoztatok vele. Ebben biztos vagyok, mert annyira határozott fellépésű összeállítás, hogy érdemes többféleképpen is kipróbálni. Tehát ismét leírok nektek egy paklit a Kombók résznél, ezúttal részben azért, hogy lássátok, mennyire erősek lettek az új lapok, és hogy mire képesek, ha bandába verődnek.

Az új kiadás nevét már minden HKK játékos ismeri, ez a Múlt-idéző. A kiadás, mint azt tudhatjátok a régi lapokat próbálta új kontósba bújtatni, ami valjukk be igen jól sikerült. Kalandozunk egy kicsit a múltban, mielőtt neki kezdenék a pakli leírásának.

Emlékszem még, amikor elkezdtem játszani, volt néhány nagy lap, amire mindenki nagyon vadászott. Ilyen lapok közé tartozott, többek között a *Temető*, a *Griffönix*, valamint az *Orzag bilincse*. Ezek a lapok az idők során kissé elavultak, megfakultak, majd a cseremappából is kiszorultak. Zokogó szívvel néztem végig, amint az idő vasfoga megcsócsálja ezeket a lapokat, ezért nekem tetszett az ötlet, hogy elevenítsük fel a régi tápokát, illetve azokat, amik most azzá válhatnak.

Lettek lapok, amik ritkából leminősültek gyakoriba, vagy nem gyakoriba, persze ettől még mindig erősebben fejtik ki hatásukat, mint hajdani elődjük, és közülük is sokkal fogunk találkozni a versenyeken. Lettek ugyanakkor olyan újítások, amik nem maradhattak a régi korlátaik között, ezért az evolúciónak köszönhetően egy felsőbb kategóriába kerültek, és ritka minősítést kaptak.

Ez alkalommal a villámok nagy hatalmát összegezném nektek, ami egyértelműen *Fairlight* híveinek kedvez. Le is írom, hogy hogyan képezem el egy egyszínű versenyen a villám deck összeállítását, és annak stratégiai felépítését.

Amint azt sejtethettek, lényegében egy fejbőlövős pakliról lesz szó, aminek az alapját a villám sebességi lapok képezik, de volt lap, amit annak ellenére muszáj beletenni, hogy nem villám sebész. Ha odaérek, mindenki meg fogja érteni, miért is kapott helyet a sebző lapok között.

A paklival viszonylag egyszerű lesz játszani, hiszen amivel lóni tudok, azzal lövök, ha nincs elég lövésem, akkor „erőt” gyűjtök, és ha védeni kell a lapjaim létrejöttét, vagy az asztalon maradását, akkor azt a reakció lapokkal teszem. Igen! Ahogy azt már többször is említettem: „Na, persze azért ennyire nem egyszerű a képlet, ezt természetesen mindenki látja!” Ezért most lejegyzem a pakli összeállítását, és azt, miként is forgaszuk, hogy ti is tisztán lássátok a helyzetet.

JÖJJÖN MOST A PAKLI LEÍRÁSA

Mindenek előtt kezdeném a már tölem megszokott sorrend szerint a szabálylappal, követővel. Ezekre nincs nagy szükség, de ha valaki ragaszkodik hozzá, és kontrollálni akar, játszhat *Ósi rúnával*, vagy *Gyógyító rakshallionnal*, vagy mind a kettővel. Ha kipróbáljátok a pakli erejét, akkor majd észreveszitek, hogy inkább még egy lap, mint hogy egy *Zarknod börtönés* pakli ellen több esély legyen, a többi paklival szemben pedig gyengébb legyen a húzás, vagy alaplóból biztosabb lábakon álljatok egy gyorsabb paklival való harc közben, és folyamatosan gyógyulgassatok akkor, amikor főlösleges.

Szükségünk lesz húzólapokra, amiket ha jól körbenézünk, megállapíthatjuk, hogy a sárgában van a legjobb, legtöbb. Hogy őszinte legyek, jelenlegi legjobb húzólapnak tartom az újonnan kijött *Fairlight trükkjét*. Ő az, aki mindenképpen helyt kap egy hasonló deckben. Nagyon erős lap, amit a *Múlt tükrehez*, illetve hasonló társaihoz tudnék hasonlítani, véleményem szerint érteke is ott fog mozogni. A húzólapoknál kell még megemlíteni az *Energizációt*, ami megjelenése óta, a *Fairlight* paklik alapját képezi, mivel nem csak laphúzás, hanem még a rá költött VP-t is visszaadja, és még egy bónuszt. Szintén fogok húzni a *Manafonállal*, de igazi szerepét a későbbiekben fogom taglálni, igaz onnantól kezdve, hogy először én kapok VP-t, már előnyöm van a lapból, de azért van még, amivel kombózik, és persze inkább azért raktam be. Mivel a paklinkat a későbbiekben megemlítésre kerülő „őlo” lapok közül néhány meghatározza, ezért szükség lesz *Heurékára*, mivel ezek tárgyak. Ez a lap a paklinkból összesen kilenc lapot kereshet majd elő.

Mivel az erőforrások biztosítva vannak, ezért máris átváltok a „sebző osztályra,” aminek az alapja, kevesek meglepetésére a *Villámhárító*. Amint megláttam, beleszerettem! Ez sokáig volt nagy kedvencem a tesztelések során, mivel rengeteg pakliba illik, azaz amiben a színe jelen van, abba szinte biztos, hogy beleszeretek. Tehát ez az a lap, ami a villám pakli gerincét alkotja, többek között ezért is tartottam szükségesnek a *Heurékát*. Van még kétféle tárgyam, a kilencből, ami a sebzéseket fogja osztani, ezek közül az egyik a *Villám szimbólum*. Szintén hasonló okok vezéreltek, amikor felírtam a paklii listára a *Villámhárító* mellé, mivel a varázslatokat ő is erősíti, valamint ő is villámsebést okoz, de igazán jól csak csapatban tud játszani, és ott látszik igazi ereje. A villámok erősítésére, és saját felhasználására a régen is használt, de az új formájában még erősebb *Gott-*

mog is feltűnik a pakli listán, hiszen a lényes paklik ellen is határozott feltartó erő, valamint egyre tovább hergelődik a hangulat az egymás erősítő lapok miatt, mivel így már kilenc lap van, ami erősíti a villám varázslataimat, illetve ezek közül hat az egymás által kifejett hatásokat is.

Bátran állíthatom, hogy ezeknek a lapoknak a kialakított kis galerije, egy olyan jól eltalált csapatot állít össze, ami az örömtől még Zeusz, a Villámok Istenének a szemébe is könnyet csal.

Itt meg kell állnom egy kicsit, mert én is teljesen meghatódtam. Ha már ennyi lapom van, ami erősíti a villám alaptípus varázslataimat, akkor igazán bekerülhet a már öregnek számító, még is gyakran, és jól használt *Láncvillám*. Ez a lap a megjelenésekor is erősnek számított, de amikor megjelent a hátrító, akkor tovább erősödött, valamint a szimbólum mellett is komoly csetepatét okozhat, ha valaki nyitogatni próbálja a pofonládát. Természetesen egy régi fejlődő lapot is felújítottunk, aminek mindenképpen a pakliban a helye, és ez pedig, a *Villáműjtás*. Az árához képest jelenleg a legnagyobb lövés címet képviseli, hiszen kijátszási feltétele nincs, hátránya nincs, mégis egyért hármat sebez játékosba, továbbá alternatív felhasználásként épületet is lerombolhat. Szerintem senkinek sem lehet kétsége afelől, hogy mennyire beleillik a képbe, és hogy mennyire erős.

A villámsebzések közül ennyi talán elég is lesz, azonban becsúfolnék még egy lapot, mivel nekem tetszik, és színe miatt is kénytelen vagyok berakni, és ez az *Orzag bilincse*. Itt kiderült az utolsó harmas tárgycsokor, ami miatt érdemes a *Heurékát* használni az ütős csapatban. Nem hagyhattam ki a régi lapok nagy tápját, ami így új arculattal szintén jelen lesz a versenyszínpadokon. Annyira erős, hogy még annak ellenére is befér, hogy a leírásában sehol sem szerepel a villám szó, persze a hibái felsorolásából így már mindent el is mondtam, és a lista végére értem. Helyettesíthető idézési költség, passzivizálásra sebzés, extra költség nélkül, azt hiszem, ha már az ellenfelem azon gondolkodik, hogy minél nagyobb lapot játsszon ki, és elköltse a VP-jét, akkor már részben nyert ügyem van. Ennek a lapnak is komoly jelentősége van, ha már van egy *Manafonál* az asztalon. Ezzel le is zárnám a sebzó részleget. Van 18 lapom, ami mind sebez, valamint egymást is erősítik, véleményem alapján ennél több nem kell ennek az osztálynak a létszámához.

Amit eddig írtam az egy jól működő céghez hasonlítható. Megy a termelés, a cég hozza a hasznot, ellátja a munkásait. Igen ám, de... Mit ér egy cég védelem nélkül? Láttatok már olyan nagyobb intézményt, ahol nem volt porta, vagy bármilyen egyéb védelem? Hiába működőképes, ha a hasznot elviszi az esetleges tolvaj, csalo, betörő... Ezért van szükség a védelemre, úgy a cégeknél, mint a pakli koncepcióknál. Jelen esetben, túlnyomórészt a reakció lapok biztosítják számunkra a védelmet, a counteret. Mivel még mindig sárga lapokról beszélünk, ezért nem nehéz kiválasztani a védelem alapját, be-



szerezni viszont annál inkább. A lejjebb kezdéném, ez pedig: a *Zu'lit kísérelte*. Nagyon erős counter, a játék elején még EP áldozással, később már előfordul, hogy az idézési költségének teljes kifizetésével jön létre. Mivel játszom a *Manafonállal*, ezért nem zavar az új *Ellenvarázslat* megmaradt alap idézési költsége, továbbá létrejötte után még vissza is kapok valamicskét. Az is mellette dönt, hogy nem lehet drágítani, ezért jól jön a *Bűvös erdő* elleni harc során is. A védelem soraiba javasolom a *Fizetett tehetséget*. Nagyon erős tud lenni az egy-két varázspontos varázslatokkal szemben, de ahogy mondani szokták nem csak a „gyengébbekkel lesz nagy legény,” ha már lent van a *Manafonál*. Ebbe a kategóriába sorolhatjuk még a *Gyenge erejét*, ami már a 90-es évek közepén is erős volt, pedig akkor még nem volt jellemző a második, harmadik körös győzelem. Az idők múlásával egyre jobb, és erősebb lesz, mivel minden kombó a harmadik körig elindul, és persze ezek megakadályozására, valamint, az esetleges kis hordák ellen kap 0 szerepet a játék során. A védelem és az egyéb kategóriában indul még a *Méonech fürkész*. Jó, ha látom az ellenfelem kezét, még mielőtt bármilyen komolyabb akcióba kezdenék. Ennél még jobb, ha esetleg egy jó, vagy netán kulcsfontosságú lapot még el is dobatok vele. És ne felejtjük azt se, hogy a *Villámhárítót* áldozatok árán is kithetem az asztalra, ha itt szintén képbe jön: a fürkész. És ismét jól érzem magam, ha egy ilyen sornak a végére érek a játék első három körében.

Ezzel le is zárnám az alapját a paklinak, mivel számításaim alapján megvan a 45 lap, és több nem kell egy pakliba sem, ahol 2-3 lapot a játék elején szeretnék felhúzni. Minden további lappal csak a húzásom esélyeit rontanám.

Elképzelhető, hogy van olyan lap a pakliban, amit néhányan mással helyettesítenének. Ez megoldható, hiszen ez nem a Szentírás, mindenki szája szerint izesítheti a villámokat.

Amit eddig írtam csak egy alap ötlet, amittől részben el lehet térni, de az alapjai, a leírt lapokból tevődik össze. A sebzó részleget nem igazán érdemes bolygatni, maximum hozzá lehet még írni a többi lap rovására, és hasonló képen nem bántanám

a két legfontosabb erőforrást sem: a *Fairlight rükkjét*, illetve az *Energizációt*. Ezek a lapok csak akkor kerülnek ki a pakliból, amikor *Zarknod börtönében* raboskodunk, hiszen akkor nem tudnak érvényesülni.

Mivel sikeresen leírtam a pakli összeállítását, ezért elárulom a szóba jöhető side lapokat is. Ennél a résznél csak a lehetőségeket írom le, illetve azt, hogy melyik lap az, amit mindenféleképpen érdemes használni, de javarészüük mással is helyettesíthető, valamint egy adott versenyen másra lesz nagyobb szükség. Elárulok még néhány apróbb összefüggést is, amivel szintén nagy előnyre tehetünk szert, egy új lapnak köszönhetően, ami első ránézésre a jó kis lap benyomását kelti, kis gondolkodás után pedig már azon töprengsz, hogyan tudod alapból használni, minek a helyére tedd be.



KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Nagyon sokoldalú lehet a side felépítése. Én mindenféleképpen javaslok, hogy készüljünk fel arra, hogy az ellenfelem kezét terrorizálnom kell, máskülönben ő fog terrorizálni az esetleges *Thauglorendonna*. Ennek a megoldását nyújtja számunkra a *Lefegyverzés*. Már-már szinte feledésbe merült, de én régen is szerettem, és amióta néhány lap a kézből is kifejti egy adott hatását, azóta érdemesnek tartom, hogy a side részét képezze.

Több pakli ellen is lehetőségünk lesz néhány lapot kivenni, aminek a helyére betennék *Fairlight sárkányát*, ami alapból nem fért be, de helyet kaphat a második, illetve a harmadik fordulóra, akárcsak a *Manapoid*, aminek leginkább a horda ellen van szerepe, de mindkét esetben megjegyezném, hogy ez egy direktsebző pakli, amiben esetleg pont ez az egy-két sebzéspontnyi zúzás fog eredményre vezetni. Mindenféleképpen szükség lesz a side-ba *Fekete lyukra*, esetleg *Az ösök bilincse*re. Nem szeretnék *Víziférgeket*, vagy bármilyen egyéb huncutságot meglátni ellenfelemmel, azt meg főleg nem szeretném, hogy többször is felhasználják ellenem. Előfordulhat, hogy egy kombóba már nem szólhatok bele counterrel, ezért én javaslok a *Cselvetést*. Azt se felejtjük el, hogy esetleg az én asztalomat is megvéddhet, ha az ellenfelem elkezd beszedegetni a lapjaimat. Bosszúságot okozhatunk még egy új lappal, ami megfosztja ellenfelemt az előkészítő fázisától, ezzel nem csak a VP-t nem kapja meg, de a lényei, valamint egyéb passzivizálgatott lapjai sem fognak felébredni, ez az *Időugrás*. Ő az a lap, amit már említettem, ezen nyugodtan gondolkodzatok el. A *Zarknod* ellen érdemes kipróbálni a *Rundhal*, a *gyűjtőgetőt*. Kellemes meglepetést fog okozni, legalábbis a tesztelés során gyakran biztosította a lapot, amiből még kellett. Jól jöhet a *Karacs* tárgy amortizáló képessége is. Amit még érdekességként megjegyeznek az, hogy ha már fonalazom, orzagozom, időugrom, összeépíthető velük egy erős lap, a *Kiélezett küzdelem*. Ez a lap mindegyik kombózik, és így könnyen el is döntheti a játékot.

Egyelőre csak ennyit írnék a side, illetve az érdekességek részéről. Persze van még, ami idefér, és bízom benne, hogy

több lapot is találtok, ezek a leírt lapok azok voltak, amit a figyelmetekbe ajánlok, és javaslok használatukat a pakli erősítéséhez.

Remélem sikerült a tetszéseket elnyerni a villám paklival, és esetleg ki is próbáljátok. Nem kell feltétlenül ragaszkodni az összes leírt laphoz, mert némelyik helyettesíthető más lappal.

Zárnám most soraimat a régi szokásaimhoz híven: mindenkinek kellemes játékot és sikeres versenyt kívánok!

Holman Gábor r. törm.

A PAKLI:

Szabálylap: lehet Ősi rúna
Követő: lehet Gyógyító rakshallion

- 3 Fairlight trükkje
- 3 Energizáció
- 3 Manaonál
- 3 Huréka
- 3 Villámhárító
- 3 Villám szimbólum
- 3 Gottmog
- 3 Láncvillám
- 3 Villámsújtás
- 3 Orzag bilincse
- 3 Zu'lit kísérelte
- 3 Ellenvarázslat
- 3 Fizetett tehetség
- 3 A gyenge ereje
- 3 Méonech fürkész

Működik-e a *Félnék yathmog* – *Garling kristály* – *A fájdalom szépsége* kombó?

A kombóban ugye az lenne a lényeg, hogy sebzek egyet a yathmog kijátszásával, *A fájdalom szépségtől* kapok érte egy varázspontot, amit a *Garling kristály* növel hárommal, vagyis visszakaptam a yathmog teljes költségét. Sajnos a kombó nem működik, mivel a szabálylapok és követők hatását más lap csak akkor befolyásolja, ha ez külön rá van írva.

Véglegesen erősíthető-e az *Átokmurgattyú (új)* életpont áldozás árán?

Nem. Bár a lap szövege félreérthető, ha ÉP-t áldozol a murgattyúhoz, az csak abban a körben fog többet sebezni, a plusz sebzés a kör végén elmúlik.

Passzivizálok a *Kacagó szépiát (új)* a *Kínzókamrához (új)*,

sebzek vele egyet. A következő körben sebezhetem-e a szépiát saját képességével az ellenfelet?

Nem, mivel az első körben nem a szépiát, hanem a *Kínzókamra (új)* sebezte meg az ellent.

Kell-e lapot dobnom az izom jelzőkért, amikor egy *A harag manifesztációját (új)* játszok ki?

Nem kell dobni, ingyen kapja a jelzőket.

Kapok-e varázspontot, vagy húzok-e lapot, ha az előkészítő fázisban hal meg egy izomjelzős lényem?

Igen. Minden kötelező hatás működik az előkészítő fázisban, csak az aktiválást igénylő képességek nem. Az izom jelzőért történő húzás, vagy varázspont kapás kötelező, én csupán megválaszthatom, hogy melyiket akarom.

Léteznek-e pegazus altípus?

Igen, minden lap, aminek a nevében szerepel a pegazus szó, ebbe az altípusba tartozik.

Sebezhetek-e végtelent a *Kínzókamrával*, ha *Hatásvadászat* szabálylappal játszom?

Nem. E tekintetben sajnos nem fogalmaztunk elég pontosan, de a *Kínzókamra* használatához minimum egy lényt passzivizálnod kell.

Pár altípus lemaradt a Múltidéző lapjairól. Így a *Púpos* és *Ragyás burástya (új)* a burástya, a *Csontváz (új)* a csontváz és a *Sötét motyogó (új)* a motyogó altípusba tartozik.

Hibajavítás:

Az *Élőholt pegazus* nem tud KF-elni, az ikon hibásan szerepel rajta.



VERSENYHELYSZÍNEK

DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).

EGER – Camelot Kártyavár, Kísasszony u. 23.

GYÖNGYÖS – Kolping Oktalási Központ, Török Ignác u. 1.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub, Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4., a Szinvapark 2. emeletén

MSZP IRODA – Budaapest, Lónyai u. 22., a Kálvín tértől 3 percre.

NYÍREGYHÁZA – Nyíregyáza, Camelot, Szegfű u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt

SZARVAS – Lengyel-palota. A központi buszmegállótól 100 méterre a városközpont felé, a lámpás kereszteződés sarkán található a Turul mozi előtt.

SEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyaclub, Kálmán Lajos utca 30.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Vörösmarty Mihály Művelődési Ház, Kártya Klub, Kaszap István u. 6.

SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.

SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ, Táncsics M. u. 5-7.

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt, Ady E. u. 3.

WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

* * * * *

NEVEZÉSI DÍJ: A Hatalom Szövetségének tagjait a nevezési díjból 25%-os kedvezmény illeti meg, kivéve a frissen bontott paklik

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei 2004-ben új helyszínen kerülnek megrendezésre!

A helyszín: Wekerle Boccia Klub (az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza)

1196 Budapest,

Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal. A Kós Károly térnél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesztől. Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térnél kell leszállni

versenyét, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

ÚJ VERSENYEK

JÚLIUSBAN ÉS AUGUSZTUSBAN

TÚLÉLŐK CSATÁJA

Időpont: július 17., 11 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Túlélők csatája.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Dobó András, 20/360-9023.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 17., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: július 18., 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 20-324-5002.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 24.

Helyszín: Pilisszántó.

Szabályok: Hagyományos verseny. Csak az Ezüst Hajnalt és az előtte megjelent lapokat lehet használni.

Nevezési díj: 1200 Ft, útiköltiséggel, egyszeri étkezéssel együtt. Aki felmutatja a 2004. júniusi AK-t, annak 1000 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Dobos Dániel, dcondor111@yahoo.com, 20-495-9776.

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: július 31., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 31., 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka és Ébredés paklik.

Érdeklődni lehet: Marics Anikó, 06-20-906-6069.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 31., 10 óra (kezdés 9-től).

Helyszín: MSZP iroda.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 50 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik.

Érdeklődni lehet: Torzsa Sándor, fibisz9@freemail.hu, 70-316-8667.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 31., 10 óra, nevezés 9-től.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Teleki Zoltán, 70/229-6672.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 1., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 év alatt 200 Ft, hölgyeknek ingyenes.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, 30/386-3822.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 7., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Frissen bontva

Időpont: augusztus 7., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

FRISSEN BONTVA

Időpont: augusztus 7., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. Tiltottak az ultraritkák.

Nevezési díj: 3000 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Hlbocsányi János, hlbocsanyi@freemail.hu, 06-30-403-6491.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 7., 10 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott lap a szokásosak mellett a Gyógyító rakshallion és az ultraritkák.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 20/597-1883.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 14., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: augusztus 14., 11 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Dobó András, 20/360-9023.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 15., 10 óra (kezdés 9-től).

Helyszín: MSZP iroda.

Szabályok: Istenek háborúja.

Nevezési díj: 50 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Torzsa Sándor, fibisz9@freemail.hu, 70-316-8667.

VIII. HKK Nemzeti Bajnokság

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

A versenyt a Wekerlei Boccia Klubban rendezzük (1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.) Kezdet minden reggel 9 órakor.

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

Minden érdeklődőt és nézőt szeretettel várunk!

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 27.): A sokszínűség jutalma: Minden fajta lapból csak egyet lehet használni. Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Elenios követője, Gyógyító rakshallion, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

2. nap (augusztus 28.): Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A búbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A fufang temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A hatalom pusztulása, A hatalom szava, A hatalom torzulása, A helytartó csápjá, A holtak serege, A kígyó taktikája, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A mágusok átka, A múlt tükre, A sárkány kincse, A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka, A sűrkeállomány aktivizálása, A tizenegyedik, A végzet talizmánja, A xiroxok átka, Aranytigris, Asylux átka, Asztrális hullám, Az erős ereje, Bahn szolgálja, Bársonygyilkos, Bestia, Büvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Cselvetés, Diána kívánsága, Esszenciakapocs, Elmefacsarás, Energizáció, Energiacsóva, Élő búbáj, Élőholt pöffeteg, Fehér tigris, Földanya bölcsessége, Goblin ügyeskedő, Hajítógép, Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hentiaia intrikája, Illúziócsáp, Kalmárok itala, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscéh, Kronobogár, Különleges élvezet, Láncvillám, Lélekgyűjtő, Lidércharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Majd legközelebb, Manadó csáp, Manacsapda, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda, Manatúz, Mánia, Megszakítás, Melkon, Ménech fűrkész, Nagy Limbó, Nagyobb életszívás, Narancshaj, Númak királynő, Okulúpaj kacagása, Orgling hasonállat, Ördögi mentor, Ördögűző pálcá, Örgönög szilmill, Örült Szajonn, Ősi béklyó, Pirit gölem, Pszi szakértelem, Róvarsámán, Solisar aurája, Spóra, Szent sólyom, Szkrítter nekromata, Taumaturgia, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Tonyók, a gazda, Tömegtátok, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tükörsólyom, Vadászarak, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

3. nap (augusztus 29.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyen (Válogatáson). Tiltott lapok: Gyógyító rakshallion.

**186 000 Ft
összdíjazás!**

I. díj: 80 000 Ft
II. díj: 40 000 Ft
III. díj: 20 000 Ft
IV. díj: 10 000 Ft
V-VIII. díj: 5000 Ft
IX-XVI. díj: 2000 Ft

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, Bahn szolgálja, 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 felső szférák angyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, 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 falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák angyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

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 pakliéptésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítőkkel: Használjuk a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkiére hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer.

A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A sűrkeállomány aktivizálása, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Életerejiálval 50 ÉP-ről indultok.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapját lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örgönög szilmill. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelennek.

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. Tiltott lap még az Örgönög szilmill is.

TÜLÉLŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rúvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA: Minden fajta lapból, csak egyet lehet használni. Minden más, a hagyományos verseny szabályait követi. A négy színű korlát érvényes.

VERSENYBESZÁMOLÓK

A MÚLTIDÉZŐ BEMUTATÓ VERSENYE FANTASZTIKUS ÉRDEKLŐDÉS MELLETT!

A legújabb, formabontó HKK kiegészítő, a Múltidéző megjelenés előtti frissen bontott versenyét június 12-én rendeztük. Úgy hirdettük, hogy 132 hely van, de tudomásom szerint nem kevesebb, mint 180 játékos szeretett volna indulni. Magyarországon gyűjtögetős kártyaversenyre eddig még soha ennyien nem mentek el! Sajnos minden erőfeszítés ellenére is csak 139 versenyzőt tudunk benevezni, azonban a három pakli kártyát mindenki megkapta, aki eljött. Akik előre jelentkeztek, vagy 9 óráig odaértek, természetesen mindenképpen indulhattak. Normál versenyeinke ilyen gond nincs, 80-90 ember szokott indulni, a decemberi hasonló versenyt pedig megpróbáljuk nagyobb helyszínen rendezni.

Úgy tűnik, a Múltidéző a régi és új játékosok érdeklődését egyaránt felkeltette, hiszen sok veterán játékos és ifjú titán is indult. Új szabály most nem volt, kérdés is viszonylag kevés, a hagyományosan monstre hosszúságú verseny így is fél nyolcig tartott. A legkedveltebb lapok talán a *Planetáris ördémon*, a *harag manifesztációja*, *Uman szelleme*, *Fegyverkovács*, *Kínzókamra*, *Piromenyét*, *Kacagó szépia*, *Jégelementál*, *Végítélet*, *Gyilkos sallank* voltak.

ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

- Rádi Gergely *Vérhörgő Mamuluttal*, *Rohammal* és *Gyilkos sallankkal* 16-ot sebezett.
- Szántó Roland *Varázslatlopással* elvette ellenfele *Varázslatlopását*, majd azzal *Gigaöklöt* lopott, mivel erős tárgyakat készült épp kirakni.

A gigászi küzdelmet végül a HKK egyik legendás játékosa, Kis Borsó Csaba nyerte meg, pár erős lapja: *A harag manifesztációja*, *Griffónix*, *Planetáris ördémon*. A második helyen Muri Ferencet üdvözölhettük (*Végítélet*, *Kacagó szépia*), a harmadik helyen Rém András (*Pánik*, *Moa ékszer*), a negyedik helyen pedig Szolcsánszki Balázs (*Az élet és halál kupája*) végzett.

Mindenkit várunk versenyeinke!

Makó Balázs

ISTENI SZÖVETSÉG

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: július 24., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Wekerlei Boccia Klub.

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

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Múltidéző paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj. Ha 20-nál kevesebb profi indul, akkor az összdíjazás csak 20 000 Ft lesz.

I. díj: 15 000 Ft, II. díj: 10 000 Ft, III. díj: 5 000 Ft, IV. díj: 3 000 Ft.

Érdeklődni lehet: Beholder Kft. 1680 Pf. 134, beholder@holder.hu

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben négy, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től számolva). A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutató versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

- **3 gyűjtődoboz Múltidéző az amatőr kategóriában!**
- **33 000 Ft pénzdíj a profiknál!**

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2004. augusztus 9.



Májusi feladványunk igazán nem bizonyult nehéznek, mégis akadtak olyanok, aki nem tudták megfejteni. Íme a jó megoldás:

1. Izzó lemezpáncélt adok az *Orgling tanácsadónak* plusz 1 komponensért, aki ettől meghal. Én kapok belőle egy szörnykomponenst. (-2 +1 = 1 SZK)
2. Idegösszeomlást rakok az ellenfél *Fekete lyukjára*, ami passzivizálódik. Felhúrom a *Pirgamitot*. (-2 = 13 VP)
3. Kijátsszom *Nuk uszoráját*, sebez vele az ellenfélbe egyet, plusz az *Idegösszeomlás* is sebez rajta. Eddig az ellenfél nem tudta használni *Diána kívánságát*, ha ezután bármikor megtenné, megakadályozom *Nuk uszorájával*. (-1 = 12 VP, -2 = 14 ÉP)
4. Kirakom a *Bo'adhun varázsitalt*, az ellenfél sebződik az *Idegösszeomlás* miatt. Feláldozom az italt, felhúrom az *Ősi béklyót*. (-1 = 0 SZK, -1 = 13 ÉP)
5. Lerakom a *Pirgamitot*. Elköltök 1 VP-t, a *Bo'adhun varázsital* ad egy komponenset, sebez az *Idegösszeomlás*. (+1 = 1 SZK, -1 = 11 VP, -1 = 12 ÉP)
6. Lehozom *A balek zsákját*, felhúrom a *Fekete lyukat*, kapok egy SZK-t, sebezek egyet. Ha a *Szizklarepesz* már az ellenfél paklijában van, akkor a zsákkal kisemmizem. Ha még nincs, akkor amint odakerül, egyből reagálok vele. (-1 +1 = 1 SZK, -1 = 10 VP, -1 = 11 ÉP)
7. Kirakom a *Fekete lyukat*, kapok egy SZK-t, sebezek egyet. Ha a *Szizklarepesz* még a gyűjtőben van, akkor kisemmizem vele. (+1 = 2 SZK, -1 = 9 VP, -1 = 10 ÉP)
8. Kirakom az *Animált kolosszust*, kapok 1 SZK-t, sebezek egyet vele. Majd lényé alakítom, és ütök még

négyet. (-2 +1 = 1 SZK, -2 = 7 VP, -1 -4 = 5 ÉP)

9. Párbajozok az *Ősi béklyóval*. (-1 = 6 VP, -3 = 2 ÉP)
10. Lehozom *Rundhalt*, kapok 1 SZK-t, sebezek egyet. (+1 = 2 SZK, -2 -1 = 3 VP, -1 = 1 ÉP)
11. Kijátsszom a *Szivárványkristályt*, kapok 1 SZK-t, sebezek egyet. (-2 +1 = 1 SZK, -1 = 2 VP, -1 = 0 ÉP)
12. Kirakom *Az utolsó mondások* könyvét, ezzel is sebezek egyet. (-1 = -1 ÉP)
13. Feláldozom a *Pirgamitot*. (+1 = 3 VP, -1 = -2 ÉP)
14. Három varázspontért lövök kettőt a *Szivárványkristállyal*. Az ellenfelem kijátssza a *Halvány reménysugarat*, gyógyul ötöt, azonban az *Idegösszeomlás* sebez rajta egyet. Győztem! (-2 +5 -1 = 0 ÉP)

Maga a feladvány nem volt nehéz, csak szép sorban ki kellett rakni a lapokat, közben számolni a varázspontot, életpontot és szörnykomponenst. Arra kellett figyelni, hogy mielőtt az ellenfelem kijátsszaná a reménysugarat, *A balek zsákjával* kiszedjük a paklijából a *Szizklarepeszt*, hiszem a reménysugárra felhúzza volna, és akkor ő is le tudott volna lőni vele.

Szerencsés nyerteseink: Németh Péter Budaörsről, Fábian Máté Debrecenből és Kalugyer Roland Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Múltidéző. Gratulálunk!

Új feladványunk: Noked 4 életpontot, és 18 varázspontot és 1 szörnykomponenset, az ellenfelednek 34 életpontja, 10 varázspontja van, nincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2004. augusztus 9.

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:

- Zöldfülű kalandozók (új) (-)
- Borax király (új) (-)
- Vadítás (új) (T)
- Kaporszakáll (új) (R)
- DEM (új) (E)
- Ördögűző pálca (R)

KIJÁT SZOTT LAPJAI:

- Közös Tudat (új) (-)
- Szolga (-)
- Darkseid (új) (R)
- Dupla szintlépés (új) (-)
- Varkaudar pálinka (új) (D)

Minden lapod aktív, a lényeid a tartalékban vannak. A szintlépés és a pálinka a *Szolgán* van. A gyűjtőd és a paklid üres.

ELLENFELED KIJÁT SZOTT LAPJAI:

- Varkaudar mágus (új) (D)
- Halálpenge (D)
- Varkaudar kínozómester (új) (D)
- Varkaudar hírnök (új) (D)

A mágus az őrszobában van, a többi lény a tartalékban passzívan. A *Halálpenge* a máguson van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 34 ÉP, 10 VP, 0 SZK

Ellenfeled
tartalekija



Ellenfeled
örposzija



Kijátszott
lapod

A TE ÁLLÁSOD: 4 ÉP, 18 VP, 1 SZK

Vorakodás pillóiban

Dorakodás

anyag

Vorakodás és anyag fogalom, amelynek nem rendelkezik. Ő képességgel. Húzza az anyagot, 1 VP, és 2 VP, birtokot a kap.

Dupla szándékos

szándékos

Csak kalandozónak adható. A kalandozó kap 2 VP, és a két szándék (amely a kalandozóhoz tartozik) a kalandozó használatát, és a kalandozó képességet.

Képesítés: **Q**, húzza egy lapot.

Szólja

kalandozó

szándékos

Képesítés: **Q**, húzza egy lapot.

Ha a kalandozó szándékos, akkor a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja.

Vértetés

húzza egy lapot

Dorakodás

Célzott, levegőben speciális képességet, és a Vértetés a kalandozóhoz tartozó képességet. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja.

Ordo gízó püta

anyag

Képesítés

Ha a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használja, akkor a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja.

Darkodás

kalandozó

anyag

Képesítés: **Q**, húzza egy lapot.

Ha a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használja, akkor a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja.

Borax király

kalandozó

anyag

Képesítés: **Q**, húzza egy lapot.

Ha a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használja, akkor a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja.

Deus ex machina

anyag

Képesítés

Ha a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használja, akkor a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja.

**Tartalekban
levő lapjaid**

Záróttal kalandozók

általános

Rakj két (0) és kalandozó (1) kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja.

Képesítés

kalandozó

anyag

Képesítés: **Q**, húzza egy lapot.

Ha a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használja, akkor a kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja. A kalandozó a kalandozóhoz tartozó képességet használhatja.

**Kezeldben
levő lapok**

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2004. AUGUSZTUS 20-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 ÖTFÉLE LEHETŐSÉGETEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a www.beholder.hu oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent megtudhatsz az általad megvenni kívánt termékekről. A könyvekből például még részleteket is olvashatsz.

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETTS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL 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.)

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

E-mailben vagy telefonon leadhatod a rendelést. A fizetendő összeget előre (postaköltség nélkül) a következő számlaszámra fizetheted:

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

Ha a könyveket nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj.

Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon.

E-mailben és telefonon is érdeklődhetsz a könyvekről.

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket vásárolhatsz ajándéknak, amelyek az árlistában 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!

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

HATALOM KÁRTYÁI

Ósök Városa VI.	15	135	1350
Multidézó	10	90	990

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A tizenhármak városa	3	29	290
--	---	----	-----

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

- **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.**

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	750	700
A világ szeme II.	10	100	950	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Az újjaszületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	15	170	1620	1530
Menyei tűz I.	15	160	1520	1360
Menyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1870
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440
Az alkony keresztútján I.	15	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700

BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Vérvén	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	20	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1230	1100
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
Blaine Lee Pardo: A Kivonulás Útja	25	150	1430	1280
M. A. Stackpole: Kényszerzövettség	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülető	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	15	160	1520	1360

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1250
Krondor: Árulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könyve	20	160	1520	1360
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom őrnöje I.	25	120	1140	1020
A birodalom őrnöje II.	25	120	1400	1250
A Részháború legendája				
Nagyrabcsúlt ellenségem	20	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1610	1440
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsólyom Karma	20	170	1610	1440

TÜLÉLŐK FÖLDJÉ ÉS ÖSÖK VÁROSA				
Harby Riann: Rüvel hegyi legenda	15	80	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	15	80	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	15	80	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020

DAVID EDDINGS				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A próféca gyermeke	20	170	1610	1440
A mágia királynöje	20	170	1610	1440

EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odom: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odom: Hajtóvadászat	20	160	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsőtétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190
Stephen Kenson: Technobábel	20	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	15	160	1520	1360

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2370	2120

EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Késérő emlékek	20	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	15	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	20	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	20	100	900	800
Greg Gorden: Jóslat	20	100	950	800

JANET EVANOVICH				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020
Hárman a pácban	20	160	1520	1360
A négy fejevadász	17	170	1610	1440

IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1610	1440

J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	100	950	850
Papirtigris	20	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			

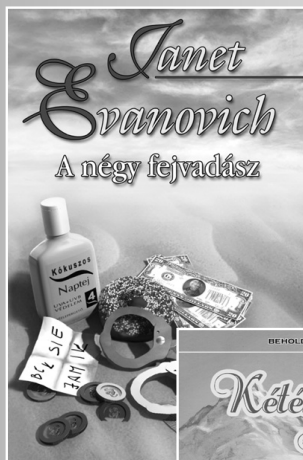
BEHOLDER AKCIÓ				
Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Rémmálmok városa	25	100	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	25	100	1400	1250

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	25	230	2190	1950
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700

JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	20	170	1610	1440
A vastmarki ütközet I.	25	180	1700	1530
A vastmarki ütközet II.	25	180	1700	1530

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI					Stefan Petruha:				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590	Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100	Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	2		630	560	A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550	Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190	Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180	Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180	Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850	Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850	Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI					D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990	Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990	SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN					Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)				
Átjáró 1-11. szám darabonként	2		650	580	Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Átjáró 13-14. szám darabonként	2		680	590	Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI					Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)				
Kaland nélkül	2		850	800	Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		950	850	Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI					Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010	Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010	Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:					Elanie Cunningham: A varázsló lánya				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200	Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1230	1100
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460	Elanie Cunningham: Szélfjáró	6		1800	1600
Anne Rice: A kárhózzottak királynője	12		2370	2120	Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550	Elanie Cunningham: Elföld	4		1420	1270
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540	Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350	Elanie Cunningham: Tövísvár	6		1700	1520
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180	Elanie Cunningham: Az álmögömbök	6		1700	1520
KALANDOR KIADÓ					R. A. Salvatore: A szilánkok szolgálja				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530	R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850	R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1620
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440	R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
Fonyódi Tibor: Isten ostora	6		1700	1530	R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850	R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440	Ed Greenwood:				
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690	Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Orson Scott Card: A rézbőrű proféta	6		1890	1690	Ed Greenwood:				
RPG.HU KIADÓ					Elminster – Myth Drannorban				
Álmodók	4		1400	1300	Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI					Ed Greenwood: Elminster a Pokolban				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840	Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840	Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930	Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930	T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100	T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840	David Gemmel: Árnycsászár	4		1420	1270
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010	David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840	David Gemmel: Árnycsászár hőse	6		1600	1440
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		940	840	Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840	Andrew Bates: Oroszlánokkal hálani	6		1510	1350
Kathleen Ryan: Setüta (Vampire)	4		1040	930	Andrew Bates: Holtak földje	6		1510	1350
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930	Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1620
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930	Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930	Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930	Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010	Martin Delrio: A menny csönkje	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100	Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010	Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100	Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180	Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180	Carl Bowen: Vadász és préda:				
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270	A vámpír	4		1130	1010
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270	Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270	A bíró	4		1130	1010
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520	Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
Bruce Baugh: Árnycsászár (Vampire)	6		1700	1520	A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming:									
Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180					

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az itélelhető	4		1130	1010	A hit védelmezői	8		2370	2120
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szülő	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
Vincent Prendergast: Keserű áramlatok (7 tenger)	6		1510	1350	Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
R. A. Salvatore: pap ciklus					Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Kantáta	4	1040	930		Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Shilmista árnyai	4	1040	930		Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Ejmaszkok	4	1040	930		Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Az elesett erőd	4	1130	1010		Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
A káros átka	4	1130	1010		Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
Legend of the Five Rings					Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Stephen D. Sullivan: Skorpío	4	1040	930		Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
A. L. Lassieur: Unikornis	4	1040	930		Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Ree Soesbee: Daru	4	1040	930		Klánkönyvek: Ventruue (Vampire)	8		2370	2120
Stephen D. Sullivan: Főnix	4	1040	930		Klánkönyvek: Lassombra (Vampire)	8		2370	2120
Stun Brown: Rák	4	1130	1010		Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
Ree Soesbee: Sárkány	4	1130	1010		A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4	1230	1100		Gyűrűk Ura				
Szerepjáték szabálykönyvek					Narrátorparaván kalandmodul	4	1420	1270	
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100	Középfölde térképei	6		1890	1690
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870	A harag műhelye				
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870	D&D kalandmodul	4	1420	1270	
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120	Fénytelen citadella				
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő					D&D kalandmodul	4	1420	1270	
					Kard és ököl	8		2370	2120
					D&D kalandmodul	4	1420	1270	
					Kövek körében				
					D&D kalandmodul	4	1420	1270	
					7 tenger szerepjáték	20	5600	5000	



ŐSÖK VÁROSA – ŐRÖK SZINTJE II.

Sziasztok! Mivel már kezd igencsak sok bős galetki gyűlni a 11. szinten, éppen itt volt az ideje a megszokott, jó kis szintleírásnak. Ezúttal is elmesélem nektek a csúf gonosz torzszülöttek gyenge pontjait, ismert képességeit, a kalandok megoldási módjait meg minden földi jót, csak figyeljetek szépen! Persze nem muszáj, a lényeg, hogy megtebetek! Természetesen előtte a kockázatokról és mellékhatásokról kérdezzétek meg barátaitokat, vagy olvassátok el a mellékelt tájékoztatót, ezt itt:

FIGYELEM! AZ ALÁBBI ANYAGBAN A FELFEDEZÉS ÖRÖMÉT JELENTŐSEN KÁROSÍTÓ DOLGOK VANNAK, AKINEK EZ FONTOS, AZ NE OLVISSON TOVÁBB, A TÖBBIEKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!

Következzen tehát a szintleírás harmadik része, melyben folytatjuk az épületes kalandok leírását. Megtudhatjuk végre, hogyan tápol a szint helytartója, mik az aktuális asztrális problémák és hogy korruptak-e az őrök szintjének papjai. Érdeemes végig velünk maradni, mert a fő műsoridő végén kiderül az is, milyen újdonságokkal szórakoztat el minket a szint remetéje.

A PALOTA (#7) KÜLDETÉSEI

1. küldetés: Minden kaland kiindulópontja, a szinten legelőször ezt a küldetést kell teljesítenünk, hiszen addig nem kapunk sehol más feladatot. Ez tulajdonképpen egy eligazítás, ahol megtudhatunk mindent a szint érdekességeiről. Másrészt pedig egy kis korrupciós visszaélés, melynek lényege, hogy a helytartó minél több őskőhöz jusson. Hogy miről is van szó, mindenki olvassassa el maga, ami a lényeg, hogy háromszor is neki kell futnunk ennek a kalandnak, és mindhárom alkalommal egy őskővel kell kibélelnünk a szint helytartójának zsebét. Célserű tehát valahogy bezsebelni 3 őskövet mielőtt erre a szintre költöznénk, máskülönben kicsit tovább fog tartani a kaland, hiszen őskövet nem talál minden fordulójában az ember. Ha harmadszor is megkapta a helytartó a bérét, akkor felvilágosított galetkinek nyilvánít minket, és már a többi épületben is kaphatunk majd kalandokat. Más jutalom nem jár, hacsak azt az 1 képességpontot és 5 hősiességpontot nem nevezzük annak.

6. küldetés: A helytartó felkér minket, hogy ejtsünk el pár szárazföldi cápát, vizsgálat céljából. No-

szá, kutassuk fel őket (16-os nyomkeresés próba). Miután megvan a kedvenc lelőhelyük, várakozzunk feszült figyelemmel (16-os éberség próba), az meghozza gyümölcsét. Jön is a szörnyeteg, a szárazföldi cápa (#351). Ha legyőztük, vegyük magunkhoz a fogát, és amint van belőle 5 darab, egy kis jól összeszedett esettanulmány (15-ös tanulás próba) után megkapjuk a helytartótól jutalmunkat, a Tuang-urna egy darabját, és 7 hősiességpontot. Aki még nem vágná fejből az ezen típusú kalandokat, annak egy tipp: érdemes a K 6 parancs kiadása előtt már legalább 4 cápafoggal rendelkezniünk, valamilyen más forrásból, így csak egyszer kell a kalandnak nekifutnunk.

16. küldetés: Segítenünk kell a helytartó unokaöccsének, frissen megnyitandó boltja berendezésében. Ehhez először rá kell jönnünk (21-es intelligencia próba), hogy valószínűleg a boltos keze van a sorozatos „véletlen balesetekben”. Nosza, el is kezdünk figyelni, kik lehetnek a munkások közt a szabotőrök. Ehhez 16-os auraészlelés próba, valamint egy legalább 9-es szinten elmondott láthatatlanság varázslat szükséges. Ez utóbbi kétszer is! Megfigyelésünknek hála sikerül lelepleznünk egy csúnya gonosz robbantó akciót. Kell még építkezniünk (15-ös építés próba), csapdát gyártanunk (16-os csapdakészítés, majd 18-as mérgesgáz immunitás próba) és drágaköveket válogatnunk (16-os ékszerészet próba) is. Mindezért cserébe mit kapunk? 500 aranyat, öt aranydukátot és egy 4. szintű véletlenszerű varázstárgyat. Szerencsére emellett

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

12 képességponttal és 8 hősiességgel is gazdagodunk.

22. küldetés: A helytartó barátjának, bizonyos Rétmari Túlak úrnak az asszonyait kell őriznünk, persze csak ha férfiak vagyunk. Ez azt jelenti, hogy hölgy galetkik nem is kapják meg ezt a feladatot, de persze se baj, nekik ott van a következő, a 23-as. Lássunk hát neki! Ha vagyunk olyan szerencsések (10-es küszöbű szerencse próba), hogy otthon találjuk a kereskedőt, akkor bizonyítanunk kell. Bizonyítanunk, hogy elég nyápicok vagyunk ahhoz, hogy asszonyai ne vessenek ránk szemet. 20-as erő kudarc, 20-as bűz kudarc és 12-es meggyőzőkészség kudarc próbákat kell teljesítenünk ehhez. Ha megvan, miénk a munka. A hölgyeknek persze már dagadó izmainkat mutogatjuk (27-es erő próba), és veszélyes kalandjainkról mesélünk (17-es meggyőzőkészség próba). Így aztán a nők is elégedettek, Túlak úr is az, és mi is azok vagyunk a kapott 2000 arannyal, 8 képességponttal és 5 hősiességgel.

23. küldetés: A helytartó barátja, bizonyos Tördei Nőlea társalkodónót keres. Első feladat tehát, hogy legyünk nők, mivel férfi galetkik nem is kapják meg ezt a feladatot. Ők megkapják viszont persze az előzőt, a 22-est. Ha szerencsénk van (10-es szerencse próba), akkor otthon találjuk a hölgyet. Ha megfelelünk neki (12-es meggyőzőkészség kudarc, majd 14-es intelligencia kudarc próbák), akkor fel vagyunk véve. Kell neki itókát főznünk (15-ös varázsitalfőzés próba) meg együtt tornáznunk vele (15-ös rugalmasság próba). Mindezt cserébe kapjuk a 2000 arany fizetséget, no meg 8 képességpontot és 5 hősiesség pontot.

32. küldetés: A feladat igazán könnyű, egy 20-30-cal magasabb szint egyik kalandját kell nekünk teljesítenünk, mivel ott, a nagymesterek szintjén senki nem volt képes rá. Hahaha... persze, mint tudjuk, semmi nem lehetetlen. Legalábbis annak, akinek van jó sok felesleges hősiesség pontja. Akinek nincs, az inkább ne is kezdjen bele ebbe a kalandba. Első lépésként, a

szinteket elválasztó térkapun átlépve meg kell győznünk a nagymesterek szintjének kapuőreit, hogy mi jogosan vagyunk itt (50-es meggyőzőkészség próba). Ez még senkinek sem sikerült, eddig mindenki elhitt nekik, hogy úgyse tudná teljesíteni a feladatot. Megoldásra vár még tehát ez a kaland, így sajnos én sem tudok róla többet nyilatkozni. Mindenesetre nekem is úgy tűnik, hogy jó sok hősiesség pontot kell majd elhasználnia annak, aki teljesíteni akarja!

A PSZI ISKOLA (#8) KÜLDETÉSEI

4. küldetés: Sima tárgyleadós kaland, ezúttal 5 myrakoid váladékot és 3 selyembört kell átnyújtanunk az ősméntátnak, aki cserébe megengedi, hogy szipantsunk egyet az iskola lélekenergia-gömbjéből, 11 képességponthoz jutva ezzel.

9. küldetés: Goharmun ősméntát szerint kicsit gyengeelműek vagyunk, ezért szívesen segít nekünk a fejlődésben. Egy kis extra táp mindig jól jön, ezért belevágunk, és elhithetjük magunkról, amit ő akar hinni rólunk. Ehhez először intelligenciánk nemlétééről kell bizonyosságot tennünk (IQ kudarc próba 15-ös küszöbre), majd arról kell elhithetnünk, hogy tanulni is képtelenek vagyunk (tanulás kudarc próba 13-as küszöbre). Ezek után egy kis reflex-teszt következik (gyorsaság kudarc próba 25-ös küszöbre), amin természetesen elbukunk, és jó nagyot kapunk egy kalapáctól (100 sebződés). Ha kiderül, hogy még egy egyszerű zárral sem bírunk (zárnýtás kudarc próba 15-ös küszöbre), akkor abszolút gyengeelműjünk nyilvánítanak, és betalnak a fejlesztő-fürdőbe. Itt már vigyáznunk kell, nehogy rossz kádba ülünk! Ha rájövünk melyik a helyes (15-ös varázsitalfőzés próba), akkor élvezhetjük a fejlődést! Egészségünk, és intelligenciánk egyel növekszik, ráadásul 3 képességpontot és 6 hősiesség pontot is kapunk. Aztán persze iszkolhatunk haza, nehogy bezárjanak minket a többi, valódi gyengeelműjű közél!

21. küldetés: Meg kell tisztítanunk a pszionikus tér egy területét, ahol a selyemvérebekek vedlenek. A tisztogatást először egy myrakoid behemót (#360), majd

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

egy selyemvéreb (#359) ellenzi. Legyőzésük után ellenszenvüket kifejezendő egyszerre támad ránk egy myrakoid behemót (#360) és egy myrakoid (#319). Sajnos velük még nem végzett senki, így nem tudni, hogy mi várja a lelkes galetkiket a kaland további részében...

A TEMPLOM (#9) KÜLDETÉSEI

5. küldetés: A szint főpapja, Pátriark atya képes lenne minket egy öngyilkos expedícióra küldeni a felszínre. Még szerencse, hogy ha bizonyítjuk, nem vagyunk megfelelőek, akkor megmenekülhetünk. Ehhez mindenféle próbákra kell kudarcot vallanunk, azaz mindenféle kudarc-próbákat kell sikerrel vennünk. Először egy 25-ös nyomkeresés kudarc, majd 15-ös mászás kudarc, 15-ös átokszórás kudarc, végül 20-as mágia kudarc próbát kell teljesítenünk. Ha mázlink van, és sikerül megmenekülnünk, akkor további, értelmesebb kalandokat kaphatunk, illetve 7 képességgel lesz gazdagabb szervezetünk.

12. küldetés: Az előző kaland hátterét kezdjük kivizsgálni, amiből egy jó hosszú küldetés lesz. Persze minden nyomozás elkezdéséhez szerencse kell, itt legalábbis rögtön egy 11-es szerencse próbán kell megfelelnünk, ha nem akarunk összeakadni azzal, aki az öngyilkos küldetésre küldött volna minket. Ha sikerül megbeszélünk, hogy beszélhessünk a vezető főpappal (16-os meggyőzőképesség próba), akkor elmondhatunk neki mindent. Ezért egyből két hősiesség pont jár, de persze a kalandnak még nincs vége. Mivel helyettünk másokat küldtek a felszínre, utánuk kell mennünk, és visszahozni őket onnan. Mint minden titkos küldetésnél, itt is álcáznunk kell magunkat (31-es küszöbű álcázás próba), majd memorizálni az útvonalat (20-as IQ próba). Útközben megküzdünk egy bolygó szellemmel (#346), de végül csak kiérünk a felszínre. Itt már nincs más dolgunk, mint követni elődeink nyomait (20-as nyomkeresés próba), de ahhoz, hogy utolérjük őket, nappal is menetelnünk kell. Ehhez jó kis napszemüveget kell készítenünk mindenféle színes üvegekből (14-es javítás próba), illetve még job-

ban álcázni magunkat (legalább 8-as szintű láthatatlanság varázslat). Így aztán idővel utolérjük őket, már csak rá kell vennünk őket, hogy velünk jöjjenek (15-ös vezetőképesség próba). A visszaút már eseménytelen, a gonosz Pátriark atyát jól megbüntetik, minket pedig vendégül látnak egy jó kiadós kajálásra (jóllakottságunk maximális lesz). Jutalom sajnos nem jár, de 12 képességpontot, és 10 hősiességpontot így is begyűjthetünk.

19. küldetés: Mint kiderül, az előző kalandban leplezett Pátriark atyát büntetésképp valami távoli misszióra küldték. Szkrítterekkel kapcsolatos misszióra. Ott kellene körülnézni, hogy minden rendben van-e, nem csinál-e megint valami gusztustalanságot az atya. Nos, a szkrítter bolyba való leereszkedés nehéz mutatvány, de nekünk sikerülhet (21-es mászás próba). Ha elég rugalmasak vagyunk (15-ös rugalmasság próba) a belépéshez, be tudunk nyomolni a bolyba. Ügyeljünk rá, hogy el ne tévedjünk (18-as felderítés próba), és időben megérezzük, ha ellenséges varázslatot próbálnak szőni ellenünk (15-ös idézés próba). Figyeljünk arra is, nehogy a bódító dénutur fűvel benőtt szakaszon menjünk keresztül (17-es gyógynövények próba). Ha mindezzel megvagyunk, megtalálhatjuk a keresett atyát, és expedíciós csapatát. Mind halottak, és egy csúnya szkrítter nekromanta animálta őket zombiknak meg csontvázaknak. Fincsi! Mi nem akarunk erre a sorsra jutni, úgyhogy iszkiri haza! Szerencsére útközben még van rá időnk, hogy felkapjuk az utunkba kerülő Tuang-urna darabot. 13 képességgel és 5 hősiességgel is gyarapodunk.

28. küldetés: Ez nem is igazán küldetés, csak egy kis üde színfolt, érdekes történet, vagy valami ilyesmi. Ha részt veszünk a központi imacsarnokban tartott szertartáson, és mi is jól énekeljük az Ősöket dicsőítő himnuszt (10-es zene próba), sok minden érdekességet megtudhatunk az ellenségről, és egy csapatról, aki nemrégiben szembeszállt az ellenség teremtményével. Jutalomként mindössze egyetlen képességpont jár, de itt nem is ez volt a lényeg...

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

29. küldetés: Egy kicsit túlbonyolított, de nagyon érdekes és különleges kaland. Van benne jószágos homlász, császári küldöttek, és egy titokzatos lélekennergiaút is. Fizikailag azonban ez is csak egy egyszerű tárgyleadós kaland. Egy homlász csuhát kell eljuttatnunk az előbb említett homlász részére, és ha van egy pici szerencsénk (3-as szerencse próba), akár 66 képességpontnyi lélekennergiát is kiszippanthatunk a homlász által számunkra felfedett lélekennergiaútból.

A REMETELAK (#20) KÜLDETÉSEI

50. küldetés: Végre valaki be akarja mószerolni a színt helytartóját a császárnál! Ebből mi sem maradhatunk ki. A remete azt ajánlja, egy megidézett szellemmel küldjük el a hirt a császári szintre. A rituáléhoz hat csámcsogó fogra, hat pöfeteg fülre, hat elementáris közetre és ötven adag olajra lesz szükség. Ha ezeket mind összegyűjtöttük, mehetünk a remetéhez, teljesíteni a kalandot. A tárgyak leadása után egy 50-es idézés összeg próbát dobunk, és ha sikerült, előgolyog a megidézett füstszellem (#369). Sajnos némi hiba csúszhatott a számításba, mert ránk támad! Legyőzésével vége is szakad a kalandnak, mindössze 15 képességpontot és 7 hősiességpontot kapunk, mást semmit.

Füstszellem (#369) adatai:

Gyorsaság: 75	Mágia: 70
35-ös méretű, 35-ös szintű jobb mancs	
32-es méretű, 32-es szintű bal mancs	
?-es méretű, ?-es szintű fog	
Immunitás mérges gázra: 40	Rezisztencia: 70
Tűzimmunitás: 40	
Szívósság: 40	

51. küldetés: A remetének sürgősen szüksége van egy pöfetegszívre, de szerencsére tud egy helyet, ahol több ősoleg repkedő pöfeteg is él, így kicsit könnyebb dolgunk lesz. Ha megfelelünk a 40-es tanulás-összeg próbán, akkor bememorizálhatunk minden információt ezekről az elfajzott szörnyetegekről, és elindulhatunk a rejtekhelyükre. A remete térképét sajnos kicsit nehéz kibányászni, de egy 45-ös IQ-összeg próba ezen is segít. Már csak egy jó nyomkereső kell (30-as nyom-

keresés próba), és megtalálhatjuk a pöfetegek rejtekhelyét. Sajnos egy nagy szakadék túldoldalán vannak, de 10 darab kötél (#128) és egy 40-es mászás-összeg próba segít a dolgon. Ekkor kell legyőznünk a két ősoleg repkedő pöfeteget (#354), és reménykednünk, hogy ki tudjuk nyerni a szívét valamelyiknek. Ha nem tudjuk, akkor legközelebb újra próbálkozhatunk, ha viszont sikerült, akkor a remete be is gyűjti azt, és átadja jogos jutalmainkat. Sajnos a négy nyálkafókusz egy mutáns torz (#370) őrzi, de ő szerencsére nevetségesen gyenge alak, szinte egyetlen ujmozdulattal kivégezhető. Természetesen a legyőzése után talált nyálkafókuszokat a csapat tagjai osztják szét igazságosan, azaz ha négyen teljesítettük a kalandot akkor mindenkinek egy darab jut, ha ketten, akkor pedig mindenkinek kettő. Érdemes tehát minél kevesebben végrehajtani ezt a többszemélyes kalandot, hogy minél több nyálkafókuszra tegyünk szert. A jutalom további része, 12 képességpont és 7 hősiességpont persze fix, mindenki ennyit kap.

Néhány tipp, észrevétel a kalandról:

- Minél kevesebben próbáljuk megcsinálni a küldetést, annál nehezebb a dolgunk, de a több jutalom miatt mindenképpen megéri próbálkozni.
- Ha a TK kiadása előtt már rendelkezünk pöfetegszívvvel (pl. egy vadászat során legyőzött ősoleg repkedő pöfetegetől), akkor a kaland akkor is sikeres lesz, ha a kaland során legyőzött pöfetegekből nem esik szív.
- Az ősoleg repkedő pöfeteg legyőzésére a varázsló karaktereknek van a legnagyobb esélye.

52. küldetés: A remete egy vérvörös őrsárkány megidezésére készül, ebben kell neki segídeknünk. Először csak a terepet kell ehhez előkészítenünk, a tényleges idézésre majd csak később (az 53. kaland során) fog sor kerülni. Először egy hatalmas barlangot kell vájunkt, ahová majd elfér a megidézett sárkány. Hogy sikerül-e, az egy 90-es építés-összeg próbán derül ki. Persze az igazi szép utómunkához az is kell, hogy valakinél legyen egy kőműves kalapács is! A lankadás ellen énekléssel (80-as zene-összeg

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉL BEN

próba) küzdünk, de persze az erőnlét (140-es erőösszeg próba) is fontos! A barlang megvolna, azonban a környéket is biztosítani kell az illetéktelenek behatolásától, méghozzá jó kis csapdákkal (csapdakészítés-összeg próba 60-as küszöbre). Ha ezzel is megvagyunk, már csak egyetlen feladat van hátra: a környéken tartózkodik Verrex, a sárkányölő! Végezni kell vele, hiszen nyilvánvaló miért van itt, nem lenne jó, ha az idézés közben toppanna be. Keressük hát fel, és végezzünk vele. Tudnunk kell róla, hogy a varázslat nem igazán hatnak rá, és hogy egy körben ugyan csak egy ellenfelet támad, de azt biztos kivégzi. Hogy miért? Nos, nyolc darab, jó nagy végtaggal támad, roncsol, ráadásul egyik kezében a legendás sárkányölő kardot tartja. 200 körüli sebzést produkáló bűze már csak a hab a tortán. Egyébiránt viszont üthető és lehelhető, tehát meg lehet ölni őt is, bár mérete igencsak 3000 körül járhat. Halála után viszont megszerezhetjük tőle a sárkányölő kardot, ami igencsak szuper varázstárgy... sajnos a remete elkéri tőlünk, bizonyítékként Verrex legyőzését illetően. Jutalmunk az előkészületekért 30 képességpont és 10 hősiességpont, valamint most már csak egy lépés áll előttünk a felettünk örökdő vérvörös őrsárkányhoz, az 53-as többszemélyes kaland!

53. küldetés: Igazán semmiség, csak össze kell gyűjtenünk a sárkányidézés komponenseit, és megidézni az őrsárkányt! Hogy mik is ezek a komponensek? Nos, olyan jók, ötletesek, és érdekesek, hogy részletesen leírom most őket: A remete már beszerezte a legalapvetőbb kelléket, **egy pöfetegszívet**. Hm, mintha ismerős lenne ez a tárgy, talán mi szállítottuk neki ezt is? A többi kellék beszerzése azonban ránk vár: **egy selyembőr**, melyet a 33 napos csecsemő selyemvérebről frissen téptek le; **kettő manókirály koronája** melyeket csak akkor szerezhettek be, ha vizsályt szültk a manók közt, két törzsre szakajtv a őket, hogy egyszerre kettő királyuk is legyen; **öt katonai rombolój** melyek a lelketlen parancsnokok őriási, recésre faragott karmai közül téptek ki; **kilenc nyálkafókusz**, a mutánsok egyik legnagyobb ellenségének, a

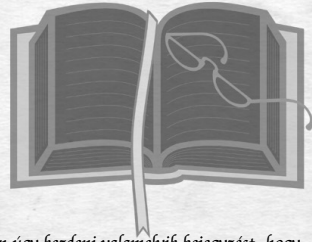
korcs pöfetegfejű nyálkának nyálkás gyomrából, melyeket pontosan hetvenhét szívdobbanással utolsó étkezésük, és két szívdobbanással haláluk után szereztek meg; végül **harminchárom szuvas cápafof, hatvanhat káoszkigyó pikkely**, valamint **kilencvenkilenc pirgamit**. Szép kis lista, még szerencse, hogy vagyunk rá hatan, és hogy tényleg elég sok idő áll hozzá a rendelkezésünkre, hiszen ezt a kalandot csak akkor adja meg a remete, ha a többi többszemélyes küldetés már teljesítve van. Mindenesetre nem árt időben elkezdni a komponensek beszerzését, történjen az vadászattal, lopással, másokkal való üzleteléssel, vagy bármilyen más módon. Ha megvannak a cuccok, és nekilódulunk az idézésnek, akkor először is egy 180-as küszöbű mágia-próban kell megfelelnünk. Ha ez nem sikerül, akkor teljes a kudarcc, a mágia elszabadul, és mindenki iszonyú kínokat szenved, több száz életpontot sebződik. Ha viszont sikerrel vetjük a próbát, elkezdődhet a rituálé, lehet bedobálni az összegyűjtött komponenseket. Minek utána ez idáig még senkinek nem sikerült megidéznie a vérvörös őrsárkányt, a jutalomról, illetve a kaland további menétéről nincsen információm, de ha hinni lehet a remetének, az őrsárkány örökre vigyázn fog majd ránk, és egy alkalommal megment minket a biztos, és végleges haláltól... Hát ki tudja, mindenesetre a sárkányidézés problémája egyelőre még megoldásra vár... A mágia próban mindenesetre sok hősiesség pont, hatalom italok, ősmána itala és mágiát adó varázstárgyak KF-elése segíthet, senkit nem félték tőle, hogy ne tudnák ezt összehozni. A sok komponens összeszedése már nehezebb lehet, de ne feledjük, hatan vagyunk rá, és mindenki vadászhathja azt a lényt, amit számára a legkönnyebb legyőzni.

Ennyi volt a mostani szintleírás, mindenkitől elnézést a hiányzó részletekért, de legalább nektek is marad valami felfedeznivaló a játékban. Sok sikert mindenesetre mindenkinek a kalandokhoz, szörnyetegekhez, sárkányidézéshez és egyebekhez.

Szeitz Gábor

Leanthil naplója

7.



Már több mint fél éve írom ezt a naplót, de még egyszer sem volt alkalmam úgy kezdeni valamelyik bejegyzést, hogy végre nyugalom van. Most viszont eltérhetek ettől a szokástól, mert végre tényleg nyugalom van, legalábbis ezen a szinten. Az orgling lázadásnak vége, és a forrongó galetkik lehűltek, mintha Jégesap, a hírhedt kék testvér legyintette volna meg őket. Talán született valami megállapodás az orgling gyökereiktől és orgling italaiktól megfosztott galetkik egy csoportja és a császár között, bár ha ténylegesen így történt volna, azt nyilván tudná az egész hegy, de én biztosan. Ezért tehát meg kell állapítanom, hogy itt csakis akkor lehet lázadás, ha azt a császár is úgy akarja. Ez ugyan egy másik értelmes nép számára viccesen hangzana, de mivel ilyenekkel nem kommunikálunk, maximum te nevezhetsz rajta, aki ezt a naplót most olvasod. Mindégy, nem is lovalom bele magam a „milyen hasznavehetetlen és léha ez a nép” témába, mert akkor megint másról sem szólna ez a bejegyzés. Sokkal izgalmasabb az, hogy a klánom végre elfogadta a sok pihenéssel járó feladatot, igaz csak sokadszorra, mert valami mindig közbejött. Nem téma, felejtsük el. Ez életem egy sötét, kudarcokkal teli időszaka volt, de végre lezárult, ezért nem is szeretném újra felnyitni. A következő feladat, amit kaptam minden eddiginél ordenárébb gusztustalanság, szemmel láthatóan (és leplezetlenül) a galetki fiatalok mestersé-

ges gyengeségben tartása. Ránadásul éppen azok után, hogy orgling horadák gyilkolták halomra a védekezésre képtelen galetkik tucajtait, és ez bármikor újra megtörténhet. Nem is beszélve például a sötét elfekről, akik ki tudja mikor próbálják megtorolni azt a rengeteg harcban elesett társukat, akiket galetkik öltek meg az elmúlt évszázadokban, vagy mikor akarják visszafoglalni a tőlük elvett területeket. Tële van a Hegy potenciális veszélyforrásokkal. Erre a Halhatatlanok „dícső” klánja azt kéri tőlem, hogy pusztán ügyességemet, szervezőképességemet és rátermettségemet bizonyítandó (na persze...), vigyek nekik három öskövet! Ezek teljesen megőrültek! Honnan a nyavalyából, és milyen alapon? És vajon az a rengeteg öskő, amit a klántársaimtól és a többi klán tagjaitól az ő vezetőik eddig begyűjtöttek, azok vajon hova kerültek? Ki használta fel őket? Mennyi izgalmas kérdés, ami mind megválaszolásra vár, ez pedig – tartok tőle – mind az Apostolok feladata lesz. Az mindenesetre az első pillanattól kezdve eldöntött tény volt, hogy tőlem több öskövet nem látnak. Egyszer már kértek egyet, egy másik alkalommal pedig két újabb darabot, de úgy látszik, ez nem volt elég nekik. Még mit nem! Volt nekem egy papiroam a császártól, amit ha megmutatok, megúszhatok egy ilyen végtelenül undorító feladatot. Ezt szépen megmutattam, és máris kaptam az újabb kihívást: vegyek részt egy legendás ellenfél legyőzésében. Ezek szerint a papír láttán észhez tértek, bár azt nem tudhatták, hogy ez az újabb kérés sem olyan könnyen teljesíthető, hiszen a legendás torzszülöttek nagyon kemény ellenfelek, még egy szövetség számára is. Sajnos az olimpia előtt nem nagyon van esély arra, hogy elbánjunk egy ilyennel, de az a pár



fiét már nem oszt, nem szoroz. Addig megpróbálom megszerezni a tizedik klaugar szervemet, hogy azt a feladatot is teljesíthessem, bár számítok arra, hogy mivel ehhez szükségem lenne egy utolsó lidércvelőre, a környék összes láplidérce hirtelen kihál (már amennyire az ő esetükben ez értelmezhető...) csak azért, hogy ezzel is akadályozzanak a hatalomhoz vezető úton. Azért remélem, hogy a közeljövőben nem ad a klánom olyan küldetést, amire jobban használhatnám föl a császári dekrétumomat, már csak azért sem, mert egy ilyen dekrétum nagyon értékes. Több olimpiai aukción is harminckétezer aranyért kelt el, de volt olyan alkalom is, amikor ezen felül még több tucatnyi drágakövet is adtak az aranyak mellé.

Na igen, egyszer egy rövid időre nekem is volt ennyi pénzem. Történt ugyanis, hogy erre a szintre érkezett látogatásra valami igazán nagy hatalmú pap (az átlaggaletki fogalmai szerint), aki nagyon-nagyon szerette a pénzt, de a pénzért cserébe hajlandó volt a jelentkezőket megáldani (szintén az átlaggaletki fogalmai szerint). Szerencsére Ka-Boom is és én is részt vehettünk a ceremónián, aminek a részvételi díja fejenként harminckétezer arany volt. A dolog érdekessége, hogy a császár aranypénzben nem is enged ennél nagyobb vagyont fölhalmozni, ezért az esemény előtt el kellett mennem eladni az eddig kiásott ősi relikviáimat, és mivel az az uzorás boltos alig akart értük adni valamit, kénytelen voltam jónéhány drágakövet is beváltani. Aztán mielőtt a továbbiak megdézsmálták volna a vagyonomat, rohantam is a főpaphoz, így aztán hírtelen lettem a leggazdagabb galetkiből a legszegényebb, hiszen egyetlen aranypénzem sem maradt. Ez persze csak egy rövid, átmeneti állapot volt, de ha kellemetlenségekkel járt volna, még akkor is megérte volna, mert ettől az „áldástól” érezhetően erősebb, gyorsabb és ügyesebb lettem, azóta jobban működik a memóriám, és fényesebb lett a szőröm is. Ja, ha eddig nem említettem volna, az ideérkezésemkor szerzett első adag lélekenergiából valami elfogadható külsőt próbáltam alkotni magamnak, mivel a környezetemben élő srácok mind olyan külsőt vettek föl, ami megkülönbözteti őket bármelyik másik galetkitől. Így alakítottam át a külsőmet apám gyilkosának, a gyűlölt Mordauntnak kinézetéhez, azaz a hajdán volt felszíni nagymacsák kinézetéhez hasonlatossá. Erről azonban még itt sem vagyok hajlandó mesélni, mert nem akarom felszaktítani a régi sebeket. Talán majd egyszer.

De visszatérve a ceremóniára, az egészben csak azt sajnálom a legjobban, hogy nem volt egy kis időm sem, hogy kiélvezhessem a gazdagsággal járó lelkiállapotokat, vagy hogy egy kicsit dúskálhattam volna a csengő érmék közt. Na mindég, végül is ha minden drágakövet eladnám, újra ilyen gazdag lehetnék, nem úgy, mint Ka-Boom, aki egyszer megmutatta a kincses ládikáját, benne a több, mint ezerháromszáz drágakövel. Mesés látvány volt. Elmondása szerint ezt ideérkezése óta gyűjtötte össze, és mivel eddig szinte sosem szorult meg anyagilag, nem is kellett a gyűjteményhez hozzányúlania, leszámítva persze a főpap érkezését, mert a harminckétezer arany összegyűjtéséhez neki is el kellett adnia egy pár dolgot. De hát mire másra is volna az a sok pénz, ha nem ilyen celokra? Ez a papi áldás persze nem csak fizikálisan esett jól, hanem, kelkileg is. Akárcsak a hehytartói lélekenergia-gátló aura után, most is büszkén, felemelt fejjel lépdeltem végig a hegy folyosóin, hadd lássa mindenki a frissen szerzett erőtlő duzzadó bicepszeimet. Meg kell hagyni, nem nagyon érdekelte őket, de ez meg engem nem érdekelt. Voltak azért páran, akik még a bömbölő arénarém ellen vívott küzdelemből emlékeztek rám, és ilyenkor összeségva mutogattak felém. Van is miért... de hiszen ezt még el sem meséltem! Szóval az úgy volt, hogy első két alkalommal az arénarém győzött, és mi jól elszórakoztattuk a közönséget azzal, ahogyan vásárra vittük a bőrünket. Ezt eddig te is tudod. A harmadik alkalom sem volt sokkal különb, bár itt egy kissé összemósódnak az emlékeim, mivel egyszer álmomból vertek föl a társaim, és úgy rángattak el az arénába. Így aztán nem emlékszem, hogy ez a harmadik küzdelemünk utáni milgandoltáskor lehetett, vagy ez maga volt a harmadik küzdelem. A történet szempontjából persze lényegtelen. A lényeg, hogy a többiek új taktikát találtak ki a szörny ellen, de engem ebbe nem avattak be. Amikor aztán az aréna egyik rácsos kapuja felnyílt, és föltűnt ez a gigászi borzadály, én nem tudván, miről is van szó, ahogyan eddig is, most is karnaimat meresztve estem neki, és amíg az egy tomboló jégvihar támasztásával volt elfoglalva, én nem téptem, haraptam, ahol csak bírtam. Aztán a következő pillanatban felbömbölt, és rövid vergődés után egy hatalmas sóhaj keretében kimúlt.





Sosem felejttem el azt a dermedt csöndet (aminek nem a jégvihar volt az okozója), majd az utána következő dühödtt kiabálást és örvöngést. Na persze, ezek nem azért fizettek a jegyükért, hogy én egy mozdulattal kivégezzem a kedvenc szörnyüket, és ezzel együtt a szórakozásukat is, és nyilván több vesztes csata tanulságaiból kiindulva, nyilván most sem ránk fogadtak, hanem az eddig is biztos befutónak bizonyult rémre. Pechükre, meg a miénkre is, mert aztán futhattunk, melyikünk merre látott, hogy elkerüljük lincselést. Csak annyi idő maradt, hogy egy gyors mozdulattal lemetszhessen a rém egyik karmát, amit aztán meg is tartottam, hiszen tökéletesen használható fegyverként. Másnál is láttam már ilyet. Amellett, hogy troféának is beillik, a fő erénye, hogy a karomban lakozó mágiikus erő ezen a szinten is működik, és ezért az értéke sem elhanyagolható. Az arénarém legyőzése után a remete még egy feladatot adott, ami az előzőhöz volt hasonlatos, csak ebben nem másokat, hanem magunkat szórakoztathattuk egy kis öldökléssel. Jól hangzik, mi? Emítettem már, milyen vérengző egy fajta vagyunk?

Mivel Ka-Boom is ezt a feladatot kapta, elhatároztuk, hogy nem is keresünk társakat, megoldjuk magunk is, és így is lett. A ránk támadó orgling hadsereggel könnyedén és gyorsan elbántunk. Esélyük sem volt ellenünk. Erre a küzdelemre kellőképpen büszke is vagyok. Ezen a szinten egyébként más dolgom már nem nagyon van, akár tovább is költözhetnék. Itt-ott még akad egy-két teljesítendő kérés, azokat elvégzem, közben segíték Ka-Boom barátomnak, amiben csak tudok, aztán továbbállok. Akkor aztán újra felölthetem a régi, jól bevált varázserejű cuccaimat, és nem kell majd a most alkalmazott kényszermegoldásokhoz folyamodnom. Dobom is majd kifele a vacak őspök köpenyeimet, meg a többi lomot, úgyis alig férek el a barlangomban. Ott persze nem ám ilyen kicsi barlangom lesz, hanem rangomhoz (a klánomban ezt úgy hívják, felsőbbrendű galetki) és a vagyonomhoz méltó. A tizediken majd teljesíteni tudom azt a klánküldetést is, hogy végezzek el hét olyan feladatot, amit a helytartótól kaptam, szóval előbbre lépésem és a jövőm záloga a felköltözés. Nem úgy azoknak, akiknek majd az én környezetemben kell élniük, van számukra ugyanis egy rossz hírem: ott újra használhatom a mancsomra növesztett tárgyirtás képességet. Rossz világ lesz ám megint nekik, persze ha lenne annyi eszük, hogy beállnak az egyetlen igaz szövetség soraiba, azaz közénk, akkor nemhogy felnivalójuk nem volna, de ők maguk is részesei lehetnének világmegváltó törekvéseinknek. Na de vannak olyanok, akik menthetetlenül beleragadtak a tudatlanság posványába, és ha választhatnak az elhagyom, kizsákmányoló és hazug rendszer, valamint az ezt megdönteni kívánó, talpig becsületes galetkikből álló társaság között, akkor ők mindenféle kifogásokra, mondvacsinált erkölcsi normákra vagy egyéb okokra hivatkozva sokadszorra is az előbbit választják. Van persze köztük olyan is, aki nem meggyőződésből vagy felvilágosultatlanságból tesz így, hanem mert a regnáló hatalomhoz való dörgölözéstől várja a koncot, akár a saját fajtársai kárára is. Unórtó, de egyszer ezeknek is leáldozik a milganájuk. Majd teszünk róla!

Leantihil

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

ÚJ KLÁNKÉPESSÉGEK

A klánok magas rangú tagjaiknak mostantól új képességeket adnak. A 80-as klánrangot elérő galetkik előtt újabb lehetőségek nyílnak meg. Az egyes klánok rangosabb tagjai ezentúl, az eddigiek mellett egy új képességet is használhatnak, melyek a következők:

Halhatatlanok: Mivel halhatatlan vagy, a természetellenes öregedésnek csekély hatása van rád. Mostantól minden fordulóod végén, ha öregebb vagy, mint valódi korod, fiatalodsz 1 évet minden 30 rang után.

Mágusok: Bár a varázslathasználatot már eddig is a tökéletességre fejlesztetted, ellenfeleid most még kevésbé tudnak ellenállni varázslataidnak: kapsz +1 áttörést minden 30 rang után.

Mutánsok: Képes leszel bizonyos időközönként testtömegedet óriásira növelni, hogy torzszülött ellenfeleiddel nagyobb sikerrel szállj szembe. Fordulónként egyszer, egy torzszülöttekkel vívott csata kezdetén megduplázhatod az életpontodat (így akár a méreted fölé is mehet a csata végéig). Ehhez a KL 16 {szám} parancsot add ki. A mostantól számított, {szám} csatában fog a



képesség létrejönni. Például, kiadod a KL 16 3 parancsot egy kaland előtt, amelynek a 3. csatájában találkozol a főszörnyel. A 3. csatában életpontod megduplázódik.

Tudósok: A csarnok feladványainak megfejtése nem jelent komoly kihívást egy tudós részére. Ahányszor feladványt kapsz a csarnokban, lesz rangodtól függő esély, hogy a választ azonnal kitaláld. Ez többnyire annyira elbűvöli a szellemeket, hogy a normál jutalmon felül extra lélekenérgiát is kapsz.

Tisztogatók: A torzszülöttek ellen folytatott állandó harc megedzette a szervezetedet, szívósabbá tetté. Mostantól kapsz +1 szívósságot minden 10 rang után.

Tolvajok: Az igazi tolvaj nemcsak tárgyakat képes lopni. A gyilkolásból hazatért, lélekenérgiától dagadó galetkik zsákmánya még ott foszforeszkál körülöttük, egy ügyes tolvaj le tudja belőle kanyarítani a maga részét észrevétlenül. Sikeres lopáskor rangodtól függően lélekenérgiát kapsz (de az áldozat nem veszít).

Bárdok: Minél magasabb a rangod, kezded annál kevésbé van megkötte. Az idősebb, tapasztalt bárdok már tudják - néha sajnos muszáj harcolni. Minden 30 rang után vadászhatasz egyet a fordulóban anélkül, hogy elvesztenéd a körvégi bónuszodat.

Katonák: Egy igazi, végtaggal harcoló katonára számára csak egyetlen dolog jelenthet problémát: a lényeket védő mágikus gránitbőr. Azaz most már ez sem. Minden körben az első ütéseddél, még a sebzés kiosztása előtt leversz az ellenfeledről rang/24 gránitbőrt. Nagyon ritkán, különlegesen nagyhatalmú mágikus lényekkel szemben kudarcot vallhat ez a képesség.

Pszionicisták: Mentális energiáid irtózas hatalmat adtak neked. Mostantól képes vagy a pszionikus fókuszálásra. Ez a játék nyelvére lefordítva annyit jelent, hogy használhatsz egy új védekező „varázslatot”,

ŐSÖK VÁROSA

amelynek sorszáma 231, a HP parancs paramétereként. A pszionikus fókuszálás a harc időtartamára minden 6 klánrang után +2% támadást, +2 lehetetet és +1 áttörést ad.

EGYEBEK

Már nem veszít morált a **morfinder telep** akkor sem, ha egy másik szolgálja elhagyja a galetkit.

A **hátbatámadás** már csak a tolvaj karakter fordulójában íródik ki többszemélyes csaták esetén.

A boltos a hegy 4. szintjétől fogva azonnal továbbadja az első szintű varázstárgyakat egy tömegzúzdának. A 8. szinttől kezdve a 2. szintű tárgyakkal is így tesz, stb... Ennek köszönhetően remélhetőleg kissé értékeesebb tárgyakkal lesz mostantól feltöltve a **boltos árukészlete**.

A 9. TERON HEGYI OLIMPIÁRÓL

Sok lelkes galetki várta az Olimpiát, ahol megmérkőzhet a többi galetkivel. Mint min-

dig, most is csak a saját szintjén élőkkel kellett megküzdenie annak, aki nyerni akart. A szokásos beharangozó eseményeken kiderült, hogy a xenópetékkal valami kezd nem stimmelni... valami újabb, félelmetes esemény van készülőben... A csapatversenyen az időkristályért folyt a harc, a pankrációban különböző pankrátor-köpenyekért, a harcban, ami ezúttal is a szolgálak segítségével folyt, pedig az egyedi, artifact varázstárgyakért. A legmagasabb szint harcában végül egy elemi mágus, Hunter Killer győzedelmeskedett, aki jégfal és lávafolyam varázslataival igencsak szép pusztítást végzett ellenei között. A magasabb szinteken ezúttal nem érvényesültek annyira a lőfegyveres karakterek, köszönhetően a gránitbőr italának, ami jelentős védelemnek bizonyult velük szemben. Persze minden induló részesült a felszabaduló lélekenergiákból, és ötször 2-2 ingyenfordulót is sorsoltunk vigaszdíjként, melyeket Godzilla, Sünkutya, a „Rettentő”, Arkhis, Jelena és Alba Regina nyertek.

JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ augusztus 13-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **beholderfej talizmánt** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, beholderfej subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

Hány fő kategória közül választhattak kérdést a mostani ŐV találkozó csapatversenyének játékosai?

Aki ott volt a találkozón, az tudja, miről van szó, a versengésről, ahol a nagy táblán lévő kérdések közül kellett választani, majd válaszolni a csapatoknak. Aki nem volt ott, annak a találkozóról szóló beszámoló cikk nyújthat segítséget a válaszadásban.

A májusi számban feltett kérdésünk a következő volt:

A 2004. január 30-i adatok alapján melyik fajta lehelet alapértéke volt a legnagyobb? Helyes válasz az elektromos lehelet volt. A jó megoldást beküldők között három darab **Lehelet-mesterek szájvizét** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig Mya, Attila, a hun és Alfréd voltak. Gratulálunk nekik!

ŐSÖK VÁROSA

XXI. TF, ÖV, KF ÉS HKK TALÁLKOZÓ 2004. JÚNIUS 19.

2004. június 19-én sikeresen lezajlott immáron a XXI. TF, ÖV és HKK játékos találkozónk. Ezúttal is a szokásos helyen, a Láng művelődési házban tartottuk az eseményt, melyre számos remek programmal, meglepetéssel, ajándékkal és temérdek más dologgal készültünk. Játékosaink ezúttal is ugyanolyan jól, ha nem még jobban szórakoztak, mint az eddigi találkozóinkon. Folytatódott a növekvő tendencia a résztvevők számát illetően is, úgy látszik egyre többen, és többen vagyok kíváncsiak rá, milyen is élőben egy ilyen találka. Abban is biztos vagyok, hogy aki most nem jött el, az már bánja a dolgot, és megfogadja magában, jövőre ő is ott lesz!

Az első meglepetések már rögtön a belépéskor fogadták a megjelenteket, mindenki kapott ajándék csokit, dilitott szelvényt és tombolát. A csokit nyilvánvalóan megenni volt érdemes, a tombola pedig a találkozó végén jött jól, amikor is sok nyereményt sorsoltunk ki a szerencsés tombola tulajdonosok között. Ingenyfordulók, TF és ÖV varázstárgyak, őskövek, varázskövek, Hatalom Kártyái kártyacsomagok, csokik, és még ki tudja milyen nyeremények tömege talált boldog gazdára. A fődíj egy díszdobozos A Gyűrűk Ura trilógia DVD MegaPack volt, mely mindhárom részt tartalmazta. Mondanom sem kell, igencsak kitörő örömmel vette át a nyertes. A dilitotón tippelni kellett, és azok, akik a legtöbb pontot érték el, fordulószámszor 20 aranyat nyertek. A 13+1 kérdést, és a helyes megfejtéseket az oldal alján találgatók.

A legtöbb választ eltalálók a következő szerencsés kalandozók voltak: Nehwon, a gyors, Trog A. Lien, Ymmor-Thal, Grafen a vasóklú és Motavato.

1. Hány malom van a Túlélők Földjén? – 51
2. Hány karakternek van élőholt drakolder trófeája? – 27
3. Mire jó a Thargodan csont? – varázskomponensnek
4. Mi nem kell a távcső készítéséhez? – tükrök
5. Hány kg súlyt cipel egy beidomított eszemet trappoló? – 60
6. Ki lett a Yaurr birodalom uralkodója II. Boelnir halála után? – I. Zaks
7. Hányadik kalandban lehet megkapni a kristályamuletet a lárvaszinten? – 6.
8. Hány orglinggal végzett a lázadás során a legszorgalmasabb orgling-ölő galetki? – 566
9. Hány galetki végzett legalább 30 orglinggal a lázadás során? – 249
10. Mi nem kell az őstűz italának elkészítéséhez? – Tejfonál
11. Mi a feltétele a fekete mágia megtanulásának? – 300 halálvágyó megölése
12. Mire cserélnek be 10 kecskeszarvát az első zónában? – kék éhségűző italra
13. Melyik lapnak van új képe a Múltidézőben? – agytaposás
- 13+1. Hány égő van a Beholder irodájában, Katiék szobájának csillárjában? – 5

Belépéskor máris el kellett döntenie, mit is csináljon az ember. A nagyteremben teljes harci díszbe öltözött viking harcosok járkáltak, meg lehetett csodálni páncélzatukat, pajzsukat, fegyvereiket. Természetesen a harcosok kedélyesen fogadták az érdeklődőket, fel lehetett próbálni a páncélokat, ki lehetett próbálni fegyvereiket. Könyv- és kártyavásárunk hatalmas kedvezményekkel várt mindenkit a találkozó teljes ideje alatt, ami el is nyerte a legtöbb ember tetszését. Legjobban persze a híres írók könyvei fogytak (gondolok itt olyan nagy nevekre, mint Robert Jordan, David Eddings, Raymond E. Feist vagy J. Goldenlane), de a Shadowrun és Battletech regények is sokakat érdekeltek.

A HKK szerelmesei máris vásárolhattak a legújabb kiegészítőből, a Múltidézőből, melyben mindenki remek legendás, erős és érdekes lapot találhatott. Nagy érdeklődés kísérte a „HKK Balázssal” fedőnevű programunkat, melynek keretén belül a Hatalom Kártyái Kártyajáték egyik kitalálója és tervezője, Makó Balázs ellen játszhattak a vállalkozó szelleműek. Volt persze HKK zsákbamacska is, ahol jobb ritka lapokat, sőt, ultraritka lapokat is húzhattak a szerencsések. Nem maradtak el persze a cserélések sem, mindenki hatalmas mappákkal mászkált, és csapott le a másikra „Cserélsz HKK-t?” felkiáltással. Biztos sok új üzlet kötöttet, és persze ha már ennyi jó HKK-s összegyűlt, játszottak is egy jót egymás paklijai ellen.

A Túlélők Földje és Ősök Városa játékosai itt élőben találkozhattak barátaikkal, Közös Tudati illetve Szövetségi társakkal, hogy a levelezések, e-mailezések és IRC-elések után végre személyesen is beszélgethessenek egymással. Remek lehetőség volt ez a KT-k és Szövetségek számára, hogy megbeszéljék tagjaikkal a fontos, aktuális dolgokat, tennivalókat. A TF csataszimulátor a megszokott formában várta a kalandozókat, hogy azok kipróbálhassák tudásukat a félelmetes szörnyetek, és más kalandozók ellen. A legnagyobb sor persze ott állt, ahol kézzelfogható összegeket lehetett spórolni. Ez nem volt más, mint a kedvezményes zsetonbefizetés, ahol olcsóbban adtuk a zsetont, mint a megszokott befizetési módoknál. A másik

ok a sorban állásra az volt, hogy itt kapta meg mindenki az újabb egyedi varázstárgyat. A legjobb tárgy, az Örökkévalóság Kristálya a TF-en a következő képességeket ruházta gazdjára: +4 támadás, +50 maxÉP, +50 maxVP, +3 a tárgyak mentődobására, +90 ÉP regeneráció, +2 minden tulajdonságra. A Kristály ÖV-s megfelelőjének képességei pedig: +8 támadás, +10 méret, +30 maxVP, +3 szerencse, +3 minden lehelethez, +5 védekezés, +9 a tárgyak mentődobására, -20% az éhezésre, valamint ha kevés hősiesség pontot van, esélyed van arra, hogy a kristály a köröd végén termeljen neked. Mindig fontos dolog a találkozón, hogy játékosaink megbeszélhessék aktuális problémáikat a játékok tervezőivel, játékezőivel, programozóival. Most sem volt ez másként, sok ötletet, javaslatot osztottak meg velünk játékosaink. Folyamatosan lehetett leadni a Túlélők Földje építetervet és az Ősök Városa kalandtervezői pályázatokat is. Azóta már természetesen kiértékeltek őket, és itt olvashatjátok az eredményeket.

A TF-re három új épület került be, mindegyikből egy nyugatra és egy keletre. A következők bizonyultak tehát a legjobb ötleteknek: TRIKORNIS FUTÁRSZOLGÁLAT (Lélekfűző Irgalmas Nővérek), ÖRDÖGI KÖR (Ördögi Kör), BUNKÓ AKA-DÉMIA (Vasalt Bunkók). Az ÖV kalandtervezői pályázatra is nagyon jó tervezetek érkeztek, valószínűleg kisebb-nagyobb átdolgozás után szinte mindegyik be fog kerülni a játékba. Sajnos jutalmat csak az első három helyezettnek tudunk osztani, de remélem, azért akik nem jutottak a dobogóra, azok is örülnek majd, amikor a játékban viszontlátják kalandjukat. A legjobbnak a **Kankurencia (#15033)** szövetség kalandterve bizonyult, második helyre a **Békeidők hírmondói (#15038)** futottak, a harmadik helyet pedig a **Tudás őrzői (#15021)** csipték meg. Gratulálunk nekik! Délután fél egyig lehetett licitálni két egyedi varázstárgyra is. Ez a szokásos liciten kívül folyt, úgynevezett rejtett licit formájában. A felajánlott téteket egy dobozba kellett bedobni, és a licit végén azok kapták meg a varázstárgyakat, akik a legtöbb aranyat, vagy aranydukátot ajánlották értük. A két tárgy a következők volt:

TÚLÉLŐK FÖLDJE – DERIT LÁNCVÉRT

A Sötét Földön üzemelő deritbányák még jóval a kalandozók erre a létsíkra érkezése előtt bezártak. A Thargodan ásatások olyannyira kimerítették a föld nyersanyagkészleteit, hogy nem is maradt ebből az anyagból több a földkéreg alatt, amit pedig a felszínre hoztak, az idők folyamán fokozatosan szétszóródott, majd eltűnt a világban. Könnyen el is feledkeztünk volna róla örökre, hogy létezik derit, ha a közelemből eseményei (a derit láncszemek előkerülése az egyik varkaudar látógömb által megmutatott helyről) nem fordítja a figyelmet újra e mesés érc felé. Alanor a történeteken felbuzdulva összehívott egy expedíciót a legjobb királyi katonákból, élükre Thornt, a Sötét Földet már többször megjárt neves kalandort jölte ki, majd útjára indította őket. A csapat a királyi könyvtár hátsó polcairól előkerült, amúgy elfe-

ledett térképek útmutatásai alapján választotta ki úticéljait, a tizenhat régészeti célpontot. Hónapok teltek el, és nem sokan tértek vissza. A kincs azonban, melyre bukkantak, kárpótolta őket az elveszített életekért. Értékes tárgyak, eddig sosem látott relikviák kerültek elő a múltból. A derit láncvért is egy volt ezek közül. A vért maga apró láncszemekből áll, melyek mérete és összekapcsolódása a tárgy különböző pontjain nagyon eltér. A kicsiny egységek hol vízszintesen csatlakoznak, hol egymással párhuzamosak, és egy keresztlánc tartja össze őket. Furcsa egy szövés, eddig még nem igazán láthattunk ilyet. Elképzelhetetlenül magas hőfok kellett ahhoz, hogy a derit ilyenre lehessen hajtogatni. A vért láncszemek alkotta vázára egy vékony, átlátszó mágikus réteget húztak, mely összetartja az egészet. Az ősi mágia mellett, hogy ruganyossá és ezáltal könnyed viseletté teszi a derit láncvértet, egy különleges hatással bünteti a vértet illetéktelenül érintőket: leginkább az áramütéshez hasonlítható sebzéssel. Ez a tulajdonsága teszi a tárgyat igazán különlegessé, hiszen a vért gazdját támadó szörnyek sebzésük 30%-át elszenvedik sérülésként is. Kalandozókkal való harc esetén sajnos nem produkálja a vért a sebzó hatást. Ezenkívül a mágiaimmunis teremtmények is bizonyos szempontból kivételek, ezeken a vért csak feleannyit képes sebezni. Mellesleg a tárgy +20 védettséget és +5 támadást is ad. A derit láncvért értékebb annál, mint hogy boltban eladd, vagy másik kalandozónak adományozd, így ilyesmi meg sem fordulhat fejedben. Most, hogy elérted, hogy ilyen vért hordhass, kezdődhet az ácsingózás az újabb derit páncéldarabok után. Ki tudja, mit hoz a jövő, talán a Thargodanok földje rejt még párat a múlt becses derit relikviái közül, és eljön az idő, hogy te is teljes derit páncéltben pompázhass.

ŐSÖK VÁROSA – GALETKIFEJ KARKÖTŐ

Ez az igencsak érdekes kinézetű karkötő bizony egyértelmű, hogy mágikus tudással bír. Persze nem csak emiatt, hanem csodás kinézete, igényes megmunkálása, és a belefoglalt gyönyörű drágakövek miatt is érdemes hordani eme csecsebecsét. Akit viszont csak a mágikus hatalom vonz, az biztosan örömmel tapasztalja, hogy amint a karkötő két darabja összekapcsolódik csuklóján, máris érezheti a viselésével járó hatásokat. A karkötő +1-et ad minden tulajdonságodra, valamint kettővel növeli szívósság, nyomkeresés és felderítés szakértelemidet is! Egyetlen hátránya van csupán, hogy el kell viselned a karkötőbe zárt galetki lélek folyamatos nyavalygását és szenvedő sikolyait...

Miközben a látogatók ezzel a temérdek dologgal voltak elfoglalva, már indult is a nevezés a csapatversenyre! Pillanatok alatt összejöttek a csapatok, és indulhatott a vetélkedő. Őt csapat foglalt helyet a nagyszínpadon, meg persze a játékező. Egy hatalmas táblán 13 kategória alatt 100 és 800 aranyértékű kérdések voltak, persze elrejtve. Az óramutató járásával megegyező irányban következtek a csapatok,

mindig egy-egy kérdést választva. Ha tudták rá a választ, megnyerték a választott arányösszeget, ha nem, akkor szomorkodtak. Persze nem csak kérdéseket rejthetett a választott cetli, voltak itt Activity feladványok, tippelős feladatok és azonnali tárgnyeremények is. Ez utóbbi annyit tett, hogy a cetlilt választó csapat nem kérdést kapott, hanem azonnal nyert valamit. Ingenyfordulókat, varázstárgyakat, csokit, könyveket, kártyákat... Az idő letelte után a győztes csapat, azaz aki a legtöbb aranyat gyűjtötte a kérdések megválaszolásával, megnyerte a fődíjat, a Beholderfej medált, vagy talizmánt. Ezenkívül minden csapat minden tagja megnyerte az összegyűjtögetett aranyakat is. A kategóriák, és az azokat rejtő címek a következők voltak:

A múlt – Kalandok Földje
 A jelen – Túlélők Földje
 A jövő – Ősök Városa
 Régészet – TF történelem
 Isteni Hatalom – TF varázslatok, istenek
 Család – ÖV klánok
 Nagy kaland – ÖV kalandok
 21 – TF-, ÖV- és HKK-találkozók
 Katt – Sárkányölő
 Hi-Tech – Beholder honlap
 Gombapapír – Könyvek
 Gyűjtő – Hatalom Kártyái
 Való Világ – A Beholder Kft-ről

Néhány példa a kérdések közül:

Hi-Tech 300

Kérdés: Mik azok az adatok, amiket kötelező megadni a Beholder honlapra való regisztrációkor?
 Válasz: Azonosító, teljes név, jelszó, e-mail cím.

A jövő 500

Kérdés: Mekkora szinten ismeri a csontolvasás varázslatot Gramagan, az élőholt ősmágus?
 Válasz: 60-as szinten.

Katt 400

Kérdés: Mennyivel növeli meg egészségedet a törp nyakörv?
 Válasz: 12-vel.

Remek hangulatban telt a vetélkedő, minden csapat igyekezett a tudásának megfelelő kategóriából, minél több aranyértékű kérdést választani. Persze ezek nehezebb kérdések voltak, mint a 100 arany értékűek, ezért nem mindig sikerült válaszolni. Két ilyen vetélkedőt is rendeztünk, két csapat is nyert tehát. Az első vetélkedő győztes csapatának tagjai: Májér István, Varga Tamás, Végvári Attila, Lipák Szabolcs, Kovács János

A második vetélkedő győztesei: Fehér Csaba, Hábencius István, Barta János, Gyurik László, Szabó Zsolt.

A nyeremények:

TÚLÉLŐK FÖLDJE – BEHOLDERFEJ MEDÁL

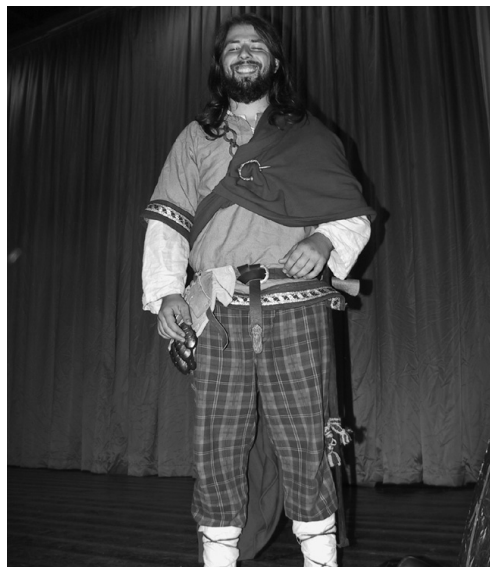
A beholderek varázstudó lények voltak valaha, de mára már teljesen kihaltak. Belőlük – és még több másik übertáp lényből – alakultak ki a triklem drakolderek, akik, talán mondhatjuk, hogy a leghatalmasabb lények a jelenkor Ghal-láján. A beholder egy hatalmas fejből áll, középen egyetlen jókora szemmel, és alatta egy fertelmes szájjal, melyben tűhegyes fogak sorakoznak. Végtagok gyanánt tömzsi csápok nyúlnak ki a beholderfej egyes részeiből, melyek végein újabb szemek találhatóak. Az egymástól függetlenül mozgatható csápoknak köszönhető, hogy a beholderek „háta” mögé kerülni még soha senki nem volt képes.

Most ugyanezt látod piciben, egy beholderfejet, a hozzá tartozó csápokkal és kb. fél tucat szemmel. Furcsa, hogy ezt az ékszert beholderfej medálnak nevezik, hiszen a beholdereknek elnyagolva a dolgokat csak fejük van, a kitűző viszont teljes aprólékossággal jeleníti meg a többi testrészét is. De ezek a tárgyaknak nevet adó történések már csak ilyen kitekert logikával végzik munkájukat. A ruhádra KF paranccsal tűzhető medál törhetetlen, valamilyen aranyhoz hasonlítható, de inkább vörös színű anyagból készült, melyet mágikusan még meg is erősítettek készítői. Ha hordod az ékszert, örökölsz valamit a beholderek éleslátóságából: +1 ügyességet és +1 szerencsét kapsz, és emellett a medál állandó psi-ernyőként is működik, vagyis némi eséllyel extra dolgokat is megtudhatsz a Túlélők Földje szörnyeiről a velük való találkozáskor. A beholderfej medál egy az igazi, nem átadható relikviák közül.

ŐSÖK VÁROSA – BEHOLDERFEJ TALIZMÁN

A Beholderek az ősi idők nagyhatalmú lényei voltak. Mára sajnos elhagyták világunkat, hogy valamelyik másik, párhuzamos síkon éljenek, és fejlődjenek, pedig velük talán sikerülhetett volna felvennünk a harcot az Ellenséggel szemben is. A talizmán, amit most mancsaid közt tartasz, a beholderek varázserejének egy apró kis karcoltatát kelti életre. Ha magaddal hordod (de KF-elni nem kell), és egy kaland során valamilyen varázslatot kellene használnod, és az adott varázslatot csak hárommal (vagy kevesebbel) alacsonyabb szinten ismered, mint kellene, a beholderek varázserejének köszönhetően akkor is továbbjutsz a próbán!

A találkozó vitathatatlanul leglátványosabb pontja a Vikingek harci bemutatója volt. A teljesen valódi öltözékben és fegyverekkel összecsapó harcosok úgy csépeltek egymást, mintha tényleg vére menne a küzdelem. Hát ment is. Fémpengék csaptak egymásnak villogva, tüzet hányva. Pajzsok törtek, páncélok szakadtak ki, és komolyan mondom, végig attól féltém, hogy tényleg meghal valamelyikük. Egyszer egy hatalmas bárdal úgy fejbemosmta egyik viking a másikat,



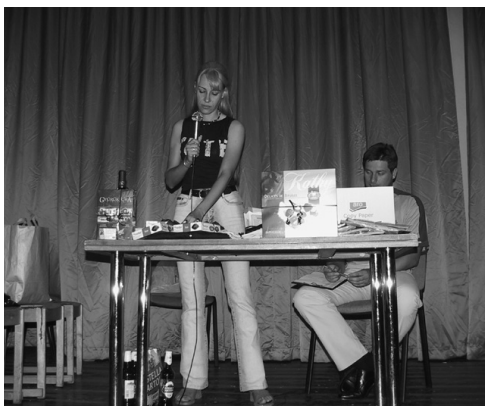
hogy tényleg csak a vassisak mentette meg szerencsétlen életét. Csaknem fél órán keresztül folyt a rendkívül látványos összecsapás, de a java csak a végén következett. A vikingek felálltak a színpadon a nézőkkel szemben, tombolni, üvölteni kezdtek, majd egy nekifutás után leugrottak, és tombolva vetették be magukat a nézőközönség soraiba, heveny szívrohamot okozva az első sorokban ülőknek. A harc után tényleg úgy nézett ki a színpad, mint egy csatatér. Leszakadt bőrfoszalványok, faforgács, törött fegyverek borítottak mindent. Biztos vagyok benne, hogy aki látta, soha nem felejtí el ezt az élményt, és aki lemaradt róla, soha nem tudja meg mit veszített vele, milyen döbbenetes dolgot hagyott ki az életéből...

Szót kell ejtenem az aukcióról is, mely minden találkozó egyik legjobban várt eseménye. Hihetetlen hatalmú TF és ÖV varázstárgyak találnak gazdára csillagászati áron. Most is sokan licitáltak, a TF-en aranyból, az ÖV-n aranydukátból. A Túlélők Földje liciten a téged ért közelharc sebzéseket 10%-kal csökkentő Moa nyaklánc kelt el legdrágábban, 210000 aranyért, a legolcsóbb tétel pedig az 5000 aranyért elkelt, tetszőlegesen választott éjfatty esszencia volt. Az Ősök Városa licit legnépszerűbb tételének a nekromanta varázslatok szintjét kétfelével emelő áldozótör bizonyult, melyért 200 aranydukátot is megadott új gazdája, legkevesebbre pedig az Örökkévalóság drágakő upgrade-et tartották, mindössze 30 aranydukátot adtak meg érte.

Az aukció feszültségeit levezetendő, máris indult a TF vagy ÖV? Kalandozók vagy Galetkik? című vetélkedőnk. A TF és az ÖV csapat a szokásos lendülettel vágott egymásnak a kérdések megválaszolása terén. A tét egy új szakértelem, a párbajozás volt, ami a győztes csapat játékába kerül-

TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)
1. Moa nyaklánc +150 ÉP, +5 szerencse, -10 % közelharc sebződés, +7MxTU, +pszipont regeneráció, min. 30. szint	210000
2. +1 a legmagasabb fegyverszakértelmemre	85000
3. bársony övsál -10 védekezés, -5 erő, -5 támadás, +1 támadásszám	35000
4. Moa tértorzító +10 TVP körönként, nem átadható	30000
5. Bo'adhun tiara +3 erő, +3 ügyesség, +3 egészség, +50 VP, +6 védekezés, +6 teológia	7000
6. Kígyópenge 8D8+2, +4 támadás, méregfelhő 2, immunitás sebző mérgekre, min. 35. szint	30000
7. Dalebgad kristálykesztyű +1 minden tulajdonságra, +8 védekezés, +7 sebzés, nem átadható, min. 20. szint	16000
8. Örökkévalóság drágakő upgrade	26000
9. Szírényűrű +30 VP, +30 ÉP, +5 teológia, +5 mentális mentődobás, ellenfélnek -10 a mentális mentőjére, csak Elenios hívó hordhatja, min. 30. szint	8000
10. Tetszőleges formázótekerics az árnytünder területről	20000
11. Választott éjfatty esszencia	5000
12. Választott cirkuszi talizmán	27000
13. 3 db tudás gyöngye	15000
14. A háború gyűrűje +4 védekezés, +4 támadás, +20 ÉP	18000
15. Isteni küldetés varázslat	10000



ŐV AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)
1. Sünmedve itala +100 tüskésbőr a harc idejére	35
2. Időkristály	95
3. Örökkévalóság drágakő upgrade	30
4. 5 db katonai rombolój 4D+3, +5 lőfegyver, a 11. szint egyik TK-jához hasznos	40
5. Abarrun karkötője +5 % védekezés, +4 rezisztencia, +2 méret, +3 áttörés	70
6. Mofisztor köve a gyógyítás 8 TVP helyett 4-be kerül	80
7. Nagyobb bajnoki oklevél a próbáknál D8-cal dobsz, előfeltétele, hogy legyen sima bajnoki okleveled	55
8. Régészfelszerelés +8 régészet, +4 építés	100
9. Hórkristály +2 minden elemi varázslatra, +3 minden immunitásra, +3 áttörés, -10 rezisztencia	100
10. Áldozótör +2 minden nekromanta varázslatra, +3 regeneráció, +8 mérégimmunitás, +3 kontakt mérég immunitás, -30 méret	200
11. Zakarum pajzsa +2 minden szellemi varázslatra, +5 vastagbőr, +5 idézés, +18 % védekezés, -10 ügyesség	94
12. Orglingbőr sisak +8 vastagbőr, +8 tüskésbőr, +8 regeneráció, +8% védekezés, -8 mágia, -8 álcázás	94
13. Császári dekrétum	120
14. Az Univerzum Páncélja +5 minden leheletre, +1 minden varázslatra, +1 minden végtag méretére, szakértelmére, és speciális képességére, +2 lőfegyver, +2 gyorsaság, -5 álcázás	145
15. 5 db nyálkafókusz +3% lélekenergia darabonként	115
16. Az Univerzum Karkötője +10 minden leheletre, +2 minden varázslatra, +2 minden végtag méretére, szakértelmére, és speciális képességére, +5 lőfegyver, +5 gyorsaság, +2 pszi támadás, pszi energia és pszi képességek, -10 álcázás	166

het be. Záporoztak a villámkérdések, és persze a rafinált játékosok szinte mindig vágták a helyes választ. Ezúttal sikerült visszavágnia az ŐV csapatnak a múltkori vereségért, az ő játékok gazdagodott tehát az új szakértelemmel, a párbajozással, amit persze nem csak a csapattagok, hanem minden galetki megtanulhat, és használhat.

PÁRBAJÓZÁS SZAKÉRTELEM

Ha egy már ismert torzszülöttel kerül szembe, akkor általában tudod, mire számíthatsz. Tudod, hogyan kell védekezni, mi ellen kell felkészülni. Viszont egy másik galetkivel való harc sokkal érdekesebb, és meglepetésekkel tarkítottabb szokott lenni. Persze ahogy egyre több és több időt töltesz a hegyben, egyre tapasztaltabb vagy abban is, hogyan védekezhetsz a galetkik pusztító leheletei, óriási végtagjai, és gyilkos varázslatai ellen. Ezt mutatja meg a párbajozás szakértelem, mely a galetkiharcoktól fejlődik, és természetesen KNO-ból is szabadon növelhető. Másik galetki ellen a párbajozás szakértelmed minden szintje eggyel növeli vastag bőr képességedet és minden elemi immunitásodat. A szakértelem minden második szintje pedig rezisztenciát és kontaktméreg immunitásodat növeli eggyel.

A találkozó végén történt meg a nagy esemény, az Olimpiai fordulók osztása. Mindenki izgatottan kezdte olvasgatni fordulóját, és drukolt, hogy minél jobb helyen végezzen az olimpián. A találkozó helyszínét nyomtatott papírokkal szaladgáló, boldog és kevésbé boldog olimpiai helyezettek hada töltötte be. Persze a lényeg ezúttal is a részvétel volt, mindenki megláthatta, mit is tud a karaktere mások ellen. Akinek nem sikerült a dobogóra állnia, az se szomorkodjon, ő közöttük ingyenfordulókat soroltunk ki. A TF Olimpia „nyertes veszesei”: Laraxior, Timothy, Josid „el Amid, Pusztító és Qpica voltak. Az ŐV Olimpián pedig Godzilla, Sünkutya, a „Rettentő”, Arkhis, Jelena és Alba Regina nyerték a 2-2 ingyenfordulót.

Nagyon jó hangulatban telt tehát ez a találkozó is, mindenki jól szórakozott és rendkívül sok programban vehetett részt. Aki most valamilyen ok miatt nem tudott eljönni, az nagyon sajnálhatja, és legjobban teszi, ha már most szabaddá teszi magát a következő találkozó (igaz, még nem eldöntött) napjára. Mi mindenesetre a legközelebbi találkozón is sok szeretettel várunk majd mindenkit!

Szeitz Gábor



Ghalla News

127

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. július

Olimpiai pillanatkép

...azaz hogyan győzte le Sang Al'rahim, a legfelső kategória győztese Wartot, a második helyezettet

Megfontoltan felméred a helyzeted, majd elmormolsz egy árnyak segítségével varázslatot. Gyógyulsz (+2 életpont). A másik mormol valamit: egy árnyak segítségével varázslat! Néhány elegáns kézmozdulat után már süvít is ellenfeled felé egy jégoszlop. 274 életpontot sebezted. Ellenfeled védettsége csökkent hússzal. A szilánk működik (+2 életpont). Ellenfeled néhány elegáns kézmozdulata után már süvít is feléd egy jégoszlop. 101 életpontot veszted. (-20 védekezés).

Mielőtt közelharcba bocsátkoznál, ében dobónyilat ragadva megsorozod ellenfeledet. Elrepül 7 ében dobónyil. Lövedékeiddel perforárod Wart jobb vállát. (2 támadással 134 életpontot sebezve.) Mielőtt közelharcba bocsátkozna, acéltűz dobónyilat ragadva megsoroz ellenfeled. Feléd repül 6 acéltűz dobónyil. A lövedék átúrja a jobb lábadat. (1 támadástól 63 életpontot vesztesz.)

Marokra fogva a vámpírlőt ellenfeledre rohansz. Vámpírlővel megdöfködöd Wart fejét. (3 támadással 392 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+43 életerő). Távolról nekromanta csókja varázslatot lösz a másíkra. 110 életpontot sebezted. 110 életpontot gyógyultál. Ellenfeled 14 pontot sebződik a pestisaurától. Kigyópengével Wart kicsit megvágja a testedet. (1 támadástól 139 életpontot vesztesz.) Ellenfeled regenerálódik! Ellenfeled méregfelhő II varázslatot lő rád. Semmi hatás!

Vámpírlővel megbököd Wart testét. (1 támadással 136 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+15 életerő). Ellenfeledre nekromanta csókja varázslatot lösz. A varázslat kudarcot vallott. Pestisaurád működik (10 ép-t sebezve). Kigyópengével Wart súrolja a jobb válladat. (1 támadástól 110 életpontot vesztesz.) Ellenfeled regenerálódik! Mélyen koncentráva, ellenfeled megidéz egy méregfelhő II varázslatot, majd rád küldi. Szerencsére nem hatott rád.

Vámpírlővel megdöfködöd Wart fejét. (6 támadással 788 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+86 életerő). Támadó varázslatot alkalmazol: ellenfeledre nekromanta csókja varázslatot lösz. 94 életpontot sebezted. 94 életpontot gyógyultál. Pestisaurád működik (14 ép-t sebezve). Kigyópengével Wart megvagdálja a jobb lábadat. (3 támadástól 394 életpontot vesztesz.) Ellenfeled regenerálódik! Egy méregfelhő II varázslatot dob rád a másik. A támadása szerencsére hatástalan volt.

Vámpírlővel jól megszurkálod Wart jobb karját. (6 támadással 793 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+87 életerő). Egy nekromanta csókja varázslattal köszöntöd a másikat. A varázslat kudarcot vallott. A pestisaura 10 ép-t sebez. Kigyópengével Wart végigvagdossa a testedet. (3 támadástól 372 életpontot vesztesz.) Ellenfeled regenerálódik! Távolról méregfelhő II varázslatot lő rád a másik. A támadásnak - hála az égnek - semmi eredménye sem volt.

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az előtt lövedékekből. 7 ében dobónyilat találsz meg, amelyet még használni tudsz. Megújítod a vámpirizáció varázslatot. [-20 varázspont.] A szilánk működik (+2 életpont). Megújítod az áldomás III varázslatot. [-15 varázspont.] Morgan szilánkja gyógyít (+2 életpont). Harangszó jelzi, hogy a harcot abba kell hagynotok: a meghatározott időn belül egyikőtök sem bírta legyőzni a másikat. Szakértők tapogatnak végig, és te engedelmesen tűröd. Megállapítják, hogy te okoztad a komolyabb sebeket. A melletted álldogáló díszes öltözetű fickó kis piros zászlót lendít a magasba. Te vagy a győztes! Kettőt pislantasz, és máris gyógymogyok tömkelege csattog rád minden irányból. (+736 életerő.)

TF-VARÁZSLATOK

KAPCSOLÓ AZONOSÍTÁS (276. varázslat)

Típus: pszi képesség

Hatóidő: azonnali

Hatás: a kapcsolók meghúzása után megtudja a karakter, mi történt

TVP: -

PP: -

Használat: automatikus

A varkaudar látógömbök nyugati, 126-os labirintusában, amelyben többnyire számunkra ismeretlen moa szerkezetek sorakoznak, tanulható meg ez a pszi képesség. Azok persze, akik még nem rendelkeznek a pszi alapismeretekkel (vagyis még nincs is pszi szakértelmük), csak tétován bambulni fognak itt, és nem tudják elsajátítani a Kapcsoló azonosítást.

Ha már a birtokába jutottunk, elég konkrét képet kapunk arról, hogy mi történik az egyes kapcsolók meghúzása után: pontosan hány lépésre túnt el egy fal, préselődött össze egy lényt, semmisült meg egy láda, hatástalanított egy csapda, vagy éppen egy ajtó tört rípiyára. Ha ennél különb dolog történt, a Kapcsoló azonosítás is csak homályosan fogalmaz: az adott helyen történt valami.

A varázslatnak rögtön hasznát is vehetjük, már abban a labirintusban is, ahol megtaláltuk, hiszen a moák elég sok műtyűrt helyeztek el itt, melyek össze-vissza kapcsolgatják a dolgokat. A Kapcsoló azonosítás segítségével könnyen kiismerhetjük magunkat. Sajnos, amikor egy kapcsolót meg sem találunk – merthogy túl alacsony a felderítés szakértelmünk –, ez a pszi képesség sem tud segíteni.

FILOFAXÁCIÓ (277. varázslat)

Típus: rúna, mentális

Hatóidő: azonnali

Hatás: megmondja, milyen küldetésekből vannak elmaradásai a karakternek

Költség: 800 arany

TVP: 10

VP: 20

Komponens: 1 arany

Használat: V 277

A Filofaxációt két módon szerezhetjük meg: vagy fizetünk érte 800 aranyat valamelyik varázslótoronyban, vagy bejárjuk az egyik, Sötét Földön eldugott Thargodan hapralraktárat érte (127-es labirintus). Ha utóbbit választjuk, a varkaudar faluk környékén kezdhethetjük a nyomozást a hely után, hiszen a térképét a varkaudar látógömbök adják. Csak ezért a varázslatért nem is érdemes odautazni, de ha már úgyis ott vagyunk, két Thargodan megölése közben sajátítsuk el, később még hasznos lehet.

Aki napról-napra játszik, vagy naplót vezet arról, hol milyen feladatokat kapott a karaktere, ez a varázslat nagy valószínűséggel nem fog sokat érni. Bár sok évet felölölő játékok után talán a Filofaxáció is tud olyat mondani, amiről amúgy elfeledkezett a karaktert irányító játékos. Aki kisebb-nagyobb kihagyásokkal TF-ezik, nem árt, ha időnként felidézi, hol is vannak elmaradásai – 10 TVP és 20 VP ezért nem nagy ár.

A varázslat elmondása után megtudhatjuk, hogy az egyes épületek kérésére labirintust kell bejárnunk (és hogy konkrétan melyiket), illetve tárgyat kell-e vinnünk. Ez utóbinál vannak a Filofaxációnak korlátjai: ha nincs nálunk az adott tárgy, a varázslat sajnos nem tudja konkrétan megnevezni, mi kell. Ez egy elég komoly hátrány. Talán egyszer majd egy olyan épületben, ahol nem mondják meg pontosan, hogy mit kérnek, a Filofaxáció fog segíteni a keresett tárgy azonosításában. Egyfajta bónuszként a rúnavarázs nem csupán az épületekben kapott küldetéseket, de még a cirkuszi banya féle bevásárlólistát is eszünkbe juttatja.

LÁNGTENGHER (278. varázslat)

Típus: papi, támadó

Hatóidő: azonnali

Hatás: az ellenfél fixen 5000 életpontot sebződik

Mentődobás: nincs

TVP: -

VP: 200

Komponens: 50 db pirkit

Használat: -

A képességeit eltekintve azt hiszem érthető, hogy ez a varázslat jelenleg nem kerülhet kalandozó kezébe. Bár varázspont és anyagi komponens költsége tetemes, az 5000 életpont sebzéssel a legtöbb szörnyet, illetve kalandozót

még a varázslatkörben ki lehetne végezni. Épp ezért ez a varázslat nem túl gyakori még a szörnyek kezében sem a Túlélők Földjén.

Konkrétan egyetlen teremtményről tudunk, amely ezt a támadó varázslatot használja, ez pedig a Tűzmester. Mielőtt a lény karjaiba rohannánk, hosszú procedúrán kell végigmennünk: először végig kell járnunk az összes keleti, a farkaudar látógömbből előkerült labirintust, majd két ónixkulcsot kell szereznünk a nyugaton ragadt kalandozóktól. Ezután bejárhatjuk a tűz létsíkjának előcsarnokát (ennek térképe szintén a látógömbből kerül elő). Tűzmestertől kettő van a labirintusban, legyőzésük épp emiatt a varázslat miatt nem egyszerű feladat. Levédésének biztos módja egyelőre nem ismert a kalandozók berkeiben. Az egyik taktika, hogy Kreiton főzet felhajtása után szálljunk vele szembe, és a lötyty hatásaként – amint kivégez a varázslat, fel is támadunk –, folytathatjuk a csatát. A másik taktika az Agytaposás és a Derit sodronynadrág által okozott hatásokra épülő, „talán a varázslat kudarcot” vall jellegű próbálkozás. Ez utóbbival a fő gond, hogy ha a sors nem így akarja, a D.E.M.-ezéssel messzire repülhetünk.

Mivel a varázslat nem kifejezetten Ghallán őshonos tűzvarázslat, a Védelem a tűz ellen rúnái nem védenek meg ellene. Van azonban egy hideg alapú varázslat, a Jégmágia, melyet ha felhúztunk magunkra, tökéletes biztonságba kerülünk a Lángtenger támadása ellen.

JÉGMÁGIA (279. varázslat)

Típus: rúna, hideg

Hatóidő: a következő forduló elejéig

Hatás: elmondójának hideg alapú varázslatai többet sebeznek

Költség: 3100 arany

TVP: 5

VP: 25

Komponens: 1 db jégzilánk

Használat: V 279

Korábban már találkozhattunk egy olyan varázslattal, hogy Tűzmágia (510 aranyért vásárolható meg a varázslótornyokban), amely a tűzvarázslatok sebzését a varázslói szintteddel növeli (ami kb. a taumaturgiád felének felel meg). A Jégmágia hasonlóan működik, csak a hideg alapú varázslatokra, elmondásától egészen a következő táborozás végéig.

Ha nincs a Nagy Hóvihar időszaka, világunk talán soha nem ismeri meg ezt a varázslatot. Először nem is tudtuk, mire jó a leölt fagymágusok zsebében található mágusszelence, tudtuk, hogy tartani lehet benne valamit, de mindegyik üres volt. Aztán elég volt egy telit találni vala-

melyik farkaudar látógömb által mutatott helyen, melyet még mindig a Hóvihar elmúltával visszavonult jéglények uralnak, hogy megismerhessük a jégzilánkot és annak természetét. Sajnos ezt a tárgyat készen nem tudunk tucatszám találni, viszont erre talán nincs is szükség, hiszen Kreációval, illetve hasonló jellegű varázslatokkal termelhetünk belőlük. Már csak pár mágusszelence kell a tárolásra – ezt manapság már csak a farkaudar labirintusokból szerezhetünk be (nyugaton a 124-es, keleten a 130-as számúból), illetve azoktól a kalandozóktól, akik jól megszedték magukat belőle még a Nagy Hóvihar alatt.

A Jégmágiáról olvashatsz még a Lángtengernél, és az Elemi fagyföregtegnél (lásd előző számunkban).

RYUKU ÁTOKVARÁZS (280. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatóidő: azonnali

Hatás: az ellenfél elveszti életerejének 40%-át

Mentődobás: felezi

TVP: -

VP: 45

Komponens: 2 csepp azúrharमत

Használat: TV, FTV listából

Ez egy ryukuk által megalkotott varázslat, mely a hódító sereg megérkezével számunkra is elsajátíthatóvá vált. A Ryuku átokvarázslat megszerzésének procedúrája többlépcsős. A ryuku hajóroncsok kutatásával indul, ahol a ryuku rúnatekerceket lehet szerezni. A rúnatekerceket egy módon olvashatjuk csak el, ha birtokában vagyunk a Varázslat olvasása varázslatnak (ezt 70 aranyért bárki beszerezheti a varázslótornyokban). Az így megfejtett tekercs 33% eséllyel a Ryuku átokvarázsszavak leírását, illetve az elmondásához szükséges varázsszavakat tartalmazhatja. Komponensét, az azúrharमतot a déli tengerparton szedhetünk, és ryuku harmatgyűjtőben kell tárolnunk. Tartóedényt szintén a hajóroncsok kutatásával szerezhetünk – de valószínűleg lesz is pár darab belőle, mire az átokvarázslatot sikerül elsajátítani.

A Ryuku átokvarázsszavak mellő vetélytársa a Pusztító végzet, a Káosz szava és az Istenitélet (lásd később) varázslatoknak. Különösen az ősi birodalmak területén hasznos, ha ismerjük valamelyiket, hiszen a szörnyek magas életpontja miatt, ezekkel a százalékosan sebző varázslatokkal lehet a legjobban boldogulni. Tény, hogy az Istenitélet és a Pusztító végzet többet sebez a Ryuku átokvarázsnál, viszont némi előnyt jelenthet az utóbbi javára, hogy ha az áldozat megdobja a mentődobását, ez akkor is sebez, míg a többi ilyenkor teljesen elenyészik.



VIII. Ghallai Bárdverseny és III. Zene Misztériumának Versenye

„Tápintható a feszültség a sorok között, morajlik a tömeg, mindenki türelmetlen. Néhányan hangosan bekiabálnak, többen élesen füttyülnek. A hosszú várakozás gyötrelme leolvasható az arcokról. Aztán... Fűlsiketítő sikitás, és végtelen ordítás közepette a porondra lép, akit mindenki várt, Ghalla legnagyobb élő bárdja a színpadon! Lilás bőrén különös fényt játszik a fáklyák fénye, vörös szemeiben a magabiztosság lángja ég. Itt most ő a sztár. Aztán hirtelen teljesen elnémul a tömeg jelentős része, ám néhányan csak most kezdenek igazán kiabálni. Egy apró kis vézna manó érkezik, szürkés bőre, fejére tapadó kese haja még hagyján, de furcsa végtagjai láttán mindenki tudja, ő ahhoz a másik néphez tartozik, amelynek néhány tagja a nézők között is észrevehető. Eredményhirdetés az extradimenzióális köztitűtérben, a színpadon Vrandol Sayn Karad és Yula Vayniko...”

Elérkezett az idő, hogy kihirdessük a VIII. Ghallai Bárdverseny és III. Zene Misztériumainak Versenyének végeredményét. Örömmel tölt el, hogy újra a kultúra lehetett esemény ebben a kegyetlen világban, hogy a lant és a toll lett beszédtema a vér ize helyett. Nem kívánom tovább kínozni a kíváncsi hallgatókat, tovább húzni az időt, végtelenbe fokozni az érdeklődő várakozást, ideje a tettek mezejére lépni!

A verseny díjazottjai az alábbi művek lettek:

I. KATEGÓRIA VERSEK GHALLA TÁJAJRÓL (TF)

1. helyezett: Jerikó (#3821) *Álom-ének* című műve, jutalma a mindenkorai győztesnek járó mirtuszkoszorú mellett egy bűvös lant és 500 arany.

2. helyezettek: Bella Cassandra (#2802) *Álmodó érintés* és *Árny Vadász* (#2837) *Álmodtam egyet elmondom néked!* című versei, ők egy-egy nyomkereső talizmánt és fejenként 300 aranyat kapnak.

3. helyezettek: Öngyilkos Álom (#3297) *Sorsom Csillaga*, Bella Cassandra (#2802) *Rózsafüzér* és Vérvörösalkonyfény (#4115) *Én vagyok arra itt* versei, nyereményük orvosságos zacskó és 100 arany

II. KATEGÓRIA KÖLTEMÉNYEK A TERON HEGY MÉLYÉRŐL (ÖV)

1. helyezett: Sir Barracuda (#7854) *Ballada a szerelemről* című írása lett, magabiztos fölényrel nyerve a kategóriát. Díja az ősök bűvös lantja vándortárgy, emellett egy időkristályt és 3000 aranyat is kap.

2. helyezett: Unicorn-Dragon (#3945) *Bárd kérelem* című alkotása, egy időtorzító kristály és 2000 arany a jutalma.

3. helyezett: Gal Etkins (#7284) *Szintek, mikre visszatekintek* című művét értékelték a zsűritagok a harmadik legjobbnak ebben a kategóriában, nyereménye egy őskő és 1000 arany.

III. KATEGÓRIA PRÓZA (TF ÉS ÖV)

1. helyezett: Kharizmosz (#1954, TF) *A nagy balhé* című műve a kategória egyértelműen legjobb darabja, megérdemelt jutalma a mirtuszkoszorú, emellé egy bűvös lantot és 500 aranyat is kap.

2. helyezettek: Dart Mahul (#5112, ÖV) *Bárdverseny* és Gal Etkins (#7284, ÖV) *Egy szerelem e hegyben* című novellái, melyért egy időtorzító kristály és 2000 arany ill. Apokalipszis (#5331, TF) *Az örült naplója (szemelények...)* című írása, melyért egy nyomkereső talizmán és 300 arany a jutalma.

3. helyezett: Gal Etkins (#7284, ÖV) *Részlet egy naplóból, avagy...* című novellája, melyért ismét egy őskövet és 1000 aranyat érdemel.

KÜLÖNDIJAK

Idén első alkalommal a hivatalos díjazáson kívül számtalan különdíj felajánlás is érkezett. A zsűri értékelésével párhuzamosan ezek a nyeremények is kiosztásra kerültek, a lista a következő:

Dart Mahul (#5112, ÖV) egy őskövet ajánlott Shai-hulud (#4643, ÖV) *„Hideg sötét...”* című művéért, mely szerte méltánytalanul hátul végzett.

Dramezisz (#1876, TF) egy orvosságos zacskót és 3333 aranyat ajánlott Öngyilkos Álom (#3297, TF) *Ajtó a semmibe* című verséért, mely indoklása szerint hangulatában tökéletes negatív párja Jerikó írásának.

Bohmer Kair (#2201, TF) 1000 aranyat ajánlott Kharizmosz (#1954, TF) *A nagy balhé* novellájának, mely indoklása szerint terjedelmében és tartamában is messze kiemelkedett a többi novella közül.

Borzas Ámlin (#5323, TF) 500 arannyal jutalmazta Dramezisz (#1876, TF) *Részezen* című versét, szeszgőzös hangvétele miatt.

Borzas Ámlin (#5323, TF) 500 aranyat ajándékoz Alaronnak (#1969, TF) *Túlélők Földje* című verséért, mivel szerinte ez volt a legTéefesebb...

Radul (#2894, TF) 1000 aranyat ad Jerikónak (#3821, TF) az általa legjobbnak ítélt TF vers, az *Álom-ének* megírásáért.

Radul (#2894, TF) 1000 arannyal jutalmazza Kharizmosz (#1954, TF) művét, az általa a legjobb novellának tartott *A nagy balhé* című írást.

Craz (#4097, TF), minthogy nem tudott választani, így egy-egy párducbőr pénztárcával jutalmazta a két neki legjobbnak tetsző TF-es verset, Jerikó (#3821, TF) *Álom-ének* és Bella Cassandra (#2802, TF) *Valaki álmában* című verseit.

Craz (#4097, TF) az általa legjobbnak talált TF-es novellát egy párducbőr övtáskával díjazza, mely szerinte Kharizmosz (#1954, TF) *A nagy balhé* című novellája volt.

Jerikó önzetlenül lemondott a mirtuszkoszorúról, átadván azt Cassandrának.

Végül, de nem utolsó sorban, ezúton szeretnék köszönetet mondani a zsűri tagjainak, hogy vállalták ezt az időigényes, ámde mégis magasztos feladatot. Név szerint a műveket a következők értékelték: Rhandavr (ÖV) a Békeidők Hírmondói szövetség delegáltja – a szövetség az ÖV-s verseny hivatalos védnöke, 3,14-ás Zsiga (TF) többszörös korábbi díjazott és gyakorlott zsűriző, KÁRASZ (TF) veterán kalandor, Enyasio (TF) az Összhangzat Közös Tudat vezetője – a KT a TF-es verseny hivatalos védnöke és Signy Malory (ÖV) az ÖV-s verseny korábbi szervezője. Még egyszer ezer hála és köszönet, az istenek és az ősök vigyázzák lép-teiket!

Ezennel hivatalosan is véget ért az idei bárdverseny, a következő rendezésig jó szórakozást a díjazott művekhez, remélem a széles közönségnek is elnyerik tetszésüket. Az olvasgatás mellett remélem, akad idő az új versek születésének. Ezúton kívánom hát a műzsák édes csókját mindenkinek, a dallam lángja éjjen lelketekben! (A részletes végeredményt szívesen elküldöm bárkinek, a karonfoll@freemail.hu címre írjon, aki kéri.)

Üdvözlettel Vrandol Sayn Karad (#4620, TF) és Yula Vayniko (#3101, ÖV)

U.i.: Mielőtt búcsúznék, szeretnék külön köszönetet mondani Craz-nak, amiért vállalta és legfőképp be is gépelte azon díjazott műveket, melyek csak levélben érkeztek, hatalmas terhet véve le ezáltal a vállamról!

JÁTÉK

E havi kérdésünk a nemrégiben lezajlott Túlélők Földje találkozóval kapcsolatos, melyre a helyes választ augusztus 13-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 1-1 db beholderfej medált sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játsszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@holder.hu-ra küldött, találkozó subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

Hányféle örökkévalóság drágakövet lehetett eddig szerezni a TF találkozókön?

A Krónika korábbi számai, illetve az aktív találkozókra járás sokat segíthetnek a megfejtésben. A májusi számban feltett kérdésünk a következő volt: Ki volt az a három karakter, aki a XX. Alanori Olimpián a „leghatalmasabbak” kategória dobogóján végzett? A helyes válasz Fekete Tetű, Sylvester az Elf és Leia Organa neve volt (akik utóbbi helyett Szopóka-Nyalókát írták, azt is elfogadtuk, hiszen Leia Organa az ő képében indult). A nyertes karakterek és nyereményeik: tyrkiai mászógép - Rizi-Bizi, orvosságos zacskó - Alig Johnny és nyomkereső talizmán - Plantagó Lanselot.



A ZARKNOD UTÁNI KUTATÁS

...folytatódhat. Permedin Ahratiának, a Zarknod piramisát jelenleg igazgató tleikan bírának sikerült végre megfejtenie a mágikus üzenetet, mely a következő átkutatandó helyszín térképét tartalmazza. El karakterek tehát hajrá, vissza Zarknod piramisába, majd előre, éretjek mielőbb Zarknod nyomába, hogy megmenthesse Ghallát attól, hogy előzőnöljék az éjfattyak!

MALOM

Az utóbbi egy hónapban többen is egy különös, új építménnyel találkoztak a Túlélők Földjén. A malom neve a játékosoknak mondhat valamit, a karaktereknek viszont semmit, valójában fogalmuk sincs, mi is ez az építmény. A molnárok munkája eléggé távol áll a kalandozóktól, így a búzaörlés és egyéb tevékenységbe a továbbiakban sem fogunk nagyobb betekintést nyerni – ezt bizzuk csak a molnárra, aki napról-napra bent tevékenykedik, annál az egyszerű oknál fogva, hogy itt lakik. Kivéve azokat az alkalmakat, amikor a haramiák elüldözik, mert hogy – mint megtudhatjuk tőle –, elég sok garázdálkodik belőlük a környéken. Ha jellemünk megfelelő, némi alamizsnáért akár megbízást is kaphatunk tőle a gonosztevők likvidálására. Persze a túlságosan gonosz kalandozók pont maguk válnak haramiává, erre a malom meglátogatása után elég könnyű nekik indokot találni: mondjuk kell a molnár összekuporgatott vagyona (amit a legutóbbi kirablása óta összeszedett), vagy egyszerűen csak irritálja őket a férfi behelzélő képe.

De hogy mit is csinál a malom valójában?

Annyit most elárulunk, hogy ciklusokban működik: kirabolják, majd termel, újra kirabolják, újra termel, és így tovább...

SZEKÉRKARAVÁN

A másik újdonság, amely mostanában beszínesítette a Túlélők Földje alapján szürke tájait, az a szekérkaravánok megjelenése.

Játéktechnikailag a szekérkaravánok mindig egy helyen tartózkodnak, de reméljük, hogy sikerül ettől elvonatkoztatnotok, hiszen épp a velük való tranzakciót könnyíti meg mozdulatlanságuk. (Bár funkciójában hasonlóknak tűnik, mégsem nevezhetjük el őket emberkilövő ágyúknak.) A karavánok barátságos emberekből (esetenként más faj tagjaiból) állnak, akik épp tartanak valamilyen irányba. Amennyiben a te úticélod is hasonló, velük tarthatsz. Az utazás így sokkal pihentetőbb, és mivel jó társaságban csak úgy repül az idő, TVP költsége is rendkívül kedvező.

És hogy mivel telik karaktered számára a szekérkaravánnal töltött idő?

Bámulhatja mondjuk a tájat (láthat is ezt-azt menet közben), vagy szóba elegyedhet a karaván utasaival. Előfordulhat az is, hogy közben létrejön valamilyen biznissz - új tárgyakhoz juthat a sok vidéket megjárt karavánok vezetőitől.

Jó utazást kívánunk mindenkinek!

BOHÓCVERSENY

Az Alanori Krónika és a www.beholder.hu viccversenyt hirdet!

Ötletes, a Túlélők Földje világában értelmezhető vicceket keresünk!

A legjobb öt alkotást beküldő között a következő értékes nyereményt osztjuk ki:



BOHÓCSIPKA

Nem foglal helyet a sisakok között. Ha a kalandozóval, illetve 20-nál több IQ-val megáldott szörny ellen csatázol, azok rendkívül viccesnek fogják találni a sapkádat, és emiatt koncentrációhiány lép fel náluk: támadásuk és védekezésük a te szinted/12-ével csökken.

Az előzetes rostán továbbjutott alkotások felkerülnek a honlapunkra, ahol egy közszavazáson fog eldőlni, melyik legyen a bohócsipkát nyert első öt alkotás.

A beküldés módja, e-mailben a jatek@beholder.hu-ra vicc subjecttel, vagy UL-ed hátulján. A karakterszámodat mindenképpen add meg! Igyekezz az ő nevében írni a viccet!

Egy számlaszámról csak egy karakter nyerhet, ennek ellenére küldhetsz több viccet, így az esélyeid megtöbbszöröződnek.

Beküldési határidő: 2004. szeptember 15.

Bárdverseny eredményhirdetés

I. helyezett

Jerikó (#3821)

Álom-ének

Én vagyok az álom,
ez az én világom,
figyelj, ki erre jársz!
Nem vagy te most ébren,
elmerülsz a létben,
– álom ez, semmi más.
Álmodod e földet:
teremtész felhőket,
alkothatsz hegyeket.
Madarak az égen,
halak lent a mélyben
– adj nekik életet!
Olyan ez a világ,
ahol minden virág
megél ha ápolod.
Te ülteted őket,
álmaidból nőnek,
nyílnak ha gondolod.
Teremtésél színeket,
zamatos ízeket,
virágillatokat!
Hímezzél mezőket,
mellé hűs erdőket,
bele fákat – sokat!
Varázslatos helyek,
kristály-üveg hegyek,
– járod e világot.
Itt minden megtörténhet
a csodák égiszében,
hiszed majd, ha látod!
Szárnyalj, ó képelet!
Nincs amit nem lehet,
nincsenek határok.
Repülhetsz! Akarod?
Tárd csak szét két karod
s szárnyalhatsz, ha vágyod.

Akarsz varázsolni?
Csak annyit kell szólni:
Úgy legyen! Kívánom!
Gondolj rá erősen,
akarjad hát bőszen,
– s teljesül az álom.

Azt hiszed ez csoda?
Nem juthatsz el oda?
Nincs mi irányt mutat?
Pedig ott van benned,
mert ez a te lelked
– keresd hát az utat!
Szíved tudja: merre,
neki van már terve,
hallgassál szavára!
Engedd hát szabadon,
bizz magadban vakon
– s ne csak éjszakára.
Mert ébredsz majd reggel
álmos tekintettel;
s hétköznapok várnak.
De jó, ha nem feledsz el,
mert az álmok egyszer
mind valóra válnak.

II. helyezett

Bella Cassandra (#2802)

Álmodó érintés

Vérzik a nap a horizont peremén
Majd lassan álmodni tér, a nappalt feledvén
Hatalmat ad az estének
A sötétséget hozó komor testvérnek

Álmodni térek én is
Álomarcod fogva akár egy fétist
Messzire visz a gondolat király
Hajónkat messze sodorja a dagály

S elérve szobád ajtaját
Már látom tested hintáját
Érintésem enyhe szellő csupán
Puha bőröd bársonyán

Halk sóhajként fekszik melléd
Szeretőd, akár egy furcsa kellék
Átölelem álomkézzel testedet
Majd megérintem álmodó lelkedet

Összefornak egy hosszú percre a lelkek
Feledvén a testeket
Érintkezésük most éteri
A sötét most ezt is elfedi

De lassan közeledik a hajnal
Jó a király, hintóját kísérő haddal
Visszavisz az álmok tengerén
Kisszobámba, hol álmom épp feledem.

II. helyezett

Árny Vadász (#2837)

Álmodtam egyet elmondom néked

A Tűzvihar napján rohantam keletre,
Hátsómon a pihéket fuvallat perzselte.
Egy szál bunkóval Ghallára érkezem,
Fejemet vakarva, nekem ez megérte?

Utamat járva szörnyekkel harcoltam,
Egyetlen lárva mit ebédre befaltam.
Nem is oly soká egy városra akadtam,
Shaddar a neve, amit akkor még csipáztam.

Hetyke Elf lányok, hű mit nem látok!
Óriás Troll testőrök a pofámba vágtok?
Küldetések hada, csinálják meg mások!
Én odébb állok, ki kíváncsi rátok?

Fehér Bércbe érve, ni egy újabb város!
A sárban fetrengve harcolt ott egy páros.
Jók és Gonoszok! A jellememre káros,
Semlegesként ismét mögöttem egy város.

Tharr lett istenem most én őt követem,
Lady Olivíával is volt egy esetem.
Egy bizonyos Gróf előtt majd hanyatt estem,
Gnóm Kutatóállomáson aszisztens lettem.

Qvill városában rámszakadt a kék ég,
A mana illatával megtelék a lég.
Varázsló lettem! Ez már nekem elég,
Lángcsóvám hatására minden porig ég!

A szép Libertan egy óriás Metropolisz,
Üldözött is eleget a királyi Police.
Wargpin városában daloltam mint Elvis,
S reméltem a csodaszőnyeg Huertolba elvisz!

Egy alkalommal séta közben gödörbe estem,
De rájöttem, Labirintusba került a testem.
Szörnyek ellen képem harci színre festem,
S azóta a fáraók sírját is megleltem.

Varkaudar falukban csépelem a népet,
Kérdemlem én majd azt a Hűségérmet!
Abbahagyom immár kopik lám a véset,
Így utólag olvasva elég jó kis vers lett!

III. helyezett

Öngyilkos Álom (#3297)

Sorsom Csillaga

A tegnap torz törött
Tükrében nézem a holnapot
Körülöttem az elárvult
Hitetlen csillagok
S a közelgő vég szélén
A kezemet fogják
Mosolytalan, fáradt angyalok

S a sötét kacagó ördögök
Közöttük régi csodált szeretőm
Ki hátamba tört döfött
Nézik, ahogy lépdelek a fény felé
Vissza többé nem jövök!

Talán csak érted Kedvesem
Szárnyamat csonkolom
S alábukom véresen
De a szeretetlenség korában ékesen
Kiáltom: Én tudok szeretni!
A hideg kövek között én létezem!
Bár sorsom csillaga nem ragyog túl fényesen