

# ALANORI KRÓNIKA

126. szám  
2006.  
június

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Rendhagyó módon, szokásos kezdésem-től eltérően ezúttal nem az időjárással kezdem – bár arról is tudnék pár mondatot írni –, hanem a mai felgyorsult világgal. Manapság percekben, sőt másodpercekben mérjük az időt. Pár röpké perc már hatalmas késésnek, nagy veszteségnek számít. Nem csoda, hogy ebben a rohanó környezetben máris eltelt egy újabb félév, és nyakunkon a következő Beholder találkozó, sőt, mire a legtöbb olvasónkhoz eljut ez a szám, addigra már le is zajlott. Mindazok számára, akik szeretnének egy kis átmeneti kikapcsolódást, pár önfeledt pillanatot a száguldo hétköznapi szürkeségében, azok számára mindenképpen ajánlom a találkozónkon való részvételt. Arra az esetre pedig, ha már lejajlott volna az összefoglaló, kikapcsolódásra a legjobb lehetőség Marcus Meadow: Neuralgikus ponty című írása. Garantált a kezdődő szende mosoly, majd önfeledt kacagás, ami nevetőgörcsbe csap át. Mindenkinek kellemes olvasást és jó játékot kívánok!

A címlapunkon ezúttal Ruzsinszky Zsolt festménye, a Nerub király nevű HKK kártyalap képe látható.

Dani Zoltán

## ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 6. (126.) szám (2006. június) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikus:** Kiss Márton Gyula

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszky Zsolt

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

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

**Lapzárta:** május 19. **A következő szám lapzárta:** június 16.

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

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címen, 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 használt kéziratokat nem örmünk meg és nem küldünk vissza.*

A Tülelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGG) 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](mailto:beholder@beholder.hu)

## TARTALOM

<b>KÜLÖNLEGES HELYEK,...</b>	2
...félébredt földek	
<b>LAPELEMZÉS</b>	10
Legendák Völgye	
<b>LEGENDÁK VÖLGYE</b>	19
Gyakorisági lista	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	20
Júniusban és júliusban	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	23
HKK kérdések	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	24
Páros verseny	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK</b>	34
Az Ősök Csarnoka	
<b>LEANTHIL NAPLÓJA</b>	38
Élet a Hegyben	
<b>ŐSÖK VÁROSA</b>	43
Új fejlesztés: Specializáció	
<b>GHALLA NEWS</b>	44
A TF hírei	
<b>KINCSESTÁR</b>	44
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	46
<b>KALANDOZÓ KALAUZ</b>	50
<b>REKVIEM</b>	55

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# KÜLÖNLEGES HELYEK, FELÉBREDT FÖLDEK

Az alábbiakban egy rövid összefoglalót olvashattok a Shadowrun világának különböző, már-már túlviláginak mondható Felébredt helyszíneiről.

## EGYIPTOM

„Az utóbbi időkben megszorodtak a különféle mágikus manifesztációkról és csomópontokról szóló beszámolók a Nílus völgyében, Karnaktól egészen az Adydos-i romokig. Ezek legkülönlegesebbjei eltűnt ősi építmények újbóli asztrális megjelenéséről szólnak, melyek többsége ugyanúgy néz ki, mint több ezer évvel ezelőtt, fénykorukban. A régészek és történészek persze egymást taposva igyekeznek minél közelebb kerülni ezekhez az asztrális visszhangokhoz, hogy tanulmányozásukkal átfogóbb képet kaphassanak az ősi Egyiptom világról. Bár az egyiptomi kormány idáig nyitottnak bizonyult a kérdésben, idővel korlátozni akarják az ősi romvárosokban kutatók számát. Egyesek szerint még ennél is több szellemépület létezik, ám ezek világi szemmel már nem láthatók.”

Dr. Jones

„Ahogy mondd, Doki! A Nílus völgyében csak úgy hemzsegnek a Felébredt jelenségek, és itt nem csak az ősi romok között megbújó kísértetekre gondolok. Kairóban, Alexandriában és más városok közelében is láttak már ősi egyiptomiakként kinéző és viselkedő szellemeket. Egyes szellemek kifejezetten a régi egyiptomi istenekre emlékeztetnek állatfejű ember kinézetükkel. Nem meglepő, hogy kisvártatva a föld alól is egyiptomi vallásos szekták nőttek ki, aminek a helyi muszlimok már korántsem örültek ennyire.”

African Queen

„Könnyen lehetséges, hogy az állatfejű istenkép tulajdonképp csak egyfajta sámáni maszk, ami az egyiptomi sámánokra jellemző. Innen kiindulva az sem kizárt, hogy maga a sámáni maszk az egyiptomi mitológia állatfejű isteneinek eredete. Akit bővebben érdekel a téma, azt szeretettel várom a Mítosz és Mágia fórumában.”

Gwydian

„Egy kis érdekes adalék: Az utóbbi néhány hónapban több mint negyven ember tűnt fel Alexandriában, akik ősi egyiptomiak reinkarnációinak vallják magukat. Persze egyikük sem állítja magáról, hogy híres ember vagy fáraó reinkarnációja lenne – állításuk szerint papok, szolgák vagy a fáraó családtagjai voltak előző életükben, így átestek az egyiptomi temetkezési szertartáson és mumifikáláson. Mikor a történészek és egyiptológusok felkeresték ezeket, a többnyire alsóosztálybeli és iskolázatlan embereket, meglepődve tapasztalták, hogy sokuk jobban értette az egyiptomi írást, mint ők maguk, ráadásul a legtöbben a nyelvet is beszéltek. Lenyűgöző módon olyan részleteket is ismertek a sírokról, az ősi területekről és a mindennapi életről, amit egy átlagember csak nagyon nehezen vagy egyáltalán nem tudhatna meg. Tényleg létezne a lélekvándorlás?”

Tyler

„Elképzelhető, de az sem kizárt, hogy ezek az egyének képesek magukba szívni az asztrális térben lecsapódott emlékeket és érzelmeket, melyek csak most, az Ébredés után válhatnak ismét hozzáférhetővé. Egy Cambridge-i barátom elmélete szerint a lélekvándorlás egy képesség, aminek a segítségével befogadhatjuk a közös fajemlékezet metasíkokon kavargó ősi emlékeit. Olyan, mint egy élő, mágikus könyvtár. Talán ezek az emberek nem is rein-

karnálótak, csak hozzáféréssel bírnak >>az ősi egyiptomi emléktárolóhoz<<.”

Neddy

## AZ ANASAZI ROMOK

Cibola 7 által

A BAN területén, Pueblo és Yut nemzetek határán fekvő Chaco kanyonban található az évszázadokkal ezelőtt rejtélyesen eltűnt Anasazi törzs elhagyott romvárosa. Az Albuquerque-től 160 kilométerre fekvő kanyon 19 kilométer hosszú és 1,6 kilométer széles. Habár mára teljesen kiszáradt és elsivatagosodott, valaha egy folyó szelte át, aminek csobogását egyesek szerint még ma is hallani lehet.

„Úgy tudom, néhány bennszülött sámán látta, és meg is érintette az üres kanyonban folyó >>szellemfolyót<<. Állításuk szerint a kizárólag asztrálian érzékelhető szellemfolyó teljesen valóságosnak tűnt.”

Tex

„A kanyon falait elhagyott Anasazi sziklakalakások borítják. A legöregebbek a kanyon alján időszámításunk szerint 750-ben épültek, ezeket követték a falakon lévő 200 vagy 300 évvel később. A 19 ház közül a legnagyobb 800 helyiséget foglal magába, és négy emeleten át terpeszkedik a sziklafalban. Ezek az építmények kiváló mérnöki és kézműves képességekről árulkodnak.

A Chaco kanyon romjai legalább az 1200-as évektől lakatlanok, mikor is az anasazik rejtélyesen eltűntek. Senki sem tudja biztosan, mi történt velük, bár sok elmélet és mendemonda született már. A tudományos elméletek szerint a kaotikusan változó esőzések és időjárás miatt szárazság és éhezés tizedelte meg a népeiséget, de egy esetleges járvány lehetősége sem kizárt. A spirituálisabb teóriák szerint az anasazik elhagyták a fizikai világot és elköltöztek a szellemvilágba, hátrahagyva minden kézzel fogható tulajdonukat.

Az igazságot egyikük sem ismeri fel: az anasazik a földönkívüliekkel voltak kapcsolatban, akik magukkal vitték őket a csillagok közé, hogy képviseljék az emberi fajt. A bennszülött legendák >>szellemei<< valójában idege-



nek! Az idegenek az anasazik révén tudtak meg mindent az emberiségről, így nem csoda, hogy a BAN kötötte a legelső békeszerződést a földönkívüliekkel.”

Roswell

„Szép mese volt, Roswell. Maradhatnánk a tényeknél?”

Skeptic

„Ünneprontó! Ha ezt tennénk, nem is kellene a Shadowland.”

Marquise

„Az anasazik nem a Mojave sivatagban élnek?”

Walker

„Ők teljesen mások, Walker. Akikre te gondolsz, az egy modern törzs, akik csak felvették a nevet.”

Holly

„A Chaco kanyon romjai eleinte csak régészeket, antropológusokat, helyi törzseket és a turistákat érdekelték (köztük egy csomó összeesküvés-elmélet őrülttel). A kanyon és a romok védett területnek számítottak egész addig, amíg az Egyesült Államok Legfelsőbb Tanácsa vissza nem vonta a védelmet a nyersanyag-hajsza miatt. Mivel a cégek tökéletesen érdektelennek tartották a helyet, érintetlenül hagyták, és ez nem változott a Nagy Szellemtáncot kö-



vető években sem, mikor a BAN vette át a terület kormányzását. A területek iránt egyedül a Pueblo Társasági Tanács érdeklődött, tekintve ősi kapcsolatukat az anasazikkal. Mivel a romok számukra kiemelkedő spirituális és kulturális értékkel rendelkeznek, nem esett nehezükre megszerezni a területet.

„Vajon sejtette a Pueblo Törzsi Tanács, hogy milyen erőforrások rejtőznek a kanyonban?”

Dex

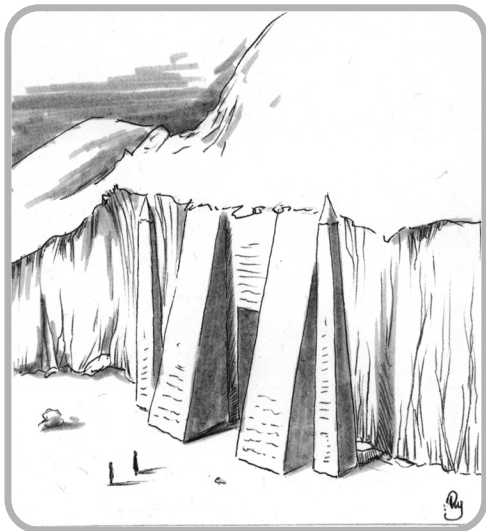
„Ki tudja? Mostanra tudjuk, hogy néhány bennszülött amerikai sámánnak már az Ébredés előtt is nagyobb rálátása volt a mágiára, mint a mai mágiahasználók többségének. Ezzel szemben, ha már korábban is tudták volna, hogy mi lapul a kanyonban, nem hinném, hogy ennyit vártak volna a megszerzésére.”

Mis tik

„A Pueblo Társasági Tanács védett területnek nyilvánította a Chaco kanyont, és aktívan munkálkodik a romok konzerválásán, de megengedte a turistáknak és tudósoknak, hogy szabadon látogathassák a várost. Mindezekről függetlenül az Anasazi romokat egész mostanáig nem követte érdeklődés. 2061. szeptemberének végétől a romokat látogató emberek fura víziókról, megállapíthatatlan forrású hangokról és képekről kezdtek beszámolni. A helyszínen jelenlevő sámánok is jelezték a szellemvilág (vagy asztrálsík, ahogy nevezitek) megváltozását. A Törzsi Tanács azonnal lezárta a területet, és egy csapat tudóst és sámánt küldött be kivizsgálni az eseményeket.

Megemlítendő, hogy nem ez volt az első mágiikus jelenség a kanyonban. A pueblók, a törzsi legendákat leszámítva, a BAN megalakulása óta tudják, hogy a terület egy mágiikus csomópont. A pueblo sámánok már korábban is végeztek ott szertartásokat, bár mindig a kormány titkos felügyelete mellett. Az UCAS kém-műholdjai aprólékosan feltérképezték a terület minden egyes négyzetcentiméterét. A helyszínen hosszú évek óta megszokottak voltak a szórványos víziók és a spontán szellem-manifesztációk. Pueblo csak az események gyakoriságának növekedésére reagált.”

Friedrich



Szinte rögtön a Pueblo szakértőinek bevonulása után a Yut nemzetek segítségüket ajánlották a kanyonbeli kutatásokban (persze nem említették, hogy honnan értesültek az eseményekről). Az első elutasító választ határozottabb ajánlatok követték, mivel a yutok tudni akarták, hogy mi zajlik a határaikon. A pueblók ennek ellenére elutasítottak minden újabb ajánlatot, és folytatták kutatásaikat.

Néhány barátommal elindultunk, hogy gyalog, az éj leple alatt meglessük, mi zajlik a helyszínen. A műholdképek annyit árultak csak el, hogy rengeteg ember nyűzsög arrafelé, többségben bennszülöttek. Mivel az Anasazi romok teli vannak orvosságos kunyhóként is használható földalatti kamrákkal – *kivákkal* –, valószínűsítettük, hogy a sámánok többsége ott tölti az idejét. A szellemvilág szinte izzott a kanyonban, végig olyan érzésünk volt, mintha egy láthatatlan erő akarná a lelkünket a kanyonba húzni. Ennek ellenére nem maradhattunk sokáig, mert lebuktunk volna. A kanyon környéki szellemvilágban számtalan sámánt és természetszellemet figyeltünk meg.

Tapasztalataink kiértékelése közben rájöttem, hogy a kanyonban egy olyan erő volt jelen, ami lehetővé tette a világiak számára, hogy a sámánokhoz hasonlóan a szellemvilágba lépjenek. Ez az elmélet a rengeteg, kanyonban látott szellemre is magyarázatot adna.

Úgy tűnik, a Yut tanács még mindig nem adta fel >>segítő szándékát<<. Ha ez így megy tovább, a yutoknak más módszerekhez kell folyamodniuk az információszerzéshez. Megszerezni például a Pueblo sámánok jelenléseit...”

Nox

„Azért Pueblo Mátrixának is komoly a védelme. Kemény vadászat lenne. Talán itt az ideje, hogy beszéljek néhány barátommal Vegasban...”

Tenshi

„Ember, én azt hittem, a bennszülött amerikaiak összetartanak. Mi történhetett?”

JT

„Haver, hol élsz te? A törzsi szolidaritás kiment a divatból, amint megszáradt a tinta a denveri szerződésen. A BAN a színpalak mögött már rég felmorzsolódott, Pueblo pedig előfutára annak, hogy a látszat egységet is megszüntessék. Nagyon sok pueblo támogatja az elszakadási törekvéseket, és lehet, hogy a hazájuk jelenlegi tevékenysége az első lépés ez irányban.”

Silent Sam

## A BERMUDA HÁROMSZÖG

Bahama Mama írása

„A hit néha nagyon is különös dolgokat képes művelni az emberrel. A legtöbb ember gond nélkül elhiszi, hogy léteznek tündék és törpök, a varázslók bárkit megölhetnek egy kézlegyintéssel (esetleg békává változtathatják, ha épp unatkoznak), és egy nagy tűzokádó gyík lehet a legjobb az elnöki posztra. Mindezek ellenére, mikor az Ördög Háromszöge kerül szóba, megrázzák a fejüket, figyelmeztően felemlik a kezüket, és komoly, megfontolt hangon kijelentik: Kell lennie egy racionális magyarázatnak! Mikor tanulják meg végre az emberek, hogy a racionalitás megszűnt létezni, mikor a mágia visszatért a világunkba? Miért olyan nehéz elhinni, hogy olyan dolgok történnek a háromszögben, amit a tudomány képtelen megmagyarázni?”

Talán azért, mert a mágia létezése nem zárja ki a racionális, tudományos gondolkodást? Az biztos, hogy a mágia szélsőségesen megváltoztatta a világvéleményünket, de ettől függetlenül még megismerhető, megmagyarázható, és semmiképpen sem érvényteleníti a tudományokat. Nagyon untatnak már azok, akik a mágiát idézik meg segítségül (igen szándékos szójáték), mikor amellet érvelnek, hogy a tudomány alapvetően hibás, és mindannyiunknak vissza kéne költöznünk a kunyhóinkba, hogy a falu sámánját kövessük. Az, hogy még nem találtak rá magyarázatot, nem jelenti azt, hogy nincs.”

Skeptic

Ha engem kérdeztek (és Káosz Kapitány ezt tette), azt mondom: Ez az egész a félelemtől szól! Az emberek rettegnek attól, amit nem értenek, és nem ismernek. Ezért rettegtek sokan a mágiától és a metahumánoktól azok megjelenésekor (sok helyen még napjainkban is!). Miután magyarázatot kaptak az Ébredésre, az emberek egy pillanat alatt hozzászórtak a buszon velük szemben ülő metahumánokhoz vagy a semmiből szellemeket idéző mágusokhoz. Amit nem tudnak megérteni, arról az emberek egyszerűen nem vesznek tudomást, vagy abba a tévhitbe ringatják magukat, hogy „biztos van egy biztonságos, normális magya-





rázat rá”. Szívesen tenném ugyanezt, de a mi szakmánkban nem engedhetjük meg ezt a luxust.

Jobb, ha már az elején tisztázzuk, hogy fogalmam sincs valójában mi a franc az Ördög Háromszöge. Ha tényleg tudni akarjátok, szívesen látunk titeket, gyertek ide, és járjatok utána magatok. Azt azonban elmondhatom, hogy mi zajlik felénk manapság, és talán az is érdekel, kik az érintettek benne. Mielőtt nekiugranék a jelenlegi eseményeknek, mesélnék egy kicsit a háromszög történelméről.

A szóban forgó helyet csak az utóbbi száz évben kezdték Bermuda háromszögnek hívni, bár úgy halottam azelőtt az „Ördög háromszögének”, vagy az Ördög tengerének nevezték. A háromszög pontos elhelyezkedése kérdéses, ám a legtöbben úgy tartják, három csücskét a Bermudák, Florida déli csücske és a Borinquen (Puerto Rico azoknak, akik nem ismerik a Karib-liga elnevezéseit) jelképezik. A területtel kapcsolatos mendemondák egészen 1492-ig nyúlnak vissza, mikor Kolombusz áthajózott a Bermuda háromszög területén. Beszámolója szerint megbolondult az iránytűje, valamint különös fényeket, ködöt és szeleket tapasztalt. Ettől kezdve tűntek el hajók, és később repülő-

gépek, nyomtalanul a háromszögben, és születtek történetek arról, hogy bolondulnak meg a navigációs műszerek, tévednek el az emberek, vagy látnak különös fényeket égen vagy víz alatt.

Bár sokan vizsgálják évek óta a Bermuda háromszöget, senki sem talált semmilyen bizonyítékot bárminemű szokatlan jelenségre, kivéve magukat a megtörtént események történeteit. Minden létező eszközzel átvizsgálták már a vizet, az óceán fenekét és a levegőt, eredménytelenül. Az Ébredés után, 2030-ban néhány varázsló asztrálisan is felderítette a háromszöget, hátha a mágia választ ad a kérdésekre, de nem találtak semmi rendelleneset, ami megmagyarázná a történeteket.

„Ez azért nem teljesen igaz! A tanulmány (amit a Chicago-i Egyetem Mágikus Tanszékének fakultása készített) csekély asztrális háttérzajt említ, ami a háromszögbeli asztráliteret bízsergetővé tette. Bár a háttérzaj nem volt különösen kiemelkedő, egyáltalán nem fordítottak figyelmet arra, hogy ez mennyire hathat világi eszközökre, például precíz navigációs eszközökre. Nem véletlen, hogy sokan megkérdőjelezték a megállapításaikat.”

Gandalf

„Megemlítenéd, hogy az egyik vizsgálatot végző mágus rejtélyes körülmények között halt meg egy évvel később.”

Conspir I See

Az emberek ezután lassan elvesztették az érdeklődésüket a háromszög után. Bár történetek még eltűnések (hét alkalommal 2011-és 2060 között), azokat betudták a viharoknak, műszaki hibáknak és a kalóztevékenységeknek. Csak a szenzációhajhász újságírók és a holdkórosok tulajdonították az eltűnéseket a háromszög hatásának.

„Jó néhány kalózt ismerek, akik a Bermuda legendája mögé bújnak. Persze a hatóság ugyanúgy nyomoz a háromszögben eltűnt hajók után is, és a modern hajók alapfelszerelése a GPS és a nagyteljesítményű rádió, esetenként mégis bejön a trükk.”

Limbo



„Hét eltűnés ötven év alatt, egy olyan mostoha időjárású környéken, mint a Bermuda háromszög, ahol a hurrikánok sem ritkák, egyáltalán nem szokatlan. Szerintetek minden hetedik vagy nyolcadik évben nyomtalanul eltűnik egy repülő vagy egy hajó?”

People Watcher

„Talán igazad van, de ez még mindig nem magyaráz meg semmit.”

Da5id

„2061 nyara óta ismét felgyorsultak az események: kilenc eltűnés történt, mind ugyanolyan körülmények között, és egyikre sincs magyarázat. Az eltűnt járművek között volt egy óceánjáró, egy Aztlan-i hadihajó, egy raj CAS vadászgép, és egy mentőrepülőgép, amit az utasszállító után küldtek ki. A rádiókapcsolat megszűnése előtt néhányuk navigációs problémákat, és különös, ragyogó kódot jelentettek. A rádiókapcsolat megszűnésével egyidőben a járművek egyszerűen eltűntek a radarról és a műholdas megfigyelőrendszerekről. A Karib Liga és a CAS a rossz időjárású viszonyokat okolták, míg Aztlan titkos CAS hadműveleteket sejtett a háttérben.

Mindkettő jóval ésszerűbb magyarázat, mint valami misztikus hókuszpókus. A Karib térség a legerősebb hurrikánok otthona már a múlt század óta, nem is beszélve a hirtelen felbukkanó trópusi viharokról. Ez már önmagában is elegendő lenne a jelenség magyarázatához, és akkor még nem is említettük meg a folyamatosan növekvő kalóztevékenységet, vagy az Aztlan és a CAS között levő feszültséget (amit elsősorban Denvernek, San Antoniónak és a Yucatannak köszönhetünk). Aztlan állításai szerint a CAS fegyverszállítmányokkal segíti a lázadókat, és veszélyezteti a tengeri hajózást a térségben, a CAS pedig természetesen cáfol. Biztosra veszem, hogy igen sok >>kalóztámadás<< valójában egy titkos Aztlan vagy CAS katonai akció fedőtörténete.”

Sceptic

„A Yucatanon márciusban észlelt földrengés óta a háromszögben egyre több különösebb jelenséget figyelnek meg. Egyesek manaviharokat vélnek látni, ám mivel ezek mindig egy hurrikán vagy hasonlóan hatalmas időjárású jelenség kísérőjeként tűnnek fel, tényleges bizonyítékokat nem tudnak felmutatni állításaik mellett.

Megszámlálhatatlanul sok történet szól a háromszögben hirtelen lecsapó különleges viharokról, váratlanul leszálló ködfalakról, és a ködben felbukkanó különös hangfoszlányokról vagy derengő alakokról. Egyesek szellemhajókat és repülőket vélnek látni a ködben, míg mások hajókürtök hangját hallják. Normál esetben persze mindez betudható a túl élénk fantáziának vagy az éjszakai műszak közben elfogyasztott rummennyiségnek, ám túlságosan sok ilyen eset történt ahhoz, hogy megelégedjünk ilyen magyarázatokkal. Egyesek asztrális hasadékokat emlegetnek a jelenségek kapcsán, azonban mára sajnos divattá vált minden jelenséget asztrális hasadékokkal megmagyarázni.

Nem tudom, hallottatok-e róla, de az Atlantisz Alapítvány valamiféle kutatást folytat a Bermudákon. Különösen a víz alatt fekvő, márványból készült >>Bimini utak<< érdeklik őket, amiket összefüggésbe hoznak Atlantisszal. Úgy halottam, az AA hajók csak éjszánként hatolnak be Karib felségvizekre, haj-



nalra mindig visszatérnek a Nyugat-Bermudán felállított bázisukra. Tudja valaki, mire készülnek?”

Casper

## JÁTÉKTECHNIKAI INFORMÁCIÓK ANASAZI ROMOK

A Chaco kanyonban fekvő Anasazi romok 3-as erősségű mágikus csomópontoknak minősülnek, és a bennszülött amerikai mágiához kötődnek. Minden eltérő tradíciót követő mágiahasználó számára a jelenség háttérzajként szolgál. Egy folyószerű asztrális képződmény folyik a kanyon közepén, ami nyom nélkül tűnik el a kanyon végein. A szellemfolyó lassú folyású és sekély, csak az asztrális síkon látszódik, ám ott teljesen valóságosnak tűnik.

A kanyon területén időnként egy asztrális hasadék is megnyílik. A rendszertelen időközönként megnyíló és bezáruló hasadékokra nem vonatkoznak az asztrális hasadékokra vonatkozó szabályok, így lehetővé teszi teljesen világi személyek számára is, hogy átléphessenek az asztrális- és metasíkokra.

Jelenleg Pueblo sámánok tanulmányozzák a hasadékot, és a kanyon többi jelenségét. A szomszédos államok (beleértve a Yut nemzetet, a CAS-t, és a UCAS-t is) nagy hajlandóságot mutatnak a kanyonban történő események tanulmányozására, sokan pedig aktívan is lé-

péseket tesznek, hogy információkhoz jussanak akár közvetlenül, akár a Pueblo Mátrixból. A cégek szintén felfigyeltek az eseményekre, és aktív érdeklődésükkel politikai időzített bombává változtatták a helyzetet.

## BERMUDA HÁROMSZÖG

A háromszög rejtélye az Ébredés után sem vesztett értékéből. Az Üstökös Évének eseményei csak tovább fokozták a Florida és Puerto Rico közötti rejtélyes eltűnések számát, ami rövid úton belül nemzetközi feszültséget keltett a CAS és Aztlan között a térségben.

A háromszögben erős, átlagosan 2-es erejű asztrális háttérzaj figyelhető meg, ami viharos idő esetén könnyen továbbnöhet. A játékmaster döntése alapján különféle asztrális képződmények és jelenségek is megjelenhetnek a háromszög területén. A háromszög kiváló lehetőséget nyújthat a játékmasternek, hogy különféle megmagyarázhatatlan asztrális jelenségekkel kinozza játékosait és színesítse történeteit.

A háttérzaj mellett az Ördög Háromszöge különösen sok szellemnek ad otthont, beleértve a shedim szellemeket is (további információk a Year of the Comet és a Threats kiegészítőkből található). A csempészek és kalózok tevékenységének hatására a shedimek rengeteg holttestet találhatnak maguknak, melyekbe beköltözve életre kelthetik a tengeri zombik és szellemhajók legendáit. Az áldozatok lelkei is gyakran a térségben ragadnak, kísértetek formájában.

A parajelenségek mellett a térség a megnövekedett kalózkaktivitás miatt is különösen veszélyes. Csempészhajók is gyakran járnak a térséget, melyek többnyire fegyvereket szállítanak a Yucatan térség felkelőinek. A kalózok többnyire a háromszög legendái mögé bújnak tevékenységük elfedésének céljából, ami csak tovább rontja a térség híret.

## ASZTRÁLIS KÉPZŐDMÉNYEK

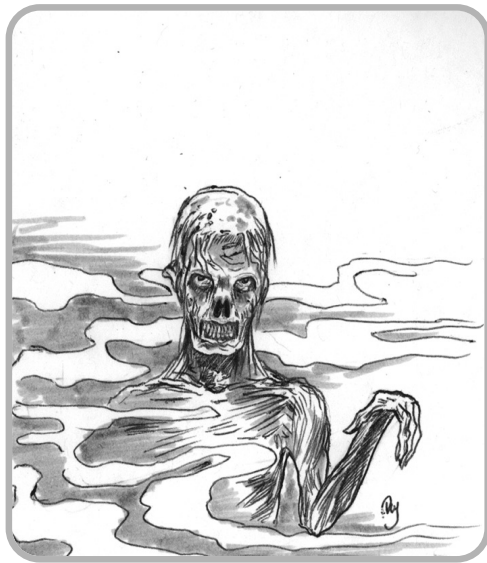
Az asztrális képződmények fizikai tárgyakra és képződményekre hasonlítanak, ám kizárólag az asztrális síkon léteznek. Az asztrális síkon ezek a tárgyak ugyanúgy viselkednek, mint egy normális, fizikai tárgy, vagyis rendelkeznek tömeggel és Akadályszinttel. A mági-



kus tárgyakkal ellentétben (mint például a fókuszok vagy korlátok) nem támadhatók meg asztrális harcban, hanem csak úgy törhetőek át, mint egy normál fizikai tárgy. Áttörésükkor a Karizma tulajdonság helyettesíti az Erőt, a Varázslás szakértelem pedig az esetleges harci szakértelmeket.

A képződmények rendelkeznek világi megfelelőjük minden fizikális tulajdonságával, így a kettős természetű lények akár asztrális fegyverként is használhatják őket (a fegyverformájú kivetülések szerencsére meglehetősen ritkák). Fegyverként használva az asztrális képződmény sebzése megegyezik fizikai megfelelője normális sebzésével, ám forgatásukhoz a karakter Karizma tulajdonsága és Varázslás szakértelme használható fel Erő és harci szakértelmek helyett.

A kivetülések spontán jelennek meg, általában teljesen véletlenszerűen. Egyelőre nem ismert a kivetülések létrehozásának vagy akár csak módosításának a módszere. Mivel nincsenek megfelelő eszközök módosításukhoz, és az asztrális képződmények többsége használhatatlan kacat (kisebb játékok, kavicsok, apró gyöngyök), a kivetülések feldolgozásán dolgozó mágusok nincsenek könnyű helyzetben, és nem is érhetek el eddig számottevő eredményeket.



Mivel a képződmények fizikális értelemben teljesen anyagtalank, így használatuk is nehézkes lehet. Egy asztrálisan érzékelő, vagy kettős természetű lény könnyűszerrel használhatja a képződményt, ám ha megszűnik kettős természetűnek lenni, a képződményre sem lehet tovább kihatással.

Az asztrális képződményeket gyakran kísérik szellemek, vagy szellemjárások. A világi személyek ugyanúgy megérezhetik a kivetülések jelenlétét, mint amikor egy asztrális formán haladnak át.

### MANIFESZTÁLÓDOTT KÉPZŐDMÉNYEK

Néhány képződmény képes manifesztálódni, vagyis láthatóvá válni a fizikai síkon. Jó eséllyel ezek a manifesztálódott képződmények felelnek a szellemhajok és kísértetházak legendáiért. A legtöbbször csak adott körülmények között manifesztálódhatnak, mint például évfordulók, asztrológiai együttállások vagy napfordulók esetén.

### MATERIALIZÁLÓDOTT KÉPZŐDMÉNYEK

Ritka esetekben a képződmények akár materializálódhatnak is a fizikai síkon. A materializálódott képződmények mindig kettős természetűnek számítanak, vagyis egyszerre vannak jelen mind a két síkon. A képződmények csak szabad helyen manifesztálódhatnak, ha betöltik azt a területet, ahol általában meg szoktak jelenni, akkor arrébb, a legközelebbi szabad térben jelennek meg. A materializálódott képződmények formájuknak megfelelő tulajdonságokkal bírnak, és általában valamilyen különleges, túlvilági aspektussal is rendelkeznek (ilyen például a jéghideg érintés, a kísértetiesen fénylő aura vagy az elmosódott kontúrok).

Az asztrális képződmények általában csak különleges környezeti, emocionális vagy asztrológiai körülmények között materializálódnak, és szinte mindig csak időszakosan.

A materializálódott képződmények legritkább típusa az *alcheráknak* elnevezett képződmények, melyek a fizikai környezetet felváltva jelennek meg. Számos, sivatagban hirtelen felbukkanó oázisról bizonyosodott már be, hogy valójában egy alchera jelenség.

# Legendák Völgye

## LAPELEMZÉS I.



Ismét eltelt fél év, s megérkezett a várva várt HKK kiegészítő, a Legendák völgye. A kicsit gyengécskére sikerült Régmúlt után végre ismét egy jól sikerült szettet kapunk. A lapok kiegyensúlyozottak lettek, régebbi koncepciókhoz jelentek meg további lapok, illetve egészen újak is napvilágra kerültek. Szokás szerint pár új képességet is hozott magával a kiegészítő, további szint hozva a játékba.

### SZÍNTELLEN LAPOK

**Az őshangyák istene (7):** Lassacskán már teljesen a feledés homálya borult az őshangyákra. Ez a követő segít életet lehelni elfeledett rovarjainkba. Persze még néhány új hangya is megjelent, hogy ne csak a régiekre kelljen támaszkodnunk; illetve a közeljövőben még további hangyák jelennek meg a Zén sorozatban. Azokkal együtt már egy kellemes paklit állíthatunk össze.

**B. Jagumir (6):** Kragoruba rendre jelennek meg a jobbnál-jobb mágikus védelmű lények. Én élek a gyanúperrel, hogy Jagumir úr nem fog beférni a pakliba, hisz az egyetlen erénye, hogy nehéz leszedni. Ellenben a többinek (pl. *Kyorg szolgasárcány, Árnýéksárcány*) olyan képessége van, ami előrébb tudja mozdítani a meccset, ráadásul repülnek is. Bár a sok leszéddéssel játszó paklik ellen kétségkívül hasznos lehet, pont a célzhatatlansága miatt; kár hogy a két legjobb írtás (*Csáp isten, Áldozat az ősi isteneknek*) nevetve leszedi.

**Féregmester (8):** Lassacskán minden etnikumnak lesz egy saját követője. Ez örömteli dolog, így több fajta életképes paklit lehet összerakni. A *Féregmester* szerencsétlen porban kúszó lényeinket dobja meg. A paklit igazából a kiegészítőben megjelent új férgék erősítik

meg, de a követő alap lesz hozzájuk. Kíváncsi-an várom a férgék térhódítását.

**Legendák völgye (8):** Új „etnikum”, rögtön követővel felszerelve. A legfőbb erénye a követőnek (tehát amiért használni fogjuk), hogy a legendás lények használhatják az összes képességüket, de az olcsóbbítás se utolsó. Versenyen mindenképp fogunk találkozni legendás paklival, kérdés, hogy mennyire lesz erős. Egy próbát mindenképpen megér.

**Semleges csatamező (6):** Brutális képesség, hatalmas hátrány. Valószínűnek tartom, hogy ez a lap nem lesz szereplője a versenyeknek. A pakli építését nagyon meg kell fontolni, hisz számítanunk kell arra, hogy hét lapot kiműt az ellenfél. Koncepciózus pakliról szó se lehet, hisz akkor kiszedik a koncepció legfőbb elemeit. Marad a „good stuff” pakli, tehát minden tápot bele. Csak arra is figyelni kell, hogy legalább 12-15 nyerésünk, counterünk legyen a pakliban, hisz ha ezekből csak 10 körülit használunk, akkor számíthatunk arra, hogy valamilyen csoportból távozik hét lap. 3 counterrel meg ugye nem sokra megyünk... Érdemes lehet 60 vagy még több laposra összeállítani a decket, akkor már nem olyan zavaró a hét lap hiánya.

### BUFA/BÁRD

**Médeni Berta (6):** Olcsón termel néhány manát. Maximum galetki pakliba tenném be, mert testrésszel már nem olyan szánalmasan adagolja a varázspontot. *Galetki sebésszel* jól működhet, legalább nem pazaroljuk a testrészlapokat ilyen kis lényre.

**Sajbi (7):** Pörgős pakliba elvileg egy nagyon jó lap. Gyorsan kiürül a kéz, majd olcsón lehet vele újakat húzni. Gyakorlatban nekem nincsenek pozitív tapasztalataim róla, lehet csak én láttam rossz pillanatokban. Mindenesetre megéri

rajta töprengeni, könnyen lehet, hogy valami igazán szaftos kombinóhoz alap lap lesz.

## RHATT

**A bölcsesség dala (8):** A közutálatnak örvendő blokkoló pakli egy igen masszív max. varázspont-csökkentést kapott ezzel a lappal. Háromért négy blokkolás nem valami kihagyhatatlan biznisz, pláne hogy kijátszási feltétele is van (igaz, azt könnyű teljesíteni), igazán a kétszeres kijátszási lehetősége miatt érdemel egyáltalán szót, hisz egy lappal így már nyolcat blokkolhatunk. A gyógyulás miatt az igen zavaró *Manafamiliárist* bátran lezsedhetjük nagyobb veszély nélkül.

**A felhők asszonya (8):** Manapság a gyakori *Manafamiliárisok* és *Manafonalak* miatt sokszor gyűlik fel az ellenfélnél a varázspont. Ezt könnyedén elszippantathatjuk *A felhők asszonyával*, ráadásul a VP-kapás letiltása miatt az ellenfél nem szerzi vissza a varázspontját az esetleges *Manafonáltól*. Ütő lényként se túl gyenge, ráadásul képes agyontápolni a lényeinket. *Lassan járjba*, és egyéb lényes paklikba kötelező darab.

**A lélek súlya (7):** Ha már a legtöbb lényt a képességükért használjuk, akkor nem túl meglepő dolog, hogy az ellenfél ilyen lényekkel próbál terrorizálni minket. Képesség nélkül a legtöbbjük max. golyófogónak használható. Ezt a célt próbálja elérni *A lélek súlya*. De miért jobb ez, mint leszedni a lényt? Hát nyilván az izomjelzők miatt. A legtöbb használható lénynek legalább három soros a szövege, és három izomjelző akár egy *Méonech fűrkészen* is jól mutat, de egy *Gakkon* igazi kéjmámor.

**Az időrabló pálcája (6):** Nagyon jó lap lehetne belőle, ha az idézési költsége helyettesíthe-



tő lenne. A szörnykomponens miatt max. csonttal operáló pakliba fér be (pl. goblin-, tárgypakli stb.). Pedig nagyon jó tud lenni amit csinál, képzeljük el egy *Manafonalas* pakli ellen, ahol az asztalon maradó lapok közül a legtöbb háromnál olcsóbb, így rögtön a következő körben lehullanak.

**Catherine férgi (8):** Kevés pakliban használható igazán jól, elsősorban a VP-költsége miatt. Bár a három varázspont nem annyira nagyon sok (főleg mivel olcsóbbít is), de nyilván valami zord dolgot szeretnénk kiszedni az ellenféltől, ami a legtöbb esetben nem olcsó. Ritkán még arra is használhatjuk, hogy valamit azért szedünk ki, hogy valamilyen meccsfordító lapot az ellenfél ne húzhatson fel vagy kereshessen ki (pl. a *Csáp istenségéből* sokan csak eggyel játszanak, azt érdemes lehet kiszedni, majd eldobni).

**Csontamulett (6):** Leginkább tárgy pakliban hasznos. Ha a *Villámhárítók* és *A viharisten jelek* körönként kétszer lőnek, igen hamar szét lehet kapni az ellenfelet. Persze védekezésésként is lehet használni, az ellenfél lapjait el lehet forgatni. Blokkoló pakliba szerintem nem annyira jó (bár nagyon kívánczok), hisz csak a játék végén használható, ráadásul nem is túl nagy a blokkolása.

**Eltörlés (9):** Sokat gondolkoztam azon, hogy megérdemli-e a 10 pontot, de épphogy lemaradt róla. Erre az egyedüli ok az, hogy a *Zu'lit kísérletét* az első közt rakom a pakliba, annak is bőven kell ÉP-t áldozni, így a sok áldo-



**Obszián lepel (6):** A réges rég elavult *Pszionikus bilincs* kicsit felturbózott verziója. Én mondjuk nem nagyon érzem át ezt a felturbózást. Háromért passzivizálni sok (ráadásul csak az előkészítőben nem aktivizálódhat), a sebzés se nagy eresztés, hisz körökig fenn kell maradnia a lapnak, hogy komoly problémát okozzon. A max. ÉP csökkentés az esetleges követő leszedés miatt jó lehet. Esetleg blokkoló pakliba jó lehet, oda jobb ölés, mint a *Csontamulett*.

zás miatt hamar elfogyhat az életpont. Persze a lap így is erős, az első körökben brutális, gyakran megakadályozhatatlanul leszed egy lapot. A kéz megnézése sokszor nagy előny, főleg ha dobat is egy-kettőt. Rhatt ezzel a lappal (és még pár új lappal) a legjobb kontroll színek közé küzdötte fel magát.

**Kétségbeesett lépés (4):** Frissen bontott paklik versenyén kívül kevés pakliba tudom elképzelni. Esetleg valamilyen anti-mágiás pakliba bele lehet rakni párat, hátha jókor húzzuk fel, és ott a hátrányát meg se érezzük, lévén nem játszunk varázslatokkal. Persze ha akkor van a kezünkben, mikor még anti-mágiázunk, akkor szépen bukjuk ezt a lapot.

**Kozmikus örvény (7):** Permanens lapleszedés, olcsón, sajnos egy kis hátránya is van. Ezt a hátrányt meg se érezzük, ha *Manafonállal* játszunk. *Zarknod bőrtöne* vagy bilincse pakliban is nagyon jó, egyszerűen azért, mert nincs lapja az ellenfélnek, amire elköltethetné a sok plusz manát. Amikor már sok fölös mana összegyűlt nála, akkor egyszerűen fejbe löhetjük egy *Aszt-rális hullámmal*.

**Nyolcadik csapás (5):** Ez is elsősorban frissen bontott pakliknál jó lap. Igaz, hogy kellemesen tud lövöldözni, de úgy éri meg legtöbbször kijátszani, hogy lényt is leszed. Egy *Gakk* leszedéséhez már négy varázspontot kell elköltenünk, ami elég sok, és még az se vigasztal, hogy az ellenfél is sebződik. Egy *Impulzus* sokkal hatékonyabban oldja meg a lényeket és gyakran az is sebzí az ellenfelet.

**Rhatt markában (6):** Blokkoló pakliba egy újabb lövöldözés. Általában pár kör után már lehet vele löni három-négyet egyért, ami nem rossz, de egy blokkoló pakliban elsősorban blokkolni akarok. Nyerni ráérek akkor, amikor már leblokkolódott az ellenfél. De azért egy-kettő beférhet a pakliba a rakoncátlan lényeket megregulálni.

**Szellembéklő (7):** Tesztelésen először csak kínomban használtam, hisz minden lapot ki kell próbálni. Kellemes csalódás volt. Sokkal többször volt jó, mint ahogy gondoltam volna; szinte ingyen tud megoldani egy zavaró lényt, a kicsiket ráadásul rögtön le is szedi. Azért ne hagyományos versenyen próbálkozzunk vele.

**Tündérsárkány (8):** Az *Árnyék-* és a *Ködsárkány* után a „sorozat” újabb darabja. Nekem ez tetszik a legjobban, szerintem kb. egy szinten van az *Árnyéksárkánnyal*. Mivel a két sárkányt másféle paklikba lehet használni, így nem is nagyon rivalizálnak egymással (az árnyék a *Kragoruba* és a *börtönbe* jó, a tündér pedig blokkolóba). Közös pontként a kontroll paklit lehet megemlíteni, oda meg jó eséllyel nem fér be Rhatt és Leah együtt. A tündérnek annyi előnye van az árnyékkal szemben, hogy kétféle dolgot



tud, plusz húzni mindig lehet, viszont az árnyéknál előfordulhat, hogy nincs lap az ellenfél kezében.

## CHARA-DIN/MUTÁNS

**Az örület dala (8):** Mint minden dalnak, ennek is a kétszeri kijátszásban van az igazi ereje. A kapott méregjelzőkön mindenki csak kacag, a három izom a lény alap ÉP-jével együtt valószínűleg kitart egy ideig, így nem kell aggódalmaskodni a méreg miatt. A dalt bármelyik lényre megéri alkalmazni, igazán jól akkor járunk, ha *Gakk* vagy *Akmal* kezd el énekelgetni. Szerintem lényes paklikban érdemes játszani vele, legalább egy-két darabban.

**Bodom fia (6):** Tesztelés alatt egy nagyon-nagyon jó lap volt, amíg pár gyengítés után a jelenlegi „lightos” formáját elérte. A lap ereje nem sokkal, de felülmúlja az *Isthar*, a *káospápáét*, ami sosem számított túl jónak. *Bodom fia* az árához képest elég kicsi lényecske, a lehetet dob rajta egy kicsit. A lövöldözős képessége nevetséges, lényt szinte sose fog lelőni játékos pedig nem fogja meghatni nagyon. Jó, hogy ilyenkor dobni kell az ellenfélnek egy lapot, de ez akár a visszájára is elszülhet, ha játszik mondjuk *Ősöreg Dorkával*. Ha esetleg többször is lehetne használni egy körben... Sajnos a jéglehetetével nem elég 0-át fújni, hogy dobasson. Összességében körnként 2 semmizésért és 1 VP-ért összehozhatjuk azt, amit a káospápa tud, azzal a különbséggel, hogy itt nem szükséges átútni az őrszton, hogy dobassuk az ellenfelet.

**Chara-din csele (10):** Ha eddig nem éreztük volna kötelezőnek Chara-dint a paklinkban, akkor egy újabb ok, hogy alapszínnek tekintsük. Igaz, nem a legolcsóbb counter, viszont na-

gyon erős a képessége. Ha esetleg nem tudnánk dobni vele, akkor előkereshetünk mondjuk egy *Ősi béklyót*. Leginkább az *Ewgbert megszakításához* tudom hasonlítani, annál egy kicsit gyengébb szerintem. Igaz, hogy az drágább, ugyanúgy megtermeli a lapelőnyt, de az gyógyít és varázspontot is ad. Bár a csel *Zarknod börtöne* mellett is megadja a lapelőnyt, hisz keresni még lehet. A csel ráadásul lila, ami *A tiltott könyv* miatt hatalmas előny.

**Lhoal'zetan (7):** A legendás pakli egyik alaplapja. Nagyon olcsón tud lövöldözni, ráadásul körnként. Általában összejön a négy sebzés, hisz egy ilyen paklikban sok legendás lényel fogunk játszani. Szerencsére a követőnk leszedése mellett is tud sebezni, így hamar pontot tehet a meccs végére.

**Metamorfózis (6):** Frissen bontott pakliknál mindenképpen használjuk, azonban kevés tudatosan szerkesztett pakliba férhet be. Esetleg akkor lehet jó, ha sok olyan lényvel játszunk, amik kijátszás utáni képességgel jeleskednek, s akkor már nem sok képességet lehet elvenni (pl. *Méonech fűrkész*, *Keyrasi démondli-dérc* stb.). Valami kreatív „minél olcsóbban minél nagyobb” típusú hordába még be lehet rakni. Ne feledjük, hogy szükség esetén az ellenfél lényére is lőhetjük, ráadásul azonnali, így okozhat kellemetlen meglepetéseket.

**Orgling büzisten (7):** Tesztelésen kicsit viszolyogva próbáltam ki az orglingokat, hisz úgy volt a fejemben, hogy az „egy gagyi pakli”. Pár játék után kellemesen csalódtam bennük; ha



vagy be kell vállalnia, hogy kisül a hatalmas kárpótlás.

**Sommerthaug átká (9):** Eddig mindenki félve pakolgatta a lapjait az asztalra, figyelve, hogy mikor gyűlik össze az ellenfélnek 9 VP-je, amikor fenyegetéssé válik a *Csáp istenség*. Most ezen a félelmünkön maximum csak mosolygunk, hisz a *Sommerthaug átkával* elcsíphetjük a gaz *Csáp istent*, aki 0/0-ás lényként rögtön meghal. Természetesen a HKK többi 1500 lénye ellen is ugyanolyan jól működik, csak ez volt a legszemléletesebb példa. A sebzés és képesség nélküli porhüvely szinte teljesen hasznavehetetlen. Nagy kár, hogy a 4. kör-től két varázspontba kerül.

**Szkritter lidérclord (8):** Ha eddig nem lett volna egyértelmű, hogy melyik szint kötelező használni a legendás pakliba, akkor egy újabb okot mond nekünk a *Szkritter lidérclord*. A játék közepe felé már könnyen elképzelhető, hogy sok lényünk elhullott, illetve eldobták. Ha e mellé némi manát is sikerült felhalmoznunk, akkor a lidérclord könnyen kihúzhat a szorult helyzetből. Alapvetően háromért 3/3 és visszahoz egy lényt; mondjuk egy földicápát. Ez az áráért már több mint jó. Ez után további 4 VP-kért hozhatunk vissza újabb lényeket. Ezt persze szkritter pakliba is megjátszhatjuk, ott se gyenge.

**Torquan, a púpos (7):** A jól ismert legendás pakli újabb adaléka. Kicsi lény, ami elatztatja az őrszobtban trónoló zavaró kreatúrákat. Szerintem nem a legfontosabb a legendás pakliba, esetleg a feltámadása miatt beférhet. Legendás paklin kívül esetleg valami anti-mágiás koncepcióba szoríthatunk neki helyet.

**Tyrxacotl (6):** Roppant egyszerű lap: lejön, ütöget, majd leüti vagy lelehel egy másik lény. Senki nem fog egy írtást se rálőni a büntetésé

nem is bizonyult versenygyőztes koncepciónak, mindenképpen érdemes kipróbálni. Egyik kedvencem a bűzisten volt, a kijátszási feltételét nevetve tudtam teljesíteni, a képességei pedig igen kellemesek. Orgling pakli mellett még avatárpakliba is érdemes kipróbálni.

**Orgling szagvarázs (7):** Erőforrás az orglingokhoz. Ha kettő lényünk van már lenn, akkor „mindössze” egy lap és egy varázspont ingyen, és ennél csak erősebb lehet. A reakciók bedrágítása már igazi kék; szinte biztosan létrejön a lappunk. Egyedüli baj a lappal, hogy ha nincs lényünk, akkor semmire se megyünk vele.

**Orrfacsaró bűz (7):** Egy roppant kellemes counter, kizárólag orglingoknak. A kijátszási feltételét nevetve teljesíthetjük, ha ez megvan, akkor a *Zu'litnál* erősebb countert kapunk. Iparkodjunk a kijátszása előtt lerakni egy bűzistent, hisz az extra bűzjelző bármikor hasznos lehet.

**Oxata (7):** Az orgling és a legendás pakli közös nevezőre jutott *Oxata* személyében. Mindig jó lekapni egy *Manafonalat*, vagy a *mogokok törvényét*, mindezt viszonylag olcsón, nehezen megakadályozhatóan, ráadásul egy 3/3-as repülő lény képében. Mindkét pakliba ajánlatos használni.

**Órjöngő földicápa (8):** A legendás pakli másik nagy sztárja. Jó húzással (vagyis rajta kívül még egy lényen lény) a 2. körben lejön terrorizálni. Kettőért 6/4 nagyon nagy, ráadásul két remek jó képessége van. Ha kinn van pár földicápánk az ellenfél elfelejtheti a tömegirtásokat,



miatt, főleg ha már ütött is párat. Egyszínű versenyen mindenképp jó lesz az anti-blokkolása miatt.

**X 1, a xenomorph (9):** Az eddig is nagy kedvencnek számító xenók egy újabb tápot kapnak. Természetesen nem csak xenó pakliba fogjuk viszontlátni ökelmét, kontrollokba is bőven belefér, arról nem is beszélve, hogy a legendás pakliba a feltámadása miatt különösen gusztustalan lesz. Az egyik kedvenc lapom a kiegészítőből.

## DORNODON/TOLVAJ

**A vér dala (8):** Sok lényes pakliba alap lesz. Elsősorban azokba a pakliba, ahol nagy sebzésű lények fognak rohagálni (várhatóan). Legendás paklihoz, kalandozókhöz, xenókhöz, *Akmal*-izom kombópaklihoz is igen ideális lehet. Természetesen a lap fő erénye most is a kétszeres kijátszhatóság, bár itt már igen borsosan meg kell fizetnünk a második alkalmat.

**Árnyékgyilkos (7):** Egy újabb *Chosuga* változat. Egyedüli erénye a lapnak, hogy egy körben többször is tud lapot leszedni. Védelve nincsen, életpontja is nevésegesen kevés, és sajnos a képességét is drágán lehet használni. Ráadásul *Zarknod börtönében* és bilincsében sem jó, mert a kör végén nem lehet visszahúzni a lapot. Szerintem az *Asnomad* jobb nála. Azért legendás pakliba mindenképpen érdemes kipróbálni.

**Asnomad (9):** Az új *Chosuga*. Kicsit olcsóbb, a lapokat is olcsóbban oldja meg. A védelme néha gyengébb, néha erősebb, mint a *Chosugaé* (inkább erősebb, mivel a leggyakoribb lapleszedések az *Áldozat az ősi isteneknek* és a *Csáp isten* nem hatnak rá). Nagy kár, hogy a lapokat csak saját körben tudja visszakevertetni,

de hát nem lehetünk telhetetlenek, így is nagyon szemét. Kellemes tulajdonsága még az izmosodás, amivel unalmas pillanataiban (és az ellenfél körében) szépen hízogát, tehát még nyerni is lehet vele, valamint a leszedése is egyre kínosabb teherré válik.

**Bitlandi fivér (6):** Izom ellenes side lap. Hát... nekem kicsit speciálisnak tűnik. Igaz, hogy viszonylag gyakori vendég az izomjelző, de annyira nem szokott burjánozni, hogy egy háromért 2/2-es lényel játsszak. Legendás pakliba akár érdemes lehet használni, hisz ott kettőért két ilyen lényt kapunk, ami annyira már nem rossz, főleg ha pár izmot is elcsípünk vele.

**Dexter, a quwargkutató (8):** A quwarg pakli egyre terebélyesedik, egyre jönnek az újabb és újabb rovarok. *Dexter* a kombós-quwarg vonalat erősíti. A költségét valószínűleg visszatermeli kijátszásakor, a kereséssel pedig a kombót nagyon felturbózzhatjuk. Érdemes vele *Quwarg szellemet* kieszni, így hamar behúzzhatjuk a nyeret. Ha sok 0/1-es quwargunk van, akkor kereshetünk vele egy újabb *Dextert* is, ha ezzel extra manához jutunk.

**Dögnyúzó (7):** Alapvetően kevés lény szokott lenni az ellenfél gyűjtőjében. De ha ráségítünk erre paklidobattással, vagy kézből dobattással, akkor már összejöhet pár. Ilyenkor léphet a kébbe a *Dögnyúzó*, ami pár kör alatt igen robusztus méretet ölthet, ráadásul testrészekkel felszerelve, védve magát a leszedésektől. *Zarknod börtönébe* vagy bilincsébe kötelező lap, hisz könnyen lehet, hogy eldobatunk



egy *Ősöreg Dorkát*, ami igencsak zavaráná a körreinket. Szerencsére a *Dögnyzó* könnyedén felszippanthatja a gyűjtőből.

**Hegymélyi drakón (8):** Sokak kedvencei, a sárkányok egy újabb bestiával gazdagodtak. A költségéhez képest nem túl nagy, viszont a képességei könnyedén visszahozhatják az árát. Lénybe vagy játékosba viszonylag olcsón lehet lövöldözni, az első párnál meg se érezzük az árát. Kicsit költségesebb (viszont annál megtérülőbb) a védelme. Ez a két képesség együttesen garantálja, hogy a drakón sokáig fennmaradjon, hisz csak leütéssel lehetne egyszerűen leszedni, de a lényeket könnyedén elölvöldözheti. A pakliösszeállításnál azért ügyeljünk arra, hogy ne használjunk más semmizős költségű lapot, mert könnyedén elfogyhat a paklink.

**Höre (6):** Frissen bontott paklik versenyén igazi sztár lesz, azon kívül galetki, esetleg anti-mágiás deckbe kaphat helyet. Kijátszáskori képessége egész jó, csak valahogy ez még nem elég ahhoz, hogy igazán jó lap lehessen.

**Lelketlen parancsnok (5):** Ötért ötöt ütni távolról se nevezhető jónak. Legendás pakliba már kicsit jobb a helyzet, ráadásul még tápolja is a lényeinket. Én azonban fenntartással raknám akár a paklim közelébe is; inkább használnék olcsóbb, jobb képességgel rendelkező lényeket mint ezt. Sajnos manapság már nem jó semmire ez a nagyot ütünk sokért kepció.

**Magiszter (6):** Újabb legendás csodalény. Ezt is igen nehezen tudom elképzelni a legendás koncepción kívül máshova. Ott annyira

nem rossz, egyrészt gyógyulásként tud funkcionálni, másrészt segítségével szép nagyokat lehet ütlelni. A feltámadós lényeink miatt ez annyira nem is nagy veszteség, hisz pl. egy *Torquan* bármikor visszatérhet. A sok sebzéssel felturbózott lényeinkkel érdemes elnyomni még pár *A vér dalát* is, ha tehetjük.

**Quwarg dögevő (7):** Az előző két quwarg a kombós vonalon mozgott, a dögevő pedig a quwarg hordát erősíti. Igaz picit lassan indul be, de körökön belül szép nagyra tud hízni. Külön előny, hogy az ellenfél gyűjtőjéből is csemegezhetünk, így gyengítve (vagy semlegesítve) az ellenfél *Szmoggyerjét*, *Sírrablóját* és hasonlókat. *Morgan tanítványa* pakliba is ki lehet próbálni, ott igen stabilnak mondható a folyamatos hízás. Jól jöhet még kézből dobatos paklihoz side-ba az *Ősöreg Dorka* ellen.

**Quwarg örömlány (8):** Pajzán kis rovarjaink csak a szaporodásra tudnak gondolni, ami nem csoda, hisz ilyen dögös örömlány áll rendelkezésükre. Ez a játék keretein belül is meglátszik, hisz az örömlány nagyon fel tudja csigázni a kis barátainkat; vagyis a quwarg szaporulatot pár kör alatt. Csak tudjunk mihez kezdeni az asztalon nyomorgó miriádnyi kicsi quwarggal. Szerintem *Dexterrel*, *A pokol szemével*, *Veszélyes fajjal* mindenképpen tudjuk őket hasznosítani.

**Totenhat, a féreg (8):** Féreg pakliba brutálisan nagy táp, ez a legfontosabb kulcslapja a paklink. Képessége használatával rengeteg varázspontot spórolhatunk meg, gondoljunk bele: a *Bűbajos féreg* ingyen elvesz egy lapot, a *Gyótró féreg* ingyen berombolja a VP-t stb. Ha jól kijön a pakli, akkor meglepően erős, kár hogy ha nem jön ki *Totenhat*, akkor kicsit nyögvenyelőssé válik az egész férges téma.





**Vermiteus (8):** Elméletileg nagyon durva lap, hisz ez egy olyan lény, ami körönként lövi *A sors fin-torát*, ráadásaképpen még elmúlás jelzőket is rak rá. Ez mind szép és jó, csak gyakorlatban ezt a képességet szinte sosem fogjuk használni, hisz ki az, aki használja egy lapja képességét, ha látja, hogy kint van a *Vermiteus*? Tehát úgy is felfoghatjuk, hogy kikapcsolja az ellenfél lapjainak aktiválást kívánó képességeit. Persze ez nem ilyen egyszerű, hisz mana is kell hozzá. Sok pakli fogja utálkozva fogadni *Vermiteust*.

## ELENIOS/PSZIONICISTA

**A csábítás dala (5):** Szerintem ez az egyik leggyengébb dal. Ha az ellenfél eltalálja az eredményt, akkor 3 VP-ért és 2 lapért 2 lapot húzunk, ami nagyon gyenge. Ha a szerencse nekünk kedvez, akkor már kicsit jobb a helyzet, hisz ekkor 3 VP-ért és 1 lapért keresünk ki egy lapot és húzunk egyet. Ez már korrekt üzlet, csak vannak olyan lapok, amik majdnem ugyanezt csinálják kockázatmentesen (pl. *Ősi legendák*).

**Agyfűrkészés (7):** Olcsó lapkeresés, kár, hogy kijátszása után véget ér a körünk. Emiatt nem is a kombó paklikban érdemes használni. Igazából bármelyik pakliban jól jöhet, 2 VP egyáltalán nem sok egy lap kikeresésére, a kijátszását pedig elég addigra halasztani, amikor már mindent megcsináltunk a körben, amit szeretünk volna. Extrém esetekben még időt is tudunk vele nyerni; az ellenfél a mi körünkben akarta használni pár lapját, de erről kénytelen lemondani, ráadásul még a megoldást is kikéressük.

**Asylux (7):** Vicces figura, aki körönként *Asylux átkát* lövöldözget. Ráadásul jelzőket pa-

kolgat, amiket igen nehéz levakarni a lényről. *Bűvös erdőben* nagyon gonosz tud lenni; pár jelzőt kioszt és már szinte vége is van a játéknak. A hátránya nem túl zavaró, csak akkor okozhat problémát, ha behúzzunk még egy *Asyluxot*, mert ha lerakjuk a másodikat is, akkor duplán sebződünk minden átokjelző után.

**Asztrálzúzó csáp (7):** A mostanában nem nagyon emberkedő galetkik kaptak néhány igen kellemes lapot. Tulajdonképpen eddig sem elsősorban a lények zavarták a galetkiket, de most már bebiztosítottnak tekinthető a lényektől való védelem. Egész korrekt áron leszedi jó eséllyel az ellenfél összes lényét az *Asztrálzúzó csáp*.

**Galetki sebész (7):** Egy másik galetki tápoló. Ez is egyértelműen csak a galetkik mellé jó, ott viszont kitűnő védekező lap (kár, hogy a galetkik remekül megvédik egymást, viszont körülményes nyerni velük). A testrészeljzők miatt egy lényünket kétszer is le kell majd szedni, ráadásul a legerősebb leszedést a *Csáp istenséget* is bezavarja a jelzők büntetése. Ha *Birtoklással* játszunk akkor a sebészt párszor visszavéve tele-rakhatjuk annyi jelzővel a lényeinket, hogy már tényleg levakarhatatlanok lesznek.

**Illúzióharcosok (7):** Kijátszási feltétele könnyedén teljesíthető, hisz a legtöbb pakliban van lény. Nyilván olyan pakliban érdemes használni, amiben sokkal játszunk, így elég valószínű hogy nem fog a kezünkben rohadni. Persze nem akkor kell kijátszani, amikor egy fűrkész ücsörög bent, hanem amikor valami igazán ke-



gyetlen dolog tartózkodik az őrposztban (pl. *Árnyéksárkány*, *Tündérsárkány* stb.). Ez igen optimális Kragoru pakliba, ott még lapleszedésként is tudjuk használni a jelzőcskéinket.

**Kémsárkány (8):** A Kragoru (és sárkány) pakli újabb üdvöskéje. Gyakorlatilag négyért ötöt üt, ami annyira még nem jó, de a képességeivel alaposan megkönnyíthetjük a dolgunkat. A felső két lapból jó eséllyel találunk olyat, amivel per pillanat nem tudja megoldani a helyzetet (pl. az ütlegelő *Kémsárkányt*).

**Kismassza (7):** Gonoszkodó lényeink optimális védelmezője lehet a *Kismassza*. Ha sikerül elszaporítanunk (ami azért nem olyan örült nehéz feladat), akkor bebiztosítva érezhetjük a lényeinket. Gyakorlatban legtöbbször úgy néz ki, hogy ezt rögtön leszedik, és már el is buktuk a lényeink védelmét. Persze ha tele van az asztalunk olyan lényvel, amik zavarók az ellenfél számára, akkor könnyen a győzelmet jelentheti az, hogy a *Kismassza*k elég időt nyernek nekünk a győzelemhez.

**Mentális enyészet (8):** Szép lassan minden színnek lesz egy-két, többé-kevésbé használható countere. Igaz, a *Mentális enyészet* nem üti meg a csúcskategóriát, viszont rossznak sem nevezhető. Az egyes idézési költség igen kecsegtetően hangzik, ráadásul kis szerencsével a hátránya egyáltalán nem érvényesül. Sajnos az is előfordulhat, hogy pont e miatt a hátrány miatt bukunk meccset. Ha esetleg hagyományosan nem is, korlátozottabb versenykörnyezetben minden-

képpen sokszor használt lap lesz.

**Pszí-mester (9):** Nagyon jó side lap, de akár alapból is érdemes lehet vele játszani. Legoptimálisabban galetki pakliban működik, de minden kiterülősebb pakliban érdemes lehet használni párat. Sok, nagyon erős lapot leszed, ráadásul ha fennmarad egy kis ideig, és két-három lapot is megold, akkor már rendkívül hasznos volt. Búcsút inthetünk az *Ósi béklyónak*, *Villámhárítónak*, *A tiltott könyvnek*, *Arany gugyolának*, csak hogy néhányat említsék azok közül a spoilerek közül, amiket megold a *Pszí-mester*.

**Rúnacsáp (7):** Végezetül egy újabb galetkis lap. Kellemes testrészt, nagyon nehéz megakadályozni, ráadásul igen kedvező áron lop el egy lapot. Birtoklással ezt is lehet kombózni, akkor „mindössze” körönként leszedünk egy lapot.

**Sagarothi ballada (7):** Roppant kreatív lap, majdnem ugyanazt tudja mint a *Mandulanektár (új)*. A színén kívül figyelemre méltó különbség még az idézési költsége. Sajnos négy varázspont már egy kicsit drágácskának bizonyult, bár ez előnyös is lehet, ha *Lassan járj*al játszunk. További különbség az, hogy ennél a lapnál nem kell eldobni a kezünkből lapokat, de csak +1/+1-es jelzőket oszthatunk vele, nem izmok, sajnos azokból is csak X-et. A *Mandulanektár (új)* pedig leginkább az izmok miatt volt igazán jó (pl. *Gakkal*, *Akmalal*). Kérdéses, hogy mennyire éri meg egy két varázsponttal drágább lapot használni, ami kb. hasonló dolgokat csinál.

**Yekashi keselyű (5):** Lerepül, ütöget, gyógyulgat. Tökéletes lap frissen bontotton.

Baross Ferenc

# Legendák Völgye™



## Gyakorisági lista

A bátorság dala	r	n	Féregmester	-	n	Nevelő	r	n
A bölcsesség dala	a	n	Galetki sebész	P	g	Nyolcadik csapás	a	g
A csábítás dala	e	n	Ghallai faló	t	g	Obszidián lepel	a	r
A csontkupola ura	l	n	Gigantikus lovas	l	n	Orgling búzisten	Mu	r
A felhők asszonya	a	r	Goblin berzerker	Ti	g	Orgling szagvarázs	Mu	n
A fémek mestere	t	n	Goblin logisztikus	Ti	g	Orrfacsaró bűz	Mu	n
A gyengék összefogása	f	g	Gyorskezü Trix	Má	r	Óshangya inkvizitor	s	n
A halál dala	l	n	Hegymélyi drakón	To	r	Óshangya kamikazé	s	r
A lélek súlya	a	n	Héteoszix, a sógólem	Má	n	Óshangya messiás	s	n
A mindentudó	-	u	Hiei ellentámadása	r	r	Owooti cselszövés	s	r
A pénz dala	f	n	Hiei	r	r	Oxata	Mu	g
A sárkány születése	l	r	Hozsi	r	g	Öreg vazallus	Ti	g
A vér dala	d	r	Höre	To	g	Örjüngő földicápa	Mu	r
A verekedők szétválasztása	r	n	Illúzióharcosok	e	r	Panatan csillapítás	r	r
A Viharisten jele	f	g	Jégféreg	l	n	Pszí-mester	P	n
Agytűrkészés	e	g	Kémsárkány	e	r	Quwarg dögevény	d	r
Anti-mágikus megszakítás	t	r	Kétségbeesett lépés	a	g	Quwarg örömlány	d	r
Árnyékgyilkos	To	r	Kétszer kettő	t	r	Rhakt markában	a	g
Árnyéksólyom	l	g	Khrak behemót	t	r	Robbanó birkák	l	g
Asnomad	d	r	Kilenctagú maszkos banda	l	u	Rohamozó faroktüske	Ti	g
Asylux	e	r	Kisebb kincsfutár	Má	n	Rúnacsáp	P	r
Asztráizúzó csáp	P	n	Kisértés	l	n	Sagarothi árnyékfaló	l	g
Az erdő dala	s	n	Kismassza	e	n	Sagarothi ballada	e	r
Az időrabló pálcája	a	n	Komponenspuffancs	f	n	Sajbi	B	n
Az örület dala	c	r	Korrupit árnykufár	l	n	Semleges csatamező	-	r
Az óshangyák istene	-	n	Kozmikus örvény	a	r	Sirrabló	l	r
Az ósmágus	f	r	Legendák Völgye	-	n	Sommerthaug átka	c	r
B. Jagumir	-	r	Lelketlen parancsnok	To	n	Szellembéklyó	a	g
Bábmester	f	r	Lestínoh, a teknős legenda	s	r	Szélsikló	r	g
Békés izoláció	s	r	Lhoal'zetan	Mu	r	Sziturena	Ti	r
Bitlandi fivér	To	r	Magiszter	To	g	Szkritter lidérclord	Mu	n
Bobó, a tőzegelementál	Má	r	Manapoid főfelügyelő	Má	g	Szmoggyer	l	r
Bodom fiai	c	r	Mangorn manafaló	f	g	Szöke Martin	t	r
Catherine férgel	a	r	Mardakor bölcs	r	u	Thrax halálcsapás	l	r
Chara-din csele	c	r	Médeni Berta	B	g	Thu'zad utazása	r	r
Cibáló magszim	s	g	Mentális enyészet	e	r	Torqan, a púpos	Mu	n
Csontamulett	a	r	Metamorfózis	c	g	Totenhat, a féreg	d	r
Dexter, a quwargkutató	d	r	Minotaurusz herceg	t	g	Tündérsárkány	a	r
Dicekvó teknős	s	g	Nagyobb cafatrobantás	l	g	Tyrxacoti	Mu	g
Döngnyúzó	To	r	Nederothi árnymágia	l	n	Vermiteus	To	n
Dranadáni kötőró	t	n	Nerub behemót	s	n	X 1, a xenomorf	Mu	g
Ébredés	r	g	Nerub csendvarázs	s	n	Yekashi keselyű	e	g
Elmeszívás	f	u	Nerub féregember	s	r			
Eltörlés	a	r	Nerub király	s	r			
Energiapréselés	Má	g	Nerub kórokozó	s	g			
Fekete féreg	l	g	Nerub kőskorpió	s	g			
Felföldi árnylepké	l	g	Nerub méregszámán	s	r			
Felhízott manavortex	Má	n	Nerub sziklaharcos	s	g			

b – Bufa  
c – Chara-din  
d – Dornodon  
e – Elenios  
f – Fairlight  
l – Leah  
r – Raia  
rh – Rhatt  
s – Sharan  
t – Tharr  
- – színtelen

B – Bárd  
K – Katona  
Má – Mágus  
Mu – Mutáns  
P – Pszionicista  
Ti – Tisztogató  
To – Tolvaj  
Tu – Tudós  
H – Halhatatlan  
\* – klán nélküli

g – gyakori  
n – nem gyakori  
r – ritka

# NATALOM KARTYAI

## VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.  
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán  
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.  
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.  
DEBRECEN – Káosszellegvár, Vár u. 10.  
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.  
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).  
EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.  
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Booskai u. 1.  
ERDŐKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.  
FONYÓD – Ady E. u. 25.  
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,  
Török Ignác u. 1.  
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany  
Janos u. 13.  
HÓDMÉZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hótdó  
u. 77.  
KAPOSVÁR – Árkád u. 2.  
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.  
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,  
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,  
a Szinvapark 2. emeletén  
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékbolt,  
Rozgonyi u. 4.  
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeftű u.  
75.  
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,  
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.  
PÉCS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékbolt  
SOMOGYSZOB – Klubok Háza, Rákóczi u. 2..  
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.  
SZARVAS – Longyel-palota. A központi  
buszmegállótól 100 méterre a városközpont  
felé, a lámpás kereszteződés sarkán  
található a Turul mozi előtt.  
SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.  
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák  
Bolt, Távirda u. 2/a.  
SZELLEMLÓVÁS – Budapest, 1067. Szondi u.  
18/a.  
SZENTES – Deákpince,  
Kossuth u. 8.  
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,  
Táncosics M. u. 5-7.  
SZÖREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.  
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,  
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.  
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 versenyét, ahol 100 Ft-os  
kedvezmény jár.

### FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő  
helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerleli 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-Kispestől.  
Áchim András utcánál vagy a Hunyadi  
térnél kell leszállni.

# ÚJ VERSENYEK

## JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 18., 9.30.

**Helyszín:** O+A Plusz.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3  
csomag Legendák völgyéből.

**Nevezési díj:** 3200, tagoknak 3100 Ft.

**Díjak:** Legendák völgye és Régmúlt paklik, ult-  
raritika.

**Érdeklődni lehet:** Vass Attila, hkk@omegap-  
lusz.hu, 30-206-9004.

### KOROK HARCA

**Időpont:** június 18.

**Helyszín:** Szőreg.

**Szabályok:** Vagy csak TF-es vagy csak □-v  
paklival lehet játszani.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Régmúlt paklik, ultraritika lap.

**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, aler-  
gia@freemail.hu, 70-627-0438.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 18., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3  
csomag Legendák Völgyéből.

**Nevezési díj:** 3200 Ft. A versenyen csak amat-  
őrök indulhatnak.

**Díjak:** Legendák Völgye paklik és ultraritika lap.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abyss klub,  
www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu,  
342-3870.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 24., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** New Ork.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft. A versenyen csak amat-  
őr játékosok indulhatnak.

**Díjak:** Legendák völgye paklik és ultraritika.

**Érdeklődni lehet:** Lampért Csaba, 20-446-  
7747.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 24., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3  
csomag Legendák völgyéből.

**Nevezési díj:** 3000 Ft.

**Díjak:** Legendák völgye paklik és ultraritika.

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

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 24., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen – McDonalds.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3  
csomag Legendák völgyéből.

**Nevezési díj:** 3200 Ft.

**Díjak:** Legendák völgye paklik és ultraritika.

**Érdeklődni lehet:** Tuska Gábor, 20-977-8788.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 24., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3  
csomag Legendák völgyéből.

**Nevezési díj:** 3100, tagoknak 2800 Ft. Csak  
fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

**Díjak:** Legendák völgye és ultraritika.

**Érdeklődni lehet:** Varga István Krisztián, vi-  
pi-fu@nexus.hu, 30-600-9151.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 24., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3  
csomag Legendák Völgyéből.

**Nevezési díj:** 3200 Ft.

**Díjak:** Legendák Völgye paklik és ultraritika.

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

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 24., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3  
csomag Legendák Völgyéből.

**Nevezési díj:** 3200 Ft.

**Díjak:** Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ult-  
raritika lap.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abyss klub,  
www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu,  
342-3870.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 25., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3  
csomag Legendák Völgyéből.

**Nevezési díj:** 2500 Ft.

**Díjak:** Legendák völgye paklik, ultraritika.

**Érdeklődni lehet:** Adám Norbert, 70-618-  
7787.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** június 25., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Erdőkertes.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Legendák völgye paklik, ultraritika.

**Érdeklődni lehet:** Csik János, szonar@fre-  
email.hu, 70-570-2947.

## ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** július 1., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft, lányoknak ingyenes.

**Díjak:** Legendák völgye paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Keresztúrszky János, kero-ooo@freemail.hu, 70-538-1069.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 1., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Már lehet használni a Legendák Völgye lapjait is.

**Nevezési díj:** 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.

**Díjak:** Legendák Völgye paklik és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Abbas Krisztián, 321-1313.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 1., 10 óra, nevezés 9.30-tól.

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Legendák Völgye paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Tímár Károly, stpa-pa@gmail.com, 06-70-253-7891.

## ISTENI HATALOM

**Időpont:** július 2., 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Sziget.

**Szabályok:** Istenek háborúja + Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Legendák Völgye paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, alogia@freemail.hu, 70-627-0438.

## EGYEDI VERSENY

**Időpont:** július 15., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen - McDonalds.

**Szabályok:** A pakliban csak gyakori, nem gyakori és kis kiegészítő lapok használhatóak. Tiltottak a hatalom korlátozásán és hagyományos versenyen tiltott lapok.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Legendák völgye paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Tuska Gábor, 20-977-8788.

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** július 1., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Már lehet használni a Legendák Völgye lapjait is.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abyss Klub,

# 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, Idegösszeomlás, 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, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** július 8., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lény. Ettől eltekintve a hagyományos verseny szabályai érvényesek. A versenyen már lehet használni a Legendák Völgye lapjait is.

**Nevezési díj:** 600 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

**Díjak:** Legendák Völgye paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abyss Klub, www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

## PÁROS VERSENY

**Időpont:** július 15., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Páros verseny. Már lehet használni a Legendák Völgye lapjait is.

**Nevezési díj:** 1600 Ft/pár.

**Díjak:** Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abyss Klub, www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

**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 lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Őrjögő szílmill.* Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

**TÜLÉLŐK CSATÁJA:** Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rúvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a egyes kiegészítő ŐV 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 szín korlát érvényes.

**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, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

**A MÁGIA MÉLTÓSÁGA:** Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idézési költsége kettőnél kevesebb, és azokat a vegyes idézési költségű lapokat, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége 2-et és X-et tartalmaz.

# XXV. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden TF, ŐV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.  
Időpont: 2006. június 17. (szombat) 9.00-17.00-ig.  
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rózsnyai u. 3.  
Kellemes szórakozást kívánunk!

## XXV. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, küszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezésre kerül a XXV. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden, a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkeresnek és tájékoztatnak a pontos részletekről.

## XIII. TERON HEGYI OLIMPIA

Minden csápokkal, karmokkal, fogakkal és farkakkal rendelkező bátor galetki számára ismét lehetőség nyílik a megmérettetésre. Mágusok, tudósok, íjászok, katonák, lehelők mind bizonyíthatják, hogy ők a legjobbak. A részleteket a helytartói hivatal aulájában kirakott plakátokról, és a helytartói küldöncöktől lehet megtudni.

### XXV. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### XIII. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Árverés

Egyedi TF-es és ŐV-s tárgyak találnak gazdára nihetetlen áron.

### Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

### Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

### Csataszimulátor

Veszély nélkül tesztelheted a TF-es karakteredet szinte minden szörny és kalandozó ellen.

### Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

### Találkozók

Élőben találkozhatasz játékostársaidal és a játévezetőkkel.

### Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

### Meglepetés

## Megmenthetem-e a galetkimet a Csáp-istenségtől egy testrészem feláldozásával?

Igen, bármennyire is meglepő ez egyes játékosok számára. Az AK53 Kérdezz-felelek rovatában leírtuk, hogy a testrészek használata reakció hatás, így megmentheti a galetkit az *Apokalipszistól*. Pontosan ugyanez a helyzet a *Csáp-istenség*nél is. Sokan amiatt értelmezik félre, hogy a *Csáp-istenség* először leszedi a lapra tett lapokat és jelzőket, majd csak utána a többi lapot. Azonban ez is úgy működik, hogy először megnézem a lap hatását: leszedné a galetkit? Igen, ezért reagálhatok rá testrésszel, a reakciók pedig még a lap létrejötte előtt történnek. Persze, ha egy galetkin több testrészt is van, egy feláldozásával megmenthetem magát a galetkit, de a *Csáp-istenség* attól még leszedi a töb-



bi testrészt a galetkiről, mint ahogy a többi testrészt nélküli galetkimet is.

## Használhatom-e Az ünnep nyugalmát a Csáp-istenség ellen?

Természetesen, hiszen a *Csáp-istenség* kijátszása egy olyan hatás használata is egyben, ami miatt egy vagy több lapom a gyűjtőbe kerülne. Ilyenkor a *Csáp-istenség* lapleszedő képessége nem jön létre, emiatt 0/0-s lesz, és egyből meghal.

## Hogyan működik páros játékon az Augur?

Ez függ attól, hogy milyen páros szabályt alkalmazunk. A versenyeken használt közös EP, külön öröszot esetében bárki sebződik a párból, *Augur* magára vállalhatja, viszont a lények közül csak az egyik játé-

kosét mentheti meg, azét, aki a gazdája.

## Visszahozhatom-e a Xenomorf királynővel a Xenomorf keltetőfészket?

Igen. A királynő minden xenó lapot visszarak, és a keltetőfészkeknek is xenó az altípusa. Ugyanígy az egyik keltetőfészkekkel aktiválhatom a következőt, mivel a keltetőfészkek is xenó lapot aktivál.

## Egyéb:

- ▲ A *Motyogórem* élőholtinak számít, akárcsak a többi motyogó.
- ▲ Páros versenyekért a májusban lezajlott beholderes versenytől kezdődően jár HSZ pont.
- ▲ Minden szabály vagy változás, amit a *Zarknod börtönéről* korábban írtunk, érvényes a *Zarknod bilincse*re is.



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Baross Ferenc paklija:

- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 A gyenge ereje
- 3 Ősi béklyó
- 3 Manafonál
- 3 Méonech fürkész
- 3 Halászat
- 3 Orzag bilincse (új)
- 2 Kétágú villám (új)
- 1 A mógokok törvénye
- 3 Apró kívánság
- 1 Hadicsel
- 1 Felnövekvő nemzedék
- 3 Vészkijárat
- 3 Nuk uzsorája
- 2 Szinaptikus kapcsolódás
- 1 Illúziócsapda
- 3 Diána kívánsága
- 2 Chosuga
- 2 Tudatcsapás
- 1 Legendás sárkány

## Kiegészítő pakli:

- 3 Fekete lyuk
- 3 Pihenő
- 3 Ősereg Dorka
- 3 Sziklarepezs (új)
- 1 T. Vlagyimir (új)
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Mentális robbanás
- 1 Chosuga
- 2 Ellenvarázslat (új)
- 3 Tleikan áruló

## Panyik Zoltán paklija:

- Követő: Kyorg ősmágus
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Ősi béklyó
- 3 Manafonál
- 3 Méonech fürkész
- 2 Halászat
- 1 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 A hatalom szava
- 3 Chara-din óhaja
- 2 Tiltott könyv
- 2 Troglodita törzsfőnök (új)
- 2 Csáp-istenség
- 2 Xenó királynő
- 1 Felnövekvő nemzedék
- 3 Apró kívánság
- 3 Arany gugyola
- 3 A rend ereje
- 2 Rhatt forgószele
- 3 Corlan

## Kiegészítő pakli:

- 1 Troglodita törzsfőnök (új)
- 3 Ősereg Dorka
- 3 Fekete lyuk
- 3 Felszabadító kacagás
- 1 Rhatt forgószele
- 1 Csáp-istenség
- 1 Kvazársárkány (új)
- 2 Rhatt papja
- 3 Pihenő
- 3 Impulzus
- 2 Sziklarepezs (új)
- 1 Halászat
- 1 Xenó királynő

## PÁROS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét május 20-án rendeztük, 17 profi és 23 amatőr pár, vagyis 80 versenyző részvételével. A profik között a legnépszerűbb a kontroll volt, *Manafonállal* vagy anélkül, ezt persze többféle módon össze lehetett rakni. Láttunk még *Bűvös erdő* paklikat óriásokkal illetve *Halhatatlanok nagymesterével*, *Zarknod börtöne* és *bilincse* paklikat, tárgyas, blokkoló és mentor összeállításokat. A páros verseny különleges hangulata most sem hiányzott, hosszas megbeszélések, taktikázások, a counterek számolgotása jellemezték a játékot, de nem hiányoztak a meccs utáni értékelések sem: ki, mikor, mit csinálhatott volna jobban.

A profiknál a küzdelmet a Baross Ferenc – Panyik Zoltán páros nyerte, a második a Báder Mátyás – Vaczó András kettős lett, a harmadik Szabó Csaba és Rémm András kontroll paklikkal, a negyedik pedig Kahn Evarth és Simon Dániel Bűvös erdőkkel.

Az amatőröknél a Tóth András – Drenkovics Attila kettős diadalmaskodott kontrollokkal, a második helyen Nagy Krisztián és Takács Márton, a harmadikon Vámos Csaba és Sziládi Balázs bűbáj-kontroll összeállítással, a negyedik helyen pedig Márki Róbert és Veress Péter végzett.

Mindenkit várunk versenyein!

Makó Balázs

## ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Csernus Dávid és Gábor 3 *Bűvös erdő* mellett a második körben *Orzag managömbjével* örvendeztette meg az ellenfeleket.
- A Nagy-Takács páros a negyedik körre két követő leszedése mellett 119 ÉP-ben volt, és ugyanekkorra egy 38/37-es *Deegót* is „készítettek”.
- A Báder-Vaczó kontra Baross-Panyik meccsen egy *Az igazság pillanatára (új)* 13 reakció roppent el, de még maradt azért a játékosoknál „tartalék”.



**Báder Mátvás  
paklija:**

Szabálylap:  
Ősi bölcsesség  
1 Majd legközelebb  
3 A feledés korszaka  
2 Asztrális hullám  
3 Áldozat az ősi isteneknek  
3 A káosz hangjai  
1 Manasajtolás  
3 Fairlight trükkje (új)  
1 Thauglonden  
2 Csáp-istenség  
3 Uwalla (új)  
3 Solisar aurája  
3 A hatalom szava  
3 Ewgbert megszakítása  
3 Zu'lit kísérlete  
3 Az erős ereje  
3 A gyenge ereje  
3 Manacsapda  
2 Hadicsel

**Vaczó András  
paklija:**

1 Manasajtolás  
1 Thauglonden  
2 Asztrális hullám  
2 Csáp-istenség  
3 Áldozat az ősi isteneknek  
3 Fairlight trükkje (új)  
3 A káosz hangjai  
3 A feledés korszaka  
3 Uwalla (új)  
3 Majd legközelebb  
3 Manacsapda  
3 Solisar aurája  
3 Zu'lit kísérlete  
3 A hatalom szava  
3 Ewgbert megszakítása  
3 Az erős ereje  
3 A gyenge ereje

**Nagy Krisztián  
paklija:**

Követő: Az anarchia avatárja  
2 Zoregblum professzor  
3 Méonech fürkész  
2 Kamazunga Lopotomos  
3 Illúziócsáp  
3 Nyálkás ormány  
3 Csáphegy  
3 Rafinált boltos  
2 Mechanikus végtag  
2 Végzetes csáp  
3 Gümöfejú Ottó  
3 Ósök Városa  
3 Megsemmisítő lehelet  
3 Deego  
2 Transformáló szív  
3 Energiatranszformáló csáp  
3 Chosuga  
1 Varázslatos Mirella  
3 Csáp-entitás  
1 Lélekszívó csáp

**Takács Márton  
paklija:**

Követő: Manafamiliáris  
3 Chosuga  
3 Méonech fürkész  
1 Kővéáltoztató csáp  
2 Deego  
2 Végzetes csáp  
2 Csáphegy  
3 Energiatranszformáló csáp  
3 Gümöfejú Ottó  
3 Rafinált boltos  
1 Varázslatos Mirella  
3 Mechanikus végtag  
3 Illúziócsáp  
2 Ósök Városa  
2 Kamazunga Lopotomos  
3 Nyálkás ormány  
3 Megsemmisítő lehelet  
3 Transformáló szív  
2 Csáp-entitás  
2 Zoregblum professzor

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

### A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42000 Ft pénzdíj a profiknál!  
3 gyűjtődoboz Legendák Völgye az amatőr kategóriában!  
Az 5. helyezettet is kap pénzdíjat!

**Időpont:** július 22., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Wekerlei Boccia Klub, 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

**Szabályok:** Hagyományos verseny, ahol már lehet használni a Legendák Völgye lapjait.

**Tiltott lapok:** *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Babn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszí szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.*

**Nevezési díj:** 600 Ft (tagoknak 500).

**Díjak:** Legendák Völgye paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

I. díj: 18 000 Ft, II. díj: 12 000 Ft, III. díj: 6 000 Ft, IV. díj: 4 000 Ft, V. díj: 2 000 Ft.

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

**Amatőr profi kategória:** VÁLTOZÁS! A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben **ÖT**, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. **A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont.** A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg **a bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.** A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.



# Holdfény Fantasy & Játék



UPPERDECK  
ENTERTAINMENT

Bemutatójátékok

Liga napok

Versények

Minden héten

120 m<sup>2</sup>-en

Több ezer egyéni kártyalapok



1075 Budapest, Wesselényi u. 10.

Tel./fax: 06-1-343-0730

e-mail: [hldfeny@axelero.hu](mailto:hldfeny@axelero.hu)

web: [www.holdfenyteam.hu](http://www.holdfenyteam.hu)



Ultra•PRO<sup>®</sup>



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

**HÉTK** laponként, a legolcsóbban, a legtöbbet!

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

Hétvégeente verseny,  
sok nyereménnyel.\*

BUDAPEST, VII.

CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

Tel : 342-3870  
[www.abyss-klub.hu](http://www.abyss-klub.hu)

\* Kivéve minden hónap 3. hétvégéjét

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2006. július 16.



Áprilisi feladványunk nem sikerült tökéletesre, talán ennek is köszönhető, hogy kevesen küldték be, azok közül is csak egyet tudtunk elfogadni. Nézzük mi is lett volna a megoldás:

1. Első lépésként *Urgod csapásával (új)* lelövöm az ellenfél *Visszafejlődését (új)*, hogy zavartalanul tudjak kihozni lényeket. Erre nem használhatja az ellenfél a *Tükörpajzsot (új)*, hiszen ez nem egy célpontra kijátszott sebző varázslat, hanem egy célpontra kijátszott lapleszedés, melynek mellékterméke a sebzés, valamint a *Jádesárkány (új)* őrző képessége alól is mentesül. Az ellenfél sebződik 2 ÉP-t, amiért én a szabálylap miatt kapok 1 VP-t. (-3 +1 = 14 VP, ellenfél: -2 = 10 ÉP)
2. Ezután leszedem az *Ósi ellentéttel (új)* az ellenfél *Jádesárkányát (új)* úgy, hogy semmizem neki a gyűjtőmből az előzőleg kijátszott saját *Urgod csapásmat (új)*. (-2 = 12 VP)
3. Lehozom a *Jádesárkányt (új)* élet nélkül, és a *Kvazársárkányt (új)*. (-3 -4 = 5 VP)
4. Lejön a *Trükkmester (új)*, aktíválom 3 ÉP áldozásával, az ellenfél kap egy varázspontot a szabálylapom miatt. (-2 = 3 VP)
5. A *Trükkmesterrel (új)* elveszem az ellenfél öt varázspontját. (-3 = 0 VP)
6. A *Kvazársárkánnyal (új)* lövök az ellenfélbe, a sárkány nem sebződik a *Jádesárkány (új)* képessége miatt, én viszont kapok 1 VP-t a szabálylap miatt. Így végtelent tudok sebezni. Ehhez azonban kellene

még egy varázspont, hogy a kombó beinduljon.

A rendelkezésre álló 16 varázspontból az egyetlen lehetséges megoldás, ha az ötödik lépésben nem varázspontot veszek el, hanem lapot dobatok. Ha szerencsém van, az ellenfél eldobja A sors fitorát (új), vagy megakadályozza velem a dobást. Ekkor, még ha a *Kvazársárkány (új)* első lövését *Tükörpajzsosza (új)* is az ellenfél, marad még egy varázspontom az újabb lövésre, és mivel az én *Jádesárkányom (új)* miatt a *Tükörpajzs (új)* nem sebez rajtam, 1 ÉP-vel túlélem a csatát. Ha nem dobja el A sors fitorát (új), és nem is lövi el a *Trükkmesterre (új)*, akkor a feladvány megoldhatatlan.

**Szerencsés nyertesünk:** Schneider Gergely Tiszalúcról, aki részletesen elemezte a megoldásában a helyzetet. Nyereménye három csomag Régmúlt. Gratulálunk!

**Új feladványunk:** Neked 20 életpontod és 13 varázspontod, az ellenfelednek 20 életpontja és 20 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:**  
2006. július 16.

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

**Beholder Kft.,**  
1680 Budapest Pf. 134

Megfejtéseket e-mailben is elfogadunk, de kizárólag a „feladvány” subjecttel érkezőket.

Az e-mailben csak a megoldás legyen, az abban feltett kérdésekre nem tudunk válaszolni.

#### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Nerub király (S)
- Illúzióharcosok (E)
- Robbanó birkák (L)
- Nerub csendvarázs (S)
- Nerub méragsámán (S)
- A lélek súlya (Rh)
- Metamorfózis (C)

#### A GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAPOK:

- Nerub kórokozó (S)
- Nerub behemót (S)
- Nerub féregember (S)
- Nerub sziklaharcos (S)

#### A PAKLI:

- 20 db Chara-din fattya (új) (C)

#### ELLENFELED KÖVETŐJE ÉS SZABÁLYLAPJA:

- Bűvös erdő (-)
- A mindentudó (-)

#### ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Bodom fiai (C)
- Szőke Martin (T)
- Vermiteus (D)

#### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A sárkány születése (L)

*Bodom fiai* és *Szőke Martin* az őrszobában van. *Vermiteus* passzívan a tartalékban.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 20 ÉP, 20 VP, 0 SZK

Ellenfeled  
szabálylapja



Ellenfeled  
követője



Ellenfeled  
kézben levő  
lapja



Ellenfeled  
öröszija



Ellenfeled  
tartalekja



A paklid



# A TE ÁLLÁSOD: 20 ÉP, 13 VP, 0 SZK

## A gyűjítőben levő lapok

**Nerub szifaliharos**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Nerub: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Nerub feregember**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Nerub: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Nerub behemót**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Nerub: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Nerub korokozó**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Nerub: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Nerub szeméztarvasz**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Nerub: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Robbanó birkák**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Robbanó birkák: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Illuzióharosok**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Illuzióharosok: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Nerub király**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Nerub király: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Memoratórus**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Memoratórus: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Alek szütya**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Alek szütya: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

**Nerub megégszaman**

**szórnál** **nyerül** **Szörny**

Nerub megégszaman: X mennyi alábbi...  
Szörny: X mennyi alábbi...  
Nyerül: X mennyi alábbi...

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2006. JÚLIUS 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, tíz kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnek 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 LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a [www.beholder.hu](http://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 megírhatsz a rendelésedet a [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu) címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

### 3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj pontosan, mert ha kevesebb 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 + **650 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 beválthatod ajándékokra!

Az akció feltételei:

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

Ósók Városa VII.	15	150	1450
Káoszkatlan	10	100	990
Rhätt Fénykora	10	100	990
Régmúlt	10	100	990
Kezdőcsomag	6	30	500

#### HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés torya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Buja őzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	29	290

#### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltételt 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 (FI)	3 vagy több könyv (FI)
<b>BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódit az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódit az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Menyei tűz I.	16	160	1520	1360
Menyei tűz II.	16	160	1520	1360
A kóosz ura I.	14	140	1330	1190
A kóosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

<b>BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK</b>				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Hálaös örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás útja	13	130	1240	1110
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Menyörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A becsvágy hálójában	23	230	2180	1950

<b>BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI</b>				
Veszélyes játszma	16	120	1520	1200
Kegyetlen eskü	19	150	1810	1430
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	23	180	2190	1730
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950

<b>BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Keserű emlékek	10	45	890	450
Nigel D. Findley: Az elvesztett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jóslat	10	50	990	500

<b>BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>				
Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény		120		
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)		250		
Pokoli balhé	15	150	1430	1280
Éjféli	22	220	2090	1870

<b>BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV</b>				
Középföldé kincsei		50	990	800

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
<b>BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki úzi a vadaszt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játzsma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válasz meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárpótlás	19	190	1810	1620

<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750

<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>				
Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kibervek	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550

<b>BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttövis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
A Kalmárféjedelem titka (2. kiadás).	23	230	2180	1950
Törött korona	15	110	1140	1130
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könnye	16	120	1520	1200

<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabcsújt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sébes Jimmy	19	190	1810	1620

<b>Árnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstsolyom Karma	17	170	1620	1450
A róvakirály	20	200	1900	1700
A számozott visszatér	22	220	2090	1870

<b>BEHOLDER KIADÓ – TULÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK</b>				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

<b>BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK</b>				
Philip Kerr: Vakmerő terv	10	50	990	500
Chris Stewart: Légicsapás	10	50	990	500
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	12	60	1140	600
Robert Crais: Rézmálmok városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

<b>BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE</b>				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI</b>				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszma	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040

<b>BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A számuított herceg I.	20	200	1900	1700
A számuított herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

<b>BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI</b>				
Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejevadász	17	170	1620	1450

<b>BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI</b>				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870

<b>BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE</b>				
Vér a véreből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty	18	180	1710	1530

<b>BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE</b>				
A Rúvel hegyi legenda (Álomfőző sorozat)	25	250	2380	2130

<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
Stanislaw Lem: Béke a Földön	4		1230	1100

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

<b>A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:</b>				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Anne Rice: Memnoch a sátán	8		2840	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtolvaj meséje	8		2840	2550
Tad Williams: Másvilág – A kék tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A kék tűz folyója II.	6		1890	1690

<b>SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN</b>				
Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590

<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		890	890
A fekete egy	2		690	690

<b>CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Roland Morgan: Mestervízsga	4		1130	1010

<b>GOBLIN KIADÓ</b>				
Árnyfal	4		1130	1010
A hipertér vándorai	4		1230	1100

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>KALANDOR KIADÓ</b>				
Szélesi Sándor: Vadászok vadászsa	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690

<b>RPG.HU KIADÓ</b>				
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4		1400	1300

<b>DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Danksy: Lassombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhája (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szláncok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmeisterek (Vampire)	6		1700	1520

Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petruca:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szetita (Vampire)	6		1800	1600
David Nial Wilson:				
Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley:				
Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark:				
Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis:				
Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Tim Waggoner:				
Középkor: Gangrel (Vampire)	6		1890	1690
Philippe Boule: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Papok tébolya (Vampire)	6		1800	1610
Greg Stolze: Ha márdos az éhség (Vampire)	6		1900	1700
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350



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)
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440	Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Roland Green: Őnfejú lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520	Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekovács (Dragonlance)	8		1990	1780	Scott Ciencin: Armysvölgy	6		1800	1600
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780	Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600	Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610	James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610	Troy Denning: Túzpróba	6		1800	1610
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tavaszi hajnal sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tél éj sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Richard Lee Byers: Hanyatás	6		1800	1600
Margaret Weis és Tracy Hickman: Az őszi alkony sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Nancy Varian Berberick: Viharpenge (Dragonlance)	6		1890	1690	Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Michael Williams: Menyét szerencséje (Dragonlance)	6		1900	1700	Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Richard A. Knaak: Kaz, a minotaurusz (Dragonlance)	8		1890	1690	Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440	Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100	Peter S. Beagle: A fogadós éneke	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180	Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600	László Zoltán: Nagate	6		1900	1700
Elanie Cunningham: Arnyelf	4		1320	1180	Fritz Leiber: Ejasszonyok	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270	Gene Wolfe: A kinyallató árnya	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440	George R. R. Martin: Kóbor Lovag képregény	8		2800	2510
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520	Michael Moorcock: Az örökkévaló bajnok	8		1890	1690
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520	<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690	Shilmista árnyai	4		1040	930
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600	Ejmaszkok	4		1040	930
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610	Az elesett erőd	4		1130	1010
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600	A kőosz átka	4		1130	1010
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100	<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600	Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690	D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690	D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520	A hit védelmezői	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600	Álmokban szóló	4		1420	1270
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600	Vér és varázs	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Ezüst erek	6		1800	1610	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A félszerzet ékköve	6		1800	1610	A vadon mesterei	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A boszorkánykirály ígérete	6		1700	1890	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	10		3320	2970
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100	Faerûn szörnyei	15		4550	4070
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100	Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4270	3920
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180	Mesélők könyve (Vampire)	20		5600	5000
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180	Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610	Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520	Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440	Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520	New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610	Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270	Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Arnyak hőse	6		1600	1440	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600	Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610	Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600	Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600	Gyűrük Ura szerepjáték	25		7590	6990
David Gemmel: Legedás Druss első krónikája	6		1800	1600	Gyűrük Ura szerepjáték kiegészítő:				
David Gemmel: A tél harcossai	6		1900	1700	Gonosz fajok és csodás mágia	10		3320	2970
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270	A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270	Középföldé térképei	6		1890	1690
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270	A harag műhelye				
Martin Delrio: A menny csönkje	4		1420	1270	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350	Fénytelen citadella				
					D&D kalandmodul	4		1420	1270
					Kard és ököl				
					D&D kalandmodul	8		2370	2120
					D&D kalandmodul				
					Kövek körében				
					D&D kalandmodul	4		1420	1270
					Az Éjkarom-torony szíve				
					D&D kalandmodul	4		1420	1270
					7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
					7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
					COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

# ŐSÖK VÁROSA HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

---

## AZ ŐSÖK CSARNOKA

---

Az ősök csarnoka a játéknak azon kevés részei közé tartozik, amelyet mindenki ismer, hiszen már az első szintről is csak akkor lehet feljebb költözni, ha sikerült átverekedni magunkat az első szentélyig. Habár nagy változáson nem ment át, mégis érdekes néhány dolgot megemlíteni.

A csarnok mérete az első szinten még csak 9x9-es, ha valaki egy kicsit is ügyes, és nem foglalkozik a küldetésekkel, akkor a második fordulóban fel tud költözni. Erre volt is példa, mivel azonban még nincs kontaktus az ősökkel varázslatunk, és vakon keringhetünk csupán az ismeretlen mezőkön eléggé szerencsefüggő, de van ennél fontosabb ellenérv is a rohanásra: nem éri meg a szinten lenni hagyni a küldetéseket. Ha valaki nem a legfelső szinten éldegél, és vannak információi a következő szintről, akkor érdemes legalább annyit megtervezni, hogy megnézzük, kb. mennyi idő alatt tudja teljesíteni a szint küldetéseit, a TK-kal együtt. Ebbe bele kell ugye kalkulálni a TVP költségeket, illetve azokat a küldetéseket is amelyeket többször kell megoldani, hogy elfogadják, illetve azokat, melyekhez valamit össze kell vadászni. Ha így megkapunk egy tervezett fordulósámot, nyugodtan adjunk hozzá hármat, ezeket az esetleges pechek, elnézések és hátráltató tényezők miatt nem árt, ha rászámoljuk. Ez miért érinti a csarnokozásunkat? Mert bőven elég ennyi idő alatt teljesíteni! Hamarabb felesleges, viszont az sem tesz túl jót egy forduló-

nak, ha már nincs semmi küldetés a szinten, és csak a csarnok miatt kell lenni maradnunk.

A csarnok mérete kezdetben elég szépen növeget, míg el nem éri 13. emeleten a 33x20-as méretet. Ezután már hiába költözünk feljebb, nem lesz nagyobb a csarnok. Ez is már bőséges tápolási lehetőséget nyújt számunkra. Ha ez nem lenne nekünk elég, akkor magasabb szinten bejön az UCS parancs, mely segítségével ha végig sikerült érne a csarnokon, és megérintettük a szentélyt, kikérhetünk egy teljesen új csarnokot. Ezt szintenként két alkalommal tehetjük meg. A vélemények még szintenként is megoszlanak arról, mennyi csarnokot *lehet/érdemes/kell* megcsinálni. Én azon a véleményen vagyok, hogy a lelegején említett módszer segítségével először számoljuk ki mennyi időt szeretnénk a szinten tölteni. A felderítő karakterek fél évente szeretnek egy szinttel feljebb költözni, így mi 30 fordulóval számolunk. A következő körben érdemes megnézni, hogy a szinten élő torzak közül mennyi mumusunk is van, amit semmi esélyünk sincs leölni. Ha ugyanis már két-három akad, akkor elég nehezen lehet megoldani még dimenziókapuval is a második csarnok teljes bejárását is, ugyanis ekkora csarnok esetén egy csarnokban minden féle torzszülöttel elvileg nyolc-tíz alkalommal fogunk találkozni! Ez egy mumus esetén 20 körüli dimenziókapu szintet jelent, és még csak az első csarnokon értünk át! A második végén már 30, míg végül egy 40-es dimenziókapu szint az, amivel végig tudunk érne. Ez már akkora pa-

zarlás, hogy amit nyerünk a csarnokból kiszedhető tápokon, azt elveszítjük a hatalmas dimenziókapun.

Persze az UCS parancsnak van ám néhány kellemes mellékhatása is, hiszen a második szentély megérintése már 15, míg a harmadiké 30 KNO-t ér, illetve az UCS parancs paramétereként megadhatjuk, milyen jutalmat is várunk a nagyszerű teljesítményünkért cserébe:

- ▶ kérhetünk biztosabb varázslást (+1 áttörés)
- ▶ pontosabb találatot (+5% támadás)
- ▶ biztosabb védekezést (+5% védekezés)
- ▶ elsöprő lehetet (+2 lehelet a legmagasabbra)
- ▶ orrfacsaró bűzt illetve illatot (+2 bűz)
- ▶ sólyomszemet (+1 lőfegyver)

Nem érdemes taglalni, hogy melyiket érdemes választani, illetve kinek melyiket javasolom, mert ilyen esetekben a többség úgyis ideológiai alapokon dönt, nem pedig az a döntő, hogy melyik mennyi KNO-t is jelent a karakter számára. Annyi bizonyos, hogy amióta az új támadás-védekezés képzet van, eme kettőre adó tápot teljesen értelmetlen kikérni. Az áttörésről az elhivatott mágusokat teljesen reménytelen lebeszélni, pedig a szörnyeket ha megnézzük a 10. szint felett, már vagy egyáltalán nem lehet levarázsolni (200 körüli reziszt, vagy egyszerűen immúnis), vagy simán lehet rájuk varázsolni, így a szememben +1, vagy akár +6 áttörés sem ér sokat, mondom ezt úgy, hogy a szörnyek 70%-a ellen én is varázsolok! A +2 lehelet abszolút spoiler választás, az erősebb karaktereknek 150 KNO-t is jelenthet, de fent egyre többen, még a mágus és ütős karakterek is inkább ezt kérik ki, mert ennek látják legtöbb értelmét (nem tudom megfejtani miért). A bűz kikérése érdekes döntés, hisz mindenki valami után (többnyire lehelet) őskövezi a bűzt, így nem túl effektív ezt kikérni. A sólyomszem szintén egy olyan lehetőség, aminél lehet jobbat kapni, de egy lőfegyverest lebeszélni er-

ről gyakorlatilag lehetetlen feladat (mai napig nem értem miért nem +2 itt is a bónusz).

Ha valaki csak az UCS adta tápok miatt akar új csarnokot kikérni, akkor NE TEGYE! Nem ér annyit az egész, hogy ezzel ennyi időt foglalkozzon az ember! Több csarnokot teljesen más okból, illetve okokból érdemes, illetve egy idő után kell is csinálni. Az egyiket a tudósok, illetve a mutánsok egybehangzóan üvöltik: a ?-ekért járó lélekegyergia (majdnem) mindenért kárpótolhat. Ha valakinek van türelme és lelkiereje az utolsó csarnokban minden ?-et mutánsként végig megoldani, akkor zsíros, akár 13 KNO feletti jutalmakkal kell szembesülnie.

De nézzük sorban mi marad változatlan, illetve változik a szentély jutalmán kívül:

#### **Ami marad a régi:**

- ▶ marad a +20% jóllakottság
- ▶ lélekegyergia nem veszítünk többet a további csarnokban
- ▶ nem kapunk hosszabb szövegeket sem, azok maradnak a régiek
- ▶ füvekből sem jön több
- ▶ ládákban sincs több kincs
- ▶ ugyanazokkal a szörnyekkel kell megküzdenünk
- ▶ maximum életpontra kerülés megmarad
- ▶ maximum varázspantra kerülés megmarad
- ▶ tulajdonságpróbák mennyisége és küszöbe sem változik

#### **Ami változik:**

- ▶ +1 helyett +2 illetve +3 méret a jutalmunk
- ▶ +1 helyett +2 illetve +3 KNO a jussunk attól függően melyik csarnokban járunk
- ▶ ?-es rejtvényekért dupla, illetve négyszeres lélekegyergia a jutalmunk
- ▶ +20, +30 illetve +40 TVP-t kapunk

Miért, illetve mikor érdemes igazán több csarnokot bevállalni?

Én személy szerint a legkézenfekvőbb (na jó, a második legkézenfekvőbb) ok miatt tolok mindig három csarnokot: a komponensek. A maximális méretű csarnokot bejárni a beugrókkal együtt 1200 TVP. Ez, ha van egy kis spórolt TVP-nk, esetleg időkapszulánk/transzformátorunk, akkor két forduló alatt megvan, és lássuk be, lesz több mint 70 csatánk, mindenféle torzszülöttből jön minimum hat. Ez jó eséllyel már elég egy-két komponenses küldetés leadásához.

Van a csarnokban még legalább 20 láda, fűvek, kellemes és kellemetlen események, melyekkel ügyesen taktikázva elég pozitív mérleg érhető el. Ez így persze túl jól hangzik, de van itt egy „kis” árnyék is a napfényes oldalon, amiről hajlamosak sokan elfeledkezni. Ez pedig a ?-ek sokasága. A starthelytől a szentélyig vezető úton jó esetben csak 15 ?-ünk lesz, ami, ha nem vesztegetünk meg három szentély alatt biztosítja, hogy 45 fordulónál hamarabb ne költözhesünk. Ha pedig megvesztegetünk, akkor meg könnyen lehet, hogy amit nyerünk el is úszik a sok megvesztegetésben! Ráadásul a megvesztegetés költsége, miután a játékvezetés is rájött arra, hogy a játék legtáposabb része a csarnok, szépen elkezdett növekedni. Az ugye már elgondolkodtató, hogy egy csarnokban 10 ?-et megvesztegessen valaki 5 KNO-ért darabját! Könnyen lehet, hogy ennyit a leölt szörnyekből nem is szedünk össze!

Így aztán el is jutottunk ahhoz a kérdéshez, hogy ha mégis sikerül magunkat rábeszélni a több csarnokra, akkor azt hogyan is tegyük. Alacsony szinten kis hatalom italos rásegítéssel garling kristály benyelése után mindenképp megérheti egyetlen forduló alatt átszaladni a csarnokon. De minél feljebb haladunk, annál elgondolkodtatóbb, hogy mi a helyes módszer. Itt nem igazán lehet okos tanácsot adni, így inkább leírom én hogyan és miért haladok úgy, ahogy:

Én mindenképp maximális számú, három csarnokot tervezek be minden szinten, aminek a legfőbb oka a komponensek, illetve

nem mellesleg a plusz táp. Személy szerint 30 fordulóval kalkulálok egy szintet, értelemszerűen a három csarnokot NEM 10-10-10 forduló alatt beosztva, hanem az első csarnokra 4, a másodikra 10, a harmadikra 16 fordulót szánok. Az ok egyszerű: az első csarnokban még olyan kicsik a jutalmak a másik kettőhöz képest, hogy azon az iszonytató mennyiségű elvesztett KNO ellenére is át KELL szaladni, természetesen a beugrókban nem vesztegetve meg, de azokat is kipucolva! A második csarnokban már alig kell megvesztegetni, célszerűen azokat a ?-eket kell átugrani, ahol alig tudnánk egy fordulóban haladni, a legutolsóban pedig bűn megvesztegetni, azt végig kell csinálni. Persze lehet mind a másodikból, mind a harmadikból lecsippenteni pár fordulót, de ez tűnik ideálisnak. Eddigre a szint minden küldetését is kivégeztük, és van TVP a kalandor rang szinten tartására is, illetve a vége felé kis mértékben igaz, de a növelésére is.

Egy kis számtan: 1200 TVP alatt teljesen végig tudjuk szántani a csarnokot kb. 80 torzszülöttest végzünk ki, 35-40 tulajdon-ságpróbát kell sikerrel átvinnünk (ez egyre lehetlenebbnek tűnik számomra, így fix megvesztegetéssel viszek mindent, ami sok pénz, de nincs más), olyan 20-25 ?-et találhatunk, 35-40 „kincs”, és kb. 50 „esemény” állja utunkat. Ha valakinek kisebb csarnoka van, az arányosan vissza tudja osztani a számokat, mert ezek az arányok az érvényesek ÁLTALÁBAN, természetesen kisebb kilengések előfordulhatnak, sőt néha igen irreális csarnokkal is meg tudja áldani az embert a sors. A szörnyeket, ha leöljük mindet (miért ne tennénk?), akkor a megvesztegetések után is elég szép pluszban jövünk ki, ha sok kincs mezőre lépünk, érdemes lehet kincskeresés italt meginni kör elején, mert a csarnok ládáira elég extrém módon hat eme ital! Amikről eddig nem volt szó, azok az események, melyekre mindenképpen ki kell térni: ki szeretne ugyanis +20% jóllakottságot kapni amikor

kaphat +3 méretet is? Amikor a csarnokban „esemény” mezőre lépünk, a program levizsgálja a karakterünket hogyan is áll, és amire „nem alkalmas”, azt egész egyszerűen nem választja ki! Alap esetből 8 féle lehetőségből választhat nekünk, ilyenkor dob 1-8-ig a gép, és amit dobott, annak megfelelő jutalomban részesülünk. Ugyanakkora eséllyel kapunk szöveget, mint méretet. De kicsit csalhatunk: ha maximális jóllakottsággal megyünk be a csarnokba, akkor jóllakottságot nem kaphatunk. Ha a méretünk ugyanakkora mint a barlangméretünk, akkor nem kaphatunk méretet sem, ami valakinek megéri, valakinek nem, mert ugye ez ér a legtöbb KNO-t, de a magas méret egy olyan dolog, amit van aki jó dolognak tart, van aki meg feleslegesnek (én is az utóbbi táborba tartozok). Ha valaki meg tudja azt csinálni, hogy maximum varázsponton, vagy felette van, akkor a varázsponttöltést is kihúzhatjuk a listából. Ezt nem csak direkt kontaktussal tudjuk elérni, manaszívó végtagképesség is segíthet, illetve mágiára öltözőkódással is megoldható. Ha maximum életponton vagyunk nem kaphatunk gyógyulást sem. Természetesen nem tudjuk se a szövegeket, se a KNO kapást, se a LE vesztést megúszni, de máris jobb a leányzó fekvése, ha nem 1:8 hanem 1:4 eséllyel kapunk +40 TVP-t! Ez egy kis finom húzás, sokat segít, ha az ember egy fordulóban -80 TVP-ért csarnokozott.

Legvégül pedig a mozgás parancsokról. Ha lehet ne nézzük el, hogy olyan mezőre akarunk belépni ahol még nem jártunk. Ezt akkor könnyű benézni, ha kontakt ősökkel varázslattal felderítettük a csarnokot: az üres mezőt amin jártunk, illetve nem jártunk, nagyon könnyű összetéveszteni! A belépés után nyugodtan írjunk be egy 7777-et, ezzel négy megvesztegetést be is írtunk, utána meg ahova befér írjuk be, nem történik semmi, ha többet írtunk be! A következő a dimenziókapu használata. Ha biztosra akarunk menni, akkor belépés után a hetesek mögé beírjuk a 800-ast, és utána minden

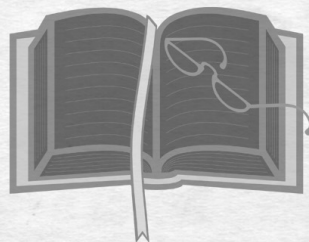
torzszülöttes csata után beírjuk azonnal a 800-at. Hiába nincs mumusunk, sikerült már érdekeseket alkotnia a szörnygenerátornak, egymás melletti két mezőre betenni két őrlatátó manókirályt, és mindkét alkalommal alukálás lett a vége, és a dimenziókapu nem lett megújítva, borult a csarnokozó forduló! Sok helyet meg lehet még azzal a trükkkel is spórolni, hogy ellentétben a szabálykönyvvel, nem csak négy számjegyes mozgásokat adunk ki, hanem kihasználjuk, hogy elfogadja a program azt a lehetőséget is, ha öt számjegyet írunk, de a szám kisebb mint 32000! Ha viszont sikerül mégis elrontani és többet írunk, akkor csúnya dolgok sülnhetnek ki, mert a beírt számot is megpróbálja lekezelni a program, csak egy elég sajátos módszer alapján, és elárumol, a beírt 33333 mozgás még csak véletlenül sem úgy hajtódik majd végre, hogy 4 db lefelé mozgás és utána hibaüzenet... A csarnokból akár egy parancson belül is lehet ki-be ugrálni, csak arra ügyeljünk, hogy amint kimentünk, a korábban kiadott megvesztegetéseink, dimenziókapuink törlődnek, visszalépés után újra kezdetünk 7-esekkel és 800-zal, ha nem akarunk póru járni.

Gyógyítani ne akarjunk, de ha mégis, sajnos nem nagyon van idő csarnokból elrohanni a papokig majd vissza, így a templomi gyógyítást csarnokozás közben nem használhatjuk, érdekes paradoxon, hogy a szolgákat gyógyíttatni viszont van idő elvinni. De azt azért ne felejtjük el, hogy őket is csak mindig M parancs után vihetjük, mozgás parancs közben nem gyógyítunk szolgát! Korábban volt két szint is, amit én is úgy vittem végig, hogy szolgálka bekapcsol, és a csarnokban szörnyenként egy parancssor volt a mozgás. Nem olyan sok ez mint amennyinek hangzik, nem kell megrémülni! Ha megnézzük, hogy 70 torzszülött van a csarnokban, és 20 forduló múlva akarok költözni, az körönként csak 3,5 parancs, ami nem sok!

Rostás Zoltán

# Leanthil naplója

30.



Nos, meg kell mondanom, hogy a tudattágtás varázslat egy rakás haszontalanság. A múltkor írtam, hogy ezzel ki lehet terjeszteni magamra egy mágikus tárgy varázserejét, ha megfelelően alaposan ismerem a varázslatot. Elmondhatom, hogy mostanra igazán mestere lettem ennek az igének, sőt, ennél jobban egy varázslatot sem ismerek, de ahhoz, hogy hasznomra váljék, még ez is kevés. Hiába a két varázsko, hiába a temérdek lélekenergia, hiába a rengeteg tanulás, és mostanra a gyakorlás is, a kívánt eredményt egyszerűen nem tudom elérni. Van néhány káosztárgyam, amiket szívesen hordok, mert nagyon erős mágiát hordoznak, így – gondoltam – ezek közül valamelyik valóban alkalmas lenne, hogy tovább erősítsen velem a szervezetemet. Erre mi történik? Na mi? Hát ez az! Semmi! Egyszerűen képtelen vagyok elérni, amit akarok! Így ennyi küszködés után kénytelen vagyok holmi vacak karperecekre meg gyűrűkre pocskoltni ezt a hatalmas tudást. Ez van. Ha lesz kedvem, azért tovább próbálkozom, most viszont nincs se kedvem, se lelkierőm. Fizikai erőm viszont az utóbbi időben hatalmasra duzzadt. Eddig is a legerősebb galetkik között tartottam magam számon, hiszen elég csak ránézni a többségre: csupa nyiszlett, vékonyka csáp, lelapadt karok, és ha valamelyik lakótársam erősek is látszik, az olimpia pankráció műsorszámában (ahol le kell venni minden felszerelésünket) rögtön kiderül, hogy erje nagy részét mágiának köszönheti. Az olimpiai küzdelmek kimenetelétől függetlenül mindig elégedetten nyugtázom azokat a meglepett tekinteteket, amiket izmos mancsaim (mind a négy) láttán küldenek felém. Persze a hétköznapi megpróbáltatásai közepe tette nem mindig jut eszembe, kicsoda kigyúrt állat lettem az idők során, maximum akkor tűnik fel, amikor egy óvatlan mozdulattal összeroppantom a mancsomban tartott kópoharat. Meg akkor, amikor egy kicsit elgondolodom azon, mit keresek még mindig ezen a szinten. Ezen meg akkor gondolkodom el, amikor összeakadok valami olyan ellenféllel, ami hajdanán – amikor ide költöztem – még komoly ellenfél volt, most meg egy csapással letaglózom. Például ilyenek a szárazföldi cápák. Ha visszalapozol, magad is elolvashatod, amikor a sírástól áztatott pergamenlapokon azon sopánkodtam, milyen durva ellenfelek ezek. Most meg? A múltkor úgy megütöttem az egyiket, hogy a falig csúszott a barlang padlóján, a következő csapásom pedig egyszerűen belyukasztotta a testét. Mondjuk uradorító is volt az eset kellőképpen... Vagy nézzük a galetkiket. Ha éppen nem beszélgetni megyek hozzájuk (ami még mindig napi elfoglaltság nálam), hanem verekedni, egyszerűen nem tudnak ellenem semmit sem tenni. Van persze néhány, aki tovább bírja, meg olyan is akad, aki főlem tud kerekedni a harcban, de a többség említésre sem méltó. Nem is merek találgatásokba bocsátkozni az olimpiai szereplésemmel kapcsolatban (bár legutóbb a pszi esetében ez bejött), de a dobogós hely gondolata mégis bizsergető érzéssel tölt el. Ha volna annyit eszem, hogy még taktikázom is a harc közben, akkor senki nem állíthatna meg. Aztán azon is elgondolkodtam, hogy ezt a galetkifeletti erő





vajon nem a varázstárgyaim okozták-e nálam is, ahogy másoknál. Levettem magamról mindent, hogy egy próbát tegyek. Na jó, sokat vesztettem így az erőmből, de egy tükörbe belenézve még így is brutálisnak tűntem. Igen, mondjuk a káoszgólem csizmája sokat számít. Ilyenem egyszer volt már, miután az egyik legendás ellenfelet a szövetségi társaimmal legyőztük, és a sorsolás nekem juttatta ezt az értékes relikviát. Mivel azonban ez káosztárgy, felköltözéskor megsemmisült (volna, ha megvárom, de inkább aranyat csináltam belőle). Most pedig a Legendák völgyében szereztem egy másikat, az Első Gölem nevű torzszülöttől (látszik is rajta, hogy csak egy gyenge kísérlet eredménye...), és most nem kis büszkeséggel viselem ezt is. Aztán csak számít még a Pusztítás Gyűrűjének ereje is, amit az öt Tuang-urna darabért kaptam nemrég. Tudod, erről meséltem már legutóbb. Nem is gondoltam, hogy ez a vacak edény ilyen értékes, de ezért a gyűrűért megérte a fáradság és az áldozat. Allítólag az aukciós házban becsereleik hasonló erejű relikviára, de nem adom. Nem én!

Szóval a fizikai erőm meglepően nagy, de ha jobban belegondolok (bár már megtettem), mindenben egyre tökéletesebb vagyok. A gyorsaságom (a temérék izom ellenére) szintén egyre nagyobb, így lassan követhetetlenül mozgok a csatatéren, és ez az fjaszat terén nyújtott teljesítményemen is meglátszik. A legtöbb ellenfél mire megmozdul, már halott is. De a mágikus erőm sem semmi (leszámítva a tudattágítás varázslatomat), hiszen a szolgálóimat hatalmas, tomboló állattá növeszthetem, ha akarom (magammal együtt), immúnissá tehetem a mérgekkel szemben, a sziklák erejét vagy akár a szélvihar tombolását idézhetem magam köré. Ha akarom, egy szóval képes vagyok ölni, egy másikkal a halált idézhetem meg egy pillanatra, de képes vagyok akár megtermett, nagy erejű galetkiket visszahozni az életbe. Mi kell még? Jó, persze van még hova fejlődőm, és kortársaim között is rengeteg van, aki erősebb nálam. A leheleteim például gyengécskék, és az elemi támadásokkal szemben sem vagyok túl ellenálló, de a varázslatok hatástalanul pattannak le rólam, kivéve persze a sajátjaimat. Jó pár nagy hatalmú torzszülött él a Hegyben, akikkel szemben csak egy kis pondró vagyok, sőt, némelyikkel szemben még anyyi sem, úgyhogy van még hova fejlődni. De az út és a módszer megvan, kiprobált és működőképes. A többség csak egy-egy támadásformában erősíti magát, én viszont polihisztor vagyok. Nem vagyok olyan gyors, mint egy igazi fjasz, és nincs akkora mágikus erőm, mint egy igazi mágusnak, de mégis könnyedén legyőzöm az ilyeneket (vagy az utamba akadó torzszülöttek többségét). Talán a harmincadik naplóbejegyzésem jubileuma miatt is itt az ideje, hogy ilyenekről írjak, hiszen mindig csak a környezetem eseményeit jegyzem le, miközben egy naplónak éppen rólam kellene szólnia, de nem csak ez az oka ennek az öntömjenezésnek. Az is, hogy végre volt időm elgondolkodni életem célján. Eddig mindig úgy gondoltam, hogy a népemért kell élnem. Hogy segítőkkel vagy egyedül, de felhivissam végre ennek a vaksi fajtának a szemét. Hogy megmutassam nekik, becsapta őket az uralkodó elit, hogy fönnmaradhasson a hatalmuk. Hogy rávezessem őket: nincs is Ellenség, azt csak ezek a gazfickók eszeltek ki, hogy a föld alatt tARTHASSANAK minket, és ne jUTHASSUNK vissza a teremtőinkhez, az istenekhez, akik rám bíztaék e szörnyű terhet. E célokat vagy így, vagy úgy, de elérem, efelől semmi kétség nem lehet. Sőt, ha a népet nem tudom az istenek színe elé vezetni, hát akkor egyedül megyek. És itt a nagy kérdés! Miért akarnék én az istenek között egy boldog léleként libegni a nagy semmiben? Miért vágyódnék az egyik alárendelt létből egy másikba, és miért akarnék egyenlő lenni olyan lelkekkel, akik közel nem tettek enyhit a sorsukért, mint én? Ők egy léha élet után is a Mennyek Országába juthattak, csak azért, mert a történelem egy szerencsésebb időszakban kaptak testet, én meg egy végtelennek tűnő, szenvedéssel teli lét után kapjam ugyanazt, amit ők? Nem.



Szolgáljam az isteneket? Nem! Szolgáljanak ők engem! Azok után, amit eddig is tettem értük (és hol van még a vége...), ez a minimum. Hiszen ha életem, hogy visszahozom a fittüket, akkor én adom vissza a hatalmat a kezükbe. Ez viszont azt jelenti, hogy én hatalmasabb vagyok, mint az istenek, nem? Na, mindegy, erre még talán később visszatérek. Addig pedig türelem, de ez az új cél kell is, hogy elég erőm legyen elviseelni ezt a sok szenvedést.

Az unalmon kívül egyébként még egy érdekesség találkozás is arra ösztökélt, hogy életem nagy dolgain és magamon morfondírozzak. A mágusiskolában sétálgattam, hátha megbíznának valami jó kis jutalommal járó feladattal, vagy hátha sikerül elsőként elvállalnom egy frissen kihirdetett küldetést, amikor összetalálkoztam egy szemmel láthatóan nagy hatalmú mágussal. Csupa felbecsülhetetlen értékű és erejű amulett lógott a nyakában, amikhez képest a mi mágiikus ékszereink csak holmi lomok. Szűrkeszakállú Askirként mutatkozott be, és elmondása szer-

rint a Császár közeli ismerőse, amit nem is nagyon vonok kétségbe. Térddepelt is előtte a sok főmágus, akik velünk szemben bezzeg igencsak fönn hordják az orrukat. Nevetségesek voltak. En persze csak úgy tettem, mint aki fél tőle, de magamban legfelfejebb csak tiszteltem a nyilvánvalóan nagy tudása miatt. Egy vacak feladatot adott, amit könnyedén el is végeztem (állítólag császári különítmények buktak el előttem – tutira hazudott az öreg), de nem is ez a lényeg, hanem amit körtésként előadott. Azt mondta, hogy van egy elmélete, ami szerint nem is biztos, hogy létezőnk, hanem lehet, hogy csak valaki agyában, valaki gondolataiban vagyunk, és minden úgy történik, ahogy ez a valaki gondolja. Ezek szerint kitalációk vagyunk mi is, meg a torzszülöttek is, meg még az Ellenség is. Ez utóbólnál mondjuk fölesillant a szemem, hiszen a Császár ismerősétől ílyet hallani igencsak meglepő volt, de aztán eszembe jutott, hogy esetleg most akarnak törbe csalni, és ez a csali, amire rá kéne harapnom. Hamar rájöttem, hogy a tata bolond egy kisé (vagy inkább egy kissé nagyon), de nem tudtam előle meglepni, hogy megússzam a további fejtegetéseit. Kimondottan rámenőssé vált, így muszáj voltam elvállalni a feladatot, amit adott. A belőle áradó hatalmat azért csak megéreztem, így nem nagyon volt kedvem újjat húzni vele. Ennek a feladatnak az volt a lényege, hogy egy réges-régen eltűnt relikviát, a Dél tekerését kellett visszahoznom, mivel nemrég a nyomára bukkantak. De mint fent írtam, még különlegesen kiképzett császári csapatok sem voltak képesek elérni, amit aztán később nekem sikerült megtennem. Amikor rájöttem, mennyire reménytelen a helyzetem (ti. miért pont nekem sikerülne?), nyeltem egy nagyot, és arra gondoltam, hogy most megkapom a büntetésemet lázadó gondolataimért. Elért a Császár keze ennek az öreg mágusnak a személyében. Választásom nem volt: vagy a lehetetlen feladat vagy a halál az öreg varázslatai által. Előbbi volt a szimpatikusabb, hiszen lehetetlen feladatokat már eddig is teljesítettem, és bejött a számításom. Igazából az ég világon semmi nehézség nem volt benne, amit meg is mondtam a tatának. Erre ő felvilágosított, hogy valójában csak azért nem történt bajom, mert elhittem, hogy élve megússzam a dolgot. Ekkor egy illúzió varázslattal megmutatta, mi mindent úsztam meg e kis kiruccanással. Nem sorolom, de valóban csoda, hogy élek. Lehet, hogy mégsem annyira bolond az illető, hanem éppen ellenkezőleg? Szóval, érted már, miért jár mostanában ilyen dolgokon az agyam? Remélem igen. Már csak abban bízom, hogy valami úton-módom összeakadunk még (esetleg egy újabb küldetés okán), és feltehetem neki azt a rengeteg kérdést, ami az eset nyomán felmerült bennem. Ha így lesz, azért arról biztosan beszámolok majd.

Leanthil



# KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.

6.



## 66. kaland

A mágustorony bejárata előtt egy nagy kótáblát látsz, amelyre cirkalmas fekete betűkkel egy hirdetőményt írtak ki.

„Küldetés! 10 mágustóken a jutalma annak, aki mintákat szerez be mindhárom mytokronit alfajból!”

Nocsak? Mi a fene az a mytokronit? De igazán nem érdekel, bármi is legyen az, ha képes vagy megtalálni, akkor képes leszel mintát is venni belőle. A mágustoronyban örömmel fogadnak, amikor előadod, hogy szívesen részt vennél a gyűjtögetésben.

- A mytokronit egy szabad szemmel nem látható életforma, amely a nekrofúnok élőszködk. Az utóbbi időben a nekrofúnok manatermelése jelentősen visszaesett, és ezt véleményünk szerint a mytokronitok egyfajta betegsége vagy mutációja okozza. Ahhoz, hogy a problémát meg tudjuk vizsgálni, szükség lenne mind a három mytokronit alfajtól mintára, méghozzá 3-3 darabra legalább mindegyik egyedből. A lények apró volta miatt egyetlen lehetőség van erre. Lekicsinyítünk egy varázslat segítségével a mytokronitokhoz hasonló méretűre, és így a mintavétel nem fog nehézséget okozni. A varázslat hatása egy idő után egyszerűen

elmúlik, ekkor a minták veled együtt megnőnek.

- Miért nem lehet egyszerűen egy mytokronitot felnagyítani akkorára, hogy mintát vegyenek belőle?

- Fiam, ez nem ilyen egyszerű. Egyrészt, konkrét nagyító varázslat nincs. Másrészt, ha lenne is, nem tudnánk rendesen becélozni, felnagyítaná vele együtt a már amúgy is hatalmas nekrofunt és környezetét, kiszorítva minden teret és nagy valószínűséggel megölve a mágust... Hidd el, ez az egyetlen járható út!

- Rendben, rendben, csak kérdeztem! Van valami kockázata a varázslat használatának?

- Dehogy, szinte semmi! Az alanyok az eseteknek több, mint 87 százalékában visszaalakulnak további komplikáció nélkül! A kockázat maximum annyi lehet, hogy amikor lekicsinyítünk, akkor ezek a szemmel nem is látható élőlények is veszélyt jelenthetnek rád.

- Hmmm, hát nem túl megnyugtató, viszont érdekesen hangzik!

(66. kaland, bármely lakószinten tartózkodó galetki megkaphatja, a kaland bármikor végrehajtható és felköltözéskor nem tűnik el.)

A kuponokat postán küldheted be a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre, illetve leadhatod személyesen a TF-találkozókon.

A kuponok beküldésének részletes feltételeit megtalálod az Alanori Krónika előző számaiban.

6.

1. Karakter: TF       
 Karakterszám:

3. Karakter: TF       
 Karakterszám:

2. Karakter: TF       
 Karakterszám:

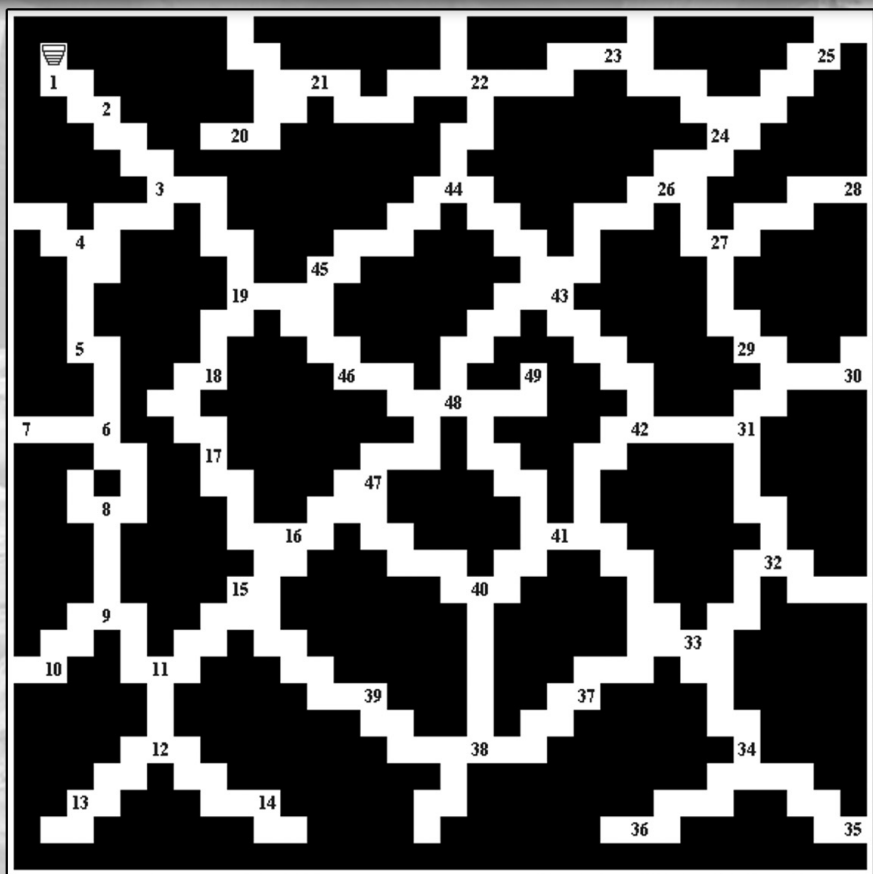
# KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

## A Pökkirálynő barlangja

### Wargpini tudósítónk jelenti:

Hqoi-Ti rendfőnök tájékoztatása szerint, a napokban tragikus sorsra jutott egy zöldfülű harcművészekből álló csapat, nem messze a kolostoruktól. Mestereik elképzelése szerint egy évente esedékes, és évtizedes hagyománynak számító „bátorságpróba” kellett részt venniük. A próba során egy éjszakát kellett eltölteniük egy réges-régen üresen ásitózó barlang mélyén. Sajnos senki nem tudta, hogy a bar-

langnak új lakója akadt! A felkészületlen fiatalok mind egy szálig odavesztek! Hqoi-Ti rendfőnök attól tart, az ismeretlen veszedelem elhárítására saját tudása nem elegendő, ezért ez úton kéri a kalandozók segítségét. Rossz nyelvek szerint máris szerencsevadászok tucatjai indultak a barlang megtisztítására, de eddig még egyetlen kalandor sem tért vissza élve, hogy tapasztalatairól beszámolhasson. Ez a 175. labirintus. A bejárat a (119,74)-es abszolút koordinátán található.



# ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

## ÚJ FEJLESZTÉS: SPECIALIZÁCIÓ

Az Ősök Városát a mai napig mesterművemnek, a tökéletes játéknak tartom. Egy dolgot írnék talán csak a rovására (ld. játékméleti cikkemet az AK előző számában): a játék néha egy kicsit nehéz, nem mindig lehet mindent elsőre megcsinálni benne, kihívást jelent. Az alábbi fejlesztés ötlete azon egyedüli szárdékból jön, hogy a játékot megint egy kicsit könnyebbé, vonzóbbá tegyem.

Minden játékosnak megvan a maga mumusa, amit a legjobban utál. Van, aki a tárgytoró szörnyeket gyűlöli, van, akit a bukott próbák zavarnak, van, aki a teljesíthetetlen klánküldetésre fúj, van, aki a szolgáit ért szerencsétlenségeken bosszankodik.

Egy nyílt internetes fórum keretében (ez most is megtalálható a Ősök Városa rész fórumjainál) megvitattam a játékosokkal, hogy mik azok a dolgok, amik frusztrálják őket. Elkészítettem az ún. specializációt, amely során a játékos a tudását specializálhatja egy bizonyos témakörre, amihez sokkal jobban fog érteni, így elkerülheti az ezzel kapcsolatos bosszankodást. Az alábbiakban következik egy felsorolás, hogy mi mindenre lehet specializálódni.

1. A klán kedvence: bizonyos időszakonként egy nagyon lehetetlennek tűnő klánfeladatot letudhatsz (mint császári dekrétum). Kiadod a parancsot egy klánküldetésre, és 12 forduló múlva, amikor átspecializálsz, csak akkor lesz a küldetés teljesített. A klán kedvencét mindenki csak 60 fordulónként egyszer veheti igénybe.

2. Áldott lélek. Nem talál szörnyeknél átkozott tárgyat, kineporttal nem lehet neki átkozott tárgyat adni (ha egy küldetésben fix átkozott tárgy jár, azt megkapja). Ha beportyázik hozzád valaki, nem felejtí el átkozott tárgyát.

3. Gyógyító: a TVP-s gyógyítás dupla ÉP-t gyógyít, ezenkívül a szolgák feltámasztása fele TVP-be kerül.

4. Koplaló: neked és szolgáidnak a jóllakottsága jóval lassabban csökken. Kb. fele annyi lesz a csökkenés mértéke.

5. Kuporgató. Drágakövek és ősi relikviák eladásakor 33%-kal több pénzt kap, ezenkívül nagyobb eséllyel talál gyógyfüvet, és ha talál, van rá esély hogy +D3 darabot talál. Tud aranyat és elrohadó tárgyat rakni a feneketlen zsákba.

6. Próbamester: minden, kaland során kapott próbánál a küszöb 10%-kal kisebb lesz, mint egyébként (a csökkentést felfelé kerekítjük, tehát 11-es próbára -2 lesz.). A kudarcpróbákat értelemszerűen növeli.

7. Tárgyfélto: felére csökken az esélye, hogy egy szörny egy támadásával elpusztítsa egy tárgyadat.

8. Torzszülöttek ismerője. Immúnis a végtag csonkolásra, a rothasztástól kisebb eséllyel veszít méretet, a kronoérintés ellene 50% eséllyel kudarcot vall.

9. Túlélő: a torzszülöttekkel vívott csatákban minden forrás 15%-kal kevesebb sebzést okoz neked.

10. Vezéregyéniség. Szolgáid morálja a kör végén fele mértékben csökken csak, és az új szolga felfogadásához feleakkora vezetőkészség kell. Valamivel nagyobb eséllyel találhatsz kalandban szolgát. A szolgák harcban kapott léleke energiája megnő.

Néhány fontos megjegyzés a specializációval kapcsolatban.

- ❖ Legkorábban a 3. lakószinten lehet használni.
- ❖ A parancs használata nincs teljesen ingyen! Költsége (szint-2) x 8 TVP. (de max. 80 TVP), tehát pl. az 5. szinten 24 TVP. Ezenkívül első alkalommal 1 KNO, utána 2 KNO, 4 KNO, 8 KNO egészen a maximális 16 KNO-ig.
- ❖ Leggyakrabban 6 fordulónként változtathatod meg a specializációd.
- ❖ Alapban nincs semmilyen specializációd. Első alkalommal, majd minden további esetben, amikor meg akarod változtatni, az SP {sorszám} paranccsal specializálódhatsz.

Tihor Miklós

# ŐSÖK VÁROSA

# 150 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. június



A Krónikákban mostantól új rovatot indítunk, melyből megtudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerint) tetőtől talpig felöltöztetésére a játékosok által eddig ismert tárgyak alapján. A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közölni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságaik miatt nem hasonlítható össze másikkal. A sorrend tehát szubjektív, de talán még így is segít-

het abban, hogy a legtöbbet hozd ki a karaktered előtöködéséből.

Miután eldöntötted, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár.

Ezúttal a sisakokkal foglalkozunk.

(A második rovatban az NÁ szöveg a nem átadhatóságot jelenti.)

Név	Követelmény	Tulajdonság
<b><u>Fejtedők, melyeket más sisak mellett is hordhatsz:</u></b>		
Tharr koronája	NÁ, 50-es szint	KF: +8 védettség, +50 max. EP; +3 támadás, +3 sebzés, +10 gyógyítás, 1% esély kritikus ütésre
Khór maszkja		KF: +2 védettség, +2 szerencse, +20 max. EP, -1 támadás
Teremtő koronája	NÁ	KF: +30 max. EP, +3 szerencse, +1 támadás, -3 erő, +4 sebzés árnytündérek ellen
tűzhaj diadém	NÁ	KF: +4 védettség, +8 taumurgia, +20 mentődobás tárgyakra tűz ellen, bizonyos tűzvarázslataidhoz nem kell komponens
rubin koszorú	NÁ	KF: +1 erő, +1 IQ, +1 ügyesség, +1 egészség.
ryuku kalózkendő		KF: +4 szerencse, -1 támadás, távcsóként és szeksztánsként működik
bozontfonat		KF: +3 erő, -2 IQ
bohócsipka	NÁ	KF: az okos ellenfeleidnek szinted/12 mínusz támadást és védekezést ad
kamikáze fejfedő	55-ös szint	KF: -20 védettség, menekülés %-od 5% lesz
<b><u>Hagyományos sisakok:</u></b>		
Kyeli maszkja	NÁ	KF: +15 védettség, +150 max. EP; +2 minden tulajdonságra, +2 sebzés, csökkenti a szörnyek kábító ütéseinak esélyét
Mutáns korona	NÁ	KF: +10 védettség, +100 max. EP; +100 max. VP, +5 szerencse, +10% varázslatsebződés, +2 FNO-s regeneráció
ryuku kalózkalap	NÁ	KF: +8 védettség, +22 támadás, +5 erő, immunitás a méregvarázslatokra
kabuto	40-es szint	KF: +13 védettség, +13 támadás, +50 max. EP
Rhoi sisakja	NÁ	KF: +10 védettség, +10 sebzés
ezüsttölgy sapka	NÁ	KF: +14 védettség, +80 max. EP, +2 minden tulajdonságra, ellenfél varázslatai 33%-kal kevesebbet sebeznek, csak elf használhatja, H paranccsal fordulónként egyszer teljes gyógyításra képes

Név	Követelmény	Tulajdonság
moa sisak	NÁ	KF: +10 védettség, +90 max. ÉP, +2 minden tulajdonságra, ellenfél varázslatai 33%-kal kevesebbet sebeznek, csak gnóm használhatja, H parancssal fordulónként egyszer teljes gyógyításra képes
ósi sisak	NÁ	KF: +12 védettség, +100 max. ÉP, +5 erő, +3 sebész éjfttyak ellen
mordaiðh álarc	NÁ	KF: +13 védettség, +90 max. ÉP, +1 minden tulajdonságra, +2 szörnyismeret, ellenfél varázslatai 33%-kal kevesebbet sebeznek, csak árnymanó használhatja, H parancssal fordulónként egyszer teljes gyógyításra képes
arany sárkánysisak	NÁ	KF: +11 védettség, +70 max. ÉP, +2 minden tulajdonságra, ellenfél varázslatai 33%-kal kevesebbet sebeznek, csak alakváltó használhatja, H parancssal fordulónként egyszer teljes gyógyításra képes
yang sapka	NÁ	KF: +13 védettség, +90 max. ÉP, +1 minden tulajdonságra, +1 mászás, ellenfél varázslatai 33%-kal kevesebbet sebeznek, csak kobudera használhatja, H parancssal fordulónként egyszer teljes gyógyításra képes
mélybibor álarc	NÁ	KF: +14 védettség, +80 max. ÉP, +1 minden tulajdonságra, +50 max. pszi, ellenfél varázslatai 33%-kal kevesebbet sebeznek, csak mutáns használhatja, H parancssal fordulónként egyszer teljes gyógyításra képes
mahagóni korona	NÁ	KF: +12 védettség, +90 max. ÉP, +1 minden tulajdonságra, ellenfél varázslatai 33%-kal kevesebbet sebeznek, csak ember használhatja, H parancssal fordulónként egyszer teljes gyógyításra képes
drakolít sisak	NÁ	KF: +10 védettség, +110 max. ÉP, +1 minden tulajdonságra, ellenfél varázslatai 33%-kal kevesebbet sebeznek, csak törpe használhatja, H parancssal fordulónként egyszer teljes gyógyításra képes
uglaok harci maszk	NÁ	KF: +10 védettség, +110 max. ÉP, +1 minden tulajdonságra, -1 IQ, ellenfél varázslatai 33%-kal kevesebbet sebeznek, csak troll használhatja, H parancssal fordulónként egyszer teljes gyógyításra képes
angyali sisak	35-ös szint, jó jellem	KF: +12 védettség, +80 max. ÉP, +5 erő, halálvarázslatok ellen plusz mentődobás
bo'adhun tiara	35-ös szint	KF: +6 védettség, +3 erő, +3 ügyesség, +3 egészség, +6 teológia, +50 max. VP
quwarg korona	NÁ	KF: +9 védettség, +2 IQ, +2 ügyesség, +2 egészség, +2 szerencse
rém bőr tarkóvédő		KF: +16 védettség
törp sisak	30-as szint, törpe, gnóm, árnymanó faj	KF: +6 védettség, +20 max. ÉP, +2 támadás, +2 sebész
gyémántsikak	19-es szint	KF: +8 védettség, +1 erő, +1 szerencse, +1 támadás, +3 csapadészlelés, +3 felderítés, -2 teológia, -2 taumaturgia, -1 IQ, megnövekedett éhség
lidérckorona	25-ös szint	KF: +10 védettség, +10 teológia, +10 taumaturgia, +20 VP regeneráció
Zu'lit koronája	NÁ	KF: +5 védettség, +5 teológia, +5 taumaturgia, +5 IQ, +100 VP regeneráció
mentát korona	20-as pszi	KF: +9 védettség, +60 max. pszi, +8 szerencse mentálvarázslatok sikerére, eltűnő szörnyek nem tűnnek el csata közben
Morgan sipkája	20-as szint	KF: +6 védettség, +1 IQ, +2 taumaturgia, -2 erő, -2 támadás, +10 VP regeneráció, védekező varázslataid egy része nem igényel anyagi komponens
míthril sisak	17-es szint	KF: +7 védettség, +1 ügyesség
Thargodan korona		KF: +6 védettség, +20 max. ÉP
adamantit sisak	NÁ, 18-as szint	KF: +8 védettség
Krough fejlődése	12-es szint	KF: +70 max. EP, immunitás a szörnyek félelemaurájára
míhlanil sisak	NÁ	KF: +6 védettség, +10 max. ÉP
holdezüst fejpánt	5-ös pszi	KF: +5 védettség, +20 max. pszi, +2 szerencse
kvazár sisak		KF: +5 védettség
jing-jang fejpánt	12-es szint	KF: +5 védettség, csak kobudera használhatja, megnöveli a Villámkéz sikerének esélyét (akkor is, ha még nem ismered)
ryuku sisak	12-es szint	KF: +4 védettség, +1 egészség
vassisak		KF: +4 védettség
smaragd koszorú		KF: +3 védettség, +1 IQ
szélkorona		KF: +4 védettség, +6 szerencse az ellenfél mentális varázslatai ellen
bronzsisak		KF: +3 védettség
vas fejpánt		KF: +3 védettség
rézsisak		KF: +2 védettség
mirtuszkoszorú		KF: +2 védettség, +2 zene
bronz fejpánt		KF: +2 védettség
bórsisak		KF: +1 védettség
optiri agyisak		KF: +1 védettség, IQ-d a TF parancssal gyorsabban fejlődik
réz fejpánt		KF: +1 védettség
Mágikus Koponya	Leah vallás	KF: a harci papi varázslatok VP igénye feleződik
Halatir kalappa		zenéléskor 15%-kal több aranyat kapsz, KF: +2 védettség, -2 támadás
pszí katalizátor		KF: pszí kő nyelésekor plusz max. pszi pont
királyi korona		semmi különös
rubin fejék		semmi különös



## VÁMRAKTÁR

Hosszú évek munkája volt a kalandozók számára kiharcolni az alanyi bürokráciánál, hogy egy épület épülhessen Biztosrévben, amely megkönnyíti a csatorna nyugati oldalára visszaúszni szándékozók dolgát. Most végre megépült, és a királyság emberei üzembe is helyezték az épületet.

A visszaúszás sosem volt a legoptimálisabb cselekedet a játékban. Az, hogy a karakternek minden átadható tárgyától meg kellett szabadulnia, bizony több, csupán DD vagy AA parancsokból álló fordulóba is belekerülhetett, és a tárgyak többségét később már nem láthatta viszont. A vámraktár épületével ezeknek a kényelmetlenségeknek vége, hiszen ott megőrzi nekünk az összes tárgyunkat (igaz, a nem átadhatóakat is), amíg újra vissza nem térünk a csatorna keleti partjára. Ez a bankban lévő tárgyakra és a pénzre is vonatkozik. Feltétel még, hogy minden befogott állattól meg kell szabadulnia az átkelőnek, illetve a csatornában, a vércápák legyőzésével bizonyítani a visszaúszásra való alkalmasságát – csakúgy mint régen. A vámraktár költsége egyszeri 1000 arany, majd a kivételkor minden eltelt forduló után 200 aranyat kell fizetni.

További részletekről Biztosrévben informálódhatnak a kalandozók, a (142,60)-as koordinátán.

## TÖBBSZEMÉLYES KALANDOK

Az előző számban arról olvashattatok, hogy hogyan zajlott le a többszemélyes kalandok leprogramozása, most pedig magukról a kalandokról informálok titeket. (Amikor ezeket a sorokat írom, még nem, de mire a Krónika megjelenik már bizonyára le is zajlottak az első többszemélyes kalandok.)

## TALÁLKOZÁS A TÖBBSZEMÉLYES KALANDOKKAL

Minden kalanddal csak egy adott helyszínen lehet találkozni, de egy helyszínen akár

két különböző többszemélyes kaland is lehet. Általában egy NJK keres kalandozókat valamilyen célra, és extra kincs fejében meg akarja venni a karakter által nyújtott szolgáltatást, cserébe azonban olyan kihívást ajánl, amiről nyilvánvaló, hogy egyedül nem tudná teljesíteni azt. Itt jönnek a képbe a társak, akiknek az összeverbuválásáról a karakternek kell gondoskodnia. Egyedül senki nem kezdhet bele egy többszemélyes kalandba!

A kalandok egy részét az adott helyszínen lehet teljesíteni, a másik feléhez pedig egy másik koordinátára kell eljutni, hogy konkrétan hova, az persze kiderül a szövegből. Emellett azt is itt lehet megtudni, hogy az adott kaland teljesítése mennyi TVP-be kerül (ha valaki elbukik menet közben, arányosan kevesebb TVP-je fog fogyni).

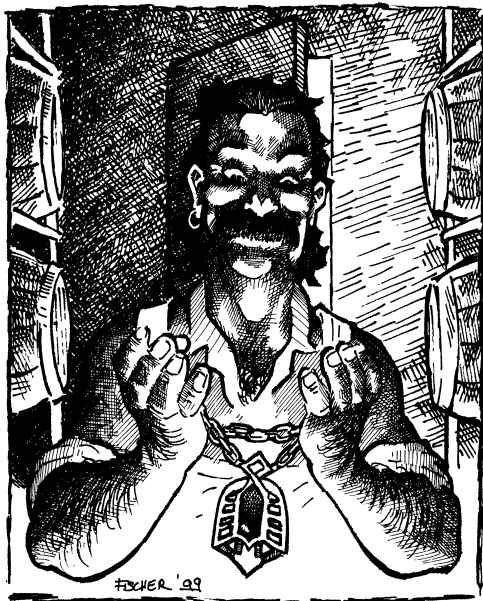
Egy kalandot minden karakter csak egyszer teljesíthet, és amíg ez meg nem történik, az NJK minduntalan ott várakozik a kérdéses mezőn.

## TOBORZÁS

Ahhoz, hogy egy többszemélyes kalandban részt vehessen egy karakter, meg kell ismernie legalább egy kalandot valamelyik mezőn (ugyanis ekkor kapja meg a többszemélyes kalandozás alapjait tartalmazó enciklopédiát és a TK parancsot, melyről bővebben kicsit később olvashatsz).

A kalandban résztvevő karakterek közül egyik a vezető lesz, ő az, aki összetehozza a társakat a kiszemelt feladatra (melyről korábban a fordulójában értesült), a többiek pedig a csapattagok, akik között olyan is lehet, aki a vezetőtől hallott először a kalandról, azaz korábban még sosem járt a helyszínen, ahol az NJK a küldetést osztja. A vezetőnek azonban mindenképp ismernie kell a kalandot!

A csapat létszámára vonatkozóan nincs felső korlát, viszont legalább ketten kellene a kaland megkezdéséhez. Vannak persze olyan



feladatok, ahol a próbák milyensége létszám minimumot vagy maximumot igényel, de ez általában a küldetés szövegéből egyértelműen ki is derül.

#### A KALAND MEGKEZDÉSE ÉS A TK PARANCS

A karakterek egymás után érkeznek az adott helyszínre (nem csupán a konkrét koordinátán, hanem a szomszédos mezőkön is táborozhatnak), és fordulójuk utolsó parancsákként kiadhatják a TK parancsot, jelezve a többszemélyes kalandozásra való szándékukat. Paraméterként a teljesítendő kaland és a vezető karakter számát kell megadniuk. Van egy titkos, harmadik paraméter is, egy afféle jelszó, mellyel biztosítható, hogy a mezőn táborozó illetéktelen személyek nem fognak részt venni a kalandban. Persze ehhez az szükséges, hogy a jelszó végig titkos maradjon, és csak a tényleges csapattagok tudjanak róla.

A TK parancs TVP költségét a következő fordulón TVP-jéből vonjuk le majd akkor, ha a kaland lezajlik, így nem lehet az, hogy valaki TVP hiány miatt ne tudna jelentkezni egy kalandra. Varázs- és pszi pont tartalékolásáról viszont a karakternek kell gondoskodnia, hi-

szen a soron következő kalandban még az előző forduló végén maradt készletből gazdálkodik a karakter.

A vezető karakter irányítója a weboldalunkon nyomon követheti, kik azok, akik már odaértek a helyszínre, és sikeresen jelentkeztek a kalandra. Neki kell utoljára kiadnia a TK parancsot, és ha ez sikeresen megtörténik, az ő fordulója legenerálódása után meg is kezdődhet a kaland. Erről majd a következő fordulójukban olvashatnak a karakterek, illetve akár még ezelőtt elolvashatják a honlapunkon.

Ha valamelyik csapattag jelentkezett egy kalandra, de a vezető nem érkezik meg a következő fordulóra elejéig, a TK beállításai törölődik, következő letáborozásakor újra ki kell adnia, ha kalandozni akar.

#### A PRÓBÁK

Ha mindenki megérkezett, kezdődhet a kaland! Az alap beállításnak megfelelően a próbák során kihullhatnak karakterek, de attól a többiek még folytatják a kalandot. Ahogy egyre jobban megismerik a karakterek a többszemélyes kalandokat, egy másféle beállítási lehetőséget is kapnak, ahol a csapat nem hagy hátra senkit, ha egyvalaki bukik, mindenki bukik. Ha ebben a szellemben indulnak küzdelemben a karakterek, az elbukott karakternek nem kell új társakat kerítenie, ha a csapat többi tagja sikeresen teljesítette volna a kalandot.

A legegyszerűbb felépítésű próbák a képességpróbák, melyek a karakterek fegyveres és egyéb szakértelmeit, tulajdonságait, vagy valamilyen nagyon extra képességét (papi rang, íjászversenyen elért eredmény stb.) tesztelik.

Vagy mindenkinek magának kell megküzdnie a próbával, vagy a csapat összeadott képessége számít, de olyan is előfordulhat, hogy egyéni teljesítményre van szükség, azaz a csapat, az adott képességben legjobb tagjának értékei számítanak a próbán.

Másik próbatípus a tárgyleadós feladat, ahol vagy személyenként kell megfelelni, vagy összesen kell a csapatnak valamennyi

tárgyat leadni. Utóbbi esetben persze a csapattagok próbálnak minél egyenletesebben megosztani a terheken.

Előfordul még olyan próba, ahol egy nagyobb sebződést kell túlélni, egy varázslatot kell elmondani, vagy bizonyos varázspontot/pszi pontot kell elkölteni stb., mindet itt most nem sorolom fel, tapasztalatok valami újat a fordulótokban is.

A felsorolt próbák mellett természetesen harcpróbára is számíthatnak a karakterek. A kalandokban kétféle új harcmodorral ismerkedhetnek. Az ellenfelek számától függően előfordulhat, hogy egy karakternek több szörnyel, vagy több karakternek egy szörnyel kell megküzdenie. Ezek a csaták viszonylag egymástól elszeparálva zajlanak le, egymásra általában nincsenek hatással, mivel a felek szétszóródnak, hogy mindenki megvívja a saját csatáját. Az életben maradt szörnyekkel a csapat életben maradt tagjainak kell megküzdenie ahhoz, hogy a kalandban továbbhaladassanak.

Harcban nem lehet elbukni, csupán együttesen, mivel ha el is fut (vagy eldemezik) valamelyik karakter közben, amint a többiek sikerrel legyőzték az ellenséget, újra visszatérhet a kalandba, és folytathatja azt, mintha mi sem történt volna, a következő próbával. A D.E.M.-ezés értelemszerűen nem visz ilyenkor messzire. Persze ha mindenki elfut, akkor már nincs kihez csatlakozni.

Miután a karakterek egy adott próbában minden szörnyet legyőztek, lehetőségük van Feltételes Gyógyításra a táborozásra hagyott VP-jükből és a következő fordulójuk TVP-jéből.

#### KINCSEK

Ha a karakterek kincset találnak a kaland során, megpróbálnak egyenletesen megosztani rajta. Lesznek olyan tárgyak, amiből mindenkinek jut, de olyan ritkábbak is, melyekből csak egy-kettő jut kalandonként. A ritkább tárgyak mindig átadhatóak. Persze nem átadható tárgyak is előfordulnak a kalandokban, ezekből azonban, ha csak lehet, mindenkinek kap.

Ha valaki kapott egy tárgyat, és nem tudja felvenni, mert pl. a betelt hátzísákja, azon második körben megpróbálnak a többiek megosztani. A nem átadható tárgyaknál persze ilyen lehetőség nincs, úgyhogy nem árt erre is odafigyelni a kalandra való letáborozás során, azaz ha kell, helyet csinálni a hátzísákban!

A kincsek már korábban is talált és vadonatúj tárgyak tucatjaiból áll össze. Egy részük épp a többszemélyes kalandban fog megsegíteni a jövőben, ilyen például a lélekkő, mellyel megduplázhatod magad egyetlen egyszer valamelyik kalandban (a másolat a kincsből nem kér, csak a próbákban vesz részt).

Minden kalandba próbáltunk annyi kincset zsúfolni, hogy jó dolgukat elvégezvén a csapat minden tagja elégedetten sétálhasson el. Persze a kalandozók bármikor felülbírálhatják a program kincselosztási stratégiáját azzal, hogy a tárgyakat csereberélik egymás között (mivel a kincsek, amiből nem mindenkinek jut, átadhatóak). Azt azonban ne feledjétek, hogy ez egy játék, hogy ki mit kapott..., miért nem cserél..., ezen összeveszni nem érdemes.

#### CSAPATMUNKA

Minél több többszemélyes kalandban vesz részt valaki, annál jobban igazodik el az efféle kihívásokban, és ezt a játékban úgy jelképezzük, hogy fejlődik a csapatmunka szakértelme – mértéke a próbák számával arányos.

A csapatmunka növekedésével új beállítási lehetőségeket, képességeket szerezhetsz a karakter, melyeket a későbbiekben a többszemélyes kalandokban használhat majd fel. Ezek lehetnek könnyítések a próbáknál, hasznos, forduló közben kiíródó információk, vagy akár új varázslatok elsajátításának lehetőségei is.

Néhány speciális szabály vonatkozik a csapatmunka fejlődésére: KNO-zni, tudatturbózní – önképzésben nem tanulható szakértelem lévén – nem lehet; vezetőként és ha a csapat minden tagja ugyanannak a Közös Tudatnak a tagja, gyorsabban fejlődik; illetve ha valaki egyedül marad egy kalandban, mert a társak már kihulltak mellőle, onnantól nem számíthat további fejlődésre.



## KALANDOK

Induláskor 30 kaland kerül játékba, ebből 8 a csatorna nyugati oldalára. Van köztük pár viszonylag egyszerű: egy szekérkaraván kirablása vagy épp megsegítése. Van néhány, ami a karakterek kíváncsiságát próbálja kielégíteni: pl. hogy miért nem hallani semmit St. Laurel lovagról. Van olyan is, ami valójában nem is az, aminek látszik: a Morgant megidézni akaró öregember esete. Ezenkívül vár néhány rendkívül érdekesnek ígérkező kaland is a karakterekre, dönthetnek arról elismert vámpír- vagy bálnavadászok szeretnének lenni (vagy akár egyszerre mindkettő).

Remélem eléggé sikerült felcsigázni ezzel az érdeklődéseket, és ti is úgy látjátok majd, hogy érdemes volt ennyit várni e fejlesztésre.

## A JÖVŐ

Természetesen ezzel a 30 kalanddal nem zárult le a többszemélyes kalandok fejlesztése, rögtön van még pár TK ötlet, ami beillesztésre vár, és a jövőben is folytatjuk hasonló kalandokkal a Túlélők Földje játék fejlesztését. Ez azonban már gyerekjátéknak tűnik ahhoz a munkához képest, amit azért kellett belelőnünk, hogy idáig eljussunk.

Most, hogy egy féléves munka lezárult, valami gyorsan elkészülő, és így hamar megtérülő, látványos feladatra vágyom, amilyen pl. egy küldetésor vagy másznivaló megalkotása. Persze más ötletek is vannak a tarsolyomban, de hogy a megvalósítás szempontjából hogyan rangsorolom végül őket, az majd a következő Alanori Krónikákból, illetve a játékból kiderül.

## VÁLTOZÁSOK

❖ Sajnos a karakterek fejlődésével és az új fegyverek bekerülésével az amúgy 2 pontos kritikus ütés KT képesség durván erősödött a hasonló jellegű, sebzést adó képességekhez képest. Épp ezért egy korlátozással kell élnünk vele kapcsolatban, mely szerint mostantól a kritikus ütés esélye 60-as szörnyismeretnél maxól (azaz max. 20%), az általa adott plusz sebzés pe-

dig az átlaghoz képest max. +30 lehet. [Ha 60-as szakértelem felett raktál KNO-t a szörnyismeretre, azt visszakaphatod, ha megírod nekünk e-mailben a fordulók és az azokban elköltött KNO-k számát.]

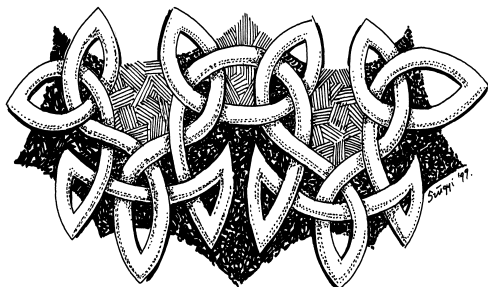
❖ Mivel a közeljövőben, ha a többszemélyes kalandok a játékba kerülnek, nagy jelentősége lesz majd annak, milyen varázslatok vannak a táborozás alatt a karaktereken, ezért több, a forduló végéig tartó varázslatot megváltottunk a következő táborozás elejéig tartóra. A megváltott varázslatok a következők: erópajzs, hadiszerencse, tulajdonságpajzs, lélek védelme, psziernyő, szürkeállomány aktivizálása, mágicadagály, mágikus ütés, esszenciavédelem, tárgyvédelem, Symulf rúnája, fürkésző szemek, hatalomvarázs, csapdaészlelés, Techiulan aurája, ősi harcmódor, önanalízis, isteni bölcsesség, hangzatos melódia, általános komponens, Morgan rúnája, tolvajvér, varázsvédő varázs, isteni kegy, papi aura. A változásnak további következményei az olimpián lesznek tapasztalhatók, ahol – a korábbi évekkal ellentétben – ezek a varázslatok a karakteren maradnak.

❖ A ryuku ökölgolyocs által adott bónusz sebzést eddig nem figyelte a program a Feltételes Fegyverváltáskor, mostantól fogja.

❖ Az épületekben való küldetéseknel ha a kért tárgy KF-elve van a karakternél, nem fogja azt leadni a küldetés teljesítése érdekében.

Mindenkinek jó kalandozást kívánok!

Farkas Zsolt



# KALANDOZÓ KALAUZ

## Romos mágustorony

Lassan a végéhez közeledik a ryukus területéről szóló cikksorozatunk. Akad még ugyan több, az olvasók számára ismeretlen küldetésadó hely, de remélhetőleg ezzel a cikkel mindenképpen tovább bővül a kis tudástárunk.

Ezúttal a [439;105]-ös koordinátán található romos mágustoronyhoz kapcsolódó tennivalókkal, valamint az ezen tevékenységek elvégzése közben felbukkanó kalózkincses térképekkel, labirintusokkal fogunk foglalkozni.

Az épület Mhufex halott városában található, tehát bármikor használhatjuk az eléréséhez a városi telepportot. Első látogatásunk során megismerjük a barátságosnak tűnő mágust, Szakamót, aki szerencsétlen szellemként tengeti mindennapjait, mióta a település elpusztult. A segítségünket kéri persze, méghozzá nem kisebb feladathoz, mint a hajdanán itt lakók megmentését a kárhozattól. Ehhez persze fel kell őt támasztanunk, hogy elvégezhesse a rituálét, de hát ez nyilvánvalóan nem okozhat gondot nekünk... Mindössze egy egyszerű varázsitalt kell kotyvasztanunk, melyhez az alábbi alapanyagok szükségesek: 2 azuka vese, 2 kígyónyelv, 3 kajmánhús, 6 terrathua levél, 3 üveg rum, 3 anguaxin váladék, 6 pókláb és 5 pavhalka gumó. Azuka vese a mindenki által leverhető azukából jön meglepő módon; kígyónyelv a tengeri kígyóból, mely instabil ló és erőt csökkent kör végéig, de ettől még leverhető; kajmánhús a kajmánevő gargantuából és a bálnaevő kajmánból szerezhető a tengerpartokat járva; a terrathua levél a húsos terrathuáról gyűjthető az erdőkben barangolva; anguaxin váladék a bíbor anguaxinból található, melynél a legnagyobb kihívást a demezése jelenti, melynek

kivédéséhez stabilizátor kell; pókláb pedig mindenféle pókokból jön, melyek szintén nem jelentenek túl nagy falatot az ezen a területen járók számára. A problémák a három üveg rummal lesznek, melyeket elhagyott kalózhajókban találhatunk, de erről majd később lesz szó bővebben. Pavhalka gumót nem lesz alkalmunk keríteni, így ha ezen kívül minden megvan a listából, nyugodtan vissza is mehetünk a mágushoz, hogy értesítsük a kudarcunkról.

Visszatérve a városba, kapunk egy kis TP-t és egy labirintus térképét, melyben rábukkanhatunk a csámpás pavhalkákra. A 161-es labirintus a [469;79]-es koordinátán található, víz alattinak minősülő labirintus, tehát vízlélegzésre és víziharcra készüljünk fel. A pavhalkák laza 500 életerővel rendelkeznek, ennek nem kellene gondot okoznia egyetlenegy itt járó kalandozónak sem. Ha kiúszkáltuk magunkat, és beszereztük a gumókat, visszatérhetünk a romvárosba, ahol nekiállunk összekotyvasztani a főzetet a megbízónk számára. Sajna itt nem meglepő módon szörnyű titokra derül fény, a mágus egy nagyhatalmú nekromanta/démonidéző, aki a főzet segítségével a mi testünkben akar újjáéledni. Szerencsére sikerül elbénáznunk a kotyvasztást, és így az utolsó pillanatban megmenekülünk. Ezen felül félig-meddig magunkévá tesszük a varázsló tudását is, legalábbis annyira, hogy rájövünk, hol rejtegeti a kincseit... Sajnos arra is rájövünk, hogy addig nem tehetjük be a hajdani laboratóriumába a lábunkat, amíg a szellem nem gyengül meg újra, így kénytelenek vagyunk segítséget tettetni. A terv a következő: a mágusnak újabb, még nagyobb hatalmú varázsitalra van szüksége, ehhez beszerezzük a komponenseket, de megfűsze-

rezzük pár adag méreggel is, ami remélhetőleg végez majd veled, és mi máris indulhatunk a kincsekért. Egyszerű, nem? Ezúttal azonban komolyabb dolgokra lesz szükségünk, melyek beszerzése valószínűleg hosszú időre le fog kötni minket. Hogy őszinte legyek, ez az a rész a ryukuknál, amivel a legkevésbé voltam kibékülve, ha nincs szerencsém, rengeteg fordulónk rámehet, ha viszont néha jót dob a gép, pár forduló alatt is megvannak a cuccok. És semmit nem tehetünk annak érdekében, hogy jót dobjon ugye...

Az alábbi tárgyakat kéri tőlünk Szakamó: Kjotoannam plazmáját, a yuong tűzsárkány és a cseng hősárkány 6-6 pikkelyét, egy stabil mágiakövet, valamint 3 aszott dráppikkelyt. Ehhez pusztán önszorgalomból szeretnénk hozzá csapni hat teriád mérget is, csak a tökéletesebb ízhatás kedvéért.

A pikkelyeket akár boltban is megvehetjük már, de régebben ez természetesen nem volt így... Alig akadt kalandozó, aki végezni tudott volna ezekkel a szörnyekkel, illetve találkozott is velük. Szerencsére a mostani próbálkozóknak ebben a tekintetben sokkal könnyebb dolguk van. Kjotoannamról már volt szó egy régebbi cikkben, a plazmája átadható, de a ritka kincse, az esszenciámagnes miatt amúgy is vadászni fogunk rá. Mindenképp felső kategóriás szörnynek minősül, ha nem is a legerősebb neves szörny a játékban. Nem valószínű, hogy könnyű dolgunk lesz vele. A teriád mérgek is kaphatóak boltban általában, illetve a beszerzésük sem lehetetlen feladat a teriádoktól. A probléma a stabil mágiakövel lesz. Ezt a ryuku kereskedőhajóval találkozva kaphatjuk meg pár másik tárgyért cserébe. Ezek pedig: 1 kámpós kéz, 6 ryuku rövidkard, 1 halálfejes köpeny, 1 ryuku kalózkalap. Innen tehát újra becélózunk az elhagyott kalózhajókat, lévén, hogy ezeket a tárgyakat itt szerezhethetjük be. A probléma az, hogy a rövidkardok kivételével természetesen egyik tárgy sem átadható. Maguk a tárgyak talán nem lesznek nagy hasznunkra, bár azért néha jók lehetnek. A kalap +5 erőt, +8 védettséget, és +22 támadást biztosít viselőjének, valamint megvéd a mérge alapú varázslatoktól. Olimpiára jó le-

het a sok támadás miatt (én legalábbis mindenkit leütöttem télen a hetes kategóriában, akármekkora védettsége volt). A köpeny +3 védettséget, +5 támadást ad, és minden megölt szörny után +10% tapasztalati pont üti a markodat, ha ezt viseled. Egész jó, de talán vannak ennél hasznosabbak is. Ha lenne + köpeny slot, használnám. A kámpós kéz kesztyűnek minősül és +20 sebzést ad ököre. Ez elég jól hangzik, de a faji kesztyű halálos érintéséről nehéz lemondani, főleg, ha rendszeresen látogatjuk a phua kúpokat, vagy az arénát és félünk a vízköpőktől. És azoktól jobb, ha félünk... A stabil mágiakő nagyon egyszerű dolgot csinál amúgy, ha a hátizsákunkban van: eggyel több fülbevalót hordhatunk, mint addig. Mindenképp kötelező tárgy ugye...

Tehát elmegyünk kalózhajózni, ha eddig nem tettük volna a rumok miatt, amit esetleg aukción is beszerezhetünk. Ennek sok értelmét nem látom amúgy, mert mire a stabil mágiakőhöz beszerezünk a kért tárgyakat, a három rum is meglesz, tehát fölösleges pénzkidobás. Hamarabb megcsinálhatjuk ugyan a küldetössor első felét, de ez semmiféle táppal nem jár, tehát akkor már egyszerűbb lehet eleve összegyűjteni mindent, és úgy odamenni a rumokkal, hogy a mágiakövünk is megvan.

A kalózhajó elég sokrétű dolog. Kell hozzá magas zene a rikácsoló szörnyek ellen (16-ig nyomhatjuk nyugodtan), jól jön a 20-as vízharc a víz alatti szörnyek ellen a végén, valamint az sem árt, ha 3000 fölötti életerővel megyünk oda, esetleg emellett még az FNO-s regenerációt is nyugodtan felnyomhatjuk 10-re, hogy kevesebbet sebezzenek belénk, valamint persze a 10-es tulajdonságpajzs sem árt a tulajdonságot csökkentő szörnyek ellen. Ja, és ugye TVP-t is szívunk, tehát a homokórákat is lengessük magunk előtt a biztonság kedvéért. Valamint tárgyat is dezintegrálnak az itteni szörnyek, tehát, ha találunk mondjuk rumot, akkor igyekezzünk a bankban tárolni, hogy ne vetődjenek rá rögtön az itteni alkoholisták. A papagájsíp, ami kell a méregzsák eltűnése ellen, szintén gyakran

végzi a szörnyek pocakjában, valamint a halálfej szimbólum is, amelyről később lesz szó.

Miután összeküzdöttük magunknak a szükséges cuccokat (figyeljünk rá, hogy mindig legyen rajtunk vízlégzés, mert ha nem verjük le az utolsó, víz alatti szörnyet, akkor nagyban csökkennek az esélyeink, hogy bármikor is meglegyenek a tárgyak), akkor már csak abban kell reménykednünk, hogy találkozunk a tengereket járva a kereskedőhajóval, ami persze vagy jön, vagy nem, de inkább nem. Sajna ha nincs 20-as vízi harcunk, elég nehéz dolgunk lesz a kalózhajón, mindenképp jó lenne még néhány vizes labirintus, hogy jobban tudják fejleszteni az emberek a víz alatti harcot. Persze jó előre felkészülhetünk a ryuku hajóroncsoknál még keleten és 220+-on, de nem valószínű, hogy ott fogjuk felvinni mondjuk kilencről húszra a szakértelmünket, mert ahhoz vagy 30 fordulón át kellene ott szórakoznunk. Persze azért már a 12-es vízharc is elég lehet, ezt mindenképp hozzuk össze az egyszerűség kedvéért. Található pár érdekesebb szörny/kincs a ryukuknál lévő tavacsákban is, tehát akár itt is múlathatjuk az időnket, de ez mindenképp TVP igényesebb. Rádásul nem is mindig ezek jönnek, és 60-as szinten, a ryukuknál kalandozva nem egy nagy élmény opati polipokat büntetni.

Na, ha megvan minden, és úgy érezzük, hogy ideje végezni a nekromantával és felmarkolni a kincseit, akkor portálhatunk is vissza a városba elvégezni a tennivalókat. Villámgyorsan összedobjuk Szakamónak a főzetet, aki szerencsére nem veszi észre a kis tréfát a teriád mérgekkel, majd örömködve nézzük, ahogy az ital megteszi a hatását. Az már csak hab a tortán, hogy a stabil mágiakövünk annyira stabilnak bizonyul, hogy nem veszik oda a kotyvasztás közben, tehát nem kell még egyhez összeszenvednünk a komponenseket, hanem használhatjuk tovább a már meglévőt. Kapunk amúgy +1% halhatatlanságot, illetve laza kétszáz ezer tapasztalati pontot, ha esetleg ez lényeges valaki számára...

És itt kezdődik a lényeg, mehetünk a 162-es labirintusba, ami a küldetéshellyel azonos koordinátán található, voltaképp annak a ház-

nak a pincéjében, ahol kis találcáinkat intéztük Szakamóval.

A labiban találkozhatunk:

- ✘ apró lidércfikkkel, akik kicsit sokat sebeznek, de amúgy semmi extra a vámpirizációra immúnisság mellett.
- ✘ szolgálidércekkel. Ítékeznek, agybénítás II. kivételével nem igazán jó ellenük semmi. Ezt használjuk aktívan, főleg, ha nincs draklen jogi kódexünk, ami 30-ról 10%-ra csökkentti az ítélet sikerességét.
- ✘ nekrobestiákkal, akik ropogtatnak.
- ✘ torz halálkeresőkkel (skarlatia, halálkiáltás, papi hit szívás).
- ✘ bámulatos zombikkal (bámulatosan hamar meghalnak, de azért kör végéig tulajdonoságot csökkentenek a rossz szájszagukkal, ettől azonban High Density illatos rozszaszála teljesen megmenthet minket).
- ✘ árnyékfoltozókkal (semmi extra).
- ✘ lidérchercegekkel (tárgy dezintegrálás, öregítés).
- ✘ és magával Szakamóval, aki bár meglehetősen meggyengült, de azért még tud egy-két trükköt mutatni.

A labiban van egy reverziós prizma, amely megfordítja a TVP szívó szörnyek képességének hatását, azaz ilyenkor TVP-t fogunk kapni. Homokóra mehet a bankba nyilvánvalóan, azonban eléggé figyelniünk kell, a prizma hatása ugyanis véges, meglehetősen gyorsan tönkremegy. Találunk még egy rechelonicitort, amely megszerzése után jó pár fordulón keresztül chelonicitákat fogunk gyűjtögetni a teknősöktől, ugyanis ez a tárgy annyit csinál, hogy H parancsra anyyi VP-t kapunk, amennyi élőködőnk van, emellett meggátolja őket a VP szívásban. Sajnos fordulónként csak egyszer használhatjuk, de ha ezt elmulasztanánk, akkor a felháborodott cheloniciták dupla erősséggel falatoznának a varázsergiánkból, tehát nem szabad elmulasztanunk... Ez azt jelenti, hogy mivel eddigre ajánlatos minimum 6000-es max. varázsponttal rendelkezni, fordulónként 300 VP-t szerezhethetünk ebből a tárgyból, lévén, hogy a cheloniciták száma nem haladja meg a max. VP-nk huszadát. Mondanom sem kell, 8000-10000 közötti max. varázsergiával azért ez

már kezd kellemessé válni... A labirintus első szintjén megtanulhatjuk a hangzatos melódia nevű varázslatot, mely megvéd minket a rikácsolástól és a hangcsapástól egy fülemüle agyar árán a következő fordulónk elejéig. Az első szint 28-as pontján találunk egy kart, amely megnyitja az utat a 27-es ponthoz, ahol egy kis házi telepport segítségével átkerülünk a második szintre. Itt már lényegesen nehezebb dolgunk lesz a rengeteg mágiatörő és VP szívó csapda miatt. A második szinten célszerű ellátogatnunk a 23-as és a 19-es pontra karmeghúzás céljából, valamint a 18-as pontra egy nekrofun trón miatt. A belső szobákba a 20-as pontról tudunk bejutni a kark meg húzása után. A 24-es és a 25-ös ponton még valószínűleg beleesünk egy újabb VP szívó csapdába meg pár mágiatörőbe a nagyobb boldogság kedvéért, csak hogy így leamortizálódva belerohanjuk egy kisebb szolgáldérc gyűlésbe. Ha nem tudjuk őket agybénítani, akkor itt el fogunk szórakozni egy ideig, mire az összeset leverjük... Ha átverekedjük magunkat rajtuk, akkor már csak a régi jó ismerős, Szakamó van hátra. Laza 6000 életerő, instabilok tömege, jó durva öregítés, kritikus ütések, kb. 2000-es sebzés két kör alatt és persze mágiatörés. 340-es taumaturgia biztos elég ennek a kivédéséhez, de hogy mi az alsó határ, azt sajna nem tudom. Én anno 97000 TP-t kaptam érte, ebből azért sejthető, hogy nem gyenge ellenfél. Ha megvolt a nagy csata, akkor szemrevételezhetjük a kincseket. Hat manakristály, öt tudás gyöngye. Ja, és persze egy rúnakristály és Szakamó fülgyűrűje. A kristály +1% tapasztalati pontot ad minden esetben, mikor ehhez jutunk (tehát nem csak szörnyekből). Kiváló háztizsák kitöltő tárgy, sajna nem tudunk több tucatnyit szerezni belőle, bár azért nem ez az egyetlen darab... A fülgyűrű is érdekes lehet. Ha a füledre akasztod a max. VP-d 40-nel nő, és pont ennyivel több VP-t fogsz regenerálni a forduló elején, ellenfeleid -12 módosítót kapnak a varázslataid elleni mentődobásukra, valamint megnöveli a maximális életkorodat 30%-kal. Ezek tehát a kincsek, amelyekért annyit törjük magunkat. Nem egyszerű küldettség, de a hangzatos melódia és a rechelo-

nicitor mindenképp kezdeti parancsba kívánkozik, a rúnakristály ugye mindig jól jön, és biztos lesznek kalandozók, akik a fülgyűrűt is hordani fogják.

## KALÓZOK ÉS KINCSEK

A cikk hátralévő részében a kincses térképekről és a kalózkok elfeledett labirintusairól fogok mesélni.

Az elhagyott kalózhajókat járva néha különös papírdarabokra bukkanhatunk, melyeket jobban megvizsgálva akár még a kalózkok legendás kincseihez is hozzájuthatunk! Négy ilyen labirintus van, ennél fogva négy térképre lesz szükségünk. A térképek ugyanúgy működnek, mint a varkaudar látógömbök, elhasználnak, de kapunk egy még ismeretlen labirintust. Ha minden labit ismerünk, akkor is elhasználódik, csak épp teljesen értelmetlenül.

A legdurvább labival kezdem, ez pedig a 153-as. A [443;103]-as koordinátán található, alig pár referenciapontból áll. Csak vízköppökkel találkozhatunk bent. 250-es védelem, 9999 életerő, kb. 2000-es sebzés körönként... A kalandozók nagy része szerintem csak halálos érintéssel fogja tudni megölni őket, bár azért e nélkül is lehetséges. Szerencsére nem kell mindegyiket eltakarítani az útból, így pár forduló alatt azért végezhetünk is. A főterembe csak halálfej szimbólumot birtokolva tudunk bejutni, ezt is a kalózhajóból szerezhetjük. Ez ilyenkor elhasználódik, bár ha van nálunk kulcsoskönyv, ezt is megmennti, emiatt ajánlott az elkészítése, lévén, hogy halálfej szimbólumot elég ritkán fogunk találni, és általában a szörnyek is szeretik dezintegrálni. A főteremben a kincs 20000 arany lesz (igen, húszezer), valamint két rúnakristály. Van még pár TVP szívó és mágiatörő csapda a labiban, moa kémelelő ajánlott ide is, csakúgy, mint Szakamó laboratóriumához. Ennek használatához ugye 100-as IQ kell, érdemes azzal is számolni, hogy mennyi tulajdonságot szívunk rólunk le a fordulóban...

A 152-es labi a [464;84]-es koordinátán van. Itt ghwinkeydi csahosok (nem tud semmit), kronopókok (TVP-t szív) és ryuku kaló-

zok találhatóak. Találhatunk bent egy kis ónixkulcsot, rúnakristályt, kalózciszmat és más hasonló kalózos cuccokat, papagájsípot, vagy 30-40 csepp életvizet, egy ősi esszenciát, valamint 15000 aranyat. Elég sok katt kell meghúznunk a labiban, és akad két teleport is, de összességében ettől még egy nagyon egyszerű levezető labi sok szörnyel, azaz sok TP-vel, valamint hasznos kincsekkel. Tényleg mindenki által megcsinálható, ez a legkönnyebb a négy labirintus közül. Azért egy halálfej szimbólum és persze az erősebb labiknál kötelezőnek mondható draklen kulcs nem árt (ezt gyakorlatilag minden, ezen cikkben szereplő labirintusban magunkkal kell vinnünk).

A 151-es labi a [435;42]-es koordinátán található. Víz alatti labirintus, tele víziharcos szörnyekkel. Találkozhatunk itt a ryuku hajóroncsokból jól ismert őscápával, illetve a kalózhajók végéről ismerős nagyobb kaktuszhallal és zugkigyóval. De van itt például méretes oktopusz is, 1000-1200 életerővel, öregítéssel, ropogtatással, regenerálódással (nekem 1700-at kellett belesebezniem, mire meghalt, ez nem olyan jó móka a víz alatt ugye); valamint tele van ősrög világitóhalakkal is. Ennek elméletileg csak 550 körüli életereje lenne, de nekem rendre 1000 körülieket kellett belesebezniem. Még ez sem lenne baj, ha nem tünne el harc közben, lévén hogy így csak varázslatlövő vízfegyverrel lehet sebezni... Persze biztos van ezen képessége ellen valamilyen tárgy, de ennek felfedezését a kedves olvasókra bízom. A labirintusban szétszórva találhatunk fenékkavicsokat, csigakagylókat, psi követ és hasonló dolgokat. Van itt még továbbá egy nemesi ruhadisz is, amely ékszerként viselhető, azaz nem foglal helyet más tárgyak elől és a boltban való vásárlásunkat könnyíti meg valamelyest azáltal, hogy olcsóbbak lesznek a dolgok. Gyakorlatilag ez annyira elhanyagolható, hogy a nevéhez méltóan inkább csak dísznek jó, mint említésre méltó tápnak. Persze itt is van rúnakristály, valamint kb. 18000 arany is, tehát megéri küzdeni a halakkal.

A 150-es labirintus az utolsó. Ez a [486;91]-es koordinátán található, és csak különféle rozsomákok találhatóak benne. Ezeknek általános képességük, hogy az első kör végén felrobbannak, és annyit sebeznek a robbanással, amennyi életerejük maradt ekkorra. Tehát ha sokat sebzünk beléjük, akkor kisebbet robbannak. Sajna a legerősebbnek 7000 körüli életereje van, tehát készülhetünk egy szép nagy bummrá. Nem is ez a legnagyobb probléma ezzel a labirintussal, amit, hogy őszinte legyek, a mai napig sem fejeztem be. Mivel a rozsomákok nem immúnisak a vámpirizációra, ezért egy idő után már nem igazán fognak lényeges életerő csökkenést okozni a csata végére, vagy akár még gyógyulhatunk is belőlük, tehát akár könnyűnek is mondhatnám, azonban teli van teleportokkal és a kényszerport varázslat itt nem működik. Így eléggé lehetetlen kiszámítani, hogy hol kötünk ki, és emiatt nagyon sok parancshely és több forduló kell a bejárásra pörhemór körökkel kombinálva. Persze reménykedhetünk abban, hogy pont a főkincshez fogunk kapásból bejutni, de nekem ez nem sikerült sajna. Pár kincs, ami elszórva hever a labiban: halálfejes zászló, nemesi vívópalást, vívónadrág, ryuku tájoló, kisebb pénzhalmok stb. Csak a főkincshez nem sikerült soha bejutnom, melyet egy ajtó őriz a térkép szerint, valószínűleg ehhez készíthetnénk is a halálfej szimbólumunkat, valamint ha bejutunk a terembe, akkor a pénztárcánkat a kb. 15000 aranyra. Meg persze a hátizsákunkat a rúnakristályhoz.

Ha ezekkel a helyekkel mind végeztünk, akkor valószínűleg soha többet nem fogjuk meglátogatni a nem oly kedves kalózokat a korhadt roncsaikban. Viszont ennyi megpróbáltatás után már elég erősnek kell lennünk, hogy átálljunk a draklen citadellákra, és ne is hagyjuk el őket addig, amíg valami új fejletés be nem kerül a játékba...

Mindenkinek sok szerencsét kívánok ehhez a küldetésorhoz, mivel ide leginkább ez kell: kitartás és szerencse. Jó kalandozást!

Pál András

**Kharizmosz:**

# Rekviem

2.

A Sötét Föld, minden borzalma ellenére, vonz engem valami mód, de én is csak sejtem, hogy miért van így. Ha már poroszkáltál valaha a kiégett pusztáin, ha gázoltál a bűzlő, visszatásztó mocsaraiban, ha másztad meg kopár, és rideg hegymait, tudod, miről beszélek. Ám ha még sosem jártál ideát, úgy hatkötényi leírás éppúgy felesleges róla, akárcsak ez a pár sor. Beszélhetnék óraszám a Thargodanok Földjéről, és talán el is tudnád képzelni, hogy fest egy sárkány-, vagy viharóriás barlang, és talán látnád magad előtt Északút városát is, ha jól szemléltetném, de azt a gyomorszorító, félelmetes hangulatot, ami rád ragad, mint az út pora, bármerre jársz, úgysem éreznéd. Azt meg kell tapasztalnod.

Felszedelőzködöm. Nem mintha sok minden változott volna az éjszakához képest. A hajnal errefelé csak néhány tónussal teszi világosabbá a félhomályt, és mikor odaát, Alanorban az első napsugarak már a piactér nyüzsgő sokadalmára esnek, itt csupán az éjszaka szelidül halvány szürkületté.

A táborbontás rutinszerű mozdulatok sora. Oda sem figyelek rá, s néhány perc múlva már Hernyó hátán ülve pásztázom a környéket távcsővemmel. Az út, amit magamnak kijelöltem hosszúnak, és unalmasnak ígérkezik. Mikor pedig gyűrött, sokat megérett térképemet a zsákomba süllyesztem, ugyanazon mozdulattal, szinte akaratlan húzom elő a jegyzetimet.

Az első napok egymás megismerésével teltek, és ezt az időszakot mindennek lehetett nevezni, de unalmasnak semmiképp. Már az első csaták során kiderült, hogy Gróf nem nagyon bírja a vért. Néha nemes egyszerűséggel elájult, ha a közelharc túlságosan eldurvult. Mégsem fogadott szót, és intésem ellenére minduntalan ott lábatlankodott a közelemben, akárhányszor fegyvert kellett használnom. Nem csak a magam épségére kellett hát ügyelnem, még vigyázhattam rá is. Bár a segítése kimerült dühös fujtatásban-morgásban, meg apró karmai, és hegyes fogacskái villogtatásában, mégis valóságos hősként ünnepelte magát, győzelmem esetén. Ez még mulattatott is. Ha azonban megfutamítottam egy-egy erősebb szörnyeteg elől, lelkicsinyló pillantása beszédesebb volt egy büszke hadvezér megalázó szónoklatánál, amivel vesztes seregét illeti a bukott csata után. Furcsa, de minden kudarc után azt érzem, bizonyítanom kell Gróf előtt, hogy kiköszörüljem valahogy a tekintélyemen esett csorbát.

Miután istenem megajándékozott a villámsújtás ígéjével, erre alkalmam is nyílt. Sutor Kragoru, a titokzatos gnóm má-

gus utasításait követve eljutottam egy rejtélyes, és sokak által igen veszedelmesnek tartott labirintushoz. Ahogy ott álltam a bejárata előtt, nem csak térképemben, és erős elhatározásomban bízhattam. Birtokomban volt jó pár, nálam tapasztaltabb kalandozótársam elbeszélése is. Tudtam tehát, mire számítsak. Mégis addigi pályafutásom legkeményebb kihívása várt rám odabent! De nem untatlak a részletekkel, hisz magad is hétpróbás kalandor vagy. Biztos láttál már belülről csapdákkal, rejtekejűkkel teli labirintust... Azonban az egyik teremben olyan dolgok történtek, amit mindenképp meg kell említenem.

Amint beléptem, megéreztem őt. Az egyik sarokban gubbasztott, akárha egy halom jeges kő lenne csupán. Jégtroll volt, az első, akit életemben láttam. Vér a véremből. Tudom, hogy most kerek szemekkel hallgatód ezt, mert számodra egy jégtroll sem több tudatlan, vérszomjas, elpusztításra váró ellenfélnél. Pont olyan, akár a sok száz többi szörny. De én nem annak láttam őt. Közlebb óvakodtam hozzá, és megszólitottam. Az ősök nyelvét használtam, ezt a számodra biztosan érthetetlen, csak szótagokból, hördülésekből, morgásokból álló, kezdetleges nyelvet, amit minden troll ismer szerte e világon. Ő rám emelte zavarodott tekintetét, és feltápaszkodott. Beszéltem hozzá, de nem válaszolt, csak jött felém fenyegetően. Megértettem, hogy minden hiába, a véret kell ontanom. Talán olyan rég élt már itt rabságban, bezárva, hogy elveszítette értelmét. Sosem derült ki. A csata után hetekig nyomta a lelke-met a teher, s azzal hiteltem magam, hogy mégiscsak jót tettem. Hisz megszabadítottam őt rabságából.

A következő gyűlésünkön beszéltem is erről a többiekkel. Mindannyian osztoztak zavaromban, és értették a lelkem fájdalmát. Emlékszem, akkoriban még Otoagak volt a vezetőnk. Otoagak, a Káosz papja... Felnéztünk rá, és vakon követtük, akármerre irányított minket. A gyűlés hatalmas zabálásba, és hajnalig tartó ser-vedelésbe fulladt, és ugyanúgy nem hoztunk döntést a Tudat „komoly” ügyeiről, mint korábban, vagy a későbbiekben sem. Nem bántuk, mert az összejevetel valójában nem is erről, hanem az együvé tartozásról szólt.

Gróf persze ekkor is alaposan kitétt magáért. Azt hiszem, ez volt az első alkalom, hogy ellopott valamit. Később ezt a szenvedélyét mesterfokra fejlesztette, és azóta sem tudok rájönni, hogy melyik troll oltotta belé ezt az alvilági, és általam igencsak elítélt szenvedélyt. Talán Scatman lehetett? Ahogy teltek az együtt töltött évek, még sokat kellett szegyenkenem szarkalelkű familiárisom miatt.

Akkoriban hatalmas népszerűségnek örvendett a Ghalla News néven ismert lap. A Yaurr királyságban szerkesztett új-

ság a kalandozók egyik legfontosabb információ-forrása volt Erdauin-szerte. Én ugyan nem rendelkeztem semmilyen sokszorosító eszközzel, mégis megkíséreltem nyomdokába szegődni eme méltán elismert olvasnivalónak, és a gyűlésre egy rólunk és nekünk szóló kiadvánnyal érkeztem. Rengeteget körmöltem, míg elkészült, és szívem-lelkem beleadtam, mégsem arattam vele osztatlan sikert. Habár mindenki udvariasan gratulált, és a folytatásra buzdított. Ha jól emlékszem, később még három, vagy négy számot ért meg az újság... Aztán megkezdődött a vacsora, ami – mint mondtam volt –, hajnalig tartó tivornyába torkollott.

Emlékszem, másnap milyen főfájással nyitottam be az elf villa ajtaján... S csak kicsit viddt fel, hogy Gróf legalább annyira másnapos volt, mint én, pedig ő a seritalnak csak a habjából kapott!

Szétnézek, mintha álomból riadnék. A távoli hegyek fenyegető sorfala délen azt mutatja, jó felé tartok. Mostanában az éjfattyak keserítik az életem, minduntalan rejtőzésre, és menekülésre kényszerít engem. De nem érzem megalázónak ezeket a megfutamodásokat. A ti'urlangok veszedelmes lények, és ha sikerülne is legyőzőm egyet, túl nagy árat kéne fizetnem ezért. A józan eszemre hallgatok hát, és kitérek az útjukból. Jól tudom, így tesznek az itt élő Thargodanok is. Legalábbis a kisebb hatalmúak biztosan, mint amilyen egy Zinthurg. Hm. Emlékszem az első Zinthurgra, amivel kalandjaim során összemértem az erőm...

Tudtam, hogy az elf mesterharcos gyűjti a galachmitokat, ezért eleve úgy mentem el hozzá, hogy vittem magammal hármat ebből a ritka és drága komponensből. Beszélgettünk kicsit, de én feszélyezve éreztem magam. Kérnem kellett, és én világ életemben utáltam kérni. Irigyeltem a villa fényűző berendezését, és az elfet pökhendí, hozzám csupán lealacsonyodó arisztokratának láttam. Talán nem vette észre az ellenszenvem, talán nem érdekelte. A látogatásomat mindenesetre igyekeztem minél rövidebbre fogni. Megszereztem a titkos labirintus térképét, és ez volt a lényeg. A felesleges parolázás sosem volt inyenre.

A Zinthurg úgy élt a labirintus mélyén, akár egy kiskirály a saját birodalmában. Tehette, mert akkori fegyvereim hatástalanok voltak ellene, és ha nincs istenem ellenállhatatlan mágiája, lehet, le sem tudom győzni.

Ekkor történt meg legelőször, hogy Grófit elveszítettem. Olyan mérges voltam, hogy majd' szétrobbantam miatta! Minden rossz tulajdonsága mellett olthatatlan kíváncsisága hozta rá a legtöbb bajt, és ez most is csaknem a vesztét okozta. Az történt, hogy a Thargodan legyőzése után, miután elégedetten kipakoltam az általa őrzött láda tartalmát, Gróf úgy döntött, alaposabban szétnéz benne. Gondolom, azt hitte, biztosan maradt még valami fantasztikus, sosem látott, drága kincs az alján, amit én nem vettem észre. Bemászott, én meg rácsaptam a fedelet. A láda fala vastag volt, a sipítózása nem hallatszott ki belőle. Már majdnem kiértem a sötét járatrendszerből, mikor feltűnt a famulusom hiánya. Hívogattam, de persze nem válaszolt. Éreztem, hogy a köztünk fe-

szülő mágikus kapocs még létezik, tehát kis barátom nem pusztult el, mégis az aggodalom töltötte be minden gondolatomban. Lépésről-lépésre jártam hát végig ugyanazt az utat, amit korábban egyszer már megtettem. Egy teljes napom ment rá, mire rábukkantam a láda mélyén zokogó Grófra. Amikor kiszabadítottam, úgy ugrott a nyakamba, hogy alig tudtam lehámozni magamról! Napokig nem volt hajlandó leszállni a vállamról, úgy cipeltem mindenhová.

Egy ében sárkány teteme fekszik előttem, de nincs ebben semmi különös. Rám támadt, és én védtem magam. Megölttem. Aztán elvettem a kincseit, és levágtam néhány épen maradt pikkelyét. Így van ez rendjén, a gyenge elpusztul, az erős tovább él. Ha valaki azt mondja nekem akkoriban, hosszú évekkel ezelőtt, hogy egyszer még ilyen közönyösen állok egy SÁRKÁNY teteme felett, a szeme közé kacagok! Hiszen láttam én sárkányt már akkor is, egészen közelről! Igaz, hogy az aludt, és esze ágában sem volt rám támadni, de ott volt teljes valóságában, tőlem egyetlen karnyújtásnyira...

Sutor Kragoru küldött oda, abba az elsüllyedt várumba, amit egykoron a híres nekromanta, Krárogó Sütőtök lakott. Már akkor, e név első hallatán feltűnt nekem, hogy az mennyire hasonlít a gnóm mestermágus nevére. Súlyos titkot gyanítottam a háttérben, de erre a talányra azóta sem derült fény... Kragoru varázslatokat ígért a szolgálataimért cserébe, és nem volt okom kételkedni a szavában. Hiszen neki köszönhettem Grófit is. Bár most, ha így jobban visszagondolok, rémlik, hogy kis barátom mindig elrejtőzött a hátam mögé, ha Kragoruvál tárgyaltam. Igen! Rettegve bújtt el mögöttem, hogy még véletlenül se essen rá a varázsló pillantása. Vajon miért félt tőle ennyire? Egy újabb rejtély.

Szóval ott aludt a várrom középső udvarán egy irdatlan vörös sárkány. Azóta sem láttam nála nagyobbat, talán csak Folrang, minden sárkányuk ura mérhető méretben az északi tűzsárkányhoz.

Mérszentesen nem húztam ujjat vele, épp elég bajom akadt a vártornyokban tanyázó élőholtakkal. Végül persze megszereztem a szelencét, ami után Kragoru úgy áhitozott, elvittem neki, és gazdagabb lettem két új varázslattal.

Tudom, hogy Fairlight is büszke volt rám, még ha nem is adta jelét ennek. Hatalmas utat jártam be, viszonylag rövid idő alatt, és már kezdtem szűknek érezni a vadont. A vércá-páktól hemzsegő Csatornát már nem áthághatatlan határvo-nalnak, hanem csupán legyűrhető akadálnak láttam. Imáimban egyre gyakrabban ejtettem szót a teveimről, és kértem uram áldását, és segítségét az átúszáshoz...

Igen. Az Átúszáshoz. Nagy kezdőbetűvel írva. A Csatorna a legnagyobb mérföldkö minden vadonjáró életében. S ahogy most itt állok a térkapu előtt, a dimenzóváltásra készülve, feldereng előttem mindaz a megpróbáltatás, ami még hátravolt addig. Most átkelek Ghallára, és ha szerencsésen megérkezem, ígérem, mesélék erről is!

folytatjuk...