

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Gyakran elgondolkozom azon, mitől függ az, hogy hányan jönnek el egy-egy rendezvényre, legyen az Beholder találkozó, HKK verseny, könyvfesztivál, vagy akár egy sci-fi találkozó. Nyilván szerepe van a programoknak, és annak, hogy hány embert érdekel az adott téma. Sajnos azonban úgy látom, hogy a mai felgyorsult információáramlásban, az internet és a DVD korszakában nagyon ritkán lehet olyan programot kínálni, ami versenyre tud kelni az egyre növekvő utazási költségekkel, a szabadba csábító kellemes időjárással, vagy akár egyszerűen azzal, hogy egy ilyen program az utazással együtt egy egész napot foglal le. Szinte lehetetlen megjósolni, hogy mikor mire hány ember jön el, de mélesem, hogy aki mégis rászánja magát, az nem csalódik rendezvényeinken.

Erme kis eszmefuttatás után térjünk át az aktuális dolgokra. Túl vagyunk a könyvfesztiválon, most egy kicsit a kártyáé lesz a főszerep. Májusban megjelenik a HKK Junior, júniusban pedig a Zu'lit kincse nevet viselő új kiegészítő. Mindezekről bővebben is olvashattok a mostani számban. Mindenkinek jó játékokat és kellemes olvasást kívánok! Címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: A démonkirály dűhe 1. című regényének 2. kiadása borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 5. (137.) szám (2007. május) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikus:** Kiss Márton Gyula

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszki Zsolt

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

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

**Lapzártá:** április 13. **A következő szám lapzártája:** május 11.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők 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

### A CÉGES TANÁCS

A felébredt világ irányítói

2

### KOMBÓK

Istenek háborúja 3.

9

### HKK JUNIOR

HKK egyszerűbben

14

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

15

### ZU'LIT KINCSE

Az új HKK kiegészítő

16

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Frissen bontva és Jellemek harca

18

### ÚJ VERSENYEK

Májusban és júniusban

20

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

23

### LEANTHIL NAPLÓJA

Élet a Harcosok szintjén

27

### KLÁNOK CSARNOKA

Tisztogatók 2. rész

30

### GHALLA NEWS

A TF hírei

40

### FEGYVERTÁR

40

### KINCSESTÁR

45

### REKVIEM

46

### PÁLYÁZATOK

48

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# A CÉGES TANÁCS

Információkat szerezni a Céges Tanácsról legalább annyira lehetetlen feladat, mintha az ember az összes megacég mindegyikéről akarna egyszerre mindent kideríteni. A cégvilág abszolút középpontjaként a CT tudja a legjobban, hogyan kell titkot tartani. Szerencsére van egy ismerősöm, aki az AresSpace-nél dolgozott, így hosszú hónapokat tölthetett el személyzetként a Zürich-Orbitalon. Bár mindene volt az úr, szerencsénkre az Ares mindenáron vissza akarta hívni a Földre, így a keserű szájján enyhítő-dő összerakott egy kis leírást a Z-O-ról.

## ZÜRICH-ORBITAL ŪRÁLLOMÁS

Meg akarjátok ismerni a CT belső működését? Ehhez először is fel kell emelkednetek a Tanács otthonába, a magasan keringő Zürich-Orbital űrállomásra.

### Történelem

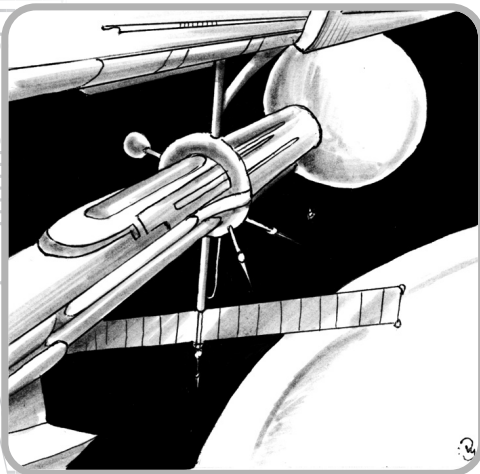
A huszonegyedik század eleje korántsem az űrállomások kora volt. A nemzetközi űrállomás, a *Unity/Zarya*, megsemmisülése után már csak a Harris-3M tulajdonát képező *Wheelchair* (vagyis a valahai Mir) és a NASA *Freedom* állomása maradt az égen. Amikor 2008-ban a *Wheelchair* aszteroida találát érte, mely nyomástalanította az egész állomást, a *Freedom* lett az utolsó „élő” űrállomás. Egy ide-

ig úgy tűnt, a *Freedom* is elbukik, mivel a NASA-t túlságosan is lefoglalták a botrányok, a csődeljárások és belső szervezeti tökéletlenségei. Amikor az államok megéreztek a Nagy Szellem tánc hőjét, a NASA hirtelen holtstúlyá vált – a kormány örömmel passzolta le az Aresnak, aki épp időben jelent meg egy kihagyhatatlan ajánlatot tenni. Az Ares gyorsabban formálta át teljesen a NASA-t, mint kimondhatnád, hogy „földkörüli”. Hatalmas mozgósításba kezdett, és elfoglalta a világűr-t. Pillanatok alatt helyreállította a *Freedom* állomást, és felvásárolta a feketepiacon forgó űrhulladékokat. Hatalmas szerencsájuknek köszönhetik azt a óriási mennyiségű kémiumhold technológiát, aminek a mai napig is hatalmas hasznát veszik.

A következő pár évben a *Freedom* volt az Ares űrparkolója, míg fel nem lótték az Apollót. Az Apollo pályára állítása után az Ares rögtön el is kezdte annak átalakítását, hogy létrehozzák a *Daedalus* platformot. A platform elkészülte után több, hasonló platform építésébe kezdtek, így a *Freedom* elavulttá vált. Ennek hatására az Ares lepasszolta a *Freedom* ot a CT-nek 2023-ban. Gondolom a céges majmok nem tudtak ellenállni a gondolatnak, hogy istenekként, messzi az emberek feje fölött lebeghessenek, még akkor sem, ha ezt egy csillagászati árú konzervdobozban tehetik csak meg.

### Fontos részletek

Kívülről szemlélve (ami jóval egészségesebb, mint belül szaglászni), a Z-O egy hatalmas konzervdoboz-együttesnek tűnik. A *Freedom* felépítéséhez hasonlóan több, négytől tíz méteresig terjedő, cilindrszerű modulból áll. Ezekben a modulokban élnek és dolgoznak az állomás lakói. A moduláris felépítésnek hála az állomás szerkezete teljes egészében formálható, hogy tökéletesen illeszkedhessen a CT belső felépítéséhez. Az állomást gyakran alakítják és strukturálják át, nagyjából minden évben egyszer. Az állomás középpontját két dodekaéder szolgáltatja, melyek átmérői nagyjából harminc méter hosszúságúak. Az egyik, melyet Kerek Szobának hívnak, a parancsnoki központ feladatát látja el. A másik modul épp tavaly készítették el, és csatolták fel, így ez a modul szolgál a CT gyűléseinek színhelyül. Hat kisebb kerek szoba található még a központ körül, melyek mindegyike tíz méter átmérőjű. Ezek a modulok kisebb tárgyalótermekként, illetve lakóövezetként



szolgáltatnak azoknak a szerencséseeknek, akiknek megsza-  
vazta a Tanács a bizalmat. Biztosra vehető, hogy ezek egyi-  
kében olyan Xenó-Gray szuperszámítógépeket és kommu-  
nikációs felszereléseket találhatunk, melyek előtt még Isten  
is térdre borulna. Egy másik modul teljes egészében egy  
különleges konyha tölti ki, melyben a lakók számára készi-  
tenek inyenccfogásokat.

Az egész komplexum alacsony orbitális pályán kering az  
egyenlítő környékén, vagyis épp elég közel ahhoz, hogy  
egy föld-orbitális rakétával le lehessen durrantani az égről  
(legalábbis elméletben). Mivel nem képes a forgásra, így  
nem rendelkezik olyan mesterséges gravitációval, mint az  
újabb állomások (mint például az Ikarus). A lakómodulok  
hihetetlenül kicsik, így a kabinok is inkább egy tengeraltár-  
járó kabinra hasonlítanak, mintsem egy hotelszobára. Eb-  
ből adódóan az állomás lakóinak esélye sincs a magánéletre.  
A személyzet túlszűfolt kabinokban lakik, de legalább  
hamarabb meg tudják szokni a gravitáció hiányát. Az álló-  
más csúcstechnológiás klinikával is fel van szerelve (mely  
érthető okokból elsősorban a gerontológiára szakosodo-  
tt).

### Lakók

Korántsem közismert tény, de a világ leggazdagabb em-  
beri közül hatnak is otthonául szolgál a Z-O. Vagyonukat  
összeadva könnyen felvásárolhatnák akár a Saeder-Krupp  
vállalatot is, ha a vállalat részvényei a tőzsdére kerülének.  
A valóságot tekintve ezeket az öreg mocskokat azért küld-  
ték az orbitális öregek otthonába, hogy „kivegyék őket a  
tűzvonalból”, illetve, hogy elhallgattassák őket. A legtöbb-  
jüket nem zavarja a távolság: elegendő hatalommal és va-  
gyonnal rendelkeznek ahhoz, hogy beavatkozzanak a szá-  
mukra érdekes eseményekbe.

### Biztonság

A Z-O nemes egyszerűséggel a legbiztonságosabb hely  
a világon. Ez nem csak rizsa. Csak egy teljes háttérellenör-  
zésen átesett, feddhetetlen és a CT által engedélyezett em-  
ber álmodhat arról, hogy felkerül egy oda tartó űrkomp  
utaslistájára. Gyakorlatilag esélytelen erőszakkal felkerülni.  
A személyzet még szigorúbb ellenőrzésre számíthat. Az  
alapkövetelmények közé tartozik a makulátlan múlt, és leg-  
alább öt évnnyi hibátlan szolgálat egy AAA besorolású  
megacégnél. Ehhez tartozik még egy alaposan felülvizsgált  
családi háttér is, melyet a személyzet jövőbeli tagjának cé-  
ges gondviselés alá kell adniuk a biztonság kedvéért  
(vagyis ha valami hülyeséget csinálnának).

A modulok közti kommunikáció kizárólag egész  
gleccserekekkel védett, kódolt vonalakon történik. Minden  
kommunikáció időzített, előre egyeztetett és erősen kódolt.  
Még ha sikerülne is előkeríteni egy éjfekete céges rendszer  
legmélyéről egy Z-O vonalat, a rövid üzenetváltási idő és az  
erős kódolás miatt képtelenség lenne babrálni a vonallal.

Egyes pletykák szerint idáig csak egyetlen ilyen eset tör-  
tént, és az is csak azért, mivel a Tanács tesztelni akarta a  
módszert.

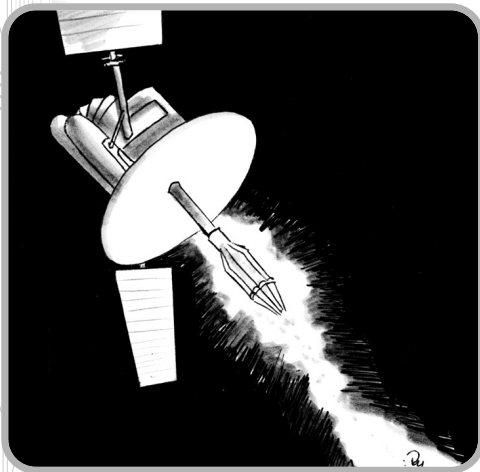
A Z-O nagyon kevés űrkompot fogad, és rengeteg harc-  
műhoddal rendelkezik a bajkeverő elemek elhárítására. A  
mágia nem működik a légkörön kívül, így a lakóknak nem  
kell félniük mágikus támadásoktól vagy kémektől. Váratlan  
események esetére a modulok mindegyike rendelkezik egy  
sugárzás ellen árnyékolt mentőkapszulával, mely segítsé-  
gével a lakók elmenekülhetnek az űrállomásról.

### A Céges Tanács

Amikor a legelső cégek megszerezték területfüggetlen-  
ségüket, első dolgok volt független nemzetként viselkedni,  
és kiépíteni támadó és védekezőket. A cégek zsoldosokat bé-  
reltek fel ehhez, és a biztonsági költségvetés legnagyobb  
részét is katonai jellegű felszerelések beszerzésére költöt-  
ték. Nyilvánvaló, hogy aki ennyi komoly játékszerrel rendel-  
kezik idővel elkezd azon gondolkodni, hogy használja fel az  
ellen, aki szarakodni kezd vele. És ki szarakodik legfőképp  
egy céggel? Természetesen egy másik cég. Ennek egyik  
legelső megnyilvánulása a Keruba – BMW ellentét volt,  
mely 2010-ben robbant ki, és egészen addig zajlott, míg a  
felek majdnem totálisan meg nem semmisítették egymást.  
Ennek hatására persze más cégek is fegyverkezésbe kezd-  
tek, hogy megmeneküljenek egy hasonló incidenstől. A cé-  
gek igen gyorsan alkalmazkodtak a háború szabályaihoz:  
az érdekelletétek elkezdtek egyre gyorsabban megoldód-  
ni. Aztán idővel rájöttek, hogy az üzlet fő célja (vagyis a  
profit) összeegyeztethetetlen a háborúval (legalábbis szá-  
mukra), vagyis a háború senkinek sem használ.

Miután az Ébredés rendszeren megkavart mindenkit, az  
agyasok úgy döntöttek, hogy a hét legnagyobb megacé-  
nek időnként össze kellene ülnie, hogy kiválóassák azokat





a problémákat, amelyek súlyos problémákká eszkalálódhatnak. Az újonnan alakult szervezetet Cégek közötti tanácsnak nevezték el, szervezeti struktúra szempontjából pedig az ENSZ-et vették alapul. A céges nagygyűk kezdetben olyan ügytölteket küldtek a tanácsba, akik szart sem tudtak a saját cégükről sem, így a szervezet kezdetben teljes cselekvésképtelen volt. Jó példa erre a 2013-as Keruba – ORO konfliktus is, mely ellen a Tanács képtelen volt bármit is tenni.

A cégek ennek ellenére nem adták fel. Ezután megkövetelték, hogy a cégek vezetői vagy azok közvetlen helyettesei látogassák az üléseket. Természetesen kizárólag a cégvezetők képviselői mentek el a tanácskozásokra, és ők sem tudtak semmi érdemlegeset felmutatni (a tudatlanság nagy kincs). Ahogy a Tanács egyre erőszakosabban erőltette az együttműködést, a szemtől szembeni ülések kicsit lecsitították a következő évtizedek eseményeit, ám a Tanács továbbra sem rendelkezett elegendő erővel a valódi működéshez. Nyilvánvalóvá vált, hogy míg a Hetek lassan kiegyensúlyozottabbá váltak, a kisebb cégek kétszer olyan erőszakosak lettek ennek hatására. A nagyfiúk idővel úgy döntöttek, hogy nem csak saját belügyeikkel kell foglalkozniuk, hanem itt az ideje, hogy némi tekintélyt gyakoroljanak a kisebb versenyzők felett is.

2023-ban a Cégek közötti tanács felköltözött a Freedom fedélzetére, és területfüggetlenségi jogokat szerzett magának a céges világban. Pár kisebb cég persze azonnal lázongani kezdett a céges érinthetetlenség ellen, ám miután a nagyfiúk megsemmisítettek pár hangoskodót, a többiek azonnal belátták milyen jó ötlet is ez.

A Tanács eredeti tagjai az Ares, az Aztechnology (a valahai ORO), a Fuchi (miután felvásárolta a JRJ Internationalt), a Mitsuhamana, a Renraku (a valahai Keruba), a Sieder-Krupp (a valahai BMW), a Shiawase és az utolsó

pillanatban érkező Yamatetsu voltak. Ezen a felláláson csak az utolsó cégháború változtatott az utóbbi harminc évben. A háború alatt a Fuchi megszűnt létezni, helyét pedig a Novatech foglalta el (ismét a JRJ kapcsolatokhoz folyamodva). Valamilyen oknál fogva a Cross és a Wuxing is bekerült a Tanácsba, de ennek okairól senki sem beszél, szerintem még a Tanács sem.

### Struktúra

A Tanács tizenhárom tagból áll, akik a tíz legnagyobb vállalatból kerülnek ki. Egyes pletykák szerint már tervezték bővíteni ezt a létszámot, ám egyelőre nem sikerült megállapodni erről. Minden tanácstag fagyos, saját cégének elkötelezett ügyészfigura, ám ez korántsem kimondott követelmény.

A tanácstagokat hat és fél éves ciklusokra választják meg, az újraválasztások számára nincs megkötés. Bármelyik cég megetheti, hogy visszahívja saját tanácstagját, ám egyszerűbb megöletni őket, így ezt a módszert nem nagyon veszik igénybe. A ciklusok megosztottak, így a tanácstagokat félévente újra lehet választani.

A tanácstagokról gyűlések során döntenek, melyet félévente tartanak (vagy gyakrabban, ha szükséges). A gyűlésre két képviselőt küld minden egyes vállalat. A hagyományos választásokkal ellentétben a szavazatoknak eltérő értéke van, mely értéket egy hihetetlenül összetett képlet alapján számolnak ki (a bevételt, befektetéseket és hasonló gazdasági baromságokat alapul véve), és a cég hatalmával arányos. Más szavakkal élve minél erősebb egy cég, annál többet ér a szavazata.

Ennek fő oka, hogy a nagyvállalatok ne veszíthessék el Tanácstagságuk (és AAA besorolásuk). Természetesen az olyan kisebb cégek, mint a Yamatetsu, a Cross és a Wuxing könnyedén elveszthetik jogaikat, és fogadni mernék rá, hogy ez motoszkal mindenki fejében, amikor szavazásra kerül sor.

Annak ellenére, hogy AA besorolású cégek nem vehetnek részt a Tanácsban, a Tanács meghallgatja a kisebb cégek sérelmeit és disputáit is. A lehetőséggel visszaélő cégek általában kegyetlenül rosszul járnak. Kisebb cégek semmilyen módon nem léphetnek kapcsolatban a Tanáccsal, ám kérvényezhetik AA besorolásukat. A folyamat általában öt évig tart.

### Törvény és hatalom

A Céges Tanács kizárólag a saját törvényeinek engedelmeskedik. Gyakorlatban a területfüggetlen cégek többnyire továbbra is engedelmeskednek a nemzetközi szabályzatoknak, és fizetnek adót is befogadó államuknak, hogy jó vendégként viselkedjenek. A Tanács nem törődik ilyesmivel.

A Tanácsnak nincs eszköze arra, hogy kényszerítsen valakit, vagyis nem rendelkezik önálló hadsereggel vagy szonlóval. Elméletileg lehetősége lenne arra, hogy utasítsa a

Z-O Bankot a nagy cégek számláinak manipulálására, ám mivel a bank személyzete is a megacégek személyzetéből kerül ki, ez a lehetőség sem adott. Mindezek ellenére a megák engedelmesskednek a Tanács parancsainak, mivel tudják, hogy ez az egyetlen lehetőségük, hogy elkerüljék a totális káoszt és cégháborút.

### Törvények

**Ne háborúzz!** A cégek utálnak pénzt veszteni, a háború pedig ezzel jár. A háború emellett a tizek közti törekeny egyensúlyra is kihatással lehet, amit senki sem mer kockáztatni. Nyílt háborút senki sem kockáztat, kisebb volumenű konfrontációk azonban gyakran adódnak.

**Ne szarozz a kormányokkal!** A cégeknek szükségük van a kormányokra, hogy terelgessék a pénztelen civileket, és profitot veszítsenek gazdaságtalan tevékenységekkel (vagyis olyan feladatokkal, amit a kormányoknak kellene ellátniuk). Irányítani egy kormányt egy dolog, megszüntetni egy teljesen más dolog. Elég, ha csak megnézzük Aztlan, hogy lássunk egy rossz példát erre.

**Ha eltöröd, kifizeded.** Ha eltöröd, megöliöd, ellopod, elpusztítod vagy más módon ejtesz kárt egy céges tulajdonban (beleértve az alkalmazottakat is), és bizonyítható ennek ténye, ki kell fizetned a számlát. Mi a tanulság? Ne hagyj magad rajtakapni. Az árnyvadászok létjogosultságát maga a Tanács támogatja. Törvényesen. Király, mi?

### Büntetések

Ha egy céget rajtakapnak, hogy cégháborút készít elő vagy folytat, komoly büntetésre számíthat. A büntetés mértéke természetesen a cég nagyságától függ. Ha a Tanács úgy dönt, hogy egy kisebb cég megérdemel egy kis elfenekelést, kiválaszt tagjai közül egy céget, aki bárminemű üzleti vagy katonai megtorlást mérhet a bűnös cégre. A vá-



lasztott cég megfelelő mennyiségű összeget is magáénak tudhat a Z-O banktól, amivel fedezheti tevékenységét. A kiválasztott cégnek a büntetéssel megegyező mértékű kárt kell mérnie a bűnös cégre. Ha a cég több kárt okoz, ő lesz a következő céges büntetés célpontja.

Ha egy megacég sértette meg a törvényeket, több eshetőség is történhet. Kisebb kihágások esetén csak a Z-O bank számol fel büntetőkamatot egyes tevékenységekre (például a kölcsönökre), míg komolyabb kihágások esetén ugyanolyan büntetésben részesülhet a cég, mint egy kisebb.

Különlegesen szélsőséges esetekre az Omega parancsot tartogatják. A parancs áldozata szabad prédává válik, vagyis mindennemű megtorlás nélkül elpusztítható, felvásárolható vagy ellehetetleníthető bárki által. Ez maga a Tanács halálbüntetése.

### Tanácsstagok

A CT jelenleg a következő tagokból áll:

Yves Aquillon (Cross): Lucien Cross egykori személyi asszisztense, aki az Ares elleni akciók specialistája.

Alexander Belczyk (Saeder-Krupp): Éles elméjű elemző az S-K legbelsőbb köreiből.

Neil Benson (Renraku): Paranoid, igazából semmilyen kiemelkedőt sem nyújtó céges ügyvéd.

Raphael Coleman (Mitsuhamu): Az internacionális és területfüggetlen törvények egyik legkiválóbb ismerője.

Li Feng (Wuxing): A legfiatalabb és legnyitottabb tag is egyben.

Paul Graves (Ares): Bár majdnem hatvan éves, továbbra is úgy fest, mint egy kihalásznált városi foci játékos. Katonai, tenyérbemászó stílusa legendás.

Yoshiko Hino (Yamatetsu): Elbűvölő és jéghideg egyszerre. Gyakran talál briliáns megoldásokat összetett problémákra.

Octavia Laux (Ares): Nyílt tény, hogy összekötőként szolgált egy időben, ám azóta elvesztette a lábait, így gravitáció nélkül könnyebb élnie.

Steven Nishimura (Shiwase): Csak egyszer volt az úrben, akkor is nyugtatózva küldték haza (fóbia). Szélsőséges rasszista, így gondolkodnak a visszahívásán.

Lynn Osborne (Novatech): Lenyűgöző logikájú nő, aki bármelyik ülést fel tudja dobni. Villiersnek szüksége van rá otthon, így nem sokára lejár a mandátuma.

Jean-Claude Priaui (Saeder-Krupp): A legöregebb arc a tanácsban a maga három turnusával. Hihetetlenül modoros ember, aki a Tanács „fejévé” nőtte ki magát. Száraz, fojtóhurok jellegű humora legendás.

Anna Villalobos (Aztechnology): Tekintve, hogy a semmiből termett elő, számtalan pletyka kering vele kapcsolatban.

Leonard Yang (Mitsuhamu): Standard öltönyös középvezető, aki nyert a lottón, hogy bekerült. Valamilyen oknál fogva gyűlöli a Yamatetsu képviselő Hínót.



# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. MÁJUS 31-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 könyvnel két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

## A VÁSÁRLÁSRA 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 árán feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számold pontosan, mert ha kevesebb 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 hét munkanapon belül küldjük a könyvet. Az árat a futárnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **750 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!  
**FIGYELEM!** 5000 Ft alatti rendelésnél, ha előre fizetsz, 500 Ft postaköltség is van!

**Ha a küldeményt nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor feltétlenül érdeklődj az alábbi helyen:**

**E-mailben: [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu), telefonon: 06-1-297-3660**

**GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160**

**A könyveket GLS futár viszi, ezért fontos, hogy olyan címet és telefonszámot adjál meg, ahol napközben is elér a futár.**

## 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

Ősök Városa VII.	16	160	1590
Rhatt fénykora	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	500

### HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	32	320

Zén 2. expedíciója: Thargodanak földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az óshangya boly	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A pusztulás fellegvára	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Arnyékvilág	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Apokaliptisz lovasai	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Éfaon meséje	3	32	320

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappalki	10	60	600
-----------	----	----	-----

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (F)	3 vagy több könyv (F)
------------	----------------	----------------	---------------------	-----------------------------

#### BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SOROZAT

A világ szeme I. (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A világ szeme II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II.	20	200	1900	1700
A nagy hajtóvadászat I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Hódít az Arnyék I. (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Hódít az Arnyék II. *	20	200	1900	1700
Mennyei tűz I.	20	200	1900	1700
Mennyei tűz II.	20	200	1900	1700
A káosz ura I.	20	200	1900	1700
A káosz ura II.	20	200	1900	1700
A kardok koronája I. *	20	200	1900	1700
A kardok koronája II.	20	200	1900	1700
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	20	200	1900	1700
A tél szíve II.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján I.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700
Álmok töre I.	22	220	2090	1870
Álmok töre II.	30	300	2850	2550

#### BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK

M. A. Stackpole: Farkastörvény	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Született harcosok	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Sötét ármány	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde*	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole:				
Halálos 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
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	20	200	1900	1700
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette:				
A határvidek farkasai	20	200	1900	1700
Donald G. Phillips: A csillagok ura	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja *	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Vadászok	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1420	1270
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	20	200	1900	1700
Robert Thurston: Szabadszülött	20	200	1900	1700
Robert Thurston:				
A Súlyom felemelkedése	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A klan törvénye	15	150	1420	1270
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldocsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman:				
A becsvágy hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmezők	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman:				
A győzelem illúziója	23	230	2180	1950

#### BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

Philip Kerr: Vakmerő terv	10	50	990	500
Chris Stewart: Légitápas	10	50	990	500
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	12	60	1140	600
Robert Crais: Réalmok városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (F)	3 vagy több könyv (F)
------------	----------------	----------------	---------------------	-----------------------------

#### BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI

Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü	19	190	1810	1610
Forgandó szerencse*	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség *	23	230	2190	1960
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

#### BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	20	200	1900	1700
Papírtigris	20	200	1900	1700
Farkastestvér	20	200	1900	1700
A herceg jósnője	20	200	1900	1700
A jósnő hercege	20	200	1900	1700
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	20	200	1900	1700
Éjféli	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

#### BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV

Középfölde kincsei	50	990	800	
--------------------	----	-----	-----	--

#### BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

Mel Odom: A múlt csapdjában	15	150	1420	1270
Mel Odom: Hajtóvadászat	20	200	1900	1700
Caroline Spector: Végtelen világok	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: A nap háza	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Elsötétedés	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Csikos vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Keresztutak	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Ragnarok	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2090	1870
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1960
Stephen Kenson: Mérgek könyve	23	230	2180	1960
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

#### Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Jogos kárptólás	19	190	1810	1620

#### Carl Sargent és Marc Gascoigne:

Fekete madonna	15	150	1420	1270
Véres utcák	15	150	1420	1270
Nosferatu	15	150	1420	1270

#### Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyekmagyarország	12	120	1100	1000
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550
Mágia az Árnyakban	30	300	2850	2550

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

#### BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

Mágus: a mester (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Ezüsttövis (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1900	1700
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Krondor: Árulás	20	200	1900	1700
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1900	1700
Krondor: Istenek könnye *	20	200	1900	1700

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

A birodalom leánya	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója I.	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója II. *	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője II.	20	200	1900	1700

#### A Résháború legendája

Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sebes Jimmy	20	200	1900	1700

#### Árnyak Tanácsa sorozat

Ezüstsólyom Karma	20	200	1900	1700
A rókakirály	20	200	1900	1700
A számuzótt visszatér	22	220	2090	1870

#### Sötét háború sorozat

Az éjszólyom röpte	23	230	2180	1950
Sötét birodalom	30	300	2850	2550

#### BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje *	7	70	690	690
C. Kubasik: Anya meséje	7	70	690	690
C. Kubasik: Keserű emlékek	9	90	890	890
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	8	80	790	790
C. Sargent és M. Gascoigne: Théráí vér	10	100	990	850
Greg Gorden: Jóslat	10	100	990	850
Talizmán	10	35	690	350

#### BEHOLDER KIADÓ –

#### TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA REGÉNYEK

Brian McAllister: Ikercsillagok	8	80	840	840
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	110	1050	930
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	120	1140	1000

#### BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI

Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870

#### BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI

Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
----------------	----	-----	------	------

#### BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE

Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
--------------	----	-----	------	------

#### BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

Vér a véremből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty	18	180	1710	1530
Kaméleon	22	220	2090	1870

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

#### BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI

A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	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 játszámája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490

#### BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI

A ködszellem átka I.	16	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	16	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1440
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A számuzótt herceg I.	20	200	1900	1700
A számuzótt herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

#### BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejevadász	17	170	1620	1450

#### BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE

A Rúvel hegyi legenda (Álomfogy sorozat)	25	250	2380	2130
---	----	-----	------	------

#### BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVE

Elshaan III. – Kalózvadász	20	200	1900	1700
Elshaan IV. – A Vihar Éve	23	230	2180	1950

#### BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE

A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	

#### A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4	1140	990	
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4	1140	990	

#### A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:

Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12	2460	2200	
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12	2750	2460	
Anne Rice: Lasher	12	2850	2550	
Anne Rice: Táltos	12	2840	2540	
Anne Rice: Memnoch a sátán	8	2840	2550	
Anne Rice: Armand, a vámpír	6	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	

A \*-gal jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.

Kérünk, hogy csak telefonos egyeztetés után adjál le rendelést. Tel.: 06/1-297-3660



# KOMBÓK

## ISTENEK HÁBORÚJA 3.

### LEAH

Elérkeztünk a játék jelenleg legváltozatosabb paklijait kínáló színéhez. Annyira nem durva ez a szín, nincs annyira sokféle jó lapja, hogy ne legyenek azonoságok a paklikban, inkább sokféle koncepciót rejt magában. A leggyakrabban szereplő lapokat előre jellemzem pár mondattal, az egyes pakliknál nem fogok rájuk mindig külön kitérni.

**Óriás denevér (új):** Szerintem nem csak Leah, hanem talán a HKK legerősebb lapja, talán túl erős is. Mivel ezzel a véleményemmel nem túl sokan értenek egyet, ezért nem szerepel a tiltólistán. De hogy miért ilyen erős? Mert szinte lehetetlen leszedni úgy, hogy ne az járjon jobban, akié a denevér. *Az erős gyengéje és Méonech fűrkész* esetén 1-2 VP előnyt szerezhetsz az ellenfél, de csak akkor, ha izom nélkül esik le. Ez persze mondjuk *A halhatatlanok nagymestere* mellett már nem oly könnyű feladat, pillanatok alatt hatalmas előnybe kerülhetünk vele. Külön öröm, hogy ha lényt sebez, akkor az izom élettmentő hatásként működhet, magyarul, ha a denevér leüt egy védekező fűrkészt, akkor életben marad egy izomjelzővel. Nagyon rövid idő alatt rengeteg izom összegyűlik rajta, s akkor már vagy meghal az ellenfél, vagy kénytelen lesz leszedni valamivel, s ugye mondanom se kell, mekkora táp a sok izom.

**Árnylélek befogása:** Nem a játék legjobb counterere, de feketéből nincs más normális ellenvarázslat. Annyi viszont biztos, hogy a 3 VP-s counterek közül ez a legerősebb, hisz egy 3/3-as lényt mindig tudunk használni, ráadásul lehet, hogy egy varázspontot is termel.

**Thrax halálcsapás:** A játék legerősebb lapleszedése. Olcsó, azonnali, nem lehet drágítani. Fehér ellen azért sideoljuk ki.

**Morgan pálcája (új):** Sokoldalú lap, ráadásul teljesen ingyen jön. (Na jó, általában 8 lapért, de az senkit sem érdekel.) Lényeket megmenteni nem rossz

dolog, de az igazi gonoszság a részéről a jelző és rá tett lap leszedése. Ha minden körben passzivizálgatjuk (akár akkor is, amikor nincs rá szükség), akkor fenntarthatjuk rajta a célozhatatlanság jelzőt, hisz passzíván nem esik le róla.

**Majd legközelebb:** A szín counter szegénysége miatt ez minden pakliban szerepelni fog.

### ÉLETJELZŐS PAKLI

Mostanában a kedvenc paklim *A halhatatlanok nagymesterével* kiegészített „good stuff” (minden táp) pakli, amit nagyon sok formátumon be lehet vetni. Egyetlen probléma a koncepcióval, hogy a játék elején sok ÉP-t költünk az életjelzőkre, ezért nagyon sérülékennyé válunk. A túl gyors halált okos játékkal kerülhetjük csak el, szóval óvatosan kell bánni az ÉP-vel.

A sok életjelző mellett a legnagyobb tápunk *Az élet és halál ura*, ami nagyon olcsó, permanens lapleszedés, használata bőven megéri. Neceesebb helyzetben, vagy, ha nincs mit leszedni, akkor az életjelzőket lapokra válthatjuk át. *Mer-gah* bár kicsi lény, mégis bekerült, több okból is. Ha valaki leszedi, vagy kikapcsolja a követőket, akkor legalább egy életjelzőt tudunk produkálni, így nem lesz teljesen haszontalan *Az élet és halál ura*. Ha meg működik a követő, akkor az irhánkat menti, bizony egy-egy ÉP is sokat számíthat. Emellett nem elhanyagolható, hogy kikapcsolja az ellenfél *Gakkját*, *Bundás yetijét*, *Matildáját* stb. Szerencsés húzással a 2. körben feldob nekünk egy *Sötét földet (új)*, ami több mint táp.

Azért ne aggódjunk, néhány agresszív lény is bekerült, nem csak egyeket ütügető lényekkel leszünk felszerelve. A denevér mellett *Gakkot* is beújíttuk, neki a láthatatlansága a nagy erénye. Tapasztalatom szerint az izmokat csak akkor használjuk fel, ha tényleg szükség van VP-re, lapra, vagy visszavételre, sokkal jobb, ha egy nagy lényünk van. *A Bundás yeti* önmagában képes teljes paklikat felszámolni (pl. quwargot), de ha

még egy életjelző is van rajta, akkor már igazán gusztustalaná válik. Sokan fognak utálni minket miatta, de ezt azt hiszem ki lehet bírni. Sajnos ezek után észlelhetővé válik a szintkülönbség, a következő lények szintén jók, de az előzőekhez képest gyengécskének tűnnek.

*Szmoggyer* a stabilabb játékot segíti elő, de ha őt rakjuk le, akkor valószínűleg már lemondunk a gyors győzelemről. Sebaj, keresni mindig jó, főleg ingyen. Tapasztalatom szerint, ha nincs igazán égető szükségünk rá, meg lehet kockáztatni, hogy élet nélkül rakjuk ki, hisz ha lassú játékra váltunk át, akkor komoly problémánk lehet az életben maradással, s elcsúszhatunk a sok fölös életjelző miatt. *Nekromantanonc* és *Rothadó mágus* az elhullott lények miatt jó. A tanonccal a tápos, jó képességgel bíró lényeket hozhatjuk vissza, a *Rothadó mágus* a hulladékból csinál kellemesen masszív zombikat, akik képesség nélküliek révén simán péppé verik a *Szibarita vázat (új)* is. Azt, hogy melyikből mennyit használjunk, érdemes kikísérletezgetni, valószínűleg egy-két darab elég belőlük.

Amikor az ellenfél azt hiszi, hogy végre sikerült megállítani a rohamunkat, s már kezd egyre stabilabban állni, akkor érkezik *Bazmaon gyilkosa*, pontot téve az ügy végére. Bármennyire nem tűnik nagy tápnak, mégis rendkívül hatékony, rengeteg meccset nyertem már meg vele. Az *Irtóztató nekromanta* már inkább a leszedés szektort gazdagítja, effektíven takarítja az asztalt, csak bírjuk majd ÉP-vel. *Hamurappi Ósfortyanat* lényként már csak a legszükségesebb esetben fog megjelenni, inkább a zavaró lények elcsípésében fog jeleskedni. Sokat gondolkoztam, hogy elég-e csak side-ba rakni, de végül befért alapból is. Yeti miatt úgy sem árt, ha nem 45 lapos a pakli.

Counterek közt természetesen ott lesz a *Majd* és az *Árnylélek* is. Leszedésnek a *Thrax* mellé még a *halál dalát*, vagy a *Sárkány születését* is berakhatunk. Az előbbi sajna általános, így én nem tartom olyan jónak. Sajnos a *sárkány születése* csak lények ellen jó, viszont igen hasznos dolog a kis lényecske, amit termel.

Ennyi lény mellé vétek lenne kihagyni *Morgan pálcáját (új)*. Pár játék után feltűnhet, hogy tényleg veszélyesen sok ÉP-t fogyasztunk, ezért némi gyógyulást muszáj lesz berakni. Ezek közül a *Múlt tükre* a leghasznosabb, hiába nem tartom túl jó lapnak, mégis használni kell. Ha van akinek szimpatikus, akkor tesztelje le az *Életadót*, szerintem túl nagy gyengéje, hogy passzívan jönnek vissza a lények, jobb nála a

*Nekromantanonc* és a *Rothadó mágus*; azért egy próbát mindeképp megér. A side-ba *Rothadó borzalmat* és *Autentikus vámpírt* mindenképp rakjunk be, de további leszedésekre is szükség lehet.

#### A halhatatlanok nagymestere

- 3 Majd legközelebb
- 3 Árnylélek befogása
- 3 Hamurappi Ósfortyanat
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Bundás yeti
- 3 Élet és halál ura
- 2 Szmoggyer
- 2 Bazmaon gyilkosa
- 3 Mer-gah
- 3 Irtóztató nekromanta
- 1 Nekromantanonc
- 3 Múlt tükre
- 2 Morgan pálcája (új)
- 1 Sötét föld (új)
- 2 Sárkány születése
- 2 Rothadó mágus

#### PAKLIDOBATÓ DECK

Régi kedvencünk a pakliégető koncepció. Szinte a játék megjelenése óta létezik ez a fajta pakli, s időszakonként változó sikereket értek el vele. Manapság szerintem egy jó paklinak számít, az ereje inkább egy-két színű versenyeken jön elő. A pakli alapja a *Morgan tanítványa*, ami már önmagában megmagyarázza, hogy miért is egyszerűn a legjobb ez az összeállítás. Ezúttal nem lesz nehéz összehozni, hogy minden lapunk fekete legyen.

Hogy a leghatékonyabban megtehessek az ellenfél paklijának gyors elfogyasztását, sok erőforrásra lesz szükségünk, melyek segítségével pörgetni tudjuk a paklit, vagyis sok lapot fogunk kijátszani, aminek az eredménye sok eldobott lap lesz. Az ellenfelünk persze azt hiszi, ennyivel megúszhatja, s akkor bizony kellemetlen meglepetésbe lehet része, ha meglepjük egy fekete skritterként lehozott *Magzattal*, vagy egy *Fekete patkánnyal*. Mindkettő akkor válik igazán hatékonyvá, ha *Parhalakka (új)* mellettük van, *Magzat* ekkor ingyen eldobhatja a paklit. A patkány hozzá képest drága picit, de azért belefér.

A nagy erőforrás kavalkádunk gerince *A múlt tükréből*, *Lidércszellemből*, *Morgan gyászából* és *Lélekszivaccsból* fog állni. A *Lidércszellemhez* persze kell majd egy lény is, de a már említettekén kívül fog még szerepelni a pakliban pár olcsó lényecske. Ezt akár kombózhathatjuk *Morgan gyászával*, hisz a gyász nem nézi, hogy áldozástól került-e ki a lap. A *Lélekszivacs* igazi gusztyustalanság, a sok dobátás miatt biztosan találunk valami érdekeset (és olcsót).

Kicsit kisebb pörgési lehetőséget nyújt a *Szroggyer* és a *Sírrabló*, de ne aggódjunk, jól fognak működni mindketten. A előző pakliban a *Gakknál* azt tanácsoltam, hogy inkább hagyjuk meg rajta az izmok, itt inkább a felhasználásukat ajánlom, most a gyors dobátás a cél, s ahhoz minél több lapot kell kijátszani, vagy mihamarabb felhúzni a *Parhalakka (új)-Magzat* kombót.

A sok eldobott lapnak nemcsak *Lélekszivaccsal* és *Sírrablóval* vehetjük hasznát, hanem *Nekromantanonccal* is visszaránthatunk valami combos monsztert (vagy saját magunktól egy *Lidércszellemet*). *Rothadó mágussal* a kis lényeket alakíthatjuk át agyatlan zombikká, harcban nagy segítséget fognak nyújtani.

Extra leszedésként *A halál dalát* és az *Irtóztató nekromantát* ajánlom, counterekből pedig elég a szokásos. Sok kisebb lény miatt sokszor hasznos a *Robbanó birkák*, a felszaporodott kis szutykok pillanat alatt lerobbanthatják az ellenfél fejét.

A pakli nekem 52 laposra jött ki, ami nem a legkevesebb, de én úgy érzem, hogy a legtöbb lapunk nehezen nélkülözhető, s bizonyos szinten mindegy mit húzunk, hisz minden dobát.

## Morgan tanítványa

- 3 Majd legközelebb
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Árnylélek befogása
- 3 Gakk
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Magzat
- 3 Parhalakka (új)
- 3 Morgan gyásza
- 3 Lidércszellem
- 3 A múlt tükre
- 3 Lélekszivacs
- 3 Nekromantanonc
- 2 A halál dala
- 1 Sötét föld (új)
- 2 Irtóztató nekromanta
- 2 Fekete patkány
- 3 Robbanó birkák
- 2 Rothadó mágus
- 2 Sírrabló
- 2 Szroggyer

## VÁMPÍR PAKLI

Ez és a most következő paklik (a nekromanta és a vérfarkas) sokban hasonlítanak egymásra, mindhárom gyors, hordás etnikum pakli. Ennek köszönhetően a közös lapok közé bekerült még a *Hívó kürt* és a *Sötét kor*, mindkettő előnye szerintem magától értődik.

Az első hordánk, a vámpírok, a legbutább mind közül, sok olcsó, nagy és általában repülő lény.

Követőnk nagy táp, olcsóbbít, plusz ÉP-t ad, gyógyít. Ennél többet nem is kívánhatnánk tőle. Mivel tényleg csak a gyorsaságra építhetünk, ezért használhatunk *Lépéselőnyt* is, első körös denevér, *Szubreális vámpír (új)*, vagy *Valdimar* kedvéért. Ha *Hívó kürtöt* is húzunk, akkor akár egy dagadt vámpír is lehuppanhat. A vámpír kompániánkba beletartozik még a *Sötét árny*, *Alex vamprisson (új)*, *Vámpír adeptus* és *Polong (új)*. Utóbbi nem a legnagyobb harcos (annak meglehetősen gyatra), viszont kellemesen ol-



csó lapleszedés. Az *Esszenciavámpír* egy kivégzőlap, alapvetően jobb nála a *Bazmaon gyilkosa*, de ez vámpír lévén meglehetősen olcsón jön, ráadásul repül is.

Sajnos ennél több igazán jó vámpír nincsen, ezért kénytelenek leszünk *Óriás denevérral (új)* és *Gyilkos manóval (új)* megtömní az ōrposztot, higgyük el, nem fogunk csalódní bennük.

Az utolsó két lényünk kivételével mindenki élőholt, vagyis igen optimális mellékük a *Nekropolisz*, könnyűszerrel megszórhathjuk őket egy jó kis +2/+2-es jelzővel, így gyorsítva a játékot. Persze ez még nem a vége, *Sötét korral* is bővítjük a kört, igaz túl sok sebzést nem ad, viszont cantrip és a büntetés is igen hasznos lehet. Még pár *Hordázást* is beújíthatunk, rendkívül olcsón ad +2 sebzést, a sebződésre pedig fityvet hányhatunk a sok gyógyulás miatt. Ezek mellé már nincs is szükség másra, mint a szokásos lapokra, és már kész is a pakli.

#### Lépéselőny Az első vámpír

- 2 Esszenciavámpír
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Valdímar
- 3 Szubreális vámpír (új)
- 3 Nekropolisz
- 3 Hívó kürt
- 3 Majd legközelebb
- 2 Sivador, a dagadt vámpír
- 3 Sötét árny
- 3 Alex vamprius
- 3 Vámpír adeptus
- 3 Gyilkos manó (új)
- 3 Polong
- 3 Sötét kor
- 2 Morgan pálcája (új)
- 2 Hordázás

### NEKROMANTA PAKLI

Sokban hasonlít a nekro pakli felépítése a vámpírhöz, ráadásul hasonlóan gyors. A legjobb kiegészítő lapok (counterek, *Trax*, *Hívó kürt*) mellett ezúttal más altípusú lényekkel fogunk játszani. Szerencsére a *Nekropolisz* az élőholtak mellett a nekromantákat is jócskán tápolja, ezért mindenképpen alap. Nagy spoiler még a *Vérszipoly*, leoltja a *Gakkot*, denevért, s

igen könnyen szétverhetővé alakít mindent. Persze nem csak lényirtásnak, hanem hordázáshoz is tudjuk használni. Afféle második *Hívó kürtként* funkcionál a *Csontkupola*, lényege az olcsóbbítás, jelzöt osztani meglehetősen ritkán fogunk vele.

Nekromantáink a más pakliknál már említett *Rothadó mágus*, *Irtóztató nekromanta* és *Nekromantanonc* mellett a *Sötét kort* helyettesítő vezérrel, az apró fattyal, az olcsó és nagy csontmesterrel és a hátul trükköző enyészúrral bővül.

Nem egy túlbonyolított pakli, egyre vigyázzunk, nehogy a lehetétekre túl sok ÉP-t költünk fölöslegesen, mert túl sebezhetővé válunk. Figyeljünk arra, hogy a nekrofatty helyettesíti mindenkinél a lehetetet, a *Csontmester* pedig olcsó, ha van kinn nekromanta, ráadásul feltámad.

Gyakorlat azt mutatja, hogy nem érdemes se szabálylapot, se követőt használni, de ha valakinek van kedve, kipróbálhatja a *Lépéselőnyt*. Side-ba az *Öregítő sugarat* mindenképp rakjuk be, lényes paklik ellen hasznos lehet, különösen egy *Vérszipollyal* megkombózza.

- 3 Nekromantanonc
- 3 Irtóztató nekromanta
- 3 Rothadó mágus
- 3 Vérszipoly
- 3 Csontkupola
- 5 Nekromanták fattya
- 3 Nekromanta enyészúr
- 3 Nekromanta csontmester
- 3 Nekromanta vezér
- 3 Hívó kürt
- 3 Majd legközelebb
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Árnylélek befogása
- 2 Bazmaon gyilkosa
- 3 Nekropolisz
- 3 Óriás denevér (új)

### VÉRFAKAS PAKLI

Hasonlóan az előző két etnikum paklihoz, a vérfarkas pakli is egy egyszerű „sok spoiler + *Hívó kürt* + lények” mintára épül. Ez nem baj, legalább nem lesz túl bonyolult a pakli, és könnyű átváltani egy másik paklira.

Követőnk, a *Telihold fia*, a túlzott paklifogyást akadályozza meg, vagy ha ezzel nem törődünk, akkor

előszed valami tápos farkast. A *Nekron mágus* igaz, hogy nem vérfarkas, viszont gyakorlatilag minden lényünknek ad +1/+1-et és büntetést, ráadásul mana-költség nélkül – ez igencsak kedvez a hordázásnak. A jó öreg farkaskáinknál is bukkanhatunk egy alternatív *Hívó kürtre*, a *Farkasgazdára*, neki külön előnye, hogy a nekron költséget is csökkenti, legalább nem fog egyhamar elfogni a paklink.

Messze a legerősebb lényünk a *Vonyító vérfarkas*, brutálisan nagyokat tud lőni, nevésegesen olcsón, ráadásul még fel is támad. Ha behúzzuk, már kezdjük is sajnálni, hogy a követő és a *Farkasgazda* csökkentette a nekron költséget. A *Sötét árny* és a *Ravasz vérfarkas* – fajtájukra nem túl jellemző módon – repülni tud, velük minden körben komoly csapást mérhetünk, főleg ha már kinn van egy *Sötét kor* vagy egy *Ősöreg vérfarkas*. Amikor a ravasszal keresünk, csak arra figyeljünk, hogy ne játsszunk ki utána nekronos lapot, különben az áhított lapot nem fogjuk behúzni a következő körben, hanem szépen eldobjuk. A *Sebzett vérfarkassal* és a *Holdlátó vérkutyával* a gyors ütőm-vágom taktikát erősítjük, igaz a vérkutya nem túl masszív az árához képest, viszont gyűlölni fogja az ellentét, hisz tudja, hogy előbb-utóbb leesik, s ekkor komoly meglepetések érhetik. A *Sebzett vérfarkas* a lényirtásoktól menti meg az irháját a leginkább féltendő lényeknek, vagy nemes egyszerűséggel lelövetünk egy vérkutyát, s már dörzsölhetjük is a tenyerünket a várható haszon miatt. Az *Őrjöngő vérfarkassal* tehetünk nagyon rövid idő alatt pontot az ügyünk végére, plusz egy harci fázis nem kis dolog, és a rengeteg sebzés tápolás miatt már egy lény is sokat üthet. A *Veszett vér-*

*farkas* szerintem kicsit gyenge lapleszedés, ellentétben a működése a célunkkal, a gyors győzelemmel. Mind-egy pár darabot berakhatunk végszükség esetére.

Követőnek kipróbálhatjuk a *Semmi mesterét* is, vele talán még jobban spórolhatunk a paklival, s ez elhúzódó meccseknél roppant hasznos. Ha mellette döntünk, akkor alapból mindenképp rakjunk be három *Bundás yetit*.

#### Telihold fia / Semmi mestere

- 3 Hívó kürt
- 3 Farkasgazda
- 3 Nekron mágus
- 3 Sötét kor
- 3 Árnylélek befogása
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Majd legközelebb
- 3 Sötét árny
- 3 Ravasz vérfarkas
- 3 Ősöreg vérfarkas
- 3 Holdlátó vérkutya
- 3 Vonyító vérfarkas
- 3 Sebzett vérfarkas
- 3 Őrjöngő vérfarkas
- 2 Veszett vérfarkas
- 3 Sebezhetetlen vérfarkas

Azt hiszem ennyi fekete pakli leírása bőségesen elég lesz, főleg mert a paklikban kb. 15-25 lap mindig egyezik. A főt említett három gyors lényes verzió mellett még létezik sima, agyatlan, minél olcsóbban minél nagyobb típusú horda is. De összeállíthatunk egy élőholtas paklit is, *Temetővel (új)*, és hasonlókkal (bár ez egyelőre inkább móka pakli). Kicsit kikopott már, de még mindig jó lehet a *Kragorus pakli*, ha ügyesek vagyunk, egész hatékonyra összerakhatjuk, de érdemes még kísérletezni a *Specializációval* is. Ezt a két paklit akár egybe is olvashatjuk.

Mondanom sem kell, hogy ebből a színből is jó a *Semleges csatamező*, csak jól meg kell fontolni, hogy mit rakunk be alapból, és mit csak side-ból.

Baross Ferenc



# Junior™



## A HKK JUNIOR KIADÁSA

Amikor a HKK-t eredetileg kitaláltuk, célközönségünk a 14 éves és idősebb korosztály volt. A fantasy iránt érdeklődő kamaszok, illetve a fantasyval felnövő idősebbek, akik számára nem okoz nehézséget az összetett szabályok megértése és elsajátítása. Minket is meglepett, hogy a játék komplexitása ellenére mekkora érdeklődés van mégis a HKK iránt a fiatalabb korosztály részéről. Nyilván ez abból adódik, hogy a játék egyszerűsége divat (akár az iskolákban is), gyűjthető, cserélhető, és rengeteg gyönyörű színes kép tartozik hozzá. A HKK-val az eredeti koncepciónk az volt, hogy valaki leül, elolvassa a szabályokat, és aztán már játszhat is, minden egyéb kiderül a kártyák elolvasása után. Az elmúlt 10 év alatt a játék hosszú evolúción ment keresztül, újabb és újabb mini-szabályok, rövidítések jelentek meg, párban, időleges hatás, legendás stb. Ezeket már még nehezebb kiigazodni egy fiatalabb számára.

Megoldásként most elkészítettük a HKK Juniort, amely 2007. májusában jelenik meg. A Juniorban már ismert HKK lapokat adunk ki, de leegyszerűsítve! Semmilyen kiegészítőben kiadott szabállyal értelmezhető szöveg nem szerepel rajtuk, ezeket vagy egyszerűen lehangyuk, vagy valami közérthető dologgal helyettesítettük. Mindemellett, az alapszabályokon is egyszerűsítettünk, rövidítettünk: nincs szörnykomponens, minden lap varázspontért jön, nincsenek épületek, tárgyak, galetkik, testrészek,

nincs védekezés bónusz, extra ikonok, nincs Semmi, nem változhat a max. ÉP és VP. Még az alap képességek egy részét is kihagytuk, a sok nehézséget és a játékot jócskán bonyolító direkt sebző képességek kimaradtak, láthatatlanság sincs. Megmaradt a repülés, a mágikus támadás/védekezés, a hátrány; a jelzők közül pedig csak és kizárólag egyetlen fajta maradt meg: a méregjelző.

Az egyszerűbb rendszerrel az a célunk, hogy a HKK-val akár 10-12 éves gyerekek is játszani tudjanak, illetve mindazok, akik az alap HKK-t egyszerűen túl bonyolultnak találták. Ezáltal bővíthet a játékosok köre, és akik alaposan megismerték és megszerették a Juniort, később még mindig áttérhetnek a normál HKK-ra. A viszonteladóknak mindenképp javasoljuk, hogy egy abszolút kezdő számára továbbra is a kezdőcsomagot ajánlja, de következő lépésként ne az ŐV alappaklit, hanem a HKK Juniort mutassa meg a vásárlóknak, elsősorban a fiatalabbaknak, mert ezen keresztül a játék sokkal gyorsabban megérthető és megtanulható.

A Junior kártyák formátuma, hátlapja megegyezik az eredeti HKK-éval – tehát gyakorlatilag továbbra is kompatibilis vele. Aki akarja, az otthoni játékban keverheti a Junior és egyéb lapjait a paklijában, ha ebbe ellenfele is beleegyezik. Abban, hogy a normál vagy a Junior szabályok szerint játszottok, mindig előre a lapodjatok meg. Természetesen, akárcsak a Multidéző felújított lapjainál, továbbra sem lehet a pakliban háromnál több, azonos nevű lapot használni még baráti játékban sem, tehát nem rakhatsz be 3 Junioros *Akmal* meg 3 Rhatt Fénykorásában kiadottat.

A versenyeken erősebb megkötést alkalmazunk, egyelőre a beholderes amatőr és a profi kategóriában nem lehet Junior lapokat használni. Viszont be fogunk vezetni a beholderes versenyeken egy harmadik, Junior kategóriát. A Junior kategóriában a pakliban csak Junior lapokat lehet használni, és csak olyanok vehetnek benne részt, akik még nem töltötték be a 16. életévüket, és nem számítanak profinak. Junior verseny várhatóan először a júliusi rendezvényünkön (2007. július 21.) lesz. Az, hogy más versenyszervezők engedélyezik-e a Junior lapok használatát, és ha igen, milyen módon, azt rájuk bizzuk.



Néhány szó az eredeti és Junior lapok összehasonlításáról. A Juniorban nincsenek ŐV-s lapok. A bekerült torzszülöttből szörny, a galetkiből pedig kalandozó lett. Mivel nincsenek tárgyak, ezért a lapokon szörnykomponens és KF ikon sem szerepel, ez lesz talán az első, legszembeütőbb különbség. A Junior lapokat az utolsó 24 zénből és az utolsó 8 kiegészítőből válogattuk össze. Vannak lapok, amelyek már nagyon rég jelentek meg, ezért a múltidéző/legmúlt koncepcióhoz hasonlóan spontán erősítésre szorultak. Pl. az Ősi Legendák *Ősöreg Mammutja* (5-ért 5/7), kijátszásakor vesztettél 2 ÉP-t, elvesztett az összes VP-d, ezenkívül a következő két körben hárommal kevesebb VP-t kaptál. Ezeket a hátrányokat a lapról levettük. Más lapoknál a levett, bonyolult képességet egyszerűbb erősítéssel helyettesítettük. Pl. a Junioros *A felhők asszonya* továbbra is elveszi a VP-t az ellenféltől, nem blokkol, nem tiltja le a további VP kapást, és nem oszt izomjelzőket. Viszont a sebzése megnőtt egygel. Ismét más lapoknál egyszerűsítettünk, de nem helyettesítettük semmivel az elhagyott dolgot, mivel az nem volt jelentős: a múltidézős *Gitongának* van 2 ÉP-s Büntetése, a Juniorosnak viszont nincs. A *Gitongához* és *A felhők asszonyához* hasonló lapoknál fontos szempont volt, hogy a lap semmiképp se erősödjön. A Juniorban nem lesz minden lap erőssége szinte tökéletesen egyforma, mint egy normál kiegészítőnél, de itt ez nem is volt cél!

Érdekes dolog volt a Semmi megszüntetése. Sok lapnál az, hogy a Semmi helyett a gyűjtőbe dobunk, erősödést jelent a lapnál. Bár a legtöbb esetben ennek nincs komoly jelentősége,

mégis, nem akartunk kockáztatni, és végül ez lett az egyik oka annak, hogy a versenyen nem engedjük egyelőre a lapok keveredését (a két manaternelmő lapra, az *Öreg vazallusra* és a *Szkritter esélyesőre* rá is vezettünk, hogy a gyűjtőből sehogyan sem lehet őket visszarakni). A másik ok a csontok hiánya, ez problémát okozhat tárgypaklik esetén a normál versenyen.

Amikor a lapokat válogattuk, az egyszerűség, könnyen érthetőség mellett volt még egy szempont: a grafika. A HKK illusztrációk készítésénél már eddig is fontos, hogy a kép ne ábrázoljon brutális jeleneteket, de egy alapvetően harci játékon természetesen nem lehet az erőszak ábrázolását illetve a félelmetes jeleneteket teljesen nélkülözni. A Juniorba viszont csak olyan képeket válogattunk be, amelyek (reményeink szerint) még egy 10-12 éves gyermek szüleinek is elfogadhatóak, és persze nagyon szépek. Hasonlóan szűrjük a színesítő szövegeket, és ha szükséges volt, megváltoztattuk őket.

A Junior jövőjéről: nem szándékunk a HKK Juniort külön, önálló terméként, függetlenül tovább fejleszteni, azaz nem lesznek külön Junior kiegészítők. A Junior 240 lapjával (80 gyakori, 80 nem gyakori, 80 ritka) egy kész játék, bőven elég a játék megismeréséhez, megtanulásához, alkalmas arra, hogy hosszú távon szórakoztasson. Aki mégis tovább akar lépni, annak ott lesz a normál HKK játék, 7 kiadásával, 21 kiegészítőjével és a számtalan mini-kiegészítővel.

Mindenkinek jó HKK-zást kíván:

Tihor Miklós

# Kérdezz... ALDOM ...felelek!

DANI ZOLTÁN

## Visszaküldi-e Uwallát (új) az ellenfelem kezébe az Ongóliant haduram (új)?

Igen. *Uwalla* (új) forrásra immúnis. A forrás összefoglaló neve a hatásoknak és varázslatoknak. Azonban az *Ongóliant hadúr* (új) visszaküldős képessége harci képesség, ami nem tartozik sem a varázslat, sem a hatás kategóriájába.

## Mi történik akkor, ha kijátszok egy Thu'zad hazaérkezését úgy, hogy az ellenfelem még nem játszott ki egy lapot sem az előző Thu'zad hazaérkezése óta?

A *Thu'zadok* hatásai összeadódnak. Kettő kijátszása azt jelenti, hogy az ellenfél következő négy lapja nem jön létre.

## Mi történik akkor, ha egy olyan lényre reagálok Diána kívánságával, ami nem cserélhet gazdát?

Természetesen a lény az enyém lesz. A *Diána kívánsága* egy reakció, még azelőtt létrejön,

hogy a lény képessége érvénybe lépne. Úgy is kell tekinteni, mintha én játszottam volna ki a lényt. Az ellenfelem viszont nem fogja tudni ellopni ezt a lényt tőlem, hiszen a képesség már nálam érvényesül: nem cserélhet gazdát.

## Mi történik akkor, ha az ellenfelem kijátszott egy Thu'zad hazaérkezését, és én kijátszok egy varázslatot, és azonnal reagálok rá egy ellenvarázslattal?

Az automatikus hatások azonnal létrejönnek, amint a feltételük teljesül, tehát a varázslatra azonnal kiséül az egyik „Thu'zad-jelző”. Ez azonban nem jelenti azt, hogy én nem reagálhatok rá, hiszen a reakcióknak sincs vége az első reakció után. Én ellenvarázsolom, amire persze kiséül a második jelző is. A végeredmény az, hogy elfogynak a „Thu'zad jelzők” és nem jön létre egyik varázslatom se.

## Mi történik akkor, ha egy lapra, több automatikus hatás is kiséülhet, pl. Thu'zad hazaérkezése + Galargamoth?

Amint egy automatikus hatás feltétele teljesül, a hatás azonnal létrejön. Mivel egy lapra akár többször is lehet reagálni a reakciók szabályainak megfelelően, ezért több különböző forrásból származó automatikus hatás is kiséülhet egy lapra. Vagyis a fenti példánál maradva egy lapra csak egy „Thu'zad jelző” használódik el, de kiséül rá a *Galargamoth* is. A júniusban megjelenő Zu'lit kincse kiegészítőben több ilyen automatikus hatás is lesz, és annak érdekében, hogy ezt a problémát elkerüljük, és a lapok használhatóbbak legyenek, rá is irtuk ezekre, hogy csak akkor süli ki az automatikus hatásuk, ha az adott lapra még nem volt reakció hatás.

Dani Zoltán



*Gruangdag harci dobja*



*Xenomorf matriárka*



*Bölcs teknős*



*Zu'lit sárkánya*



*Brutális morf*



A Hatalom Kártyái legújabb, immár 21. kiegészítője június 16-án, a Beholder találkozózn lesz kapható először, a megjelenés előtti frissen bontott verseny időpontja június 9. A kiegészítő 136 vadonatúj lapot tartalmaz, és az ára változatlanul 1090 Ft lesz.

Mivel a Sárkánymágiában semmiféle szabályújdonságot nem hoztunk be a játékba, úgy gondoltuk, most megengedhető két kisebb új fogalom (nem kell félni, egyik sem bonyolult).

Ezek közül az egyik, mely a kiegészítő nevéhez is hozzájárult: a Kincs. A tárgy-paklik problémáját mindig is az jelentette, hogy nem minden esetben tudták biztosítani a tárgyak kijátszásához szükséges szörnykomponenst. Lehetek akármilyen táposak a tárgyak, ha nem volt komponensünk, mert nem húztunk komponenstermelést, vagy ellenfelünk lecounterelte azt, megette a fene az egészet. A kincs pont ezen a szituáción segít. A Zu'lit kincseben a tárgyakon szerepel egy kincs ikon, ami a következőt jelenti: „a fő fázisodban (a 2. körtől kezdve), körönként egyszer eldobhatsz a kezedből a Semmibe egy kincses lapot 1 VP árán, ekkor kapsz 2 komponenst.” Tehát ha van komponensünk, akkor kijátszhatjuk a tárgyat, ha nincs, és húztunk 2 tárgyat, akkor az egyik eldobásával ki tudjuk játszani a másikat.

Mivel jópár (több mint 10) kincses lap van a kiegészítőben, többféle ilyen paklit is össze lehet rakni, külön csontermelést nem is kell beletenni, ha nem akarsz, úgyis húzol kincset, és a kincses lapok közül azt fogod eldobni, amire épp nincs szükség. Persze laphátrányod továbbra is lesz, ezt azonban ellensúlyozza, hogy a játék korai szakaszában eléggé olcsón erős lapjaid lesznek az asztalon (az új lapok közül figyelemtekbe ajánlom pl. *Gruangdag harci dobját* vagy *Asnomad pusztító botját*, de mindegyik jól használható). A laphátrány kiegyenlítésére megfelel pl. a *Teremtő rakshallion*, de tárgyakból is meg lehet oldani a laphúzást. A tesztelésen elég jól működtek a különféle tárgyas paklik *Teremtő rakshallionnal*, *Lépéselőnyvel* vagy ezek nélkül, sima tárgyas ill. káoszkrisztályos összeállításban is. A kontrollok ellen mindenképp érdemes *Zu'lit védő tekercsét* használni, de kellemetlen meglepetést lehet okozni akár egy jól időzített *Goblin harci kiáltással* is.

A másik újdonság nem ennyire koncepciósi, ez az Előny. Az Előny mögé oda van írva egy vagy két szám (pl. 18- vagy 10-16), majd egy szöveg (pl. -2 VP vagy Antimágia: 1). Ez azt jelenti, ha az ellenfél életpontja a két szám közé esik (a határokat is beleértve, tehát a második példában a 10 és a 16 is jó), illetve egy szám esetén legalább annyi, akkor létrejön a szöveg, vagyis a lap idézési költsége két varázsponttal kevesebb lesz, egyes antimágiát kap kijátszásakor, stb. Az ilyen lapok általában önmagukban is jól működnek (pl. az *Összeomlás* egyszerűen azonnalként, 3 varázspontért leszed egy lapot), azonban igazán jól akkor járunk velük, ha olyankor tudjuk kijátszani, amikor az Előny is létrejön. Az *Összeomlás* esetében ez „mindössze” 1 VP, de már ez is sokat számíthat, és ennél persze komolyabb előnyök is vannak. Ez egy újabb kis kombinálási lehetőséget ad a játékba, már onnan kezdve, hogy melyik lapot milyen pakliba rakom be, odáig, hogy mikor játszom ki. Például a *Végső csapás* 3 varázspontért és 1 nekronért kikeres egy lapot a pakliból, ám ha az ellenfél legfeljebb 6 ÉP-ben szenved, akkor ezt 2 varázsponttal olcsóbban teszi. Hordába vagy direkt sebzó pakliba kellemes befejezés lehet egy *Végső csapás* – *Gömbvillám* (vagy akár megfelelő repülő lény) kombináció.

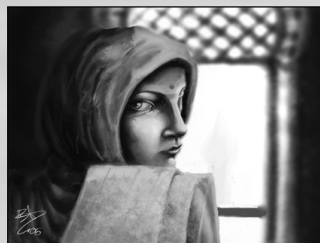


Természetesen több Előnyös lapból is ki lehet alakítani egy paklit (ez leginkább egy direkt sebző jellegű pakli lesz szerintem), de az Előnyös lapok igazából bárhová berakhatók, ahova egyébként illenek.

Az újdonságokon kívül elsősorban a lapok megfelelő erősségére, egyszerűségére és érthetőségére koncentráltunk. Ezért is jó időnként egy-két újdonság: a kincses és előnyös lapok javarészt igen egyszerűek, amelyeket a Kincs ill. az Előny tesz mégis érdekessé, szokatlanná. A korábbi, feleslegesnek tűnő képességek egy részét nem használjuk, ezek megmaradnak egy-két kiegészítő jellegzetességének. Természetesen a leginkább bevált, a játékot színesítő és nem bonyolító, vagy valamiért nélkülözhetetlen képességeket továbbra is rárajuk a lapokra.

A korábbi koncepciók ill. etnikumok kedvelőinek: a kiegészítőben egy új, Rhatt etnikum, a ganüidok is helyet kaptak. Így most már Rhattot nem csak a blokkoló ill. a kontroll paklik kedvelői tudják használni. A tárgyakról már szót ejtettünk, az épületes paklikért rajongók inkább a Zéneket figyeljék, különös tekintettel a Dicső múlt nevezetűre, oda is kerültek épületes tápok, de azért ebben a kiegészítőben is találni érdekes épületes, pl. az *Univerzális katapultállomás* nevű, előnyös lapot. Az etnikumokra mindig figyelünk, most a galetkik, Chara-din fattyai, a kalandozók, xenók, varkaudarak, quwargok, sárkányok, élőholtak, nekromanták, motyogók, vérfarkasok, mérgező lények, teknősök, őshangyák kaptak erősítést (a férgek és a nerubok barátai szintén a Zén kiegészítőket figyeljék). Csak csirájában létezett, de most már összerakható az új lapokkal yeti (ezt nálunk történelmi okokból így hívják, és nem jettinek) és minotaurusz pakli is. Érdekesség a morfok megjelenése is, amik olyan lények, melyek (kissé a *Magzathoz* hasonlóan) változtatni tudják altípusukat, és így sokféle etnikumba berakhatóak. Morfból is van hat féle, és ezek színtelenek, tehát akár egy-két kedvenc, altípussal rendelkező lapodból is varázsolhatsz etnikumot a segítségükkel. Természetesen a hordák, kontrollok, kézből dobható koncepciók, direkt sebző, tüzes, blokkoló, Zarknod kovácsa paklik is gazdagodnak sok-sok erős lappal. A gyors koncepciók elleni védekezésre pár kiegészítő lapot is terveztünk, és mivel a blokkoló paklikhoz is sok új lap jön ki, ezek ellen is adunk ki ellenlapokat.

A grafikák terén sokaknak jó hír lehet, hogy egyik kedvenc régebbi grafikusunk, Gógós Károly ismét rajzolt nekünk jópár képet, keresgélhetitek tehát az ő rajzait is a lapokon.



Ramona



Szépséges papnő



A káros dalnoka



Abszolút preventálás



Ősi hiba

Végezetül kommentár nélkül egy kis ízelítő a lapokból:

- ❖ Brutális morf: 4 VP, 3/2, előkereséskor vagy kijátszásakor meghatározhatod az altípusát, ha kijátszásakor már van játékban ilyen altípusú lényed, akkor repül, és kap 1 élet-, és 1 izomjelzőt.
- ❖ Ramona: 2 VP, 1/1, Repül, Ha az ellenfél sikeresen kijátszik egy lapot, aktivizálódik. (P), 1 ÉP: 1 lapot aktivizálhatsz vagy passzivizálhatsz. (P), 1 VP: célpont játékos sebződik 1 ÉP-t.
- ❖ Sziklahajtás: 5 VP, általános, Előny: 12-15: -3 VP Célpont lény vagy játékos 7 ÉP-t sebződik.
- ❖ Gruangdag harci dobja: 2 szk., tárgy, Kincs, (P), 1 VP: kapsz egy 3/2-es Tharr jelző szörnyet aktívan a tartalékodba.
- ❖ Mostoha szín: 4 VP, általános, Nevez meg egy szint, ami nem lehet Bufa vagy színtelen, a kezedből, a pakliból és a gyűjtődből az összes ilyen színű lapot radd a Semmibe. Ha legalább 5 lapot átraktál, akkor ellenfelednek fel kell áldoznia 3 lapját vagy önálló jelzőjét, és ha nem tudott eleget áldozni, még sebződik is 6 ÉP-t.
- ❖ Abszolút preventálás: 0 VP, reakció, szingularitás és ősmágia. Kijátszási feltétele, hogy nem lehet lapod vagy jelződ játékban. Megakadályoz egy lapot.

Mindenkinek kellemes bontogatás és jó játékot kíván

Makó Balázs

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## JELLEMEK HARCA

### Baross Ferenc győztes paklija:

Követő: A halhatatlanok nagymestere

- 2 A reménytelenség bajnoka (új)
- 1 Dögnyúzó
- 3 A végítélet harsonái
- 3 Asnomad
- 3 A hatalom szava
- 2 Nekronsárkány
- 1 Az őriület dala
- 3 Metamorfózis
- 2 A pók amulettje
- 3 Chara-dín óhaja
- 3 Thrax halálesapás
- 3 Árnylélek befogása
- 2 Szmoggyer
- 2 Bazmaon gyilkosa
- 2 Irtóztató nektromanta
- 3 Galkk, az Észak ura
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Bundás yeti
- 1 Nekromantanonc
- 3 Élet és halál ura
- 3 Mer-gah
- 1 Sötét föld (új)
- 3 Majd legközelebb

55 lap

### Kiegészítő pakli:

- 3 Dornodon visszavág
- 3 Dj'arekh társca
- 2 Autentikus vámpír
- 3 Lady Lucitánia
- 2 Troglodita törzsfőnök (új)
- 3 Clod Onar
- 3 Morgan pácája (új)
- 1 Irtóztató nekromanta
- 2 Az agy kifacsarása (új)
- 3 Sötét elf úrnő

### Vaczó András paklija:

Követő: Melák az óriás

- 2 Hadiállapot
- 1 Sötét föld (új)
- 3 Idegméreg
- 2 A sors fintora (új)
- 3 Tomboló vihar
- 2 Kétszer kettő
- 3 Speciális védelem
- 3 Sakita
- 3 Kétféjű kótröll
- 3 Majd legközelebb
- 3 Owotii trükk
- 3 Megelőző ütés
- 3 Khrak behemót
- 3 Magányos küklpsz
- 3 Ongóliant hadúr (új)
- 3 Mandulanektár (új)
- 3 Hívó kürt
- 3 Ősi béklyó

### Vámos Csaba paklija:

Szabálylap: 3 Bűvös erdő  
Követő: A halhatatlanok nagymestere

- 2 Csáp-istenség
- 2 Vörös krónika
- 3 Thrax halálesapás
- 3 Galkk, az Észak ura
- 3 Lady Lucitánia
- 3 Élet és halál ura
- 2 Nekromantanonc
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Dögnyúzó
- 3 Munkagép
- 2 Nil, a csontsereg vezére
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Holdlátó vérkutyá
- 2 Estariol (új)
- 2 Vermiteus
- 3 Asnomad
- 3 Uwalla (új)
- 1 Sötét föld (új)

## FRISSEN BONTVA

A Beholder Kft. februári versenyén 25 profi és 20 amatőr játékos indult. Az amatőröknek 3 csomag Sárkánymágiából kellett legalább 35 lapos, színkorlát nélküli paklikat összerakni, míg a profik válogatós versenyben küzdhettek meg egymással, ahol 2 Sárkánymágia és 1 Legendák Völgye segítségével kellett legalább 40 lapos, négy színű paklikat kovácsolni. Itt az alábbi pár lapot korlátoztuk: *Lépeselőny, Megelőző ütés, Robbanó birkák, Ghal-lai faló, A lélek súlya.*

A profiknál koncepciós összeállítások is sikerültek, volt pl. Fókuszkrisztályok + csonttermelés, kalandozós horda, kontroll, fattyas pakli is. Itt Baross Ferenc diadalmaskodott, kellemes kis kontrollt rakott össze, amely azonban gyors is tudott lenni, fontosabb lapjai: *Mer-gah, Egyet mondok, Bazmaon gyilkosa, Nagyobb cafatrobbanás, Bamba barát, Megfelelő alkalom, Hatalomkrisztály, Magiszter* voltak. A második helyen Kahn Evarth végzett, fókuszkrisztályjaival, *Apró kincsekkel, Megfelelő alkalmakkal.* A harmadik Jámbor András (*Hatalomkrisztály, Bobakrome, Alanori katapultállomás, Bundás yeti*), a negyedik Huk László (*Torquan, a púpos, Szárnyas halál fatty*), az ötödik pedig Ádám Norbert lett.

Az amatőrök ezúttal igen jól jártak: a 20 indulóból nem kevesebb, mint 13 kapott díjat! A győzelmet Szloboda Bence szerezte meg, őt Szántó Roland követte, a harmadik helyen Szeitz Gábor t köszönthettük, a negyediken pedig Szakonyi Vik-tort.

Mindenkit várunk versenyeinken!

Makó Balázs

## JELLEMMEK HARCA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét március 24-én rendezték a szokásos helyünkön, a Wekerlei Boccia Klubban. A formátum, először a beholderes versenyek történetében, jellemek harca volt. Ennek köszönhetően a paklik hihetetlen változatosságot mutatnak. Mind az amatőröknél, mind a profiknál nagyjából egyenlő arányban képviselte magát a három jellem. Visszont azon belül szinte minden asztalon más paklikat lehetett látni. Egyedül egy-két főleg egy színre építő etnikum pakli (óriás, teknős, quwarg) az, amiből többet is láthattunk. A szabálylapok és követők is tobzódtak, majdnem mindenki játszott valamelyikkel. A teljesség igénye nélkül néhány pakli mindhárom jellemből:

jó: kontroll-spoiler (simán, *Ősi rúnával, Anarchia avatárjával, Semleges csatamezővel*, vagy *Ősi bölcsességgel*), szkritter kombós, *Bűvös erdő*

semleges: kontroll-spoiler (simán vagy *Ősi rúnával, Anarchia avatárjával*, vagy *Semleges csatamezővel*), nerub, teknős, óriás

gonosz: kontroll-spoiler (simán vagy *Ősi rúnával, Anarchia avatárjával*, vagy *Semleges csatamezővel*), quwarg (*A mindentudóval* vagy anélkül), *Bűvös erdő*, *Zarknod bilincse*, *Zarknod börtöne*, *Halhatatlanok nagymestere* és egy érdekes *Legfőbb követő + Kragoru familiárisa + Az istenek hírnöke + Kyorg ősmágus + Antimágikus rakshallion* gonosz összeállítás avatárokkal.

A profik között végül Baross Ferenc nyert a *Halhatatlanok nagymesterével* felálló gonosz paklijával. A második Vaczó András lett óriásaival, a harmadik Vámos Csaba gonosz *Bűvös erdővel*, a negyedik Magyar Attila szkritteres, fókuszos kombóval, az ötödik Dönczi Krisztián semleges *Semleges csatamezővel*.

Az amatőröknél Szloboda Bence győzött *Lépéselőnyben* levő teknőseivel. Nagy Sándor végzett a második helyen, *Építő rakshallionnal* támogatott gonosz paklival. A harmadik Szeitz Gábor lett szintén teknősökkel.

### ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Huk Péter ellenfele leszedte Péter *A mindentudóját* annak ellenére, hogy *Semleges csatamezővel* játszott. Azért volt erre szükség, mivel Péter kirakott egy *Pihenőt*, így ellenfele nehéz helyzetbe került.
- A profi kategória utolsó fordulójában az első asztalon Dönczi Krisztián hihetetlen fölényt alakított ki a teknőseivel. Vagy kilenc teknős figyelt az asztalon, mikor ellenfele lerakott egy *Hétféjű hidrát*, *A mindentudóval* aktivizálta, és véget vetett az összes teknős életének.

### Magyar Attila paklija:

Szabálylap: A fókusz megelése

- 3 Ősi legendák
- 3 Fájdalmas búcsú
- 3 Mokku
- 3 Tudatfaló (új)
- 3 Fluxusfaló vyang
- 1 Chosuga
- 1 Kiütéses negátor
- 1 Sog
- 3 Diána kívánsága
- 3 Szörnyecsábítás
- 1 Nemes númak
- 3 Númak királynő
- 3 Összeesküvés
- 3 A felhők asszonya
- 3 Ősöreg vyang
- 3 Narancshaj
- 1 Az élet illúziója
- 2 Tonyók, a gazda
- 2 Manafaló vyang
- 1 Univerzális megoldás

### Szloboda Bence győztes paklija:

Szabálylap: Lépéselőny

- 3 Hebrencs teknős
- 3 Bosszantó teknős
- 3 Tudós teknős
- 3 Terrorteknős
- 3 Sziturena
- 3 Vén Doemon
- 5 Ifjú teknős
- 2 Víztisztító teknős
- 2 Haragos teknős
- 3 A kalmárok itala
- 3 Hívó kürt
- 2 Teknős fészek
- 3 Teknős páncélfoltozó
- 3 Lestinho, teknős legenda
- 2 A csend tornya
- 2 Fogadó

Kiegészítő pakli:

- 3 Fintor
- 3 Antimágikus megszakítás
- 3 Nerub csendvarázs
- 1 Víztisztító teknős
- 1 Haragos teknős
- 3 Teknős renegát
- 3 Ősi béklyó
- 3 Elf gyógyító
- 3 Teknős csapat
- 2 A feledés korszaka

### Nagy Sándor paklija:

Követő: Építő rakshallion

- 2 Kisebb zan
- 1 Vörös krónika
- 3 A pokol szeme
- 3 Quwarg felderítő (új)
- 3 Asmael
- 3 Kristálypalota
- 3 Munkagép
- 3 A Gépezet
- 2 Fluxuskamra
- 3 Xenó atka
- 2 Xenó arctámadó
- 2 Visszalépés
- 2 Nekropolis
- 3 Akmal
- 2 A kapuk őrzője
- 3 Xenomorf felderítő
- 3 Xenó fereg
- 2 Iszonykeltő

## VERSENYHELYSÍZÉNEK

BALASSAGYARMAT – Kincsestár  
Könyvesbolt különerme,  
Rákóczi u. 61.

DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.  
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet  
krt. 37. (az udvarban)

tel.: 321-1313 (11-18-ig),  
EGER – Camelot Kártyavár,  
Kisasszony u. 23.

ERDŐKERTES – Művelődési Ház,  
Fő u. 48.

EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest,  
XIII. Visegrádi u. 20.

GYULA – Művelődési Központ,  
Béke srt. 35.

HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,  
Kossuth u. 8.

KAPOSVÁR – Pártok Háza,  
Szent Imre u. 14.

KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor  
Művelődési Ház,

Negyvenyolcas u. 12.  
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

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

NAGYKANIZSA – Sárkánytűz  
Szerepjátékbolt, Rozgonyi u. 4.

NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.  
NYÍREGYHÁZA – Nyírpiazza, Camelot,  
Szegfű u. 75.

ÓSI – Dózsa Gy. u. 58.  
(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar  
szerepjátékbolt

SZARVAS – Belvárosi söröző és  
pizzéria, Kossuth u. 23.

SZEGED – Café Reneszánsz Pizzeria,  
Gyertyámos u. 12.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,  
Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.

SZENTES – Fekete Bárány söröző,  
Apponyi tér 2.

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

SZŐREG – Művelődési Ház,  
Magyar u. 14.

TISZAJVÁROS – Telki Blanka u. 14.  
THALY FIB IFJÚSÁGI IRODA – Budapest,  
1091. Üllői út 89/a.

VÁC – Elysium, Földvári tér 2-3.

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerep-  
játékbolt, 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.

# ÚJ VERSENYEK

## MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** május 12., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

### EGYEDI VERSENY

**Időpont:** május 12., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen - McDonalds.

**Szabályok:** A pakliban csak egy előre meghatározott idézési költségű varázspontért jövő lapokat lehet használni (pl.: csak 2 VP-s lapok lehetnek a pakliban). Tiltottak a szokásosak mellett a nem VP-ért jövő, illetve a nem fix idézési költségű lapok is.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

### VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** május 12., 10 óra.

**Helyszín:** Ósi.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Indulók száma/2 + 6 csomag

Sárkánymágia pakli.

**Érdeklődni lehet:** Vámos Csaba, raon@freemail.hu, 70-703-3321.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 12., 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 13., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szőreg.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** május 12., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** Profiknak 700 Ft, amatőröknek 100 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik és ultraritka lap. A legjobb amatőröket külön díjazzuk.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, dhokjakra@freemail.hu, 20-591-8404.

### EGYEDI VERSENY

**Időpont:** május 13., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** A pakliban és a kiegészítőben csak kétféle laptpust lehet használni, a követők és szabálylapok mellett.

**Nevezési díj:** 400 Ft (16 év alatt 300 Ft, lányoknak ingyenes).

**Díjak:** Sárkánymágia paklik, ultraritka lap. A teljes nevezési díj díjazásra lesz fordítva.

**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, tetovaltdiszno@gmail.com, 70-618-7787.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 19., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** május 26., 10.30, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Ezüstsólyom Fantasy.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 800 Ft/fő. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

**Díjak:** Az indulók létszámával megegyező számú pakli, Sárkánymágia paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 291-0932.

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** május 26., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Vác.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 1500 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik. Minden nevező kap egy Sárkánymágiát.

**Érdeklődni lehet:** Harangi Ferenc, fharangi@vnet.hu, 20-943-8033.

## LEGÚJABB NEMZEDÉK

**Időpont:** május 26., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Csak a Sárkánymágia, Legendák Völgye, Régmúlt lapjai lehet használni, valamint az összes zénes és AK-s lapot. Tiltottak az ultraritkák is. A többi szabály megegyezik a hagyományos verseny szabályaival.

**Nevezési díj:** 600 Ft. (14 éven aluliaknak ingyenes). Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 26., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** Profiknak 700 Ft, amatőröknek 100 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik és ultraritka lap.

A legjobb amatőröket külön díjazuk.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, dhjaktra@freemail.hu, 20-591-8404.

## PÁROS VERSENY

**Időpont:** május 27., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Erdőkertes.

**Szabályok:** Páros verseny.

**Nevezési díj:** 700 Ft/fő.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Farkas Imre, elledell@freemail.hu, 20-462-1049.

## LASSAN A TESTTEL!

**Időpont:** május 27., 10 óra.

**Helyszín:** Tiszaujváros.

**Szabályok:** Körönként max. 3 lapot lehet kijátszani. Az ellenfél körében nem játszhat ki lapot.

# 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 szolgálója, 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 anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálója, 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 anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálója, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

## PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakléptésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenre hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Eletenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

## FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

**ŐSÖK VÁROSA:** Csak az Ősök városa, a Rüvel hegy. Két világ közt, Víziók, a Sötét Kor, Est-har császárság, az Ősi legendák és az Időutazás két ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Őrjörgő szilmill.* 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 *Őrjörgő szilmill* és az *Idegösszeomlás* is.

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

**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 szolgálója, 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 ?-et és X-et tartalmaz.

**VESZÉLYES FAJ:** 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 lényt. A paklinak min. 45, max. 48 laposnak kell lennie. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálója, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

**JELLEMEK HARCA:** A pakliban vagy csak jó (Elenios, Raia, Rhatt), vagy csak semleges (Tharr, Sheran, Fallright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Chara-din) lapok lehetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A balladák könyve, A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szabadság ára, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálója, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, totovaltdisznyo@gmail.com, 70-618-7787.

#### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** június 2., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Szarvas 2.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

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

**Díjak:** Sárkánymágia pakli, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Keresztúrszky János, keroooo@freemail.hu, 20-959-1401.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 2., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

Tiltottak az ultraritkák.

**Nevezési díj:** 1000 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik az első 16-nak, Zének a további 8-nak, ultraritka.

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

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 3., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Szentes.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

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

**Díjak:** Sárkánymágia pakli, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Farkas István, pittti@freemail.hu, 30-485-3160.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 3., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett: Áldozat az ősi isteneknek, Manafamiliáris, Manafonál, Méonech fürkész, Zu'lit kísérlete.

**Nevezési díj:** 300 Ft (16 év alatt 200 Ft, lányoknak ingyenes).

**Díjak:** Sárkánymágia paklik. A teljes nevezési díj ajándékra lesz fordítva.

**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, totovaltdisznyo@gmail.com, 70-618-7787.

#### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** június 17., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szőreg.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

#### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 17., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Zu'lit kincsekből.

**Nevezési díj:** 2800 Ft.

**Díjak:** Zulit kincse paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, totovaltdisznyo@gmail.com, 70-618-7787.

## ZU'LIT KINCSE BEMUTATÓ VERSENY

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

**4 gyűjtődoboz Zu'lit kincse!**

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

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

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Zu'lit kincsekből.

**Nevezési díj:** 3500 Ft (tagoknak 3200 Ft).

**Díjak:** Négy gyűjtődoboz Zu'lit kísérlete, ultraritkák.

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

A versenyen 120 játékosnak tudunk helyet biztosítani. Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660-as számon és e-mailben a tf@holder.hu címen BEMUTATO subjecttel.

A levélben írjátok le a neveket, akiknek helyet akartok foglalni.

A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be.

Az előnevezetteknek 3/4 10-ig tartjuk fenn a helyet.

**FIGYELEM! A VERSENY IDŐPONTJA SZOMBATRÓL VÁSÁRNAPRA VÁLTOZOTT.**

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2007. június 10.



Márciusi feladványunk megoldása:

1. *Gömbvillámot (új)* lövök az ellenfélbe. Ő, ha akarja, visszalövi belém. (-3 = 3 VP, -4 = -3 ÉP, -6 = 20 ellenfél ÉP)
2. Lehozom *Akmalt*, egyből rakok is rá három jelzót, kapok 3 VP-t. (-2 + 3 = 4 VP)
3. Lejön *Sziturena*. (-2 = 2 VP)
4. Használok *Akmal* képességét, amit *Sziturena*tól kapott, passzivizálok, kap két izmot és két bénulás jelzót.
5. *Sziturena* felépíti a *Fogadót (új)*. A követő ad egy varázspontot. (+1 = 3 VP)
6. *Akmal* ad újra egy VP-t, majd életmentő hatásként a *Fogadóval (új)* leszedem róla az ÉP csökkentő és bénulás jelzőket. Ezután aktivizálok *Akmal*t, szintén a *Fogadóval (új)*. Újból passzivizálok *Akmal*t, újabb két izom és bénulás jelző kerül rá. Ráarakok 3 gyengülés jelzót, kapok 3 VP-t, ő pedig meghal, és az izmok miatt húzok 4 lapot (*Suiraqua*, a *várvédő*, *A csend tornya*, *A Gépezet (új)*, *Építész*). (+1 -1 +3 = 6 VP)
7. Lehozom az *Építészt*, *A csend tornyát* és a *Kristálypalotát*. A követő ad két VP-t. (-2 + 2 = 6 VP)
8. Az *Építész* aktivizálja az épületemet. (-1 = 5 VP)
9. A palotával gyártok két építőt. (-2 = 3 VP)
10. A palota építője épít egy kvatánst. A követő ad egy VP-t. (+1 = 4 VP)
11. Lejön *Suiraqua*, a *várvédő*, kap négy szintet a négy épületem miatt (*Fogadó (új)*, *Kristálypalota*, *Tektonikus kvatáns (új)*, *A csend tornya*). *Sziturena* képességével *Suiraqua* ad magának két izmot és két bénulás jelzót.

12. Lehozom *A Gépezetet (új)*, az *Építészt* áldozva neki. Kijátszása ad egy szintet *Suiraquának* (5 szint), a követő gyógyít rajtam egyet. Visszaveszem, sebzek vele kettőt. (+1 = -2 ÉP, -2 = 18 ellenfél ÉP)
13. Lehozom újra, ezúttal a palotát áldozom. Kijátszása ad egy szintet *Suiraquának* (6 szint), a követő gyógyít rajtam egyet. Visszaveszem, sebzek vele kettőt. (+1 = -1 ÉP, -2 = 16 ellenfél ÉP)
14. Lehozom harmadszor is, most a *Sziturenát* áldozom. Kijátszása ad egy szintet *Suiraquának* (7 szint), a követő gyógyít rajtam egyet. (+1 = 0 ÉP)
15. Ezúttal a *Fogadót (új)* veszem vissza *A Gépezet (új)* képességével. (-2 = 14 ellenfél ÉP)
16. A második palota-jelző felépíti a *Fogadót (új)* újra. Újabb szint *Suiraquának* (8 szint), és újabb gyógyulás nekem. Így már túlélem a kört. (+1 = 1 ÉP)
17. *Fogadóval (új)* leszedem *Suiraquáról* a bénulás jelzőket, és aktivizálok. (-1 = 3 VP)
18. A kvatáns lényé válik, és *Suiraquával* bemegy az őrszobba. A kvatáns üt háromat, *Suiraqua* alapból egyet, nyolc szintje és két izma van, így összesen tizenegyet. Az ellenfél nem tud gyógyulni *A csend tornya* miatt. Győztem! (-1 = 2 VP, -14 = 0 ellenfél ÉP)

Sajnos ezúttal nem érkezett helyes megoldás. A legtöbben úgy próbálták megoldani, hogy a *Kristálypalota* feláldozásával felhúzzák az *Ongóliant diszkoszvetést*, és azzal ölik meg az ellenfelet. Nem kizárt, hogy így is meg lehet oldani a feladványt, de akik így próbálkoztak azok mind elcsúsztak pár apróságon. Nem lehet arra számí-

tani pl., hogy az ellenfél visszalövi a *Gömbvillámot (új)*, és én újra rá tudom löni. Viszont számolni kell azzal, hogy ha lenn van bármilyen lényem (pl. *Építész*, *Sziturena* stb.), és az ellen le tudja löni a *Gömbvillám (új)* visszalövésével, akkor megteszi. Sokan elrontották azt, hogy a *Kristálypalota* jelzőket nem lehet feláldozni, így *A Gépezet (új)* sem hozhatom le belőlük. Ha pedig aktív *A csend tornyám*, akkor igaz, hogy az ellenfél nem tud gyógyulni, viszont én sem tudom kijátszani az *Ongóliant diszkoszvetést*.

**Új feladványunk:** Neked 13 életpontod és 20 varázspontod, az ellenfelednek 76 életpontja és 8 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A 4. körödben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:  
2007. június 10.**

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 „feladvany” subjecttel érkezőket.

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





# Kézben levő lapjaid

**Göblin jöngveirt** 10P



**1**

**10P** **10P**

**göblin**

Shikra a fülét a fejéig emelgette, és a szőke haját a válláig engedte. A kezét a föld felé tartotta, és a földet kezdte megmozdítani.

**Hóves vérmeseledés**



**1**

**10P** **10P**

**Dornodon**

Célpont levő, vagy 4-4 maghas (támaszték alatt X az EP) felé fordított lapot, de maximum 6.

**A Semmi felvása**



**1**

**10P** **10P**

**semmit**

Célpont lap vagy 2 másik lap a Semmi kártya felé fordított lapot, vagy a Semmi kártya felé fordított lapot, vagy a Semmi kártya felé fordított lapot.

**Háborúvesztés**



**2**

**10P** **10P**

**göblin**

Öt minden lap vagy 10-10 minden lapot a háborúvesztés kártya felé fordított lapot, vagy a háborúvesztés kártya felé fordított lapot.

**Chalini fű**



**1**

**10P** **10P**

**levő**

Shikra kijelentéseket adta fel, és a kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot.

**Fajtakis hitves**



**1**

**10P** **10P**

**hitves**

Ha az EP kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot.

**Kéfir a burban**



**1**

**10P** **10P**

**kefir**

Ha az EP kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot.

**Göblin hárc kintás**



**1**

**10P** **10P**

**göblin**

Ha az EP kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot.

**Rejtődző**



**1**

**10P** **10P**

**levő**

Az EP kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot.

**Rejgőveskovács**



**1**

**10P** **10P**

**hitves**

Shikra kijelentéseket adta fel, és a kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot.

**Thar bibi**



**1**

**10P** **10P**

**bibi**

Arva magja 1, de Thar bibi nem lehet más dombon, és a kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot.

**Thar bibi**



**1**

**10P** **10P**

**bibi**

Arva magja 1, de Thar bibi nem lehet más dombon, és a kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot.

**Megelőző úr**



**1**

**10P** **10P**

**semmit**

Célpont levő vagy hitves kártya felé fordított lapot, vagy a kártya felé fordított lapot.

**A TE ÁLLÁSOD:  
13 ÉP, 20 VP,  
0 SZK**

Játékos neve:

Számlacím:

2007.  
**5**

5.

1. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	
2. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	
3. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	

# KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

Természetesen 2007-ben sem szűnik meg a levelezős játékosainknak szóló akció a Krónikában. Igaz, idén nem labirintust kaptok, hanem egyedi tárgyat. A rendszer a szokásos lesz: egy kuponért három karakternek kérhetsz egy-egy Krónika nevű tárgyat: A kuponok továbbra is sorszámozva lesznek (január 1, február 2 stb.), de minden kuponért ugyanaz a tárgy fog járni. Természetesen több tárgy hatása összeadódik, így érdemes minden kuponért minden karakternek kérni a tárgyat. Egy bizonyos kupont egy karakternek csak egyszer lehet beküldeni. Vagyis pl. a januári kuponra nem lehet ráírni, ugyanazt a karaktert háromszor, és azt sem lehet megtenni, hogy ráírok három karaktert, de küldök még egy januári kupont, amin ugyanaz a három karakter szerepel. Ahhoz, hogy egy karakter 12 db-ot gyűjtsön ezekből a tárgykból, mind a 12 havi Alanori Krónikából be kell küldeni a kupont.

Íme a kuponokért kapható ÖV-s és TF-es tárgy:



## KRÓNIKA

A világégés előtt időkből maradó ősi történeteket olvasva értékes tapasztalatokra tehetsz szert. Amíg a krónikák a birtokodban vannak (nem kell KF-elni őket, de a bankból nem fejtik kihatásukat), rendszeresen újraolvasod őket, így folyamatosan élvezheted az előnyeiket. Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban. Segít megérteni az ősi varázslatokat is, így minden egyes birtokolt krónika kettővel csökkenti az ősteológia és őstamaturgia megvásárlásához szükséges teológia és tatumaturgia szinteket. Ráadásul minden egyes krónika 1%-kal növeli a kapott tapasztalati pontokat. Ilyen értékes kincstől természetesen nem fogsz megválni, ezért a krónika nem átadható tárgy.

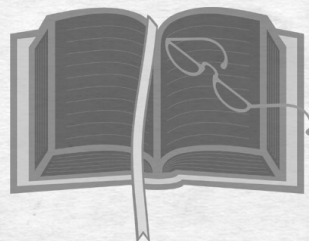
## KRÓNIKA

A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy 12 kötetes krónikában. A krónikákat elolvastva olyan tapasztalatra teszel szert, amely mindaddig meglesz, amíg a krónikák a birtokodban vannak (ehhez KF-elni sem kell őket). Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban, és annyi százalékkal csökken az esély, hogy tárgyaid tönkremenjenek. Ennyivel csökken az is, hogy hányas IQ kell a varázslatok elsajátításához. Pl. ha 12 krónikád van, akkor ha egy varázslathoz 30-as IQ kellene, neked elég lesz 18. Ezenfelül, a krónikák számától függően nő a kapott lélekenergia is (krónikánként 0.5-2%-kal, attól függően, hogy hányadik szinten élsz, tehát pl. egy magasabb szintű galetki 12 krónika mellett minden csatából +24% lélekenergiát kap, és ez nem számít bele az esetleges korlátozásokba).



# Leanthil naplója

41.

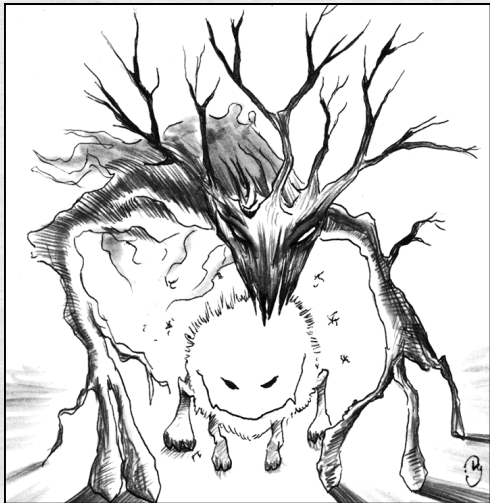


Húsz éves lettem. Ki gondolta volna a megtérésemkor, hogy ennyi idő elteltével egyrészt még mindig élni fogok, másrészt egy lépéssel sem leszek közelebb a végső célomhoz? Na jó, ez utóbbi nem igaz, hiszen azóta megalakult a rendünk, ami azóta is működik... de ezt most hagyjuk. Repül az idő, ami nem is csoda, mivel mostanában nem győzöm elfhasználni azt a temérdek időkristályt, ami a birtokomba jut. Jó sok idő eltelt, mióta legutóbb ilyet találtam, azonban most a remete egyik kérésének teljesítésekor az utamba akadt először egy, aztán még egy. Előbbi eset úgy történt, hogy a jó kis összeszokott csapatunkba (Nemesis, Egon, Ka-Boom és én) bevettünk még egy galetkít, Ezékiel Professzort, mert előre láthatólag négyen nem lettünk volna elegenden egy kegyetlen gyökérszellemből és egy antimágikus puffancsból álló duó legyőzéséhez. Így viszont elegendő voltunk, örülhettünk is a fejenkénti egy-egy őskőnek, na meg a már említett időkristálynak. Ka-Boom barátomnak ez volt a tizennegyedik őskőve, amit nem nyelt le. Nem tudom, minek tartogatta őket, miért fogja magát szándékosan vissza a fejlődésben. Egyszerre érkezünk a Hegybe, ő mégis sokkal kisebb hatalmú, mint én, na de ilyen hülyeségek után nem is csodálkozom ezen. A remetének volt még egy utolsó felajánlása, mégpedig, hogy a dukátkereskedőtől potom áron vehetünk egy-egy újabb kristályt, de összesen csak maximum három darabot. Nemesisnek és a profinak éppen ezért nem szoltunk, úgyhogy Egon és mi csaptunk le a kedvező ajánlatra, de így is kis hitjén lecsúsztunk a lehetőségről, mert mire hazaszaladtunk a barlangjainkba a dukátokért, egy másik csapat már kis híján be is előzött minket. Csak rendkívüli rábeszélő képességünknek köszönhetjük, hogy mégis mi vihettük haza a ritka kincseket. Ezek után most már tényleg meggyőződés, hogy én a legelső között érkeztem ebbe a hegybe, bár nem is értem, miért kétkedek ebben egy cseppet is. Szóval a sikereket egyre halmozó kis csapatunk kénytelen-kelletlen felbomlott, hiszen a remete már csak szétjárja a végtagjait, ha valami jó kis titkos és/vagy tiltott feladatot kérünk tőle. Nem felejtettem el persze az isteni parancsolatot, miszerint csak addig szabad közösködnöm egy tévelygővel, amíg kihasználom, ezért bimbózó baráti érzelmeim lenullázása, na meg a mihez tartás végett bementem Egon barlangjába, és jól összevertem. Mindezt néhány órával a dukátkereskedős eset után, nehogy még időben meglepjen előlem, és felköltözzön.

Apropó, dukátkereskedő. Érdekes, hogy amikor ez csak úgy végigjárja a szintet, és barlangról barlangra felkínálja a portékáját, csupa olyan szemetet hoz, amiknél az utolsó mélységi gnómnál is hasznosabb cuccokat lehet találni. Ha a remetén keresztül ütöm nyélbe az üzletet, akkor bezeg mindjárt elő tud kotorni mindenféle értékes holmikat. Gyanús ez nekem nagyon. Meg aztán mostanában kissé gyakrabban is tűnik fel a környéken, nem is beszélve arról, hogy néha olyan furcsa hangon szólal meg. Szerintem legtöbbször nem is az igazi dukátos zörget be hozzám, hanem egy fekete csuhás szomszéd, aki így próbál (jó áron) megszabadulni a barlangjában felhalmozódott sze-

méttől. Ne féj, nem is veszek semmit, inkább átváltom a fekete dukátjaimat aranyból készültekre, azokkal legalább az aukción lecsaphatok valami hasznos varázstárgyra.

Na, de visszatérve az időkristályokra, a teljesség kedvéért említtem meg, hogy egy harmadikat a kaszinóban adták egy platina tokenért, és persze nyomban el is használtam. Ha ezt így folytatom, mire legközelebb nekifogok a naplóírásnak, már a tizennegyediken leszek. Valójában a csarnokban is elég jól haladok, és a szint intézményeinek feladatit is komoly tempóban teljesítem. Az aukciós-házban és a templomban már szóba sem állnak velem, az akadémiának és a mágustoronynak viszont még azóta sem sikerült összegyűjtenem, amit kértek, bár a tiz milbani amulett és a tiz antimágikus plazma is már majdnem megvan. Nyilván ha ezeket leadtam, újabb feladatokkal lepnek majd meg, ezért nem árt, ha ugrásra készen állok bármilyen kihívásra, hiszen nem akarok az „öskötlő” új csarnokot kérni, de dolgavégezetlenül sem akarok felköltözni. Mondjuk kaptam most egy komolyabb feladatot, miszerint ki kellene szabadítanom (valahonnan) a szint helytartóját. Érdekes, hogy eddig fel sem tűnt az eltűnése. Nem fog örülni, amikor közlöm vele, hogy a távollétében valami kis mitugrásvetve vette át a helyét, és most valakinek képzeletét játsza. Hehe. Na, de előbb meg kéne találni, én meg mindössze holmi meglevenedett árnyakról kaptam információkat az ügygel kapcsolatban. Meggyőződés, hogy mire nekiülök a következő bejegyzés megírásának, meg lesz a helytartó akár élve, akár holtan. Én fogom persze megtalálni, és újra Hegy-szerte ismert hős leszek, akinek végre mások fogják megénekelni a tetteit, és nem nekem kell majd terjeszteni a rólam szóló legendákat (amiket önként jelentkező bárdok hiányában magam is írok). Bár kétségtelen, hogy vannak rajongóim, hiszen például egy múltkori előadásom végén is, amikor az aranyait dobálta az előadásért hálás közönség, valaki hozzám vágott (képletesen) egy szent milbani amulettet. Nocsak, mondom, mik vannak? Igaz, hogy én nem sokat tudok egy ilyennel kezdeni, de azért elismerem az értékét. (Persze lehet, hogy jötevőm egy sima milbani amulettel akart megjutalmazni, csak éppen mellényúlt...) Mondhatni szerencse.



De ami ennél is nagyobb szerencse, sőt, akkora szerencse, hogy arra csodálatos és felülmúlhatatlan galetki nyelvünk sem ismer kifejezést az az, hogy találtam egy pöfetegszívet. Jó, ha te is ebben a korban élnél, és a klánod tőled is azt kérte volna, hogy elismerése jeléül pusztíts el egy számodra szinte elpusztíthatatlan lényt, de azt is úgy, hogy közben meg ne sérüljön ez az értékes szerve (aminek baromi kicsi az esélye), akkor magad is értékelnéd ezt az eseményt. Szóval a Legendák völgyében transztroztam fel valamit (már nem is emlékszem, mi volt az), és annál találtam. Első utam ezek után nem is hazafelé vezetett, hanem a klánomhoz, ahol

először egy említésére sem méltó feladatot kaptam (amit hét ósmana itala gyors egymásutánban történő megívásával le is tudtam), majd azt, hogy vegyek részt a Dubié fivérek legyőzésében. Hmm, ha tudnám, kik azok, és hol élnek, előbb akkor is a vrathagpókkal kéne elbánni, aminek egyszer már nekimentünk a szövetséggel, azóta meg gyűjtjük az erőt egy újabb próbálkozásra, és közben gyakran hajtogatjuk, hogy na most aztán már mikor indulunk lenyomni végre. Szóval ezt a feladatot sem holnap fogom le tudni, de hát ki gondolta volna, hogy ennyi idő után ezt a pöfetegszívet így az utamba sodorja a sors? Így most már nem kell olyan intenzíven készülnöm az aréna következő ellenfelére, ami véletlenül éppen egy ósereg repkedő pöfeteg (csak nem úszom meg). A mostani ellenfelemet, a túlfejlett elmanakhot könnyedén legyőzöm a sok-sok oldallal korábban már taglalt módszerrel, aztán már jön is ez a gombalény. Már ott tartanék, de a múltkor véletlenül rossz ajtón mentem be az aréna, így nem az idő közben tölem elhódított galteki arénabeli bajnoki címem visszahódításáért kellett küzdenem, hanem egy olyan torzszülött banda ellen, amit akkor még nem tudtam legyőzni. Holott tisztában voltam vele, hogy nem tudom majd őket legyőzni... A bajnoki cím visszaszerzésével meg azóta sem próbálkoztam, pedig már nem is Piromacát kéne leütnöm, hanem valakit, aki meg az ő klónját verte el. Na, de ez a nő... Örülök, hogy Signy Mallory végre biztos távolságra van tőlem, és nem tud nekem ártani, erre jön egy másik némbér, aki szintén sportot úz a megalázásomból. Ez a Piromaca néha egy héten háromszor is bejön, hogy harcra hívjon, amit én persze elfogadok (ha nem fogadnám el, akkor is harcra kerülne sor), aztán egy mély lélegzet után olyan villámot fúj rám, hogy miután magamhoz térek, külön időtöltés a szőrszállaimat egy irányba fésülni. Én meg mindig azt hiszem, hogy tüzet fog lehelni (arra is képes), aztán feleslegesen húzok magamra tűzpajzsot. Ha meg esetleg túlélem ezt a támadást, meg azt az illatorkánt, ami körülveszi, és azon nyomban fejfájást okoz, akkor sem találok rajta egy szabad bőrfelszínt, ahol nincs kisebb-nagyobb obszidián keménységű tüskékkel borítva, ezért mindig szitává lyuggatom a mancsaimat, miközben megpróbálok megpöfözni. El kell ismernem: a nők a végzetem...

Megyek, és leiszom magam.



## Leantfiil

## KLÁNOK CSARNOKA

# A TISZTOGATÓK KLÁNJÁNAK KÜLDETÉSEI

## IRÁNY A 80-AS KLÁN RANG! – 2. RÉSZ

Torzszülöttek meszárlása zamatos lélekenergiájukért, a csatornaszint megtisztítása... Mi lehetne vonzóbb egy kel-lően harcias lelkiületű, talpraesett ifjú gaetki számára? A Tisztogatók klánja minden segítséget megad ahhoz, hogy te legyél a Hegy legfélelmetesebb vadásza, akinek neve hallatán még a Legendák Völgyének lakói is rettegve sandítanak körül.

Ez az útmutató azok számára készült, akik még nem, vagy csak nemrég léptek be a Tisztogatók soraiba, és szeretnének némi iránymutatást kapni választott klánjuk feladatainak megoldásához.

Biztosan sok lelkes Tisztogató növendék várja már, hogy folytassuk előző alkalommal megkezdett utunkat, nem is késlekedünk hát, meg sem állunk a 80-as klánrangig!

**41. „Sem ezen, sem a következő a szinten már nem tudunk újabb feladatot adni – költözz még tovább, a két-tővel felettünk levő szintre, ott majd megfelelő küldetést fogsz kapni.”**

A 40-42. küldetés tájékán minden klán ezt adja feladatul, ha tehát kiszúrásnak érezzük a dolgot, ez vigasztaljon. Volt már ilyen küldetésünk, csak most két szintet is költözni kell, tehát lényegesen több időbe fog kerülni. Ismét igyekezzünk úgy időzíteni, hogy közvetlenül költözés előtt kapjuk meg a küldetést. Vigyázzunk, a karmok szintjén (8. szint) nem használhatunk Kontaktus őseiddel varázslatot, ezért ha nem vagyunk elég rutinos Csarnok-felfedezők, jelentősen lelassulhatunk; a legjobb, ha a feladatot még azelőtt megoldjuk, hogy felköltöznénk ide.

**42. „Ezúttal egy igencsak kemény kihívás elé állítunk: egyetlen körben kell három győzelmet aratnod a**

**torzszülött arénában! Valószínűleg elég sok időt fogsz eltölteni azzal, hogy felkészülj erre a feladatra. Ami még fontos: még ugyanabban a körben, a győzelmek után gyere el a klánépületbe, különben a küldetést nem fogadjuk el.”**

Senki ne ijedjen meg, hacsak nem szaladtunk nagyon előre az arénában, ez a feladat némi felkészüléssel sima ügy lesz. Vegyük fel legerősebb tárgyainkat (ha a 2 pusztító szőjer még hátravan, azt érdemes az előző fordulóban, a fentebb leírtak szerint letudni), igyuk meg a megfelelő italokat (hatalom italok, gránitbőr itala, immunitás italok), majd a már jó előre, a konkrét szörnyekre megírt harci programokkal felszerelve látogassuk meg az arénát. Nyugodtan adjunk ki háromnál több bemenetelt is, esetleges kudarc esetén a program már nem enged tetszőleges alkalommal próbálkozni minket, nem kell félnünk, hogy el-pazaroljuk a sok TVP-t.

**43. „Egy igazi Tisztogató önerőből, őskövek nélkül is boldogul. Hozz kettőt ebből a becstelen tárgyból, hadd hajtsuk oda a gyenge rászorulóknak.”**

Két őskövet már picivel bonyolultabb szerezni, hiszen addig nem találunk őskövet, amíg van nálunk egy. Az egyik lehetőség, hogy őskövel a birtokunkban megoldunk egy olyan épületes kalandot, aminek a végén jár ez a jutalom, vagy őskő hiányában igyekszünk minél nagyobb csatákat megvívni, (az összes harci erőt tekintve) minél erősebb ellenfeleket legyőzni, ekkor előfordulhat, hogy egyszerre két őskő is esik. (Max. 3 darab bónusz őskövet egyébként az ichini lélek vadász-nedonkopó párosból nagyritkán kieső éjsötét elixír fogyasztásával is elő lehet állítani, de nem valószínű, hogy még lesz nálunk ilyen, amikor ezt a küldetést megkapjuk...)

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

**44. „A Tisztogatók számára az összefogás igencsak fontos dolog. Egy szövetség együttes erővel sokkal hatékonyabb munkát tud végezni. Legyél te az, aki befejezed nagyhatalmú szövetséged egyik épületének munkálatait!”**

Előbb-utóbb mindenképpen érdemes belépni egy szövetségbe, egységben az erő, a magányos farkasoknak itt nem sok babér terem. Hacsak nincs éppen kéznél egy befejezés előtt álló épület, amibe már csak pár TVP hiányzik, célszerű ezt a küldetést a Szintfejlesztés segítségével megoldani: ez az épület amint elkészül, nyomban újakezdődik az építése 1 TVP-n. Mielőtt Kőműves Kelemen nyomdokaiba lépnénk, nem árt persze megtanulni az építész szakértelemet, és végtagunkba fogni kőműves kalapácsunkat, régészeti felszerelésünket, nyakba venni aréna érdemérmünket, hogy megtakarítsunk némi TVP-t.

**45. „A klánban való előrehaladáshoz nem elég a törtetés és az ambícióvágy – bölcsesség, éleltapasztalat is szükséges. Nem kapsz további feladatot, amíg be nem töltötted a 14. élelvédet (természetes életkorod, tehát hiába öregszel öregítő érintésnek köszönhetően, az nem számít!).”**

Itt nem segít semmiféle cseles csalafintaság, ha nem értük még el a 14 éves kort, nincs mit tenni, várunk kell. Ez egyébként a 104. fordulónk végén következik be, tehát leghamarabb a 105. fordulóban adható le a küldi.

**46. „A torzszülöttek most már ismernek téged, rettegve menekülnek, ha felbukkansz a csatornaszinten. Ez csökkenti a hatékonyságodat! Tegyél azért, hogy továbbra is mérszárrolhasd őket – éj el 10-es álcázást.”**

Az álcázás növelése igen hasznos dolog, hiszen minden szintje 2%-kal csökkenti a harczi erőnket (de legfeljebb 50%-kal), ami pedig köztudottan jó hatású a csata végén kapott lélekenergiára. Mire ezt a küldetést megkapjuk, remélhetőleg már a 23-as álcázás felé kacsingatunk. Igen, 23-as, mert a jelmezkölcsönző szöviépület ad rá +2-t. (Idővel hozzájutunk majd álcázást csökkentő tárgyakhoz, akkor nem árt 23 fölé növelni.) Aki előtt talán még nem ismert, a csatában kapott lélekenergia képlete az ellenfél Harci Ereje/Saját Harci Erő \* (lakószint\*5%+45%). Az ál-

cázás szakértelem a saját Harci Erőt csökkenti még a fenti képletbe való behelyettesítés előtt, minden egyéb bónusz (garling kristály, energiáital) már az egyenlet végeredményére jön rá.

**47. „Itt az ideje, hogy részt vegyél a Tisztogatók rendszeres továbbképzésén, amely a fizikai és szellemi frissességet hivatott biztosítani (80. Klánkaland).”**

Újabb izgalmak következnek tehát. A továbbképzést bizonyos Pusztító Mészár nevű fő-fő Tisztogató tartja. Azért furcsa humora lehetett szegényke szüleinek... Először meg kell mutassuk, hogy kellően fejlettek-e a végtagjaink (harmadik végtag próba 12-es küszöbre), majd mint valami perverz Cooper-teszten, dögnehéz zsákokkal a hátunkon kell futkosnunk (egészség próba 17-es küszöbre). Mészár uraság ekkor még mindig csak fanyalog, jól össze kell csipkedtetnünk magunkat mindenféle méregzsákokkal (immunitás kontaktméreg próba 6-os küszöbre), hogy érettnek tartson a végső próbatételre, ahol egy quwarg behemót és egy quwarg élősködő lesz az ellenfelünk. Ha őket is legyőztük, kapunk +1 kontaktméreg immunitást, ezért ha van egy kis megspórolt KNO-nk, nem butaság növelni a kaland előtt kicsit, később még igen hasznos szakértelem lesz!

#### A quwarg behemót (#200) adatai:

Erő: 16	Ügyesség: 8
Egészség: 16	Mágia: 2
Gyorsaság: 12	Méret: 144
Bűz: 6	Vastag bőr: 18
Elektromos immunitás: 6	Hidegimmunitás: 6
Immunitás mérges gázra: 6	Savimmunitás: 6
Csaprágó: szakértelem 22, méret 14, paralizáló méreg 13	
Jobb karom: szakértelem 20, méret 11, roncsolás 9	
Bal karom: szakértelem 18, méret 9	

#### A quwarg élősködő (#201) adatai:

Erő: 1	Iq: 15
Ügyesség: 3	Egészség: 1
Mágia: 12	Gyorsaság: 15
Méret: 30	Nyelv: szakértelem 3, méret 3
Tudatrombolás: 18	Átok: 16
Gigaköl: 14	

**48. „Tisztogatni, pusztítani, ez a lételemünk. Semmisíts meg nyolc bundás yetit!”**

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

Sosem fogjuk megtudni, hogy a bundás yetik mivel húzták ki a gyufát a klánnál, de ez nem zavar minket különösebben. Szerencsére a yeti gyakori lakója a karmok szintjének, az ütösök egyedül hidegaurája miatt szomorodhatnak kicsit, amúgy gyenge ellenfél. Arénában, épületes kalandokban sajnos nem találkozhatunk vele.

## A bundás yeti (#175) adatai:

Erő: 24	Iq: 2
Ügyesség: 14	Egészség: 16
Mágia: 2	Méret: 165
Gyorsaság: 8	Hidegimmunitás: 40
Rezisztencia: 10	Tüskés bőr: 6
Bűz: 7	
Jobb karom: szakértelem 18, méret 11, roncsolás 12	
Bal karom: szakértelem 20, méret 9, rothasztás 12	

**49. „A kőtrollok veszélyes ellenfelek egy puhány galetki számára, de a tisztogatók könnyedén megbirkóznak velük. Irtóhadjáratod bizonyítékaként hozz tíz kőtroll szemet!”**

Kőtroll szemből alaposan be kell táraznunk (lehetőleg vásárolva, nem vadászva), hiszen a fogak szintjén a mágustoronyban is kérnek öt darabot. Ütösök jól teszik, ha odafigyelnek a torz viszonylag magas vastag bőrére, és ütésenként 10 vastag bőrt lebontó, tekintélyes mancsára! Bár igencsak lassú, buta lény, ha valami mágikus furfangal próbálkoznánk, sajnálkozva fogjuk látni, hogy közepes rezisztenciát is növesztett a kis aranyos...

## A kőtroll (#196) adatai:

Erő: 24	Iq: 4
Ügyesség: 4	Egészség: 16
Mágia: 2	Gyorsaság: 6
Méret: 140	Regeneráció: 14
Rezisztencia: 15	Vastag bőr: 18
Jobb mancs: szakértelem 26, méret 22, roncsolás 20	

**50. „Lássuk, tényleg annyit vadászol-e, amennyit egy Tisztogatótól elvárunk: hozz két xenópetét, hiszen ez csakis vadászat során lehet találni.”**

Ez azért így nem igaz, hiszen xenópetét az Ősök Csarnokában is találhatunk, és ez bizony sokkal TVP-takarékosabb megoldás, mintha csak a peték miatt járnánk vadászni. A petéket egyszerre, nem pedig egyesével kell

leadni. Mivel ezek a kedves tárgyak hajlamosak a forduló végén duzzadt xenópetévé alakulni (amit pedig a klán nem fogad el), így jó taktika lehet egy nagyobb Csarnok felderítés végére (akár TPS után) beszúrni a BE 14-et.

**51. „Egy Tisztogató mostanra már iszonyatos tömegű lélekenergiát nyer ki egy-egy csatából. Egyetlen csatával szerezz legalább 170%-nyi lélekenergiát!”**

Ha nem hanyagoltuk el az álcázás fejlesztését, és összetápolunk magunknak valami LE növelőt is (esszenciaelnyelés, energiaszívó végtag, egyebek), akkor ennyi lélekenergiát könnyűszerrel kiszedhetünk bármelyik csatából. Aki bizonytalan, az a 46. küldetésnél említett kütyük valamelyikével rásegíthet kicsit, és már kasszírozhatja is a rangpontját.

**52. „Használj három alkalommal bosszantás italát, így gondoskodj a neked való kihívásokról.”**

A bosszantás itala jópofa tárgy: mindössze egy tokin kaktuszból készül, és hatására az adott fordulóban minden VD parancsra, valamint a Csarnokban +1 torzszülött jön egy adott típusból. Konkrét lényre való vadászatkor sajnos nem működik, pedig ez igencsak megnövelné a hasznosságát a különböző komponens-szerző feladatok végrehajtásánál. Fontos, hogy a szörnypárosoknál, trióknál mindig a „főnökből” jön +1, vagyis abból, akire (amire) a VD parancsot ki lehet adni. Fordulónként sajnos csak egyet ihatunk belőle. Aki esetleg amiatt aggódik, hogy nem fog így boldogulni, annak érdemes a bosszantó ital elfogyasztását a fordulója végére időzíteni.

**53. „A xenók irtása klasszikusan a Tisztogatókra háruló feladat. Ontsd a savas vérét nyolcnak!”**

A xenók irtását minden becsületes galetki kötelességének érzi. Bár a klán nagyjai nem szólnak róla, egyelőre csak 8 xenomorfi bébi eliminálását várják el tőlünk. Ez a xenó szerencsére (?) őshonos a karmok szintjén, a palota 33. kalandjában is jön egy belőle, de valószínűleg azoknak sem kell bemutatni, akik éppen a xenó-kutatás küldissorral foglalatostkodnak. A bébi xenóval való találkozás valószínűleg nem lesz problémamentes, hiszen a lény tárgyirtó végtaggal van felszerelve: az ilyenkor szokásos



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

eljárások (szolgák ráuszítása, magas védelem, tárgyvédelem, azonnali lelövés stb.) egyike mindenképpen javallott.

### A xenomorf bébi (#204) adatai:

Erő: 16	Iq: 8
Ügyesség: 14	Egészség: 14
Mágia: 2	Gyorsaság: 24
Méret: 180	Regeneráció: 12
Savimmunitás: 40	Immunitás mérges gázra: 40
Szívósság: 20	Vastag bőr: 12
Bűz: 255	
Bal karom: szakértelem 20, méret 12, roncsolás 8	
Fog: szakértelem 18, méret 12, tárgyirtás 12	
Jobb karom: szakértelem 20, méret 14, roncsolás 12	

**54. „A torzszülöttekkel vívott háborúnkban a leghatékonyabb fegyvereink a végtagjaink. Legyen legalább 20-as egy végtagra rakott képességeddel való szakérteled!”**

Lehelők ismét hátrányban, a többiek viszont nyilván örülnek, hiszen mostanra már biztosan van 20-as végtagra rakott képességük. Ha mégsem lenne, a pók smaragdgyűrűjével, quwarg ékszerrel, káoszgólem tárgyakkal (hogy csak a könnyebben beszerezhetőeket említsem) kiegészíthetjük a hiányzó pár szintet és büszkén masírozhatunk a klán főhadiszállásra a rangpontunkért.

**55. „Irreális módon elszaporodtak szintünkön a tüzes klaugarok. Kutass fel és semmisíts meg legalább tízet ezekből az undorító torzszülöttekből. Persze, tudjuk, hogy nem olyan könnyű vadászni ezekre a lényekre... De kellő felkészüléssel biztos, hogy rájuk tudsz akadni! (81-es klánkaland!)”**

Sajnos van egy rossz hírem: ennek a 45 TVP-s klánkalandnak látszólag egyszer, valójában azonban tízszer kell nekifutni, ráadásul egy igen kényes, forduló végén 13% eséllyel elrothadó tárgyat, lidércvelőt is el kell benne használni. Ha van egy társunk, akinek minden forduló végén átadjuk a velőket, majd minden forduló elején visszavásároljuk tőle, megoldható a rothadás, de a kaland akkor is nehéz. Hogy a hideg barlangjáratokban való vadászattól nehogy megfázzunk, előbb egy hidegimmunitás próbát kell sikerrel vennünk 12-es küszöbre, majd betegségtől sújtott területre érünk, itt elhasználjuk a lidércvelőt. (Kuporgató specializációval rendelkezők a feneketlen zsájkjuk-

ba is tehetik, ilyenkor előveszi onnan a program.) Ha ez is megvan, már csak be kell cserkészni a klaugart (lopakodás próba 14-es küszöbre), és megküzdehetünk vele. A csata végén egy klaugar szerv a jutalmunk, ebből kell összegyűjteni összesen tízet... A cserébe kapott +2 méret és 3 HO aligha kárpótol a szenvedésekért.

### A tüzes klaugar (#274) adatai:

Erő: 15	Ügyesség: 12
Egészség: 17	Gyorsaság: 15
Mágia: 3	Méret: 256
Bűz: 3	Elektromos immunitás: 10
Immunitás mérges gázra: 10	Savimmunitás: 10
Rezisztencia: 15	Tűskés bőr: 10
Vastag bőr: 6	
Nyelv: szakértelem 20, méret 9	
Jobb csáp: szakértelem 18, méret 14	
Bal csáp: szakértelem 17, méret 13	

**56. „A szint egyik leghatalmasabb torzszülöttje a maerju. Dicső tett lenne, ha elejtenél egy tucatot ebből a vadállatból.”**

Újabb vadászós küldetés, mily meglepő. A maerju a vadászok szintjének lakója, öt végtaggal harcol, minden ellen van némi immunitása és meglepetésből kezd a csatát, tehát lőfegyver, távolra ható varázslat (pl. a népszerű savcsapás) eleve kizárva. Mindezek mellett a szint második legnagyobb méretével büszkélkedik a maerju, gondoskodva róla, hogy megemlegessük ezt a küldetést...

### A maerju (#269) adatai:

Erő: 13	Iq: 10
Ügyesség: 14	Egészség: 14
Mágia: 10	Méret: 350
Gyorsaság: 16	Hidegimmunitás: 12
Immunitás mérge: 15	Immunitás kontaktmérge: 15
Immunitás mérges gázra: 12	Savimmunitás: 12
Tűzimmunitás: 12	Elektromos immunitás: 12
Rezisztencia: 10	
Farok: szakértelem 20, méret 8, manaszívás 6	
Jobb karom: szakértelem 17, méret 12, roncsolás 6	
Bal karom: szakértelem 16, méret 11, vámpirizáció 6	
Jobb csáp: szakértelem 15, méret 10, bénító mérge 6	
Bal csáp: szakértelem 14, méret 9, paralizáló mérge 6	

**57. „Az őspókok a legusztabalanabb torzszülöttek közé tartoznak. Nemhogy irtanunk kell őket, de meg is**

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBE

**kell akadályoznunk a további szaporodásukat – hozz 15 őspók petét!”**

Az okos (egyesekek szerint lusta) galetki ismételtlen a VG parancsokkal fogja teljesíteni ezt a küldetést. A Tudós klán tagjaival különösen jól együtt lehet működni, nekik 12 őspókot kell ölniük, a petékre nyilván nem lesz szükségük. Aki mégis a vadászatot választja, az nem árt, ha figyel a pók háló varázslatára (azonos hatású a dermesztéssel, sikertelen mentő esetén végigácsorogjuk a csatát) és kontaktmérgére (ugye-ugye, Puszító Mészár mégis tudott valamit).

### Az őspók (#263) adatai:

Erő: 13	Iq: 21
Ügyesség: 14	Egészség: 17
Mágia: 21	Gyorsaság: 23
Méret: 166	Elektromos immunitás: 13
Hidegimmunitás: 13	Immunitás méregre: 70
Immunitás kontakt méregre: 30	
Immunitás mérges gázra: 13	Savimmunitás: 13
Tűzimmunitás: 13	Bűz: 20
Csáprágó: szakértelem 18, méret 14, kontaktméreg 16	
Háló: 20	

**58. „Ölj meg egyetlen fordulóban húsz torzszülöttet, és még ugyanabban a fordulóban látogasd meg a Klán épületét (BE 14).”**

Lesz még ilyen küldetésben 50 is a kvóta, készülünk fel lelkiekben. Szerencsére most csak húsz torzszülött lemeszárulásáról kell gondoskodnunk. Tartsuk magunkat a fentebb leirtakhoz, mostanra talán már nem elérhetetlen az árnymanó trió, a négy őraltó manó, vagy valamilyen szaporodó lény (pl. nyálkacsiga) legyőzése sem. Pár ilyen lénycsoport jelentősen megdobhatja a fordulónként megölt torzak számát.

**59. „A spirituális vezetés és elkötelezettség mindenkinek felett áll klánunkban. Hálával tartozunk a templomnak a hitért, amit tőlük kaptunk. Teljesíts hét küldetést, amit a templomban kaptál!”**

Kicsit bonyolultabb a helyzet, mint a 32. küldetésnél. Próbáljuk meg úgy időzíteni ennek a feladatnak a megkapását, hogy még egy kalandot sem oldottunk meg a templomban, de így is mindenképpen legalább egyszer költöznünk kell majd a siker érdekében.

**60. „Természetes, hogy egy Tisztogató elsősorban természetes képességeire támaszkodik, nem pedig mesterséges eszközökre. Látogass el a klánépületbe úgy, hogy kevesebb, mint 33 véletlenszerű varázstárgyad van! Feneketlen zsák nem lehet a birtokodban.”**

Ideje tehát rendet tenni a sok kacat között, ehhez pedig elengedhetetlen egy jó HU parancs, amivel kiszórjuk a szemetet. 3-4. szint alatt semmit ne hagyjunk meg, később még ezt a korlátot (HU 2. paramétere) is felvihetjük 5-re. Ha még így sincs meg a kívánt 33 darab, pár cuccot átadhatunk valamelyik barátunknak megőrzésre, aztán a feladat végeztével gyorsan vissza is vásároljuk mindet.

**61. „Elérkeztél az egyik legnehezebb teszthez. Nem csak azért nehéz, mert a feladat teljesítése körültekintést, tervezést, és ügyességet igényel. Hanem azért is, mert amit kérünk, óriási érték minden galetki számára! Mégis, látnunk kell, hogy tényleg előbbre tartod-e a klánt saját magadnál. Hozz hát három őskövet!”**

Nagy viták folytak és folynak arról, hogy megéri-e erre a küldetésre elhasználni egy dekrétumot vagy klán kedvencét, hiszen az őskő rengeteg KNO, de vannak szívatósabb küldetések is szép számmal. Eleve az sem biztos, hogy könnyen össze tudunk gyűjteni 3 őskövet a cikk előző részében taglalt okok miatt. Mindenki határozzon belátása szerint, a magam részéről annak idején az őskövek leadása mellett döntöttem.

**62. „Vedd ki te is a részed a hegy legendássá vált szörnyetegeinek irtásából! Szövetséggeddel győztek le egy legendás torzszülöttet.”**

A Legendás Csata a szöviélet sava-borsát adják. Én mindig nagyon élvezem a levelezőlistákon, chaten való tervezést, taktikai megbeszéléseket, és persze a végén a zsákmány elosztásának izgalmát. Mióta a xenó királynő elleni harchoz nem szükséges a xenó TK teljesítése, ez a küldetés is könnyebbé vált, hiszen minden szövi igyekszik kifarmolni a szükséges karkötőket, ami sok-sok LCS 80-at jelent – nekünk pedig alkalmat, hogy részt vegyünk benne.

**63. „Egy félelmetes torzszülött halálos pillantásával pusztítja klántársainkat. Úgy döntöttünk, hogy tükröző**

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

**talizmánokat fogunk gyártani ellene. Járulj ehhez hozzá te is, 40 kristályfatty porral.”**

Ismét csak a VG parancsra támaszkodjunk, ha lehet, mert a kristályfattyak vadászata nem túl szívdéítő élmény. Nem mintha védettek lennének az ütések ellen, hanem mert mágiatörnek, amitől leeshet jó néhány fontos varázslatunk (pl. mérgezemlegesítés). A fattyak párosával járnak, úgyhogy ha nem tudunk szerezni port, de van egy 20-as szörnyismeret varázslatunk (májustökenből tanulható, szerintem nélkülözhetetlen), akkor elég csak 10 párost eliminálni.

### A kristályfatty (#306) adatai:

Erő: 12	Iq: 16
Ügyesség: 16	Egészség: 12
Mágia: 16	Gyorsaság: 18
Méret: 260	Savimmunitás: 5
Tűzimmunitás: 99	Hidegimmunitás: 99
Immunitás méregre: 20	Immunitás kontakt méregre: 8
Elektromos immunitás: 5	Tüskés bőr: 10
Regeneráció: 10	Rezisztencia: 12
Vastag bőr: 8	Elektromos lehelet: 35
Mágiatörés: 20	

**64. „A vadászat nagyon jó lehetőség a fejlődésre, de azért mással is foglalkozhatsz. Próbálgasd a többi alternatívát is legalább 15 fordulón keresztül, és eközben egyáltalán ne használj VD parancsot.”**

Ki akar manapság vadászni, amikor ott az Ősök Csarnoka, és van kalandor rang is? Na jó, azért ez így nem igaz, hiszen egy Tisztogató elég hatékonyan vadászik, de kétségtelen, hogy a szükséges számú véletlen kalandot P és X parancsokkal is be tudjuk gyűjteni (a portyázást mindenképpen ajánlom), a komponensek pedig kijönnek az Ősök Csarnokában található torzaktól. Ha már itt tartunk, a P parancs hatékonyabbá tételéhez pár dolog: legyen felépítve az akadálypálya, és legyen nyakunkban a barátság szimbóluma, ha beszélgetni megyünk (mindenképpen szerezzünk be egyet, rendkívül hasznos). Ha kizárólag a kalandok gyűjtése miatt portyázunk (és nincs szimbólumunk), állítsunk be PSZ-t valamire, amiben várhatóan senki nem akar majd versenyezni velünk (pl. trafó), aztán PV 3 8, és hajrá – így csak 5 TVP a sikertelen portya, de kaland kapására ugyanakkora az esélyünk. Magasabb szinteken divik még az életszívó HP beállítása is a táboro-

zás idejére, így könnyítve meg azok dolgát, akik harcolni szeretnének.

**65. „A Tisztogatók igazán híresek magas sebzésükről. De ha az erődöt is növeled, nemcsak a sebzésed, de a találati esélyed is nő! Gyere el hozzánk, ha erő tulajdonságod alapértéke elérte a 30-at.”**

A micinista étkezés erősen ajánlott ehhez a küldetéshez, legalább arra az időre, amíg rátesszük az erőre a szükséges KNO-t. Ha nem tervezzük az erőnket a későbbiekben az egekig növelni akkor elég csak 28-ig felvinni, és inni egy erő italát (komponensei: mitulen fű, velparaj, tokin kaktusz). Amennyiben sikerült úgy időzíteni a küldetést, hogy a 9. szinten még nem kaptuk meg a főatya áldását a 27. kalandban (minden tulajdonságra +1), akkor a 27-es érték is elég lesz.

**66. „Egy igazi Tisztogató könnyűszerrel megtisztítja az Ősök Csarnokát a torzszülöttektől! Tegyéi így te is, öl meg 300 torzszülöttet az Ősök Csarnokában.”**

A korábbi küldetések megoldásából is világosan látszik, hogy jó móka az Ősök Csarnoka, hát még ha többet is meg tudunk csinálni egymás után, ugyanazon a szinten. Erre először az örök szintjén nyílik lehetőségünk az UCS parancs használatával (bár én a katonák szintjét az elfajzottak miatt sokkal jobban szeretem). A második és harmadik Csarnokban egyre nagyobb jutalmak várnak, és persze sok-sok torz (bosszantás italával pedig még több), ezzel jelentősen meggyorsíthatjuk ennek a küldetésnek a végrehajtását.

**67. „Ne hagyjuk, hogy egyesek küldetések teljesítése nélkül haladjanak klánunk ranglétráján egyre feljebb. Kutass fel egy ilyen célra szolgáló iratot, a császári dekrétumot, és add le klánunknál.”**

Ugye félretettünk egy dekrétumot erre a küldetésre? Remélhetőleg igen, ellenkező esetben a klán kedvence segíthet rajtunk, ez azonban nem olcsó megoldás sajnos. Dekrétumot jelenleg a játék 6., 10., 12., 15. szintjein szerezhethetünk, de GEVSZAT jutalomként is jár egy, és hercegi pecsétgyűrűvel is elérhetünk egy dekrétumhoz hasonló effektust – becsüljük meg őket!

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBE

**68. „A városlakók szintjét tisztogatva biztosan beletöltöttél már pár krakolichbe. Ha eddig nem is tetted volna, most mérszárod is le őket! Őlj meg 15 példányt belőlük.”**

A krakolich nem adja olcsón a bőrét, helyesebben a csontját, még szerencse, hogy a sok-sok életpontján kívül a mérgére kell csak ügyelnünk. Külön öröm, hogy az arénában jön 2 krakolich is, így ha mindig csak az egyikkel végzünk, még vadászunk sem kell rá, elég csak újra és újra bemenni.

### A krakolich (#313) adatai:

Erő: 10	Iq: 2
Ügyesség: 6	Egészség: 2
Mágia: 1	Gyorsaság: 4
Méret: 888	Immunitás méregre: 99
Immunitás kontakt méregre: 99	Szívósság: 60
Bűz: 255	
Jobb csáp: szakértelem 18, méret 12, vámpirizáció 12	
Bal csáp: szakértelem 16, méret 13, paralizáló méreg 12	

**69. „A császári szint felügyelői szerint sok nyápic galetki csak úgy képes megoldani az elé kerülő feladatokat, ha hősiesség pontjait használja, ezse, illetve ügyessége helyett. Mutasd meg nekik, hogy te nem tartozol közéjük, gyere el, ha kevesebb, mint 10 hősiesség pontod van.”**

Azok, akik (megjegyzem, hogy nagyon helyesen) hamar ráfeküdtek a kalandor rangra, most a szívükhöz kapnak, látva a többszáz HO-t, ami a karakterlapjukon virít. Ezt kellene nekik ledolgozni. Az ő esetükben ez egy nyilvánvalóan felejtős, dekrétumos küldetés. Akik csak „hagyományos módon” nyomulnak előre, azok sem örülnek, de többszemélyes kalandokban (pl. egy társsal megpróbálva, a kívánt küszöbökre direkt letápolva magunkat) illetve egyes épületes kalandokban (pl. örök szintjének 32. kalandja) elég rendszeren megszabadíthatjuk magunkat a hősiesség pontjainktól és mehetünk a klánhoz a jutalomért.

**70. „Minden klán igyekszik megmutatni a többi klán előtt, hogy az ő tagjai a legrátermettebbek. Bizonyíts te is, 15 fordulón keresztül oldj meg minden egyéni próbát önerőből, ne használj fel hősiesség pontot!”**

Szerintem ez az egyik legszemetebb küldetés, ami létezhet, hiszen az aktív életet élő galetki (értsd aki 20 és 30 forduló közötti időt szeret eltölteni egy szinten) nem nagyon engedheti meg magának, hogy ne csináljon 15 fordulón át kalandokat, ahol pedig elkerülhetetlen a HO költés (gondoljunk csak néhány többszemélyes kalandra akár). Ha a fentiek szellemében nyomjuk a kalandor rangot, akkor is bebecsúsíthat néha egy kis HO használat... Azt hiszem, hogy nem túlzás erre a küldire elnyomni egy klán kedvencét, ha úgy találjuk, hogy nagyon visszafogva minket. Aki a küldetés megoldására szavaz, az egy HO 0 beállítás után az ismert módokon (pl. Csarnok bejárása, LV, kaszinó, építkezés) kötheti el hasznosan a TVP-jét.

**71. „Visszataszító, ocsmány teremtménye a Hegynek a homlász! Tisztogatói kötelességed teljesítsd, őlj meg közülük kettőt!”**

Én annak idején dekrétumoztam ezt a küldit, mert arra számítottam, hogy úgysem fog jönni homlász, aztán mégis. Hogy érthetőbb legyen, a probléma az, hogy a homlászra nem lehet vadászni: vagy találkozol vele egy sima VD során, vagy nem (és általában sajnos nem). A psziben járatlanoknak amúgy sem túl jó móka az üres vadászat, hiszen ekkor jöhet pszi lény, célzott vadászatnál (hacsak nem kimondottan az asztrál egyik torzszülőttjére vadászunk) viszont csak a „normál” torzak. Úgyhogy kirtartás, fog jönni homlász, de nem árt, ha van kéznél (csápnál) egy dekrétum, ha esetleg a szint végéig sem akadnánk a nyomára...

### A homlász (#340) adatai:

Erő: 7	Iq: 15
Ügyesség: 12	Egészség: 20
Mágia: 14	Gyorsaság: 14
Méret: 500	Savimmunitás: 15
Tűzimmunitás: 15	Elektromos immunitás: 15
Hidegimmunitás: 15	Immunitás méregre: 80
Immunitás mérges gázra: 15	Rezisztencia: 40
Vastag bőr: 40	Bűz: 100
Jobb karom: szakértelem 4, méret 2	
Bal karom: szakértelem 3, méret 3	

**72. „Klánunk roppantmód bölcs vezetője úgy döntött, a mi szintünkről küld Tisztogatókat a tapasztalatlanabbak közé, hogy tanítsuk őket, mutassunk nekik néhány fogást. Rád is számítunk, taníts pár okos dolgot legálább öt fiatal Tisztogatónak. Ha esetleg méltatlan mó-**

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

**don torzszülött szolgál támogatnak téged a harcban, most semmiképp ne vidd őket magaddal, legalább a fiatalok ne lássák szégyenedet. (KK 82)!”**

Újabb elhúzódó klánküldetés, amelyet összesen öt alkalommal kell megcsinálni, ezúttal azonban korrektebb jutalom üti a markunk. Ahogyan a fentiekből is kiderül, fiatal Tisztogatók képzése lesz a feladatunk. Először elmegyünk az éppen soros növendék barlangjához, majd rögvést tartunk is egy kis sziklatörő bemutatót neki (erő próba 37-es küszöbre). Mikor ezzel végeztünk, egy kis elméleti képzés jön a harc alapjaiból (tanulás próba 15-ös küszöbre), aztán karon fogjuk a kis növendéket, és felkutatunk egy szárazföldi cápát (nyomkeresés próba 30-as küszöbre). A kezdő Tisztogatónak még túl nagy falat lenne ez a torz, nekünk viszont éppen megteszi, remek alkalom, hogy gyakorlati bemutatóval támaszthassuk alá az elméletet! Mikor ötödszörré is sikeresen képeztünk valakit, megkapjuk a jutalmat, ami 22 KNO és 17 HO.

### A szárazföldi cápa (#351) adatai:

Erő: 45	Iq: 3
Ügyesség: 5	Egészség: 60
Mágia: 3	Gyorsaság: 3
Méret: 570	Bűz: 10
Elektromos immunitás: 5	Hidegimmunitás: 10
Immunitás mérge: 40	Immunitás kontakt mérge: 20
Immunitás mérges gázra: 50	Savimmunitás: 15
Tűzimmunitás: 5	Méregelnyelés: 50
Regeneráció: 50	Rezisztencia: 10
Vastag bőr: 30	
Fog: szakértelen 10, méret 10, rothasztás 11	

**73. „Minden bizonnyal nagyon sok jól használható, 1000 alatti sorszámú, különleges varázstárgyat találtál már eddig. Most arra kérünk, add nekünk három különböző, megunt ilyen tárgyat, melyek valamelyik egyéb szakértelmet növelik.”**

Micsoda remek küldetés, hiszen a legelszántabb csodabogarak kivételével mindenki megszabadult már nyilván a fűvész köpenytől, hiszékenység gyűrűjétől, suhanó csizmától, és hasonló szemetektől, a hasznosabb tárgyaktól pedig kissé fájó szívvel válnánk meg e küldetés kedvéért. Ha szűknek bizonyulna a tárgyhely, mint keresztmetset, minél előbb ruházzunk be egy feneketlen zsákra, nagyon megkönnyíti az életet, főleg magasabb szinten

(Tudósoknak kötelező), akkor az ilyesmi is elférnek. A kaszinónak hála egyébként újra elterjedőben vannak ezek a rég elfeledett holmik, úgyhogy akkor se búsuljunk, ha annak idején eldobtuk vagy elalkímiáztuk az összeset. Fontos: a leadás a BE 14 0 (tárgy1) (tárgy2) (tárgy3) szintaxis alapján történik, ezt a nulla elhagyásával szokás elrontani, mi ne tegyük meg.

**74. „Egy Tisztogató mindig odafigyel végtagjai egyenletes fejlesztésére. Gyere el hozzánk, ha legkisebb végtagod mérete is minimum 20.”**

Hacsak nem a lehelők táborába tartozunk vagy a titánok szele varázslatunkat növeltük az egekig (ami egyébként nem elítélendő dolog), mostanra már valószínűleg minden végtagunk legalább 20-as. Ellenkező esetben sincs tragédia, izsítsuk be elementáris karkötönket, Pusztítás Gyűrűnkét, Monguz karkötönket, pankrációs köpenyünkét, Istencsászár (tudattágíthatjuk is), esetleg Univerzum tárgyainkat, kortyoljunk valamilyen orgling kocktétl – hiszen itt is a módosított méret számít.

**75. „Gyere el hozzánk, ha eddigi pályafutásod alatt már több mint 4000 torzszülöttel végeztél. [Lásd statisztikák.] Nem mostantól, hanem összesen, teljes pályafutásod során!”**

Mire idáig eljutunk, nem lehet probléma a 4000 megölt torzszülött. Ha valaki ki akarja használni az egyes szintek adottságait, ügyeskedhet úgy, hogy ezt a küldit egyszerre csinálja az öl meg 300 szörnyet az Ősök Csarnokában küldivel a 11. szinten, ahol pl. az őrlatót manóknak köszönhetően különösen sok szörny jöhet aránylag kevés TVP-ből. Az elszántak bukdácsolhatnak párszor a Katonák szintjének 4. és 12. kalandjain is, alkalmanként 20 illetve 34 torzszülöttet takarítva el.

**76. „Klánunk még mindig nem kötött békét ellenségeivel, tudasd ezt velük. Győzd le harcban az ellenséges klán 3 különböző képviselőjét.”**

Maga a feladat nem volna bonyolult, inkább a szervezéssel lesznek gondok, hiszen egy kellően magas szintű Bárdot kell találnunk. Igen, egyet, mivel a küldetés szövegével ellentétben elegendő ugyanazt a galetkit megverni

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

három alkalommal (ha nem így lenne, akkor pl. szegény Mágusok gondban lennének, ha találniuk kellene három különböző Pszionicistát). Szóval járjunk el úgy, mint amikor először kellett Bárdot verni, beszéljük meg a HP-t, aztán kihívással (ill. kihívás itálával) látogassunk el hozzá háromszor. A LE-szívó végtagba ilyenkor illik fegyvert venni!

**77. „Nem elég a magas sebzés, nem árt néha speciális meglepetésekkel kedveskedni ellenfeleinknek. Ezt elősegítő, legyen minden végtagodon legalább 10-es szintű speciális képesség.”**

Hacsak nem lehelős Tisztogatók vagyunk, bizonyára van már minden végtagunkon legalább 10-es szintű képesség. Akik a tápra mennek, azoknak nyilván régóta ott figyel a rothasztás és/vagy a LE-szívás a végtagján, a roncsolás fontos a vastag bőrű ellenfelek legyőzéséhez, a plusz gyógyulás is életmentő lehet (vámpirizáció). A maradék helyekre izlés szerint lehet még pakolni pl. manaszívást (nincs gond a varázspontra, nagyon ajánlom), vagy akár még egy vámpírt, ingyencek kontaktmérget is növeszthetnek, de ennek csak magas szinten, vagy féreg, Ősféreg érintésével megtámogatva van igazán értelme.

**78. „Tisztogasd meg az arénát is, gyere el hozzánk, amikor már legyőzted az arénában a tűzlángocskát.”**

A tűzlángocska problémás ellenfél lehet azoknak, akik nem fordítottak gondot az egyik lehetetük fejlesztésére, hiszen ez a lény csak lehelettel, vagy valamilyen területre ható varázslattal (pl. a mindenki számára hozzáférhető jégfállal) sebezhető meg. Arénamesteri tekerccsel persze ők is boldogulhatnak: ez az elmés tárgy lehetővé teszi, hogy egy alkalommal szolgálainkat is magunkkal vigyük az arénába. Ha ilyenünk sincs, akkor öltözzünk rá valamelyik leheletünkre, és igyuk meg a csata elején a megfelelő lehelet italt!

### A tűzlángocska (#329) adatai:

Erő: 5	Iq: 20
Ügesség: 25	Egészség: 25
Mágia: 20	Gyorsaság: 70
Méret: 300	Bűz: 255
Tűzlehelet: 80	

**79. „A torzszülöttek tápláléklánca nagyon sérülékeny. Írtasuk közben azért legyél tekintettel erre is, egy**

**fordulón belül öj meg legalább 15 különböző fajta torzszülöttet, majd még abban a körben látogass el a klánépületbe. Vigyázz, ha más galetki szolgálait öldösöd, az nem számít az eredménybe!”**

Jó időzítéssel könnyűszerrel megoldhatjuk a feladatot. Nincs más dolgunk, mint TPS-sel eltenni magunknak 5 TVP-t, aztán ugyanabban a körben ellátogatni a Legendák Völgyébe, a szövetségi arénába, valamint az Ősök Csarnokába. Ha mindent jól csináltunk, bőven összefőn a 15 különböző torz, hiszen az LV és az aréna is változatos ellenfeleket generál nekünk. Aki nem bízik a sikerben, adhat ki torzszülöttek észlelését (ugye már megvan a 20-as?) pl. útonálló bandára, árnymanó trióra, vagy hasonlóra. A forduló végi TPF és BE parancsokat persze így se felejtjük le az UL-ről...

**80. „Add jelét egy hirtelen változásnak harci képességeidben. Három KNO parancsral költés el egyenként pontosan 50 képességpontot egy-egy harci szakértelmedre.”**

Igazán könnyű feladat, hiszen a harci képességek nagyon hasznosak, előbb-utóbb úgyis költenék rájuk 150 KNO-t, annyi a különbség, hogy ezt most rövid időn belül, és 3 db, egyenként 50 pontos KNO parancsral tesszük. Vastag bőr, regeneráció, immunitások, mind jól jönnek. Fontos: a 150 KNO-t fordíthatjuk akár ugyanarra a képességre is, a lényeg, hogy 3 különálló KNO parancsral tegyük.

Ennyi lenne hát, mostanra megszereztük 80-as rangtól járó klánképességünket, amely 10 rangonként +1 szívósságot jelent, szerintem ez nem rossz egyáltalán. Az út persze a végtelenbe vezet, távlati célként az epikus klántárgyak megszerzését tűzhetjük ki célul.

Ez a cikk nem születhetett volna meg, ha nincs az a sok egyszerű játékos, aki a benne szereplő infókat összegyűjtötte, és Pötyös, aki a Hyper segítségével mindenki számára hozzáférhetővé tette. Köszönet érte mindannyiuknak!

Landrina

# XXVII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden TF, ŐV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényen.  
Időpont: 2007. június 16. (szombat) 9.00-17.00-ig.  
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rozsnyai u. 3.  
Kellemes szórakozást kívánunk!

## XXVII. ALANORI OLIMPIA

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

## XV. 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.

### XXVII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### XV. Teron hegyi Olimpia

Csapátversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Árverés

Egyedi TF-es és ŐV-s tárgyak találnak gazdára hihetetlen 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 találkozhatsz játékostársaidal és a játékvezetőkkel.

### Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

# 161 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. május



## AZ ÍJ

A hadászat és a vadászat meghatározó eszközének számított az íj az írott történelem előtti időkől kezdve egészen a 18. század elejéig. Manapság is találkozhatunk vele, sportban, vadászatban használatos, a tradicionális íjak pedig hazánkban egyre nagyobb népszerűsége tesznek szert. Mi is tulajdonképpen ez a szerkezet? Fizikai magyarázatban egy rugó, tehát egy erőtároló eszköz. Az íjász munkája árán felhúzott íj száraiban tárolt erő a húr elengedésekor szabadul el, és ez gyorsítja fel a rá helyezett nyilat. Ezen tulajdonsága miatt fontos, hogy a megfeszített íj idegét csak akkor engedjük el, ha van rajta vessző, mert különben az elszabaduló energia károsíthatja a szerkezeti elemeket (eltörhet az íj).

### A VISSZACSAPO VAGY REFLEXÍJ

Ez az a fegyver, amely a XXI. századi Magyarországon a legkeresettebb az íjászboltokban. Nem véletlenül, hiszen tradicionális magyar fegyvernek tekintjük, a történészek úgy vélik, hogy eleink fő fegyvere volt, mégpedig nem csak az államalapítás előtti időkben, hanem még sokáig az után is. A régészeti leletek mellett számos leírás és ábrázolás fennmaradt róla.

Vélhetően a szkíta népeknél jelent meg először, úgy időszámításunk előtt 600 körül. Őket, mint a legnagyobb íjfelezítő népeket szokás emlegetni, jelképüknek tekinthető az egymásnak háttal álló két íjász, vagy a reflexíját felajzó szkíta harcos. A mitológiai kentaurokat, vagyis az ember felsőtestű, ló altestű lényeket is sokszor íjjal a kezükben

ábrázolják. Ez az ábrázolás utalhat az íjat mesterien kezelő, a lóval szinte összenőtt pusztai harcosokra is.

De konkrétan a magyarokról jegyezte fel Regino prümi apát 908 körül: „A magyarok sok ezreket ölnek meg nyilakkal, amelyeket olyan ügyesen lönek ki szarujaikból, hogy lövéseik ellen alig lehet védekezni”. Elhíresült egy imádság is 924-ből: „Krisztus hitvallója, Isten szent szolgálója, oh Geminianus, imádkozva könyörögi, hogy ezt az ostort, amelyet mi nyomorultak megérdemlünk, az egek királyának kegyelméből elkerüljük... Kérünk téged, bár hitvány szolgálid vagyunk, a magyarok nyilaitól ments meg Uram minket!” (A sagittis Hungarorum, libera nos Domine.)

Milyen is a visszacsapó íj technikailag?

Az igazán hatékony formáját, amely hosszú évszázadokon keresztül szinte a haditechnika csúcását jelentette, már Krisztus előtt elérte: „...több rétegből áll és felajzatlan állapotban ellentétes irányba görbül. Az íjat használat előtt fel kell ajzani, azaz a nyugalmi (fordított C) formáról C-alakra kell áthajtani úgy, hogy az egyik íjkar végére kötött ideg másik, hurkos végét a túlsó íjkar végébe bevágásába kell beakasztani. Ez a művelet nagy ügyességet és erőt kíván meg az íjásztól. Két comb közé szorítva vagy rálépve bal kézzel görbítették vissza az íjat, és jobb kézzel akasztották rá az ideget. A használaton kívüli íjat leeresztették, hogy rugalmasságát idő előtt ne veszítse el. A reflexíjak előnye – mivel a felajzatlan ívkarok visszafelé hajlanak és csak a felajzáskor nyerik el megfelelő formájukat –, hogy jókora energia halmozódik fel bennük. A rövidebb karok jó tulaj-



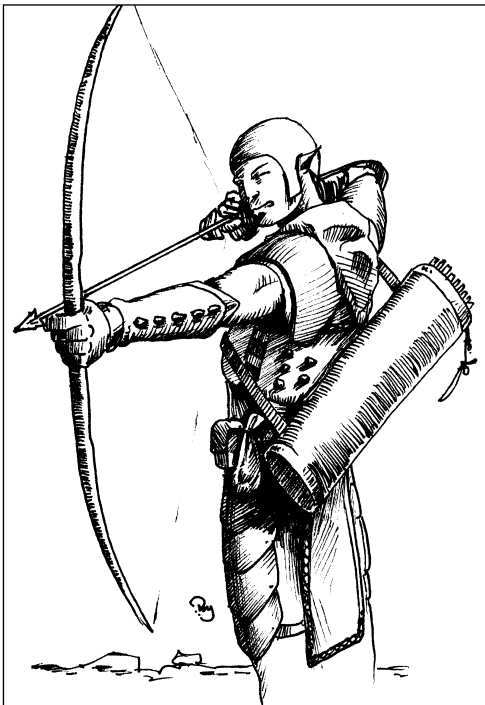
donsága, hogy ezeknél az íjknál nagyobb hatásfokú az energiaátvitel, mivel a húr elengedése után nem csapódnak előre a karok, és nem vész el annyi energia. Az ázsiai összetett íjak hasoldalára általában bivalyszaruból készített szarulemezeket enyveztek, aminek következtében megnőtt az íj szilárdsága. Az íj kifeszítésekor a nyomóerő a szarura nehezedik, amelynek szilárdsága kétszerese a fának (négyzetcentiméterenként 13 kg). A szaru használatának másik előnye, hogy nagy a restitúciós együtthatója, azaz jobban visszanyeri az alakját. Az összetett reflexíjak rugalmassága miatt a karokat jobban hátra lehet feszíteni, mint az íj hossza. A rövidebb karok és nagyobb kifeszítési hossz miatt ezek az íjak nagy sebességgel és messzire röptik a nyilvesszőt. Van még egy előnye az összetett íjknak a hosszú európai íjakkal szemben, nevezetesen, hogy hosszabb ideig tarthatók felajzott állapotban anélkül, hogy az íj károsodást szenvedne. A hidegtől és nedvességtől féltve az íjat tegezbe csúsztatták, ami az íj leeresztett alakját követően szabott, szóróval kifelé fordítottan varrott többnyire bőrtok volt. A lovasok felszerelésének lényeges tartozéka az íjtartó tok volt, amelybe felajzott állapotban helyezték az íjat. Az így tárolt fegyver 6-8 órán át állhatott károsodás nélkül, majd lecserélték pihentre. Ez a megoldás tette lehetővé az állandó harcckészültséget.” (idézet dr. Kiszely Istvántól).

A fa nem maradhatott fenn ezekből az időkből, így a régészeti leletek leginkább az íjak szarurészeire korlátozódnak, ebből rekonstruálták gyakorlati kutatásokkal a ma kapható magyar íjakat. Ezek hozzávetőlegesen 20-30 kg-os feszítőerejű fegyverek, amelyek a nyilvesszőtől és a széljárástól függően kb. 200 méterre képesek ellőni. Pontosság tekintetében nem mérhetőek a mai versenyíjakkhoz, de a harctéri íjzatban nem is volt elsődleges szempont az, hogy egy álló íjász álló célpontot találjon el. A visszacsapó íj sikere a dinamikus használatában rejlett. Egy képzett íjász 10 másodperc alatt 3-4 vesszőt képes vele kilőni, egy vágató ló ennyi idő alatt pedig nem csekély távolságot tud megtenni. Egy ezer fős sereg egy perc alatt tehát akár 18 ezer vesszőből álló nyílzápot is zúdíthatott az ellenségre mozgás közben.

## A HOSSZÚ ÍJ VAGY LONGBOW

Míg Ázsiában és Európa keleti felén az íj a könnyűlovasság fegyvere volt, addig nyugaton, ahol a középkorban a nehézlovasság dominált a csatatereken, íjat leginkább a gyalogos katonák használták. Közülük pedig kiemelkednek az angol íjászok.

Ők a **Longbow**-t használták, amely különleges íj volt az elterjedt könnyűfegyverek között. A longbow titka az alapanyagában van. Ez az anyag a tiszafa, amelyből a hácns és a bél találkozásánál lévő réteget metszették ki, így kétkomponensű (laminált) anyaghoz jutottak. Mérete általában egy férfi kiterjesztett két karjának hosszával egyezett meg, ha-



távolsága elérhette a 250 métert is. Az angol íjászok és fegyverük a százéves háborúban (Anglia és Franciaország között dúlt 1337-től 1453-ig) játszottak sokszor döntő szerepet. Például 1346-ban a Crécy melletti csatában. Itt, elsősorban a longbownak köszönhetően az egyesült franciá-cseh haderőnek több mint 20 ezres veszteséget okoztak, míg az angol Edward seregéből mindössze 2 lovas és 80 közember esett el.

## A SZÁMSZERÍJ VAGY NYÍLPUSKA

Ez a fegyver az íj egy továbbfejlesztett változata. Tulajdonképpen egy merevítő rúdra keresztben ráerősített íj. Nemcsak a célzást könnyíti meg, de az íjász izomerejével is takarékoskodik, hiszen nem szükséges, hogy felhúzott állapotban tartsa végig a lövész. A könnyebb változatokat kézzel is fel tudták húzni, de a nem vadászatra, hanem harcra használt számszeríjak felhúzásához legtöbbször már valamilyen segédeszköz (motolla) kellett. Az íjász a földre rakta a fegyvert, belelépett az elején kialakított kengyelbe, amely lábtámaszként szolgált. Ezután a motollát tekerve hátrahúzta az ideget, és azt beakasztotta az ún. dióba. A fegyver hosszán végigfutó vajatba beletette a vesszőt (vajatba, vagy szánba, ezért aztán szánszeríj is lehetne). A vállához emelte, akár egy mai puskát, célzott és lőtt.

Nagy előnye az átütőereje. Egy ilyen félelmetes fegyver 100 kg feletti feszítőerejű volt, az ebből kilőtt vashegyű nyíl szinte bármelyik fém páncélt átütötte. Hátránya a tűzgyorsasága, az újratöltés a hagyományos íjhoz képest nagyon hosszadalmas művelet volt.

## HÍRES ÍJÁSZOK

Az íj a középkorban paraszti fegyvernek számított, egy Nyugat-európai lovag sokszor még kézbe sem akart venni egy ilyen alantas eszközt, amely távolról, dicső harc nélkül ölt. Ezért aztán kevesebb hírneves íjásról, mint lovagról tudhatunk.

**Odüsszeusz:** A történet szerint a Trója ostromára elment királyt hosszú évekig várta haza felesége, méghozzá a kérők szakadatlan zaklatása közepette. Ő annak ígérte kezét, aki fel bírja ajzani férje íját. Ez persze senkinek sem sikerült, csak az álruhában hazaérkező Odüsszeusznak, aki aztán szépen le is mészárolta a kérőket.

**Robin Hood:** A kereszties háborúból hazatért, királyához hű nemes történetét, aki az erdőbe menekült nincstelenek vezetője lett, mindenki ismeri. Longbow kezelése legendássá vált.

**Tell Vilmos:** A svájci számszeríjász, aki nem volt hajlandó értelmetlenül süvegelni. Büntetésül le kellett lőnie egy almát a fia fejéről.

## IJ ÉS SZEREPJÁTÉK

A fantasy irodalomban és ezáltal a szerepjátékokban is, az íjak általában az elfekhez köthetők. Ez nyilván a természethez közel álló személyiségüknek tudható be, hiszen az íj, mint vadászszerszám, az erdőt járó karakterek egyik fontos kelléke. Az elf íj természetesen egy tökéletes alkotás, messze felülmúlja az emberek hosszú íját, vagy a technokrata felfogású fajok nyilpuskáit.

## LŐFEGYVEREK A TULÉLŐK FÖLDJÉN

### PARITYYA

Bozótos terepen terem a gumicserje, amelynek indái különösen rugalmasak. Egy darab állatbőrbe befűzve hatékony csúzlit készíthetsz a KT 18 parancssal, 6 pontért. A parittyához szükséges lövedékeket, alkalmasan kerek köveket dombos és hegyvidéki terepen gyűjthetsz a KT 19 parancssal, 1 pontért. A kerek kő d4 sebzésű lövedék. Megjegyzés: MINDEN bozótos terepen van gumicserje (ez nem azonos a gumifával), ezért a program ezt külön nem is írja. A szükséges állatbórt készítéskor automatikusan leszeded egy elhullott állat teteméről, így nem a nálad levő bőrok közül használsz fel. Tehát a parittya készítésének semmilyen más előfeltétele nincs, mint hogy bozótos terepen legyél. A parittya bekészítéséhez a KF 18 parancsot kell kiadnod. Ez nem azt jelenti, hogy a kezvedbe veszi, egyszerűen csak azt, hogy a harc elején ezt a löfegyvert fogod használni (ha van nálad lövedék). A közelharcban

persze továbbra is a kezvedben levő fegyverrel harcolsz. Egyszerre mindig csak egyféle dobó/lőfegyvered lehet KF-elve.

### RÖVID ÍJ

Rövid íjat bozótos vagy erdős terepen készíthetsz 40 pontért, a KT 107 parancssal. Ehhez szükség van egy magzim bérlé és egy smirgilevéltre (alkalmas botot automatikusan keresel). Nyilvesszöket a rövid íjhoz szintén erdős és bozótos terepen készíthetsz a KT 108 parancssal, 4 pontért, ha van madártollad. Ezek a nyilak d8+2 sebzés tudnak okozni. A bronzhegyű nyilak a rövid íjhoz sajnos nem jök (nem lehet őket vele elég erősen kilőni). A rövid íjat automatikusan használod élelemszerzésnél anélkül, hogy a nyilaid fogynának.

### KÖDIJ

Ez a félig áttetsző rövid íj aligha létezik teljes egészében az anyagi világban, ugyanakkor mégis megfogható, és némi szakértelemmel akár használható is halandó keze által. Persze azt mondják, hogy aki ilyen fegyvert használ, előbb-utóbb maga is élőholtá válik. A kódij felajzásához speciális lövedékre lesz szükség (talán épp onnan szerezhetsz ilyet, ahonnan a kódijat is szerezted), valamint legalább 50-es szintű löfegyver szakértelemre. A tárgy nem átadható.

### HOSSZÚ ÍJ

A vapár ágat két smirgilevéllal ledörzsölve, és egy magzim belet ráerősítve, korszakalkotó találmányhoz jutsz: a hosszú íjhoz. Ehhez a KT 111 parancsot kell kiadnod, 50 pontért. A hosszú íjjal nagyon jól lehet célozni: 2-t ad a támadásodhoz. Sajnos a fanyilak nem jök a hosszú íjhoz lövedékként, mert túl rövidek, túl könnyűek. Fémhegyű nyilakat kell használnod. A KF 111 <nyíl sorszám> parancssal adhatod meg, hogy éppen melyik nyilat akarod a hosszú íjhoz használni. A hosszú íjat automatikusan használod élelemszerzésnél, anélkül, hogy a nyilaid fogynának.

### RYUKU TÜVETŐ

Ez a tenyérnyi, fekete fémből készült nyilpuska nem közönséges számszeríjvessző, hanem úgynevezett „precíziós vetőtű” kilövéséhez készült. Ha sikerül megszerezned néhány ilyen vetőtűt, csak készítsd be a tüvetődhöz bátran, vagy állítsd be az FLH parancsban, és lódd a legkeményebb ellenfeleidre... persze csak ha már elég jól értesz a löfegyverhasználathoz (legalább 20. szinten), mivel néhány lépésnél nagyobb távolságból már igencsak nehézkes vele a célzás.

### TERIÁD ÍJ

Igazi kincshez jutottál, most, hogy sikerült épségben megszerezned egy teriád íjász féltve őrzött fegyverét. Igen! A teriád íj állítva mért magassága kb. másfélszere-

se a hagyományos hosszú íjének. Bár ez a háromméteres teriádok kezében nem tűnt jelentősnek, ha te használsz, valószínűleg lesznek gondjaid vele. Persze egy kis gyakorlás e fegyverrel, és már át is hidalád ezeket a nehézségeket. A teriád íjhoz teriád nyílveszőt használhatsz a KF 1288 <nyílvesző száma> parancs kiadásával. Ehhez lőfegyver szakértelmednek legalább 40. szintűnek kell lennie.

### **KENTAURUSZ ÍJ**

A kentauruszok viszonylag nagy méretű íját magától Ceniariustól, az erdők népének vezetőjétől szerezheted meg. A jó minőségű, aranyozott hurozású, rugalmas lőfegyverből minden olyan lövedéket kilőhetsz, amit a hosszú íjból is. Egy apró különbség van, ami az új íjad javára billen: a hatékony kentaurusz technikának köszönhetően minden alkalommal eggyel több nyílvesző kilövésére van lehetőség, mielőtt ellenfeled a közeledbe érne. A kentaurusz íj használatakor, csakúgy, mint a hosszú íjnál, +2 támadást is kapsz. Ezenkívül az olyan nyílveszők elkészítéséhez, amikhez hosszú íjra lenne szükség, megfelel a kentaurusz íj is. A tárgy használatához legalább 25-ös lőfegyver szakértelmedre van szükség.

### **FÚVÓCSŐ**

Ha az ormánygóte csontját megtisztítod és lecsiszolod kívülről-belülről egy smirgilevével, profi lőfegyvert kapsz, a fúvócsövet. Ehhez a KT 20 parancsot kell kiadnod, 6 pontért. Lövedékként bozótos terepen kell tuskéket gyűjtened, a KT 22 parancssal, 1 pontért. Ezek d3 sebzésű lövedékek. Ki tudja, talán van jobb is... A fúvócső egy nagy előnye, hogy sokkal pontosabban lehet vele célozni, mint a parittyával (+2 támadás).

### **GNÓM NYÍLPUSKA**

A lőfegyverek elve igen egyszerű: minél nagyobb erő repíti ki a lövedéket, az annál messzebbre és pontosabban száll. Mi lenne, ha a hosszúíjra nem egy, hanem két, összecsavart magszimbelet feszítenél ki? Az eredmény cseppet sem meglepő: alig bírnád megfeszíteni, célozni pedig szinte lehetetlen lenne vele. Egy nagyobb ágra erősítve az egészét, ki tudnád peckelni a hűrt egy sallank karommal, és már kész is a számszeríj! Még két drótszór és 60 TVP szükséges hozzá, hogy a karmot célzás közben ki tudd húzni, és már használható is ezt a pompás lőfegyvert, amely támadásodhoz +4-et ad. Persze, ez az egész gnóm okoskodás, és nemcsak hogy egy gnómon kívül más nem tudja elkészíteni ezt a bonyolult szerkezetet, de használata is túl összetett mindenki számára a gnómokon kívül. Ezenkívül nem árt min. 8-as lőfegyver szakértelmed, mert egyébként csak bénáznál vele, amíg a szörny közelebb ér. Most már csak valami lövedéket kéne hozzá kitálni.

Tehát az elkészítés receptje: 1 sallank karom, 1 vapárag, 2 magszimbél, 2 drótszór, erdős vagy bozótos terep, és persze hogy gnóm vagy.

### **TÜNDE ÍJ**

A tünde íj egy varázslatos szerszám. A hosszú íjhoz hasonlóan készül, azonban a néhány különbség sokkal hatékonyabbá teszi. Igaz, ezek a különbségek az elf faj féltve őrzött titkai. És ha valahogyan mégis hozzájutsz egy tünde íjhoz, akkor sem fogod tudni megtalálni a teljes harmóniát a fegyverrel, ha nem vagy elf - így használni sem tudod. Nos, ha tovább olvasol, akkor már bizonyos, hogy csakis elf lehetsz. A tünde íj is vapár ágból készül, azonban a sokkal finomabb és tökéletes formázást, sőt, az íj rugalmasságának megnövelését itt a két smirgilevé helyett két fabontó biztosítja. A húr pedig nem egy, hanem két magszim bél összesodrásával, és két csepp spiritusszal való speciális kezeléssel készül. Ez a különleges elf eljárás 50 TVP-t igényel, de megéri a munkát! A tünde íj ugyanis +6-ot ad a támadásodhoz, viszont használatához legalább 12-es lőfegyver szakértelmed szükséges. A tünde íjhoz minden nyíl használható, amely a hosszú íjhoz, de persze léteznek speciális elf nyilak is. Ha a hosszú íj nyilait akarod használni KF parancssal, akkor azt mindenképp meg kell adnod, hogy melyik lövedéket a 2. paraméterben. Ezenkívül az olyan tárgyak (nyílveszők) elkészítéséhez, amelyhez hosszú íj kell, szintén jó a tünde íj.

### **TROGLODITA FÚVÓCSŐ**

A trogloditák erdők mélyére bújít törzsei meglepő fegyverreperőarral rendelkeznek. Ez a fúvócső is egy ezek közül. Átmérője kisebb, mint az eddig ismert, ormánygótecsontból készült lőfegyvereké, hossza viszont legalább háromszoros. Pont ennek köszönhető, hogy a beelcsúztatott lövedék egyáltalán nem mozdul el, vagyis a célzás jelentősen pontosabbá válik (+25 támadás). Már csak az a kérdés, milyen, a tuskénél is vékonyabb, lövedéket lehetne a csőbe csúsztatni? A troglodita fúvócső használata a közönséges fúvócsőhöz szokott társadalmunk számára akkora tudást igényel, amire csak akkor leszel képes, ha lőfegyver szakértelmed legalább 30-as.

### **MOA STUKI**

Elavult, szétrozsdált Moa relikvia: egy vascső, végén bonyolult mechanikus szerkezettel és kallantyúval. Hosszasan tanulmányozod a szerkezet működését, míg végül rájössz: a szerkezet végén található pöcköt hátrahúzva, meghúzható az eszköz alján levő kallantyút, mire fölül egy bigyó ráút egy tartókára. De mi értelme ennek az egésznek? A relikvia mellett van két hengerszerű valami: pont beillenek a tartóba! Kipróbálsz, mi történik: BUMMM!!! Döbbenet meredsz magad elé: no mi a fene? A hengerszerű izé eltűnt a relikviából, viszont a szemben levő fában egy mély lyuk keletkezett. Hahá! Felfedeztél egy Moa fegyvert! Izgatottan vizsgálod meg a

hengerszerű lövedéket, hogy pontosan miből is van, hátha magad is el tudod készíteni. A lövedék gyakorlatilag egy henger alakú rézgolyó, a végén egy üreges résszel, amelyben fekete por van. Höhő, ezentúl ilyen rézgolyókat kell gyártanod! Csak az a kérdés, hogy hogyan lehet a fekete port előállítani? A port vizsgálgatva, szagolgatva rájössz, hogy sehogyz: ez valami igazán ismeretlen dolog. De akkor hogyan lehetne helyettesíteni? A por funkciója nyilván az, hogy amikor a bigyó ráüt, a por felrobban, és ez lövi ki a golyót. De akkor esetleg a tűzgyújtásnál használt kovafü reszeléke is megteszi! És innen már könnyű dolgod van...

### **BO'ADHUN NYÍLPUSKA**

Sokáig töprengsz azon, mire is lehetne a csillagbozóton található különös ágakat, a csillagbotokat felhasználni... Mint a villámcsapás, úgy ér a felismerés: az ütőfegyverként való felhasználáshoz túl sérülékeny ugyan, de egy löfgyveréből kilöve mégiscsak sokat lehetne vele sebezni. Sajnos nem te vagy az első, aki erre rájött, a bo'adhun bárórok nyílpuskái pont a csillagbotot használták lövedékként. Épp ezért ezt a távolsági fegyvert róluik nevezték el, nem rólad. És mi az elkészítés módja?

Először is fogj két vastok faágat, mely a nyílpuska alapját alkotja (ehhez erdős vagy bozótos területen kell állnod

az elkészítéskor). Csiszold simára őket 2 darab smirgllével. Ha ez megvan, szúrj át két skorpiókaromat a keresztfa végén, amire utána már rá tudod akasztani a két összecsavart magszimbelet. Még egy skorpiókaromat szúrj a nyél végére, hogy a hűrt meg lehessen akasztani. Ha ennyi elég volna, talán a rég feltalált íjat is használhatnád a csillagbot kilövésére, csakhogy rendkívüli módon vigyázni kell, nehogy a lövedék idő előtt szíjjelszórja halálos spóráit. A legkisebb zötykölődés, melyet a közönséges lőfegyverek okoznak a lövedék kilövése során, a lövés vesztét okozhatja. A bo'adhunok a következőre jöttek rá: a nyílpuska nyelén vájt mélyedést cápazsírral kell feltölteni, így el lehet kerülni a csillagbot kilövésével járó katasztrófa kockázatát. A fegyver veszélyessége miatt az elkészítéshez a tesztelés is hozzátartozik, amihez 3 darab csillagbot szükségeltetik (ezek már ekkor tönkremennek). A hozzávalók tehát: bozótos vagy erdős terep, 2 smirgllével, 3 skorpiókarom, 2 magszimbel, 1 cápazsír, 3 csillagbot és 50 TVP. Az első tesztlövésnek sajnos azt mutatják, a csillagbot alapjában véve túl sérülékeny a lövedékként való alkalmazáshoz. De talán könnyen át lehetne alakítani, hogy kiküszöböld ezt a rossz tulajdonságát...

Vadász Szilárd

Név	Követelmény	Tulajdonság
<b><u>Köpenyek, melyeket másik fölött is hordhatsz:</u></b>		
kreiton palást	NÁ	KF: +2 védettség, +3 sebzés, +80 max. ÉP, +80 max. VP, -5 erő, -5 szerencse
árnyszóttos	NÁ	KF: +50 max. ÉP (fordulónként csökken)
<b><u>Hagyományos köpenyek:</u></b>		
merénylő köpenye		KF: +8 támadás, +5 ügyesség, +5 rejtőzködés, +3 védettség
hótarantula köpeny	30-as szint	KF: min. 30. szint, +4 védettség, +30 max. ÉP, +4 szerencse, +4 IQ, immunitás háló varázslatra
kyorg köpeny	30-as szint	KF: +6 védettség, +3 ügyesség, +3 egészség, +20 max. ÉP, +3 MXTU
draklen köpeny	NÁ	KF: +7 IQ, +7 szerencse, +100 VP regeneráció, lehelet feleannyit sebez rajtad
árnyékköpeny		KF: +7 védettség, +4 rejtőzködés, +2 lopás, +3 szerencse, ellenfél energiavarázslatai 50%-kal kevesebbet sebeznek
druida köntös	30-as szint	KF: +2 védettség, +25 max. ÉP, +1 MXTU, +5 egészség, +5 taumaturgia, +3 méreg elleni mentő
ragyogó pelerin	30-as szint	KF: +5 védettség, +5 szerencse, +5 taumaturgia, +5 teológia, +1 MXTU, +3 fizikai mentődobás
nekromanta csuha	30-as szint	KF: +2 védettség, +4 támadás, +4 ügyesség, +1 MXTU, +5 teológia, +3 hideg- és haláltámadások elleni mentő
halálfejes köpeny	NÁ	KF: +3 védettség, +5 támadás, +10% TP a szörnyek után
álcaruha	NÁ, 10-es lopás	KF: +8 védettség, +1 távfegyver támadás, +10 rejtőzködés, +10 lopás
szirén köpenye	NÁ	KF: +5 védettség, +2 IQ, +2 teológia, +2% esély ritka kincsre
ryuku vadászíng	13-as szint	KF: +6 szerencse, +2 vadászát, +2 szörnyismeret, E parancsra duplaannyi ennivaló, SZK parancsra esély, hogy kétszer annyi szörnyet találj
lovagi tabard		KF: +2 védettség, csak a Naplovagok KT tagja használhatja, +3 szerencse
démoni palást	30-as szint	KF: +3 védettség, +3 támadás, -1 IQ, minden sebzésed mágikus

# KINCSESTÁR

A Kincsestár rovatunkból 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 segíthet abban, hogy a legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből.

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 köpenyekről láthatsz itt egy listát.

Név	Követelmény	Tulajdonság
mágusköpeny		KF: +4 védetség, +10 VP regeneráció, +2 szerencse varázslatok sikerére
áspis védőköpeny		KF: +4 védetség, csak a Korona Bajnokai KT tagja használhatja, immunitás a páncélzúzásra, tűzlehellet nem pusztíthatja tárgyaidat
Rettegés Köpenye	NÁ	KF: +8 védetség, -4 egészség, +15 szerencse halálvarázslatok sikerére, +2% vámpirizáció, +10% esély fejlesztési pontra
Jerome köpenye		KF: +2 védetség, +3 vadászat, +2 szerencse, permanens vasszervezet
Amélia köpenye	20-as szint	KF: +4 egészség, vámpirizáció 3%-kal többet gyógyít
ryuku köpeny	12-es szint	KF: +2 védetség, +1 IQ
őselemek köpenye	22-es szint	KF: +2 védetség, ellenfél varázslatai 40%-kal kevesebbet sebeznek
rejtőköpeny		KF: +2 rejtőzködés
Fairlight köpenye		KF: +3 felderítés, csak Fairlight-pap használhatja
Raia papi palástja		KF: csak Raia-pap használhatja, +3 teológia, +15 papi hit
fekete csuha		KF: csak az Ördögi Kör KT tagja használhatja, elrejti a kinézetet
vérvörös köpeny		KF: csak a Vértörő Légión KT tagja használhatja, növeli a szörnytalálkozás esélyét
láthatatlan köpeny		KF: láthatatlanság varázslatot lő
sötét kámsza		KF: max. 20-as lopásig kudarc esetén jobban fejlődik a lopás szakértelem
mahagóni köpeny	NÁ	KF: -10 védetség, -3 szerencse, +1 támadásszám, jobbkézre, csak ember használhatja
ezüsttölgy köpeny	NÁ	KF: -10 védetség, -3 szerencse, +1 támadásszám jobbkézre, csak elf használhatja
drakolit köpeny	NÁ	KF: -10 védetség, -3 szerencse, +1 támadásszám jobbkézre, csak törpe használhatja
mordaiith köpeny	NÁ	KF: -10 védetség, -3 szerencse, +1 támadásszám jobbkézre, csak árnymanó használhatja
uglaok láncköpeny	NÁ	KF: -10 védetség, -3 szerencse, +1 támadásszám jobbkézre, csak troll használhatja
moa köntös	NÁ	KF: -10 védetség, -3 szerencse, +1 támadásszám jobbkézre, csak gnóm használhatja
arany sárkányköpeny	NÁ	KF: -10 védetség, -3 szerencse, +1 támadásszám jobbkézre, csak alakváltó használhatja
yang köpeny	NÁ	KF: -10 védetség, -3 szerencse, +1 támadásszám jobbkézre, csak kobudera használhatja
mélybibor köpeny	NÁ	KF: -10 védetség, -3 szerencse, +1 támadásszám jobbkézre, csak mutáns használhatja
bundás kabát	NÁ	KF: hidegtől nem sebződés
nemesi vívopalást	NÁ	KF: -3 védetség, -3 támadás, +1 támadásszám, -2 támadásszám távolsági fegyverre

# Kharizmosz:

## Rekviem

12.

Legutóbb említettem az *örzök ébersége* elnevezésű tudati képességet, de valahogy a szavamat felejtettem. Nos, az történt hát, hogy tudati energiánkat nem sajnálva, közösen kifejlesztettük ezt a remek kis trükköt, amit szinte minden ghallai kalandor ismer és használ. A módszer lényege, hogy imánkkal igyekszünk alaposan felzaklatni minden látó- és hallótávolságon belül tartózkodó lényt, légyen az okatlan szörnyeteg, avagy nagyon is okos városi polgár. A szörnyek feltüzeléséhez minden vadonjáró remekül ért, ám az utóbbiak hergelése valóságos művészet! Általában legmélyebb vallási meggyőződésükben kell megbántani egy örült varázslót, vagy egy részeg kalandozót, hogy az rátámadjon egy ajtatoskodó, állig felfegyverzett gyilkoló gépre. Nekem persze általában rendkívül jól ment ez a művelet, feltűnően hatékonyra fejlesztettem saját technikámat. Remek móka, mert az elmormolt ima után egy kis testmozgással azonnal le is lehet vezetni a felgyülemlett, isteni eredetű energiát. Javaslom mindenkinek, aki még nem próbálta!

Igen ám, de akkoriban nekem még egy teljes városi őrzárat nagyon kemény falat volt. És sajnos, akárhányszor próbálkoztam kedvenc katedrálisomban imádkozni, a vakszerencse mindig arra irányított legalább egy jól képzett városőr csapatot. Ilyenkor pedig rendszerint az alábbi dolgok zajlottak le.



Nem tudom, megfigyeltétek-e, mert nekem bizony feltűnt, hogy ha egy talpig „vadonjáróba” öltözött kalandozó (mint amilyen én is voltam) belép egy templomba, a békés városi népek hanyatt-homlok menekülnek még a környékről is! Nekem persze fogalmam sincs, miért tesznek így... Nos, ilyenkor, ha beléptem Istenem templomába, és az oltárhoz vonultam, általában az „Uram, uram, nagy vagyont adj nekem” – kezdetű zsoltárt énekeltem elsőként. Bár, az igazat megvallva, inkább a „harsogtam” kifejezés lenne a helyes. Ez a kis bemelegítés pont elég szokott lenni, hogy kiürüljön a templom, és a környékről eltűnjenek az esetleges vetlen, és ártatlan áldozatok. Persze nem csupán a félelem, hanem a jóérzés miatt is menekültek. Sosem voltam egy mesterdalnok ugyanis.

Ha az isteni kapcsolat megszületett, és Uram felfigyelt a fohászra, már egyenesben voltam. Kisértáltam a templom ajtajába, és rázendíttem a legkevésbé szalonképes, és a legkevésbé sem templomba illő énekekre, amiket csak ismerem. A kedvenceim voltak azok a nóták, amelyeket minden önérzetes Raia hitű polgár halálos sértésnek szokott venni. (Csak példaképp említem meg a „Szemembe süttött a déli nap, hová kocogsz, te vaksi pap?” – kezdetű gúnydalt, amit a Nap-hitűektől való félelmében – persze Fairlight papjain kívül – senki ghallai a szájára nem mer venni.)

Itt jegyzem meg, hogy Gróf ilyenkor mindig remekül érezte magát, és természetesen füttyszóval kísérte az előadást. Ha szerencsém volt, egy félrészeg kalandozót vetett arra Uram. Jól kifiguráztam a ruháját, fegyvereit, és az ábrázatát, aztán, mikor felbőszülve rám vetette magát, néhány jól irányzott kardcsapással rendbe tettem öklémet. Az örült varázslókkal sem volt sokkal több gondom. Ők válogatás nélkül szórták rám a varázslataikat, de ezekkel nem tudtak túl sok kárt tenni bennem, így aztán nekik is pikk-pakk végük lett. Az egyetlen bajt az őrzárat jelentette.

Hamar híre mehetett, hogy van egy félkegyelmű kalmárpap Alanorban, aki még az élő fába is beleköt, mert valahogy szembetűnően megszapordtak az ékszerbolt körül járóröző különítmények. Vakító fény, puha ütés, izomernyesztés, és agybénítás. Mire kettőt mukkanhattam volna, teljesen harcképtelenné tettek. Aztán jött a csúfos vagdalkozás vakon, ernyedtt, petyhüdt izmokkal, és körülbelül akkora hatékonysággal, mint ahogy egy kétéves troll poronty tené... A legtöbbször már el sem dobtam a dobányilaimat, mert tudtam, hogy úgylis elvesziteném őket, és a csata vége

kívétel nélkül alapos náspáng lett. Az volt ezzel a baj csupán, hogy mindig a rossz végén voltam a nevelőpálcának.

Száz szónak is egy a vége, néhány zamatos verés után, úgy kb. egy teljes évig még a környékét is elkerültem az alanori Fairlight katedrálisnak. Állítólag akkoriban jó sokáig kint volt a körözési plakátom az ajtaján, úgyhogy tán jobban is tettem, hogy nem jártam arra.

Fellapozom a jegyzeteimet, és elmerengek. Ó igen! Akkor-tájt tettem szert, erre a túlméretezett földigilisztára, Hernyóra is. Koppány Agától vettem, aki saját kezűleg fogta el a szörnyet. Remek üzletet látott bennük, és a sivatagokat járva, összegyűjtött egy kisebb gigaféreg populációt, ellátva a troll tesókat hátassal. Az én Hernyóm szűkebb, és tágabb rokonsága tehát egy jó ideig troll élősúly alatt nyögött...

Az alanori szörnypiacon bonyolítottuk le a cserét, és Gralena biztosított róla, hogy mutáns pókomra máris tud egy jelentkezőt, ezért nem sokat haboztam. Lepasszoltam neki az ostoba izeltlábút, és új kedvencemmel, boldogan indultam tovább.

Gróf nem nagyon örült a cserének. Mint kiderült, vaskos főbiája volt ökelmének! Én csak jó sokára figyeltem fel famulusom problémájára, eleinte nem tudtam, mi baja. Hallgatag volt, folyton a zsákomban gubbasztott, alig evett, és sápadtan, elfehéredő ujjacskákkal markolta a málna szélét. A gigaféreg nyerge közel három méteres magasságban volt rögzítve, és Gróf sosem nézett le a magasból. Mindebből végül felállítottam a diagnózist: tériszony!

Kis csatlósom egy ideig Szulejmán púpján utazott inkább, mert ott sokkal nagyobb biztonságban érezte magát. Aztán eltelt egy bő hónap, és lassan felszokott ismét a málnába. Bámulatos alkalmazkodóképessége volt. Szerintem egyszerűen elnyomta a lelkében rejtőző legbelső félelmét!

Ahogy itt ülök a tábortűz mellett, és a fokhagymás oldalast forgatom a sercegő zsirban, felötlik bennem Aranysas látogatásának emléke.

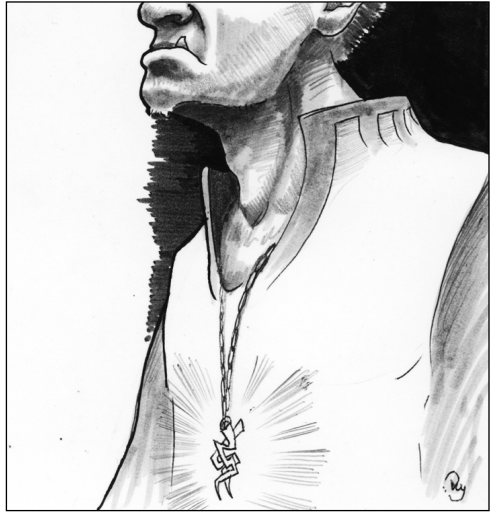
Épp akkor fejeztem be Hernyó idomítgatását, és vadi új szerzeményemet, egy hatalmas Zinthurg pallost próbálgattam. Milyen a súlyelosztása, a „húzása”, és miképp lehet egyetlen mozdulattal előkapni a másfél méteres, arasznyi széles pengét a hátamra szíjazott hüvelyéből. Na szóval, épp képzletbeli ellenfelek garmadát vágtam halomra, amikor Thoron-Laure megjelent a semmiből.

– Mostantól a tanítványom vagy – közölte köszönés helyett, és leakasztotta a nyakából a villám szimbólumot, majd felém nyújtotta azt. Én persze semmit nem értettem.

– Eddig is az voltam...

– De most már hivatalosan is a tanítványom vagy – erősödött, és én ráhagytam. Már nem a „miért?” vagy a „hogyan?” – kérdése foglalkoztatott. Azon járt az agyam, hogy ha neki ez fontos, akkor nyilván hajlandó adni érte valamit cserébe...

A nyakamba akasztottam a szimbólumot, a sajátom mellett, aztán egy mély levegőt vettem, és már kezdtem volna



hozza a téma feszegetéséhez, mikor Aranysas belém fojtotta a szót.

– Hoztam cserébe néhány dolgot, hogy ösztönözzelek. Remélem, ezután kicsit hasznosabban töltöd majd az időt, mint ahogy eddig tetted – azzal átadott egy különös, borzasztóan ronda, és nyilván felettébb büdös folyadékkal teli fiolát. – Ez itt az Univerzum Nektárja. Idd meg mielőbb! Ezt a rengeteg nehezéket én is úgy találtam – mutatott a vele együtt érkezett, hatalmas kőkupacra. – Neked adom mindet. És itt van még egy marék sáfránypor is. Most pedig kérem vissza a szimbólumomat...

Én még a lötyty tanulmányozásával voltam elfoglalva, de erre felkaptam a fejem. De hisz csak most kaptam! Büszkén akartam hordani a Nagy Mester Saját Szimbólumát, erre visszakéri! Persze trükköztem egy kicsit, és a sajátomat adtam oda neki. Nem mutatta, hogy észrevette volna a cserét, de az is lehet, hogy nem érdekelte. Végül is tök egyformák, nem? Meglepett, hogy a Vasalt Bunkó nem sietett annyira, mint szokott. Még percekig diskuráltunk, és egy csomó szörnyeteget, és használati tárgyat leírt nekem, hogy felismerjem majd őket, ha rájuk akadok valahol. Hálás voltam és büszke. Lám-lám, én is fontos vagyok valakinek! Meg is fogadtam, hogy igyekszem majd nagyon sok szörnyet ölni, és nagyon-nagyon gyorsan fogok felfelé haladni istenünk papi ranglétráján.

Miután újdonsült Mesterem elteleportált, kihúztam a dugót az ajándékba kapott üvegcséből, és egy hajtásra benyeltem a Nektárt. Hosszú percekig birkóztam aztán az iszonyatos lötytyel. Nem sokon múltott, hogy körbehányjam az alanori Kaszinó környékét... A folyadék azonban végül kifejtette jótékony hatását, és én úgy éreztem, keményebb, életerősebb lettem tőle. Aztán csak álltam ott, és vakargattam a kobakom. Ugyanis egy kisebb nehezék-hegyet kellett valahová eltakarítanom...

## Túlélők Földje TK tervező pályázat

Az eddigi tárgy, szörny, illetve tereptárgy pályázat után ez talán összetettebb feladatnak tűnhet, de hát a játékosok is lép-tek már azóta jónéhány tapasztalati szintet, így biztosak va-gyunk benne, hogy színvonalas pályaműveket fogunk kapni.

Mi is a TK? Polgári neve Többszemélyes Küldetés. Tehát alapfeltétel, hogy a küldetés csak úgy teljesíthető, ha egy-nél több karakter indul el rajta egyszerre.

### Felépítése:

Szükséges meghatározni, hogy a TK hol teljesíthető a tér-képen (koordináták, vagy nagyjából a terület behatárolása).

Hozzávetőlegesen milyen szintű karakterek teljesíthetik?

Megadandó, hogy az ismertető szöveget hol kapja meg a karakter.

Ezután jönnek a képesség és szakértelempróbák, valamint a csaták.

Végül pedig a kincselosztás.

A játékosoktól olyan pályázatokat várunk, amelyek megfe-lelnek a fenti formának. A szakértelempróbnáknál nem szüksé-ges konkrét küszöbszámokat megadni, elegendő annyi, hogy milyen próba. Ennek formái:

**Best:** vagyis az a karakter tesz próbát, aki az adott képes-ségből a legnagyobb értékkel rendelkezik.

**All:** mindenki próbát tesz, az elbukók kiesnek.

**Low:** A legalacsonyabb képességű tesztelődik, ha nem megy át, az egész csapat bukik.

Ha a TK-ban új szörnyek, vagy tárgyak jelennek meg, akkor kérjük, hogy ezek enciklopédiáját is mellékeljétek. A kincs-elosztásnál fontos szempont, hogy a kapott tárgy átadható-e. Amennyiben nem, akkor minden sikeresen résztvevő karakter-nek jut belőle, amennyiben igen, akkor opcionális, hogy min-denki kap-e, vagy pedig véletlenszerűen kerüljön elosztásra, kérjük, hogy ezt is tüntessék fel.

Az értékelésnél fontos szempont lehet, hogy mennyire ki-dolgozott, vagy hangulatos a küldetés, így az ismertető, vagy a próbák előtti szövegeket érdemes minél jobban kidolgozni.

Amit mindig, feltétlenül megjegyzünk az elbírálás szem-pontjairól:

A nyertes pályázat kiválasztása szubjektíven zajlik, a Túl-élők Földje alkotói gárdájának véleménye alapján. Elsősorban a nem értelmetlenül túlbonyolított, eredeti, esetleg hiánypótló, nem a tápolásra épülő pályázatok közül választunk. Ezeket ki-vül fenntartjuk a jogot, hogy egy-egy ötleten, ami nem mara-déktalanul, de tetszik, kisebb-nagyobb változtatásokat eszkö-zöljünk.

A kiválasztott pályázatok a TF találkozó után valósulnak meg, és kerülnek majd játékba.

Egy kis formai segédlet (a példa TK-ban szereplőnél azért eredetibbet, több próbát tartalmazó és esetleg szebben fogal-mazott pályázatokat várunk):

**Küldetés szintje:** 25-30

**Helye:** Kelet

**Ismertető szöveg:** A városháza előtt találkozol egy dühös-nek tűnő emberrel. Elmondja neked, hogy a közeli erdőből ér-kezett, méghozzá egy szekérkaravánnal, de egy varkaudar banda rajtuk ütött. Egyedül ő menekült meg. Szerinte a rab-lók tábora a közelben lehet. A városházán kért segítséget, hogy visszaszerezze a táborból a javait és kimentse a foglyo-kat. De ott elküldték, mert nincs rá idejük. Most egy csapatot szervez.

**Best Szakértelempróba** nyomkövetés:

Mikor összegyűlt a csapat, az ember elvezet titeket a rab-lás helyére. Innen kell követni a nyomokat.

Ha sikeres: Ebben te vagy a legjáratosabb. Nagy rutinod-nak köszönhetően magabiztosan követed a tisztsárról elvezető nyomokat, hiába próbálták meg eltüntetni a gazfickók.

Ha sikertelen: Ebben te vagy a legjáratosabb. A nyomokat már sikeresen eltüntették. Sajnos nem találod meg, merrefelé vezetnek.

**Csata** 4 varkaudar (64.szörny) 1 varkaudar katona (691. szörny):

A tábor közelébe juttok, de az egyik ór észrevesz bennete-ket. Megakadályoznátok, de riasztja a többieket.

**Csata** varkaudar varázsló (128. szörny)

A harcosokat ugyan legyőztétek, de hirtelen lángcsóva lob-ban fel, és borítja tűzbe az egyik szekeret mellettetek! Látjátok, hogy a rablókkal egy varázsló is tartott.

**kincsek** összesen 5000 arany, x. tárgy 1db, y. tárgy 1db

A kereskedő megköszöni a segítségeket és megjutalmaz a portékájából.

## Ősök Városa Neves szörny tervező pályázat

Az ŐV játékosainak fantáziáját is próbára tesszük. Tőlük a játékban már megtalálható torzszülöttek elfajzott, azaz híres-neves legendás verzióit várjuk. Képzeld magad elé egy ismert, vadászható fajt, adj neki egyéniséget, nevet, találd ki, hogy miért és hogyan emelkedett ki, milyen egyedi képességeket növesztett fajtársaihoz képest. Bármely színtről írhat sz ilyen ellenfelet. A megfelelő színvonalú pályázatok a játékba beke-rülnek, és a három legjobbnak lehetősége lesz a játékban megküzdeni a saját maga által kitalált lényvel, a legendás kincs reményében.

Mindenkinek jó tervezést kívánunk!